

La folie des jeux GRANDEUR NATURE

Les participants sont dans un château, en forêt ou lâchés dans la ville... Mais qu'est-ce qui pousse des adultes à jouer à se faire peur? L'envie de se divertir, mais pas seulement...

Prenez des scénarios de polars avec un brin de *Koh-Lanta* ou de *Fort Boyard*. Ajoutez les possibilités des nouvelles technologies (applis sur smartphones, géolocalisation...). Mélangez des participants dans un lieu clos ou en extérieur, à la campagne ou en ville, et vous obtenez quelques-unes des recettes de ces jeux « grandeur nature » (GN pour les initiés) qui font un tabac chez les jeunes. Le principe? Bouger, courir dans tous les sens, s'investir, un peu comme dans un film ou un jeu vidéo dont on serait le héros. De simples divertissements, vraiment?

Cluedo géant et vrais-faux combats

Adolescents et jeunes adultes se retrouvent lors de conventions géantes en grandeur nature : des centaines, voire un millier, de participants se déguisent en costumes (100 % faits maison) de chevaliers du Moyen Âge, d'elfes ou de voyageurs intergalactiques. Ils se regroupent par équipes ou par « clans », font semblant de s'affronter et interprètent des scènes pour les besoins d'une histoire imaginée par des organisateurs bénévoles. Il faut respecter les règles bien sûr, et des *game masters* (des arbitres) y veillent. « **A l'origine, les joueurs étaient plutôt des amateurs d'heroic fantasy qui voulaient s'immerger dans cet univers** », note Baptiste Cazes, responsable médias à la Fédération française des jeux de rôles grandeur nature (FédéGN). « Depuis les années 90, les scénarios se sont étoffés, diversifiés et complexifiés... Surtout, pour-

INFO +

22 % des Français ont déjà joué à des jeux de rôle.

Source : sondage BVA/Doméo/Presse régionale

suit-il, le GN s'est tellement démocratisé que beaucoup de monde en fait sans le savoir. » Comme ces *murder parties* – sorte de Cluedo géant – organisées un peu partout en France, dans les médiathèques municipales, des châteaux et des maisons abandonnées, ou encore à l'échelle de toute une commune. Baptiste Cazes a lui-même commencé par des histoires « maison » entre amis avant de découvrir le GN, qu'il considère comme « un art à part entière ». Très en vogue mais décrié, l'Airsoft en fait aussi partie, inspiré de la télé-réalité et des jeux vidéo : on joue à la guerre en tenue de camouflage, avec casques, caméras GoPro et armes factices qui tirent des billes en plastique (voir encadré).

Les nouvelles technologies s'en mêlent

« La culture jeune, voire geek, est en train de devenir la culture de masse », estime le sociologue Aurélien Fouillet, auteur de

l'Empire ludique (François Bourin). Les joueurs appartiennent à une génération férue de nouvelles technologies. Avec les smartphones, de nouveaux jeux dits « en réalité alternée » se multiplient et transforment le monde réel : chaque participant reçoit des indications sur son mobile et doit réagir instantanément, par exemple en se rendant dans une rue précise... ou en s'enfuyant le plus vite possible ! L'application *Zombies, Run !* glisse ainsi à l'oreille des joggeurs que des morts-vivants se rapprochent ; il faut courir vite pour leur échapper et gagner la partie ! Mathieu Gouyen, joggeur occasionnel et responsable de production audiovisuelle, a eu une idée similaire en créant *Zomb'in The Dark*, un événement ludique qui connaît un incroyable succès depuis un an. Réalisée en partenariat avec plusieurs clubs sportifs de course d'orientation, la partie consiste à chercher des balises dans une forêt, de nuit... mais des zombies (des volontaires déguisés, bien sûr) surgissent de



960 « GNistes » s'affrontent à coups d'épées en mousse dans un champ de Menetou-Salon (Cher) lors du 10^e Berry Champ de bataille en 2013.

Stéphane Para/MaxPPP

UNE FÉDÉ POUR JOUER AVEC SÉRIEUX

Créée en 1995, la Fédération française des jeux de rôle grandeur nature (FédéGN) regroupe près de 200 associations : « On compte environ 500 associations dans le pays, pour environ 80 000 à 100 000 joueurs », précise Baptiste Cazes, responsable médias de la FédéGN, qui a l'agrément du ministère de la Jeunesse. Ses missions : faciliter l'organisation des jeux, faire de la

pédagogie et encourager un encadrement sérieux pour éviter les débordements. Car des parties « sauvages », hors de tout cadre associatif, peuvent mal tourner : mi-juin, trois adolescents ont péri en voulant fabriquer des fumigènes pour un jeu de guerre... La FédéGN a aussitôt rappelé dans un communiqué que leur utilisation était dangereuse et interdite par la loi. Rens. sur fedegn.org.

l'ombre pour arracher aux participants « une vie », symbolisée par un scratch attaché à la ceinture. Les inscriptions sont systématiquement prises d'assaut, que ce soit pour incarner un joueur ou un zombie !

