—HEAD
Genève

Hes·SO GENÈVE
Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale

Simon Frommel

Comment faire du jeu de rôle un outil politique efficace ?

Mémoire réalisé dans le cadre du
Master TRANS– Pratiques artistiques socialement engagées,
sous la direction de microsillons

1.1 Introduction

2.1 Définition du jeu de rôle
2.2 Mécaniques

3.1 Inscription dans le champ de l'art
3.2 Esthétique relationnelle ?
3.3 Création collective et exigence
3.4 Perspectives politiques
3.5 Le problème de la diffusion
3.6 Pertinence

4.1 Introduction à la méthode
4.2 Théâtre de l'opprimé·e·x
4.3 Définition du terme *situation sociale*
4.4 Commentaire sur la méthode
4.5 Conclusion de la méthode

5.1 Cas d'étude : projet pilote d'un JDR politiquement efficace
5.2 Description du scénario
5.3 Parties jouées
5.4 Efficacité politique ?

6.1 Conclusion

1.1

Introduction

Imaginez que votre esprit soit comme un sentier de montagne, avec au bout de ce sentier, une confortable maison comme destination. Seulement, le sentier est régulièrement coupé par des profonds torrents au-dessus desquels aucun pont ne passe. Ces torrents représentent autant de fuites possibles. Deux solutions s'offrent à vous : la première est de planter les pieds dans l'eau, de forcer pour rester sur le sentier, pour traverser malgré le courant qui vous ralentit et l'eau froide de la fonte des neiges qui vous glace le sang. La seconde est de sortir la bouée de votre sac, de vous élancer avec le courant, voguant à grande vitesse et en riant aux éclats, puis en voyant arriver un autre sentier en contrebas, de virer sur le côté et d'atterrir de l'autre côté de la rivière. Vous êtes sur un autre chemin, peut-être plus long, peut-être plus court, mais qui mène bien quelque part. L'important, c'est que vous avez traversé sans effort ; c'était beaucoup plus amusant et plus rapide.

Cette analogie essaie de mettre en avant que l'énergie nécessaire pour rester concentré·e·x sur une tâche est parfois si grande, que laisser filer son esprit, interrompre la tâche (on la reprendra plus tard !) et en commencer une autre peut se révéler être plus efficace. On va peut-être changer de besogne, en avoir marre de la deuxième et revenir terminer la première avec plus d'entrain qu'avant.

Je n'ai jamais eu autant d'assiduité dans une tâche que lorsqu'il s'agit de participer à un jeu de rôle (JDR) ou d'en préparer un. Je me surprends à passer des heures entières à écrire des scripts, des profils de personnages, à apprendre des règles et à imaginer des situations. Dans mon parcours scolaire et dans ma vie en général, je n'ai connu ça nulle part ailleurs. A l'école je me déconcentrais facilement ; j'ai un trouble du déficit de l'attention (TDAH) et j'ai obtenu ma maturité sous Ritaline[1]. Même pendant les cours qui m'intéressaient particulièrement, mon esprit divaguait et je ne pouvais pas écouter attentivement très longtemps. Ensuite, pendant mes études d'art à la HEAD, j'ai eu l'opportunité de travailler principalement sur ce que je voulais, ce qui m'a permis d'arrêter la Ritaline et de laisser libre court à mes impulsions d'hyperactif, et même d'en tirer parti. Une remarquable avancée certes, mais lorsque que j'ai commencé à me passionner pour le JDR, à l'époque Donjon & Dragon (D&D), de l'éditeur américain Wizard of the Coast, (1974), probablement le plus ancien et le plus joué du genre, qui propose des aventures épiques dans un univers de *fantasy*, j'ai découvert que mon trouble de l'attention, si présent dans ma vie quotidienne, disparaissait dans ce contexte.

Malgré tout, j'ai mis longtemps à accepter qu'il pourrait être intéressant de travailler sur ce sujet en tant qu'artiste. Pendant mes études de Bachelor en arts visuels, je

[1] La Ritaline est un médicament utilisé pour les traitements des troubles déficitaire de l'attention - hyperactivité

m'astreignais à travailler avec les médiums traditionnels, de la performance à la peinture, mais sans pour autant jamais en être pleinement satisfait. Je passais la majeure partie de mes journées d'atelier à écrire des JDR, jeux que j'allais ensuite expérimenter avec des ami·e·x·s le soir ou le weekend. Un mois avant les jurys, je montais un projet qui me semblait plus « recevable » pour une école d'art. A cette époque, je ne considérais pas mon travail de JDR comme suffisamment intéressant pour le présenter et en discuter dans un cadre réflexif. De plus, j'avais beaucoup de mal à intégrer le JDR dans le contexte de l'art contemporain tel qu'enseigné en Bachelor où la pratique d'atelier et la logique d'exposition, ou de vente d'œuvres, dominaient.

Pourtant, la production de textes de JDR, la création d'univers, le développement de ceux que me proposaient mes ami·e·x·s amateur·ice·x·s de JDR devenaient le catalyseur principal de mon travail créatif. Je souhaitais considérer le JDR comme ma pratique d'artiste et l'intégrer dans mes études pour pouvoir le réfléchir et l'expérimenter avec davantage de moyens et de temps, comme mon activité principale et pas seulement comme une activité secondaire. D'autant plus que cette capacité nouvelle d'assiduité sans faille me confortait dans cette voie et je souhaitais valoriser ce travail qui pouvait être réalisé avec plaisir et sans avoir besoin de lutter en permanence contre le courant.

Je ne suis évidemment pas le seul à rencontrer des difficultés d'attention. Les détections de TDAH se font de plus en plus nombreuses, et les diagnostiques s'affinent, se précisent, se nuancent. Certain·e·s professionnel·le·x·s de la santé ne considère plus le TDAH simplement comme un trouble, mais aussi et surtout comme une structure de l'esprit différente, qui présente certes des faiblesses et produit des besoins spécifiques (en particulier dans le contexte scolaire) mais qui a également ses forces. Amélie Dentz, maître-assistante au département de psychologie de l'Université de Fribourg, psychologue-psychothérapeute dans un cabinet et spécialisée dans le bilan et l'accompagnement des personnes qui présente un trouble de l'attention s'exprimait ainsi dans l'émission de la RTS (2023) *Tribu* : « Le TDAH est un trouble mais aussi un mode de fonctionnement ». Diane Dulude (2014), titulaire d'un doctorat en psychologie à l'université de Montréal, a écrit un essai intitulé « Le TDA-H, une force à rééquilibrer ». En 2011 déjà, Carla Sproull (2011) publiait sa thèse de doctorat *The impact of a digital role playing game on the executive functioning skills of students with ADHD*, dont les conclusions tendaient à montrer que l'utilisation de JDR en ligne avec des étudiant·e·x·s diagnostiqué·e·x·s TDAH permettrait de « développer et renforcer leurs compétences en matière de fonctionnement exécutif »[2].

[2] Ma traduction

Ces arguments scientifiques viennent renforcer une intuition que j'ai développée en jouant moi-même ; le JDR présente un grand potentiel pédagogique, créatif et émancipateur pour les personnes atteintes de TDA-H certes, mais ne serait-ce pas également le cas pour les autres ?

Après le Bachelor, j'ai choisi de poursuivre mes études d'art en rejoignant le master TRANS– qui enseigne et défend les pratiques artistiques socialement engagées (PASE), dans lesquelles les processus de création collectives, les enjeux pédagogiques et les interrogations politiques sont fondamentales (HELGUERA, 2011). Ce contexte a été plus propice au développement du JDR comme pratique artistique et m'a permis de donner forme à mes engagements politiques de manière plus explicite. Je reviendrai là-dessus, mais au fur et à mesure de ma formation artistique, je me rendais compte de l'importance pour moi d'articuler engagement politique et pratique artistique. Je ne supportais plus de créer des objets qui me semblaient absurdes, détaché du monde et vides de sens. Je voulais utiliser le temps et l'énergie que j'employais à créer des formes pour avoir un impact sur la vie réelle.

En tant qu'artiste, je souhaite donc à la fois faire du JDR et réfléchir et agir politiquement.

Le JDR peut être considéré comme politique en soi, d'une part grâce à sa capacité à proposer des récits créés collectivement et, d'autre part, car toute création culturelle est politique – puisque s'y nichent des opinions, des biais et un propos sur le monde – comme le défend Jacques Rancière (2000) dans son ouvrage : « *Le partage du sensible, esthétique et politique ».*

Seulement, comme toute création culturelle, son contenu politique n'en fait pas forcément un outil politique agissant. Bien que l'histoire racontée puisse soulever des interrogations politiques, une étape cruciale en vue de la mise en action manque d'après moi : la phase qui mettrait efficacement en marche les personnes qui utiliseraient cet outil politique.

Je pense que notre société a besoin de changement radical, alors, comme le préconise Boris Arvaotv (1896-1940), artiste et critique d'art soviétique, il faut d'après moi défendre la construction d'un art nouveau, prolétarien, avec pour ambitions de créer les formes de la société révolutionnaire. Comme Arvaotv (2022), qui écrit « *Il faut révolutionner tout l'art afin que la création artistique puisse devenir un moyen d'organisation de n'importe quelle sphère de la vie* », je souhaite construire des moyens à même d'opérer ces changements.

Mon objectif identifié, il convient de se poser la question suivante : Comment faire du JDR une pratique artistique socialement engagée ? Comment construire un JDR

politiquement efficace ? Finalement, puisque le développement d'un pareil outil ne peut pas être politiquement utile s'il est réservé à un cercle restreint de personne, alors comment le diffuser efficacement ?

2.1

Définition jeu de rôle :

Du jeu de rôle thérapeutique où l'on rejoue des scènes de vie traumatisantes, au jeu de rôle de formation (utilisé dans les écoles autant que dans les entreprises) où l'on simule une situation pour ensuite l'analyser, il existe différentes utilisations, et donc définitions du jeu de rôle.

