

# Se briefier avant un jeu de rôle

## MA DÉMARCHE

### Pourquoi se briefier avant une partie de jeu de rôle ?

Pour réunir un ensemble de routines que je veux suivre avec un objectif simple : plus de plaisirs partagés au cours de la partie, moins de malentendus source de déceptions.

De ma propre expérience, le briefing de début de partie est :

- souvent une conversation informelle
- très succinct. On présente l'univers et les mécaniques de jeu, on crée les personnages, puis on joue
- rarement une discussion ouverte abordant les attentes et le pourquoi on joue
- considéré comme un frein au jeu : le temps consacré à se briefier, c'est du temps de jeu en moins
- inutile voir ridicule, car le groupe de joueuses se connaît depuis longtemps et a pratiqué de nombreux styles de jeux différents

Pour ma part, je passe à côté de beaucoup de points importants en continuant à gérer mes briefs de partie de manière informelle.

Or plus j'y réfléchis, et plus je note d'outils, de conseils, de routines simples à appliquer. Et qui se révèlent très efficaces.

Ce texte est donc pour moi un mémo pour ne rien oublier le jour J.

Il n'y a là rien de révolutionnaire. Juste la mise en commun d'éléments déjà connus et publiés par d'autres.

### Pourquoi j'en ai besoin dans ma pratique ?

Parce que je change de jeu de rôle et de groupe de joueuses à chaque partie.

Qu'une partie ne dure rarement plus de 4 heures. La phase de découverte du jeu et du groupe de participantes doit être efficace et profiter à toutes.

Parce que je veux réduire les incompréhensions et problèmes de communication qui finissent par n'être exprimés que lors du debriefing (si debriefing il y a).

Parce que comprendre les attentes des uns et des autres autour d'un jeu de rôle, ça ne peut pas faire de mal.

## **2 mots de vocabulaire**

Par la suite j'utilise le terme organisatrice pour désigner aussi bien une Mj ou une facilitatrice. De même, j'emploie le singulier alors que bien entendu j'entends appliquer ses idées quel que soit le nombre d'organisatrice.

**MJ** (meneuse de jeu) : désigne dans certain type de jeux de rôle une ou plusieurs joueuses à qui la règle aura donné des responsabilités particulières quant au bon fonctionnement du jeu et la mise en scène de la narration

**Facilitatrice** : la joueuse ayant lu et appris la règle du jeu avant la partie et qui l'expliquera aux autres joueuses

**Participante** : toutes les joueuses + l'organisatrice

**Joueuse** : personnes participant au jeu, à l'exception de l'organisatrice

**Avant la partie** : avant de débiter le jeu de rôle pour lequel on s'est réuni

## **PRINCIPES**

### **Chacun sa méthode**

Bien entendu, ta pratique des jeux de rôle est différente de la mienne.

Tu pourras trouver que ce texte ne t'apporte rien. Ou que c'est beaucoup de peine pour pas grand-chose. Ou tu peux y piocher uniquement certains outils.

C'est cool.

### **Pourquoi se briefer**

C'est une mise en bouche, qui permet de mettre les participantes sur la même longueur d'onde.

Le briefing est important pour s'entendre sur la vision du jeu et pourquoi on joue ensemble.

Aussi découvrir qui sont les joueuses, leurs pratiques, leurs attentes et leurs limites. Et créer une conscience collective de la partie et creuser les personnages joués.

Cerise sur le gâteau : c'est aussi très fun à faire.

On y prend vite goût, c'est en plus une activité dans laquelle on peut facilement s'améliorer et qui profite à tous.

### **Des échanges tout azimut**

Le briefing n'a pas pour but d'être un monologue ou un cours magistral de jeuderologie. Il doit favoriser les échanges, les questions et les réflexions entre : l'organisatrice ↔ Joueuses et Joueuses ↔ Joueuses.

### **On devrait tous s'assurer du confort de l'ensemble des participantes**

- Est-ce que tout le monde est d'accord pour jouer à ce jeu ?
- Est-ce qu'une participante se sent obligée de jouer pour des raisons extérieures au jeu ?

