

# GN de mœurs - GN d'action

Auteur : Guillaume Bélisle  
Date de parution : 11 juin 2020

## Tableau résumé des concepts

	Définition des mœurs	Utilisation des mœurs	Relation aux mœurs	Statut des règles	Rôle du <i>bleed</i>
<b>GN d'action</b>	Par archétypes	Confrontation	Extériorisée	Déterminantes	Évité
<b>GN de mœurs</b>	Complexe	Exploration	Intériorisée	Subordonnées ou facultatives	Recherché

## I. INTRODUCTION

Depuis plusieurs années, je tente sans succès de définir ma vision du jeu de rôle grandeur nature. Tout en observant les propositions de plusieurs GN, je ne parviens pas à déterminer précisément ce qui distingue mes propres événements de ceux-ci. Avec le temps, j'ai eu la chance de découvrir d'autres activités se démarquant elles aussi du GN tel qu'on le pratique habituellement au Québec. Des expressions récurrentes se faisaient entendre en leurs communautés : nuance, maturité, thèmes adultes, réalisme, etc. Or, aucune d'entre elles ne me semblait suffisamment précise, ne serait-ce que parce qu'elles sous-entendaient que les "autres GN" dont nous nous distinguions en étaié dénués, et que nous ne saurions qualifier des événements d'immatures, enfantins ou irréalistes sans faire preuve d'un snobisme outrancier. Vint alors l'inspiration : lors de la dernière décennie, nous avons assisté au Québec à l'émergence des "GN de mœurs".

D'emblée, je tiens à préciser que le GN de mœurs tel que j'en traiterai ci-dessous n'est en aucun cas supérieur en qualité ou plus désirable au GN d'action, traditionnellement plus répandu. Il s'agit d'une proposition faisant peu à

peu son apparition au Québec et tendant à satisfaire les besoins d'un certain type de participant(e)s délaissé(e)s depuis longtemps. Celui-ci ne supplante pas l'offre populaire, mais la complète afin d'élargir le bassin potentiel de rôlistes.

Précisons néanmoins quelques termes avant de débiter. Le concept de "mœurs" est communément défini ainsi :

*"Ensemble des comportements d'un groupe humain ou d'un individu considérés par rapport à une morale collective ; règles de vie plus ou moins imposées par une société à ses membres."*

Les mœurs, ce sont les conventions implicites ou explicites qui régulent l'existence d'une société ou d'un individu. Celles-ci ne sont ni bonnes, ni mauvaises. Elles sont, tout simplement. Nous ne saurions les critiquer sans adopter une posture extérieure à celles-ci, sans remettre en question les moteurs même qui meuvent les comportements d'une société ou d'un individu. Le GN de mœurs vise précisément à reproduire, explorer et ressentir les dynamiques derrière ces comportements.

Le concept “d’action”, pour sa part, est ici conçu dans son sens fondamental et philosophique :

*“Concrétisation, manifestation d’une volonté, d’une pulsion, produisant un effet sur quelqu’un ou quelque chose.”*

Le GN d’action est donc un événement dont le scénario et les mécaniques poussent le ou la participant(e) à matérialiser sa volonté dans le réel afin d’altérer une situation proposée. Cette manifestation de la volonté peut se faire par la parole, les armes ou d’autres outils, mais elle est toujours orientée prioritairement vers l’altération de l’univers de jeu.

Je résume tout d’abord les conséquences de ces définitions dans le tableau ci-dessus avant de les expliquer individuellement. Notez que, dans le cadre de cette réflexion, nous étudierons simultanément le GN de moeurs et le GN d’action afin de faciliter la compréhension de leurs caractéristiques propres.

