



Futurs alpins

Nicolas Nova

► To cite this version:

Nicolas Nova. Futurs alpins : Jeu de rôle et futurologie au pied du Mont-Blanc. Terrain. Anthropologie et sciences humaines, 2023, 79, pp.174-185. hal-04309229

HAL Id: hal-04309229

<https://hal.science/hal-04309229>

Submitted on 27 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives| 4.0 International License

Le futur sera étrange ou ne sera pas

Futurs alpins

Jeu de rôle et futurologie au pied du Mont-Blanc

Suggesting futures: the role-playing manual as an ethnography of possibilities

Nicolas Nova



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/terrain/25943>

ISSN : 1777-5450

Éditeur

Association Terrain

Édition imprimée

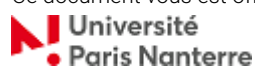
Date de publication : 6 octobre 2023

Pagination : 174-185

ISBN : 9782492362040

ISSN : 0760-5668

Ce document vous est offert par Université Paris Nanterre



Référence électronique

Nicolas Nova, « Futurs alpins », *Terrain* [En ligne], 79 | 2023, mis en ligne le 06 novembre 2023, consulté le 20 novembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/terrain/25943>



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.



LE FUTUR SERA ÉTRANGE OU NE SERA PAS

FUTURS ALPINS

JEU DE RÔLE ET FUTUROLOGIE AU PIED DU MONT-BLANC

NICOLAS NOVA
Haute école d'art et de design,
Haute École spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO), Genève
nicolas.nova@hesge.ch

Une course-poursuite avec un dragon génétiquement modifié dans une ville-dôme philippino-japonaise. L'organisation d'un carnaval sur une île où les métaux sont remplacés par des animaux et des végétaux vivants. La résolution imprévue de querelles causées par un messie mystérieux apparu dans un Montréal post-apocalyptique. Voilà un échantillon de phénomènes couramment rencontrés dans les parties de jeux de rôle¹. Ces embryons de scénarios tirés de trois jeux situés dans le futur – *Shadowrun*, *Animonde* et *Tribe 8* – illustrent diverses intrigues vécues par les participants, les univers dans lesquelles celles-ci se déroulent, mais surtout le fait qu'elles se déploient grâce à la coopération active des joueurs. Chacune de ces situations témoigne à sa façon des trajectoires singulières émergeant des échanges entre une équipe de joueur et son meneur. Elles constituent en ce sens une futurologie assurément non standard, et qui opère sur un mode

bien spécifique. Différent de celui des rapports de prospective classiques, il repose en effet sur deux modalités de suggestion de futurs possibles.

La première est liée aux techniques discursives de la fiction contemporaine propres à la fois aux œuvres de l'imaginaire et de la science-fiction. Le jeu de rôle d'anticipation retient ainsi l'idée d'agencement narratif qui fonctionne sur la suggestion à partir de bribes de « mondes autres » (Langlet 2019) : mots inventés et néologismes, leviers discursifs singuliers, particularités plus générales de l'univers fictif, etc. Lesquels forment une « xéno-encyclopédie » lacunaire (Saint-Gelais 1999 : 140) à partir de laquelle chacun cherche une logique (Besson 2015 : 63). Une seconde modalité de suggestion de futurs possibles du jeu de rôle d'anticipation correspond à leur nature ludique, qui repose à la fois sur le divertissement et la participation. Le répertoire de « déclencheurs d'altérité » (Langlet 2006 : 36)

consiste en une série de pseudo-documents présents dans le manuel pour évoquer « en creux » le monde fictionnel, et le « mettre en jeu » dans les parties. C'est-à-dire que les descriptions proposées sont conçues pour être mobilisées par la parole et l'improvisation par le meneur de jeu et les participants. Les bribes d'altérités référencées dans les manuels et suppléments forment une « boîte à outils pour jouer des histoires » (Besson 2015 : 285). Ce qui occasionne en général surprises, débordements, et trajectoires imprévues.

