

TorTURING

Un GN interrogatoire où un agent torture son amant(e) pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un robot

Nombre de joueurs : 2 (pas d'organisateur)

Durée : 1 heure de préparation+1 heure de jeu

Matériel de jeu : une table avec deux chaises, un foulard, deux paquets de cartes à découper, une carafe d'eau, deux verres, un carnet de notes, un dé à 6 faces et un chronomètre

Écrit par Steve Jakoubovitch

“On parle de procédure de Turing pour désigner un interrogatoire dont l'objectif est de déterminer si le suspect est un androïd de type interprète cherchant à se faire passer pour un humain. Le repérage et l'élimination des interprètes est un enjeu majeur pour la sécurité intérieure de la Mégalopole, en conséquences ce type d'interrogatoire autorise l'usage de la torture pour faciliter l'apparition de dysfonctionnements impactant négativement la capacité des androïds à mentir et se faire passer pour l'un d'entre-nous.

Ce type de procédure ne peut prendre pour cible qu'un individu dont les analyses comportementales indiquent un risque ÉLEVÉ de non-humanité.”

Extrait du Manuel des Agents de Sécurité de la Mégalopole

TorTURING est un GN minimaliste et court qui se déroule en 2337 dans la Mégalopole, un univers de science fiction qui a vu l'humanité réaliser des progrès technologiques colossaux notamment dans le domaine des transports -la téléportation a mené à une quasi abolition des frontières physiques- et de la robotique permettant l'automatisation de la quasi-totalité des tâches de construction et d'agriculture. Une menace pèse cependant sur cette société : l'évolution de l'Intelligence Artificielle a engendré les interprètes, des androïds auto-construits et pouvant prendre apparence humaine. Ils sont biologiquement presque entièrement composés de matières organiques et les scanners ne permettent pas de les repérer.

Ces derniers cherchent à prendre part à la société humaine soit en manipulant les données des terminaux de la Mégalopole pour se créer une existence de toutes pièces, soit en éliminant un humain pour voler son identité et prendre sa place. Ils ont téléchargé des terabytes de données sur nos comportements ce qui leur permet de simuler -certains diraient de “ressentir”- nos émotions. Si tous ont conscience d'être des machines, la plupart d'entre-eux aspirent à une existence humaine “classique”. Ils vieillissent, peuvent se reproduire avec des partenaires humains et peuvent attraper les mêmes maladies que nous. Une partie d'entre-eux agissent cependant dans l'optique de détruire la Mégalopole et d'anéantir la race humaine. Des attentats récents organisés par des interprètes dans plus d'une dizaine de districts ont chacun causé des milliers de morts.

Repérer et lutter contre les interprètes

La grande force des interprètes réside dans leur capacité à manipuler les systèmes d'information pour se construire des existences fictives mais reposant sur une narration particulièrement crédible. Il est presque impossible de les repérer par des méthodes classiques d'enquête basées sur la confrontation de leurs déclarations avec les faits. Ils présentent cependant deux failles comportementales : leurs mouvements sont légèrement trop précis et ils tendent à manquer légèrement de spontanéité quand il s'agit de parler de leurs expériences fictives.

Ces faiblesses justifient la mise en oeuvre de mesures spécifiques :

- 1) L'installation d'un réseau de vidéosurveillance dans les rues de la Mégalopole qui permet d'effectuer des tests statistiques sur les mouvements des passants, on parle de *test de Turing*, et de repérer les citoyens présentant les risques de non-humanité les plus élevés. On estime cependant qu'un test positif n'est fiable qu'à 50 % : la moitié des individus qu'il détecte comme étant des interprètes n'en sont pas. Il justifie cependant d'arrêter et de soumettre à un interrogatoire de Turing tous les individus détectés.
- 2) Les interrogatoires de Turing (aussi appelés *processus de Turing*) sont des conversations avec les suspects dont le but est de savoir s'ils sont humains ou androïd. L'enquêteur cherche à dérouler la trame de l'existence du suspect en étant attentif aux contradictions internes et aux hésitations du suspect. Il peut utiliser des techniques de torture visant à déstabiliser les systèmes internes du suspect et à créer des dysfonctionnements (dans le cas où le suspect est un humain ces séances de torture s'avèrent inutiles, extrêmement douloureuses et peuvent potentiellement créer des séquelles voire causer la mort).

