

Université de Montréal

La création d'un monde secondaire : Une étude d'un jeu de rôle québécois.

11806946

par
Marie-France Bonsaint

Département d'anthropologie
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès Sciences
en anthropologie

Mai, 2007

© Marie-France Bonsaint, 2007



GW

4

US1

2007

V.030

AVIS

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

La création d'un monde secondaire : Une étude d'un jeu de rôle québécois.

présenté par
Marie-France Bonsaint

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Marie-Pierre Bousquet
président-rapporteur

John Leavitt
directeur de recherche

Deirdre Meintel
membre du jury

RÉSUMÉ

Bicolline, considéré comme le plus grand jeu de rôle Grandeur Nature médiéval fantastique au Canada, existe depuis 1995 et son événement principal *La Grande Bataille* attire depuis quelques années à St-Mathieu du Parc en Mauricie, environ 2 000 participants.

La première partie de ce mémoire, plus théorique, explique la nature des jeux de rôle Grandeur Nature, les principes inhérents à ce type d'activité, ainsi que la création de mondes secondaires. Puis la seconde et principale partie, comprenant les deux chapitres suivants, est la première étude ethnographique faite sur Bicolline et ses participants. Elle a été réalisée à partir d'un sondage détaillé, d'entrevues effectuées auprès d'informateurs privilégiés ainsi que d'observation participante s'étendant sur sept années de *Grande Bataille* et plusieurs activités secondaires de Bicolline. Après une étude du site Internet de Bicolline et d'autres jeux de rôles et Grandeur Nature, ainsi que des attitudes des participants, Bicolline se révèle beaucoup plus complexe, même si désigné comme tel, puisqu'il se démarque par certaines facettes qui lui sont propres.

Ces différentes approches permettent de dresser un portrait des Bicolliniens et ont apporté des réponses éclairantes sur les motivations qui poussent ces gens à y revenir à chaque année.

Mots-clés : anthropologie, communauté, jeu de rôle Grandeur Nature, médiéval, simulation, immersion, rituel, virtuel, monde secondaire.

SUMMARY

Bicolline, considered as the largest medieval fantastic live action role play in Canada, has existed since 1995, and its principal event, the *Grande Bataille*, has attracted approximately 2,000 participants to St-Mathieu du Parc, in Mauricie, for the last several years.

The first part of this study, which is theoretically oriented, explains the nature of live action role play, the principles inherent in this type of activity, as well as the notion of the creation of secondary worlds. The second and principal part constitutes the first ethnographic study to be carried out on Bicolline and its participants. The study is based on a detailed survey, interviews with privileged informants, and some seven years of participant observation in the *Grande Bataille* and several other Bicolline activities. An extended study of the rules and principles presented on Bicolline's Internet site and on those of other live action role play groups reveals the specific complexity of Bicolline within this universe.

These approaches make it possible to draw a portrait of Bicolliniens and allow us to propose interpretations of the motivations that lead these people to return there each year.

Key words: anthropology, community, live action role play, medieval, simulation, immersion, ritual, virtual, secondary world.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES SIGLES	vi
DÉDICACE	vii
NOTES ET REMERCIEMENT	viii
AVANT PROPOS	ix

❖ INTRODUCTION	1
❖ CHAPITRE 1 : CONCEPTS GÉNÉRAUX	6
• Méthodologie	6
○ Le cœur de mon étude	7
• Explication du jeu de rôle Grandeur Nature	9
○ Le jeu de rôle	9
○ Les origines du GN	10
○ Le GN au Québec	11
• La suspension volontaire de l'incrédulité	13
○ Selon Yves Winkin	13
○ Produire son propre enchantement	15
○ Le joueur et son personnage	16
• La création de mondes secondaires	17
○ Influences de J.R.R.Tolkien	19
○ Bicolline : un monde secondaire	21
❖ CHAPITRE 2 : QU'EST-CE QUE BICOLLINE ?	24
• Un jeu complet et complexe	25
○ Jouer à construire un monde, une civilisation	25
○ Théâtre ou jouer à « faire semblant »	28
○ Sport ou jouer au guerrier	31
○ Trollball	33
• Le jeu virtuel de Bicolline	35
○ Ambiguïté d'un mot	35
○ Fonctionnement	37
• Silence...on joue!	43
○ Théâtre et improvisation	43
○ Définition du concept en-jeu/ hors-jeu	45
○ Improvisation libre	47
○ Un culte de l'antihéros	49
○ Quand les frontières s'écroulent	49
• Bicolline : La communauté et ses communautés	51

○ La communauté hors-jeu	54
○ L'esprit de communauté	56
● Immersion	58
○ À propos des langues utilisées	59
○ Le goût du médiéval	62
○ La magie du décor et du costume	63
○ Entente tacite entre les joueurs	66
● Le Rituel	70
○ L'Oracle	70
○ La préparation du voyage	71
○ Le séjour : le costume comme symbole rituel	72
○ Les excès et les interdits	72
○ Jour J : La grande bataille	73
○ Le repos du guerrier	74
○ Souvenirs	75
❖ CHAPITRE 3 : LES BICOLLINIENS	77
❖ ● Controverse	77
● Qui sont les Bicolliniens ?	81
○ Une diversité de joueurs	81
○ Bagage culturel commun	84
○ Références communes des rôlistes	84
○ La « médiévalo-celtico-fantasticomanie »	85
○ Application à Bicolline	89
○ La passion de vivre au passé	89
● Les motivations des participants	92
○ Le décrochage	92
○ Le contact humain	93
○ Vivre au Moyen âge	94
○ L'artisan et joueur	95
○ Le plaisir du jeu virtuel	96
○ L'individu et son personnage	98
○ Le plaisir du roleplay	99
○ L'attachement à son personnage	101
○ Un point de vue anthropologique	103
❖ CONCLUSION	106

BIBLIOGRAPHIE	109
----------------------	------------

ANNEXES 1: Photos

Jeu virtuel

Carte géographique du monde de Bicolline	xiv
Exemple de rapprochement	xv

Quelques items du jeu virtuel	xvi
Terrain	
Vue aérienne hors saison	xvii
Vue aérienne durant l'événement	xviii
Bicolline hier et aujourd'hui	xix
Auberges	xx-xxi
Campements décorum	xxii-xxiv
Ambiance	xxv-xxvi
Roleplay	
Personnages	xxvii-xxviii
Scénarios	xxix-xxx
Antihéros	xxxi-xxxii
Communauté	
La communauté (lors du 10 ^{ième} anniversaire de Bicolline)	xxxiii
Des communautés (guildes)	xxxiv-xxxv
Bénévolat	xxxvi
Corvées	xxxvii
Sport	
Combat	xxxviii
Trollball	xxxix
La grande bataille	
Jour J	xl-xlii
ANNEXES 2:	
Définition de «fantasy »	xliii
Lexique	xliv

LISTE DES SIGLES

FÉDÉGN : Fédération Française des Jeux de Rôle Grandeur Nature.

CRM : Club Récréation Médiévale

FFJDR : Fédération Française du Jeu de Rôle.

SCA : Society for Creative Anachronism

LARP : Live action roleplaying

*Pour
Benoit, Karelle et Janik*

NOTES ET REMERCIEMENTS

Cet ouvrage n'aurait jamais vu le jour sans l'appui de certaines personnes que je tiens mordicus à remercier. Tout d'abord, mes enfants Janik et Karelle qui ont dû se résigner à perdre beaucoup de temps passé avec moi au profit de cette étude. Ensuite, Benoît, mon conjoint, qui a été d'un soutien complet et constant en tout temps et qui a suivi de près la rédaction avec intérêt; ma mère adoptive Marthe, pour son enthousiasme contagieux et ses nombreux encouragements, ma mère naturelle Danielle pour ses lectures, relectures, corrections grammaticales et son bon café. À mon amie Madeleine, merci d'avoir cru aveuglément, et ce envers et contre tous, que je pourrais écrire un livre! Un grand merci aussi à mon directeur de recherche pour sa curiosité et son ouverture d'esprit concernant mon sujet d'étude, et surtout pour m'avoir laissé prendre mon envol en toute confiance.

Je ne peux passer sous silence mes correspondants d'outremer, messieurs Nicolas Gabillon, Laurent Trémel et particulièrement Yves Winkin qui m'a fait parvenir un article, les notes d'un ouvrage qui n'est pas encore publié et qui s'est montré très intéressé par mon étude. Aussi bien sûr, je tiens à remercier du fond du cœur Olivier Renard, les Bicoliniens et les Belges, venus nous visiter à Bicolline en 2005, pour avoir accepté de répondre à mes nombreuses questions.

Comme mon sujet était plus ou moins défini lorsque j'ai commencé ces entrevues, j'ai dû mettre de côté certaines d'entre elles et je m'en excuse auprès des personnes concernées; mais je tiens à remercier l'écrivaine Diane Lacombe, Lucien Bédard de la revue l'Oriflamme, ainsi que Jacques et Sylvie qui sont en charge du CRM (Club de Recréation Médiévale) pour le temps qu'ils m'ont accordé. Dans la même veine, je veux m'excuser auprès de personnes à qui j'avais proposé de faire une entrevue, mais le temps venant à manquer, j'ai dû laisser tomber. Finalement, je tiens à mettre en garde le lecteur que j'ai opté pour l'utilisation du masculin lorsque je désigne les individus, ce choix est motivé dans le seul but de ne pas ralentir le rythme.

AVANT-PROPOS

Ma première rencontre avec la population *bicollinienne* ou *bicollineuse*¹ remonte à l'an 2000, correspondant à l'an 1000 du monde de Bicolline. À l'époque, j'étudiais l'Histoire médiévale en vue d'obtenir mon baccalauréat et je ne connaissais strictement rien des jeux de rôles, que ce soit sur table ou Grandeur Nature. Un jour, un collègue de mon département, qui revenait tout exalté de Bicolline, m'informa que je « devais » impérativement vivre cette expérience à mon tour. Je fus donc « sommairement » initiée par cet ami qui, compte tenu de mes connaissances sur l'Histoire médiévale, voyait en moi une chef de guilde² efficace. Lui-même avait une perception assez vague du jeu, ayant vécu son premier Bicolline quelques semaines auparavant.

Je fus donc propulsée sous les feux de la rampe, sans aucune préparation réelle pour tenir mon nouveau rôle de chef de guilde, c'est-à-dire négociier sur le terrain avec d'autres chefs beaucoup plus expérimentés que moi. Je m'aperçut vite que « ne devient pas chef qui veut ». Mon esprit d'historienne en devenir fut mis en déroute car, et c'est ce qui est le plus complexe à comprendre pour un esprit cartésien, Bicolline est médiéval fantastique; ce qui veut dire qu'à première vue, on se retrouve plongé dans un décor médiéval aux allures « *tolkienesques* »; mais dans l'œil de l'historienne, moi en l'occurrence, que d'anachronismes et de non-sens! Je pris un certain temps à comprendre que c'est un univers fantastique, qui implique toute une culture propre à l'imaginaire strictement bicollinien.

Nous avons convenu dès le départ, mon ami initiateur et moi, et ce, avant même d'avoir mis les pieds là-bas, que j'interpréterais le personnage de Jeanne d'Arc et que notre guilde se nommerait naturellement la Compagnie de Jeanne d'Arc; ce que je m'empressai d'écrire tout enthousiaste sur mon formulaire

¹ Au sein de la communauté de Bicolline, le terme le plus souvent utilisé pour se désigner est Bicollineux(euse), une telle transposition se retrouve couramment chez les Québécois, par exemple violoneux(euse) au lieu de violoniste, de même que GN-eux au lieu de GN-iste

d'inscription. Mais je changeai d'avis la journée où nous nous rendîmes sur le terrain pour choisir l'emplacement de notre tente louée. En effet, je rencontrai quelques joueurs qui étaient sur place pour nettoyer et préparer le terrain et lorsque Olivier Renard tout souriant m'accueillit par un baisemain et un : « Ah c'est vous Jeanne d'Arc!! » les doutes commencèrent à m'envahir : N'est-ce pas un peu prétentieux comme rôle pour une nouvelle participante? Pas un peu trop visible et flamboyant? À quoi les autres joueurs vont s'attendre en nous voyant? Jeanne d'Arc étant un personnage historique très connu de tous, à quel point vais-je pouvoir être crédible? Devrai-je respecter son mysticisme et sa fin tragique? Va-t-on m'attendre de pied ferme, eux si expérimentés dans cette forme de jeu et moi si mal informée? De plus, toutes les images d'elle la représentent en armure, et je n'ai pas d'armure, ni les moyens de m'en faire fabriquer une et ne connaissant aucun armurier, est-ce que ça existe des armuriers? À la toute dernière minute, dans un élan de lucidité... ou de panique, je décidai alors de changer de personnage. J'interpréterai Dame Cassandre, la cousine (fictive évidemment) de Jeanne; ainsi personne ne pourra mettre en doute mon choix. Qui peut savoir si elle avait bel et bien une cousine de ce nom?

J'allais découvrir que mon instinct ne m'avait pas trompée, car lors du premier soir de l'événement, des joueurs interprétant les compagnons historiquement réels de Jeanne d'Arc vinrent nous demander laquelle de nous était Jeanne.³ Je me félicitai intérieurement; puisqu'il s'avérait que ces joueurs, hormis leur présence à Bicolline, faisaient aussi partie d'un club de reconstruction historique médiévale. Ce que j'avais appris dans mes cours d'histoire, eux le reproduisaient en spectacle, et donc sur le terrain de Bicolline, je n'étais pas de taille à me mesurer à eux. Ainsi, en plus de ne connaître rien au jeu de rôles, je venais de perdre ce que je croyais être mon seul atout, ma connaissance de l'histoire médiévale. Quelle leçon d'humilité! Mais je découvris par le fait même qu'il existait des clubs de passionnés d'histoire médiévale qui, à partir d'intenses recherches, tentaient de faire revivre le Moyen

² La forme de regroupement d'individus qui est la plus courante à Bicolline. La guilde a une identité propre.

³ La rumeur concernant la présence d'une Jeanne d'Arc au prochain événement s'était répandue au sein du réseau de joueurs.

Âge. Plus tard, je dois dire que je me suis laissé impressionner par leurs prières récitées agenouillés et...en latin!

J'arrivais donc, le premier jour de l'événement avec mon groupe de joyeux lurons, presque tous issus de mon département d'Histoire et prêts à s'amuser. Je ne peux que décrire comme un choc mon premier contact avec cet univers qui donne l'impression de sortir d'un monde connu pour entrer dans un autre; l'aménagement de cet immense terrain est justement pensé pour provoquer un dépaysement complet. Les arbres cachent complètement la route et pour se rendre aux bâtiments, on doit entrer profondément à l'intérieur des terres; donc inutile d'ignorer le bruit des voitures, on ne les entend plus.

À l'arrivée, on nous demanda de transférer notre équipement de la voiture dans une charrette, et l'un de nous dut aller porter la voiture dans un stationnement à quelques kilomètres loin de l'aire/ère de jeu « un beau lapsus! » pour revenir par une navette qui faisait les allers et retours entre le stationnement et le terrain, pendant que les autres transportaient leur charrette à leur campement. Évidemment, on ne doit plus voir les voitures, on les cache loin du terrain.

Pour ma part, j'étais au transport de la charrette. Je fus tout de suite éblouie par l'ampleur du décor qui défilait durant le trajet qui me menait jusqu'à notre tente chapiteau. Sur le chemin, des joueurs et des bénévoles tous costumés qui nous saluaient ou nous souhaitaient la bienvenue, des bâtiments construits par les joueurs, des tentes médiévales, pas d'électricité ni de téléphone cellulaire, rien en vue qui aurait pu rappeler notre 20^{ième} siècle. En revanche, des cracheurs de feu, des soldats vêtus d'armure véritable, des gitans dansant et jouant de la musique, des elfes sortant des bois où ils avaient élu domicile, etc.

Pendant les cinq jours que dura cet événement et les années suivantes, je fus fort occupée et fort désorientée, et j'enviais les membres de ma guilde qui s'amusaient follement à organiser un concours de bras de fer féminin. Mais comme j'ai naturellement un tempérament de meneuse, je tenais à conduire ma barque à bon

port, même si je naviguais sans boussole dans des eaux inconnues. Je fus invitée à rencontrer d'autres chefs de guildes et à négocier, chacun cherchant à louer les services de mes combattants mal équipés et sans armure, pour le jour de la grande bataille. J'étais très impressionnée et intimidée devant la prestance théâtrale et la qualité de jeu de ces chefs, alors que de mon côté je n'avais aucune expérience de jeu de rôles; j'évitais la plupart du temps les interactions verbales. Je pus constater que nous avions manqué de préparation, d'abord en ayant oublié que nous « camperions » durant cinq jours; c'est-à-dire près de quinze repas à prévoir, et mis à part l'auberge qui servait des repas et dont les lignes d'attente étaient interminables, il était ardu de nous rendre au village pour nous approvisionner. Pour y aller nous devons prendre la navette à l'accueil qui menait au village. Moi je n'avais tout simplement pas le temps, puisque j'étais sollicitée constamment sur le terrain, comme chef de guildes. De plus, nous n'avions pas prévu apporter un pichet ou bock décorum : la honte de nous promener avec nos canettes de bière aux côtés des joueurs qui arboraient leur vaisselle « médiévale »! À cela je dois ajouter mon incapacité à dormir la nuit dans un piètre sac de couchage à même le sol. Comment aurais-je pu prévoir que les nuits à Shawinigan sont souvent froides et humides même au mois d'août? J'étais, le jour de la grande bataille, épuisée, stressée, honteuse de ne pas être à la hauteur et finalement, découragée. Le résultat fut que, dans un élan théâtral et bien malgré moi, je m'effondrai, souffrant d'une chute de pression au sein d'une foule de joueurs aux rutilantes armures, gonflés à bloc d'adrénaline. Je vécus donc mon premier Bicolline à la dure, mais la magie avait tout de même opéré; à mon retour, je pris quelques jours pour redescendre dans la réalité. J'avais vécu durant cinq jours dans un autre univers et j'avais adoré l'expérience.

Je décidai, l'année suivante, de changer l'identité de notre guildes, question de nous faire oublier un peu et de nous donner un peu plus de liberté; j'offris mon titre de chef à cet ami initiateur pour pouvoir profiter pleinement de mon séjour. Je pus ainsi observer et m'amuser à chaque année à ma guise, jusqu'à ce que j'entreprenne ma maîtrise en ethnologie et que je décide de faire découvrir ce monde qui abrite

toute une communauté et qui soulève plusieurs questions. Au fil des années, j'ai eu moi-même à répondre à certaines d'entre elles, dont : « Est-ce que Bicolline est une secte? » ou encore « Est-ce que ce sont des gens qui refusent de vivre dans la réalité? » ou plus simplement « Est-ce que je peux aller assister au spectacle de la grande bataille? ». Chaque fois, je me retrouvais à tenter d'expliquer, et souvent je conclusais : « C'est difficile d'expliquer, tu dois y être pour comprendre. » Évidemment, je dus m'atteler à la tâche et regarder ailleurs ce qui se faisait comme GN ici au Québec, mais aussi au-delà des frontières. J'ai découvert qu'il existait un réseau québécois lié au jeu de rôles médiéval fantastique, à l'artisanat, à la musique, à la reconstitution historique. Parallèlement, j'ai constaté un engouement général grand public pour le cinéma et la littérature fantastique. Je partageais moi-même cet engouement depuis toujours et ce, de façon accrue avec la découverte du « Seigneur des Anneaux » en 1990, sans pour autant connaître l'existence d'un tel réseau. Avec la venue de l'Internet, il est normal qu'un réseau se soit développé de manière exponentielle.

Au fil de mes découvertes, je me rendis compte aussi que Bicolline n'entrait jamais tout à fait dans les types de jeux de rôles GN habituels; et au fil du temps, je me mis à noter les particularités et j'en vins à reconnaître que Bicolline est un cas particulier et unique, et que son caractère original fait en sorte qu'il demeure inclassable. Mais le plus étonnant reste la passion qui anime ses joueurs et le bonheur qu'ils en retirent, ce qui intrigue énormément ceux qui n'y sont jamais allés et qui leur fait croire systématiquement que Bicolline est un mouvement sectaire. C'est en partie ce dernier point qui a achevé de me convaincre de faire cette étude.

INTRODUCTION

Enfants, nous imaginions l'an 2000 comme quelque chose de lointain, un futur où nous verrions des machines volantes ou à voyager dans le temps et nous nous plaisions à croire que nous allions alors atteindre les limites technologiques. Puis les années passèrent, et nous fûmes bombardés de films démontrant d'autres réalités, des jeux virtuels où il suffisait de porter un appareil visuel pour vivre des expériences irréelles mais riches en sensations fortes. Tout ça nous apparaissait un peu farfelu et nous étions loin de nous douter que le monde de l'univers virtuel était si près et qu'il prendrait des allures que nous n'avions pas imaginées. Avec la venue de l'Internet et du développement technologique des jeux vidéo, la simulation virtuelle devint un concept concret dans notre esprit. Mais jamais on n'aurait cru possible qu'un jour la science-fiction puisse se mettre au diapason des contes de fées et de chevaliers qui ont meublé notre enfance.

Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo est l'une des plus lucratives qui existent en Amérique du Nord. L'avancement technologique lui permet de concevoir des jeux de plus en plus sophistiqués et graphiquement superbes. Paradoxalement, l'univers du jeu vidéo tient lieu d'une véritable niche de thématiques à caractères mythologique et historique. Avec les années 80, nous avons vu se développer dans la littérature, le cinéma et les jeux, un désir de conquérir l'espace; les années suivantes et particulièrement ces dernières années, cet engouement s'est transposé ailleurs, vers le passé lointain ou légendaire. S'il était possible, désormais, de simuler des aventures en personnifiant des héros redoutables et d'accomplir des exploits dignes de films à grand déploiement hollywoodiens, que ce soit par des romans interactifs, de jeu vidéo ou de table, ce type de simulation virtuelle démontrait certaines limites. C'est ainsi qu'on entendit parler de jeux de rôles Grandeur Nature ou *GN*. Malheureusement pour ses adeptes, c'est à cause d'accidents aux conséquences désastreuses que les médias commencèrent à s'y intéresser, condamnant ainsi ce phénomène avant même de le connaître. En Europe, au cours des années 90, les GN,

victimes des représailles médiatiques, connurent une baisse de popularité; c'est à peu près à la même période qu'ils firent leur apparition au Québec.

Bicolline est l'un de ces Grandeurs Nature. Il fut fondé en 1995 par Olivier Renard, un Belge, habitué des jeux de rôle GN, venu s'établir ici. Rapidement se greffa autour de lui un groupe de passionnés fraîchement stimulés par les *Médiévales de Québec* de 1993 et de 1995. La première année de Bicolline, ils étaient quelques dizaines de personnes; cinq ans plus tard en 2000, ils étaient plus d'un millier. En 2005, plus de 1 500 personnes viennent se réfugier à St-Mathieu du Parc, au cœur de la Mauricie, pour poursuivre l'histoire de ce monde imaginaire et surtout se mesurer aux autres dans une grande bataille épique qui est devenue l'événement central de Bicolline. *La Grande Bataille* se tient annuellement la troisième semaine d'août et est devenue un rituel pour beaucoup d'amateurs de jeu de rôle, mais aussi de passionnés d'histoire médiévale. Et bien qu'il ne soit pas le seul Grandeur Nature au Québec, il demeure le plus couru et figure parmi les plus grands dans le monde, attirant l'attention des GN-istes⁴ de la planète.

Mais qu'a donc de si particulier Bicolline pour avoir connu une telle ascension, alors que les jeux de rôles Grandeur Nature médiévaux fantastiques pullulent partout en Amérique du Nord et en Europe ? En fait, il semble échapper jusqu'à maintenant à toute catégorie existante et bien qu'il se définisse selon ses bases comme étant l'un d'eux, il apparaît comme un phénomène en voie de mutation qui tend davantage vers la créance secondaire. Une autre question demeure en suspens, c'est celle concernant la motivation qu'ont ces gens à y revenir année après année. Nous nous proposons donc de présenter une première étude sur Bicolline où nous tenterons de mettre en lumière certaines questions les plus fréquemment posées.