C'est cette modalité spéculative singulière d'une xéno-encyclopédie performative que j'ai cherché à explorer dans le cadre de la création d'un jeu d'aventure, pensé au croisement de l'ethnographie, du *game design* et

1. Jeux généralement animés par un animateur qui fait vivre différentes expériences aux participants interprétant le rôle de personnages qu'ils incarnent au moyen d'actions décrites oralement.

de l’anticipation. Conçu avec Étienne Mineur et Sabrina Calvo, ce jeu intitulé *Chamonix-Sentinelles* se déroule dans la vallée du village situé au pied du Mont-Blanc. Il a pour objectif d’incarner et de se projeter dans les modes de vie qui pourraient apparaître en réaction aux multiples enjeux liés à la crise environnementale actuelle. J’utiliserai cet exemple dans le présent article pour décrire en quoi le manuel de jeu de rôle, et en particulier lorsqu’il met en scène des mondes futurs, fonctionne comme un dispositif original et fertile pour se projeter dans l’avenir ; notamment en discutant les diverses manières de « suggérer » des trajectoires envisageables à partir d’un matériau documentaire aussi spécifique qu’évocateur.

CONCEVOIR UN JEU
SUR LES FUTURS ALPINS

Chamonix-Sentinelles est un jeu d’aventure qui explore les futurs de la vallée éponyme au moyen de scénarios situés entre 2030 et 2100. Il est l’aboutissement d’un projet ethnographique plus large à propos des multiples transformations contemporaines de l’arc alpin. Sa conception repose sur une enquête de terrain réalisée entre 2014 et 2021, préalable à la phase spéculative. Menée par mes soins de manière d’abord multisituée dans diverses localisations de l’arc alpin (France, Suisse, Italie, Slovénie, Autriche)², celle-ci a ensuite donné lieu à un focus plus immersif sur la vallée de Chamonix. Lieu-signal de l’Anthropocène, ce territoire était pertinent du fait de son épaisseur historique et culturelle, mais aussi par

l’importance des enjeux environnementaux qu’il subit (réchauffement climatique, pollution de l’air). Les observations et les entretiens que j’ai effectués, complétés par une étude documentaire – des récits d’alpinisme aux fictions se déroulant sur ce territoire en passant par les multiples

Ce jeu a pour
objectif d’incarner
et de se projeter
dans les modes de
vie qui pourraient
apparaître en
réaction aux
multiples enjeux
liés à la crise
environnementale
actuelle.

rapports de prospective à son propos – avaient pour but de saisir les changements subits par les habitants : recul des glaciers et instabilité des parois causant des effondrements divers, disparités sociales entraînant un éloignement des classes populaires, pollution de l’air et des sols, excès du tourisme et du trafic routier, disparition de la faune locale, raréfaction des chutes de neige et donc des ressources hydriques, polarisation politique, accueil de population étrangère, etc. Au-delà de ces enjeux, l’enquête a dévoilé deux écueils à propos de l’avenir des territoires d’altitude. D’abord le fait que les débats actuels sur ces questions se focalisent en général sur un nombre limité de dimensions, avec un poids important de la thématique

liée au tourisme, ou celle de l’effondrement des montagnes, sans les inscrire dans une projection plus globale et systémique. Un second problème provient du caractère « surplombant » des scénarios qui décrivent les trajectoires possibles, de manière désincarnée ou abstraite (diagrammes et courbes, matrices avec un peu d’options). Et cela, avec un point de vue émis par des experts fréquemment externes et distants, sans forcément une réflexion sur la réception ni la participation des populations auxquelles ils s’adressent.

Sans négliger l’importance des thèmes décrits dans la matière prospective alpine, il semblait pertinent de les intégrer dans une réflexion plus large sans « séparer » tous ces enjeux. Mais surtout d’explorer des formes plus incarnées et participatives pour favoriser l’expression et l’échange non pas sur les mutations elles-mêmes – en général bien perceptibles par les personnes qui les vivent au quotidien – mais sur l’évolution des modes de vie à venir en réaction à ceux-ci. C’est cette réflexion qui m’a amené au choix du jeu de rôle comme format de spéculation et à travailler avec deux designers praticiens du domaine. L’intérêt de ce genre ludique repose sur une approche plus libre, qui cadre moins les imaginaires des participants ; notamment grâce à la nature verbale du jeu moins prescriptive que des représentations, trop explicites visuellement, de changements souvent connotés (effondrissement post-apocalyptique), mais aussi par

2. Cette enquête a débouché sur le récit-documentaire suivant : Nicolas Nova, *Fragments d’une montagne*, Paris, Le Pommier, 2023.

l’utilisation de traits d’humour ou de présence d’éléments moins rationnels typique de ce genre de jeu (croyances, mythes).