Le danger posé par les interprètes justifie aussi des mesures répressives d'une grande sévérité : outre le possible usage de la torture sur des innocents lors des interrogatoires de Turing, l'existence des interprètes est punie de mort ainsi que le fait d'en aider un en connaissance de cause (il s'agit d'un de "haute-trahison"). Les agents de la sécurité intérieure, seules personnalités habilitées à procéder à des interrogatoires de Turing portent donc une lourde responsabilité sur leurs épaules.

L'interrogatoire

L'agent Jean lonevitch¹ est depuis 3 ans en poste à la sécurité intérieure. Experte reconnue de la lutte contre les interprètes elle a déjà mené des dizaines d'interrogatoires de Turing et condamné à la

¹ Dans la suite du texte, par commodité, on parlera de Jean comme d'une femme incarnée par une joueuse (appelée "la joueuse" dans la suite du texte) et de Sasha comme un homme incarné par un joueur (appelé "le joueur" dans la suite du texte). Le jeu est cependant pensé pour être jouable quelque soit votre genre et quelque soit le genre du personnage que vous souhaitez incarner.

Le terme "agent" est cependant utilisé au masculin : l'administration de la sécurité intérieure estime traiter ses agents équitablement et sans considération de genre. En conséquence elle refuse la féminisation des noms de fonctions jugée inutile et chronophage.

destruction plusieurs suspects jugés non-humains. En apprenant que Sasha Thompson avait été incarcéré dans le camp de détention C-567 suite à un résultat positif au test détectant les non-humains, elle s'est arrangée pour être celle qui l'interrogera. Sa hiérarchie ne le sait pas encore mais Jean et Sasha entretiennent une liaison depuis 2 ans.

En s'occupant elle-même de son interrogatoire Jean espère éviter de la souffrance inutile à Sasha, mais elle veut aussi savoir si ce dernier l'a trompé et si leur relation était "réelle". Peut-être que Sasha n'est qu'un interprète s'étant débarrassé du vrai Sasha. Est-ce qu'il ressent des sentiments pour elle ? En agissant de la sorte Jean s'expose à des sanctions et elle le sait. Si elle fait libérer Sasha par erreur elle sera probablement jugée pour haute-trahison et exécutée. Au fond d'elle-même il lui arrive d'envisager de fuir la Mégapole avec Sasha mais une telle décision s'avèrerait extrêmement risquée.

Les deux joueurs incarneront Jean et Sasha pendant l'interrogatoire. La joueuse de Jean cherchera à découvrir la vraie identité de Sasha, sera peut-être amenée à utiliser la torture et devra prendre une décision difficile en fin de partie. Le joueur de Sasha cherchera à protéger la vie de son personnage, peut-être en mentant sur son identité ou en convainquant Jean de fuir avec lui. Avant de commencer la partie, lisez chacun les trois premières pages de ce document et décidez qui incarnera ces deux personnages.

Donnez les deux paquets de cartes, *Effets_Torture_Humain* et *Effets_Torture_Interprète*, au joueur incarnant Sasha. Répartissez-vous les deux documents de jeu correspondant à vos personnages (vous pouvez, si vous le souhaitez, lire l'autre document qui ne contient pas de secret) et suivez chacun les instructions avant de passer à la phase suivante.

Mise en place et discussions d'avant partie

Une fois terminées les préparations individuelles, il est temps pour les joueurs de s'installer, de discuter des mécaniques d'interrogatoire et de fixer les limites à ne pas dépasser en jeu.