Le jeu de rôle sur lequel je vais m'attarder est ce qu'on appelle le jeu de rôle sur table. Hérité des jeux de stratégies militaires, le jeu de rôle sur table (ou jeu de rôle papier) propose une histoire interactive dans laquelle les participant·e·x·s décrivent les actions de leurs personnages par la parole, actions qui réussissent ou échouent selon un système de règles. Dans le cadre de ces règles, les joueur·euse·x·s ont la liberté d'improviser ; leurs choix déterminent la direction et l'issue du jeu.

Cette histoire interactive est écrite en deux temps : d'abord le·a·x maitre de jeu (MJ) définit les règles, propose une unité de temps et d'espace (le lieu où se déroulera l'histoire et l'époque dans laquelle elle se place, fictive ou non), ainsi qu'une situation de départ aux joueur·euse·x·s. Ensuite, les joueur·euse·x·s vont prendre des décisions, faire des choix dans cet univers donné, choix qui engendreront des conséquences. C'est ainsi que l'histoire se crée. Le rôle du.de la maitre de jeu est de se préparer pour réagir de la manière la plus cohérente possible aux décisions des joueur·euse·x·s. Il est commun de prévoir à l'avance différentes possibilités pour ne pas se retrouver pris.e au dépourvu. Cependant, il est encore plus commun d'être pris.e au dépourvu par des décisions inattendues des joueur·euse·x·s et de devoir improviser. En effet, l'improvisation est fréquente mais, si l'univers préalablement conçu est suffisamment cohérent, complet et pensé de manière rigoureuse, le·a·x.x MJ verra la conséquence à proposer se dessiner d'elle-même.

2.2

Mécaniques

Par ailleurs, un élément très important du jeu de rôle est ce qui en fait un jeu : les règles. Le jeu de rôle est basé sur une histoire mais cette histoire est construite autour des règles du jeu et influencée par celles-ci. Dans le jeu D&D les règles de combat sont complexes et définissent en grande partie les personnages. Dans D&D, ce qui différencie un personnage d'un autre, c'est la manière dont iel se bat (ou iel ne se bat pas). Lorsque l'on crée son personnage, l'on doit choisir sa classe (guerrier, barbare,

roublard magicien, etc.). Les différentes classes peuvent par exemple être distinguées par leur capacité à infliger des dégâts, subir des dégâts sans mourir, ou soigner ses allié·e·x·s.

Peu importe le scénario, l'utilisation de la violence pour résoudre des conflits est vivement conseillée car, dans D&D, l'on peut soigner n'importe quelle blessure en buvant une potion (que l'on trouve facilement) et, chaque nuit, les personnages guérissent de tous les dommages qu'ils auraient pu subir dans la journée. De plus, pour qu'un personnage meure, il doit tomber à zéro point de vie et rater trois jets de dés consécutifs, ce qui arrive rarement. Enfin, même une fois mort, il existe plusieurs possibilités de le ressusciter. L'enjeu de D&D est de raconter des histoires épiques, remplie d'héro·ine·x·s qui défont leurs adversaires de manière spectaculaire et ainsi, puisque l'accent mis sur les mécaniques de combat est très prononcé, on peut légitimement supposer que les histoires qui se déroulent avec les règles de D&D vont contenir beaucoup de confrontations violentes.

A l'inverse, dans le jeu de rôle *L'appel de Cthulu* (1981), écrit par Sandy Petersen et édité par Chaosium, les personnages ont très peu d'influence sur leur environnement, la moindre confrontation étant souvent synonyme de mort. Les histoires racontées avec le système de l'appel de Cthulu seront donc forcément rythmées par des fuites ou des stratégies pour contourner les dangers.

Cette influence des règles sur l'histoire est d'autant plus importante que dans le JDR, les possibilités sont infinies. A contrario, dans un jeu vidéo (je ne prends pas cet exemple au hasard car le jeu vidéo (JV) et le JDR exercent une grande influence l'un sur l'autre) quand un choix est offert, c'est toujours un choix parmi un nombre déterminé de possibilités, qui peuvent certes avoir un impact sur la suite de l'histoire, mais qui ne permettra jamais aux joueur·euse·x·s d'aller contre la volonté des développeur·euse·x·s. En jouant à un JV, on finira toujours dans un endroit qui a été prévu par les développeur·euse·x·s, et donc aussi par l'éditeur. A contrario de ce qu'il se passe dans le JDR, la seule manière de réellement créer une situation inattendue dans le JV est de chercher des bugs dans la programmation du jeu, ou comme le fait le collectif autrichien *Total Refusal,* (2020) d'aller chercher ces limites dans les grands jeux vidéo de l'industrie et de les mettre en lumière.

En résumé, la démarche du collectif consiste à examiner un JV, à comprendre son fonctionnement, son propos, ses limites, puis à essayer d'aller au-delà, tout en documentant ses expérimentations en vidéo (enregistrement d'écran). Sont alors mises en avant les contradictions entre le propos et la forme, comme dans le court-métrage *How to disapear* où le collectif démontre comment le jeu Battlefield (2022), nie l'existence du concept de désertion, pourtant déterminant dans tous les conflits armés, dans un jeu de guerre qui défend pourtant une approche historique. Avec *How*

to disapear, on comprend qu'il est impossible de quitter ici le champ de bataille, sous peine d'être exécuté par le jeu lui-même. On apprend aussi que le drapeau Etats-Uniens est le seul élément indestructible du jeu.

Certes, la saga *Mass Effect* (2007) est reconnue pour avoir démocratisé des scénarios à choix multiples, proposant des fins alternatives. Pourtant, comme l'explique la Youtubeuse *Ache* (2024), il arrive que le jeu nous retire notre libre arbitre quand il s'agit de prendre certaines décisions, pouvant nous obliger par exemple à déclencher un génocide. Dans ce contexte, l'agentivité du.de la joueur·euse·x est factice, puisque le jeu ne peut, de par son fonctionnement, couvrir toutes les options et qu'il nous emmènera toujours vers la ou les fins programmées, même si les chemins pour y parvenir peuvent être différents.

.

Dans le cas du JDR, c'est tout l'inverse. Il existe bien sur des JDR très dirigistes, où les choix des joueur·euse·x·simportent peu, mais l'intérêt du JDR est qu'il est possible (contrairement au JV) de sortir de la binarité joueur·euse·x – développeur·euse·x et donc pour la personne qui joue d'avoir une agentivité suffisante pour véritablement influencer le déroulement de l'histoire.

Le JDR pourrait donc être perçu comme synonyme de liberté absolue mais, pour être exact, la liberté d'interaction avec l'environnement ne peut se faire que par le biais des outils que le JDR propose/impose. Par outils j'entends les mécaniques de jeu, les règles choisies par les joueur·euse·x·s et le·a·x MJ. Les outils à disposition des joueur·euse·x·s vont déterminer leurs relations à l'environnement, leurs manières de percevoir les problèmes et leurs solutions. Comme l'écrivait le philosophe américain Abraham Kaplan (1964), dans *Conduct of inquiry* : « *Toute chose ressemble à un clou, pour celui qui ne possède qu'un marteau* ».

3.1

Inscription dans le champ de l'art :

Pourquoi est-ce que je souhaite défendre l'écriture de JDR comme ma pratique artistique ?

Tout d'abord, comme mentionné plus haut, je vois le JDR comme un ensemble de formes issues de décisions créatives. Il se déroule dans un univers donné que l'on doit inventer ou, s'il est emprunté, se réapproprier (faire siens ses formes, ses codes et assimiler son fonctionnement). Dans le cas où l'on invente cet univers, l'on se retrouve face à l'immense tâche de créer un monde cohérent et chaque décision prise lors de sa conception peut être lourde de sens pour le jeu.

De quel univers fictif s'inspire-t-on ? Dans quel héritage culturel se trouve-t-on ? Ces questions sont profondément politiques puisqu'elles disent beaucoup de notre manière de voir le monde et des sujets qui nous animent lors du développement de l'univers.

Que disent les décalages de nos scénarios par rapport au monde réel sur notre position dans ce dernier ? Si par exemple je décide de créer un monde fantastique dans lequel le racisme n'existe pas, est-ce que je procède ainsi parce que j'occupe une position privilégiée dans laquelle je ne subis pas le racisme systémique et que je peux par conséquent me permettre de l'oublier ? Ou au contraire, est-ce parce que je souhaite proposer un monde meilleur, plus léger, un espace où enfin les possibilités ne sont plus limitées par cette discrimination ?

Ursula le Guin (1979 : 63), autrice de fantasy et de science-fiction, défendait par exemple l'importance de l'imagination et de la fiction pour appréhender les problématiques de la vie réelle. Les univers imaginaires permettent de développer de l'empathie pour des personnages ou des cultures différentes de la nôtre, de décrire des sociétés alternatives qui mettent en évidence les disfonctionnements de notre monde, de renverser les normes établies et d'élargir l'horizon intellectuel en proposant des normes culturelles inédites ou incongrues. Elle écrit : « *Après tout, comme nous l'ont affirmé les plus grands scientifiques, et comme le savent tous les enfants, l'imagination permet mieux que tout de de percevoir, de compatir et d'espérer.* »

3.2

Esthétique relationnelle ?

Une fois la première partie de ce processus de création achevée, le jeu de rôle doit être joué. Il faut donc réunir des gens pour entamer la seconde partie du processus, qui permettra de créer un récit collectivement.

Développer une telle pratique dans le champ de l'art pourrait laisser à penser qu'une approche voisine de l'esthétique relationnelle serait privilégiée. En effet, l'esthétique relationnelle, théorisée par Nicolas Bourriaud (1998), historien et critique d'art français, dans son texte éponyme, montre comment les relations humaines pouvaient devenir le centre de certaines pratiques artistiques, remplaçant les objets d'art et mettant en avant des situations particulières ou des environnements interactifs. Dans ces situations, la présence et l'action du public est essentielle et, sans elles l'œuvre n'existe pas ou est incomplète. L'approche de Bourriaud se concentre précisément sur les actions (et réactions) du public avec les propositions des artistes, et l'œuvre se construit autour des relations éphémères entre les artistes et le public, et au sein du public lui-même.