## II. DÉFINITION DES MOEURS

Le GN de moeurs est souvent qualifié de “mature” par ses adeptes. Si cette expression est inappropriée dans son sens strict, elle réfère toutefois à une perception bien ancrée dans notre psyché. Contrairement aux enfants réfléchissant souvent à l’aide de concepts manichéens (ex : Bien contre Mal, Ordre contre Chaos, etc.), les adultes font face à des dilemmes **complexes** parfois irrésolubles. Entre le besoin de sécurité et l’aspiration à la liberté, lequel est bon, lequel est mauvais? Aucune réponse absolue ne peut être offerte à cette question. En fait, nous ne pouvons formuler une réponse qu’en fonction de nos moeurs personnelles, de notre propre code moral. Le GN de moeurs cherche donc à placer le personnage devant le caractère insoluble de ses dilemmes. Il ne lui offre jamais une victoire absolue, ni même une défaite totale. La conclusion de ses trames est toujours “Oui, mais...” ou “Non, mais...”. Face à des défis aux mille nuances, nous offrons des réponses imparfaites. Telle est la dure réalité de la

maturité : nul ne peut échapper complètement aux conséquences de ses choix.

Le GN d’action quant à lui articule son univers de jeu autour d’**archétypes** spécifiques. Parfois, ceux-ci seront purement manichéens. D’autres fois, il incarnera des vices ou vertus dans des réalités permettant une compréhension rapide chez les participant(e)s : un panthéon où chaque dieu ou démon représente un portfolio de valeurs, des races ou peuples colorés cristallisant une facette de l’humanité, des guildes ou organisations à l’ambition unique, etc. Le GN d’action visant la confrontation de ces archétypes et non leur exploration intrinsèque (voir ci-dessous), il est essentiel de bien camper chacune de ses facettes.

## III. UTILISATION DES MOEURS

Contrairement aux GN d’action qui visent normalement à **confronter** différents modèles de comportements, le GN de moeurs cherche plutôt à en **explorer** un ou quelques uns. Son objectif premier n’est pas de pousser le personnage à prouver la supériorité de son propre modèle ou de remporter un conflit, mais d’approfondir sa relation avec lui et d’en éprouver les conséquences logiques. Par exemple, dans un GN d’action médiéval fantastique, la quête principale du paladin pourrait être d’imposer, de gré ou de force, son code moral à ses némésis démonistes lors d’affrontements divers. Dans un GN de moeurs, il cherchera plutôt à vivre les conséquences et dilemmes inhérents à ce même code. Saura-t-il demeurer ferme face aux tentatives de corruption? Obéira-t-il à son clergé, lui-même gangrené par l’ambition? Ici, il n’est pas question d’affronter un mal absolu ou un ennemi aux préceptes étrangers afin d’obtenir des résultats, mais d’éprouver la dynamique sous-tendant ses propres comportements. Que la confrontation soit dirigée vers des forces non-joueurs (PvE) ou les autres personnages n’importe guère.

Cependant, il convient de préciser qu’un GN de moeurs ne sera pas nécessairement dépourvu de conflits. Au contraire, la confrontation, en tant

que conséquence de ses moeurs, pourrait aussi être explorée. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, l'accent ne sera pas mis sur le combat contre les démonistes en lui-même, mais sur le ressenti du paladin face à ce combat.

#### IV. RELATION AUX MOEURS

Le GN de moeurs s'intéresse d'abord et avant tout à des réalités profondément humaines. Il importe peu que l'univers de jeu soit de science-fiction, médiéval, fantastique ou post-apocalyptique ; l'être humain demeure un être humain. Dans l'espace ou les profondeurs de l'océan, l'humain peut ressentir la solitude et l'absurdité de ses propres ambitions et comportements. Qu'il assiège un château ou une station spatiale, il pourra ressentir l'abandon de sa famille ou la perte d'un camarade. Le GN de moeurs le poussera à faire face à ce qu'il est plutôt que de l'inciter à s'imposer à l'Autre. Telle est d'ailleurs l'origine du succès d'une série comme *The Walking Dead* où l'essence du récit repose sur les déchirements intérieurs des personnages plutôt que sur la simple lutte aux zombies. Lorsqu'un personnage voit son fils mourir, il importe peu que cela soit du fait d'une morsure de créature ou d'un accident de voiture. Le sentiment profond est le même, et c'est sur lui que l'on se concentre. Malgré la diversité des univers de jeu, le GN de moeurs trouve son universalité dans l'*intérieurisation* du jeu. Parce que les réalités profondément humaines sont les mêmes peu importe le lieu ou l'époque, c'est en soi que l'on trouve une porte vers l'universel.