⁴ Ce terme est utilisé par extension des GN (Grandeur Nature) GN-istes désignent les joueurs réguliers

En guise d'introduction, il est indispensable que nous abordions trois thèmes importants avant de présenter notre sujet d'étude pour aider à sa compréhension: l'explication de ce qu'est le Grandeur Nature, la notion de *suspension volontaire de l'incrédulité* et la *sous-création* de mondes imaginaires. Cette première partie est constituée de nos données littéraires qui permettent d'observer Bicolline avec un certain recul. Même s'il est possible de trouver quelques livres et de nombreux sites Internet explicatifs traitant du jeu de rôles, on trouve très peu de documentation scientifique en matière du Grandeur Nature. Les recherches sur ce sujet relativement nouveau et controversé en sont encore à leurs premiers balbutiements. C'est pourquoi nous nous sommes référé principalement à l'étude réalisée par Nicolas Gabillon en 2003 sur le jeu de rôles Grandeur Nature et aux recherches du sociologue Laurent Trémel, qui a écrit en 2001 *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Nous avons pu d'ailleurs échanger sur le sujet. Je dois tout de même souligner que dans les deux cas, ce sont des études faites sur des sujets européens.

La notion de suspension volontaire de l'incrédulité étant indispensable à tous les jeux de simulation, nous avons jugé donc important d'y consacrer un chapitre, afin qu'il soit plus aisé aux néophytes de comprendre le fonctionnement et l'état d'esprit dans lequel plongent les adeptes de ces formes de divertissement. Monsieur Yves Winkin, anthropologue, propose une théorie de l'enchantement, c'est-à-dire toutes les opérations de la suspension volontaire de l'incrédulité. En appliquant sa théorie au tourisme, il sort cette notion de son cadre habituel qui, jusque-là, se retrouvait surtout dans le domaine de la science-fiction, et démontre que c'est une expérience fréquemment vécue chez la plupart des gens.

Enfin, nous terminerons cette première partie en abordant la créance secondaire ou *sub-creation* selon John Ronald Reuel Tolkien, lui-même une référence pour tout ce qui touche le médiéval fantastique ou le *fantasy*; mais surtout

qui fut le premier à créer, avec son œuvre *Le Seigneur des Anneaux*, un univers secondaire extrêmement riche et complexe. C'est selon cette optique d'un monde parallèle imaginaire, néanmoins réel par sa complexité et sa totalité, que Bicolline semble cheminer.

Comme Bicolline n'existe que depuis onze ans et qu'il n'a encore jamais été étudié, nous avons tenté, au cours de nos recherches, de rassembler le maximum de données de terrain dans le but de dresser une étude solide. Aussi, l'observation participante en immersion totale sera notre principal atout et c'est pourquoi nous consacrons la deuxième et dernière partie au terrain. J'ai la chance de bien le connaître pour être allée durant sept années consécutives à la Grande Bataille; d'avoir participé à quelques événements y étant reliés tout au long de l'année; d'être membre actif du forum de discussion *Le Cercle des Guildes* et d'avoir comme la plupart des participants(es), mis beaucoup d'énergie à faire évoluer cet univers imaginaire (couture, artisanat, constructions, organisation d'événements connexes, etc.). Ceci étant dit, quand vint le moment de faire les sondages et entrevues, mon statut de participante m'a permis d'établir une certaine complicité avec les *Bicolliniens*, étant l'une des leurs. J'ai aussi discuté longuement avec des joueurs belges habitués à fréquenter les différents Grands Nature existant en Europe, notamment en France, en Belgique, en Italie, en Angleterre et en Allemagne. Venus pour l'événement du dixième anniversaire de Bicolline en 2005, il s'ensuivit plusieurs discussions qui se sont poursuivies en Belgique lors d'un voyage effectué en avril 2006. Leur point de vue m'a été fort utile, puisqu'ils sont venus confirmer mon hypothèse du caractère unique de Bicolline. Donc, dans la seconde partie, nous tenterons de présenter Bicolline le plus fidèlement possible. Nous expliquerons comment les différents mécanismes du jeu virtuel interagissent avec la dimension réelle et nous aborderons aussi les autres événements qui viennent compléter son univers. Nous avons ajouté aussi un lexique permettant au lecteur de se familiariser avec les différents concepts et mots communs aux Grands Nature, ainsi que ceux qui sont propres à Bicolline.

Et finalement, la troisième partie portera sur la perception qu'ont les participants de leur activité. C'est ici qu'on retrouve le résultat de la plupart de nos données concernant la population, les motivations et l'implication de la collectivité. Les sondages et entrevues nous ont permis d'en apprendre davantage sur l'identité des personnes cachées derrière leurs costumes et personnages, et nous avons pu approfondir nos recherches à mesure que nous récoltions de nouvelles informations. Plutôt que de s'attarder sur un aspect particulier, nous avons cru bon présenter Bicolline dans sa globalité et son originalité, puisque tout reste encore à faire; et nous pensons que nous offrons ainsi à la communauté scientifique de nombreuses possibilités de recherches ultérieures pour qui s'intéresserait à la simulation, à l'immersion, aux jeux de rôles, ainsi qu'aux jeux et rituels collectifs.

Chapitre 1

Concepts généraux

Méthodologie

Mon but est de présenter Bicolline dans son ensemble et de démontrer que sous ses allures de jeu de rôle Grandeur Nature, il tient davantage d'un univers secondaire. D'abord, je devais comparer Bicolline avec les différents événements de même type, les GN axés surtout sur le *roleplay* ou sur les jeux de guerre, et les clubs de recreations historiques. Comme il existe peu, voire pas de documentation scientifique sur ces activités, j'ai dû en revanche visiter une bonne centaine de sites Internet consacrés aux Grands Nature et clubs de reconstruction d'histoire médiévale. J'ai passé des journées entières à regarder leurs galeries de photos, à lire les règles et échanger avec des joueurs, bicolliniens ou non. Les études certifiées étant rares, l'observation participative a été essentielle pour définir Bicolline. Par contre, je dois admettre que l'étude faite sur le GN de Nicolas Gabillon m'a été d'un grand secours en ce qui concerne le sujet du jeu de rôle Grandeur Nature. Elle m'a permis de faire des comparaisons sur à peu près tous les aspects.

Mon observation participante inclut ma propre participation depuis sept ans à l'événement annuel de la Grande Bataille ainsi qu'à diverses activités y étant reliées; de nombreux échanges avec les organisateurs et les joueurs sur le forum de discussion, ainsi que sur le terrain. Mon implication en tant que bénévole lors de deux activités m'a permis d'en connaître davantage sur l'esprit communautaire des joueurs. Ces nombreux échanges m'ont été utiles pour connaître la perception qu'ont les Bicolliniens de leur jeu, ainsi que celle qu'ils ont des autres activités apparentées auxquelles certains d'entre eux appartiennent (autres GNs ou clubs de recreation historique). Je n'ai pas hésité à m'entretenir avec des Gn-istes issus d'ailleurs, notamment les joueurs belges, pour connaître leur perception de Bicolline et d'en savoir un peu plus sur la façon de jouer en sol européen.

L'ouvrage de Laurent Trémel m'a été utile pour la partie concernant la controverse. Son chapitre *Jeux de simulation et débat social* traite de la perception du milieu « rôliste » apportée par la presse et les médias et qui a entraîné des

polémiques à l'époque. Il nous dresse aussi un autoportrait du milieu, ainsi que des données sociographiques; cette dernière partie nous a permis de bien faire la différence entre le milieu « rôliste » et le milieu « Gn-iste » décrit par Gabillon.

Yves Winkin, quant à lui, nous a donné une bonne définition de la suspension volontaire de l'incrédulité. Sa théorie de l'enchantement appliquée au tourisme m'a permis d'expliquer aisément les mécanismes qui s'opèrent entre le joueur et son personnage. En effet, cette théorie a été d'une aide précieuse à mon analyse : le tourisme étant une activité beaucoup plus répandue, tout le monde est capable de comprendre cette expérience de l'enchantement décrit par Winkin. Ainsi, nous sommes en mesure de démystifier l'engouement que portent les Bicolliniens à leur activité.

Comme je veux démontrer que Bicolline et ses participants ont, au fil des années, construit un univers secondaire, il est essentiel de s'en référer à John R.R. Tolkien qui non seulement a été le pionnier en la matière avec son œuvre, mais qui nous a légué aussi des essais où il traite de la création de mondes secondaires. Le chapitre « Un vice secret » de son ouvrage *Les monstres et les critiques et autres essais* est une conférence où il discourt sur le plaisir d'inventer des langues. Le chapitre « De la Fantaisie » de son livre *Faërie* concerne directement sa motivation à sous-crée des mondes, ainsi que sa perception sur le conte de fées. Notons que l'œuvre de Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, a non seulement inspiré les premiers créateurs de jeux de rôle, mais il sert encore de référence culturelle quand on évoque le médiéval fantastique.

Le cœur de mon étude

Le choix du sujet de mon étude peut paraître ambitieux pour les Bicolliniens, et je sais pertinemment que certains joueurs ne seront pas nécessairement en accord avec mon observation peut-être trop généraliste; mais il est impossible d'offrir un ouvrage entièrement complet, à moins de faire intervenir les deux mille participants.

Je l'admets, présenter Bicolline est aussi complexe que de proposer une ethnographie d'un continent où deux mille personnes viendraient s'établir périodiquement en apportant leur propre culture. Mon but n'étant pas d'expliquer les règles du jeu dans le menu détail, mais bien de dresser un portrait d'ensemble pour comprendre que Bicolline doit être observé sous différents angles pour en saisir son essence. C'est pourquoi cette étude s'adresse de prime abord à ceux qui ne connaissent pas Bicolline, même si elle se veut un outil pour les joueurs qui tentent tant bien que mal d'expliquer à leurs proches en quoi consiste leur activité, ainsi que l'engouement qu'ils y portent.

Aussi, comme la dimension jeu de Bicolline évolue au rythme de son univers et que certaines règles changent ou se modifient, il est possible que certains exemples, notamment dans mon chapitre traitant du jeu virtuel, soient plus ou moins exacts. C'est pourquoi j'ai opté pour des explications très générales, ne voulant pas être piégée dans les méandres des règles et par les protestations inévitables des joueurs qui suivent de près le jeu virtuel. Toutefois, les illustrations devraient suffire à éclairer le grand public.

Comme la troisième partie de mon étude concerne directement les Bicolliniens : qui ils sont et quelles sont leurs motivations; j'ai procédé à l'aide d'un sondage distribué sur le forum « Le Cercle des guildes », lieu d'échange de discussion de plusieurs centaines de participants de Bicolline. Hormis les quelques sondages complétés et remis en main propre sur le terrain, la récupération des 90 réponses a été faite principalement par courriel. Ce choix de procéder par Internet et en dehors de l'activité était motivé par des raisons pratiques et pour laisser à mes répondants le temps de bien remplir le sondage; alors que sur le terrain, les plus gros joueurs auraient été moins disposés à le faire. Plusieurs des répondants n'ont pas lésiné sur les mots pour les questions à développement, ces réponses ont été très instructives et utiles à mon analyse, je les en remercie grandement. Quant aux personnes avec qui je me suis entretenue en entrevue, elles ont toutes été choisies

pour leur « ancienneté », leur participation active et leur différente implication à Bicolline, de façon à couvrir tous les angles abordés dans cette étude.

Explication du jeu de rôle Grandeur Nature?

Il apparaît indispensable que j'explique brièvement ici ce qu'est un jeu de rôle Grandeur Nature ou GN, puisque c'est sur ces bases que Bicolline s'est construit et parce que c'est ainsi qu'il est identifié dans le milieu GN-iste, faute de trouver un vocable plus approprié. Aussi, comme j'y fais constamment référence et que mon lecteur peut ne pas connaître le sujet, et dans un tel cas, il aurait du mal à suivre mon exposé, je dois apporter quelques éclaircissements.

Pour ce faire, il est nécessaire d'expliquer d'abord ce qu'est le jeu de rôle sur table, puisque sans lui le GN n'aurait pu voir le jour. En effet, c'est en voulant vivre physiquement les aventures de leur guerrier, magicien ou elfe qu'ils avaient créé pour le jeu sur table, que certains commencèrent à faire évoluer le jeu de rôle vers une autre direction.

Le jeu de rôle

Il est presque impossible de donner une seule définition précise du jeu de rôle, et Nicolas Gabillon nous le démontre bien dans son étude en nous présentant ses différentes catégories et ce, même en le limitant à sa dimension récréative⁵. Du moment que nous prenons pour acquis, comme il nous le démontre, que le jeu de rôle implique une activité ludique où les participants interprètent un personnage, on y retrouvera plusieurs formes de divertissement. Par exemple, les livres dont vous êtes le héros, certains jeux informatiques ou de table, ainsi que les Grands Nature qui, eux, se démarquent par le fait que « *les participants doivent jouer physiquement leur personnages, sans passer par l'intermédiaire de dés ou de descriptions orales.* »(Gabillon(2003) :10). Parmi les activités apparentées au GN, notons les

⁵ Le terme jeu de rôle peut aussi s'appliquer à des fins éducatives ou thérapeutiques.

reconstitutions de batailles historiques ou pseudo-historiques,⁶ les soirées Meurtres et Mystère, les Wargames ou même à la limite, les *paintball*. Le jeu de rôle, sur table et Grandeur Nature, ont un même but : jouer une partie où chacun se construit un personnage qui prendra part à une aventure ou quête dirigée par un meneur de jeu. Pour un observateur, la différence entre les deux est pourtant énorme, le premier aura lieu autour d'une table où prennent part une demi-douzaine de participants, et un meneur de jeu dont le rôle consiste à narrer les mises en situation et les effets produits selon le résultat des dés brassés par les joueurs. Le pion du joueur est remplacé par un personnage imaginé à qui est octroyé des points forts et des points faibles et qui évolue au fil du jeu, uniquement dans l'imaginaire des participants. Le deuxième, quant à lui aura lieu la plupart du temps à l'extérieur, et même si le scénario est décidé à l'avance par un groupe d'organiseurs⁷ et que le participant aura aussi imaginé un personnage pour prendre part à l'aventure, il devra « être » ce pion. Pour ce faire, il devra revêtir un costume ou une armure et ne plus imaginer un combat selon le sort des dés, mais prendre son épée mousse et l'exécuter.

Origine du GN

Comme les premiers Gn-istes furent d'abord des rôlistes, les origines sont attribuables à Gary Gigax et Dave Arneson qui donnèrent naissance au jeu de rôle en 1973. Ces deux Américains, amateurs de jeux d'histoire où l'on s'amuse à reconstituer des grandes batailles à l'aide d'un plateau de jeu et de figurines de plomb, et passionnés de Moyen Âge et des œuvres de Tolkien, trouvèrent le moyen de combiner le tout dans un seul jeu : *Dungeons & Dragons*. Celui-ci s'inspirait du jeu de stratégie *Wargame* créé aux États-Unis en 1912, mais les pions furent remplacés par des personnages empruntés à la littérature fantastique.⁸ Le succès fut presque immédiat et dès le début des années 80, le jeu apparut en France. Dès lors, se constituèrent des clubs de jeux de rôles, mais c'est l'adaptation et le lancement en

⁶ Je fais référence aux batailles à l'extérieur et non pas celles qui se jouent avec un plateau et des pions.

⁷ Ceux-ci ont à peu près le même rôle que le meneur de jeu, ils montent un scénario et encadrent les participants.

⁸ DELANGE, Cecile et Emilie BLOSSEVILLE, « Jeux de rôle », *Encyclopédie Universalis*.

1983 d'une série anglaise, les *livres dont vous êtes le héros* qui a ouvert la voie. (Gabillon (2003) :5)

C'est en Angleterre, en 1983, que sont apparus les premiers GNs :

- [...] quelques personnes désirant expérimenter « pour de vrai » les histoires qu'ils vivaient par l'intermédiaire de leurs personnages autour d'une table, organisèrent les premiers « live role-playing games ». Puisant dans l'imaginaire de *Donjons & Dragons*, ils endossèrent une armure, une robe de magicien, proposèrent à quelques amis de jouer le rôle des monstres et explorèrent les souterrains des vieux châteaux britanniques. Dans ces premiers véritables jeux de rôle grandeur nature, on retrouvait tous les ingrédients du célèbre jeu de rôle sur table : couloirs obscurs, pièges, monstres agressifs et trésors. Les Britanniques disposant d'un grand nombre de châteaux en plutôt bon état, il leur était très facile de trouver le décor de leurs aventures. - (Gabillon (2003) :19)

L'année suivante, les premiers GNs apparaissent à Paris et en Bretagne, toujours influencés par *D&D*, mais cette fois ils ont lieu en forêt. (Gabillon (2003) :20) Selon Gabillon, le Grandeur Nature aurait évolué différemment en Angleterre et en France :

- À la différence très nette des Britanniques, le scénario et l'interprétation des personnages dans le jeu de rôle grandeur nature français ont pris rapidement une grande importance, les joueurs créant véritablement une histoire, jouant les protagonistes d'une intrigue de plus en plus riche. Le jeu de rôle grandeur nature a suivi en fait une évolution assez similaire à celle du jeu de rôle sur table : Encombré de chiffres et de règles contraignantes au début, il a peu à peu évolué pour laisser la belle part à l'interprétation du personnage, au détriment des stéréotypes bridant trop souvent l'imagination des joueurs[...] Ils (les Anglais) continuent à explorer les souterrains et les champignonnières dans des aventures très physiques qui durent deux ou trois heures, ou regroupent des centaines de participants pour recréer de gigantesques batailles où s'affrontent des armées d'elfes et d'orques... pratiquement du wargame grandeur nature ! – (Gabillon (2003) :20-21)

Le GN au Québec

Il est assez difficile de déterminer exactement l'année où sont apparus les GNs au Québec, mais il semblerait qu'avant les années 90, s'il y en avait, ils étaient plutôt rares. Selon le site *La page à Melkor*,⁹ il existerait au moins plus d'une

⁹ La référence du jeu de rôle et Grandeur Nature au Québec.

centaine de groupes de GNs¹⁰ sur l'ensemble du territoire du Québec, et bien qu'on y retrouve les thèmes gothiques,¹¹ contemporains ou apocalyptiques, la majorité sont à thématique médiéval fantastique. Mais il est permis de croire qu'il en existe davantage, qui n'auraient pas été répertoriés. En parcourant une page de Wikipédia consacrée au jeu de rôle Grandeur Nature, on nous dit que :

- les Grandeurs Natures québécois mettent souvent en scène des aventures en continu, c'est-à-dire une aventure où les personnages sont persistants d'un événement à l'autre, évoluant constamment tant au niveau de leurs compétences/statistiques qu'au niveau sociopolitique de l'univers, le tout dans des scénarios plus ou moins ouverts permettant une grande liberté d'actions et de choix aux joueurs. -¹²

Effectivement, Bicolline suit cette ligne de pensée ou peut-être que c'est Bicolline qui a instauré cette façon de jouer, puisqu'il figure parmi les premiers GNs au Québec et qu'il est le seul ayant une telle envergure. Toutefois, nous verrons plus loin qu'il n'y a pas de système de compétences particulières accordées au personnage,¹³ puisqu'il n'y a pas de combat ayant des répercussions sur le jeu, en dehors de la grande bataille finale. Les combats qui ont lieu durant les jours précédents sont généralement organisés par les joueurs pour le seul plaisir; par exemple, des mêlées écossaises 40 contre 40 ou encore parfois quelques altercations *roleplay*, mais elles sont assez rares. Comme le scénario est très ouvert,¹⁴ les joueurs sont totalement libres dans la création de leur personnage, de la direction qu'ils veulent lui faire prendre ou même de l'impliquer ou non dans le conflit annoncé. Bicolline étant un monde divisé par des frontières où se rencontrent différents systèmes politiques, économiques, religieux, mais aussi différentes races,¹⁵ la possibilité de jeu en est décuplée.

¹⁰ On utilise le terme GN autant pour désigner le regroupement d'organisateur et de membres, que l'activité en soi (pratiquer du GN).

¹¹ Univers de vampires.

¹² Wikipédia : Jeux de rôle

¹³ Excepté les monstres, mais ils sont très rares (moins de 10) puisqu'ils doivent être acceptés par l'organisation qui a instauré des règles strictes.

¹⁴ C'est-à-dire qu'il laisse énormément de place à l'improvisation.

¹⁵ On retrouve des êtres humains, des elfes et des créatures.

Suspension volontaire de l'incrédulité Selon Yves Winkin

On ne peut comprendre tout à fait le jeu de rôle sans connaître les mécanismes qui s'opèrent entre l'individu et son personnage. Bien sûr, nous pourrions les comparer à l'acteur jouant un rôle au théâtre, mais l'explication manquerait de justesse. Ce dernier joue pour un public tout ouïe, assis sagement attendant de l'acteur une prestation qui le divertira. Le Gn-iste, quant à lui, joue autant pour lui que pour les autres joueurs, il n'y a aucune attente, si ce n'est que le plaisir de partager l'action de suspendre temporairement la perception du quotidien, de l'ordinaire pour passer vers l'extraordinaire.

Yves Winkin, anthropologue de la communication et qui privilégie l'étude de terrain, a élaboré une théorie de l'enchantement à partir du tourisme. En effet, il considère que pour bien comprendre l'effet produit par ces expériences touristiques, il est nécessaire de les vivre de l'intérieur; c'est pourquoi il en a compilé plusieurs, au cours des dernières années, afin de développer sa théorie. Il admet que le terme « enchantement » est un peu disséminé :

--En d'autres termes, le mot « enchantement » est certes plastique, allant de l'action au résultat, se glissant aussi bien dans les échanges de politesse que dans les contes de fées. Mais c'est précisément cette « disponibilité sémantique » qui le rend créatif : il permet au chercheur en sciences sociales l'exploration de multiples univers, ordinaires et extraordinaires. ¹⁶

Mais pour sa part, c'est à l'aspect extraordinaire qu'il s'intéresse surtout: « [...] l'idée d'une « pensée magique », à laquelle nous voulons à toute force adhérer en certaines circonstances. »¹⁷ C'est-à-dire à chaque fois que nous voulons vivre l'évasion ou l'exotisme.

¹⁶ WINKIN, Yves, *Utopie, euphorie et enchantement*, directement des notes de l'auteur.

¹⁷ Idem

Selon la théorie de Winkin, l'enchantement n'est possible qu'en suspendant volontairement l'incrédulité. La résistance produite par la pensée rationnelle empêche les personnes concernées *d'entrer en euphorie*¹⁸; leur refus de se laisser prendre par la magie opérée par un décor, un scénario ou même l'ambiance d'un carnaval annihile l'enchantement. Pour reprendre l'exemple de l'auteur, le touriste qui se promène à *Disneyland* sait bien que sous le costume de Mickey se cache un employé suant sous un soleil de plomb, mais il va quand même le saluer en lui disant : « Hé bonjour Mickey! ». (Winkin (2001) :4)

Cette notion de suspension volontaire de l'incrédulité (*Willing suspension of disbelief*), Winkin l'emprunte au poète Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) qui l'avait formulée en 1812 pour définir l'activité théâtrale. Effectivement, le plaisir d'aller au théâtre est de pouvoir se laisser prendre par l'intrigue menée par les acteurs et non pas par tout le cadre organisé par des techniciens derrière. Le spectateur appréciera davantage une prestation remarquablement jouée, de sorte qu'il a pleuré « avec » Roméo et Juliette, oubliant que ceux-ci ne sont pas morts et qu'ils se relèveront pour saluer les ovations quelques minutes plus tard. Pourtant l'auditoire n'est pas dupe, il sait bien que ce sont des acteurs qui ont répété pendant des mois leur rôle et qu'il y a toute une équipe de techniciens qui s'affairent à changer le décor, qui aident au maquillage ou changement de costumes, mais il ferme les yeux pour pouvoir apprécier le spectacle : il suspend volontairement son incrédulité pour se laisser porter par la magie de l'histoire qui se déroule sous ses yeux.