DÉROULEMENT, MATÉRIEL
ET MÉCANIQUES
LUDIQUES

Une partie de *Chamonix-Sentinelles* se joue avec trois à sept participants. Comme classiquement dans les jeux de rôle, l’une d’entre elles adopte le rôle de meneur de jeu (guide), qui a la responsabilité de l’environnement fictionnel dans lequel évoluent les personnages interprétés par les autres (les « sentinelles »). Concrètement, le guide gère le cadre de jeu et sa cohérence : présentation du contexte, des péripéties et éléments d’intrigue, apparition de protagonistes sur la base des règles et du matériau présent dans ce manuel. Il choisit à cet effet un scénario dans le manuel, qui lui fournit des éléments pour faire vivre aux sentinelles différentes expériences. Et en particulier une situation initiale, plus ou moins sérieuse ou poétique, conçue sur la base d’enjeux et de controverses tirées de l’enquête préalable : la mise au jour de territoires accessibles à la marche du fait du recul des glaciers et que les protagonistes doivent cartographier malgré divers dangers, des tensions politiques locales autour d’une zone à défendre apparue pour lutter contre la volonté d’installer une infrastructure hydro-électrique, une mission de sauvegarde d’une installation d’altitude qui menace de s’effondrer sur cette infrastructure de transport majeure qu’est le tunnel du

Mont-Blanc, l’organisation d’une fête patrimoniale à propos des objets liés aux pratiques du passé avec la neige maintenant disparue, etc.

D’un point de vue matériel, le jeu nécessite l’usage d’une feuille de papier qui sert à dessiner, et compléter une carte matérialisant progressivement la partie, à partir des plans décrits dans le manuel. Il s’agit aussi

Si les personnages
sont des êtres
humains, il leur est
néanmoins possible
de se transformer
temporairement
en animal, végétal,
élément du
paysage du genre
ruisseau ou bosquet,
infrastructure
technique.

de réunir au préalable une à six figurines ou pions pour représenter les personnages, des brindilles pour tirer à la courte paille, dix petits cailloux, et un à six glands ou pommes de pin.

Encart : Déroulement
d’une partie

Les parties de Chamonix-Sentinelles se déroulent toutes selon la même structure. Le guide commence par préparer la séance en choisissant et en familiarisant avec un scénario, parmi ceux présentés dans ce manuel ou de son invention, les types de personnages qu’il implique, et les différents événements additionnels

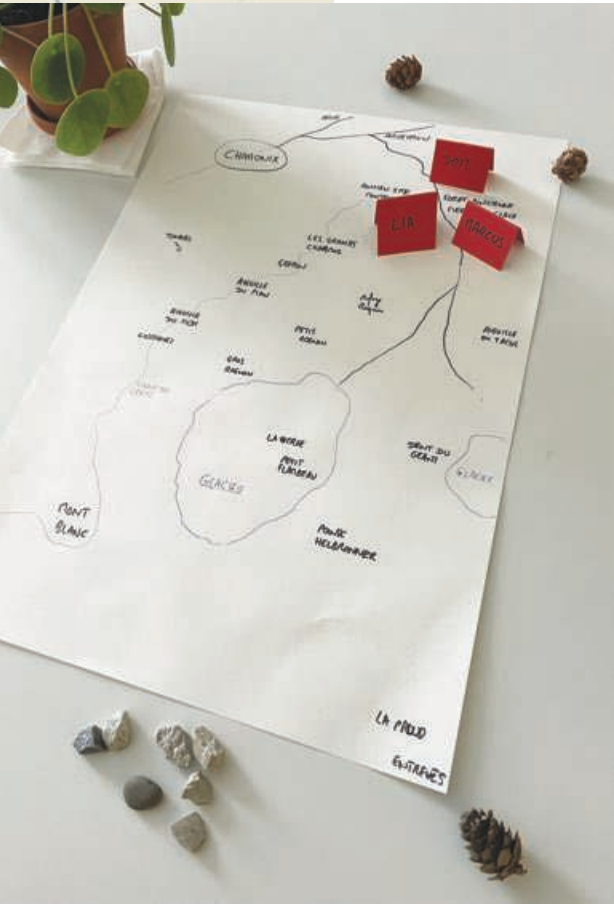
qui pourraient se dérouler. Il prépare sur une feuille blanche au format A3 les éléments principaux du fond de carte à partir de celui décrit dans le scénario (emplacement des repères géographiques de type rivière, sommet, voies de communication).

