

# LARPS from the FACTORY

## Bienvenue

Les « GN de l'Usine » sont conçus pour être d'accès facile pour les participants : relativement courts (3 à 8 heures), ils ne nécessitent pas de préparation pour les joueurs (ce qui ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas se préparer s'ils le souhaitent), de plus, ces jeux sont peu coûteux et nécessitent généralement, peu de scénographie ou de matériel.

**L'utilisation de ces GN est libre**, créditez les auteurs et faites jouer leur jeu. Vous pouvez les modifier ou vous en inspirer, à charge pour vous de citer vos sources d'inspiration ou de demander aux auteurs l'autorisation de garder le même nom si vous le modifiez.

## Style de GN et culture ludique

Les GN présentés sont plus axés sur le développement d'une histoire que sur la compétition. L'accent est mis sur l'exploration des interactions et des dynamiques entre les personnages, et entre les personnages et leur environnement. La plupart des thèmes traitent des relations personnelles. Plus important encore, le jeu est guidé par les propositions/impulsions des joueurs et non par un système de règles.

## Narration collaborative

Projet collectif pour du jeu de groupe, priorité y est donnée à l'histoire collective, somme des histoires individuelles. Les joueurs s'attacheront à ne pas jouer un jeu qui ruinerait le jeu d'un autre joueur. Pour cela ils seront attentifs à la dynamique du groupe et à l'évolution de l'histoire commune, tout en jouant pleinement leur partition personnelle, élément de ce schéma global.

## Jouer pour perdre

Inséparable de l'idée de narration collaborative, ce concept repose sur l'idée qu'il est plus intéressant d'explorer l'échec que le succès, et que les faiblesses des personnages peuvent contribuer à créer une histoire fascinante, pour peu qu'on le fasse tous ensemble. Plutôt que de jouer des gens parfaits, jouons de pauvres petites choses humaines, et ce faisant, nous créerons des histoires qui ressemblent un peu plus à la vraie vie.

## Transparence

Cette posture part du principe que les secrets nuisent généralement à la création commune d'une bonne histoire. Si tous les joueurs partagent les mêmes connaissances de base, ils peuvent collaborer afin d'en tirer le meilleur parti pour l'histoire. Les personnages peuvent avoir des secrets, mais dans la mesure où il n'y a pas de compétition réelle entre les joueurs, tout le monde tirera bénéfice de savoir que le secret de votre personnage est de craquer sur le mien, même si ce dernier ne le sait pas : je pourrais, en jeu, augmenter la dramaturgie en flirtant légèrement avec votre personnage puis en quittant la soirée avec son meilleur ami, ou en dirigeant l'histoire vers une fin romantique.

## Improvisation

L'improvisation collaborative est essentielle à ce type de GN. Les joueurs ne devraient jamais bloquer les initiatives d'autres joueurs. Si quelqu'un dit que quelque chose s'est passé, alors cela c'est passé. Si ça ne colle pas avec la version d'un autre personnage, il est toujours possible de dire que quelque chose dans ce genre c'est passé mais que les personnages n'en ont pas le même souvenir.

## **CUT** (coupez !) et **BRAKE** (freinez !)

Ce sont les mots de sécurité durant le jeu. A quelque moment que ce soit, un participant peut dire « CUT », s'il sent que ses limites physiques ou psychologiques sont franchies, le jeu autour de lui doit stopper et la personne doit être mise à son aise. Le jeu ne devrait pas reprendre avant que le joueur en question soit OK ou qu'il ait quitté la zone de jeu. Ne demandez pas à un joueur pourquoi il « coupe », cela peut être très personnel.

Si un joueur sent que la tournure des événements est sur le point de franchir ses limites, il peut dire « BRAKE », incitant les joueurs autour à relâcher la pression, lui laissant une chance de sortir de cette scène.

## Des règles, ou de leur absence en l'occurrence

Lorsqu'il n'y a pas de compétition et que l'attention est centrée sur le partage d'expérience, il devient bien moins important de réguler les personnages. Nous préférons croire que les joueurs prendront les bonnes décisions quant à ce que leur personnage peut faire ou pas, en se basant sur le concept central du jeu et sa mise en place plus ou moins réaliste.

De plus, ces jeux utilisent un haut degré d'improvisation quant à leur contenu. Pas de long background ni de pages d'informations à ingurgiter avant le jeu. A la place, nous utilisons des ateliers afin de créer un background commun, le reste étant laissé à l'improvisation en jeu.

La plupart des jeux proposés contiennent des instructions qui pourraient passer pour des règles. Ces instructions ont été choisies spécifiquement pour rehausser certains éléments du contenu. Par exemple, il y a différentes règles pour jouer un baiser ou une relation

sexuelle comme dans les jeux « cartes sur table », « embrouille et café » et « visser la vis », qui traitent de l'intimité physique de différentes manières.

### **Les « rehausseurs de dramaturgie » ou « méta-techniques »**

Ces méthodes aident les joueurs à communiquer hors de leurs personnages. L'objectif est souvent de rendre publique la pensée interne d'un personnage, dans le but de créer du jeu. Les monologues en sont l'exemple le plus fréquent : suite à un signal particulier, un personnage exprime ses pensées à haute voix à destination des autres joueurs, lesquels pourront se servir de ces informations pour relancer les interactions entre personnages. D'autres techniques, comme le confessionnal vidéo dans « Que s'est-il passé à Lanzarote ? », permettent de faire avancer la narration en introduisant de nouveaux éléments de compréhension sur les événements survenus avant le jeu.

### **ATELIERS – GN – DEBRIEF**

Tous les jeux de ce livre suivent le même schéma, des ateliers, le jeu et un débriefing. Aucune de ces parties ne devrait être supprimée, en voici les raisons :

#### **Pourquoi des ateliers ?**

Ils ont plusieurs fonctions : pour commencer, les ateliers permettent aux joueurs de créer un groupe uni, quelles que soient leurs relations par ailleurs. Ils sont essentiels dans la mesure où la priorité est donnée à l'histoire commune plutôt qu'aux individuelles. Les ateliers permettent de prendre conscience des autres joueurs, qui ils sont, d'où ils viennent... Ils permettent également de créer un environnement sécurisant dans lequel les participants oseront avoir l'air stupide (ou autre), facilitant l'interprétation de leur personnage.

Les ateliers servent également au développement des personnages. Ils permettent aux joueurs de glisser graduellement dans la peau des personnages en testant différentes façons de les jouer, avant le GN. Un bon atelier facilite le jeu dès les premières secondes du GN. Une des raisons avancées pour expliquer le désamour des norvégiens pour les GN courts, venait du fait qu'ils perdaient beaucoup de temps à entrer dans la peau de leurs personnages, processus que les ateliers accélèrent considérablement tout en diminuant le stress des joueurs.

Les ateliers sont fun ! La majorité des ateliers sont amusants par eux-mêmes. Donner corps aux personnages, leurs histoires et leurs relations peut être très divertissant.

Les ateliers permettent aussi aux organisateurs d'expliquer l'usage des méta-techniques destinées à augmenter la dramaturgie, les faire tester par les joueurs qui, du coup, auront plus de facilité à les utiliser en jeu.

A l'issue des ateliers, les joueurs seront prêts à tirer le meilleur du GN.