- Est là faute de mieux ?
- Est là par curiosité, mais manque de confiance vis à vis des autres, d'une mécanique ou d'un thème ?
- Est-ce que le jeu convient à toutes et correspond à l'image que nous nous en étions faite ?
- Prendre le temps de répondre, **si besoin en tirer les conséquences**
- Il y a-t-il une gêne chez une participante ? peur de décevoir, d'être jugée, de gâcher la partie ? est-ce qu'un thème dérange ?
- Voir **La sécurité émotionnelle**

Pour aller + loin : <http://www.limbicsystemsldr.com/un-contrat-social-sain/>

### **De quoi parle-t-on lors d'un briefing ?**

- Sa vision du jeu : le ton attendu, le type d'histoire qu'on s'attend à jouer, à quelles autres fictions le jeu nous fait penser
- Son expérience sur d'autres jeux, les jeux qu'on a aimés (pourquoi) et ceux qu'on a détesté (pourquoi)
- la structure du jeu et le timing de la partie
- L'explication des thèmes, des styles et des mécaniques du jeu
- La façon dont on perçoit son personnage
- Parfois, utiliser un mini jeu avant le jeu pour :
  - Travailler une technique de jeu
  - Tester la bonne compréhension du système / la mécanique de jeu
  - Avoir confiance en soi ou dans les autres joueuses
  - Découvrir son personnage, les personnages des autres et leurs relations
  - Créer une dynamique de groupe
  - Voir **Les exemples d'ateliers**

Pour aller + loin : <https://www.electro-gn.com/253-panoramadugnnordique-partie5>

### **L'organisatrice a aussi besoin d'un brief**

- Pour livrer ses propres attentes, ses pratiques et sa vision du jeu
- Pour connaître mieux :
  - Les joueuses, leurs pratiques, leurs attentes, leur compréhension du jeu
  - Leurs personnages des joueuses et leurs relations
- Réajuster sa préparation de partie en fonction de ces informations : ajouter/retrancher une règle de jeu, orienter la fiction en fonction des personnages et/ou des attentes des joueuses, utiliser des outils de sécurité pour prendre en compte les limites et le confort de toutes les participantes.
- Si cela s'avère être la seule solution viable : reporter la partie ou changer de jeu

### **Responsabilités du brief**

- La responsabilité du briefing ne repose pas uniquement sur les épaules de l'organisatrice : il n'y a pas de raison pour qu'une participante endosse seule la responsabilité du bien jouer ensemble.
- Le briefing doit pouvoir être expliqué, de manière à ce que chacune puisse y trouver un intérêt et s'intéresser aux apports des autres.
- Si une participante a une expérience de jeu diminuée ou pas satisfaisante, tout le groupe de jeu en pâtit.
- Si je suis joueur, je veux pouvoir proposer le briefing à l'organisatrice et lui en toucher 2 mots avant la partie

### **Durée du brief**

Il faut adapter la durée du briefing en fonction de la durée de la partie.

- 45 min / 60 min si une seule séance de jeu
- 1 séance de jeu complète si tu veux enchaîner plusieurs séances de jeu

### **Quel briefing pour quel groupe et quel jeu ?**

Il n'y a pas de recette unique pour préparer un brief.

La règle d'or me semble de toujours penser le briefing en fonction du groupe de joueuses et du jeu joué.

Par exemple :

- En sélectionnant un atelier qui colle particulièrement bien avec le jeu
- En choisissant un atelier permettant de se mettre en confiance
- En présentant comment les mécaniques du jeu répondent aux attentes des joueuses s'il s'agit d'un jeu qu'elles ne connaissent pas
- En positionnant les personnages par rapport aux thèmes du jeu / univers joué

- En accordant plus de temps à la présentation des joueuses si le groupe ne se connaît pas encore
- etc.

Un jeu qui simule un film d'action ? privilégie un atelier qui va miser sur la spontanéité et réveiller les joueuses.

Un jeu dans un univers préexistant et très riche ? sans doute qu'un atelier où l'on va creuser le vocabulaire de cet univers ou positionner nos personnages par rapport à ces thèmes.

Etc...

### **La sécurité émotionnelle**

Une partie gagne toujours à prendre soin du consentement et du confort émotionnels des participantes (joueuses et organisatrice).

Mais en même temps, il y a des jeux, des organisatrices et des joueuses qui recherchent ce qu'on appelle le bleed. C'est à dire les émotions qu'on a apportées ou emportées avec soi au cours du jeu.

Les gens jouent aux jeux de rôle pour s'amuser. Pas pour embêter les autres ou pour se briser psychologiquement et se retrouver en PLS. Et c'est plutôt une bonne chose.

Chaque participante doit toujours pouvoir s'engager dans un jeu en connaissance de cause, selon son niveau de confort. Mais également pouvoir expliquer ses propres limites, et avoir connaissance des limites des autres pour jouer sans les transgresser.

Par exemple, pour ne pas introduire des thèmes ou une imagerie qu'elle sait pouvoir être problématique pour les autres participantes.

Du coup, il nous faut des outils pour gérer la psychologie et les émotions des participantes.