À l'inverse, le GN d'action pousse plutôt le personnage à *extérioriser* ses comportements, à se lancer vers autrui afin de l'affronter ou de coopérer. En ce sens, il ne cherche pas l'universalité, mais une expérience particulière et partisane. Par des quêtes, des intrigues ou des actions, le personnage est invité à influencer la structure et l'existence même de moeurs qui lui sont étrangères. L'hérétique sera brûlé sur le bûcher, l'adversaire commercial sera assimilé à notre entreprise ou l'esclave sera libéré.

#### V. STATUT DES RÈGLES

Sur le plan technique, le GN de moeurs veille à ne jamais faire de ses règlements des freins à l'exploration des enjeux intérieurs. Au pire, les mécaniques du jeu n'entraveront pas l'approfondissement des moeurs, voire même seront inexistantes. Au mieux, elles seront des *supports* en étant elles-mêmes intégrées aux enjeux en cause. Chose sûre, le système de règles ne peut et ne doit pas restreindre les options des participant(e)s dans l'expérimentation des moeurs. Si l'éventail des possibilités d'un personnage est défini par ses points d'expérience, son niveau ou sa classe, l'exploration sera subordonnée à la progression technique.

Dans le GN d'action, les règles seront fréquemment *déterminantes* dans la gestion des conflits. Par celles-ci, nous serons en mesure de déterminer quelle peuplade impose sa volonté à sa voisine, quels pouvoirs les dieux et démons offrent à leurs fidèles, quelle place occupe un personnage dans la hiérarchie des pouvoirs, etc. Le système technique, loin de limiter l'expérience, définit ses contours. La forme que prendront ces règles ne sera d'aucune importance ici. Les personnages pourront s'affronter à l'aide d'épées de latex ou de dés, évolueront par le biais de points d'expérience ou de compétences, etc.

Ce n'est donc pas le format des règles qui distinguera ces deux types de GN, mais leur statut par rapport à l'expérience proposée.

#### VI. CIBLE DU BLEED

On parle de *bleed* lorsqu'il y a transfert d'émotions entre participant(e) et personnage. Le joueur ou la joueuse peut nourrir le personnage et son jeu avec ses propres émotions. On parle alors de *bleed-in*. Inversement, quand les émotions ressenties à travers le personnage ont des conséquences sur lui ou elle pendant et après le jeu, on parle alors de *bleed-out* (Définition : <https://www.calendriergn.ca/>).

Étant donné la teneur des émotions, dilemmes et remises en question expérimentés lors du GN de

moeurs, le *bleed* recherché sera orienté vers l'expérience personnelle, vers soi-même. En éprouvant en-jeu la mort d'un fils ou d'une fille, le ou la rôliste peut être confronté(e) à des émotions déchirantes et troublantes qu'il rapportera peut-être même en dehors du jeu. Le *bleed* (surtout le *bleed-out*) sera alors *recherché*, celui-ci permettant de côtoyer des émotions que le ou la rôliste ne pourrait ressentir en temps normal. Or, cette expérience devra être judicieusement encadrée et canalisée afin d'éviter les traumatismes. Les organisateurs et organisatrices de tels événements devront donc déployer des efforts particuliers afin de préparer les participant(e)s. Autant avant (préparation au jeu), pendant (structures de support en cas de crise) qu'après (debriefing), il faudra assurer la sécurité psychologique des acteurs et actrices. Le GN de moeurs est plus qu'un simple jeu ; il est une fenêtre sur ce qui nous caractérise en tant qu'humanité, nous connectant avec notre essence profonde. La recherche d'apprentissages émotionnels sera au coeur de la démarche. En ce sens, il n'est pas à l'abri des traumatismes individuels.