Un besoin régressif ?

Le pédopsychiatre Patrice Huerre, auteur de *Place au jeu !* (Nathan), s'est interrogé sur ces trames « à faire peur ». « Presque tous ces jeux sont basés sur des scénarios catastrophe. Cela permet aux angoisses de s'exprimer, tout en leur trouvant un dénouement heureux, comme dans les contes. Or si cela n'a pas été vécu pendant l'enfance, cela peut revenir à l'âge adulte

Renouer avec le jeu à l'âge adulte peut constituer « une session de rattrapage »

sous la forme d'un besoin régressif », fait-il remarquer. Les jeunes adultes d'aujourd'hui n'auraient-ils pas assez joué enfants ? Pour le pédopsychiatre, « beaucoup de parents les poussent plutôt à faire des activités « utiles »... dans ce cas, renouer avec le jeu à l'âge adulte peut constituer « une session de rattrapage ». De plus, dans une société de la performance et de la rentabilité, jouer devient une façon de retrouver un peu de liberté et de gratuité ».

Plus que huit minutes pour s'échapper...

« Se mettre en scène est une expérience singulière ; cela permet de vivre quelque chose de fort », ajoutent Gilles Cormerais et Axel Rosiefsky, cofondateurs du jeu *Mystery Escape*, dans la famille des *escape games* qui essaient partout en France. Leur ingrédient principal ? **Des joueurs prisonniers d'un lieu dont ils ne peuvent s'extraire qu'en résolvant des énigmes pour passer d'un espace à l'autre** en une heure au maximum. Des indices sont dissimulés un peu partout : une clé ouvre un coffre qui contient un mot de passe qui débloquent un passage secret... Tic, tac, plus que huit minutes pour trouver le code qui débloquent la porte de la pièce où sont enfermés Irène, Naomi et Nicolas. Plus le temps de réfléchir, ces trois trentenaires tentent des combinaisons : ils repassent en revue les indices récoltés pendant l'heure de jeu...

Eurêka ! Le verrou cède et ils s'échappent moins de trois minutes avant la fin. « Je ne m'attendais pas à une expérience aussi intense physiquement », s'enthousiasme Nicolas. Il y a seulement trois ans, ces jeux venus d'Asie n'existaient pas en Europe. Aujourd'hui, une dizaine d'entreprises se sont lancées dans ce nouveau fleuron du divertissement, à Paris et dans toutes les grandes villes de France (Marseille, Lyon, Rennes...). Le phénomène a gagné toute l'Europe, et des entreprises françaises exportent même leur savoir-faire en Espagne ou au Danemark par exemple.

Entre collègues aussi...

« Ces jeux remettent un peu d'aventure dans une société standardisée », estime Aurélien Fouillet. Les conventions habituelles sont remplacées par des règles plus fun, comme dans la cour de récréation où les enfants « diraient qu'ils seraient » des cowboys et des Indiens. « Au-delà de l'aspect ludique, poursuit le sociologue, ils sont aussi une manière d'expérimenter de nouvelles façons de vivre ensemble, dans un monde où les grands récits structurants d'autrefois – politiques, idéologiques, religieux... – ne font plus recette. » **Les jeux nous aident ainsi à fonder un nouveau pacte social en période de crise.** C'est d'ailleurs pourquoi l'aspect collaboratif est essentiel dans les nouveaux jeux en vogue. Tout est calibré pour qu'on ne puisse réussir qu'à plusieurs : en bandes de copains, en groupes de touristes et même... entre collègues de travail ! Emiko Yamaguchi, cadre et « référente bien-être » chez Cap Vert Energie, envisage de proposer l'expérience aux différentes équipes du groupe, après avoir testé un *escape game* pour l'enterrement de vie de jeune fille d'une amie... « Cela permet de prendre conscience que chacun a des compétences propres et peut apporter sa pierre à l'édifice », assure-t-elle. D'ailleurs, *Mystery Escape* tire déjà 50 % de son chiffre d'affaires des entreprises désireuses de renforcer l'esprit d'équipe des salariés... Imaginez donc trois groupes de collaborateurs dans trois salles différentes, tous déterminés à sortir les premiers. Non, personne ne s'écharpe... Un directeur, ravi d'avoir partagé l'aventure, l'assure : « Au final, on a tous été gagnants ! »

Par Fabien Trécourt