

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Pour 2 à 6 joueurs/joueuses, à partir de 12 ans.

De 30 min à 1 h 30 min (selon la passion du débat des participant-es)

Nécessite un stylo, une grande cuillère et des petites, un timer, ainsi que l'affaire choisie imprimée en recto-verso (et éventuellement ce document, également en recto-verso).

PRÉSENTATION DU JEU

Vous allez incarner les parties prenantes d'un conflit, réunies pour le régler. Mais vous ne saurez pas qui vous êtes : lors de la prise de décision, il vous faudra prendre en considération que vous êtes potentiellement n'importe quelle partie prenante du conflit (victime, responsable, témoin, ami-e d'un-e protagoniste, etc. - selon l'affaire choisie). C'est seulement une fois la décision prise que vous découvrirez qui vous étiez depuis le début, et devrez accepter la décision que vous avez approuvée vous-même...

Dans ce jeu, il n'y a ni gagnant-es ni perdant-es : l'objectif est de s'amuser, réfléchir et vivre une expérience ensemble !

COMMENT JOUER ?

Installez-vous confortablement et choisissez une affaire ! Quatre affaires sont proposées. Elles sont entièrement indépendantes.

Une fois que vous aurez choisi votre affaire, c'est parti ! Pas besoin de lire davantage ce document : celui de l'affaire vous guidera, en alternant explications des règles et scénario. Vous serez ainsi amené-es à la lire ensemble, au fur et à mesure de l'avancée du jeu (attention à ne pas lire la partie « Remémoration » avant d'y arriver, cela vous spoilerait).

Un conseil important... Tout le long du Consilium, gardez bien en tête qui vous pouvez être potentiellement : vous ne « jugez » pas froidement une affaire, vous faites partie de celle-ci, même si vous ne savez pas qui vous êtes !

Vous pourrez avoir besoin de la suite de ce document en cours de jeu si vous vous posez des questions, mais il est inutile de lire la « Grande Liste des Interrogations Pertinentes » avant d'en avoir besoin.

GRANDE LISTE DES INTERROGATIONS PERTINENTES

« Quelle affaire choisir ? »

Il n'y a pas d'ordre pour les affaires, et pas d'autres solutions que de choisir laquelle faire à partir de son titre ou du hasard.

« Peut-on jouer à distance, en téléconférence ? »

C'est tout à fait possible, mais quelques adaptations seront nécessaires, il vous faudra notamment trouver quelque chose pour remplacer la GCP (Grande Cuillère de Parole) et les PCA (Petites Cuillères d'Attente).

« Parfois, il nous est demandé de comparer la taille de nos bras, la longueur de nos cheveux, la hauteur d'un de nos sauts... Que faire s'il y a des ex æquo ? Et si certaines personnes ne peuvent pas participer ? »

S'il y a des ex æquo, pas de problème : le cas échéant, fiez-vous à votre intuition, sinon un « pile ou face » réglera la question !

Si quelqu'un ne peut pas participer, intégrez le/la au classement : quelqu'un qui ne peut pas sauter est considéré comme la personne au saut le plus petit, quelqu'un sans chaussures a les chaussures les plus petites, etc.

« Qu'est-ce qu'une Unité de Temps ? »

Ah, ne parlons pas de ça, voulez-vous vraiment réveiller ce vieux débat intergalactique ? Des minutes sans doute ? Ou des zburks ? Des centièmes de pyoum ? Ou peut-être des quarts d'heure ? Des vingtaines de ramsa ? À vous de voir !

« Qu'est-ce que la GCP (Grande Cuillère de Parole) et les PCA (Petites Cuillères d'Attente) ? Comment fonctionnent-elles ? »

Ce sont des cuillères, une grande et plusieurs petites. Si vous n'en avez pas, cela peut aussi être des fourchettes, des crayons de couleur, des dés ou des chaussettes, mais pas des tables, des hydravions, des pots de fleur ou des boîtes aux lettres, pour des raisons de praticité.

La personne qui dispose de la GCP est la seule à pouvoir parler. Si les autres veulent s'exprimer, elles doivent prendre une PCA pour l'indiquer. Dès que la personne ayant la GCP a fini de parler, elle doit passer la GCP à une personne ayant une PCA. Si plusieurs personnes ont une PCA, elle la donne à la personne ayant une PCA depuis le plus longtemps. Vous pouvez également décider collectivement qu'elle la donne à la personne s'étant le moins exprimée précédemment, parmi celles demandant la parole.