Comme dans l'esthétique relationnelle, dans la pratique artistique de jeu de rôle, le moment de réunion des participant·e·x·s est effectivement central. En effet, le but n'est pas tant d'écrire une histoire que de la vivre. Le déroulé des événements du JDR formera tantôt une archive, tantôt juste un souvenir.

L'historienne de l'art britannique Claire Bishop (2004), apporte une critique pertinente sur le travail de Bourriaud dans *Antogonism and Relational Aesthetics* en questionnant la nature des relations créées par les situations de l'art relationnel. Selon elle, l'approche de Bourriaud, ne questionne pas la nature des relations et considère la relation comme un élément neutre et qui sous-entend un consensus. Alors, toujours selon Bishop, Bourriaud fait abstractions des divergences d'opinions qui font la réalité des relations sociales. De plus, Bishop considère que la démocratie est basée sur les confrontations d'opinions et que si les désaccords qui peuvent émerger de ces positions sont niés par Bourriaud, son approche est, en un sens, anti-démocratique.

Je partage l'analyse de Claire Bishop lorsqu'elle reconnait la valeur de l'esthétique relationnelle, et sa capacité à mettre en lumière les relations créées par ses propres formes, mais aussi sa critique de cette démarche artistique. Il est en effet d'après moi nécessaire d'amener une forme plus "conflictuelle" à l'esthétique relationnelle, sans quoi le travail restera superficiel et ne pourra pas engager de discussions sociales profondes.

De surcroit, trouver des solutions malgré les divergences d'opinion est essentiel dans une partie de JDR ; l'une de ses forces réside notamment dans sa capacité à imposer une discussion entre les joueur·euse·x·s, qui doivent se mettre d'accord sur les réactions à adopter face à une situation délicate. Ce genre de moment sollicite non seulement de l'empathie, puisque les joueur·euse·x·s vont réagir en fonction de leur personnage, réfléchir à leur place et en tenant compte des expériences que le personnage a vécu (en tout cas iels sont invité·e·x·s à le faire). Surtout, les choix vont toujours exiger une discussion et, lorsque le consensus n'est pas évident, des négociations doivent être menées. Bien sûr, un·e joueur·euse·x pourra toujours décider de ne pas tenir compte de l'avis de ses camarades et d'imposer son avis pour une décision, mais ce genre de comportement va également servir le JDR, puisqu'agir seul peut induire des tensions entre les personnages, qui créeront des situations narratives intéressantes, qui nécessiterons à leur tour une discussion constructive pour les régler. Les tensions seront nécessairement réglées puisque en acceptant de jouer, les joueur·euse·x·s ont accepté de jouer ensemble ; le JDR c'est une collaboration. [3]

[3] Exception faite de certains JDR très spéciaux, comme « Everyone is John » de Michael Sullivan (2002) qui met en compétition les joueur.euse.s dans le but de prendre le contrôle tour à tour du seul personnage du jeu.

Si ma pratique partage certaines caractéristiques avec l'esthétique relationnelle, je m'en distingue clairement, puisque le conflit, absent chez Bourriaud, est un point essentiel de ma démarche. Je conçois le JDR comme une forme qui permet d'ouvrir une discussion en utilisant une autre forme dialogue, plus indirecte car véhiculée par des situations et des personnages imaginaires. En mettant des personnages dans des situations complexes ou délicates, les joueur·euse·x·s vont devoir travailler ensemble, se mettre d'accord sur les bonnes réactions à adopter et argumenter si les opinions divergent. De plus, la dimension « indirecte » permet de se détacher d'une certaine appréhension du conflit (qui peut tenir de la crainte, de la réserve, de la timidité, de la pudeur etc.) dans des contextes sociaux ; on n'a plus peur de se contredire, d'opposer des arguments, puisque que ce n'est pas un *vrai* conflit, mais des proches qui s'amusent à ne pas être d'accord et, ce faisant, s'exercent à le faire.

3.3

Création collective et exigences

Dans une partie de JDR, un certain investissement est requis pour les joueur·euse·x·s et pour le·a·x maître de jeu ; il faut parfois apprendre les règles en amont, intégrer les bases de l'univers pour permettre à son personnage de s'y mouvoir plus fluidement et, pendant la partie (qui peut durer plusieurs heures) chaque joueur·euse·x doit s'investir dans son personnage, réfléchir à sa place, non selon son opinion mais selon les caractéristiques attribuées à son personnage. En effet, traditionnellement, le personnage est résumé par une feuille de personnage, décrivant ses moyens d'action sur l'environnement. La fiche présente les forces et les faiblesses du personnage pour les représenter, on propose souvent une série de caractéristiques qui doivent couvrir tous les champs d'actions possible. Les caractéristiques sont très variables selon les systèmes de jeu. Dans Donjons&Dragons par exemple, un personnage est divisé en six caractéristiques : la force (détermine la puissance musculaire), la dextérité (détermine l'agilité et la réactivité), la constitution (détermine la résistance aux maladies et le nombre de points de vie), l'intelligence (détermine la qualité de la mémoire et de l'apprentissage), la sagesse (détermine la qualité de l'instinct et de l'intuition) et le charisme (détermine la capacité à mentir ou convaincre). Pour chaque action que le·a·x joueur·euse veut entreprendre, il devra réussir un jet de dé correspondant à la caractéristique concernée et, plus la valeur de la caractéristique est élevée, plus le personnage aura de chance de réussir le jet de dé.

Le·a·x joueur·euse·x doit faire l'effort de comprendre les situations dans lesquels le groupe se trouve, proposer des actions, chercher des résolutions, faire avancer l'histoire, le tout en respectant au maximum le profil de son personnage. C'est un engagement important, qui peut avoir un impact émotionnel sur les participant·e·x·s . C'est également ce qui rend les personnages si intéressants à travailler, pour le·a·x maître du jeu comme pour les joueur·euse·x·s.

3.4

Perspective politique

Fibre Tigre, un auteur de JDR très important en Francophonie, puisqu'il est à l'origine de *Game of Roles* (2018) une partie de JDR qui se déroule en live sur Twitch (un format appelé *actual play*) où sont impliqué des célébrité·e·x·s de Twitch, de Youtube ou encore des représentant·e·x·s politiques explique :

> *Le JDR permet de proposer des dilemmes éthiques et moraux sans juger* (…) *Pour de la gestion de conflits par exemple, il permet un changement de perspective : au lieu de défendre son propre avis, le joueur doit s'approprier un autre point de vue. »* (Marine Dessaux, 2023)

Dans les précédents chapitres, j'ai expliqué pourquoi le JDR présente un potentiel artistique, pourquoi il constitue une forme de création collective et pourquoi je souhaite personnellement travailler avec ce médium. Il s'agit maintenant de développer mon objectif *politique* avec ce travail.

Je suis politiquement proche de la TMI, la Tendance Marxiste Internationale, fondée par Ted Grant et Alan Woods en 1992, qui lutte dans une trentaine de pays pour le renversement du capitalisme et l'instauration du socialisme. Je partage la majeure partie de leurs idées générales, et, dans l'urgence de la crise climatique, face à l'impérialisme, aux guerres et aux génocides en cours, je veux faire de mon travail artistique un outil militant.

Que l'outil mis en place par le biais de ma pratique fonctionne ou pas, il est impératif pour moi de tendre vers cet idéal militant, d'avoir l'ambition de construire un outil politique efficace.

Après avoir participé aux grèves pour le climat en 2018, je me suis rapproché de milieux de gauche militants de Genève, principalement composés de jeunes étudiant·e·x·s, participant alors à quelques actions ou coup d'éclat (en étant parfois impliqué dans les plénières où ces actions étaient organisées). D'abord enthousiaste à l'idée de m'engager plus radicalement après le relatif échec[4] des grèves pour le climat, (Rice Noirin & Kholer Martin, 2019), l'excitation s'est peu à peu effacée devant le malaise systématique que je ressentais à l'intérieur de tous ces mouvements.

L'origine de ce malaise résidait notamment dans une contradiction que j'observais au sein des groupes qui dirigeaient ces mouvements : la philosophie dominante était

[4] Les ambitions du mouvement des *ClimateStrike,* neutralité carbone en 2030, justice climatique, état d'urgence climatique, arrêt de l'investissement dans les énergies fossiles, ne seront pas atteintes, malgré l'inclusion symbolique de l'écologie dans les politiques gouvernementales, qui tient plus de la récupération politique que d'un véritable engagement.

anarchiste et donc supposément opposée aux hiérarchies mais les structures adoptées n'étaient jamais clairement exposées. En résultait un exemple flagrant de *tyrannie de l'absence de structure*, telle que théorisée par la politologue Jo Freeman, (1972), où il existait indubitablement des dirigeant·e·x·s mais sans que personne ne les ai officiellement désigné·e·x·s. De plus, ce milieu souffrait d'un chevauchement entre groupes politiques et groupes d'ami·e·x·s, créant un frein au recrutement : le mouvement politique cherche à augmenter ses forces mais le groupe d'ami·e·x·s ne cherche pas forcément à s'agrandir, ce qui peut créer une confusion contre-productive pour les personnes récemment impliqué·e·x·s.