Parmi les propositions données par le guide à partir du scénario (activiste, touriste, historienne, ingénieur, etc.), chaque sentinelle choisit le rôle qu’il va interpréter en tirant à la courte paille (« Qui prend la plus petite brindille joue le touriste »). Une fois le personnage sélectionné, chacun élabore une courte description sur une feuille de papier. Au moyen d’une phrase de quelques lignes, celle-ci comprend son nom et quelques qualificatifs précisant sa personnalité et son comportement. Suivant les scénarios, ces descriptifs pourront aussi être complétées en cours de partie par des informations communiquées par le guide : un rôle secret connu d’un seul personnage ou un trait de caractère supplémentaire. De plus, si les personnages sont des êtres humains, il leur est néanmoins possible de se transformer temporairement en animal, végétal, élément du paysage du genre ruisseau ou bosquet, infrastructure technique (téléphérique ou antenne). Cette transformation nommée « syntopie » a pour effet de leur faire changer de perspective. Pour cela, à tout moment, la sentinelle indique sa mue momentanée en utilisant une pomme de pin. Le guide déclenche alors un chronomètre pour cinq minutes, période durant laquelle il adopte les capacités d’action du non-humain sélectionné : un oiseau peut voler, un ruisseau déborder ou se tarir, un téléphérique, ralentir ou



→ **Fiche descriptive de scénario, septembre 2022**
Ce type de document n'est destiné qu'à l'animateur de la partie (le/la guide), et fournit la trame des événements à raconter aux participants localisés dans différents lieux de la vallée.
© ÉTIENNE MINEUR

→ **Prototype de cartographie d'un scénario, juin 2023**
Jouer à Chamonix-Sentinelles implique de préparer son matériel, à la fois en réalisant une carte très basique à partir d'un modèle proposé dans le manuel, mais aussi de pommes de pin, de cailloux et quelques pions sommaires.
PHOTO: NICOLAS NOVA



accélérer le flux des cabines, etc. Pour incarner cet autre élément terrestre, la sentinelle peut expliquer oralement ce qu'il fait, au moyen de phrases, d'onomatopées ou de gestes, mais il ne peut plus dialoguer.

La partie démarre alors par un rituel d'ouverture : tous les participants, le guide y compris, forment une montagne en empilant leurs mains les unes sur les autres sur le fond de carte. Le guide annonce par une formulette que les sentinelles rejoignent la vallée de Chamonix du futur. Dans un lieu représenté sur la carte qui réunit les personnages et leurs pions, le guide décrit ensuite la situation initiale, avec à la fois une brève description des lieux et de la période (« Nous sommes en 2052, le glacier des Bois a presque disparu, un passage vers le Val d'Aoste a été découvert récemment par la Compagnie des Guides »), ainsi qu'une mention de l'objectif à poursuivre. Chaque sentinelle interprète ce point de départ et propose des actions pour agir, en déclamant ce qu'il fait ou en mimant/dessinant.

Le guide teste ces interventions avec le « jeu du grelot » : si les actions basiques sont automatiquement réussies (marcher quelques kilomètres), et que les actions impossibles pour un être humain sont irréalisables (téléportation), d'autres initiatives nécessitent une évaluation : escalader ou grimper une falaise, éviter un projectile, convaincre un protagoniste, capturer un poisson dans une rivière. Pour cela, le guide prend entre trois et dix petits cailloux sans le montrer aux sentinelles, il les agite dans ses deux mains jointes en les faisant grelotter, et demande à la personne proposant

l'action combien de pierres celle-ci croit entendre. L'action est réussite si le nombre deviné est correct. Suivant le degré d'approximation, les conséquences de l'échec sont plus ou moins importantes, à la discrétion du guide. Par exemple, rater l'identification d'un caillou dans un test d'action d'escalade peut permettre de retomber sur ses pattes, alors que négliger quatre cailloux implique une chute plus problématique.