Il existe de nombreux outils de jeux pour garantir la sécurité et le confort émotionnel de chacun. Comme le Script Change de Brie Sheldon, la Support Flower de Taylor Strokes ou la X Card de John Stavropoulos.

**La X Card** de John Stavropoulos : <https://ptgptb.fr/la-carte-x> :

**Script Change** de Brie Sheldon <http://www.briecs.com/p/script-change-rpg-tool.html>  
**Support Signals** de Jay Sylvano et Tayler Stokes et **Hand Queues** de Tayler Stokes, tous les deux trouvables dans le LARP *Ugly Girl*

<http://www.gamestogather.org/wp-content/uploads/2015/11/UglyGirl-CG2015-JS-F.pdf>

**Support Flower**, l'adaptation par Taler Stokes des Support Signal de Jay Silvano

<http://www.gamestogather.org/wp-content/uploads/2017/02/SupportFlower-A5-PrintJ.pdf>

Les **Lines and Veils** (collectif, la Forge, avec un rôle important d'Emily Care Boss et Ron Edwards)

<https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-lines-and-veils-mean>

**Cut/Brake** et autres safewords de Nordic Larp <https://nordiclarp.org/w/index.php?title=Safeword>

La **Luxton technique** telle que décrite par Ben Lehman

<https://plus.google.com/117301572585814320386/posts/DTaEThFLZAR>

**Le Contrat Social** par Frédéric Sintès : <https://www.limbicsystemsldr.com/tag/lignes-et-voiles>

**La sécurité émotionnelle en GN** : <https://www.electro-gn.com/11168-la-securite-emotionnelle>

**Le harcèlement en GN** et comment le prévenir :

<https://www.electro-gn.com/9776-le-harcelement-en-gn>

Pour aller + loin :

<https://plus.google.com/+GherhardSildoenfein/posts/LpLzEUZsgKt>

Le chapitre Thèmes et Contenu du jeu [In Dreaming Avalon](#)

# MISE EN MUSIQUE

Une proposition de script à suivre avant mes parties de jeu de rôle.

Exemple pour un jeu avec une organisatrice, des joueuses incarnant un ou plusieurs personnages.

## Débuter

Prévoir un moment où les participantes se rencontrent, échangent librement et apprennent à se connaître.

Si tu joues autour d'une table, ce sera certainement le cas le temps que les joueuses arrivent, se mettent en place, ou s'il y a un repas prévu avant, etc...

Mais si tu joues via internet, j'ai remarqué qu'on avait tendance à l'oublier.

### Questions à aborder :

- Les participantes se connaissent-elles ? sinon, rapide tour de table pour se présenter
- Ont-elles déjà joué à un jeu de rôle sur table ? un GN ? une autre forme de jeu de rôle ? quels jeux aiment-elles ? n'ont pas aimé ? Pourquoi
- Est-ce que tout le monde est d'accord pour jouer à ce jeu ?
- Est-ce qu'une participante se sent obligée de jouer pour des raisons extérieures au jeu ? ou est là faute de mieux ? est là par curiosité mais manque de confiance vis à vis des autres ?
- Il y a-t-il une gêne chez une participante ? peur de décevoir, d'être jugée, de gâcher la partie ?

Prendre le temps de répondre, de prendre en compte les réponses et d'échanger.

### A faire :

- Parler de "nous" et pas moi l'organisatrice, vous les joueuses
- Présenter la structure de la partie :
  - Il y a un briefing
  - La partie est-elle chronométrée ? les scènes le sont-elles ?
  - Joue t'on en une seule séance quoi qu'il arrive ? est-il souhaitable et possible de jouer plusieurs séances ?
- Présenter le timing de la partie :
  - Le briefing va durer X minutes / toute la séance
  - À quelle heure arrête t'on la partie ?
- Expliquer la règle d'écoute

### *A propos de la règle d'écoute*

Je ne sais pas toi, mais moi je joue aux jeux de rôle pour m'amuser. Et il n'est pas rare que l'enthousiasme et la bonne humeur à la table l'emporte sur le jeu et sur l'écoute des participantes. Fixer une règle d'écoute peut nous permettre d'être plus attentif à ce que les unes et les autres ont à dire.

Exemple de règle : lorsqu'une participante lève la main, tout le monde lève la main et se tait.

## **Expliquer le jeu**

L'organisatrice explique aux joueuses :

- Les thèmes
- Le style
- Les règles de sécurité
- Les mécaniques du jeu

Cette étape du briefing ne doit pas être un monologue, mais là encore il doit y avoir des échanges.

Les 2 premiers points sont essentiels pour que les participantes jouent au même jeu. Les 2 derniers points sont essentiels pour comprendre comment jouer et s'assurer du confort de tous.