Il est possible de reposer une PCA après l'avoir prise et de redonner immédiatement la GCP après l'avoir obtenue, si finalement on estime qu'on n'a plus rien à ajouter à la réflexion.

Si les personnes ayant la GCP parlent pendant trop de temps selon vous, vous pouvez collectivement décider d'un temps de parole maximal (par personne et/ou en une fois).

Si vous le souhaitez, vous pouvez collectivement déterminer d'autres règles de prise de parole, ou préciser/modifier celles-ci.

Il est conseillé, en prenant la parole, de se concentrer sur ce qu'on a à dire, sur sa propre réflexion, ses propres propositions, plutôt que sur la réfutation des propos d'une autre personne (mettre en avant son opinion permettra également implicitement de marquer son désaccord avec d'autres).

« Quand est utilisée l'approbation collective ? Et comment fonctionne-t-elle ? »

L'approbation collective est utilisée lors de la détermination de l'appellation des faits puis lors de la détermination de la rétribution.

L'approbation collective signifie que toutes les membres du Consilium doivent accepter l'appellation des faits ou la rétribution choisie. On considère qu'une appellation des faits ou une rétribution est approuvée lorsqu'aucune objection recevable n'est formulée.

Les membres du Consilium ne doivent pas accepter « faute de mieux », mais réellement approuver la décision. Si ce n'est pas le cas, ils/elles doivent chercher une objection recevable, si besoin avec l'aide d'autres membres du Consilium.

Même si toutes les membres du Consilium l'acceptent, ce mode de décision ne peut pas être remplacé par un mode de décision par le hasard ou par le vote, quel qu'il soit.

« Qu'est-ce qu'une objection valable ? »

Une objection n'est recevable que si elle est suivie d'une autre proposition (d'appellation des faits ou de rétribution). Voici

d'autres exemples que ceux présentés dans les différentes affaires :

- « La qualification de "fait non notable" est nulle, c'est "quelque chose d'important" ! » : non valable / « Ce fait est notable car il a eu des conséquences qui ont marqué Djumbré à vie, je propose donc de le qualifier de "fait important" et non de "fait non notable". » : valable.
- « Si j'étais la victime, je ne pourrais pas accepter le "pardon et absence de rétribution", il faudrait bien pire ! » : non valable / « Si j'étais la victime, le "pardon et absence de rétribution" me donnerait l'impression que la gravité des faits n'a pas été prise en compte, il faudrait au moins une "obligation de soins du/de la responsable" avec le "pardon". » : valable.

Les membres du Consilium peuvent bien sûr s'entraider afin de formuler des objections valables.

« Quelles appellations des faits sont possibles ? »

Celles que vous voulez ! Vous n'êtes pas limité-es. La seule condition est que l'appellation des faits soit validée par approbation collective.

Vous pouvez tout à fait identifier plusieurs faits et/ou plusieurs responsables, il faut simplement le préciser.

Voici quelques exemples (n'hésitez pas à vous en éloigner) :

- accident/agression ayant entraîné la mort,
- meurtre sans/avec préparation,
- meurtre justifié par la légitime défense,
- mise à mort justifiée par les circonstances,
- suicide,
- euthanasie,
- fait non notable.

« Quelles rétributions sont possibles ? »

Les seules conditions posées par l'Accord de Numyx sont l'interdiction des atteintes à la vie et à l'intégrité physique et l'obligation de la validation des rétributions choisies par approbation collective. Ensuite, c'est à vous de voir ! N'oubliez cependant jamais que parmi vous se trouve la/les victimes des faits, ainsi que la/les personnes à qui s'appliqueront la rétribution.

Vous pouvez choisir une unique rétribution ou en associer plusieurs. Si plusieurs responsables et/ou victimes sont identifié-es, il est bien sûr possible d'adapter les rétributions à chacun-e (en faisant attention à bien le préciser).

Voici d'autres exemples que ceux présentés dans les affaires :

- obligation du/de la responsable de rester à son domicile pendant des centaines ou milliers d'Unités de Temps,
- paiement des frais corporels de la victime par le/la responsable,
- pardon et absence de rétribution,
- participation du/de la responsable à un programme de prévention lié aux faits reprochés,
- perte du droit de voyage interplanétaire du/de la responsable,
- emprisonnement pendant des centaines ou milliers d'Unités de Temps du/de la responsable,
- interdiction de l'exercice d'une activité par le/la responsable.