Au fil des actions des joueurs, le guide reporte les déplacements et actions marquantes sur le fond de carte. Il relance également la par-

D'un point de vue prospectif, l'ensemble des interventions des personnages dans le monde fictionnel – dialogue et action – forment un récit général élaboré collectivement.

tie par l'introduction d'évènements nouveaux : rencontres éventuelles avec des protagonistes, des animaux ou des machines, changements contextuels des conditions météorologiques ou géologiques, conflits éventuels, etc. Les tours de jeu se poursuivent jusqu'à la condition de fin décrite dans le scénario présenté dans le manuel. Celle-ci concerne en général la résolution ou non de l'objectif de départ ou d'un but annexe

apparu en cours de route. La partie se termine à la fois par un rituel de fermeture (les sentinelles et le guide reforment une montagne en empilant leurs mains les unes sur les autres sur le fond de carte et le guide prononce une formulette), et par une éventuelle discussion du scénario joué par l'équipe.

D'un point de vue prospectif, l'ensemble des interventions des personnages dans le monde fictionnel – dialogue et action – forment un récit général élaboré collectivement. Un récit dont les événements majeurs sont reportés tout au long de la partie par des annotations diverses et des dessins sur une carte en papier posée sur la table de jeu.

UNE XÉNO-ENCYCLOPÉDIE POUR SUGGÉRER DES FUTURS

Pour permettre cette projection immersive dans le futur, *Chamonix-Sentinelle* repose sur le recours au manuel, qui détaille les règles résumées ci-dessus, et présente chaque scénario ainsi que la toile de fond du jeu. Si ce livret est conçu en premier lieu pour que le guide puisse animer une partie, certains chapitres, en dehors de la description des scénarios, sont aussi destinés aux personnages, comme un compte-rendu spéculatif sur le futur de la vallée de Chamonix, à la manière d'un ouvrage ethnographique, et présenté sous une forme fragmentaire.

Cette toile de fond (*background*) est organisée autour d'une chronologie fragmentaire, constituée d'une série d'entrées textuelles courtes

situées entre les périodes de glaciation plurimillénaire à 2100, en passant par les trois derniers siècles. Recueillis lors de l'enquête préalable, les contenus à propos du passé lointain et proche décrivent des événements historiques géopolitiques (lien de dépendance au Duché de Savoie, au Royaume de France, avec l'Italie), des enjeux culturels (naissance du tourisme et de la fascination pour les glaciers, présence des voyageurs scientifiques) et environnementaux (les conséquences du petit âge glaciaire, du réchauffement climatique ou de la pollution actuelle). Le tout ponctué d'extraits de documents divers : textes de loi décrivant de quelle puissance politique la vallée dépend, statistiques sur la provenance des touristes, lettres d'illustres voyageurs tels que Mary Shelley, liste de la faune ou de créatures du folklore local, etc.).

Comment exprimer le futur avec cette chronologie ? À partir de la troisième décennie du XXI^e siècle, le contenu devient plus évasif, avec des repères qui n'essaient pas de trop influencer sur les fabulations des sentinelles, mais juste suggérer de nouveaux paramètres. Il s'agit par exemple de quelques événements internationaux (catastrophe naturelle ou humaine, accord de type COP) ou locaux (anniversaire de l'ascension au Mont-Blanc, ou de la compagnie des guides) sous forme de courtes descriptions allusives. Mais l'avenir est surtout suggéré par un ensemble de pseudo-documents conçus pour décrire des situations probables aux protagonistes, et leur permettre de construire leur récit collectivement en improvisant avec ces éléments³. Chaque représentation des évène-

ments possibles a consisté à (1) prélever l'enquête préalable des tendances lourdes ou signaux faibles de changement, (2) d'en extrapoler des issues probables à telle ou telle échéance temporelle, (3) de leur donner une forme avec une courte description (coupure de presse ou d'un ouvrage naturaliste, extrait d'un texte de loi, parole d'une chanson, etc.).