Par la suite, je me suis rapproché d'une organisation marxiste révolutionnaire, l'Étincelle (aujourd'hui PCR, Parti Communiste Révolutionnaire). L'Étincelle est la branche suisse de la TMI mentionnée plus tôt. Contrairement aux groupes militants déstructurés, l'Étincelle possède une structure solide et hiérarchisée. Le rapprochement avec cette organisation a donc été plus fluide, car l'organisation démontre d'une démarche assumée de recrutement et d'expansion. En participant aux événements que l'Étincelle propose, j'ai appris à connaître les bases du marxisme et j'ai été de plus en plus convaincu par l'importance contemporaine du matérialisme historique et de la philosophie marxiste (Alan Woods, 2022). Cependant, je ne suis jamais devenu un membre de la TMI, notamment car les méthodes d'assimilation du contenu politique me posaient problème.

En effet, l'Étincelle insiste sur une assimilation théorique importante par ses membres, qui doivent ensuite être en capacité de la mettre en pratique dans les mouvements de masses (manifestations, grèves, etc.). Les méthodes pour intégrer cette théorie sont globalement divisées entre la lecture solitaire, les cercles de lecture et les conférences (chacune agrémentée de discussion collective autour de la compréhension de ces textes). Ces techniques exigent une attention soutenue et il a été difficile pour moi de m'atteler à cette tâche.

Je me suis donc retrouvé sans organisation politique, en ressentant un sentiment d'impuissance et une certaine culpabilité à ne plus agir pour changer ce système injuste. De là est venue la nécessité de mettre à profit mon travail artistique pour, d'une manière ou d'une autre, en faire un outil politique et militer en tant qu'artiste. D'où l'intérêt d'inscrire ce travail dans la lignée des pratiques artistiques socialement engagées telles que définies notamment par Pablo Helguera, artiste et éducateur, qui voit dans ces pratiques une manière d'aller au-delà de l'expression artistique ordinaire en menant des actions concrètes, qui doit participer activement aux changements sociaux. Dans *Education for Socially Engaged Art* (Helguera, 2011), il explique que « *le but de ce petit livre n'est pas de servir de texte théorique ni d'être un ensemble complet de référence mais plutôt de proposer quelques exemples d'utilisation de l'art*

dans le domaine social. ».[5] C'est exactement de cette école dont je souhaite me revendiquer ; énoncer des idées, une méthode qui a vocation d'être utilisée, de manière concrète et pratique. Une recette de cuisine que l'on peut facilement suivre plutôt qu'un texte complexe à déchiffrer.

3.5

Le problème de la diffusion

Si le JDR est plein d'atouts pour parler de politique – il permet de prendre du recul sur une société, d'agir en son sein, de constater les conséquences de différentes des décisions qui vont influencer la vie d'autres personnages (donc des décisions politiques) – il a un gros défaut lorsqu'il s'agit d'en faire un outil militant : son mode de diffusion.

En effet, pour fonctionner, une partie de JDR a besoin de plusieurs conditions précises :

- De l'investissement : en amont déjà, le·a·x MJ doit préparer la session de jeu. Cette préparation nécessite en général plusieurs heures. En plus de ça, les joueur·euse·x·s doivent intégrer les règles et comprendre l'univers dans lequel iels évolueront. Pendant la partie, il faut pouvoir consacrer plusieurs heures d'affilée au jeu pour pouvoir mener une partie à son terme dans de bonnes conditions.
- Un espace, un lieu ou jouer : Le JDR fonctionne avec l'immersion, ce qui nécessite un lieu fermé, calme, où il n'y pas de passage ou d'éléments susceptible de casser l'immersion.
- De l'intimité : incarner un personnage et le jouer, c'est se mettre en avant. Pour de nombreuses personnes, c'est intimidant et vulnérabilisant. Tout le monde doit donc se sentir à l'aise avec la composition du groupe. Traditionnellement, il n'y a pas de public pendant une partie de JDR, notamment pour cette raison.

Toutes ces conditions rendent difficile d'utiliser ce format pour diffuser des idées politiques largement. Certes, *l'actual play*[6] est une manière intéressante de diffuser du jeu de rôle mais c'est finalement un média différent du jeu de rôle sur table. Bien que ce soit du JDR, on consomme de *l'actual play* comme on consomme n'importe quel divertissement, en étant passif.ve devant une histoire dans laquelle on n'intervient pas. L'agentivité, essence même du JDR, est donc nulle. L'interactivité avec le public via le chat des plateformes de streaming a beau apporter une illusion de participation

[5] Ma traduction

[6] *L'actual play* est du JDR exécuté en direct, retransmis par des plateformes de streaming (Twitch, Youtube). Le spectacle (dans ce cas précis, le JDR devient effectivement un spectacle) est donc regardé par des viewers, qui ont accès à un chat en direct (sur la plateforme) et qui permet parfois d'interagir en direct avec le·a·x MJ et les joueur·euse·x·s.

pour les *viewers*, elle reste secondaire et n'est pas à la hauteur de l'agentivité des joueur·euse·x·s du JDR.

J'insiste sur l'importance de l'agentivité des joueur·euse·x·s car ce qui fait l'intérêt du médium dans la perspective qui m'intéresse, c'est sa capacité à offrir des moyens d'actions à ses joueur·euse·x·s, avec notamment l'ambition de donner le goût de l'action politique, dans un contexte ludique.

De plus, dans l'*actual play*, le format, le rythme notamment, est considérablement modifié pour correspondre aux standards de divertissement auxquels nous sommes accoutumés (à la télévision notamment, où chaque seconde compte) et pour fonctionner pour une large audience, anonyme.

Par ailleurs, l'intimité recherchée lors d'une session de jeu est remplacée par l'implication de professionnels·le·x·s du spectacle en tant que joueur·euse·x·s. En fait, c'est une manière captivante de déplacer le jeu de rôle traditionnel, mais pas du tout dans la direction politique où je souhaite l'amener.

Enregistrer une session de jeu ordinaire pourrait être une autre manière d'en diffuser le contenu. Mais se savoir enregistré altère passablement nos manière d'agir, et le problème de l'agentivité nulle pour les auditeur·ice·x·s reste le même.

De fait, la diffusion la plus répandu de JDR se fait sous la forme de livres (ou de PDFs). On y inscrit les règles, l'univers et parfois des scénarios entièrement écrits (qui laissent forcément moins de place à l'agentivité) qu'il convient aux joueur·euse·x·s de s'approprier et à partir desquels il s'agit de construire leur propre campagnes (plusieurs séances de jeu consécutives, avec les mêmes personnages). La diffusion peut être efficace, puisqu'elle emprunte les chemins de la diffusion du livre, autant que ceux de la diffusion des jeux de sociétés.

3.6

Pertinence

Toutefois, la forme de diffusion du jeu de rôle politique soulève un autre problème, celui de la pertinence du scénario. Par le biais de celui-ci, l'auteur·ice·x impose sa thématique. Même si le caractère interactif du support donne plus de latitude que le JV par exemple, le.la producteur·ice·x, par le biais du scénario, impose dans une certaine mesure sa vision du monde, ses règles, son univers, et ses questionnements. Par ce biais, il y aura bien une partie de la population pour qui les problématiques vont particulièrement résonner, chez qui elles engendreront des discussions politiques, des prises de consciences, des envies d'en apprendre plus sur le sujet. Néanmoins, en fonctionnant ainsi, on se ferme à toutes les autres personnes, pour qui le scénario ne parlera pas spécialement. Or, tout comme la relation entre les

mécaniques du jeu (les règles) et le contenu évoqué plus tôt, les conditions de création d'une œuvre culturelle ont nécessairement un impact sur sa réception, son propos ou son accessibilité. [7]

Boris Arvatov (2022 : 71-72), dans son livre *Art de production*, critique les artistes qui ont pour but « *d'établir un art de chevalet prolétarien : des tableaux qui mettraient en forme la conscience de la classe ouvrière par leur sujet.* » car selon lui, l'art de chevalet, est intrinsèquement bourgeois :

> La peinture de chevalet, quel que soit son sujet, sera toujours un produit de l'art bourgeois, même si c'est un prolétaire qui l'a peinte […] son destin sera de n'être jamais prolétarienne […] incapable organiquement d'avoir l'effet réel qui justifierait les efforts fournis pour sa production.

Il explique l'intérêt politique derrière cette forme contradictoire de prolétarisation de l'art en prenant en exemple les socialiste belges Jules Destrée (1863-1936) et Emile Vandervelde (1866-1938), respectivement président de la 2ème internationale de 1900 à 1916 et ministre dans le gouvernement belge, tous deux membres du parti ouvrier belge mais que Arvatov (2022 : 83) qualifie d'opportunistes :

> Par prolétarisation de l'art, ils entendaient sa démocratisation, c'est-à-dire la large diffusion des œuvres d'art bourgeoises dans le milieu de travailleurs. Ils recherchaient la conciliation en esthétique tout comme ils recherchaient la conciliation en politique.

La peinture de chevalet du début du XXème siècle présente les mêmes caractéristiques qu'une partie de la production artistique, qui n'est accessible qu'à celleux ayant le capital culturel adapté. La production culturelle dite « de masse » est également bridée dans son potentiel subversif, car les moyens de production étant souvent concentrés dans les mains de grands capitalistes – l'exemple de plateformes de diffusion comme Netflix est d'ailleurs devenu paradigmatique – l'art destiné aux masses est un art marchand, produit essentiellement pour sa valeur d'échange.

Alors oui, certains sujets « populaires » sont certes traités, mais il s'agit davantage d'une appropriation, suivant les logiques de rentabilité. En résulte une forme de contrôle exercé sur la création de récits, défini par les intérêts économiques des grandes sociétés de production.

---

[7] En effet, la production artistique traditionnelle est détachée du quotidien, les objets produits ne sont pas destinés à une utilisation pratique ou quotidienne mais à une marchandisation et ne concernent donc que celleux qui possèdent le capital nécessaire à son acquisition ; la classe bourgeoise. Les artistes sont donc, de fait, financièrement dépendant de la bourgeoisie, alors « *[leurs] goût coïncidèrent avec ceux de la société bourgeoise.* » (Arvatov, 2022, p.30)

Cette esquisse simpliste mérite certainement d'être nuancée puisqu'ici et là, certaines œuvres parviennent à se soustraire à ces logiques. Toutefois, il s'agit ici de mettre en avant le potentiel politique de la forme de *construction collective* du récit, comme outil d'émancipation en dehors des circuit traditionnels de production de narratifs.