Ce concept s'applique aussi chez les Bicolliniens, comme chez les GN-istes et les rôlistes qui pratiquent une activité qui s'apparente au théâtre. Ne dit-on pas faire du *roleplay* lorsque les joueurs se mettent en mode en-jeu?¹⁹ La suspension volontaire de l'incrédulité est essentielle au plaisir du joueur qui veut prendre part à

¹⁸ Idem

¹⁹ Je me vois obligée d'utiliser cet anglicisme puisqu'il n'existe aucun équivalent en français dans le milieu. Cette notion sera mieux expliquée dans la seconde partie de mon analyse.

un *univers suspendu*,²⁰ comme Bicolline par exemple. Yves Winkin aborde l'enchantement comme un échange entre deux parties, l'un produisant et l'autre ressentant :

-[...] j'ai élaboré dans la foulée l'expression « ingénieurs de l'enchantement » pour tenter de souligner que cet enchantement était le résultat d'un travail très rationnel, très programmé, très construit, comme les ingénieurs peuvent en concevoir.[...] L'enchantement est donc autant une opération, un processus, une activité concertée que le résultat de ce travail collectif. Et cela vaut autant pour les enchanteurs que les enchantés, qui participent activement à leur enchantement -²¹

Ainsi on retrouvera parmi les enchanteurs et les enchantés : la production de théâtre et son auditoire, l'écrivain et son lecteur, le producteur et toute son équipe cinématographique et ses spectateurs, les G-O d'un club Med et ses vacanciers et les organisateurs d'un GN et ses participants. À Bicolline, la marge entre les enchanteurs et les enchantés est toutefois plutôt mince même si elle existe, puisque les bénévoles et les organisateurs sont souvent des joueurs, et les participants créent en grande partie l'univers dans lequel ils veulent être enchantés. Néanmoins, je n'exclus pas la possibilité que certains GNs au Québec ressemblent à Bicolline dans cette façon de fonctionner.

Produire son propre enchantement

On ne peut nier le travail derrière l'organisation et les bénévoles quand arrive le mois d'août, mais bien qu'ils soient en partie responsables de l'enchantement produit par l'événement, c'est aux joueurs qu'en revient la plus grande part. D'abord, le gigantesque décor est leur création, même si bien sûr, quelques bâtiments, dont la superbe auberge qui sert de lieu de jeu durant toute l'année est une construction de l'organisation. Depuis 1995, le terrain s'est paré d'une centaine de bâtiments : les joueurs, conscients qu'un décor approprié sert à amplifier leur enchantement, n'ont pas hésité à y investir temps et argent. Évidemment, on doit

²⁰ Terme emprunté à M.Winkin et tout à fait approprié : « *J'étais devenu un ingénieur de l'enchantement, et je produisais, le temps d'une soirée, des univers suspendus où tout le monde était un VIP, servi par du personnel stylé et déférent.* » (Utopie, euphorie et enchantement).

²¹ WINKIN, Yves, *Utopie, euphorie et enchantement*, notes de l'auteur.

prendre aussi en compte l'utilité d'avoir son bâtiment permanent sur place, limitant le transport de matériel, ainsi qu'un certain confort que n'offre pas nécessairement une tente. Mais on ne peut exclure la motivation des joueurs à participer à l'élaboration d'un univers qu'ils affectionnent et qui leur procure durant quelques jours un enchantement puissant. C'est pourquoi on retrouve cette même volonté dans leurs costumes et armures.

Toutefois, plusieurs situations peuvent se présenter qui pourraient produire un *désenchantement*; cela se traduirait par des détails qui viennent rappeler aux participants la réalité quotidienne à l'extérieur de Bicolline. Par exemple, la présence sur le terrain d'objets modernes (caméra, appareils photo, contenants de plastique, etc.) ou de certains costumes douteux.²² Le manque de décorum offusque beaucoup de joueurs qui considèrent cette insouciance comme une atteinte à leur propre enchantement. On remarque que le sujet du manque de décorum de certains revient assez souvent sur le forum de discussion et qu'il crée un débat à chaque fois.

Le joueur et son personnage

Nous venons de voir que les Bicolliniens sont largement responsables de leur enchantement en créant le décorum adapté à leur jeu; mais pour beaucoup, l'implication est encore plus soutenue. Assurément, cela s'observe dans la volonté à jouer un personnage, le participant suspend temporairement alors l'existence de sa propre identité. Évidemment, les joueurs qui arrivent à le faire de façon ininterrompue durant cinq jours sont des cas exceptionnels, ceux-ci ont sans contredit une capacité remarquable à faire fi des détails éclectiques environnants et à interpréter leur personnage quoi qu'il arrive. Ainsi, nous pourrions dire que le roleplay est une suspension volontaire de l'incrédulité, dans le sens où le joueur doit pouvoir arriver à oublier, le temps de sa prestation, qui il est, incluant ses comptes à

²² Soit que le personnage n'ait rien à voir avec l'univers de Bicolline (exemple purement fictif : *Bugs Bunny*) ou tout simplement qu'il n'y ait pas de véritable costume (un pantalon cargo, camisole et espadrilles).

payer, sa façon d'aborder les gens ou même parfois, ses propres valeurs.²³ Bien que cela demande tout de même un effort considérable, (et c'est pourquoi plusieurs vont opter pour un personnage qui leur ressemble) les joueurs apprécient de pouvoir produire au moins leur enchantement en se créant un personnage qui leur siéra et qui leur permettra de *décrocher* de leur quotidien.

Cette recherche de l'évasion est vaguement comparable au plaisir ressenti en assistant à un spectacle ou en lisant un bon roman; mais pour ces participants, le rôle passif de lecteur ou de spectateur ne suffit pas, ils choisissent donc de *vivre* ce spectacle continu qu'ils se créent depuis onze ans.

La création de mondes secondaires

-Bien que depuis longtemps l'homme ait été chassé,
 Il n'est pas entièrement perdu ni changé;
 Peut-être disgracié, mais non point détrôné,
 Il garde les lambeaux de son pouvoir passé :
 Sub-Créateur par qui le blanc immaculé
 Du rayon réfracté se retrouve scindé
 En multiples couleurs, à l'infini mêlées,
 Formes vives, d'esprit en esprit envolées.
 À tous les coins du monde nous avons placé
 Gobelins et elfes; usant d'ombre et de clarté
 Nous avons osé faire des dieux et leurs foyers,
 Et des graines de dragon nous avons semées.
 Tel était notre droit, qu'il fût utilisé
 Ou non à bon escient; ce droit n'a pas changé :

Nous créons par cette loi qui nous a créés.- (J.R.R.Tolkien, *Mythopoeia*)²⁴

La *Sub-creation*, John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) appelait ainsi cette activité qui consistait en littérature à créer des mondes secondaires. Étant lui-même fervent chrétien, il considérait Dieu comme seul détenteur du pouvoir de création pure, et que sa création, l'humanité, lorsqu'elle se servait de son imagination, avait la capacité de sous-crée. Tolkien est connu mondialement pour son œuvre, dont *Le*

²³ Voir à ce sujet le chapitre traitant du rituel : Interdits et excès.

²⁴ J.R.R.Tolkien cite un passage (vers 55 à 70) de son poème *Mythopoeia*, que l'on trouvera (dans une version bilingue et dans une traduction différente) dans le volume *Faërie et autres textes*, op.cit., p. 302 et suivantes. (N.d.T) (TOLKIEN, J.J.R., *Les monstres et les critiques et autres essais*, p. 179).

*Seigneur des Anneaux*²⁵ constitue la partie centrale d'un monde fictif, les Terres du Milieu. Bien que son succès remporté le consacra romancier célèbre, ce n'est pas cette motivation qui le poussa à écrire, mais plutôt son amour pour l'invention des langues, son *Vice secret*²⁶ comme il l'appelait lui-même. C'est en étant conscient qu'une langue doit, pour exister, pouvoir reposer sur des référents, être échangée entre individus, et même reposer sur sa propre histoire ou mythologie, que ce philologue créa les Terres du Milieu :

-Bien sûr, ce passe-temps présente plusieurs autres intérêts. Il y a l'intérêt purement philologique (élément nécessaire de l'ensemble achevé, bien qu'il puisse être développé pour lui-même) : Vous pouvez par exemple inventer un faux arrière plan historique et faire dériver la forme que vous avez en fait choisie d'une forme antérieure et différente, conçue dans les grandes lignes; ou bien vous pouvez énoncer certaines tendances de l'évolution et voir quel genre de forme cela va produire.- (Tolkien 1983(2006) :262)

Dès les premières pages, l'auteur sème le doute, car il aborde son *Seigneur des Anneaux* non pas comme un conte, mais plutôt comme une explication de documents qu'il aurait compilés et triés pour en raconter le sens. Le lecteur peut facilement se prendre au jeu, tant Tolkien fait figure de qualités exceptionnelles d'historien et de philologue; et bien qu'il fit appel à la fantaisie pour construire son univers, sa méticulosité archivistique lui assura des assises solides dans sa démarche et une popularité dans le milieu universitaire.

Critiqué par certains, justement pour la place qu'il accordait au conte de fées, l'auteur a donné sa conception de celui-ci en apportant sa propre perception des éléments qui le composent, l'imagination et la fantaisie : « *La Fantaisie est une activité humaine naturelle. Elle ne détruit certainement pas la Raison, non plus qu'elle n'y insulte; et elle n'émousse pas non plus l'appétit, ni n'obscurcit la perception scientifique. Au contraire. Plus la raison est aiguë et claire, meilleure sera la fantaisie qu'elle créera.* » (Tolkien 1964(1974) :185)

²⁵ Malgré sa complexité il a été élu Roman du siècle par les Britanniques. J.R.R.Tolkien : sa biographie (<http://www.elbakin.net/tolkien/tolkien/index.php>)

²⁶ «*secret uniquement parce qu'apparemment dépourvu de tout espoir de communication ou de critique.* » J.R.R. Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, p.252.

Aussi, contrairement à plusieurs de ses contemporains, il considérait que le conte de fées devait s'adresser d'abord aux adultes, dont les besoins de recouvrement, de consolation et d'évasion les rendaient plus à même d'apprécier le conte.²⁷ Il critiquait ouvertement le caractère infantilisant dans lequel on avait scellé le conte de fées, destiné à un public en bas âge. Selon lui, la modernité justifiait le désir de vouloir s'en évader en faisant appel à la fantaisie, ou du moins au passé :

- Et si nous abandonnons un moment la « fantaisie », je ne pense pas que le lecteur ou le créateur de contes de fées doive même avoir honte de « l'évasion » de l'archaïsme : de préférer non les dragons, mais les chevaux, les châteaux, les voiliers, les arcs et les flèches ; non seulement les elfes, mais les chevaliers, les rois et les prêtres. Car il est possible après tout pour un homme raisonnable d'arriver après réflexion (dépourvue de tout rapport avec les contes de fées ou de roman) à la condamnation, implicite du moins dans le silence de la littérature « d'évasion », des choses progressives telles que les usines, les mitrailleuses et les bombes qui paraissent être des produits les plus naturels et inévitables, « inexorables », oserions-nous dire. — (Tolkien 1964 (1974) :194)

-Maintes histoires du passé n'ont tiré cette qualité « d'évasion » que de leur attrait survivant, d'une époque où les hommes étaient en général ravis du travail de leurs mains, jusqu'en notre temps, où bon nombre d'hommes ont le dégoût des objets faits de main d'homme.-(Tolkien 1964 (1974) :196)

Influences de J.R.R.Tolkien

Son influence dans l'univers de jeu de rôle Grandeur Nature est incommensurable. En effet, on en retrace les répercussions dans la littérature, au cinéma et dans toutes les formes de jeux de rôles.²⁸ Non seulement on y retrouve la matière dont est composé son univers des Terres du Milieu (elfes, orcs, hobbits, etc); mais son « rétablissement » du conte de fées dans le monde des adultes et sa création

²⁷ Très brièvement, recouvrement : retrouver une certaine naïveté, une simplicité lumineuse. Évasion : De ce qui est laid « l'Âpreté et la laideur de la vie moderne en Europe », entre autres, de la mort aussi. Consolation : pour la joie apportée. Pour plus de détails, voir son chapitre : « Recouvrement, évasion, consolation » *Faërie*, pp. 187-200.

²⁸ Sur table, vidéos et réseaux Internet.

d'un monde exhaustif, satisfaisant les lecteurs les plus chevronnés, a inspiré une nouvelle forme de divertissement : soit celui de créer des univers imaginaires.

Pour les concepteurs, le vrai défi reste que ces mondes apparaissent réels, qu'ils soient assez crédibles pour susciter une *créance secondaire*.²⁹ C'est dans cette optique que Tolkien répondait à ceux qui le questionnaient à ce sujet :

« Sans doute tout écrivain qui fabrique un monde secondaire, une fantaisie, tout sous-créateur, souhaite-t-il dans une certaine mesure être un véritable créateur ou espère-t-il tirer sa matière de la réalité : il espère que la qualité particulière de ce monde secondaire (sinon tous les détails)³⁰ sont dérivés de la Réalité ou y débouchent. S'il atteint en fait une qualité qui réponde assez bien à la définition du dictionnaire : « consistance interne de la réalité ». Il est difficile de comprendre comment cela se peut si l'œuvre ne participe pas de quelque façon de la réalité. La qualité particulière de la « Joie » dans la Fantaisie réussie peut ainsi s'expliquer comme étant un aperçu soudain de la réalité ou de la vérité sous-jacente. Ce n'est pas seulement une « consolation » de la peine de ce monde, mais une satisfaction et une réponse à la question : « Est-ce vrai? » Celle que j'ai donné au début était (à juste titre) : « Si vous avez bien construit votre petit monde, oui. C'est vrai dans ce monde-là. »³¹

Tolkien ne se doutait sûrement pas que son œuvre allait un jour rencontrer autant de retentissement,³² lui qui admettait difficilement que la fantaisie puisse être reproduite au théâtre. Selon lui, seule la littérature était en mesure de rendre cette magie sans tomber dans le ridicule. Il aurait probablement été horrifié de voir son œuvre être utilisée et réutilisée à diverses sauces, mais il n'est pas inadmissible qu'il se soit étonné de voir ses méthodes, de sous-création, appliquées autant en littérature que sous forme de jeu. Une chose est sûre, Tolkien aurait certainement une opinion sur le sujet.

²⁹ Action de suspendre momentanément son incrédulité et croire que ce monde est bien réel pour être en mesure de l'apprécier.

³⁰ TOLKIEN, J.R.R., *Faërie*, p. 201: « Car tous les détails peuvent ne pas être « vrais » : il est rare que « l'inspiration » soit assez forte et durable pour faire lever la pâte et qu'elle ne laisse pas une bonne part autre que la banale « invention ».

³¹ Idem.

³² Il est mort en 1973, année où paradoxalement le tout premier jeu de rôle (*D&D*) est né.

Bicolline : un monde secondaire

Si Bicolline présente diverses facettes, auxquelles est consacrée la seconde partie de cette étude; il est important de préciser que celles-ci viennent prendre place à l'intérieur d'un cadre spécifique, celui de monde secondaire. En effet, on y retrouve plusieurs ancrages qui lui permettent une *consistance interne de la réalité*; d'abord un lieu représenté par une carte géographique; des archives pour attester que Bicolline a sa mythologie;³³ ses légendes et ses hauts faits historiques; une monnaie sonnante qui sert aux transactions; mais surtout de personnages dont certains existent depuis plusieurs années et qui avec le temps sont perçus par les autres joueurs comme faisant partie intégrante de cet univers.

Si l'organisation a construit les archétypes de Bicolline, les joueurs eux permettent son existence par leur propre sous création individuelle par l'apport d'un personnage³⁴, et collective en lui préparant des actions qui lui permettront de s'investir avec les autres personnages. En effet, les joueurs sont les scénaristes de leur personnage et comme ils ont l'entière liberté de créer ce qu'ils veulent, ils sont aussi responsables de la destinée de celui-ci. Ce qui signifie que si l'individu veut participer activement à l'évolution du jeu, il doit faire en sorte que son personnage y fasse sa place. Généralement, ça implique du travail à l'extérieur du temps et du lieu de jeu sur le terrain; c'est à ce moment-là qu'on peut dire que l'individu participe à la création d'un monde secondaire, par son action de scénarisation.

Afin d'expliquer les mécanismes de création entre le joueur et son personnage, prenons l'exemple d'un individu qui veut s'impliquer dans le jeu. D'abord, notons que ce travail de création requiert du temps pour faire de la

³³ Au début, c'était le néant, puis vint l'âge des elfes qui dura 30 000 ans environ. Les humains existaient, mais la race dominante était celle des elfes. Puis vint un conflit, une guerre, la bêtise ultime, qui divisa les elfes entre eux, ceux du bien et ceux du mal, aujourd'hui on retrouve leurs descendants : les elfes noirs et les elfes d'Irendille. Après cette guerre débute une nouvelle ère, celle des humains. Nous sommes en l'an 1007 de cette ère. (Propos recueillis d'Olivier Renard)

³⁴ Il arrive aussi que certains joueurs se créent plus d'un personnage leur permettant ainsi de jouer sur plusieurs plans.

recherche, pour se trouver un nom, des costumes, etc. et pour observer l'évolution du jeu virtuel. Concrètement, cela signifie aussi échanger avec les autres joueurs en dehors du jeu, comme sur le forum de discussion par exemple. Évidemment, l'observation est très importante pour comprendre à qui et à quoi on a affaire, car comment infiltrer son personnage s'il ne correspond en rien au monde de Bicolline, il ne peut donc interagir avec les autres. Il arrive souvent que de nouveaux joueurs, sans trop connaître cet univers, se présentent sur le terrain en interprétant un personnage déjà joué lors d'un autre GN, finissent par le changer ou se voient obligés de l'adapter s'ils veulent être pris au sérieux par les autres.

Ainsi, on retrouve deux individus partageant le même corps; par exemple, l'un, appelons-le Michel qui est scénariste du deuxième, nommé pour les besoins Gontran. Le premier est venu une première fois à Bicolline et s'est fait quelques amis dont les personnages sont des soldats appartenant à une guilde. Comme il prévoit se joindre à eux l'année suivante, il s'informe pour en connaître plus sur les activités du groupe : ont-ils une histoire, des particularités, des acquis, etc.? Notre *joueur-scénariste* tentera alors de créer des liens unissant Gontran à ce groupe de joueurs, en adoptant en partie les couleurs ou le style du costume, en lui inventant un passé justifiant sa présence parmi eux et apportant ses propres idées au sein du groupe. Ces efforts sont faits par Michel pour mettre en scène Gontran qui n'apparaîtra que lors d'activités en-jeu comme la Grande Bataille, le Galion ou tout autre scénario qui a lieu durant l'année. Dans le cas où Gontran accumule en roleplay des terres ou des acquis qui lui permettraient de jouer le jeu virtuel,³⁵ c'est encore Michel qui prendra les décisions pour son personnage, Gontran n'étant qu'une marionnette façonnée par Michel.

Une chose est sûre, plus les joueurs s'efforcent d'intégrer leur personnage à cet univers, plus il se développe une cohérence interne nécessaire à l'existence d'un monde secondaire. Ainsi, nous observons un échange équitable entre les deux

³⁵ Déplacements d'armées sur la carte par exemple. Voir la seconde partie concernant le jeu virtuel.

entités : durant l'année, le scénariste participe à la construction de ce monde secondaire, en mettant en scène un personnage qui lui permettra, une fois sur le terrain, de suspendre temporairement la réalité quotidienne de son créateur, afin de savourer cette créance secondaire.

Chapitre 2

Qu'est-ce que Bicolline?

Cette question, en apparence si anodine, j'ai dû tenter d'y répondre une bonne centaine de fois avec plus ou moins de succès. Le fait est que, bien qu'on puisse arriver à y répondre à l'aide de comparaisons, il reste toujours des « mais » en suspension. Bien qu'il soit présenté comme un jeu de rôle médiéval fantastique, la plupart des habitués de ce type de jeu s'accordent pour dire que Bicolline est unique, « ...*qu'il est plus que ça* ». D'abord, notons qu'il est l'un des seuls événements en son genre, probablement dans le monde, qui évolue sur un terrain privé aussi vaste (environ 140 hectares) et qui possède autant d'infrastructures permanentes lui donnant une allure de véritable village au cœur de la forêt. Ça se comprend, pas moins d'une centaine de bâtiments construits et financés par les joueurs parsèment le terrain, certains étant de vrais bijoux d'architecture. Durant la Grande Bataille du mois d'août, plus d'une centaine de tentes « médiévales » viennent compléter le tableau. L'autre particularité, celle qui est la plus connue pour avoir fait quelquefois les manchettes, est sans conteste les quelque 2000 participants qui viennent chaque année, à St-Mathieu du Parc pour *vivre leur Bico*.¹ Mais qu'a donc Bicolline pour exercer un si grand pouvoir d'attraction? Il m'est impossible de donner une définition complète et satisfaisante en l'espace de quelques lignes, j'ai donc observé mon sujet sous différents angles, soit Bicolline le jeu, la communauté, l'immersion dans un monde secondaire et finalement, le rituel. Ces quatre aspects sont tous très importants et je pense indissociables, il est donc nécessaire de les présenter afin de dresser un portrait global et juste de mon terrain, sans toutefois m'étendre sur des détails qui auraient allongé dramatiquement mon étude.

¹ Diminutif de Bicolline, beaucoup utilisé par les joueurs, en particulier les joueurs habitués. Fait intéressant, l'usage de ce diminutif devient en quelque sorte et tout à fait inconsciemment une sorte de symbole de rite de passage, on distingue le nouveau de l'ancien par son utilisation.

Un jeu complet et complexe :

« Jouer à construire un monde, une civilisation.... »

« *Le monde de Bicolline a sa propre géographie, son économie, ses conflits, une géopolitique riche qui évolue depuis sa création en fonction des actions des joueurs.* » (Sur le site Internet de Bicolline)

Comme nous l'avons vu plus haut, Bicolline se définit comme un jeu de rôle grandeur nature; en fait, nous devrions plutôt préciser que le jeu de rôle est une dimension de Bicolline; puisqu'il est aussi, depuis quelques années, un jeu de stratégie géopolitique un peu à l'image du jeu de table de type stratégie militaire,² et à la fois un jeu où l'on doit construire une civilisation.³ Alors que la plupart du temps les GN organisent des scénarios isolés les uns des autres, sans avoir obligatoirement de rapport entre eux, des petites histoires qui ont un début et une fin; l'histoire de Bicolline, elle, se poursuit, elle évolue dans une dimension parallèle à la nôtre comme une vaste partie de *Risk* qui ne se termine jamais, d'une certaine façon. Ce qui rend possible cette linéarité est l'immortalité des personnages, apportant à ceux-ci une profondeur qu'il serait difficile de reproduire dans de petits scénarios isolés où, règle générale, les personnages sont créés pour l'occasion. Par profondeur, j'entends par là un développement intense du jeu au point de construire un monde qui s'est doté de sa propre économie, de ses systèmes politiques, de ses religions, de ses organisations criminelles, etc. Les participants ont donc le choix de jouer sur différents registres quand ils se réunissent au mois d'août, et non pas juste pour prendre part à la grande bataille du dimanche. À l'instar des scénarios habituels de GN, les participants ne répondent pas nécessairement à un événement unique décidé par le maître de jeu. Ils sont 2000 à faire évoluer leur monde, s'impliquant à divers degrés même si, bien sûr, le moment ultime demeure la grande bataille. L'enjeu de celle-ci est néanmoins décidé par l'organisation qui, après avoir arrêté son choix sur deux groupes, leur donne les grandes lignes pour que ceux-ci recrutent à leur tour, à force de négociations, des combattants. Je dois préciser que pour faire évoluer le géopolitique du jeu, ça demande une bonne compréhension du monde de Bicolline,

² Par exemple *Risk*.

³ *Civilisation, Warhammer*.

ça prend des acquis ou des titres, et surtout pas mal d'implication. C'est pourquoi les groupes choisis pour s'affronter ont à leur tête un chef qui suit durant l'année l'évolution géopolitique, qui a de l'expérience et qui est connu des autres joueurs pour s'assurer le succès d'une bonne bataille le dimanche; tous les joueurs doivent avoir la possibilité d'y participer. L'implication durant l'année permet d'avoir une bonne connaissance de ce qui se passe sur les terres de Bicolline et permet de monter un scénario crédible autour de l'enjeu, qui n'entre pas en contradiction avec le devenir du jeu.