Parmi ces extrapolations de tendances lourdes, les repères proposés sont par exemple une coupure de

Des pseudo-documents basés sur des signaux-faibles actuels présentent différentes facettes de la vie quotidienne dans la vallée de Chamonix.

presse d'un rituel d'adieu au glacier d'Argentière (inspiré par un événement similaire en Islande il y a quelques années), une affiche de la fermeture prochaine d'un refuge emblématique situé à 3900 mètres d'altitude, une liste d'espèces animales et végétales invasives que les sentinelles pourraient rencontrer (proche d'une liste décrivant actuellement les Alpes du Sud), ou le top 10 des produits alimentaires commercialisés par une coopérative locale avec notamment des gnocchis au sorgho ou de l'huile d'olive savoyarde, eux-

mêmes basés sur des expérimentations actuelles.

De la même manière, des pseudo-documents basés sur des signaux-faibles actuels présentent différentes facettes de la vie quotidienne dans la vallée de Chamonix. Avec par exemple une nouvelle réglementation nationale de restrictions de l'usage de l'eau inspirée par celles qui sont apparues lors des canicules du début des années 2020. Ils peuvent aussi décrire la généralisation de formes d'activismes plus urbains (éco-sabotage, occupation de terrains) sur les territoires de montagne (coupure de presse décrivant le sabotage répété d'un téléphérique controversé), ou l'éclosion de nouveaux modes de travail plus collectif avec des paroles d'une chanson d'une coopérative d'artisans tailleurs de pierre ou de charbonniers, célébrant un autre rapport au monde vivant ou de produire de l'énergie. Ces pseudo-documents décrivent aussi une sorte de renouveau spirituel, contrecoup du délitement de la société, narré au moyen d'extraits de carnets de pèlerins venus visiter une oracle charismatique située dans une forêt alentour, ou d'affiches décrivant la présence croissante de sectes évangéliques dans la région. Des citations recueillies par d'hypothétiques ethnographes du

3. Ces pseudo-documents sont à rapprocher de la notion de *design fiction*, c'est-à-dire des représentations concrètes et évocatrices de futurs possibles dans le but d'exprimer, d'interroger ou d'explorer collectivement les conséquences de changements environnementaux, sociétaux ou technologiques (Bleecker et al. 2022).





← *Extrapoler les futurs possibles*, Anna Pichot, 2023
HAUTE ÉCOLE DES ARTS DU RHIN

futur viennent aussi ponctuer cette toile de fond en suggérant la façon dont les Européens ont progressivement mythifié deux éléments du passé : l'expérience quasi disparue de la neige, et l'énergie électrique disponible de manière beaucoup plus sporadique qu'au début du xx^e siècle.

Ainsi, plutôt que de divulguer des informations sur l'organisation institutionnelle ou le contexte géopolitique en 2035 ou en 2070, cette partie égrène une série d'informations sur le contexte international ou ordinaire, potentiellement évocateurs. L'objectif de ce matériau est de fournir des « bribes d'altérité » fonctionnant avec un principe d'écart minimal avec le monde actuel. Lisibles par les joueurs qui prennent le temps de les lire, ils sont surtout conçus à destination du guide pour lui donner un cadrage général du monde dans lequel il va faire évoluer les sentinelles. Et de suggérer des contraintes génératrices de dialogues. Il s'agit en effet pour eux de discuter non pas la probabilité de tel ou tel changement, mais plutôt des mutations des modes de vie qu'ils pourraient susciter, des réactions concrètes à opérer dans le cadre des scénarios. Ces repères sont prolongés dans le manuel par des listes suggérant aux sentinelles comment mobiliser certains de ces changements pour renouveler l'action dans le jeu : des événements secondaires à la situation initiale des scénarios, comme par exemple la rencontre avec un protagoniste décrite dans les pseudo-documents, l'avènement d'une situation décrite par une coupure de presse, l'absence ou la présence soudaine d'une espèce animale, etc. Tout en étant incomplets et lacunaires,

ces éléments forment ensuite un ensemble de conditions à partir desquels les joueurs élaborent leurs récits d'action en improvisant : un incident peu plausible aujourd'hui, mais envisageable avec le réchauffement, un regard sur une activité passée liée à la neige qui a disparu, une tension politique liée aux changements géomorphologiques, etc.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Si le jeu n'est pas encore diffusé dans un large public, sa conception a donné l'occasion de réaliser une trentaine de parties. Et cela, d'abord par l'équipe de conception, mais aussi « à l'aveugle », c'est-à-dire par des personnes qui y ont joué à partir du simple manuel, dans le but d'évaluer la capacité des instructions à transmettre le ressenti ou les règles du jeu sans la présence des concepteurs. Au-delà des enseignements qui ont permis d'ajuster les mécaniques ludiques, les scénarios et la conception des pseudo-documents, ces séances ont fait ressortir plusieurs constats à propos des relations entre mécaniques ludiques, construction collaborative de récits et projection dans le futur, au cœur de la thématique de ce numéro.