Le GN d'action, pour sa part, ne cherche normalement pas à pousser les participant(e)s dans les mêmes retranchements psychologiques. Au contraire, il tente même d'éviter cette éventualité, celle-ci étant jugée possiblement nuisible. D'ailleurs, le potentiel *bleed* n'y sera fréquemment pas le résultat d'un conflit intérieur entre le rôliste et son propre personnage, mais d'une déshumanisation des belligérants. Par exemple, le joueur incarnant le paladin, ancré dans sa propre expérience particulière, en viendra à dénigrer une joueuse appartenant à une faction adverse, lui prêtant même des intentions hors-jeu inappropriées. Ce *bleed* dirigé vers l'extérieur et l'Autre requerra moins un accompagnement individuel des participant(e)s qu'une "ré-humanisation" des divers groupes en présence. L'Organisation du GN d'action cherchera à multiplier les initiatives luttant contre la ségrégation et les divisions au sein de sa clientèle ou de sa communauté. Cependant, même dans l'éventualité d'un *bleed* orienté vers soi-même, il sera considéré un effet secondaire

du jeu, une réalité que l'on tente de minimiser et circonscrire.

## VII. DES STYLES MUTUELLEMENT EXCLUSIFS?

En terminant, il convient de mentionner que la ligne n'est jamais parfaitement claire entre ces types de GN. Il est plutôt ici question de hiérarchisation des principes directeurs. Autrement dit, un GN d'action pourra suggérer dans sa proposition des éléments du GN de moeurs. Certain(e)s participant(e)s pourraient même y retrouver un jeu similaire en recréant dans leur propre cercle d'ami(e)s des aspects de celui-ci. Inversement, un GN de moeurs pourra inciter les personnages à l'action, les invitant à altérer l'univers de jeu à leur guise. Toutefois, ce qui distinguera les deux événements, ce sera l'importance qu'ils accorderont dans leur proposition générale aux éléments exposés plus haut. S'agit-il du socle définissant l'entièreté de ses mécanismes (ex : règles, univers de jeu, code de conduite, etc.), ou d'un aspect secondaire? Par exemple, même si dans *Star wars* la princesse Leia flirte avec Han Solo, nous ne saurions qualifier cette saga de "comédie romantique".

Si, concrètement, la plupart des événements combinent plus ou moins des éléments des GN de moeurs et d'action, pourquoi procéder à une telle distinction? La cohabitation de ces deux styles, bien que possible, est tôt ou tard source de conflits. Éventuellement, un événement attirera dans sa communauté des participant(e)s qui repousseront les limites du jeu. L'Organisation devra alors trancher : Privilégie-t-elle la logique de l'action, ou celle des moeurs? En refusant d'adopter une ligne directrice claire -bien que non-exclusive-, l'Organisation risque alors de donner naissance à un événement incohérent et suscitant chez les participant(e)s des attentes implicites conflictuelles. En somme, se définir clairement en tant que GN d'action ou de moeurs assure une évolution harmonieuse de la proposition de jeu au fil du temps tout en éliminant les malentendus au sein de la communauté.

## VIII. CONCLUSION

Dans le cadre de cette réflexion, j'ai tenté de distinguer les deux styles de GN -l'un traditionnellement plus répandu, l'autre en émergence- présentement en vogue au Québec. J'ai aussi tenté de m'éloigner des catégories communément utilisées et, selon moi, insatisfaisantes pour appréhender la complexité des enjeux. Loin de considérer l'un ou l'autre de ces styles comme "supérieur", je suggère que chacun répond à une palette de besoins chez les rôlistes québécois. En définissant leurs particularités respectives, je crois que l'on parvient à mieux prendre conscience des dynamiques plus ou moins explicites qui les sous-tendent et, donc, à créer une offre cohérente.