Qu'entend-on par implication? C'est là qu'on entre dans les coulisses moins connues du jeu; c'est-à-dire la dimension virtuelle, comme l'appellent l'organisation et les joueurs. Généralement, les nouveaux participants ne connaissent même pas cette dimension du jeu, à moins d'y avoir été invités; car elle n'a pas lieu sur le « terrain », mais plutôt sur la carte géographique du monde de Bicolline. Ce lieu qui n'existe que sur une carte et par extension en imagination, représente l'unique continent de Bicolline, lui-même étant divisé en pays, royaumes et frontières. Fait important à noter et qui crée souvent de la confusion chez ceux qui apprennent l'existence de cette carte, c'est que celle-ci n'est pas à l'image du terrain sur lequel se réunissent les participants, ce sont deux lieux distincts. La carte représente un monde à peu près de la dimension du Canada dans son entier(selon Olivier Renard); tandis que le vrai terrain échappe aux lois spatio-temporelles de cette carte, puisque la disposition de ses frontières demeure toujours la même, à cause de ses infrastructures permanentes. Il en résulte que les jours précédant la grande bataille, les personnages évoluent dans un cadre espace-temps qui n'a rien à voir avec la carte géographique. En d'autres mots, ce lieu est un peu comme un territoire neutre où les personnages ne peuvent s'attaquer, à moins qu'il n'y ait eu une entente commune. Durant ces quatre jours, les belligérants négocient, les marchands échangent, les chefs religieux organisent des cérémonies et les gens festoient jusqu'au samedi soir. Le dimanche matin, la bataille a lieu à l'écart du village; mais pour les besoins du

jeu, les joueurs s'entendent pour imaginer que cette bataille a lieu à l'endroit où normalement se déroule cette guerre sur la carte géographique.⁴

Pour bien connaître l'évolution géopolitique, il suffit de consulter cette carte qui est affichée en permanence sur le site Internet de Bicolline. En cliquant sur les régions, on découvre qui sont les propriétaires et quels sont leurs actifs. Voici deux autres questions qui sont fréquemment posées : « Mais comment peut-on se hisser dans cette hiérarchie? Comment acquérir des terres et des biens? » D'abord, le système économique repose sur des cartes qui représentent les actifs (milices, victuailles, esclaves, paysans, biens, etc.) et sur la monnaie courante, le solar. Mais la carte la plus importante et celle que tous les participants sans exception reçoivent chaque année, c'est la carte de domiciliation. Elle a la même fonction qu'un pion de jeu, c'est-à-dire qu'elle représente la présence du joueur sur le jeu et elle est la plus grande richesse dans ce monde. Plus un joueur récolte de cartes de domiciliation, plus il acquiert de puissance; car elle sert à faire fructifier les terres, elle sert à fonder des guildes, des clans, des religions; bref, tout regroupement qui désire être enregistré officiellement. Ces cartes sont aussi nécessaires pour entretenir ces groupes qui en ont besoin d'un certain nombre s'ils veulent conserver leurs titres et revenus annuels l'année suivante. En fait, le jeu suit une logique, selon laquelle la richesse d'un pays est d'abord sa démographie qui permet ainsi de faire rouler l'économie : Une terre a une plus grande valeur si elle a une population l'occupant.

Pour acquérir des biens, le joueur devra soit tenter de ramasser des solars en vendant sa carte ou ses services en tant que mercenaire au plus offrant, soit s'affilier à un des groupes de son choix en offrant au chef sa carte, augmentant ses chances de se tailler une place au sein du groupe. L'avantage du groupe c'est qu'il est plus facile de s'intégrer au jeu et éventuellement participer à des activités propices au gain, cela veut dire terres et solars. Ensuite, le nouveau propriétaire verra son nom inscrit dans le registre des terres en cliquant sur sa région apparaissant sur la carte.

⁴ Un bon exemple où les participants suspendent volontairement leur incrédulité.

Dorénavant, il peut à son tour entrer dans la dimension virtuelle du jeu que j'expliquerai plus loin.

Théâtre ou jouer à faire semblant

- Le Duché de Bicolline est ouvert à toutes et à tous, il n'est pas nécessaire d'avoir déjà joué, il suffit juste d'en avoir l'envie, de se costumer et d'accepter de changer d'époque, le reste suivra. Une fois plongé dans l'ambiance le plus difficile est d'en sortir...Aventurier, paysans, comtesse, artisans, prêtresse, conteurs, courtisane, elfes, orcs, hommes bleus, musicien, moine, soldat, brigand... La liste est infinie chacun peut définir son rôle, et devenir le maître de sa destinée.-
(Bicolline)

Cette citation explique bien le nombre surprenant de participants, car contrairement au jeu de rôle, il n'est pas nécessaire d'avoir déjà joué pour s'amuser dès l'entrée de jeu. En effet, les GN sont souvent des regroupements beaucoup plus réduits⁵ et réunissent la plupart du temps en leur sein, des joueurs du même groupe d'âge, qui se connaissent déjà ou qui ont des amis en commun, donc habitués à jouer ensemble. À moins d'y avoir été invité par l'un d'eux et de s'être fait expliquer le fonctionnement, le néophyte risque d'avoir du mal à s'intégrer. « *Pourtant, le milieu GNiste reste relativement difficile d'accès aux nouveaux arrivants à moins qu'ils ne soient eux aussi de farouches passionnés. Le GN est une pratique ludique exigeante, avec ses usages et ses règles qu'il semble nécessaire de devoir respecter pour espérer être intégré.* »(Gabillon(2003) :6) De plus, dans certains GN le personnage doit obligatoirement concorder avec le scénario, celui-ci doit faire ses preuves avant d'accumuler des points qui lui permettront de monter de niveau, ce qui veut dire acquérir des pouvoirs. Ces types de GN sont généralement inspirés du jeu de table *Donjons & Dragons* et évoluent dans un univers où la magie est très présente, donc demandent une certaine connaissance de la culture « *fantasy* »⁶.

⁵ Règle générale, les plus petits peuvent se limiter à une dizaine de joueurs et les plus grands atteignant au maximum quelques centaines de joueurs. J'exclu la SCA aux É-U qui n'entre pas dans la catégorie de jeu de rôle.

⁶ Pour une définition de *fantasy*, voir l'Appendice.

À Bicolline, même si on retrouve un certain aspect « magique », on tente de lui donner un certain réalisme; par exemple, c'est le magicien qui doit produire l'effet visuel pour créer l'illusion de la magie⁷ et non pas le joueur qui doit imaginer la magie. Ainsi, l'intégration de nouveaux joueurs est plus aisée; ces derniers vont bien souvent se référer à l'Histoire⁸ à défaut de connaître la culture *fantasy*, et il devient plus facile de « suspendre son incrédulité » à l'intérieur d'un cadre si on veut, plus réaliste et accessible à tous. La venue au jeu de quelques groupes de récréation historique au cours des années a eu, sans aucun doute, une influence sur cette recherche de crédibilité. Comme mon lecteur n'est pas obligatoirement un habitué du jeu de rôle, j'ai décidé de me référer au théâtre et à l'improvisation, offrant ainsi à chacun des repères connus afin de mieux comprendre.

Comme au théâtre, on retrouve à Bicolline des rôles principaux, secondaires et des figurants; sauf qu'il n'y a personne pour distribuer les rôles, il revient à chacun de choisir son implication dans cette vaste prestation théâtrale. Aussi, la présence d'animateurs chargés de provoquer les interactions entre joueurs et que l'on retrouve dans tout bon GN, est quasi inexistante lors de l'événement du mois d'août. Car, contrairement aux habituels GN, les participants sont laissés à leur propre imagination et activités, laissant une énorme place à l'improvisation. Durant cet événement précis, certains joueurs plus chevronnés vont se créer des petits scénarios qu'ils joueront et qui s'imbriqueront dans le cadre de l'univers de Bicolline. Par exemple, une guilde peut décider de monter une cérémonie, une autre organisera une mêlée écossaise, etc. Mais comme le nombre de participants est énorme par rapport aux GN habituels, la plupart des actions entreprises sur le terrain avant la grande bataille sont laissées à l'initiative des joueurs, le comité de jeu n'intervenant que très rarement.

⁷ Car normalement dans les GN, le magicien criera une formule qui signifiera que le joueur doit « faire semblant » de voir de la magie.

⁸ En référence à une néoculture de l'histoire médiévale qui nous a été apportée par des films comme *Cœur vaillant*, *Excalibur*, *Conan* etc.

Cette liberté du participant, chacun en fait ce qu'il veut bien; on peut choisir de se construire un personnage très élaboré, lui créer un langage et une gestuelle bien à lui. Certains ont même plus d'un personnage et il n'est pas rare que ceux-ci soient complètement différents les uns des autres. On retrouve des joueurs qui font preuve d'un talent exceptionnel, dignes des meilleures pièces de théâtre. D'autres plus discrets ou plus timides préfèrent ne pas changer leur façon de bouger et de parler, car « jouer » un personnage à l'antipode de ce que l'on est réellement et ce, durant cinq jours, tient de l'exploit. C'est pourquoi beaucoup de joueurs optent pour la facilité et se construisent un personnage qui leur ressemble.

La figuration est, à quelques exceptions près, une des particularités de Bicolline; quoique très populaire, sa compréhension échappe souvent aux habitués de Grandeur Nature, autant au Québec qu'en Europe; puisque le jeu de rôle implique une interaction constante dans un scénario où les bases sont établies à l'avance. Et comme les seules bases qui sont jetées pour l'événement du mois d'août sont les enjeux de la grande bataille du dimanche, chacun est libre de faire évoluer le jeu à sa façon les quatre autres jours. Beaucoup de joueurs ne participent pas « activement »⁹ au jeu, ces derniers vont souvent se contenter de se construire un personnage et parfois, de ne changer que leur prénom, de porter un costume approprié et de se battre sous la bannière d'un chef. Ils viennent socialiser, festoyer, et surtout « décrocher » de leur quotidien. Pour plusieurs l'évolution géopolitique du jeu est le dernier de leurs soucis. L'avantage de cette liberté est une assimilation plus importante de participants qui peuvent ainsi vivre dans cet univers, même si ce n'est qu'en tant que spectateur. Ces derniers partageront ainsi l'enchantement collectif créé par une foule costumée, servant en quelque sorte de décor magnifique. Mais le dimanche venu, aussi étrange que cela puisse paraître, la figuration se fait rare, la majorité des participants se battent durant la spectaculaire grande bataille.

⁹ De manière à faire évoluer le scénario.

Sport ou jouer au guerrier

N'est-il pas surprenant, alors que nous vivons actuellement dans une société qui tente de réprover toute forme de violence, d'observer un tel engouement pour les combats à l'épée? Bien sûr, certains diront que celui-ci découle d'une influence apportée depuis une quinzaine d'années par toute une série de films à saveur médiévale¹⁰ et ils n'ont pas tout à fait tort. Mais peut-on réduire cet engouement à une unique influence culturelle, quand on observe l'énergie déployée pour le combat d'une si vaste variété de joueurs? En effet, la grande bataille réunit en son sein hommes et femmes de différentes couches sociales de 16 à 45 ans et dans certains cas, jusqu'à 60 ans. Aussi, beaucoup fabriquent eux-mêmes leur armure et leur épée en latex. Bicolline offre plusieurs possibilités à ceux et celles qui ont envie de pratiquer ce genre d'activité, car bien qu'inusitée dans notre société actuelle, cette forme de combat à l'épée demeure un sport en tant que tel.

Bien que nous ayons observé des différences notables entre Bicolline et les jeux de rôle *Grandeur nature*, la dimension sportive reste, à quelques différences près, la même. Les combats demeurent extrêmement populaires et on y joue à peu près partout, au Québec comme en Europe, le jeu de trollball, sport d'équipe que j'expliquerai plus loin. Peut-être avez-vous déjà entr'aperçu quelques simulations de combat à l'épée lors d'un beau dimanche après-midi d'été sur le Mont-Royal? Eh bien, la plupart de ceux que vous avez vus étaient des habitués de jeux de rôle, dont plusieurs « *Bicolliniens* ». En effet, le Mont-Royal est devenu, au cours des années, un lieu de rassemblement populaire pour les joueurs qui ont envie de se dégourdir un peu. Pour l'observateur, ces mêlées guerrières peuvent sembler étranges et un peu désordonnées; avec raison, puisqu'elles ont lieu à l'extérieur d'un scénario, les joueurs y vont pour se pratiquer et pour socialiser avec d'autres GNistes.

¹⁰ *Cœur vaillant, Robin des bois, Le roi Arthur, Le Seigneur des anneaux, etc.*

Évidemment, pour l'amateur de combat à l'épée, jouer au guerrier, costume, décor et scénario compris, peut devenir très stimulant. Imaginez alors une guerre où prennent part environ 1 500 participants, il n'est donc pas surprenant que cet affrontement demeure l'ultime moment de Bicolline; pour certains participants, il demeure leur principale motivation. Mais le combat se pratique aussi durant la semaine précédant la bataille finale; des joutes, des escarmouches, des combats de gladiateurs, des duels sont prévus par l'organisation ou entre les joueurs. Les campagnes militaires organisées¹¹ durant l'année sont consacrées exclusivement au combat. Mais jouer au guerrier à Bicolline n'est pas simple, ça demande une certaine préparation, car la sécurité prime. Un ensemble de règles a été établi pour éviter, autant que possible, les accidents fâcheux, comme par exemple l'interdiction de porter des coups au visage. Mais il y a aussi des règles concernant le combat dans le jeu, c'est un système de points basé sur une logique compréhensible de tous: plus l'armure est lourde ou épaisse,¹² plus le combattant-personnage a de points qui lui permettent de résister avant de feindre la mort; plus l'arme est destructive,¹³ plus elle causera des points de dégâts sur son passage. En principe, on compte les coups qu'on reçoit et non ceux qu'on donne, c'est un jeu qui s'appuie sur le *fair-play* de chacun. Évidemment, comme dans n'importe quel jeu, il y a toujours des tricheurs qui ne veulent pas « mourir »; mais cependant, plusieurs tentent de donner l'exemple. Les véritables héros sont ceux qui font preuve de *fair-play* ET de *roleplay*, et qui simulent une mort toute théâtrale.

Pour éviter de confondre le lecteur, il est important de noter que le combattant qui meurt peut ressusciter chaque fois à l'aide du « *guérisseur* »¹⁴ ou après quinze minutes passées au camp des morts et revenir au combat jusqu'à ce que la bataille soit terminée, soit à une heure fixée par l'organisation. Peu importe s'il est mort définitivement sur le champ de bataille, le personnage revient vivant lors du prochain événement, d'où son immortalité; mais par choix personnel, on peut aussi décider de laisser tomber son personnage et le faire mourir définitivement.

¹¹ J'y reviendrai plus loin.

¹² Armure de cuir, d'aluminium ou même d'acier.

¹³ Une grosse épée deux mains fera plus de dommage que l'épée une main, par exemple.

Enfin, il faut voir ces combats pour réaliser à quel point ce peut être un véritable sport. D'abord, le port de l'armure durant plusieurs heures qui peut peser lourd dans certains cas ; marcher et courir dans la forêt ou sur un terrain vallonné parfois rendu glissant par la pluie; éliminer le plus d'ennemis possible en tâchant de rester debout; tout ça en tenant compte des caprices de Dame nature. Car le soleil de plomb peut être aussi pénible qu'une pluie fine et glaciale. Bien que le combat soit sans conteste un sport pour le participant, pour le personnage, il demeure un combat nécessaire à la géopolitique de Bicolline. Mais le véritable sport-jeu dans ce monde est le trollball.

Le trollball

« Discipline parmi les disciplines dans l'univers médiéval fantastique, le TrollBall est exigeant, épuisant et extrêmement spectaculaire. Sport issu du fabuleux imaginaire de l'Héroïc Fantasy, il s'est vite retrouvé sur tous les terrains de jeu de rôle grandeur nature. » (Bicolline)

À chaque année, les joueurs attendent fébrilement le tournoi de trollball qui a lieu durant la semaine, la grande finale étant le samedi. Bien qu'on retrouve plusieurs définitions sur Internet, j'ai arrêté mon choix sur celle qui apparaît sur le site de Bicolline :

- Sport dont le but est de placer le plus grand nombre de fois une tête de Troll dans un puits sans se faire découper par les abatteurs adverses. Trolleur, Guérisseur, Abatteur ou Réserve, chaque joueur a une position bien définie au sein de son équipe. La stratégie, une bonne cohésion de groupe et une solide base d'escrime sont des atouts majeurs pour vous lancer dans ce sport enchanteur.-

Le trollball est probablement l'activité la plus commune à tous les GN au Québec et en Europe. Des deux côtés de l'Atlantique, les règles sont sensiblement les mêmes, du moins assez pour pouvoir s'affronter; mais on note parfois quelques différences, nous en avons eu un bel exemple lors de la venue d'une délégation belge en 2005. Après leur premier match, ils se sont aperçus que les Bicolliniens jouaient à la dure, d'où l'expression qu'il en est ressorti alors « frapper à la

¹⁴ Des rôles de guérisseurs sont attribués de chaque côté de l'armée.

canadienne ». Ils ont dû modifier leur façon de faire pour déjouer l'adversaire, mais aussi s'adapter à un terrain plus grand. Ils ont su développer une stratégie qui leur a permis de se rendre en finale. Mais finalement, la coupe Uskuada a été remportée par l'équipe des Racoons. L'équipe du Taureau Fertile est repartie tout de même la tête haute, car elle a donné du fil à retordre à son adversaire avec un score de 11-8.

-Le Trollball est, semble-t-il, une transcription en grandeur nature du jeu de plateau "Bloodbowl" : « Blood Bowl est un jeu de football fantastique, à la fois jeu de figurines et jeu de plateau. Blood Bowl met en scène une partie rudimentaire de Football américain dans l'univers de Warhammer Fantasy Battle, un monde médiéval fantastique développé par la compagnie Games Workshop. Le créateur du jeu est Jervis Johnson.-¹⁵

Mais sa parenté avec le jeu de rôle de plateau Glorantha,¹⁶ univers de fiction, médiéval fantastique, inspiré de l'Antiquité et du Seigneur des Anneaux, demeure incontournable.¹⁷ Donc, un jeu qui tire son origine d'abord de jeux de rôle et de stratégie de table. Il n'est pas surprenant que les amateurs de ces jeux, dans leur désir de reproduire à l'échelle humaine leurs aventures, aient transposé ce sport « virtuel » par la même occasion. Il semblerait que les premiers à l'avoir fait furent des Anglais,¹⁸ mais il ne fut pas long que leur exemple fût suivi d'abord par les autres groupes de jeu européens; leur proximité favorisant les rencontres dans différents GN. Il en était ainsi dès les premiers balbutiements de Bicolline.¹⁹

Pour l'observateur, disons que ce sport ressemble à un match de football ou de rugby, mais disputé par des barbares, des elfes ou tout personnage qui évolue dans un univers médiéval fantastique. Et comme dans n'importe quel sport d'équipe, on trouve toujours une foule nombreuse criant et gesticulant pour encourager les siens et huer les autres. J'ajouterais à la définition citée plus haut que les joueurs n'ont pas d'armure et que pour enlever la tête de troll à son adversaire, le joueur doit le toucher avec son épée, ce qui l'éliminera temporairement du jeu, jusqu'à ce qu'un guérisseur vienne le relever pour qu'il puisse retourner au jeu.

¹⁵ Site Fantastique comédie : définition du trollball.

¹⁶ L'univers de Glorantha fait partie du jeu RuneQuest.

¹⁷ Scenariothèque : Introduction au jeu de trollball.

¹⁸ Site Fantastique comédie : définition du trollball

Comme nous avons pu le voir, Bicolline est un vaste jeu où chacun peut y trouver son compte, mais où l'on doit accepter de faire travailler son imagination pour y prendre vraiment plaisir. Il est possible de ne s'intéresser qu'à la dimension stratégique géopolitique et économique, ou encore de personnifier un être plus grand que nature, ou bien de ne participer qu'à la grande bataille; mais tout bon Bicollinien vous le dira : « *Le vrai plaisir est de jouer sur tous les plans* »; bref, une immersion totale. Mais pour cela, certaines notions utiles et communes à toute forme de jeu doivent être expliquées, soit le virtuel/réel et le hors-jeu/en-jeu.

Le jeu virtuel de Bicolline

S'il y a un terme qu'on entend de plus en plus au fur et à mesure qu'on découvre l'aspect « jeu » de Bicolline, c'est le mot « virtuel ». Mais comment peut-on parler de virtualité dans un événement où les participants se rencontrent physiquement pour jouer « réellement » ? C'est qu'il y a une dimension à double perspective virtuelle, l'une invisible à la majeure partie de la population *bicollinienne*, sans costume, ni décor, et sans lieu délimité; elle se passe en coulisse d'une certaine façon. L'autre se situe dans la représentation symbolique d'un objet, elle consiste dans l'échange de cartes et de monnaie. Cette dimension, est désignée comme le jeu virtuel de Bicolline, mais est-ce vraiment de virtuel dont il s'agit?

Ambiguïté d'un mot

Même si la « virtualité » est une notion propre à l'imagination, donc vieille comme le monde, elle a, depuis quelques années, été récupérée par le monde de l'informatique. En effet, avec l'arrivée des technologies modernes, notamment Internet, ce mot fait désormais partie du langage usuel, on parle alors de communauté virtuelle, de réalités virtuelles, de magasinages ou de jeux virtuels, etc. À tel point qu'on prête presque systématiquement ce mot à tout ce qui se réfère à

¹⁹ L'instigateur étant un Belge, habitué des GN en Europe.

Internet, oubliant qu'il a une signification beaucoup plus large et qu'il ne désigne pas que cet outil :

- Par un effet de mode étroitement lié au développement explosif des technologies de l'information dans les années 1980, le qualificatif virtuel surgit dans tous nos propos, sans, bien souvent, qu'un sens clair puisse lui être assigné. Or, cette perte de sens pose aujourd'hui un problème majeur, en particulier parce qu'elle rend ambiguë toute communication sur des faits importants de société, comme cette « montée du virtuel » annoncée par certains philosophes et sociologues. Le problème est d'autant plus aigu que le sens courant du terme (hérité de la scolastique et dont il ne s'agit évidemment pas ici de nier l'existence ou la légitimité) apparaît comme incompatible avec nombre de ses usages scientifiques et techniques modernes. ⁻²⁰

Pour le mot virtuel, le moteur de recherche Google nous donne 20 300 000 sites, en anglais « virtual » c'est 500 000 000 de résultats, presque six fois plus que « imagination » qui en génère 87 000 000! C'est énorme quand on considère que « love » en donne 1 450 000 000, seulement trois fois plus, surtout en considérant que le mot virtuel a été peu utilisé avant le 20^{ième} siècle. En naviguant sur la toile, on se rend compte de l'étendue des significations et il devient presque impossible d'arrêter son choix sur une définition sans se voir obligé d'ajouter des alinéas. Comme mon but n'est pas de construire une analyse complète ou comparative de la signification de « virtuel », mais plutôt de démontrer ce qu'il représente pour mon sujet, j'ai arrêté mon choix sur des définitions sommaires, mais claires et qui s'appliquent pour le sujet ici:

-adj. 1.Qui n'est qu'en puissance : potentiel, possible. 2.Opt. Se dit d'une image dont les points se trouvent sur le prolongement des rayons lumineux et qui n'a donc pas de réalité matérielle. Contr : *réel*. 3.Qui concerne la simulation d'un environnement réel par des images de synthèses tridimensionnelles. *Réalité, mondes virtuels, images virtuelles*. (Larousse (1999) :1069)-

- Simulation d'un environnement réel. Est qualifié de virtuel un être ou une chose n'ayant pas d'existence actuelle (c'est-à-dire dans les faits tangibles), mais seulement une existence dans l'imagination. Virtuel est donc pris au sens d'un « possible », d'un état potentiel susceptible d'actualisation. ⁻²¹

²⁰ Dictionnaire international des termes littéraires : définition de virtuel. (En ligne)

²¹ Encyclopédie Wikipédia : Virtuel

Fonctionnement

Quand l'organisation ou les joueurs font référence au jeu virtuel de Bicolline, ils entendent par là un ensemble d'actions qui font évoluer le jeu, mais qui ont lieu hors du terrain de jeu, c'est-à-dire sur sa carte géographique. On le nomme virtuel, parce qu'il y a absence de lieu, qu'il n'y a plus aucun repère « physique » de sorte que les joueurs posent leurs actions sur une carte qui représente un monde fictif, soit le Bicolline virtuel. Lorsqu'ils jouent virtuellement, ils sont hors de l'espace-temps de Bicolline (ni sur le terrain ni dans un moment en-jeu²²) et ce jeu devient alors une sorte de tremplin à partir duquel s'oriente parfois l'autre jeu, selon sa faisabilité en-jeu. À ce moment-là, certaines de ces répercussions seront personnifiées sur le terrain lors d'une campagne, d'un scénario ou tout autre événement physique comme la Grande Bataille. Donc, Bicolline est en quelque sorte un monde imaginaire « personnifié », mais tout en gardant une possibilité de jeu virtuel.