Alors, plutôt que de diffuser des histoires politiques pré-écrites, et pour pouvoir collectivement lier des discussions politiques à la création de nouveaux récits, il convient de développer des outils de création collective, non seulement en dehors du système de production du capitalisme mais aussi contre ce dernier.

Les contraintes liées à la mise en place de partie de JDR énoncée plus haut (investissement, espace, intimité) sont, pour moi, contre-balancées par le potentiel politique que permet la grande agentivité des joueur·euse·x·s. Un investissement aussi conséquent que celui nécessaire pour mettre en place un jeu de rôle et y prendre part poserait question s'il s'agissait simplement de consommer du contenu politique, mais je pense que l'impact d'un JDR politique comme décrit ici – qui repose sur un scénario pertinent pour les participant·e·x·s et dans lequel on prend part activement – vaut largement l'engagement.

La diffusion de ces outils, de cette méthode qui propose une recette pour écrire facilement du JDR politique (plutôt que de diffuser des scénario pré-écrits), représente l'enjeu principal de ce travail.

4.1

Introduction à la méthode

Comme énoncé plus haut, le caractère politique du jeu de rôle réside dans la *construction* d'une trame de récit par un.e MJ, récit qui se développera ensuite au fil des actions des joueur·euse·x·s. Ainsi, pour moi, politiser le jeu de rôle ne signifie pas de proposer un scénario tout fait (qui auraient un *contenu politique*), mais plutôt de proposer une *méthode politique*, qui définit une structure claire à l'intérieur de laquelle chacun·e·x pourra insérer le contenu le plus pertinent pour elleux. Une telle méthode est conçue pour aider l'insertion d'éléments politiques dans le scénario, un exercice qui, dans mon expérience, n'est pas aussi aisé qu'il n'y parait. En effet, non seulement la rédaction d'un scénario prend du temps, mais il s'agit également d'un processus extrêmement complexe ; il est donc très difficile d'y ajouter un niveau de réflexion supplémentaire.

Je vais donc proposer une méthode, organisée autour d'une série de « grands principes » qui pourrait permettre de couvrir tout le processus de création de scénario de JDR, commençant par le choix du sujet, sa définition générale et sa scénarisation.

Issu de mon expérience personnelle de jeu, cette méthode – applicable à tout type de contextes – est conçue pour simplifier la création d'un JDR politique et raccourcir la durée de sa création. La diffusion d'une méthode générale doit permettre à quiconque de s'approprier les outils du JDR pour traiter de n'importe quel sujet, de décentraliser le processus de création en partageant des outils accessibles, libre de droit et fonctionnels, indépendamment de ma personne. Je ne cherche donc aucunement à promouvoir une vision politique définie ou dogmatique.

J'ai donc développé une série de consignes, expliquant étape par étape comment procéder. Notons toutefois que les réflexions sur cette méthode que je développe dans ce chapitre ne constituent pas la méthode en elle-même mais une *explicitation de la réflexion théorique et pratique qui sous-tend la méthode*. La méthode elle-même sera un objet indépendant, simplifié et diffusable, une sorte de mode d'emploi où je m'adresserai à l'utilisateur·ice·x en « tu ».[8]

4.2

Théâtre de l'opprimé·e·x

Avant de présenter mes grands principes, je dois mentionner mon inspiration principale pour leur développement : la méthode théâtrale développée par Augusto Boal (2007) dans *le théâtre de l'opprimé*. Je pourrais même considérer ce travail comme une forme de traduction de la méthode de Boal pour du JDR.

Le théâtre de l'opprimé·e·x repose sur 5 points :
La participation active ; les spect-acteur·ice·x·s sont invité·e·x·s à intervenir pendant les représentations.
Le théâtre-forum ; où le principe est de jouer une scène concrète et vécue d'oppression, et où le public est invité à venir prendre la place des comédien·ne·x·s pour proposer d'autres réactions, conclusions etc.
La conscientisation de l'oppression ; Boal souhaite partager ces outils pour permettre de mieux identifier les situations d'oppression vécues par les personnes qui participent, de prendre conscience de leur existence et de réagir face à elles.
La lutte sociale ; Le théâtre de l'opprimé a pour vocation d'être un outil de transformation sociale. En proposant aux participant·e·x·s d'explorer des scénarios alternatifs à des situations d'oppression vécues, il cherche à inspirer des actions réelles en faveur de la justice sociale.
Éducation populaire ; Augusto Boal considérait le théâtre comme un outil d'éducation populaire au Brésil. Il permettait, selon lui, de s'écarter de la glorification des artistes, de briser la barrière public-artiste et ainsi, de rendre la création théâtrale accessible à tous·te·x·s.

[8] La méthode sera disponible sur un site internet, encore en cours de développement.

Le travail de Boal est un parfait exemple de l'intérêt – pour favoriser une action politique – de travailler à partir non pas du contenu mais d'une structure.

Boal n'a pas essayé de construire une pièce de théâtre unique qui, en y assistant, émanciperait automatiquement ses spectateur·ice·x·s. Comme Boris Arvatov (dont les thèses ont été discutées plus haut), il semble distinguer démocratisation de l'art (un accès facilité à de l'art bourgeois pour les classes précaires) et la construction d'un art nouveau, qui puisse véritablement être modelé par et pour les classes opprimées. En exigeant un engagement, une proactivité, de l'action de la part de ses spect-acteur·ice·x·s, Boal ancre les récits dans le réel, permet une appropriation de ses outils et incite à des actions qui mèneront à des transformations sociales et politique.

Durant le développement de mes consignes, je me suis efforcé de reprendre tous ces éléments, en les adaptant pour le médium du jeu de rôle.

4.3

Définition du terme *situation sociale*

Pour construire cette méthode, je propose des clefs pour conceptualiser puis scénariser n'importe quelle situation sociale.

Une situation sociale est pour moi l'entrelacement du contexte politique, économique, social, culturel, d'un groupe social (société, ville, entreprise, etc.) à un moment donné.

Pour définir la situation sociale, je m'inscris dans la démarche matérialiste du marxisme (Alan Woods, 2022) qui considère les conditions matérielles comme le moteur des changements sociaux. Les conditions matérielles sont les conditions concrètes de la vie sociale, comprenant les moyens de productions (technologies, accès aux ressources naturelles, contrôle sur l'environnement) et les relations de production (la propriété des moyens de production, l'accès et la diffusion des biens et des services produits).

Ma démarche a été pensée principalement pour traiter de situations sociales qui s'inscrivent dans cette définition. Des situations plus quotidiennes, à l'échelle personnelle par exemple, seraient difficiles à placer au centre d'un JDR en suivant la méthode que je propose.

4.4

Commentaires sur la méthode

1) Identification et choix d'une situation sociale

Pourquoi ? *La structure de la situation sociale formera la base du scénario du JDR.*

Pour choisir une situation sociale, il faut penser à une conjoncture à laquelle l'on a envie de réfléchir, sur laquelle l'on a quelque chose à dire, à défendre ou à critiquer.

Est-ce que c'est une situation que l'on a vécue ? Est-ce qu'à la manière du *théâtre de l'opprimé·e·x*de Augusto Boal ou du *Feminist Art Program*[9] on veut reprendre une situation qui a été douloureuse ou frustrante ?[10]
Est-ce qu'au contraire l'on souhaite se projeter dans une situation passée, que l'on n'a pas pu vivre mais dont le sujet résonne encore aujourd'hui (ou qui pourrait-être sur le point de se reproduire) ? Ou encore, est-ce que l'on souhaite expérimenter une situation qui aurait pu se produire, mais qui n'a jamais eu lieu ?

Si on a du mal à trouver une situation précise, on peut d'abord penser directement aux sujets politiques qui nous animent ? La lutte des classes ? Le racisme systémique ? L'interventionnisme de l'état ? L'égalité des chances ? La justice climatique ? Les violences policières ?

Une fois le sujet politique défini, il s'agit de chercher un moment, une situation sociale qui implique ce sujet. Une étape de recherche peut parfois se révéler nécessaire, notamment pour trouver des situations sociales pertinentes pour le sujet choisi. Mais il s'agit avant tout de repérer les grandes lignes d'un événement historique, étape qui doit rester relativement rapide, pour en favoriser l'accessibilité.

2) Analyse globale d'une situation choisie

Pourquoi ? *Pour pouvoir scénariser la situation sociale, il faut pouvoir comprendre ses tenants et aboutissants, dans l'optique de rester cohérent, plausible et pertinent lors de l'écriture du scénario.*

[9]Le *Feminist Art Program* est un mouvement artistique lancé par Judy Chicago à la California State University en 1970. Le programme avait pour but de promouvoir les pratiques artistiques féministes et mettait notamment en forme, par les « consciousness raising groups feminist » (groupes de prise de conscience féministe), les expériences personnelles des artistes.

[10] Pour rappel, lorsque j'évoque une situation vécu douloureuse ou frustrante, je sous-entends qu'elle s'implique dans un mouvement social plus large. Écrire sur la base d'une situation personnelle pourrait être tout aussi intéressante, seulement je n'ai pas pensé cette méthode dans ce sens.

Il faut dès lors identifier les acteur·ice·x·s et les relations de pouvoir entre les différentes parties.[11] Existe-t-il une hiérarchie ? D'où provient cette hiérarchie ? Quels sont les classes sociales concernées ? Quels sont les groupes sociaux (basé sur le genre, la race, l'orientation sexuelle, la religion, l'âge, etc.) concernés ? Quelle est la marge de manœuvre des parties concernées, leur espace d'initiative, leur agentivité ? Quels sont les principaux leviers d'action pour les différents camps ? Quel est leur vécu, leur expérience (qui va influencer leurs actions) ? Quel est leur horizon d'attente ? Quels sont leurs intentions ?