Compte-rendu 1

La construction potentielle d'un barrage hydro-électrique sur le territoire de l'ancienne Mer de Glace donne lieu à l'organisation d'une Zone à Défendre. Le groupe de sentinelles est invité sur ce territoire à la fois en qualité de géologues, d'activistes et de sportifs. Après quelques péripéties

dues aux conditions météorologiques et à la présence de chasseurs dans les environs, les tensions physiques ou intellectuelles entre ces différents protagonistes durant la partie ont débouché sur l'invention d'un nouveau mode de négociation et de délibération collectives : une sorte de référendum d'initiative locale qui donne autant de voix aux habitants humains de la Vallée que de ceux habitant le long de l'Arve jusqu'à Genève et aux membres de collectifs représentants certains non-humains du territoire (la rivière Arve, protecteurs et chasseurs de petite faune de Haute-Savoie, les zones humides du Faucigny).

Compte-rendu 2

Avec un autre groupe parti de la même situation initiale, un conflit beaucoup plus violent avec les zadistes au travers d'une série de sabotages et d'attentats commis en partie par certaines des sentinelles a néanmoins pris un tournant inattendu. Une alliance entre deux personnages ingénieurs pro-zadistes et des néo-canuts a permis l'émergence d'une piste convenant à toutes les parties : la construction de micro-centrales hydroélectriques plus sobres d'un point de vue matériel et moins dommageables pour l'environnement.

Compte-rendu 3

Un troisième groupe de sentinelles jouant le même scénario a quant à lui permis le retrait du projet du fait de la lutte des protagonistes, mais également de l'intrusion d'un zadiste dans l'équipe de géo-ingénierie en faveur du barrage. Lequel a réussi à convaincre ses

collègues de l’inanité du projet du fait des risques géosismiques plus ou moins importants, et de rumeurs terrorisantes d’arbres hantés par les âmes mortes du glacier antérieur.

De ces parties-tests d’environ une heure et une heure trente, réalisées avec à la fois des participants qui connaissent la région et d’autres qui n’y ont jamais mis les pieds, nous avons tiré un premier constat lié à l’importance d’un appareillage léger des mécaniques ludiques : l’organisation de la définition des profils et des tours de parole, ainsi que les modalités de tests d’action suffisent à la construction de récits collectifs. Et cela, alors que des versions antérieures des règles proposaient toutes sortes de mécaniques aléatoires pour relancer la partie au risque d’alourdir les échanges.

Un second enseignement concerne le thème de l’émergence des récits. L’intérêt du jeu réside en effet dans les possibilités de suggérer des possibles, des manières de réagir et de donner des prises à l’improvisation pour sortir des scénarios prospectifs classiques. Pour ne pas rester dans le statu quo, c’est-à-dire de simple continuité du présent, nous avons remarqué l’importance d’équilibrer les ingrédients suivants :

- un caractère amusant : un objectif aventureux de découverte (scénario d’exploration d’un territoire nouveau et mystérieux apparu avec le retrait d’un glacier), ou légèrement absurde, comme dans le cas de faire organiser une collection de vieux objets pour une fête) ;
- l’existence d’un point de départ avec un enjeu clair, entre résolution

de problème et une tâche précise à réaliser, avec toutefois des possibilités d’échec ;

- un dosage des événements secondaires entre des antagonismes maîtrisables (rencontre avec un ennemi, présence d’un intrus dans le groupe) et d’autres qui le sont moins, tels que des changements géologiques ou météorologiques soudains. Si l’absence de friction ou de difficulté rend logiquement la partie monotone ou trop proche de la situation initiale, débouchant

L’intérêt du jeu réside en effet dans les possibilités de suggérer des possibles, des manières de réagir et de donner des prises à l’improvisation pour sortir des scénarios prospectifs classiques.

alors sur un récit trop prévisible, nous avons également constaté la nécessité de ne pas surcharger les sentinelles de trop d’évènements secondaires qui risquent de faire perdre la cohérence à la partie.