Comme nous pouvons le constater, le jeu s'organise sur deux niveaux, théâtral et non théâtral, sur le terrain physique et sur le terrain intangible (sur la carte); sur deux types de temporalité, mais qui amènent chacune des répercussions sur l'autre. En effet, les actions de l'une répondent à celles de l'autre et vice versa; par exemple, un baron qui a des milices gagnées lors d'une campagne militaire sur le terrain décide d'envahir un territoire voisin sur la carte géographique (donc virtuelle). Lorsqu'il en a l'occasion, celui-ci fait déplacer ses armées sur cette carte, son adversaire devrait alors répliquer, mais il pourrait aussi le faire sur le terrain par un baroud d'honneur²³ « réel ». Un autre exemple intéressant est celui d'un groupe religieux qui doit son existence à ses cartes de domiciliation accumulées sur le terrain, et qui décide de détruire un fief voisin à l'aide d'un élément magique puissant, symbolisé par une ou des cartes de jeu. Encore une fois le fief est un

²² Voir chapitre suivant.

²³ La règle du baroud d'honneur permet à un chef de domaine occupé d'essayer d'y mettre fin en défiant son occupant de l'affronter lors d'une campagne sur le Duché de Bicolline ou lors d'une escarmouche à la Grande Bataille. Le baroud d'honneur est donc une réplique à l'adversaire.
<http://www.bicolline.com-règles 2006-Livret I.pdf> p.49

endroit qui n'apparaît que sur la carte, mais la résistance de l'adversaire peut se transposer dans le réel, si celui-ci réplique par une cérémonie sur le terrain qui viendra annuler l'attaque. La cérémonie comme l'attaque, pour être valides, doivent être accompagnées de cartes de jeu puissantes, encore une fois gagnées sur le terrain, qui seront alors remises au comité de jeu. Comme on le ferait sur un plateau de jeu, peu important les actions qui seront entreprises sur la carte géographique, elles doivent obligatoirement être accompagnées par des cartes de jeu, d'où l'importance d'avoir su acquérir des richesses sur le terrain. Et même s'il existe une monnaie, la véritable puissance économique et politique est la possession de cartes jeu. Je n'ai donné que ces deux exemples pour illustrer mon propos, mais le jeu virtuel est beaucoup plus complexe qu'il en a l'air, il dispose à lui seul de 142 pages de règles, sur un total de 168 pages que requiert l'ensemble du jeu.

Ce qui m'amène à expliquer quels sont les moments du jeu virtuel. Il y a un temps réel qui appartient au terrain et au personnage et un temps virtuel pour toute action qui ne peut être personnifiée, donc qui appartient au joueur.²⁴ Ces dimensions se croisent lors du Galion et de la Grande Bataille, créant deux jeux parallèles au même endroit. Concrètement cela signifie que lors de ces deux événements où chacun revêt son personnage pour œuvrer dans d'autres sphères d'activités,²⁵ il y a présence de greffiers en marge qui « officialisent » les actions faites virtuellement, en les enregistrant sur papier et en recueillant les cartes jeu qui serviront à mettre en branle les tactiques. Plus tard, le comité de jeu, ayant en main ces informations, indiquera les changements sur la carte géographique. Tous pourront prendre alors connaissance de la situation et réfléchir sur ce qu'il y aura lieu de faire au tour suivant. Ces tours sont appelés des saisons : le Galion au mois de mars et la Grande Bataille au mois d'août en sont deux; mais règle générale, selon les années et selon la volonté du comité de jeu, il en a une, deux et plus rarement trois autres. Dans ces cas-ci, les joueurs sont avertis d'une date d'échéance prévue pour « *jouer leur tour*

²⁴ Ici je fais volontairement la distinction personnage/ joueur afin d'aider mon lecteur à concevoir la différence entre le jeu réel « personnifié » (roleplay) et le jeu virtuel « joué » (sous création).

²⁵ Voir le chapitre précédent se référant au jeu théâtral.

simultanément », ²⁶ ce qui signifie que tous ceux qui le peuvent ²⁷ devront alors envoyer par courrier leur action et les cartes jeu nécessaires pour enclencher les opérations. Normalement les résultats devraient être connus les semaines suivantes; mais comme ces changements demandent énormément de travail, ils sont souvent dévoilés à la dernière minute. Ce qui entraîne parfois, par la force des choses, du mécontentement chez les joueurs qui suivent de près le jeu et qui se retrouvent bloqués; ne sachant pas ce qu'il advient, ils ne sont pas en mesure de réfléchir à leur coup suivant.

Ainsi, ces saisons sont des moments où les portes s'ouvrent, tel un portail magique pour donner accès à la dimension virtuelle de Bicolline, un monde dont le territoire géographique ne subsiste que dans l'imaginaire. Bien sûr, il ne va pas sans rappeler certains jeux « en ligne » populaires ²⁸ qui rassemblent « virtuellement » des milliers de joueurs; mais en ce qui les concerne, ce divertissement demeure dans les cadres du virtuel, leur participation se limitant à prendre part à un univers par le biais de leur ordinateur. Celui de Bicolline a, quant à lui, une dimension bien réelle; d'abord par le fait que les personnages se rencontrent occasionnellement dans un lieu physique et ensuite, en obligeant l'utilisation de matériel bien concret, comme une monnaie tangible et des cartes jeu.

Pourtant le virtuel circule aussi lors des événements, il circule à chaque fois qu'il y a échange de cartes entre les personnages. En effet, celles-ci servent à représenter ce qu'il est impossible de reproduire réellement; ainsi, les personnages échangent des troupeaux de bétail, des esclaves, des quantités énormes de ressources de céréales ou de bois, des navires, etc. On utilise donc, dans ce cas-ci, la perspective virtuelle comme un accessoire, afin de servir une économie propre à Bicolline; une carte deviendra alors par exemple, un navire virtuel : « *Pour vous y*

²⁶ Un peu comme une partie d'échecs, mais où les adversaires joueraient leur coup en même temps sans savoir ce que l'autre fait; l'ensemble du plateau de jeu n'étant dévoilé qu'après coup.

²⁷ Ceux qui ont des acquis et qui ont assez de pouvoir pour entreprendre une action valable.

²⁸ Des mondes créés artificiellement par des programmes informatiques et hébergeant des communautés d'utilisateurs présents sous forme d'avatars et pouvant s'y déplacer et y interagir. Par exemple : *Second Life*, *Entropia Universe*, *EverQuest*, *Ultima Online*, *Lineage* ou *World of Warcraft*.

retrouver ou y plonger, voici un index des accessoires réels qui représentent et symbolisent leurs utilités virtuelles, ainsi qu'un Index regroupant les éléments graphiques qui le représente sur notre site ». (Bicolline :règles géopolitiques)

Ces négociations sont très populaires, car elles sont accessibles à tous les joueurs. Les raisons sont simples, ces échanges ont lieu sur le terrain en-jeu et permettent de créer des interactions théâtrales, sans compter qu'il n'est pas nécessaire pour y jouer de posséder une fortune colossale. Elles ont créé une profondeur au jeu qui ne se voit pas beaucoup ailleurs, en développant une économie marchande et avec elle, des organisations criminelles qui sont populaires depuis quelques années. Ces négociations permettent donc aux joueurs une plus grande marge de jeu qui n'est plus basée uniquement sur la guerre. Le Galion est d'ailleurs principalement une fête marchande, nul combat n'y est permis car elle a lieu dans une auberge qui ne peut y recevoir que 400 à 500 personnes. Et chaque année, le Galion est toujours très populaire, les nombreuses tractations économiques qui y sont faites nous démontrent à quel point les Bicolliniens sont friands des négociations. Bien sûr, plus un propriétaire terrien a de cartes de marchandises, plus il a de chance de faire la guerre efficacement, puisque ces cartes sont nécessaires pour entretenir ses troupes; mais il est possible de jouer sans faire la guerre, juste en interagissant avec les autres, même si le but en bout de compte, dans l'accumulation de richesses, réside dans l'acquisition d'une certaine puissance politique.

Nous pourrions nous demander quelle est la fonction du virtuel à Bicolline. Est-ce un catalyseur qui enclenche alors des événements personnifiés ou bien n'est-il qu'un support au jeu, servant à symboliser ce qui ne peut exister dans la réalité? À cette question, Olivier Renard nous dit que, selon lui, le réel doit prédominer sur le virtuel, et c'est pour cette raison qu'il a toujours tenté de rendre crédible toute action posée sur le jeu.

- Les joueurs doivent pouvoir y croire, et pour cela l'illusion doit être complète. Si un joueur me propose de faire un truc complètement

fou qui aurait des retombées sur l'évolution du monde de Bicolline, il doit pouvoir le personnifier le plus fidèlement possible sur le terrain ou laisser tomber. –

C'est pour ça que le joueur devra créer des effets spéciaux s'il veut user de magie. Il n'est pas question d'utiliser un système comme on en retrouve dans les GN en général, soit celui de systèmes d'expertise et de niveaux qui permettent d'acquérir de la puissance guerrière ou magique qui, lorsqu'elle est invoquée, ne peut qu'être imaginée par les joueurs, sans le soutien d'un support visuel. C'est justement par souci de crédibilité que la magie sur le terrain de Bicolline n'est pas très présente, du moins par rapport à ce qui se fait ailleurs; l'accent est mis davantage sur un caractère « historique ». Un peu comme Tolkien l'a fait avec son univers du Seigneur des Anneaux, Olivier, et par extension l'organisation et les joueurs, tentent de donner le maximum de crédibilité à leur monde en soignant décor, costumes et actions pour créer l'illusion dans laquelle ils veulent se laisser prendre.

C'est pourquoi, aussi, il existe un système de points de vie et de dégâts qui répond uniquement à une certaine logique, selon le type d'arme et d'armure et l'efficacité « réelle » du combattant, et non pas selon les épreuves accumulées au cours de scénarios précédents ou selon le type de personnage qu'il incarne. Ce qui est beaucoup plus simple sur le champ de bataille puisqu'il n'y a pas de confusion : le combattant qui se trouve devant, s'il est bien « armuré », risque d'être plus dur à éliminer que celui qui se bat torse nu; ce dernier ne devra compter que sur son efficacité. Aussi, en dehors des guérisseurs qui sont chargés de ressusciter les morts et la présence très limitée des monstres,²⁹ la magie prend une place très secondaire, voire négligeable. Bien sûr, la présence de personnages maléfiques ou féériques est notable, mais ces derniers sont sur le même pied d'égalité que les personnages humains, si ce n'est que certains d'entre eux³⁰ bénéficient, grâce à la robustesse de leur peau, d'un ou deux points de vie leur permettant de résister un tout petit peu plus aux coups. Mais dans les faits, ça ne fait pas beaucoup de différence; car un

²⁹ C'est l'organisation qui décide s'il y aura présence ou non de monstres sur le lieu de la bataille et en limite aussi le nombre qui dépasse rarement 5 ou 6 pour un total d'au moins 1500 combattants.

³⁰ Les Orcs ou les Hommes bleus par exemple.

point de résistance correspond à un coup reçu, ce qui signifie bien peu sur un champ de bataille.

Nous pourrions penser que l'ampleur du jeu de Bicolline réside beaucoup plus sur le terrain que dans sa dimension virtuelle. Il y a sans aucun doute beaucoup de tractations faites sur la carte quand les saisons sont ouvertes, mais elles sont le fait d'un petit nombre de joueurs³¹ en comparaison des 1 500 à 2 000 qu'attire chaque année la Grande Bataille. Et comme ce jeu virtuel appartient à une élite d'une certaine façon, qui a su faire accumuler propriétés et terrains à leur personnage, et que le jeu n'est pas visible à l'ensemble des participants, il est naturel que le jeu sur le terrain prédomine pour la majorité des participants.

À la lumière de ceci, nous pouvons voir que Bicolline génère deux formes de jeu virtuel. La première jouée par un groupe plutôt restreint, en dehors du terrain et du temps réel sur une carte qui représente un monde imaginaire :

- Lorsqu'une personne, une collectivité, un acte, une information se virtualisent, ils se mettent "hors-là", ils se déterritorialisent. Une sorte de débrayage les détache de l'espace physique ou géographique ordinaire et de la temporalité de la montre et du calendrier. Encore une fois, ils ne sont pas totalement indépendants de l'espace-temps de référence, puisqu'ils doivent toujours se greffer sur des supports physiques et s'actualiser ici ou ailleurs, maintenant ou plus tard. – (Lévy (1995) :6)

L'autre est jouée sur le terrain, en utilisant un support virtuel qui permet de représenter ce qu'il est impossible d'avoir en mains propres. Mais il y a connexion entre les deux formes de jeu, les deux fonctionnent ensemble, puisque les cartes de marchandises sont créées à partir de ce qui existe sur la carte géographique³² et que les actions entreprises sur cette même carte requièrent des cartes jeu. Le jeu dans son ensemble donne lieu à des chassés-croisés intéressants; comme par exemple des échanges de cartes qui représentent un item virtuel et qui ont lieu « réellement » sur le terrain, ou bien l'envoi réel d'une missive pour faire une action virtuelle. Finalement, le jeu de Bicolline apparaît dans son ensemble comme un jeu beaucoup

³¹ 100 peut-être 200.

plus près de la simulation, même si la notion de virtuel est belle et bien présente. Mais celle-ci n'est pas une fin en soi, elle semble en effet être plutôt le résultat d'un jeu qui tend à se complexifier d'année en année,³³ en se servant du virtuel pour représenter l'immensité.

Silence...on joue!

Si le jeu virtuel inclut une portion compétitive par sa lutte de pouvoir, ou sa propension au gain, la dimension théâtrale du jeu n'en a aucune; le but n'étant pas de gagner, mais plutôt de jouer un personnage. Ce qui détermine l'implication du joueur est sa capacité ou sa volonté à faire du jeu de rôle; toutefois, le terme « roleplay » est beaucoup plus utilisé par les joueurs.³⁴ Et pour faire du roleplay, le joueur se met dans un état précis, celui d'être « en-jeu »; il *suspend alors volontairement son incrédulité*, et lorsque celui-ci ne joue plus ou arrête temporairement, il se met hors-jeu. Bien qu'on retrouve des différences entre les Grands Nature, cet aspect est généralisé partout où on retrouve du jeu de rôle ou de la récréation historique. Car peu importe le système utilisé, jouer un personnage, une aventure fictive, ou tenter de reconstruire le passé en revêtant costumes, mœurs et environnement, implique de *faire semblant* et donc d'être en-jeu. Un jeu d'enfant me direz-vous. Oui, un jeu dont les enfants sont friands, mais bien que ceux-ci soient des experts en ce domaine, les adultes eux n'ont pas toujours cette aisance.

Théâtre et improvisation

L'engouement grandissant pour la culture médiévale a suscité une curiosité assez générale pour ce type d'événement. La question la plus fréquemment posée concernant Bicolline ou n'importe quel Grandeur Nature est : est-ce qu'on peut y assister en tant que spectateur? En ce qui concerne les Grands nature, la réponse serait non; car pour comprendre l'intrigue, il est nécessaire de participer :

³² Des ports auront besoin de navires, des domaines auront besoin de moulin pour produire des victuailles nécessaires pour entretenir des troupes postées en territoire ennemi, etc.

³³ Le jeu virtuel tel qu'il est joué à Bicolline n'existait pas à ses débuts.

³⁴ En effet, le terme « roleplay » ou « roleplaying » s'applique surtout au GN, alors que faire du jeu de rôle a un sens plus large, il peut s'appliquer au jeu de table.

- Les participants jouant un rôle, ils ne crient pas pour être entendus, mais peuvent parler à voix basse pour cacher des secrets ou mener des intrigues à l'écart. Seules des dizaines de caméras pourraient permettre de suivre le "film" de chaque joueur. Le GN est d'abord une simulation et un spectacle vivant dont les caméras sont les yeux des acteurs.-(Fédégn : *Bien débiter*)

De plus, comme l'action est constante et partout à la fois, il est impossible de suivre le déroulement de toute l'intrigue, donc d'être en mesure d'apprécier le scénario. Les participants sont à la fois les acteurs ET les spectateurs, et la présence d'un groupe d'observateurs non participants apporterait une dimension spectacle et divertissement qui viendrait annuler la raison d'être du Grandeur Nature, soit d'appartenir et de prendre part à un univers imaginaire. Car comment peut-on réussir à croire, par exemple, que nous entreprenons une quête périlleuse dans un lieu où personne n'est jamais allé, mais où y est confortablement installé un groupe de spectateurs vêtus de jeans et espadrilles, caméra vidéo et appareil photo en mains?

Il arrive parfois que certains puristes reprochent à l'événement de la Grande Bataille de Bicolline son caractère laxiste. En effet, un aussi grand nombre de participants ne permet pas de construire un scénario complexe où l'action est ininterrompue sur une durée de cinq jours. Mais d'un autre côté, ce laxisme permet une plus grande accessibilité, donc plus d'observateurs néanmoins costumés, ainsi qu'une disponibilité de temps qui donne aux joueurs l'occasion de créer chacun de son côté de petits événements qui viennent construire l'univers de Bicolline. C'est l'une des facettes de Bicolline qui fait que cet événement n'est pas un GN en tant que tel, les participants ne poursuivent pas ensemble « en-jeu » une même seule aventure,³⁵ mais œuvrent plutôt dans ce monde en le construisant au fur et à mesure et à divers degrés d'implication.

³⁵ Dans un GN, même si plusieurs actions peuvent être entreprises simultanément, elles convergent vers l'aboutissement d'un but commun.

Définition du concept en-jeu/hors-jeu

Tout d'abord, il est essentiel pour la compréhension de tous et pour mieux saisir ce qui va suivre, de noter qu'il existe différents termes utilisés de ce côté-ci, autant que de l'autre côté de l'Atlantique : « roleplay », « roleplaying », « en-jeu/hors-jeu », « in game », « time-in/time-out ». Notons que les termes en-jeu et hors-jeu peuvent être utilisés pour désigner une disposition ou qualifier une action, soit *être* en-jeu ou *faire* une action en-jeu. Dans les deux cas, les Bicolliniens utilisent aussi le terme « roleplay ». Le joueur qui se dit en-jeu signifie par là qu'il est dans la peau de son personnage, que ses actions et ses paroles ne lui appartiennent plus, elle deviennent celles de son personnage qui, lui, évolue dans un univers secondaire. De la même façon que nous dirons qu'une action a été posée en-jeu, elle a donc eu lieu dans un moment imaginaire, cette action ne devrait pas en principe avoir de répercussion sur la vie courante³⁶ et fait figure de bulle intemporelle. Le hors-jeu renverse la vapeur, c'est le moment où le masque tombe et que les actions sont *réappropriées* par l'individu. C'est exactement comme lorsqu'on tourne une scène au cinéma; le « Action! » indique aux acteurs qu'ils doivent « devenir » leur personnage et poursuivre l'intrigue et le « Coupez! » leur signifiera qu'ils peuvent réintégrer leur véritable identité. Mais comme c'est un jeu dont on parle ici, la décision d'être en-jeu ou pas appartient aux participants; sinon ce ne serait plus du jeu. Il arrive que dans certains GN on indique clairement ces moments; un joueur ou un animateur criera alors « time out ! » pour arrêter le jeu temporairement afin d'avertir, par exemple, un joueur de mauvaise conduite ou pour clarifier une situation. Il semblerait que ce soit plus courant dans les Grands Nature où le roleplay est quasi omniprésent; les participants suivent alors de près le scénario et « décrochent » peu. Le scénario est d'ailleurs ce qui permet aux joueurs de faire plus aisément du roleplay, puisqu'ils ont un personnage souvent créé sur mesure, un rôle déterminé à l'avance et qu'ils ont un but à atteindre, une mission à remplir ou une quête à mener, mais toujours fixés par le ou les organisateurs : « *Le GN s'est diversifié pour devenir l'équivalent de films en direct, où les participants-*

³⁶ Nous verrons plus loin que ce n'est pas toujours le cas.

acteurs viennent poursuivre une intrigue soigneusement préparée et laissée volontairement inachevée. » (Fédégn : Bien débiter)

Durant l'événement de la Grande Bataille, ces termes sont plus rarement entendus, bien qu'ils soient parfois énoncés lors d'une discussion entre deux individus. En réalité, cela vient du fait que ce n'est pas la majorité des joueurs qui font intensément du roleplay, et souvent ceux qui en font y mettent tellement d'éclat qu'il devient évident pour chacun que ceux-là sont en-jeu. Mais il y a tout de même une très grosse proportion de joueurs qui fait du roleplay sporadique et comme le code n'est pas énoncé, les frontières entre ce qui est en-jeu et ce qui est hors-jeu restent parfois nébuleuses pour l'observateur. Néanmoins, les joueurs ne semblent pas s'en formaliser, ils évoluent dans le jeu, tantôt en-jeu tantôt hors-jeu, en devinant « l'état » de l'autre. Et à bien y réfléchir, on peut se demander si les Bicolliniens tireraient vraiment un avantage à constamment avertir s'ils sont en-jeu ou non. En considérant qu'ils sont très nombreux à jouer sporadiquement, on entendrait « en-jeu » « hors-jeu » à tout moment, ce qui viendrait ternir un peu la magie sur le terrain et rendre plus difficile la suspension volontaire de l'incrédulité du participant.

Par contre, il est important de noter que bien qu'on y observe peu de démonstration théâtrale, ça ne signifie pas que le roleplay n'y est pas. En effet, on peut entendre deux personnages qui discutent géopolitique mais le plus naturellement du monde, sans changer leur langage ou leur gestuelle comme un acteur le ferait pour un rôle au théâtre. Il est plus fréquent de voir le joueur qui prête sa voix, ses mimiques et son langage à son personnage que l'inverse; par conséquent, c'est beaucoup plus facile de rester dans le jeu. Nous pourrions dire que la formule en-jeu ou roleplaying se démarquent de deux façons, observable et non observable. La démarcation entre les deux est plus nette lors des autres événements de Bicolline, comme les campagnes ou les scénarios qui ont lieu durant l'année. En effet, le roleplay est beaucoup plus visible lors des scénarios, car ils sont construits comme des GN; c'est-à-dire pour un plus petit nombre de joueurs plus expérimentés qui prennent part ensemble à une aventure avec un début et une fin. Pour les

campagnes c'est tout le contraire, bien qu'on y retrouve un tout petit nombre de combattants qui vont offrir quelques moments théâtraux, la majorité y participe pour le plaisir sportif qu'apportent les combats. Du point de vue de l'observateur, on pourrait penser que le roleplay est absent et pourtant la notion du en-jeu demeure tout de même, puisque les participants revêtent leurs armures et costumes pour aller guerroyer leurs ennemis, donc il y a roleplay mais non observable.