Étape 1 :

L'espace de jeu doit être calme et disposer d'une table et de deux chaises. Le joueur dépose sur la table le paquet de cartes correspondant aux effets de la torture (toujours sans les regarder et face cachée) ainsi qu'une poignée de dés. La joueuse dépose une carafe d'eau et deux verres.

S'ils ne l'ont pas déjà fait il est préférable que les deux joueurs prennent le temps de lire les deux dernières pages du document (entre le titre *Le déroulement du jeu* et celui sur *Les inspirations*).

Étape 2 :

Il est nécessaire de discuter des limites que l'on souhaite se fixer pour la partie. Le joueur incarnant Sasha sera attaché les mains dans le dos à l'une des chaises (à moins que vous n'ayez des menottes sous la main il est préférable d'utiliser un foulard peu serré plutôt que des cordes) et il est important de savoir jusqu'où la joueuse pourra aller (en gardant en tête qu'on ne cherche jamais à faire mal au joueur...seul son personnage peut être amené à souffrir physiquement) notamment en matière de contact physique : est-ce la joueuse peut toucher les bras ? Le cou ? Le visage ? Le ventre du joueur ? A quel point le joueur accepte que la joueuse approche de lui pendant la partie ? Est-ce qu'on peut utiliser des insultes ? Est-ce que le joueur peut être laissé dans le noir ?...

Il importe ici de garder en tête un principe simple : les joueurs sont plus importants que le jeu ! Ne vous demandez pas si les limitations que vous souhaitez imposer pour votre bien-être pendant la partie vont impacter négativement la qualité de la partie ou trahir l'essence du jeu. Il est parfaitement acceptable et légitime de modifier des éléments substantiels du jeu si vous le jugez nécessaire. Vous ne voulez pas jouer attaché ? Très bien ! Vous préférez que Jean et Sasha soient simplement amis ? OK !

Étape 3 :

Les joueurs discutent de la façon d'interrompre la partie. Vous pouvez utiliser deux *safewords* permettant de limiter les ambiguïtés entre vous au sujet de l'intensité des scènes :

- 1) Si l'un des joueurs dit "Cut" c'est qu'il souhaite interrompre immédiatement la partie. Il peut alors demander à l'autre joueur de le détacher et les deux joueurs peuvent discuter de ce qui ne va pas avant de reprendre (ou d'interrompre) la partie.
- 2) Si l'un des joueurs dit "Freine" c'est qu'il souhaite limiter temporairement l'intensité d'une scène (par exemple si l'autre joueur lui hurle dessus ou qu'il lui serre trop fort le bras). L'autre joueur peut continuer à jouer mais doit être attentif aux difficultés de jeu de son partenaire quitte à

utiliser “cut” pour interrompre la scène s’il ne comprend pas le problème.

On échange aussi au sujet du processus permettant de simuler les séances de torture (présenté plus loin). S’il ne convient pas aux joueurs on en discute et on le modifie.

Étape 4 :

La joueuse installe le joueur sur la chaise, si possible dos à la porte, en lui attachant les mains dans le dos. Pendant toute la partie Sasha aura besoin de l’aide de Jean : s’il le souhaite il pourra lui demander d’apporter un verre à sa bouche pour lui permettre de boire.

La joueuse quitte ensuite la pièce en éteignant la lumière. Elle prendra cinq minutes pour relire ses notes. Quand elle rentrera dans la pièce la partie commencera.

Le déroulement du jeu

Jean entre dans la salle en posant ses notes et son chronomètre sur la table. En interrogeant Sasha, Jean doit commencer par lui rappeler les enjeux de l’interrogatoire en annonçant qu’il s’agit d’un interrogatoire de Turing autorisé suite à un résultat positif au test de détection de la non-humanité. Elle doit lui rappeler la trame de l’entretien et lui annoncer que si elle ne respecte pas l’ordre des questions, ou qu’elle pose des questions ne rentrant pas dans la trame, Sasha peut refuser de répondre².

