



Les Grands

Principes du jeu de rôle

Le **jeu de rôle grandeur nature**, appelé généralement "Grandeur Nature", ou parfois jeu de rôle « en live » ou en Semi Réel par les joueurs (abréviations courantes: GN, live, LARP) est un jeu de rôle. Les joueurs y campent un personnage fictif dans un univers imaginaire, dans les limites d'une surface de jeu et pendant un temps limité. À la différence du théâtre, les joueurs, ne connaissent ni la fin de l'histoire ni le rôle des autres joueurs. L'objectif est de créer des interactions entre les joueurs, les figurants (Personnages non joueur ou PNJ) et les évènements prévus par les organisateurs selon un scénario.

Chaque participant incarne un personnage fictif. Il pourra jouer un rôle dans le scénario (ou synopsis) préparé par le ou les organisateurs. Le scénario peut-être plus ou moins directif afin de tenir compte des contraintes de temps, de lieu et de moyens; mais aussi et surtout en fonction du style de jeu voulu par les organisateurs.

L'objectif du **jeu de rôle grandeur nature** est de recréer l'ambiance de l'univers dans lequel est censé se dérouler l'action. Pour cela les joueurs et les organisateurs peuvent recourir à des costumes ou déguisements, du maquillage, des décors, des accessoires et des effets spéciaux (pyrotechnie, son et lumière...).

Le comportement des joueurs et leurs interactions peuvent découler du comportement supposé de leur personnage ou de l'application de règles qui permettent de simuler des situations réelles conflictuelles, aléatoires ou surnaturelles. Certains joueurs, proches des organisateurs, peuvent se voir confier la tâche de ré-orienter le scénario en cours de jeu via des rôles de Personnages Non Joueurs (PNJ) ou des agonistes ou antagonistes.

Ce type de jeu peut durer entre une soirée et plusieurs jours et rassembler de quelques dizaines à plusieurs centaines de participants pour les manifestations les plus importantes. Sous certaines formes, le grandeur nature peut être permanent, les joueurs intercalant des épisodes de jeu dans leurs activités quotidiennes au gré des rencontres et du déroulement du jeu. Ce dernier type de jeu reste cependant rare, mais a parfois été montré du doigt par des détracteurs du jeu de rôle et même par certains rôlistes qui affirment qu'une pratique trop poussée de cette activité pourrait conduire à se détacher dangereusement de la réalité. Aucune étude n'a cependant jamais permis d'étayer ces théories, et les critiques envers le jeu de rôles, virulentes dans les années 1990, tendent à se faire plus rares pour se reporter sur les jeux vidéo plus addictifs, effet de mode oblige.

L'interprétation du personnage (le « roleplay » en anglais, RP en abrégé) tient un rôle très important dans un GN, mais l'aspect matériel est nécessaire pour créer l'ambiance requise : la plupart des joueurs se procurent ou se fabriquent du matériel d'époque (armures, bijoux, costumes). Lorsque les GNs comportent une part de combat, pour des raisons de sécurité évidentes, les participants ne peuvent s'affronter avec des vraies lames ; ils utilisent des répliques d'armes en mousse ou en latex (esthétiquement plus heureux).