Improvisation libre

L'absence d'un scénario échelonné sur cinq jours laisse beaucoup de liberté de jeu. C'est pourquoi l'improvisation prend beaucoup de place sur le terrain et qu'il s'y est développé une forme de en-jeu observable qui n'appartient qu'au terrain, sans retombées sur la géopolitique, en parallèle du roleplay qui, lui, met en scène le jeu virtuel. Par exemple, un joueur qui interprète un paysan offrant ses services en échange d'un solar, ce qui représente une somme insignifiante sans répercussion réelle sur le jeu virtuel mais offre l'opportunité d'interpréter à fond son personnage. Ce genre d'actions crée énormément d'animation et contribue à donner au terrain une allure de village où cohabitent plusieurs générations et plusieurs couches sociales. Comme on retrouve une grande diversité de participants,³⁷ ce jeu a l'avantage de permettre l'intégration de gens moins familiers avec tout l'aspect géopolitique et qui peuvent jouer sur un autre registre comme la logique (historique par exemple) de tel personnage, plutôt qu'en fonction du jeu virtuel. Cependant, il y a aussi des joueurs qui, bien que connaissant très bien le jeu virtuel, ne s'y intéressent guère, préférant largement la dimension théâtrale et privilégiant de beaucoup le développement du personnage ou même de plusieurs personnages.

-Les ressemblances entre GN et théâtre sont encore plus frappantes lorsqu'il s'agit de théâtre d'improvisation, à la différence près que les champs d'interprétation et d'improvisation sont beaucoup plus larges et plus riches en GN. Le jeu grande nature n'oblige pas à n'improviser que sur un thème ou sur un mot... Il s'agit de vivre son personnage plutôt que de le jouer.- (Gabillon (2003) :35)

³⁷ Des GN-istes, des artisans, des étudiants en théâtre, des gens qui font de la reconstruction historique, etc.

La liberté accordée dans la façon de jouer a fait qu'à Bicolline, on retrouve plusieurs types de joueurs. Nous voulions connaître la perception d'un expert du roleplay (reconnu pour tenir son personnage durant tout l'événement) en ce qui concerne le roleplay des Bicolliniens :

- C'est très caricatural, je suis très conscient qu'il existe une multitude de nuances dans le jeu de l'ensemble des bicolliniens et je sais que celle-ci évolue généralement dans le temps. Cependant, je considère qu'il existe trois catégories de joueurs prenant part à l'événement qu'est la Grande Bataille de Bicolline:

- Le campeur-médiéval, le joueur qui vient à Bicolline pour l'ambiance mais avant tout pour relaxer, prendre de la boisson, la baston et faire du social. Il s'est parfois trouvé un nom de personnage mais ne l'utilise pas toujours, s'il a une histoire, elle n'est pas toujours en lien avec le monde de Bicolline et il ignore qui est Gorghor Baey. *Je n'interagis pratiquement jamais avec ce type de joueur car ils discutent très souvent de sujets hors-jeu et le fait d'entendre parler de «chars» ou de la «shop» à Bicolline m'emmerde profondément. Ce n'est donc pas vers ce genre de joueurs que je me tourne généralement, je les évite presque inconsciemment car j'ai de la difficulté à rester totalement dans la peau de mon personnage en leur présence. Lorsque je dois les aborder, je m'efforce de demeurer le plus possible dans mon rôle pour réussir à les déstabiliser et les forcer à faire un minimum de jeu.*

- Le joueur modéré; c'est le type de joueur qui, à défaut d'être continuellement dans la peau de son personnage, sait embarquer de façon plus que respectable dans le jeu lorsqu'une occasion particulière se présente ou si l'envie lui prend. Si ses objectifs sont semblables à ceux du «campeur-médiéval», il est conscient que le plaisir de tous passe par un minimum de jeu et de décorum. Il a souvent une histoire qui se tient, il connaît les personnages principaux du monde de Bicolline et, bien que la personnalité de son personnage ressemble fort à la sienne dans la vraie vie, il aime bien s'impliquer un peu plus dans le jeu lorsque l'occasion se présente. *C'est toujours plaisant d'interagir avec ce genre de joueurs car ils sont généralement prêts à embarquer dans le jeu et ils y contribuent au niveau qui leur convient; ce qui est déjà très bien.*

- Le crinqué; 24h sur 24 et durant les 5 jours que dure la Grande Bataille, ce type de joueur ne décroche jamais de son personnage! Il connaît les règles géopolitiques, il sait comment s'en servir pour que celles-ci contribuent au jeu et il adore les intrigues, manigances et machinations parce qu'elles ajoutent de la crédibilité au monde complexe et fascinant qu'est Bicolline. Ce type de joueur recherche avant tout les occasions de faire du jeu, il organise même des événements qui incitent les gens à faire du jeu et il a par conséquent une multitude de contacts dans la majorité des groupes. *J'adore discuter et interagir avec ce type de joueur car c'est souvent avec eux que je parviens à vivre des situations de jeu exceptionnelles. Lorsque j'aborde ce type de joueur, je sais que je pourrai demeurer dans la peau de mon personnage, qu'il me permettra peut-être de faire évoluer mon histoire et que d'une façon ou d'une autre nous contribuons à rendre vivant et dynamique l'univers de Bicolline.*

- (Luc Traversy, février 2007)

Un culte de l'antihéros

Comme énoncé précédemment, une forte proportion de participants ne suivent pas le jeu virtuel; mais en revanche, le roleplay suscite plus d'intérêt. Toutefois, comme plusieurs font du roleplay plus ou moins observable, il s'est développé au fil des ans à Bicolline un engouement pour les personnages colorés, en particulier les antihéros, dont certains sont joués avec beaucoup d'éclat. Parmi les plus marquants qui ont connu un succès phénoménal auprès de la population bicollinienne, on retrouve les *Paysans*, les *Chacals*, les *Bretteurs d'Urien*, les *Low-elfes*, le seigneur *Gorghor Bay* et aujourd'hui *La Régulière*, pour ne nommer que ceux-là. Ces personnages ont tous un point en commun, ils contrastent totalement avec l'image du preux chevalier sauveur de la veuve et de l'orphelin et n'ont aucun pouvoir magique; ils sont soit pauvres et analphabètes, soit escrocs, soit sadiques ou bien grossiers, vulgaires et paillards. Et pourtant ce sont de véritables stars parce qu'ils offrent un roleplay impeccable, drôle, voire caricaturé, donnant ainsi un exemple d'en-jeu que beaucoup aimeraient être capables d'imiter. Il y a fort à parier aussi que cette idolâtrie du antihéros ne soit pas étrangère à une certaine lassitude des traditionnels personnages héroïques créés dans les jeux de rôle. Néanmoins, ces joueurs réussissent le tour de force de nous faire oublier qui ils sont vraiment derrière leur personnage et pour ça, ils suscitent l'admiration des autres joueurs.

Quand les frontières s'écroulent.

Dans un tel type de divertissement, où le hors-jeu côtoie le en-jeu de façon observable et non observable, la confusion peut parfois régner et laisser planer des incertitudes. Il y a un dicton qui existe dans le milieu des GN qui dit que « les meilleurs amis (hors-jeu) font les meilleurs ennemis (en-jeu) », car ceux-ci se connaissent assez pour savoir ce qui peut être simulé et ce qu'il vaut mieux éviter. Évidemment, la complicité y est aussi pour beaucoup; et comme les querelles entre ennemis offrent plus de possibilité de roleplay intense qu'une bonne amitié en-jeu, il est souvent plus intéressant de jouer des personnages qui se haïssent. Autrement, quand les deux antagonistes en-jeu ne se connaissent pas beaucoup hors-jeu, il peut

arriver parfois des désaccords ou des malentendus qui feront déborder une action en-jeu en véritable dispute hors-jeu.

La notion de *fairplay*, applicable surtout lors des combats, peut aussi entrer dans cette catégorie, puisqu'on demande aux joueurs de calculer leurs coups reçus et non pas ceux donnés pour éviter que ça ne dégénère en querelles réelles. On attend d'eux qu'ils demeurent en-jeu et que ces combats restent des conflits simulés. Mais comme dans n'importe quel événement de ce genre, les vrais conflits sont inévitables; cependant, ils dégèrent rarement violemment, puisqu'ils sont vite neutralisés par les autres joueurs ayant à cœur leur activité qu'ils ne veulent pas voir disparaître à cause d'un accident malheureux.

La facette du en-jeu/hors-jeu peut devenir aussi un excellent outil de séduction, il permet de laisser tomber des inhibitions autrement tenaces en société. Plusieurs histoires d'amour ont débuté entre deux personnages et se sont poursuivies dans la réalité. Aussi, il est plus facile d'essayer un refus en prétendant que ce n'était que du roleplay ou plus aisé de courtiser par le biais du personnage, quitte à sortir graduellement du jeu et vérifier les dispositions de l'autre. De cette façon, les frontières entre le jeu de simulation et la réalité disparaissent; mais d'un autre côté, la séduction est d'abord un jeu en lui-même et c'est pourquoi le jeu de simulation s'applique si bien quand il est question de séduction.

Enfin, ce type de jeu qu'est le roleplaying permet de rendre réalisables certains fantasmes par la simulation dans le jeu, ainsi que d'expérimenter certaines facettes de personnalité parfois complètement à l'opposé de la véritable identité du joueur. Il n'est pas rare qu'on rencontre derrière les plus cruels personnages des psychothérapeutes ou des exemples de dévotion. Plus étonnant encore sont ceux qui interprètent plusieurs personnages et endossent des rôles complètement opposés les uns aux autres; ainsi, il leur est possible de faire partie de plusieurs organisations et de côtoyer les joueurs de leur choix durant ces cinq jours.

Finalement, le roleplay à Bicolline n'est pas moins présent qu'ailleurs; mais comme il reçoit un nombre étonnamment élevé de participants, cette facette du jeu se trouve un peu diluée. La façon dont est construit le jeu permet plus de liberté qui laisse toute la place à l'improvisation. En effet, beaucoup de personnages ne trouveraient pas leur place dans un scénario précis; alors que sur le terrain de Bicolline, la diversité est de mise pour autant qu'elle cadre avec son univers. Cette diversité se retrouve aussi dans le roleplay, chacun jouant sur le registre qu'il veut, sans toutefois cesser de s'étonner devant les prouesses théâtrales de certains congénères. Et comme les Bicolliniens disposent de beaucoup de temps libre, n'étant pas plongés dans une aventure commune durant cinq jours, ils peuvent s'offrir le luxe de n'être que spectateur.

Bicolline, la communauté et ses communautés

Dans ses premières années d'existence, Bicolline rassemblait une petite communauté d'intérêt.³⁸ Au fil des ans, l'événement prenant de plus en plus d'ampleur et connaissant une hausse de popularité, il s'y est développé une vaste communauté³⁹ qui, bien que partageant encore les mêmes goûts, en est venue à créer une passion commune pour Bicolline. Concrètement, ça signifie que les participants sont captivés davantage par les références concernant l'univers de Bicolline que par les archétypes culturels qui l'ont construit.⁴⁰ Il est possible que ce soit dû au fait que depuis quelques années, se sont greffés autour de l'événement de la Grande Bataille divers secteurs rassembleurs, comme le forum de discussion, le nouveau site Internet, la fête du Galion et de plus en plus de scénarios ou de campagnes reliés au monde géopolitique de Bicolline. Aussi, avec la multiplication d'événements et la popularité qu'a acquis la Grande Bataille, une participation accrue de bénévoles s'est

³⁸ On entend communauté d'intérêt dans le sens où les gens en font partie de leur plein gré, et non pas parce qu'ils habitent dans la même ville ou même quartier, mais bien parce qu'ils partagent les mêmes intérêts. Le premier véritable noyau s'est constitué autour d'Olivier après une rencontre avec d'autres intéressés, lors du *Salon des jeux de rôles et de l'art médiéval* qui se déroulait à la Place Bonaventure en 1996.

³⁹ Évidemment, je n'y inclus pas les gens qui sont venus à Bicolline une seule fois et qui n'y reviendront pas.

imposée; ce qui a créé, par la force des choses, un réseau au sein même de la communauté. Celle-ci s'est donc développée autant en jeu que hors jeu.

Mais à l'intérieur de cette grande communauté, il existe aussi des communautés. En effet, le système est basé sur des alliances, comme lors de la Grande Bataille où les deux principaux antagonistes doivent tenter d'allier dans leur propre camp des groupes de combattants, en vue de l'ultime combat du dimanche. L'avantage d'appartenir à une guilde ou un clan, c'est l'importance numérique; donc bien souvent des effectifs militaires solides que le mercenaire solitaire n'a pas. Ainsi, il offre la chance de négocier, de faire du roleplay et la possibilité d'obtenir plus de gains. Même si le requérant a besoin de toute aide offerte, aussi bien d'une guilde que d'un soldat qui œuvre pour son propre compte, le groupe sera toujours plus vite approché, car il a aussi une meilleure visibilité sur le terrain. Trente personnes portant les mêmes couleurs affiliées à leur groupe a plus d'impact qu'un particulier. Généralement, ces regroupements sont composés de gens qui partagent des intérêts communs; veulent-ils être méchants ou bienveillants? Créatures ou humains? Religieux, criminels ou marchands? Il y a une soixantaine de guildes et de clans existants enregistrés officiellement.⁴¹ Pourtant la création de ces groupes n'est pas facile, car ils doivent être composés de plusieurs personnes. Pour un clan, il en faut quinze et pour une guilde, il doit y en avoir trente. Concrètement, pour enregistrer officiellement ces groupes, le chef doit donner le nombre de cartes de domiciliation nécessaires, soit quinze ou trente; ensuite il devra chaque année, s'il veut conserver sa guilde ou son clan, donner aux greffiers⁴² un plus petit nombre de cartes. Cet échange se fait aux greffes, lieu où on enregistre officiellement sur papier ses actions.

Comme les guildes et les clans ont la plupart du temps « leur coin » de campement sur le terrain et que ses membres sont appelés à se côtoyer, voire

⁴⁰ Voir la partie 3, chapitre : Qui sont les Bicolliniens?

⁴¹ Il y a aussi des guildes qui existent sans être enregistrées ou qui sont en voie d'être enregistrées.

⁴² Les greffiers sont d'une certaine façon les notaires dans cet univers.

cohabiter ensemble, les groupes sont souvent formés de joueurs qui se fréquentent « hors-jeu » à l'extérieur de Bicolline. Il n'est pas rare que le groupe soit déjà constitué avant d'arriver sur place, il ne lui reste qu'à s'enregistrer une fois sur le terrain. Ces micro communautés créent souvent des liens serrés considérant que ses membres devront jouer ensemble, donc doivent partager des affinités dans le jeu; mais aussi être capables de vivre sous le même toit, partager le coin cuisson (le rond de feu) et être dans les mêmes dispositions. Une jeune maman qui amène son nourrisson risque de connaître et de faire connaître des heures difficiles à son clan, si celui-ci est composé exclusivement de gens qui sont disposés à faire la fête et à se coucher au petit jour. Aussi, il est fréquent de rencontrer une guildes dont les membres viennent de la même région, il est ainsi plus aisé de se rencontrer à l'extérieur du terrain pour préparer des actions roleplay pour la prochaine année, construire, coudre, peindre, fabriquer du matériel qui servira au campement du groupe.

Au début, il était plus fréquent de voir la communauté s'animer ensemble autrement que durant la grande bataille du dimanche; comme à la vieille auberge le soir venu, mais depuis quelques années, avec les nombreuses constructions qui s'y sont bâties, il semblerait que les grandes fêtes communes ont fait place aux nombreuses petites fêtes préparées ou spontanées. Par conséquent, lorsqu'on se promène sur le terrain, surtout le soir, on observe plusieurs campements s'animer autour des feux de camp et généralement, c'est en soirée qu'on rencontre le plus d'ambiance festive. D'un côté, la communauté se trouve un peu dispersée; mais de l'autre, il est possible de choisir avec qui s'amuser. Groupes plus familiaux ou plus fêtards, certains se font entre eux beaucoup de roleplay, alors que d'autres en font moins. Les endroits autrefois pleins à craquer les années passées, comme la vieille auberge, sont maintenant plus déserts au profit des campements de guildes. Certains sont parfois devenus de vraies attractions « touristiques », si l'on peut appeler cela ainsi; à titre d'exemple, le campement des elfes dans la forêt avec leur petit sentier lumineux.

La communauté hors jeu

Le forum de discussion, créé et administré par des Bicolliniens,⁴³ est probablement le meilleur endroit pour connaître la communauté de Bicolline à l'extérieur du jeu, quoiqu'en disent certains. En effet, certaines critiques négatives envers le Cercle des Guildes fusent chez les Bicolliniens; on lui reproche d'être un lieu qui profite à certains membres qui viennent parasiter les discussions des autres, en les submergeant constamment de commérages inutiles ou qui en profitent pour déverser leur fiel. Pourtant, on compte plus de 2 000 membres inscrits; et bien que certains d'entre eux comptent plus d'une inscription ou que d'autres n'y viennent plus, il n'en demeure pas moins que le Cercle des Guildes est très fréquenté, même si au bout du compte ce sont généralement toujours les mêmes personnes qui y écrivent. Selon l'administrateur, il y aurait par jour en moyenne 40 à 60 personnes qui visitent le Cercle; plusieurs d'entre elles, se contentant de lire les messages. Cet outil controversé, même parmi les joueurs, est pourtant un bon baromètre; car il permet de connaître les opinions sur différents sujets, soit sur Bicolline soit l'actualité en général. Au fil du temps, il s'y est développé un vaste tissu de réseaux qui sert à maintenir les liens de la communauté, même hors du terrain; car il permet à tous les Bicolliniens de communiquer entre eux peu importe où ils sont. Et même si un membre en cherche un autre non inscrit, il est à peu près certain d'y trouver un membre de sa guilde ou d'y rencontrer un autre joueur qui le connaisse pouvant établir le contact entre les deux.

Un forum de discussion est ce qu'on appelle normalement une communauté virtuelle; en l'absence de contact visuel, auditif ou tactile, les gens se côtoient uniquement par le biais d'un vaste babillard. Cependant, les forums de discussion rattachés à leur GN respectif, comme pour celui de Bicolline, ne peuvent entrer dans la catégorie de communauté virtuelle, puisque ses membres se rencontrent physiquement de façon périodique. Ils sont plutôt, du moins pour ce qui est du

⁴³ C'est en 2000 qu'Alex Dandurand crée le Cercle des Guildes et l'administre jusqu'en 2003. La même année, Alexandre Simard prend à sa suite la relève, et refond complètement le forum dans sa forme actuelle.

Cercle des Guildes, des communautés d'intérêt qui communiquent virtuellement. L'anonymat complet, comme on le retrouve dans le cas d'une communauté virtuelle, n'est pas possible sur les forums de discussion comme le Cercle; puisque tous se sont déjà vus sur le terrain ou connaissent quelqu'un qui connaît l'autre. En outre, l'anonymat est même nuisible à ceux qui désirent le garder, car il est rebuté des autres membres qui y voient un signe de lâcheté. Ainsi, soit on leur reproche leur manque de courage à formuler leurs opinions, soit ils sont ignorés des autres. C'est la justice logique du forum de discussion, soit il est virtuel et tous ses membres écrivent sous le couvert de l'anonymat, soit il n'est qu'un outil de communication pour une communauté réelle où chacun doit, s'il veut participer aux discussions et qu'on prenne en compte son opinion, offrir la possibilité aux autres de connaître sa véritable identité ou celle de son personnage.⁴⁴ Bref, la meilleure façon de garder l'anonymat est de ne pas participer aux discussions, ce que font plusieurs. En revanche, il y en a certains qui ne peuvent s'empêcher de participer aux discussions, ceux-ci émettent une opinion sur tout et donnent l'impression qu'ils sont connectés en permanence sur le forum.

L'avantage de ce type de forum est que le ton y est généralement plus calme, les discussions plus polies et les commentaires moins vénéneux, puisque les membres sont appelés à se rencontrer inévitablement sur le terrain. De plus, il donne la possibilité de connaître plus de joueurs qu'on n'a pas eu la chance de rencontrer sur le terrain et qu'on pourra éventuellement côtoyer lors d'un prochain événement. Ainsi, le Cercle est le principal outil de communication virtuelle qui sert à maintenir les liens qui unissent les Bicoliniens, mais aussi les gens derrière la façade des joueurs, soit pour aider l'un d'eux dans le besoin, pour trouver un emploi ou un logement, demander des conseils à des experts,⁴⁵ partager une bonne nouvelle ou simplement chercher du réconfort. On y constate toujours le même souci d'entraide.

⁴⁴ Comme mettre une photo de soi ou de son personnage dans son profil, révéler son identité dans sa signature, ou fournir des indications qui permettront aux autres de le situer dans le jeu.

⁴⁵ On retrouve parmi les joueurs une grande diversité de métiers.

Il est possible aussi d'utiliser le forum pour poursuivre des actions en-jeu, puisqu'on y retrouve une section prévue à cet effet. Les actions seront alors de nature narratrice ou auront l'allure de correspondances échangées publiquement entre personnages. Toutefois, aucune action n'est enregistrée officiellement, ce sont des interventions en-jeu qui sont faites uniquement pour le plaisir du roleplay. On trouve aussi des sections réservées aux guildes ou aux clans; on y discute autant en-jeu que hors-jeu, mais elles ne sont pas privées, bien qu'elles aient chacune leur modérateur pour chasser les indésirables s'il y a lieu. La section commérage demeure néanmoins la plus visitée par les membres, car c'est celle où il est possible de discuter de tout; et comme c'est la plus populaire, c'est souvent à cet endroit que les gens recherchant un maximum de visibilité vont envoyer leurs messages.

L'esprit de communauté

Le bénévolat est sûrement l'une des facettes qui déterminent le plus l'attachement à sa communauté, car il implique du dévouement envers ses membres et dans le cas de Bicolline, il est nécessaire, pour que celui-ci puisse continuer d'exister. En effet, l'événement ayant atteint des sommets inimaginables et des coûts exorbitants,⁴⁶ il n'est pas possible de créer le nombre d'emplois suffisant à faire fonctionner Bicolline dans son ensemble sans augmenter de façon drastique le prix des inscriptions à ses activités. C'est pourquoi le bénévolat est indispensable, particulièrement pour la Grande Bataille du mois d'août qui nécessite à elle seule entre 60 et 80 bénévoles, mais aussi pour les scénarios, les campagnes, les corvées de nettoyage du terrain avant et après les événements. Les tâches sont nombreuses : aider aux cuisines, au nettoyage des toilettes, arbitrer (trollball, combats ou grande bataille), ramasser les poubelles, accueillir les joueurs, faire la circulation, s'assurer du bon fonctionnement des activités, bref une tâche qui n'est pas de tout repos. Faire du bénévolat dans ces circonstances fournit donc une occasion de côtoyer n'importe

⁴⁶ Entre autres, un immense terrain avec des infra structures permanentes, dont une auberge, ainsi que le coût faramineux des assurances seulement pour la Grande Bataille.

quel joueur, soit sur le terrain, car le tabard⁴⁷ du bénévole signifie sa neutralité dans le jeu, soit en partageant la tâche avec d'autres membres dévoués pour l'occasion.

Il est possible aussi de faire du bénévolat tout en jouant, c'est-à-dire en tant que figurant. La figuration existe dans à peu près tous les Grands Nature, elle permet de créer de l'animation qui amplifie l'illusion chez le joueur de faire partie d'un autre monde; par exemple, un grand nombre de figurants peut interpréter un groupe d'orcs qui servira d'obstacle sur le chemin. Elle sert aussi à encadrer les joueurs dans le déroulement du scénario, ainsi les figurants peuvent jouer des personnages clefs qui n'ont pour but que d'orienter les joueurs dans leur aventure. Prenons pour exemple un mage (rôle tenu par le figurant) qui pose une énigme, créée pour le scénario, aux personnages-joueurs. De cette façon, il sert les besoins du jeu et oriente les joueurs, sans prendre part directement à l'aventure. Le travail du figurant consiste à jouer le rôle que lui donne l'organisation qui est en charge du scénario, sans participer en tant que joueur; mais ça ne signifie pas pour autant qu'il n'en retirera pas du plaisir. La figuration peut aussi servir lors d'événements spéciaux comme ce fut le cas pour « Rêve d'enfant », événement créé sur mesure dans le but de réaliser le rêve d'un enfant malade. Olivier Simard avait 17 ans à l'époque et souffrait d'un cancer du sang : sa maladie l'ayant obligé à mettre les activités sportives de côté, il développa un goût pour la littérature et l'écriture et c'est par ce médium qu'il découvrit le monde médiéval. L'organisation de Bicolline créa un scénario⁴⁸ spécialement pour lui qui rêvait de Moyen âge et de chevalerie; une équipe de figurants fut mis en place pour lui permettre de vivre une aventure dans un décor enchanteur. Plusieurs s'entendent pour dire que cet événement demeure l'un des plus extraordinaires de Bicolline, les figurants ont adoré leur expérience et Olivier en est ressorti enchanté, à tel point qu'il fait aujourd'hui partie à son tour de la communauté de Bicolline.

