

En attendant Dieu

-

Guide de l'organisateur

Ce document est destiné à l'organisation du GN « En attendant Dieu ». Ce GN est laissé à libre disposition, j'apprécierai en revanche beaucoup d'avoir un petit mot (et éventuellement un retour) suite au jeu, c'est la seule contribution que je demande en tant qu'auteur :

victorien.marchand@free.fr

D'où vient l'idée de ce GN ?

Je vous invite à lire la note d'intentions ici :

<https://www.electro-gn.com/13106-preview-de-gn-en-attendant-dieu>

Ce GN a été organisé après une audition de l'excellent podcast Métadehoc, où Bertrand, un ancien Témoin de Jéhovah, raconte en détail la vie à l'intérieur de la secte.

<https://metadehoc.fr/podcast/au-pays-de-jehovah/>

J'ai connu dans mon enfance des témoins de Jéhovah : mes meilleurs amis à l'école primaire, un frère et une sœur, étaient TJ. A part le fait qu'ils ne mangeaient pas de boudin noir à la cantine, rien ne les distinguait des autres enfants. Ce n'est que bien plus tard que j'ai appris la puissance des normes sociales et les dérives sectaires de cette congrégation religieuse, dont les membres souffrent et sont en même temps les acteurs. Comme dans toute situation d'emprise, il n'y a pas de solution simple. Ce GN n'est pas une charge contre les témoins de Jéhovah, qui en tant qu'individus ont le droit d'avoir leurs croyances. Le but premier n'est pas non plus de critiquer le jéhovisme, qui se nourrit de l'ostracisme du reste de la société démontrer à ses membres qu'il n'y a pas d'alternative. Pour ces raisons, les TJ ne sont pas mentionnés dans ce jeu mais une église fictive, les Disciples du Jugement Dernier, qui y ressemblent très fortement.

Rassurer les joueurs

La première chose pour organiser ce GN consistera à rassurer les joueurs : il ne s'agit pas de faire de prosélytisme ni d'aborder (ou être abordé) par des gens dans la rue. Le jeu gagne à se dérouler dans l'espace public mais si les joueurs le préfèrent, il peut complètement se passer dans un lieu privé.

Le lieu du jeu

L'idéal est un lieu large et passant (les passants donnent aux joueurs des sujets de discussion), avec la possibilité pour les joueurs de s'abriter en cas d'intempéries. Indiquer aux joueurs un endroit « de repli » dans lequel ils peuvent choisir de se déplacer si quoi que ce soit dans le lieu prévu ne les met pas à l'aise (cela peut être une galerie commerciale si possible, en cas de froid ou de pluie).

Les ateliers du début de jeu

Ces ateliers sont optionnels mais servent à entrer dans l'ambiance et à acquérir le vocabulaire.

- Tour à tour, chaque joueur dit deux choses qu'il reproche aux gens du Monde
- Tour à tour, chaque joueur dit quelque chose qu'il admire chez les gens du Monde
- Atelier « citations bibliques » : les joueurs vont devoir émailler leur discours de citations bibliques (cf les règles). Demandez-leur de faire des citations obscures et d'ajouter ensuite le nom d'un livre de la Bible et deux chiffres (« Psaumes 24:7 »), ou au pire de parler par périphrases : « comme le dit le livre de Job », « c'est marqué dans l'Evangile selon Saint-Marc ». N'hésitez pas à encourager les joueurs et prendre le temps que chacun sorte au moins une citation, réelle ou factice. La situation : en s'adressant à l'organisateur comme s'il était un frère ou une sœur plus jeune, chaque joueur doit lui expliquer en quoi la Bible condamne la fornication (ou la drogue, ou le vol, ou la paresse).

Les ultimes consignes avant le jeu

- Si le lieu ne leur convient pas en cours de jeu, ils peuvent aller au lieu de repli et préviennent les Anciens (l'organisateur) par message : ça vous évitera de les chercher dans toute la ville.
- Les PNJ qui interagiront avec eux auront tous une casquette (ou un signe distinctif). Les PJ sauront ainsi avec qui ils peuvent jouer leur rôle de Disciple.
- Leur rappeler l'heure de fin et leur dire que celle-ci peut être modifiée à la hausse comme à la baisse de quelques minutes : en tant que Disciples il leur est parfois arrivé de raccourcir leur permanence pour être à l'heure à un rendez-vous, ou encore faire quelques minutes de zèle. Leur rappeler que leurs persos ont tous deux des obligations après l'heure de prédication et qu'ils ne peuvent pas s'éterniser non plus.
- Le jeu s'arrête après que les deux joueurs se sont dit au revoir et se sont quittés.

Les interventions PNJ

Deux interventions PNJ sont prévues. D'expérience c'est un nombre qui semble suffisant, même si rien ne vous empêche d'en imaginer d'autres.

A T+30 min, un passant un peu lourdique vient les voir pour leur demander « s'ils se font pas trop chier ». Il pose une question incongrue, « est-ce que vous êtes ensemble » et suggère que pour lutter contre le froid il se serrent l'un contre l'autre. Un gros lourd, donc. Il part très rapidement ensuite, le but n'est pas d'entamer une longue discussion mais de mettre Judikaël et Bethsabée dans la thématique de parler de leurs amours du moment, si ça n'a pas été fait avant.

A T+45 min, un nouveau PNJ arrive. Il est perdu et veut savoir, lui, « pourquoi vous êtes si persuadés que Dieu existe ». Il est athée et ne sera pas convaincu, mais il demande : « si Dieu n'existe pas, vous vous rendez compte que vous faites tout ça pour rien ? »

La conversation ne durera pas plus de cinq minutes, juste pour instiller le doute éventuel : et si Dieu n'existait pas ? Dans tous les cas le second PNJ traitera avec politesse les PJ.

La pensée du moment

Ce mécanisme n'a pas encore été testé sur les 3 premières sessions du jeu. Il consiste à donner à chaque PJ un papier à ouvrir en cas de besoin : si le jeu patine, si le joueur cherche un nouveau ressort de jeu, s'il y a un blanc, le papier peut être ouvert et ce qui y est écrit est la « pensée du moment » qui passe par la tête du joueur. Au joueur de savoir quoi en faire.

Deux axes sont possibles. Les PJ peuvent avoir le même axe, un axe différent ou encore un tirage aléatoire.

- La crise de foi : et si Dieu n'existait pas ? Et si Armagedon était pour dans longtemps ? Et si on faisait tout ça pour rien ?
- Le rapprochement romantique : Bethsabée / Judikaël me plaît, j'ai envie d'en savoir plus sur sa vie, de me rapprocher de lui / d'elle. Dans les deux cas ce sera avec une grande culpabilité envers Sarah (et Dieu) puisque c'est clairement un péché, mais le désir peut être là, aux PJ de voir ce qu'ils en font.

Bonne organisation, et contactez-moi si toute question !

Victorien