Il faut également analyser l'époque et le lieu dans lesquels la situation prend place : Pourquoi cette situation sociale a-t-elle été observée dans cet endroit précis ? Quelles sont les caractéristiques de ce lieu ? Pourquoi à ce moment précis ? A quoi correspond cette période historique, cette période de l'année, du mois, de la semaine ? Quel est l'échelle spatiale (locale, régionale, nationale, internationale, mondiale) ?

Est-ce la première fois que cela se produisait ? Dans le cas contraire, combien de temps s'est écoulé depuis les dernières circonstances similaires ?

Quel est l'échelle temporelle (temps court : jours, semaines, mois / temps moyen : décennies, siècles / temps long : ères, civilisations)

Quelles sont les conditions matérielles ? Pour quelles raisons est-ce que cette situation est-elle apparue ? Quel est le contexte sociopolitique, économique, culturel, etc. de l'époque ? Si l'on bénéficie d'un peu de recul historique, comment explique-t-on l'apparition de cette situation précisément ?

Dans la suite de l'histoire, après cette situation, quelles ont été les conséquences ? Sont-elles visibles ? Le contexte sociopolitique a-t-il changé après cette situation ? Comment ? Pourquoi ?

3) Généralisation de la situation

Pourquoi ? Généraliser, ou conceptualiser, *afin d'identifier un concept qui est au centre la situation puis d'en déterminer les attributs. Le but ici est de généraliser la situation, et donc d'enlever les spécificités contextuelles pour en garder l'essentiel. Cela permettra par la suite d'intégrer de nouvelles spécificités à la situation, pour servir son propos. De plus, la construction archétypale permettra de découper plus facilement la situation en scène, ce qui sera utile pour la scénarisation*.

[11] Les propositions pour décomposer la situation sociale sont inspirée ou directement reprises de la démarche scientifique de l'historien Reinhart Koselleck dans son ouvrage « *L'expérience de l'histoire* » écrit en 1975.

Par exemple, une foule rassemblée dans la rue peut se nommer une manifestation*.*

La conceptualisation est essentielle car elle permet plusieurs choses. D'abord, la généralisation amène à prendre du recul, à se détacher de nos expériences ou connaissances personnelles de la situation, à analyser la situation pour ce qu'elle est plutôt que pour ce qu'elle représente pour nous, d'identifier, de reconnaitre et de nommer l'événement pour ce qu'il est, d'utiliser les termes scientifiques corrects.

Ensuite, elle permet de retirer l'ancrage historique d'une situation. Par exemple en remplaçant les noms propres par des termes génériques (sujet 1, acteur·ice·x 2, etc.), en retirant les villes, les pays, les dates ou l'époque. On pourra retirer également les spécificités des individus impliqué·e·x·s dans la situation, pour ne garder que les événements majeur et leurs conséquences.

Dans cette phase de généralisation, on peut se retrouver confronté·e·x·s à une situation sociale qui perd totalement son sens. Dans une étape suivante, on réfléchira aux éléments essentiels d'une situation qu'il ne faut conserver pour ne pas perdre l'essence de la situation elle-même.

4) Retour au particulier

De plus, une fois la situation généralisée, c'est une structure blanche qu'il convient de remplir à nouveau, en choisissant attentivement ce qu'on y intègre. Reprenons notre exemple ; les grèves pour le climat pourraient[12] donner la généralisation suivante :

a) Les conditions climatiques d'un lieu donné changent rapidement, dégradant les conditions de vie de la population.
b) La cause des changements climatiques rapides provient de la gestion des ressources par les dirigeant·e·x·s de la population.
c) La population craint pour son avenir, en particulier les jeunes, et exige un changement dans la gestion des ressources naturelles pour éviter les changements climatiques qui sont dangereux.
d) Le pouvoir en place refuse le changement, car la gestion des ressources en place lui est profitable et il en tire des privilèges.
e) La population se mobilise pour faire pression sur le pouvoir en place, qui réplique en déployant les moyens à sa disposition pour conserver ses privilèges et intérêts.

[12] J'utilise le conditionnel car je ne présente qu'une possibilité de généralisation du mouvement. Pour présenter les choses de cette manière, j'ai forcément fait une série de choix arbitraire.

5) Identifier les prérequis

Une fois le déroulé des événements globalement mis en place, il faut identifier quels sont les prérequis pour que le scénario soit cohérent. C'est une première étape de choix plus ou moins arbitraire qu'il faut opérer pour choisir ce que l'on veut mettre en avant.

Comment identifier les prérequis ?
Il faut comprendre ce qui est essentiel dans la situation sociale, ce qu'on ne peut retirer sans en changer l'essence. Pour ce faire, on peut essayer de retirer un élément à la fois et essayer de comprendre si la situation reste alors cohérente. Encore dans notre exemple, si je venais à retirer le principe des dégradations de conditions climatiques, est-ce que le scénario pourrait toujours être basé sur les grèves pour le climat ? On perd un élément primordial et le scénario ne fait plus sens.

Dans notre exemple, les prérequis sont[13] :

a) Un lieu qui concentre une population : le nœud du conflit réside entre les intérêts d'une large population face aux intérêts d'une petite minorité, mais qui possède des moyens de contraindre le reste de la population (qui leur est hiérarchiquement inférieure). Pour se faire entendre et faire reconnaître l'intérêt général de ses revendications, la population doit se mobiliser massivement, pour espérer faire le poids face aux instruments de pouvoir des dirigeant·e·x·s.

b) Un pouvoir en place : naturellement, pour qu'il ait un conflit, il faut ici des dirigeant·e·x·s, et ces dernier·ère·x·s doivent avoir des moyens de contraindre la population (que ce soit par les armes, par un pouvoir magique ou par quelque autre moyen). L'important est de montrer comment le pouvoir en place maintient le système malgré les velléités de changement de la population.

c) Des ressources naturelles exploitées par la population : les ressources doivent être nécessaire à la population, sans quoi le problème est trop simpliste ; on pourrait simplement arrêter de les exploiter. Pour que l'enjeu soit plus complexe, il faut ici montrer la mauvaise gestion des ressources par le gouvernement, qui agit dans son propre intérêt et pas dans celui de la population.

d) Une dégradation des conditions de vie : la source de l'angoisse de la population, qui sera le moteur des volontés de changement. Sans cela, il n'y auraut pas de besoin de changer le système de gestion de ressource.

[13] Une fois encore, cette liste de prérequis pourrait être débattues, en fonction des opinions de chacun·e·x.

4) Développement du propos et re-spécification

Pourquoi ? *Arrivé à cette étape, on est face à une situation sociale découpée en plusieurs prérequis abstraits, on a pris du recul, de la hauteur. L'enjeu de cette quatrième étape est de redescendre, de réimplanter des spécificités, des détails et un contexte précis. C'est à cette étape que l'on va concrètement construire l'univers dans lequel se déroulera le JDR. Il faut bien choisir ce qu'on ajoute et comment, afin que chaque élément inséré puisse servir le propos.*

On peut maintenant choisir quelles sont les caractéristiques de notre nouvelle situation sociale, qui servira de base à notre scénario. Le travail consiste à faire des choix, qui sauront mettre en valeur le propos que l'on souhaite insérer dans le scénario.

La première étape pour réintégrer du contexte est de choisir l'univers narratif dans lequel le scénario va se dérouler. Il est bien sur possible d'inventer son propre univers, mais cela représente une charge de travail bien plus grande que celle envisagée pour cette méthode, alors voici une brève liste d'univers déjà bien délimités par de nombreuses œuvres culturelles :

- Fable
- Fantastique
- Dessin animé occidental
- Dessin animé Japonais
- Heroic Fantasy
- Dark Fantasy
- Science-fiction
- Peplum
- Western
- Conte et légende
- Etc.[14]

Chacun de ces univers comporte diverses qualités pour accentuer certains traits d'un contexte sociale et politique. Utiliser des codes déjà établis libère de l'espace pour l'improvisation des joueur·euse·x·s car ces dernier·ère·x·s peuvent se reposer sur des imaginaires déjà connu en évitant de mettre une grande partie de leur énergie à chercher à comprendre un univers original tout entier. La force de l'imaginaire qu'évoquent ces univers définis dans l'esprit des joueur·euse·x·s facilite l'immersion et permettre d'entrer plus en profondeur dans le contenu.

[14] Univers repris des catégories d'univers de la Fédération d'improvisation genevoise (FIG)

Par ailleurs, j'aimerais revenir sur un point fondamental. Ce processus reste et doit rester un jeu, dans lequel tout le monde peut prendre du plaisir. Un des principes de ma démarche est d'utiliser le ludique pour aborder des questions politiques, alors l'aspect ludique doit toujours rester présent.
Le choix de l'univers peut ainsi être fait également en fonction des envies des personnes qui rédige la consigne : si le médiéval fantastique ne convient à priori pas pour adapter leurs situation sociale (parce qu'elle nécessite un progrès technologique avancé par exemple) mais que c'est leur univers préféré, le choisir tout de même mènera peut-être à une proposition unique (en trouvant notamment des décalages historiques) et convaincante ! En plus d'ajouter un côté amusant, ces décalages historiques peuvent aussi mettre en valeur des éléments insoupçonnés.

Une fois l'univers choisi, il va s'agir de construire à proprement parler le scénario, c'est-à-dire les événements face auxquels les joueur·euse·x·s vont devoir réagir.
J'ai décidé de diviser les structures de scénario en deux catégories ; les scénarios à fil rouge et les scénarios basés sur l'espace.