### **Thèmes**

Si le jeu propose déjà des thèmes à aborder, ne pas décrire le jeu par le type de fiction produite, mais par les thèmes qu'il aborde.

Exemple : au lieu de dire "ce jeu est un jeu d'enquête et d'horreur dans les années 20 avec des investigateurs de l'étrange", j'essaie de l'exprimer sous la forme du thème "ce jeu parle d'individus en apprendre trop à propos de secrets interdits et essayer d'y survivre"

### Questions sur les thèmes :

- Est-ce que tu as une question concernant les thèmes du jeu ?
- Est-ce qu'ils te conviennent ?
- Est-ce qu'un thème te dérange ?
- Est-ce que les thèmes correspondent à l'idée que tu t'en étais faite ?

### Souligner les thèmes du jeu

- Lancer une discussion ouverte à propos des thèmes du jeu, de manière informelle ou en faisant un tour de table. L'objectif de la discussion doit être



de permettre chaque participante de parler de leur propre expérience du thème

- On pourrait guider cette discussion en posant les questions suivantes :
  - A quelles fictions ces thèmes te font penser ? En quoi c'est différent selon toi dans le jeu ?
  - Quelles sont tes attentes par rapport à ces thèmes ?
  - Est-ce qu'il y a un thème qui te dérange ?
- Une autre façon de faire peut-être de demander aux joueuses de lire un texte ensemble, ou de leur demander d'imaginer puis de raconter de courtes scènes sur tel ou tel thème.

## **Styles**

Si le jeu a son propre style, sa propre manière d'être joué, le préciser maintenant.

Exemple :

- Les personnages doivent essayer de gagner la partie
- Créer une histoire commune ou au contraire développer leurs histoires personnelles
- Le jeu nécessite de jouer pour perdre
- Les personnages doivent former un groupe solidaire
- Les personnages doivent s'affronter et/ou se concurrencer et/ou se méfier les uns des autres
- La partie peut être perdue ou ne peut pas être perdue
- Les joueuses ont le droit de créer des personnages non joueurs, ou de les interpréter
- Peut-on réclamer de jouer une scène en particulier ? ou est-ce que c'est l'organisatrice qui fixe les scènes ?
- etc.

Ne pas oublier que les joueuses peuvent aussi avoir leurs propres styles de jeu et leurs préférences, leurs habitudes.

Laisser les joueuses exprimer leurs manières de jouer préférées, ou de présenter les styles qu'elles pensent adéquat pour ce jeu.

### Questions sur les styles :

- Quelles sont tes attentes sur la façon de jouer ?
- Est-ce qu'il y a un style que tu voudrais essayer ? un style que tu voudrais éviter ?

Pour aller + loin :

<http://www.cendrones.fr/tag/style/>

<https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/category/le-style-dune-joueuse/>

### **Les règles de sécurité**

C'est le moment de présenter les outils qui seront utilisés pour gérer la sécurité physique et émotionnelle.

Prends toujours le temps d'expliquer les règles de sécurité. Choisissez ensemble l'outil qui convient le mieux à votre pratique ou au type de jeu : X Card, Brake & Cut, Support Flower, Lignes et Voiles, etc...

### **Les mécaniques**

L'organisatrice présente les mécaniques du jeu de manière claire, avec des exemples.

Vérifier la qualité de la traduction des règles avant (vocabulaire, erreur de mise en page, exemples contradictoires, etc....)

Mettre en évidence le fait que les mécaniques du jeu proposent des outils conçus pour nous aider à jouer à ce que nous avons envie de jouer.

Question :

- Est-ce que le jeu convient à toutes et correspond à l'image que nous nous en étions faite ?

### **Développer les personnages**

Aider les joueuses à en apprendre plus sur leurs personnages, leurs relations et leurs places dans l'univers joué.

### **Découvrir les personnages**

Un bon moyen pour une joueuse de découvrir et faire découvrir son personnage est de la faire parler.

Une technique est vraiment géniale pour ça : le "hot seat" (ou l'interview)

A tour de rôle, une joueuse va être interrogée par les autres à propos de son personnage. Les autres joueuses peuvent poser chacune un nombre prédéterminé de questions, ou on peut utiliser un chronomètre.

Les questions peuvent être simple et ouverte, comme "quel est le métier de ton personnage ?", "a-t'il des enfants ?". Ou plus complexe ou orientées, comme

“Comment est la relation avec ton père ?”, “Pourquoi es-tu rentré dans la Résistance ?”

### **Découvrir les relations entre les personnages**

Que vos personnages soient des collègues de bureau, les membres d’une même mafia ou des amants de longue date, c’est toujours une bonne idée de laisser les joueuses discuter des relations entre leurs personnages.