⁴⁷ Le tabard est une pièce de vêtement aux couleurs du Duché de Bicolline (jaune et bleu) porté par les organisateurs afin de les identifier sur le terrain.

⁴⁸ Le scénario fut créé à partir d'une histoire qu'Olivier avait écrite.

De toute évidence, on ne peut évoquer Bicolline sans parler de sa grande communauté où coexistent des micros communautés sous la forme de clans et de guildes. Des intérêts semblables et une culture commune de base ont réuni un jour tous ces gens à St-Mathieu du Parc, qui ont développé ensemble une passion commune pour Bicolline. Les supports virtuels, comme le forum de discussion et le site Internet,⁴⁹ les campagnes, les fêtes et les scénarios tout au long de l'année et finalement le bénévolat, ont donné la chance aux joueurs de pouvoir échanger avec plus de monde et leur a permis de se côtoyer, autant en-jeu que hors-jeu. Le résultat est qu'il s'est créé au bout du compte un vaste réseau où tout le monde connaît un peu tout le monde et puisque les Bicolliniens sont unis dans une même communauté par des intérêts communs et non par voisinage, les liens sont entretenus par la motivation et non pas par la proximité. L'esprit communautaire n'en est souvent que plus renforcé.

Immersion

Faire une immersion, c'est effectuer un séjour dans un milieu étranger, sans contact direct avec le milieu d'origine. L'immersion est davantage utilisée comme méthode d'apprentissage, thérapeutique ou même touristique; pour ce qui est de Bicolline nous pourrions dire que l'immersion agit comme agent divertissant. Normalement, l'immersion implique une coupure « forcée » : le sujet étant plongé dans un milieu où il n'a plus ses repères habituels, se verra obligé de réagir avec ses nouveaux repères. Par exemple, un francophone finira par apprendre à communiquer en anglais s'il se trouve dans un milieu anglophone. À Bicolline, les mécanismes d'immersion sont différents, parce que la coupure entre le monde réel et l'univers secondaire doit être maintenue par les participants; un jeu où excellent normalement les enfants, mais qui demande aux adultes un effort d'imagination. C'est pourquoi les Bicolliniens investissent temps et argent sur le décorum, car plus le décor et les

⁴⁹ En fait, le site Internet a surtout permis aux joueurs d'être au courant des activités, de suivre l'évolution du jeu virtuel et d'avoir accès aux très nombreuses photos prises sur le terrain et ainsi se familiariser avec les visages.

costumes sont réussis, plus il devient facile de se laisser enchanter. Et même si un participant ne fait pas beaucoup de roleplay, le décorum suffit parfois à lui seul à lui procurer l'immersion dont il a besoin; ainsi, il aura l'impression de faire partie d'un autre monde mais sans toutefois y participer activement.

Conséquemment, l'aspect le plus frappant quand on se promène sur le terrain de Bicolline, ou lorsqu'on visionne des photos prises là-bas, est très certainement la qualité visuelle du décor et des costumes des participants. Cette spécificité est reconnue dans le milieu du GN, que ce soit en Amérique du Nord ou en Europe, et on doit celle-ci au souci qu'ont les Bicolliniens à rendre crédible leur univers de jeu. Ce souci a d'abord été celui d'Olivier Renard et de ses collègues qui partageaient le désir, dès le début, de faire de Bicolline un GN parfait. Établissant des règles comme l'obligation du port du costume,⁵⁰ en plus d'offrir la possibilité de jouer sur un immense terrain privé, les fondateurs jetaient déjà des bases qui permettraient à Bicolline d'évoluer vers ce qu'il est devenu, un univers secondaire où les participants s'immergent l'espace de quelques jours.

À propos des langues utilisées

Il est important de noter que certains joueurs, dans leur désir d'étoffer leur personnage ou l'identité de leur guilde, utilisent un autre langage que leur langue maternelle. Bien que la plupart du temps l'utilisation en soit limitée, la volonté de pousser la créance secondaire au-delà de ses horizons est néanmoins présente. Pour ce faire, certains vont se servir de langues déjà existantes pour apporter une touche d'exotisme à leur personnage : les *Cordélians*, un groupe de gitans, vont par exemple utiliser quelques mots de la langue Rom, normalement parlée par les *Tziganes*. Certains personnages japonais vont agrémenter leurs conversations de mots nippons, ou encore d'autres vont apprendre un peu de gaélique pour s'en servir

⁵⁰ La première année, l'organisation dut refuser l'entrée à environ 250 personnes parce qu'ils n'avaient pas de costume.

ou pour s'en inspirer dans la création d'une langue; par exemple, les *Vand'hals* dont le dictionnaire peut être consulté sur leur site Internet.

Il y a aussi des langues inventées issues d'univers imaginaires que l'on retrouve dans certains romans de littérature fantastique et qui se sont infiltrées sur le terrain. Comme par exemple chez les elfes noirs ou encore les elfes inspirés de l'univers de Tolkien. D'autres vont se créer un langage qui mélange vocabulaire de mondes fantastiques et linguistique historique, comme le groupe des *Planaires* qui utilisent des mots du jeu de rôle de *Planescape* et des mots d'argots français du 17^{ième} siècle. Mais la plupart du temps, ces langages sont surtout écrits (pour écrire des missives en jeu par exemple), ou en guise de salutation entre initiés, ou encore pour la création de nom du personnage. En effet, *Bicolline* dont la durée est de cinq jours laisse peu de temps pour pratiquer oralement une nouvelle langue. De plus, celle-ci a une utilisation réduite par le nombre de joueurs, d'abord concernés par cette langue (les humains n'ont aucun intérêt à apprendre le langage des elfes noirs) et aussi assez patients pour vouloir l'apprendre.

C'est pourquoi la palme de l'originalité revient probablement aux Gobelins, qui se sont créé un langage bien à eux mais compréhensible pour tous les personnages; ce qui leur permet de faire des interactions avec les autres joueurs (humains, elfes, etc.). Voici ce que m'a rapporté une joueuse qui interprète un rôle de Gobelin :

- La majorité des Gobelins parlent commun (humain). Parler commun nous permet de faire rire plus de monde car ils peuvent comprendre. C'est plutôt avec les tournures de phrases, nos conventions sociales, notre voix, qu'on nous distingue ...Pour la plupart, elles sont inventées en jeu et transmises oralement. En gardant en tête qu'un Gobelin a un esprit vil et pas poli. Par exemple, pour dire merci, on dit : Y'était temps! (...) on s'insulte pour se complimenter et aussi (on utilise) les phrase inversées, ex : on surveille le pont - le pont nous surveille-

Un exemple du vocabulaire utilisé : (Le mot goblin est en italique)

Arme à feu : *Fistouille*
Alchimie : *La chemie*

Lit : *Confort*
 Goblinoïde : *Peau verte*
 Humain, elfe, nain, hobbit, etc. : *Peau blanche*
 Drow : *Drôle*
 Liquide : *Glouglou*
 Nourriture : *Miammiam*
 Repas : *Gloumiam*

De plus, ils ont un système numérique qui leur vient d'alliés Gobelins rencontrés dans un GN. Ce système en bout de ligne est beaucoup plus complexe qu'on ne pourrait le croire.

0=rien
 1=un
 2=deux
 3=trois
 4=beaucoup un
 5=beaucoup deux
 6=beaucoup trois
 7=très beaucoup un
 8=très beaucoup deux
 9=très beaucoup trois
 10=trop
 11=trop un
 12=trop deux
 13=trop trois
 14=trop beaucoup un
 15=trop beaucoup deux
 16=trop beaucoup trois
 17=trop très beaucoup un
 18=trop très beaucoup deux
 19=trop très beaucoup trois
 20=deux trop
 21=deux trop un
 22=deux trop deux
 23=deux trop trois
 24=deux trop beaucoup un
 25=deux trop beaucoup deux
 26=deux trop beaucoup trois
 27=deux trop très beaucoup un
 28=vingt-huit (28 est le plus gros nombre qu'un Gobelin "standard" peut concevoir)

Le goût du médiéval

Ce serait faux de dire que les participants vivent, quand ils vont à Bicolline, une immersion totale dans un monde médiéval fantastique, puisque cela voudrait dire que ceux-ci sont coupés totalement de la réalité extérieure. En effet, il serait difficilement concevable de créer une coupure complète d'avec le monde moderne, ne serait-ce que pour l'heure des repas; le joueur n'ayant pas nécessairement le goût, la capacité ou même le droit d'aller chasser, pêcher ou cueillir sa subsistance. Néanmoins, le désir d'appartenir à un autre monde et d'être quelqu'un d'autre est bien là. Mais qu'est-ce qui motive d'abord le futur participant à vivre l'immersion et l'immersion dans quoi? Règle générale, les gens qui entendent parler de cet événement pour la première fois sont d'abord attirés par le caractère médiéval fantastique, puis par la magie qu'opèrent le décor, les costumes et le grand nombre de participants. C'est bien connu, les foules attirent souvent les foules. On ne peut le nier, le « médiéval » a la cote et il semble qu'au Québec cette passion soit particulièrement forte. Depuis les *Médiévales de Québec* en '93 et '95 il apparaît que les Québécois se sont découvert un intérêt marqué pour cette période historique. Bien que la culture médiévale soit populaire un peu partout en Occident, ici elle semble davantage appréciée, considérant la proportion démographique.

Seulement au Québec, il existe pas moins de 110 boutiques⁵¹ à caractère médiéval, quelques armuriers qui en font leur gagne-pain et qui vendent leurs produits partout sur la planète, sans compter tous les événements ou salons⁵² reliés au monde médiéval. De plus, on ne compte plus les mariages, les baptêmes, fêtes de toutes sortes organisées sous cette thématique. Il est intéressant de noter qu'à la suite de cette fièvre, il s'est aussi développé un engouement marqué pour les cultures

⁵¹ Selon Lucien Bédard, rédacteur en chef de la revue médiévale québécoise *Oriflamme*.

⁵² *Le Salon de la Passion médiévale, les Jérômiennes, les Médiévales de Ste-Anne, le Salon du Cadeau médiéval*, etc.

« barbares »⁵³, soit celles des Vikings et des Celtes, une tendance que l'on observe aussi sur le terrain de Bicolline.

Évidemment, les gens qui font déjà partie de groupes de récréation historique ont fini, en s'affichant dans leurs costumes, par donner la mesure⁵⁴ et ont suscité chez les moins connaisseurs un attrait et la motivation pour créer ensuite leurs propres costumes. Cet aspect de l'allure historique tient lieu d'élément stabilisateur au sein d'un monde qui ne serait que fantastique. Il donne en quelque sorte des balises qui viennent rendre les éléments magiques et les créatures fantaisistes plus réelles. En faisant coexister la magie et l'historicité dans un même univers, c'est donner une vraisemblance au fantastique en le greffant à quelque chose de bien réel et cela contribue à rendre la dimension historique plus attrayante; un peu comme Tolkien l'a fait quand il a créé sa mythologie de la Grande Bretagne. Cependant, même si Bicolline est désigné comme médiéval fantastique, la dimension historique ne s'arrête plus uniquement qu'au Moyen âge, on y retrouve des éléments tirés de l'Antiquité, de la Renaissance ou même mythologiques. Cette liberté agace les puristes et engendre occasionnellement des débats à ce sujet, les uns énonçant le fait que l'univers doit évoluer uniquement dans un décorum moyenâgeux, les autres rappelant que cet univers est fantastique, donc sans limites. Mais dans les faits, toutes ces inspirations ont fini par se greffer les unes aux autres et par créer un monde homogène, celui de Bicolline.

La magie du décor et du costume

Le décor permanent apporte la stabilité nécessaire pour que puisse exister « réellement » ce monde structuré. La fixité des différents lieux instaure une routine chez les joueurs qui sont logés chaque année pour la plupart aux mêmes endroits⁵⁵

⁵³ Barbares dans le sens où c'est ainsi qu'ils *apparaîtraient* au chevalier du Moyen âge.

⁵⁴ Les gens qui font partie de groupes de récréation historique sont reconnus pour leur passion dans la fabrication de leurs propres costumes et pour le souci qu'ils ont du détail historique.

⁵⁵ En excluant la zone non-décorum (les tentes de camping modernes) qui est située un peu à l'écart, loin des activités en général.

sur le terrain. Ils ont leur propre maisonnette ou un terrain pour y planter leur tente et qui finit par devenir le leur⁵⁶. Ils retrouvent donc les mêmes voisins avec qui ils finissent par créer des liens. En outre, les lieux publics, comme le terrain de trollball, la fosse aux monstres, les auberges, la vieille, la nouvelle, celle du Vieux Ruffian et celle des Trois Plumes, le coin des kiosques de marchands, ou même le vaste champ de bataille, donnent lieu à des rassemblements roleplay qui renforcent le sentiment d'appartenance à ce monde. Donc, au même titre que ce qu'énonce Nicolas Gabillon en parlant du GN dans son ensemble, ces endroits permettent de créer des moments en-jeu de groupe puissants :

- C'est un détail important puisqu'il en découle une proximité et une complicité accrue entre les participants d'un même GN qui ont, consciemment ou non, le sentiment de vivre un instant exceptionnel qu'ils ne pourront retrouver qu'à travers les conversations qu'ils pourront avoir avec les autres personnes qui ont partagé ces mêmes moments privilégiés. - (Gabillon (2003) :23)

Mais la permanence de ces emplacements apporte aux joueurs une perception concrète de cet univers, par le fait que le lieu où ils ont tenu une action roleplay est réellement là et qu'il va continuer d'exister en tant qu'endroit appartenant uniquement à ce monde secondaire.

Tous ces bâtiments prennent place dans un lieu aux abords de la forêt et, en excluant les avions que l'on peut voir à l'occasion traverser l'horizon, nulle voiture n'est visible durant l'événement; tout est mis en œuvre pour éviter de nous rappeler la modernité. Les cabinets toilettes sont en bois et même si l'électricité est utilisée pour les auberges et le petit magasin général, ce sont les torches et les chandelles qui tiennent lieu d'éclairage. Il y a bien quelques exceptions, comme par exemple, le système de son qui sert lors de prestations musicales le soir venu, mais les Bicollieniens ferment les yeux. Parfois quelques entorses à la règle valent bien le détour, sinon comment se procurer de la glace en pleine canicule?

⁵⁶ Les joueurs finissent souvent par adopter leur coin et demandent à y être réinstallés l'année suivante.

En parcourant le terrain, force est d'admettre que les Bicolliniens font preuve d'originalité, malgré des règles assez strictes en matière de construction, et les bâtiments des joueurs mais aussi les tentes font l'envie de plusieurs GN-istes. Cet investissement de temps et d'argent dans leur passion est possible grâce à la permanence du terrain mais aussi grâce à la possibilité de jouer un même personnage durant des années. Car dans l'univers de Bicolline le personnage peut être immortel, même si aucune règle ne l'énonce clairement. En fait, cette immortalité va de soi, elle n'est jamais exposée dans le jeu, c'est comme ça tout simplement. La décision de faire mourir définitivement⁵⁷ son personnage revient au joueur uniquement, il est donc possible de faire évoluer celui-ci durant des années. Cette singularité entraîne un autre phénomène, celui de l'investissement accru dans les costumes, qu'ils soient achetés ou faits sur mesure; la qualité visuelle de plusieurs d'entre eux fait la renommée de Bicolline en matière de GN. Comme il a été énoncé plus haut, la participation de passionnés d'Histoire a très certainement joué en la faveur, mais la présence parmi les joueurs d'artisans de métier et de gens qui travaillent dans les milieux du cinéma, du théâtre ou du Cirque du Soleil n'y est certainement pas étrangère. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la classe sociale du personnage ne va pas nécessairement de pair avec le costume. Un marchand ou un soldat peut très bien rivaliser avec un noble et arborer un costume de qualité et dont la vraisemblance n'a d'égale que la crédibilité du personnage. Et comme on retrouve énormément de joueurs habiles de leurs mains, on ne peut non plus croire que les plus beaux costumes sont portés par ceux qui sont plus à l'aise financièrement. Beaucoup ont d'ailleurs commencé à coudre, à travailler le cuir ou le bois depuis leurs débuts à Bicolline; ç'a été l'occasion pour eux de faire preuve d'originalité et de développer un goût certain pour l'artisanat en général. Mais il est clair que les plus beaux costumes sont souvent ceux des joueurs plus motivés ou plus expérimentés :

- Les bons joueurs font généralement les beaux costumes. En terme de jeu, cela signifiera qu'un joueur ayant un beau costume bénéficiera d'un avantage psychologique certain sur les participants les plus influençables et qu'il pourra s'en servir pour impressionner plus facilement ses

⁵⁷ Même si le personnage meurt sur le champ de bataille, la mort n'est jamais définitive. Disons que la mort n'est que temporaire.

condisciples. Un Roi en guenille ne serait pas crédible... Comme dans la plupart des milieux, la façon qu'elle a de se vêtir permet de situer une personne sur l'échelle sociale : un joueur expérimenté et renommé au sein de la communauté devra être irréprochable quant à la qualité et la finition de son costume. Réciproquement, les joueurs débutants ne viendront généralement qu'avec des costumes improvisés. Le costume est ici un signe extérieur de prestige, d'expérience et d'ancienneté.- (Gabillon (2003) :35)

En outre, l'immortalité du personnage permet au joueur d'ajouter des éléments, de perfectionner et de compléter sa garde-robe; ainsi un même personnage peut parader dans un costume différent chaque jour. De ce fait, plus il y a de joueurs qui mettent un soin particulier à l'apparence de leur personnage, plus ça devient inspirant et motivant pour les autres de suivre l'exemple. En observant déambuler plusieurs d'entre eux, on note aussi que les hommes sont en général plus audacieux dans leur choix de costumes que leurs homologues féminines. Ils sont beaucoup plus enclins à porter un costume qui ne les avantage pas physiquement si celui-ci est original, tandis que les femmes vont souvent opter pour la coquetterie. Même si plusieurs femmes ont des costumes magnifiques et que quelques-unes n'hésitent pas à s'enlaidir pour le plaisir de jouer un personnage repoussant, on observe un peu plus de diversité et d'originalité dans les costumes masculins.

Entente tacite entre les joueurs

La sensation de vivre dans un autre monde implique l'idée d'éliminer la plupart des éléments qui parsèment l'autre monde, celui de la réalité. Plus on remplace ces éléments ou qu'on les mette de côté, plus il sera facile de décrocher du quotidien et de suspendre l'incrédulité. D'ailleurs, il existe chez les Bicolliniens des tabous qui touchent exclusivement la crédibilité. C'est pourquoi il existe une zone prévue aux tentes non-décorum où on ferme les yeux sur le matériel plus moderne, tandis que dans la zone décorum, les éléments disparates se font plus rares, les ustensiles et la vaisselle utilisés seront en bois, en étain ou en grès; on verra moins de contenants de plastique ou de serviettes éparpillés. Un réel souci du décor historique est visible, il devient difficile pour un joueur qui loge dans la zone décorum de l'ignorer quand il regarde autour de lui; ce qui généralement le motive à

faire à son tour attention aux petits détails. Il existe aussi une entente tacite concernant la création d'un personnage; et même si nulle part dans les règles on trouve d'interdiction à ce sujet, il y en a quand même qu'il vaut mieux ne pas interpréter si on ne veut pas être tourné en dérision ou être évité. Tout d'abord, les personnages légendaires qui existent déjà dans la littérature, dans les films ou même dans l'Histoire en général,⁵⁸ à moins qu'ils soient très peu connus, doivent être évités à tout prix. On reprochera alors au joueur en question de manquer d'imagination. Mais en fait, c'est surtout parce qu'ainsi on ouvre une brèche sur d'autres univers; car comment un personnage déjà existant dans un autre univers imaginaire et qui plus est, commercialisé dans le monde moderne réel, peut-il vivre dans le monde de Bicolline ? L'inclusion de ce type de personnage diminue alors la vraisemblance de l'univers Bicolline et rend plus difficile l'immersion. Le même problème se pose pour des personnages trop magiques, trop parfaits, bref trop irréels pour que l'ensemble de la population puisse y croire. Le joueur devra mettre les bouchées doubles pour être crédible, c'est-à-dire porter un costume fabuleux et jouer énormément roleplay pour faire sa place au sein des joueurs. Mais la plupart du temps, les joueurs « fautifs » se rendent vite compte que ça ne colle pas et abandonnent ce personnage en cours de route.

À un degré moindre, il y a aussi les faux costumes, ceux qui n'en ont pas l'air parce que le joueur en question a pris quelques vêtements dans sa garde-robe qui pourraient avoir l'allure de vêtements médiévaux et qui s'en contente en guise de costume. Mais même si cette nonchalance dérange souvent certains Bicolliniens, elle est tolérée surtout si elle est le fait de nouveaux joueurs. Toutefois, il arrive assez souvent que les joueurs qui ne mettent pas d'effort dans leur costume ou personnage soient mis de côté lorsqu'il est question d'action en-jeu, car leur nonchalance sera perçue comme un manque d'intérêt général et signifiera pour beaucoup qu'ils ne partagent pas ce même souci de crédibilité. Dans ces conditions, le joueur très roleplay se retrouve désenchanté à souhait lorsqu'il a affaire à ceux-ci. L'exemple le plus courant est celui d'un marchand s'adressant à un particulier : « Mon brave,

⁵⁸ À moins que ceux-ci soient joués extraordinairement bien et qu'ils portent le costume approprié.

seriez-vous intéressé à me vendre tout votre bétail? » et celui-ci de répliquer : « Hein! tu veux mes cartes? ». Ce genre d'intervention a l'effet d'une douche froide pour le plus motivé des deux.

On y rencontre aussi un tabou concernant la monnaie réelle, même si elle circule autant que le solar. En effet, le joueur en a besoin s'il veut prendre son repas à l'auberge, prendre une bière au Vieux Ruffian, acheter de la glace ou se procurer un article dans le quartier des artisans. D'ailleurs, tout ce qui est vendu en dollars est fait sous le couvert du jeu; c'est-à-dire costumé, camouflé ou joué. La restauration se fait à l'Auberge par des gens costumés et les plats sont pensés en fonction du décorum.⁵⁹ Il en est de même lorsqu'on désire se procurer dans le quartier de la vieille ville du pain frais, des fruits, des légumes ou des viandes cuites sur place; les vendeurs sont costumés et leur échoppe est agrémentée pour ne pas défaire le décor. Et quand on se promène à travers les kiosques, il est difficile de ne pas croire qu'ils ne font pas partie du jeu. La différence entre ces marchands et les joueurs,⁶⁰ c'est que les premiers transigent en dollars qui serviront à les faire vivre à l'extérieur du jeu et les seconds utilisent les solars pour faire vivre leur personnage sur le terrain.

Comme le solar est la monnaie du jeu⁶¹ et qu'elle doit être utilisée uniquement en ce sens, elle n'a de valeur que dans l'univers de Bicolline. Donc, en dehors de servir le jeu virtuel,⁶² elle sert beaucoup au roleplay et aussi à l'achat d'items « réels » conçus expressément pour agrémenter ce monde particulier. Ce qui veut dire qu'un joueur peut fabriquer un objet ou en récupérer un dans une vente de garage, lui inventer une histoire qui s'imbrique dans ce monde et le faire vendre par son personnage pour des solars. Enfin, le solar offre la possibilité de faire énormément d'interactions en-jeu, que ce soit pour vendre ses services, pour une

⁵⁹ Un effort de « rusticité » est fait sur le choix et la présentation des plats, c'est-à-dire qu'au lieu de servir un spaghetti dans une assiette moderne avec couteau et fourchette, on préférera un sandwich au rosbeef sur pain baguette dans une assiette d'osier.