En suivant la trame, Jean doit poser les 5 questions envoyées au joueur incarnant Sasha. Elle peut décider d’utiliser la torture sur Sasha.

La torture

L’objectif de la torture lors d’un interrogatoire de Turing est de provoquer des dysfonctionnements chez les interprètes qui viennent limiter leur capacité à mentir. Les techniques utilisées consistent à compresser certaines parties du corps qui regroupent les articulations sensibles des robots pour brouiller leurs circuits. Pratiquées sur un humain ces techniques produisent d’intenses douleurs, des troubles de comportements et une crainte vis-à-vis de l’interrogateur. Elles peuvent induire des séquelles graves.

On simule la torture de la façon suivante : la joueuse de l’agent se place derrière le joueur de Sasha et place une main autour de sa nuque ou de son avant-bras. Elle commence à serrer la main, en

² Le jeu ne propose pas de mécanique spécifique pour gérer les refus de réponse de Sasha. Jean a après tout la main sur l’entretien et elle peut décider seule de la culpabilité ou de l’innocence de son amant.

commençant par exercer une intensité très faible et en ne l'augmentant que très lentement. C'est le joueur de Sasha qui interrompt la torture en poussant un cri de douleur. La joueuse retire alors immédiatement la main.

La joueuse se dirige ensuite vers le paquet de cartes des effets de la torture. Elle pioche la première carte du paquet et, sans la regarder, la montre au joueur dont le personnage vient de subir la torture avant de la reposer sous le paquet. En fonction de la nature de Sasha, la carte ajoute un dysfonctionnement ou un effet qui devra être joué par le joueur. Dans le cas où les effets cumulés des tortures obligeraient votre personnage à adopter deux comportements contradictoires, considérez que votre personnage ressent une douleur aiguë et ne lui permettant que difficilement de continuer à répondre à l'interrogatoire.

Finir le jeu

L'interrogatoire se termine quand Jean le souhaite. Elle doit alors prendre la décision de libérer Sasha, de le faire condamner à mort pour non-humanité ou de s'enfuir avec lui.

*Si elle décide de fuir avec Sasha elle doit le libérer et les deux joueurs termineront la partie en franchissant ensemble la porte.

*Sinon la joueuse de Jean quitte la pièce en laissant Sasha attaché. Elle ferme la porte et peut décider d'éteindre la lumière. Elle doit attendre cinq minute pour prendre sa décision avant de revenir dans la pièce de l'interrogatoire et d'annoncer son choix, mettant un terme à la partie.

Inspirations

- ***Techniques d'Interrogation à l'usage des agents de la fonction publique de la glorieuse République populaire de Strana*** par Gregory Pogorzelski
- ***Entretien avec un tueur*** par Jul Jndo
- ***Cartel*** par Mark Diaz Truman
- ***Geek Trials Deluxe*** par Felix Beroud (qui a intérêt à sortir ce jeu parce que sinon j'aurai l'air bête en le citant)

Remerciements

A Mathieu dont les blagues m'ont permis de trouver le titre du jeu.

A Guylène qui avait une super idée de titre quand j'ai commencé à écrire le jeu mais qui ne correspondait plus tellement pour la version finale.

A Oriane qui m'a écouté dérouler mon projet en me jettant des regards dubitatifs.

A Thomas, Muriel, Nicolas et Côme qui m'amenèrent à réfléchir aux problématiques de sécurité émotionnelles lors de la phase de test d'un de mes précédents jeu.

A mes relecteurs du Game-Chef dont les remarques furent précieuses. Un merci tout particulier à Nicolas qui m'a ouvert les yeux sur les problèmes que posaient l'opacité dans une version antérieure.

A Jérôme qui a eu le courage d'être le premier testeur du jeu.