« Quelles rétributions sont habituellement choisies dans des affaires similaires ? »

Dans les Consilium, une affaire est correctement prise en compte si tout le processus a été respecté, et donc si victime(s) comme responsable(s) ont approuvé la qualification des faits et la rétribution. Aucune comparaison n'est nécessaire avec les affaires similaires précédemment examinées.

« Peut-on décider de redonner la vie à quelqu'un ? »

Cela nous arrangerait bien, et la personne décédée apprécierait sans doute l'intention, mais c'est malheureusement toujours intergalactiquement impossible (la corporalisation lors du Consilium n'est que temporaire, et c'est pour cela qu'elle

marche).

« Que faire si on manque de temps ? »

Si vous êtes frustré-es par le manque de temps imparti ou si vous n'avez pas eu le temps de parvenir à une décision par approbation collective, vous pouvez librement l'allonger. Faites cependant attention à ne pas trop l'allonger, pour que le débat ne « tourne pas en rond ».

« Que faire si on ne parvient pas à se mettre d'accord, et qu'aucune décision par approbation collective n'est possible ? »

Vérifiez tout d'abord que vous appliquez bien le processus d'approbation collective, qui doit faciliter la prise de décision. Si c'est bien le cas, de deux choses l'une : les objections valables s'enchaînent et vous avez l'impression que vous ne vous en sortirez jamais ou vous avez déjà dépassé le temps imparti sans parvenir à une décision.

Dans ces cas-là, vous pouvez allonger le temps imparti, interdire des objections trop proches d'autres objections déjà formulées, et/ou bien vérifier à chaque nouvelle objection qu'elle prend également en compte toutes les précédentes objections formulées.

Si malgré tout vous ne parvenez pas à prendre une décision, au bout d'un moment, le Consilium s'arrête : passez directement à l'étape de décorporalisation. Sans nul doute, un nouveau Consilium sera créé concernant la même affaire, mais ce ne sera plus vraiment vous qui y serez !

« Lors de l'acceptation émotionnelle, est-on obligé-e de s'exprimer ? »

Cela n'est pas plus obligatoire que lors des autres phases, mais est fortement conseillé afin de permettre à chacun-e de véritablement accepter la décision qu'il/elle a participé à prendre.

« Lors de l'acceptation émotionnelle, que faire si quelqu'un ne veut pas accepter la décision ? »

La décision devrait être plus ou moins facile à entendre et accepter pour chacun-e, mais tou-tes devraient pouvoir y parvenir grâce à la phase d'acceptation émotionnelle et surtout grâce au fait que chacun-e a gardé en tête qu'il/elle pouvait être tout aussi bien un-e victime qu'un-e responsable tout au long du Consilium.

C'est d'ailleurs ce qu'on constate lors des différents Consilium : les différent-es membres finissent toujours par accepter la décision, même si cela est très compliqué à faire, en se remémorant le fait qu'il/elle était d'accord avec elle lors des phases précédentes du Consilium.

« J'ai une question, mais je ne la trouve pas dans la GLIP (Grande Liste des Interrogations Pertinentes). »

Votre question doit sans doute figurer dans l'Annexe à la GLIP, la Grande Liste des Autres Interrogations Pertinentes (GLAIP) ou la Petite Liste des Interrogations Fondamentales (PLIF)...

En attendant l'édition de ces listes, choisissez une réponse qui convient à tou-tes et semble cohérente avec les principes du Consilium. Si vous hésitez entre plusieurs réponses, un simple « pile ou face » décidera pour vous !

INSPIRATIONS

Ce jeu a été créé lors de la Game Jam Philo 2020 : ses contraintes nous ont donc fortement guidé-es. Vous reconnaîtrez aussi peut-être certaines théories, notamment philosophiques, qui nous ont beaucoup inspiré-es dans la création de ce jeu : la philosophie antispéciste/animaliste, l'expérience de pensée du voile d'ignorance de John Rawls, la justice restaurative/réparatrice et la sociocratie.

Par ailleurs, nous nous sommes basé-es sur certains principes juridiques, mais nous sommes éloigné-es des qualifications juridiques françaises, qui auraient peu de sens dans ce contexte : les termes employés sont donc volontairement fantaisistes.