Quelles sont exactement ces relations ? Et comment veulent-elles les jouer.

Encourage les participantes à parler de leur zone de confort, particulièrement s’il y a des relations amoureuses entre personnages. Ou une relation d’autorité abusive, ou tout autres relations toxiques ou déséquilibrées.

Rappel des outils de sécurités émotionnelles par un exemple tiré d’une situation possible en jeu.

### **Mode tutoriel**

Autant que possible : l’organisatrice doit inclure au début de la partie des scènes où les personnages sont mis en valeur ou en défaut parce qu’ils savent faire ou ne pas faire. L’objectif : les joueuses essayent très tôt les mécaniques et affinent leurs personnages.

## **EXEMPLE DE TIMING POUR UN BRIEFING D’UNE HEURE**

Un exemple de timing pour un groupe de 4 participantes :

- Présentation des participantes + structure + timing et règle d’écoute (10 minutes)
- Présentation et discussion des thèmes et styles de jeu (10 min)
- Explication de l’outil de sécurité émotionnelle (5 min)
- Explication des mécaniques (5 min)
- Pause (5 min)
- Hot seat (10 minutes)
- Découvrir les relations (10 minutes)
- Questions + pause avant lancement de la partie (5 minutes)

## QUELQUES EXEMPLES D'ATELIER

Un bon atelier doit être conçu ou sélectionné pour coller au jeu, à ses thèmes et aux participantes.

Il doit être facile à expliquer et comprendre.

Il n'a pas besoin d'être très long pour être efficace.

*Note que j'utilise indistinctement le terme atelier ou échauffement)*

*Certains ateliers hors partie peuvent durer plusieurs heures et sont des activités en soit. Les ateliers présentés ci-dessous sont calibrés comme des mini jeux à utiliser avant une partie ou entre deux parties*

### **Le Hot Seat**

Chacun s'assoit à tour de rôle au milieu des autres qui lui posent des questions sur son personnage, pour mieux le cerner et cerner ses relations avec les autres ; ça peut ne durer que quelques minutes par personne pas plus. Ou on peut fixer un nombre de questions max par joueuse.

Les questions doivent être de préférence ouvertes. Mais avec l'accord de la joueuse questionnée, on peut également s'autoriser des questions orientées ou fermées.

Ce jeu aide aussi à délier sa langue et à entrer dans le jeu.

Poser des questions qui positionnent les personnages en fonction des thèmes du jeu ou des thématiques principales de l'univers est toujours une bonne idée.

Les questions peuvent avoir été préparées à l'avance, être inscrites sur la fiche de personnage (exemple avec les jeux pbta).

Variantes :

1 joueuse pose toutes ses questions, et on tourne.

Ou 1 joueuse est la cible des questions de toutes les autres, puis on tourne.

### **Générique !**

Une fois le jeu expliqué et les personnages créés, demander à chaque joueuse de cadrer une scène qui en trois phrases met en valeur un aspect de son personnage.

La scène peut être punchy, contemplative ou dramatique en fonction des thèmes du jeu.

Variante comédie musicale : le groupe chante un générique qui présente en une phrase chaque personnage.

## **Cercle d'histoire**

Raconter une courte histoire de 5 minutes.

Chaque joueuse à tour de rôle raconte une phrase sur son personnage ou sur l'univers du jeu.

On enchaîne les tours de table pour raconter 10-20 phrases.

L'important c'est pas l'histoire qui en résulte, c'est l'écoute : une histoire c'est une idée qu'on fait démarrer, qu'on développe et qu'on aboutit. Il faut donc trouver ensemble cette progression sans aller trop vite, sans prendre trop son temps, sans rajouter douze éléments nouveaux à chaque phrase...

C'est une sorte de cadavre exquis en 5 minutes.

## **Previously**

Débuter la fiction par un rapide résumé de ce qui est arrivé chronologiquement avant. L'histoire où elle en est au début du jeu.

Une phrase par joueuse, sans ordre de parole particulier.

Variante : en temps limité ou jusqu'à épuisement du sujet

Variante : bien évidemment c'est encore mieux à la première session de jeu ou lors d'un one shot :)

## **Les cinq sens**

Décrire une scène par toutes les sensations de votre personnage.

A tour de rôle, chaque joueuse décrit la sensation que procure ce qu'il touche, voit, sent, goûte, entend.

On peut faire plusieurs tours de table pour que les joueurs complètent les descriptions des autres.

Variante : on ne peut utiliser 2 fois le même sens

Pour aller + loin :

<https://plus.google.com/collection/cAbcRE>