Fil rouge
Un scénario à fil rouge est une suite d'événements, que le·a·x MJ va faire faire s'enchaîner à sa guise. Puisque l'intérêt du JDR est d'impliquer des joueur·euse·x·s dans les prises de décision qui écriront l'histoire, un scénario à fil rouge exige de prévoir au maximum les différentes possibilités qui vont découler des décisions des personnages. Ce type de scénario peut donc être qualifié de "scénario à embranchement".

L'avantage de cette technique est qu'elle propose un cadre plus clair aux joueur·euse·x·s et que le·a·x MJ va moins avoir besoin d'improviser, puisque les événements et leurs résolutions auront été plus ou moins prévus à l'avance. Cela permettra de garder un rythme adéquat dans le jeu pour que le·a·x MJ amène les personnages là où iel veut dans un délai donné. L'inconvénient est que le jeu devient par conséquent plus contraignant.
Néanmoins, les joueur·euse·x·s vont souvent aller dans des directions qui n'ont pas été prévues par le·a·x MJ, et iel devra choisir entre accepter les propositions des joueur·euse·x·s aux détriments de ses propres prévisions. L'improvisation peut s'avérer délicaet puisqu'elle produit souvent des incohérences ou des oublis, fragilisant parfois la qualité du scénario.
Le·a·x MJ peut aussi décider d'accepter en apparence les décisions des joueur·euse·x·s tout en réadaptant les embranchements déjà prévus pour les ramener dans le scénario imaginé. Ce faisant, iel risque moins de commettre des maladresses et d'impacter négativement le scénario et son propos. Néanmoins, l'agentivité des joueur·euse·x·s est alors réduite, et le squelette de l'histoire, bien qu'agrémenté dans ses détails par les joueur·euse·x·s, restera figé.

Basé sur des lieux
Un scénario basé sur des lieux fonctionne de manière spatiale. Le·a·x MJ détermine les différents lieux dans lesquels se déroulera l'histoire et y implante des personnages non-joueurs (PNJ). Chacun de ces personnages spéciaux doit avoir une personnalité claire pour le·a·x MJ, afin de définir ses réactions dans une interaction donnée. Les joueur·euse·x·s vont pouvoir déambuler entre chaque lieu, et l'histoire va avancer en fonction des actions entreprises à chaque endroit. Il faut penser de manière structurée et logique ; par exemple, pour avancer dans l'histoire, il va falloir obtenir l'objet 1 dans le lieu 1, le donner au personnage 2 du lieu 2 pour ensuite aller ensemble au lieu 3. Si le groupe arrive au lieu 3 sans le personnage 2, alors le lieu 3 est inaccessible etc.

Cette technique a l'avantage de laisser entièrement libre les joueur·euse·x·s, qui vont entièrement construire l'histoire entre elleux, en partant de la base que le·a·x MJ a plantée.
Cette technique peut parfois être déstabilisante pour les jeunes joueur·euse·x·s de JDR, puisqu'elle exige une approche proactive et un esprit d'initiative.

Voici une proposition de structure simple pour l'écriture du scénario :

Introduction de la problématique
Mode de rédaction proposé : écriture en fil rouge
Un peu à la manière d'une cinématique – soit une étude des mouvements sans se soucier des causes qu'ils produisent – le but de cette partie est de présenter « objectivement » la situation et sa problématique. Il faut donc essayer de montrer les différents points de vue qui existent, pour, autant que possible, ne pas influencer la lecture de la problématique et donc biaiser les réponses apportées.

Exploration
Mode de rédaction proposé : écriture par lieux
Structure de scénario par lieux pour ne pas influencer le déroulé des événements. Le but de cette partie est de permettre aux joueur·euse·x·s de comprendre la problématique, ses enjeux et les possibles réponses. Il s'agit de :

- Présenter explicitement (voir grossièrement) tout·e·x·s les acteurices, leurs leviers, leur logique, leur raison d'agir.
- Encourager le dialogue entre les joueur·euse·x·s.
- Encourager à aller voir tous les PNJs.

Choix et résolution
Mélange des deux : les lieux sont déjà définis, il s'agit donc de les exploiter, mais avec un déroulement des événements plus direct puisque des actions vont être entreprises

A nouveau la structure de scénario est à rédiger plutôt en fil rouge, avec un enchainement d'événements précis, ceux de la réponse choisie à la problématique. Penser à un lieu, dans lequel va se dérouler la conclusion, et penser au chemin pour y accéder. L'accès au lieu peut être influencé par les précédents événements.
Il faut toujours faire réussir les joueur·euse·x·s, puis d'en parler et de voir si c'était vraiment la bonne solution.

5) Discussion post-partie

Une fois la partie de JDR terminée, il faut prévoir du temps pour ouvrir la discussion à propos de ce qui vient de se passer, expliquer les intentions du MJ et récolter les critiques des participant·e·x·s .

a) Écouter les retours sur la partie, sur l'expérience de jeu : qu'est-ce qui a bien marché, qu'est-ce qui n'a pas marché, est-ce qu'on a passé un bon moment ?
b) Expliquer la situation sociale qui a servi de base, expliquer ses choix, décrire les décalages et les similitudes entre la réalité historique et le scénario.
c) Comparer les actions/choix entrepris par les personnages : à quoi correspondent-elle dans la vraie vie ? Est-ce que les joueur·euse·x·s ont agi selon leurs opinions personnelles ou en cohérence avec leurs personnages ?
d) Regarder quelles auraient pu être les autres possibilités d'actions pour les personnages, les résolutions envisagées, celles qui ont été proches d'être choisies, celle au contraire qui n'ont pas du tout convaincu.
e) Ouvrir sur le monde réel : qu'en est-il aujourd'hui de ce sujet ? Sommes-nous satisfait de la situation actuelle à ce propos ? Quels pourraient être nos moyens d'actions dans notre monde ? Sont-ils accessibles ? Est-ce que dans la réalité, on aurait agi de la même manière que dans le jeu ? Pourquoi ? Le cas échéant, comment aurions-nous agi ?

4.5

Notes sur la méthode

Cette réflexion, comme la méthode qui en découle[15] ne sont pas abouties puisqu'elles n'ont, à l'heure actuelle, que peu circulé. Elles sont le fruit de mes expériences préalables de jeu de rôle.

Notons également que je n'ai pas abordé ici la question du ton utilisé pour la rédaction du scénario. Je pense en effet qu'il s'agit là d'un élément secondaire qui concerne le lien entre le langage et l'expression politique. Cette question, très intéressante parce

[15] Rappelons-le, elle n'est pas présentée dans sa forme diffusable dans ce document puisqu'il s'agit ici d'un mémoire retraçant la réflexion autour de mon travail artistique, dont la méthode est le résultat.

que le jeu de rôle se trouve à l'intersection entre une œuvre écrite et jouée, reste une piste pour des expérimentations futures.

Avant de conclure ce travail, je vais présenter dans mon dernier chapitre un premier exemple d'application de la méthode ainsi que des questionnements qui en découlent.

5.1

Cas d'étude : projet pilote d'un JDR politiquement efficace

Je vais maintenant décrire le processus de création et le scénario qui en a découlé, puis je reviendrai sur le déroulement des parties qui ont été jouée. A la suite de quoi, je continuerai par une auto-critique de l'efficacité politique effective de ces expériences et, enfin, je finirai par une ouverture vers la généralisation de grandes étapes et principes pour la création d'un JDR politique.

5.2

Description du scénario

Dans le JDR pilote que j'ai développé, l'histoire se déroule dans la ville (fictive) minière de Champefilon, dans une époque délibérément floue, entre la renaissance et la révolution industrielle. Champefilon tire sa richesse de l'extraction et l'exploitation d'un minerai : l'ambre mauve. Il est utilisé partout, pour l'éclairage public, en tant que carburant ou comme monnaie d'échange.
Par ailleurs, la région subit fréquemment des tremblements de terre, qui causent beaucoup de victimes.

Le groupe de joueur·euse·x·s découvre la preuve de l'implication directe de la dirigeante de la ville dans l'origine des tremblements de terre : elle absorbe 48 % de l'ambre mauve extraite par la ville pour allonger sa durée de vie, et les tremblements de terre surviennent après chaque absorption.
Cependant, la dirigeante bénéficie d'un certain soutien de la population. Elle est au pouvoir depuis plusieurs dizaines d'années et elle est gratifiée du développement technologique de la ville. C'est elle qui a découvert l'ambre mauve, qui a compris comment exploiter ses extraordinaires propriétés et qui a partagé ses découvertes avec les habitants·e·x·s. de la ville.

Que faites-vous ?

5.3

Parties jouées

Deux parties test ont été jouées, avec des proches, un groupe étant des habitué·e·x·s. de JDR, l'autre étant plutôt néophyte. La stratégie politique choisies par les joueureuse·x·s de ces deux parties peut être considérée comme de l'action directe violente dans les deux cas. Dans les deux parties, une fois en possession d'une preuve de l'implication de la dirigeante de la ville dans les tremblements de terre, les joueur·euse·x·s sont allé·e·x·s directement dans son lieu de résidence, surmontant les embûches sur le chemin (portes fermées, gardien·ne·x·s des chemins d'accès, etc.) et, une fois face à elle, chaque groupe a décidé de la tuer, avec plus ou moins de succès. Une fois la dirigeante de la ville assassinée, l'un des groupes, satisfait, est retourné chez elleux, sans intention de reprendre le pouvoir laissé vacant. Le problème « réglé » (la dirigeante étant morte, les tremblements de terre devraient cesser) j'ai décidé de mettre fin à la partie.
C'est important de spécifier que lorsque j'ai écrit le scénario, j'avais laissé une large place à un moment où les personnages pourraient essayer de convaincre une partie de la population de la culpabilité de la dirigeante, diffuser les preuves qu'iels ont obtenues, et agir collectivement pour renverser le pouvoir. Seulement, les joueur·euse·x·s n'ont pas emprunté cette route, préférant agir uniquement entre elleux. Qu'en déduire ? Est-ce que cela reflète leurs opinions politiques ? Est-ce que au contraire c'est en suivant les personnalités de leur personnage que les joueur·euse·x·s ont agi ainsi ? Il faut surtout se demander si les possibilités leur ont été clairement exposées. Dans l'imaginaire collectif, dans les films, les livres ou les séries, c'est tout à fait fréquent qu'un petit groupe de héro·ïne·x·s aille tout·e·x·s seul·e·x régler un problème de société complexe.[16]

Ce n'est donc pas étonnant que cela se soit passé de la même manière dans ces deux parties. De plus, des joueur·euse·x·s, après la parties, m'ont indiqué qu'iels ne pensaient pas possible d'aller visiter la ville et de rencontrer d'autres personnages. On peut donc supposer que pour inviter les joueur·euse·x·s à aller se mobiliser avec les autres personnages (non-joueur) qui habitent la ville, il faut présenter cette option comme possible, de manière plus explicite.