C’est la combinaison de ces différents facteurs qui permet à la fois aux personnages de s’impliquer et de faire émerger des trajectoires singulières à partir d’un même point de départ, comme on peut le voir dans les trois exemples ci-dessus. Il est à cet égard

fondamental pour le guide d’aller puiser (ou mémoriser) des événements secondaires permettant de relancer la partie, et de la faire évoluer vers des perspectives imprévues. D’où ce troisième constat concernant l’importance du matériau fourni dans la toile de fond du manuel : les pseudo-documents doivent être soit connus des sentinelles, soit mobilisés par le guide pour leur faire saisir les enjeux, et leur suggérer des actions envisageables.

LE (MANUEL DE) JEU COMME ETHNOGRAPHIE DES POSSIBLES

En suivant le double mode d’appréhension des manuels de jeu de rôle – à la fois comme xéno-encyclopédie à lire tel quel, et à « mettre en jeu » collectivement – *Chamonix Sentinelle* illustre en quoi ce médium spécifique favorise une futurologie singulière distincte de la spéculation plus traditionnelle, qui se limite en général à décrire les changements, sans statuer sur les conséquences de celles-ci dans les modes de vie. Participative, du fait des contributions des différents participants, cette manière de se projeter est aussi réalisée dans un contexte d’équilibre entre divertissement dégagé de contraintes institutionnelles et discussion de contraintes et trajectoires de changement avérées.

Ce projet témoigne à sa façon d’une anthropologie projective dans la lignée des courants actuels de la discipline, qui consistent à « porter dans des futurs les enquêtes de terrain » (Wathelet 2022). Et cela, puisque le jeu ainsi développé génère

une forme originale de spéculation, et d’objet pour l’incarner, à la fois dans le manuel conçu à partir du matériau de terrain, et dans les récits élaborés ensemble par les participants. *Chamonix Sentinelle* illustre en ce sens la notion d’« ethnographie des possibles » proposée par l’anthropologue danois Joachim Halse. Cette expression qui désigne ces manières de faire à la frontière entre le design et l’anthropologie pour « matérialiser les idées, les préoccupations et les spéculations par une attention ethnographique engagée envers les personnes potentiellement concernées par celles-ci. Il s’agit d’élaborer des récits qui relient l’imagination à ses formes matérielles. Et de créer des artefacts qui permettent aux participants de revitaliser leur passé, de réfléchir au présent et d’extrapoler sur des futurs possibles » (Halse 2013 : 180).

Remerciements

L’auteur remercie le Réseau de Compétences Design et Arts Visuels de la HES-SO pour le financement de la conception du jeu, et au Near Future Laboratory pour son soutien à l’enquête préalable. Il remercie aussi Sabrina Calvo et Etienne Mineur pour leur collaboration.

NOVA NICOLAS, 2023.

Fragments d’une montagne, Paris, Le Pommier.

SAINT-GELAIS RICHARD, 1999.

L’empire du pseudo. Modernités de la science-fiction, Québec, Éditions Nota Bene.

WATHELET OLIVIER, 2022.

« De la spéculation comme technique anthropologique », *Parcours anthropologiques*, n° 17, p. 1-16. En ligne : <https://doi.org/10.4000/pa.1950>

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

BESSON ANNE, 2015.

Constellations. Des mondes pour jouer. Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain, Paris, CNRS Éditions.

BLEECKER JULIAN, NICK FOSTER, FABIEN GIRARDIN & NICOLAS NOVA, 2022.

The Manual of Design Fiction, Venice, The Near Future Laboratory.

HALSE JOACHIM, 2013.

« Ethnographies of the Possible », in W. Gunn, T. Otto & R. C. Smith (dir.), *Design Anthropology: Theory and Practice*, Londres, Bloomsbury, p. 180-198.

LANGLET IRÈNE, 2019.

« Les SF d’entreprise : visualiser, déplacer, déconstruire », *Entreprises et histoire*, n° 3, vol. 96, p. 14-28.

LANGLET IRÈNE, 2006.

La science-fiction : lecture et poétique d’un genre littéraire, Paris, Armand Colin.