Avant ces parties, j'ai seulement annoncé aux joueur·euse·x·s que nous allions jouer à un jeu imprégné de politique, sans préciser explicitement la démarche basée sur une situations sociale, ni la situation en question. J'ai maintenu le flou quant à la nature du contenu, politique afin de ne pas influencer à l'avance leurs réactions.

[16] Par exemple, *Spiderman* et les super-héros de son genre qui sauvent la ville de la criminalité.

5.4

Efficacité politique ?

La problématique de ce scénario, à savoir l'accaparement et la surconsommation d'une ressource par l'élite d'une société, qui dégrade les conditions de vie de la population, est, sans surprise, basé sur le réchauffement climatique et plus précisément, le mouvement des grèves pour le climat de 2018.

Si on continue le parallèle entre le scénario et le contexte qui a servi de base, les joueur·euse·x·s, et c'est important de le mentionner, par le biais de leur personnage, ont choisi de décapiter le système pour régler le problème du réchauffement climatique.

Cette solution reflète le risque inhérent à la mise en fiction d'une situation politique réelle ; ce processus a en effet pour corollaire de produire des résultats potentiellement difficilement transposables à la vie « réelle ».

Bien qu'inhérent à ce type d'activités, ce risque peut, je pense, être diminué de deux manières. D'abord, par la présentation d'options, qui permettre aux participant·e·x·s d'*envisager un grand nombre de possibilités.* Dans ce cas, même si la voie choisie peut-être fictionnelle, le jeu de rôle aura une application pratique puisqu'il aura permis une réflexion collective sur une situation. Or, dans l'exemple donné, je pense ne pas avoir réussi à susciter un tel processus.

Ensuite, la discussion post-jeu est un point clef que je n'ai pas ici bien mis en place. En effet, il me semble important de pouvoir rebondir sur les réflexions faites par les joueur·euse·x·s pendant la partie afin d'ouvrir un espace de parole dépassant les limites posées par le scénario. Il faut, pour ce faire, une préparation spécifique à ce moment. Ici se pose une difficulté supplémentaire à laquelle je n'ai jusqu'à maintenant pas de solution : la fatigue des joueur·euse·x·s après une partie souvent longue.

6.1

Conclusion

Pour terminer, j'ai cherché ici à faire du JDR une pratique artistique socialement engagée. J'ai choisi le jeu de rôle pour sa capacité de création collective de récit et pour son potentiel alternatif de formation politique. Toutefois, pour préserver l'autonomie de la création de récit, j'ai mis l'accent sur le développement d'une méthode qui donne des outils simples pour créer son propre scénario et en faire un outil politiquement efficace, plutôt que diffuser un scénario pré-écrit, sur un sujet défini, en m'inscrivant notamment dans la lignée du théâtre de l'opprimé·e·x de

Augusto Boal. Cette démarche permet également une meilleure diffusion, étant donnée l'autonomie de ladite méthode.
A la lumière du projet pilote, présenté dans la partie 5.1, j'émettrais toutefois une brève auto-critique : je perçois ces réflexions comme la première étape d'un travail plus long terme, qui s'affinera et se perfectionnera au fur et à mesure des expérimentations, des retours, et de la réception suite à sa diffusion. Les conditions de l'écriture de ce travail, notamment les délais relativement courts, ont fait que je n'ai pas réussi à utiliser autant que souhaité l'intelligence collective pour parfaire cette démarche. C'est donc exactement ce que je compte entreprendre pour la suite ! Cela passera par le développement de moyens de diffusion efficaces de cette méthode (y compris en dehors de mes cercles de proximité), afin de récolter un maximum d'avis et de permettre une expérimentation dépourvue de mon intervention.

En définitive, je ne considère pas ce travail comme parfaitement abouti, cependant, je crois en sa capacité, dans sa forme actuelle, à être la base d'un travail de plus grande envergure, qui à terme, pourrait devenir un véritable outil politiquement efficace.

Remerciements :
microsillons
Gaia Valenti
Paul Mégroz
Valérie Opériol
Linda Kocher, Alexandra Terrier, Matylda Florez, Antoine Frommel, Achille Dubi et Paul Mégroz pour avoir bien voulu expérimenter cette méthode avec moi.

Bibliographie :

- ACHE, 4 janvier 2024, *Mass Effect et la logique du g*nocide*, [en ligne], disponible à l'adresse : https://youtu.be/LUyP_dGtOE4?si=7-3ukmV4HkN7Niak

- ARVATOV Boris, 2022, *Art et Production.* Edition Sans-Soleil.

- BISHOP Claire, 2004, *Antagonism and Relational Aesthetics*, The MIT Press.

- BIOWARE, 2007, *Mass Effect,* Microsoft Game Studios.

- BOAL Augusto, 2007, *Théâtre de l'opprimé*. La découverte Poche.

- BOURRIAUD Nicolas, 1998, *Esthétique relationnelle*, les presses du réel.

- CALARTS Library, 2023, Reverberating Feminisms: *Chronologies of Feminist Art Movements at CalArts: Feminist Art Program* (1971–1974), disponible à l'adresse: https://library.calarts.edu/c.php?g=1340092&p=9958608

- CLIMATESTRIKE, 2018, disponible à l'adresse : https://climatestrike.ch/fr

- DENTZ Amélie, 2023, Tribu, *Ritaline, pourquoi un tel succès ?* [en ligne], RTS, disponible à l'adresse : https://www.rts.ch/audio-podcast/2023/audio/ritaline-pourquoi-un-tel-succes-26173701.html

- *DESSAUX Marine, 2023,* Les multiples facettes du jeu de rôle en pédagogie, *Campusmatin, 23 février 2023,* disponible à l'adresse : https://www.campusmatin.com/numerique/pedagogie/pratiques/les-multiples-facettes-du-jeu-de-role-en-pedagogie.html

- DICE, 2018, *Battlefield V*, Electronic Arts.

- DUNGEONS AND DRAGONS, 1974, *Dungeons&Dragons*, [en ligne], Wizard of the coast, disponible à l'adresse: https://dnd.wizards.com/fr

- DULUDE Diane, 2014, *Le TDA-H, une force à rééquilibrer,* Éditions du CRAM.

- FREEMAN Jo, 1972, *Tyrannie de l'horizontalité*. Organisez-vous.org https://organisez-vous.org/tyrannie-horizontalite-jo-freeman/

- FIG, 2023, *Fédération d'improvisation genevoise - les catégories*, disponible à l'adresse : https://www.impro-geneve.ch/?page_id=117

- IMT, 1992, *International marxist tendency*, disponible à l'adresse : https://www.marxist.com

- HELGUERA Pablo, 2011, *Education for socially engaged art*. Jorge Pinto Books, disponible à l'adresse: https://www.sholetteseminars.com/wp-content/uploads/2018/01/Helguera-Pablo_Socially-Engaged-Art.pdf

- KAPLAN Abraham, 1964, *The Conduct of Inquiry: Methodology for Behavioral Science*, Transaction Publishers.

- KOSELLECK Reinhart, 1997, *L'expérience de l'histoire*, Gallimard Éditions du Seuil.

- LE GUIN Ursula K, 2018, *Le langage de la nuit.* Le livre de Poche.

- PETERSEN Sandy, 1981, *l'appel de Cthuhlu.* Chaosium.

- QUALITER, 20 novembre 2020, *Game of Roles saison 1 Episode 1 : Le début d'une grande aventure*, [en ligne], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=uLOWzZI1vV0

- RANCIERE Jacques, 2000, *Le partage du sensible, esthétique et politique*, La Fabrique Éditions.

- RICE Noirin & KHOLER Martin, 2019, Réunion nationale de la grève du climat : Démocratie ou impasse *? L'étincelle*, 20 mai 2019, disponible à l'adresse : https://marxiste.ch/fr/jeunesse/reunion-nationale-de-la-greve-du-climat-democratie-ou-impasse/

- RTS TRIBU*,* 03 octobre 2023, *Ritaline, pourquoi un tel succès ?* https://www.rts.ch/audio-podcast/2023/audio/ritaline-pourquoi-un-tel-succes-26173701.html

- SPROUL Carla, 2011, *The impact of a digital role playing game on the executive functioning skills of students with ADHD,* Walden University, Ph.D thesis.

- SULLIVAN Michael, 2002, *Everyone is John*, [en ligne], Web published.

- TOTAL REFUSAL, 2020, *How to disappear*, [en ligne], disponible à l'adresse : https://totalrefusal.com/home/how-to-disappear

- UNIL, 2013, Le post-modernisme, *Projet BaSES*, 12 août 2013, disponible à l'adresse : https://wp.unil.ch/bases/2013/08/post-modernisme/

- WOODS Alan, 2022, Introduction au matérialisme historique*, L'étincelle*, 02 juin 2022, disponible à l'adresse : https://marxiste.ch/fr/theorie-fr/introduction-au-materialisme-historique-premiere-partie/

Genève, mai 2024