⁶⁰ Il faut faire attention ici, car la plupart de ces artisans deviennent des joueurs le soir quand ils ferment boutique.

⁶¹ À ce sujet, il y a d'autres monnaies « en-jeu » qui sont peu connues comme le *sesterce* parce qu'elles appartiennent à une région en particulier.

⁶² Terres, marchandises et domiciliations représentées par des cartes.

bonne bouteille de vin maison, pour dépenser aux tables de jeu ou pour acheter une vieille corne à boire mais dont l'histoire fabuleuse vaut son *pesant de solars*.

Mais s'il y a une règle non écrite qu'il vaut mieux éviter de transgresser, c'est bien l'utilisation de la monnaie réelle pour le jeu; comme se procurer des cartes de jeu ou des solars en payant en dollars, ce qui est totalement contre l'esprit du jeu. Les richesses dans le jeu virtuel doivent avoir été acquises par le jeu qui, la plupart du temps, débute par du roleplay. Le monde réel ne doit pas côtoyer directement le jeu, surtout lorsqu'il s'agit de se tailler une place dans les coulisses du pouvoir géopolitique. Il est bien possible que ce genre de transactions ait lieu entre certains joueurs moins scrupuleux, mais une chose est sûre, personne n'ira s'en vanter.

De toute évidence, c'est dans la dimension visuelle qu'on remarque à quel point la volonté est forte de vivre l'immersion dans ce monde médiéval fantastique qu'est Bicolline. Et bien que les bases aient été construites en ce sens dès le début de l'aventure, les Bicolliniens ont développé une passion pour le décorum parfait, soit un décorum qui colle le plus près possible au monde dans lequel ils viennent s'évader. Cet aspect qui caractérise Bicolline découle probablement de cette particularité que beaucoup de GNs n'ont pas : la stabilité, c'est-à-dire la permanence du décor et l'immortalité du personnage qui assure une continuité. Toutefois, nous avons vu aussi qu'il existait un ensemble de règles non écrites entre les joueurs, en ce qui concerne ce qui doit être évité si on veut réussir à vivre l'immersion. Enfin, la stabilité a pour effet de laisser le temps au nouveau joueur de s'adapter et de trouver sa place au sein de cet univers structuré. Elle permet d'investir ensuite temps et argent dans leur construction, leurs costumes ou leurs accessoires et, par la force des choses, de s'attacher à son personnage et à ce monde au point de vouloir le rendre réel le temps que le jeu dure.

Le rituel

Nous avons vu que Bicolline est un jeu, une communauté, une immersion dans un monde secondaire, mais il est devenu pour ses participants aussi un rituel. En effet, l'événement du mois d'août est une grande fête annuelle attendue avec beaucoup d'impatience et préparée avec soin. Chez les ethnologues, la fête renvoie au temps; elle a lieu hors du temps de la quotidienneté et pour la majorité des Bicolliniens quand ils s'y rendent, c'est principalement pour *décrocher* de leur *vraie vie* au quotidien. Ce temps « hors du temps » nous renvoie aux travaux des ethnologues Arnold Van Gennep(1909) et Victor Turner(1969) qui ont fait des rites le principal sujet de leurs études, particulièrement de la façon dont ils s'organisent, c'est-à-dire en trois étapes: la séparation de l'individu par rapport à son groupe, puis vient la liminalité (le hors du temps) et ensuite la réincorporation de l'individu parmi les siens. Les participants de Bicolline en sont venus, au fil des ans, à faire de cet événement un rituel et celui-ci est également constitué de trois étapes distinctives et indissociables.

L'Oracle

D'abord, il est important de noter que l'existence de la communauté permet de maintenir l'intérêt pour Bicolline durant toute l'année, les autres activités⁶³ assurant une participation active ou passive de ses membres. Aussi, Bicolline occupe à des degrés variables leurs pensées; une chope vue dans une vitrine rappellera que justement, elle trônerait bien sur une table à *Bico*; la tente commence à être usée, elle doit donc être changée ou réparée avant l'été; ou bien encore un entraînement durant l'année serait nécessaire pour garder la forme. Mais la vraie préparation se déclenche avec la sortie de *l'Oracle*. Ce dernier révèle l'enjeu de la bataille et, pour ceux qui suivent de près les actions géopolitiques, c'est l'occasion de prévoir ce qu'il y aura lieu de faire sur le terrain. *L'Oracle* contient aussi le formulaire d'inscription, ainsi que toutes les nouveautés concernant certaines règles ou sur les

⁶³ Campagnes, scénarios, Galion, etc.

commodités offertes. Les joueurs attendent avec impatience sa sortie parce qu'il représente pour eux, concrètement, l'ouverture de la nouvelle saison signifiant que le compte à rebours est commencé. Ces précieux feuillets sont envoyés par la poste aux joueurs ayant déjà eu au moins une présence à Bicolline, et pour les nouveaux, l'Oracle est disponible sur le site Internet.

La préparation du voyage

La préparation diffère d'un joueur à l'autre, puisque certains dorment sous la tente et d'autres dans une cabane; certains mangent leurs repas à l'auberge, alors que d'autres apportent leur nourriture; certains accordent une importance absolue à leur équipement militaire et d'autres moins. Mais règle générale, après une première année participative, les joueurs sont conscients que la Grande Bataille demande une bonne préparation, surtout en ce qui concerne le costume qui est obligatoire. Comme celui-ci est l'élément clé autour duquel gravite la suspension volontaire de l'incrédulité, les Bicolliniens y accordent énormément d'importance. Le costume est l'élément visuel le plus significatif d'abord, parce que généralement il présente le personnage et ainsi on est en mesure de savoir à quel type de joueur on a affaire; c'est aussi en le revêtant que le joueur « devient » son personnage⁶⁴. Ce moment qui sépare l'arrivée de l'Oracle de la Grande Bataille est très comparable à la fébrilité que beaucoup de gens éprouvent en décembre avant les fêtes de Noël et du jour de l'An : l'excitation à l'approche de ce grand moment, le souci d'arriver à temps comme tout le monde, les achats à faire, etc. Concrètement pour les joueurs, cela veut dire la course pour trouver ou fabriquer costumes et/ou armures et armes, la planification des repas (glacières et équipement de camping), etc. Même s'il peut être une source d'inquiétude, ce moment est nécessaire mais aussi très apprécié; les participants y prennent plaisir la plupart du temps, le même que procure la préparation d'un voyage longtemps planifié. Cette étape amène le joueur à penser à son personnage et au roleplay qu'il envisage de faire.

⁶⁴ Tout est bien entendu relatif, tout dépend du degré d'implication du participant : plus le costume est élaboré signifie souvent que le joueur « joue » beaucoup la dimension roleplay.

Le séjour

« Le costume comme symbole rituel »

L'arrivée est toujours un moment grisant pour les joueurs, surtout quand c'est le mercredi;⁶⁵ car c'est à ce moment qu'arrive la majeure partie des joueurs. Coïncidence heureuse, c'est toujours par une journée ensoleillée que sont accueillis les participants. Après les vérifications usuelles⁶⁶ auprès des bénévoles, les joueurs peuvent entrer sur le terrain et aller s'installer à leur campement. Certains sont déjà costumés, d'autres attendent un peu, ce qui fait que la métamorphose se fait de façon graduelle. Les mêmes gestes sont reproduits chaque année,⁶⁷ les mêmes voisins à aller saluer pour leur signifier notre arrivée, le même petit tour de reconnaissance sur le terrain. C'est lorsque tous sont confortablement installés et costumés, généralement le premier soir, qu'on sent le changement. Et c'est là que la magie opère vraiment, les joueurs revêtent leur costume pour devenir quelqu'un d'autre, pour traverser dans l'autre monde. Le costume hors contexte à la maison prend, à ce moment-là, tout son sens une fois à Bicolline; il devient la clé qui permet d'accéder à son univers.

Les excès et les interdits

Les fêtes ont toujours été propices aux excès et l'occasion d'offrir aux participants la possibilité d'enfreindre des « interdits ». Ainsi la fête, qui est le moment liminaire en soi, échappe aux frontières du temps et des structures sociales, elle est une manifestation contre l'ordre établi :

- [...] Les attributs de la liminarité ou des personnes en situation liminaire (les 'gens du seuil') sont nécessairement ambigus, puisque cette situation et ces personnes échappent ou passent au travers du réseau des classifications qui déterminent les états et les positions dans l'espace culturel. Les entités liminaires ne sont ni ici ni là; elles sont dans l'entre

⁶⁵ Les joueurs peuvent aussi arriver le vendredi, mais ils ne peuvent entrer sur leur terrain avec leur voiture pour aller s'installer, puisqu'ils arrivent en plein milieu de la partie. De ce fait, ils sont privés du moment magique où la réalité bascule pour laisser place à l'univers secondaire.

⁶⁶ Vérifications des inscriptions, remise du petit bracelet.

⁶⁷ Aérer la cabane, installer le campement, remettre les décorations, aller chercher de l'eau, de la glace, etc.

deux, entre les positions assignées et ordonnées par la loi, la coutume, la convention et le cérémonial. (Turner 1969(1990) :96)

C'est pourquoi les fêtes génèrent souvent le désordre, les passions y étant souvent exacerbées; c'est l'occasion entre autres de faire des excès (nourriture, alcool, drogues et sexualité, etc.), le temps hors du temps peut sembler irréel, donc les répercussions moins significatives face à la réalité extérieure. Bicolline, comme toutes manifestations carnavalesques, n'y échappe pas. Et bien entendu, le port du costume amplifie encore sa dimension irréelle, mais c'est par leur façon d'enfreindre l'ordre établi que les Bicolliniens offrent une particularité. Car en plus de se donner une autre identité par le biais du personnage, ils accordent à ce dernier une acceptation de comportements qui sont tabous dans la « vraie » société : violence, sexisme, racisme, esclavagisme et même sadisme. Évidemment, ces formes de comportement sont simulées, mais ce sont des réalités qui font partie du monde secondaire de Bicolline et personne ne s'en offusque, puisqu'elles appartiennent au personnage et non à la personne qui l'interprète. Le seul de ces comportements qui demeure ambigu quant à la simulation est la violence, qui parfois peut entraîner les participants dans le feu de l'action du combat; la bataille étant souvent un dévouement total, il arrive comme au cours d'une joute de hockey ou toute autre activité sportive collective qu'un joueur évacue son trop-plein un peu plus que les autres.

Jour J : La grande bataille

Dimanche matin, dernier jour de l'événement. Cette journée demeure néanmoins le point culminant qu'ont attendu toute l'année plusieurs centaines de joueurs. Les quatre journées de festivités sont suivies d'une journée tout à fait différente; l'ambiance est plus tendue, chacun a choisi son camp et il est temps de se préparer pour pouvoir suivre son armée qui se déplacera un peu plus loin sur le

terrain.⁶⁸ La sensation de vivre réellement les préparatifs d'une vraie guerre comme il y en eut au Moyen âge est accentuée pour beaucoup par le port de vraies armures; la simulation devient facile et parfois, la fiction dépasse la réalité. C'est pourquoi, pour beaucoup d'entre eux, la nervosité, les maux de ventre, les mains froides et moites sont bien réelles. Et bien qu'il y ait tout de même encore plusieurs joueurs qui soient vêtus plus humblement, l'effet de foule est suffisant pour impressionner n'importe quel combattant. Au fur et à mesure que les armures se revêtent, le son des pièces métalliques qui s'entrechoquent rappellent à chaque instant la guerre qui aura lieu dans quelques heures. Les états-majors ayant discuté fort en soirée la veille sont maintenant prêts à mener leurs troupes au combat. Bien sûr, les soldats des armées bicolliniennes reviendront tous vivants, malgré peut-être quelques écorchures ou ecchymoses; mais il n'en demeure pas moins que cette bataille sera menée avec ardeur. L'énergie qui y est déployée, aux dires de plusieurs joueurs, est la somme de toutes les frustrations accumulées durant l'année; celles-ci sont ainsi évacuées et il est possible que le contact physique intense que procure le combat au sein d'une foule permette aux joueurs de se sentir bien vivant. Une chose est claire, cet affrontement leur apporte un bienfait, puisque personne ne les oblige à y prendre part et pourtant plus des deux tiers des joueurs y participent et ce, malgré la température (canicule, boue, pluie), les risques de prendre des coups, la lourdeur de l'équipement à porter, la fatigue due aux quatre jours de festivité. La bataille du dimanche est assurément le moment fort du séjour, et c'est pourquoi l'événement (le séjour de 5 jours) en porte le nom.

Le repos du guerrier

Quand le cor sonne, c'est le signal qui annonce la fin du combat. Les belligérants doivent s'arrêter et ce sont des points amassés selon certains objectifs décidés par l'organisation qui détermineront quelle armée a remporté la bataille. Les combattants reviennent tranquillement à leur campement. Les armures sont enlevées

⁶⁸ L'espace où est censé avoir lieu cette guerre (sur la carte géographique), mais dans les faits qui est à l'orée de la forêt à l'écart des campements. Chacun suspend donc son incrédulité pour imaginer qu'il va traverser parfois des centaines de kilomètres pour faire cette guerre.

et avec elles, les personnages. C'est le moment où graduellement les Bicolliniens réintègrent leur véritable identité à mesure qu'ils troquent leur costume pour revêtir leurs « vrais » vêtements. De la même façon qu'ils l'avaient fait en arrivant sur le terrain, ils profitent de quelques heures « entre-deux mondes » pour prendre une bière discutant avec leurs voisins des hauts faits de la bataille tout en ramassant tranquillement leurs effets. Ce moment est aussi nécessaire au rituel que la préparation et le séjour en lui-même; il sert à absorber le choc du retour dans la modernité et est très apprécié, car le joueur quittera parfois pour toute une année ce qu'il considère sa communauté. Beaucoup d'entre eux vous le diront, c'est souvent à ce moment qu'apparaît la pluie, et l'année 2006 fut en ce sens mémorable. Cette année-là, la grande bataille a eu lieu sous une pluie intermittente; la bataille en semblait encore plus réelle, mais la pluie qui devint torrentielle en après-midi précipita le retour des joueurs, esquivant par le fait même la période d'accalmie du retour. C'est plus tard en consultant le forum de discussion qu'on nota à quel point cette absence en avait frustré plusieurs et comme cette phase transitoire est importante.

Souvenirs

La dernière étape du rituel n'est pas que constituée de la transition entre le personnage et le joueur. Elle s'achève sur une période plus ou moins longue, selon les participants, de souvenirs partagés. Il suffit d'être en présence de deux Bicolliniens pour comprendre à quel point ces souvenirs alimentent sans fin leurs conversations. Bien que ceux-ci soient redevenus des joueurs et non plus leur personnage, les discussions peuvent varier. On discute géopolitique, on se donne des conseils sur la fabrication des armes, armures et costumes; mais les bons et mauvais coups du dernier *Bico* demeurent bien souvent le sujet préféré. De la même façon que la phase préparatoire en ce qui concerne l'excitation partagée, la phase finale est aussi entretenue sur le forum de discussion par la communauté et elle tient lieu de nombreux échanges de photos prises sur le terrain. La période creuse est plus ou

moins longue selon l'intérêt des participants; en considérant l'achalandage sur le forum de discussion, nous pourrions dire que cette période se situe entre novembre et février.⁶⁹

Cette dimension rituelle de Bicolline reste celle qui intrigue le plus ceux qui connaissent des participants sans en être eux-mêmes. C'est cet aspect qui soulève le plus de questions et qui fait croire, à tort, à certains non initiés que Bicolline est une vaste secte. Le besoin qu'ont les participants d'y retourner, le désir de retrouver ses semblables, l'énergie déployée et l'argent investi, sont des comportements qui échappent à ceux qui n'y sont jamais allés. Bien sûr, nous sommes forcés d'admettre que Bicolline est un rituel spectaculaire, qui n'a rien de religieux, les religions à Bicolline étant un aspect purement ludique. Et ses adeptes ne sont pas aveuglés par une doctrine particulière au point d'oublier qui ils sont, mais ils tentent de se donner le plus de moyens possibles pour décrocher temporairement de ce qu'ils sont afin de faire semblant d'être quelqu'un d'autre. C'est pourquoi le moment liminaire s'encadre d'une phase préparatoire, ainsi que d'une période tampon qui les aidera à « redescendre » dans le monde moderne.

⁶⁹ Dès février les discussions reprennent de plus belle à cause du Galion qui a lieu en mars ou avril.

Chapitre 3

Les Bicolliniens

Controverses

Bien que nous ayons expliqué ce qu'est Bicolline, soulevant ainsi une partie du mystère entourant ce phénomène, et que le chapitre consacré au rituel nous donne un premier aperçu des motivations des joueurs, des questions demeurent tout de même en suspens : Qui sont les participants et quelles sont leurs motivations générales à y revenir chaque année? Qu'ont en commun un si grand nombre de joueurs pour être en mesure de se comprendre mutuellement dans cet univers imaginé et ce, en faisant fi des controverses entourant ce type d'activité? D'abord, pour bien comprendre cette dernière partie de l'analyse, il est nécessaire de démontrer en quoi Bicolline demeure un mystère pour une partie de la population en général. Afin de démystifier le lecteur et ainsi rétablir certains faits, nous apporterons de nouvelles données sur les participants ainsi que leurs motivations. Mais auparavant, voyons ce chapitre consacré uniquement aux polémiques générées par cette forme de loisir.

En effet, comment comprendre qu'un sujet comme le jeu de rôle Grandeur nature, dont Bicolline a tous les attributs en surface, puisse susciter autant de questions et être à la fois éludé¹ dans tous les domaines des sciences humaines? Surtout quand on observe le développement exponentiel de ce type de loisir un peu partout en Occident. D'abord, le jeu de rôle, ancêtre du GN, a été considéré comme un phénomène isolé attribué aux étudiants généralement masculins et en mal de sensations fortes. Laurent Trémel nous fournit quelques données collectées par le magazine *Casus Belli* lors d'un sondage effectué en 1988²: « *De même, le rôliste*

¹ Le sujet étant un peu « underground » les études sont encore assez rares. Mais il est important de noter qu'en psychologie on commence à y recourir : « *De plus, des recherches sérieuses en psychologie et en pédopsychiatrie, remplaçant les fantasmes, attestent d'une certaine utilité thérapeutique auprès des adolescents ayant difficulté à se sociabiliser, le GN peut éventuellement être prescrit par un médecin au Danemark. Des précautions toutefois sont à respecter auprès de certaines personnes atteintes de troubles sévères de la personnalité, comme il en serait de même pour une autre activité.* » http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature

² Magazine francophone qui traite du jeu de rôle et de simulation, fondé en 1980, il devient l'outil de communication de Fédération française des jeux de simulation stratégique et tactique.

était un jeune de sexe masculin (à 97,5 %) scolarisé : les trois quarts de l'échantillon avaient entre 15 et 24 ans, on comptait 56% d'écoliers, de collégiens et de lycéens et 26% d'étudiants. » (Trémel (2001) :68)

Il semblerait que sa marginalité ait tenu le jeu de rôle à l'écart des études anthropologiques ou sociologiques, et que son caractère ludique fit en sorte qu'on le classa d'emblée dans la même catégorie des jeux de société en général. Toutefois, dès les années '80, un vent de panique souffla chez les plus conservateurs des Américains et se répercuta dans la presse française:

-Les articles les plus « dénonciateurs » sont parus dans un premier temps au sein de la presse « conservatrice » (Le Figaro, Aujourd'hui Madame). Ils s'appuient, en partie, sur les arguments développés aux États-Unis par le Dr Thomas Radecki, psychiatre président de la « National Coalition on Television Violence ». Proche de la Moral Majority, Radecki était un collaborateur du Pr J. Philipp Rushton. Il reprenait, sous une approche scientifique (en démontrant par exemple que les joueurs de jeux de rôles avaient un « QI élevé »), les arguments de ce lobby sur la question : une jeunesse américaine, blanche et prometteuse, est en danger sous l'influence de la télévision, du cinéma, du rock et des jeux de rôles...En effet, ces produits, qui par ailleurs font dériver de la « vraie foi », ne constituent-ils pas une « porte ouverte » vers le satanisme, la drogue et la violence?- (Trémel(2001) :45)

Mais c'est suite à quelques incidents fâcheux que les médias commencèrent sérieusement à s'y intéresser.

- De 1994 à 1997, il subit une déferlante médiatique hostile à la suite de trois événements dramatiques. Le plus tragique fut le suicide d'un jeune à Amiens en février 1994, attribué abusivement aux jeux de rôles par presse et télévision. Les GNistes eurent à faire face à des tracasseries, des pressions et des refus d'autorisations concernant des locaux ou des subventions. La « piste rôliste » de la profanation du cimetière juif de Carpentras en 1990, —qui se révélera fausse dès 1996— amplifia l'ambiance délétère à l'encontre de ce loisir. La fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature, la FédéGN fut fondée en 1995, avant même l'apparition de fédération française de jeu de rôle, la FFJDR (août 1996) afin de représenter le Grandeur Nature et de le défendre. D'ailleurs, ce loisir eut de nouveau à endurer les suspicions d'être secte et déstabilisant pour les jeunes avec une nouvelle affaire (Javier Rosado, en Espagne 1997). Il ressortit, de nouveau, que l'implication du GN était peu probable. -³

³ http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature

Malgré tout, l'image en fut entachée, car avec tout ce battage médiatique,⁴ l'existence des jeux de rôles, tant sur table que Grandeur Nature, fut mis au grand jour pour le grand public, sans pour autant révéler ce qu'il était dans son ensemble. Il en résulta une suspicion chez beaucoup de gens qui n'avaient jamais entendu parler de ce loisir et leur perception s'arrêtait aux incidents; néanmoins son existence révélée éveilla un certain intérêt, autant au sein des rôlistes⁵ que chez les passionnés d'histoire médiévale ou de littérature fantastique.

Une autre controverse qui concerne les GN-istes est la perception du caractère infantilisant qu'ont du jeu les non-initiés et le fait qu'on prête systématiquement aux joueurs une tendance à fuir la réalité en voulant prendre la peau d'un personnage.⁶ Pourtant, l'industrie du jeu n'a jamais été aussi florissante qu'aujourd'hui, car elle cible une autre clientèle qui, jusqu'aux dernières années, n'existait pratiquement pas : les adultes. Mais cette industrie concerne surtout les jeux vidéos,⁷ donc une activité pratiquée en solitaire, moins observable de l'extérieur et qui peut apparaître d'un certain point de vue comme faisant appel à des capacités intellectuelles; alors que le GN se base sur des notions pratiquées dès l'enfance, soit de jouer à faire semblant. Cet aspect échappe à la compréhension⁸ et suscite des préjugés chez les plus rationnels, convaincus qu'ils sont que c'est un jeu d'enfant et que les adultes qui y jouent souffrent de régression ou sont incapables d'accepter la réalité dans laquelle ils vivent. En fait, une dimension est souvent oubliée, que nous verrons dans les chapitres suivants, c'est le même désir d'exotisme qu'ont les participants à aller vivre dans un autre monde qu'a monsieur X à aller passer quelques semaines dans les Barbades.

⁴ Laurent Trémel consacre un chapitre entier aux polémiques qui ont entaché l'image du jeu de rôle : « Jeux de simulation et débat social » *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. pp. 44-54.

⁵ Ceux qui pratiquaient uniquement les jeux de rôles sur table ont découvert qu'il existait une extension à leur loisir.

⁶ Propos fréquemment entendus par les GN-istes (familles, proches, etc.).

⁷ Jeux playstation, X-Box, pour ordinateurs, etc.

⁸ Aussi, les retombées financières du GN glissent entre les mailles du filet des grosses industries. Les participants fabriquent souvent eux-mêmes leur matériel ou font appel à des petits artisans, s'assurant ainsi d'avoir des costumes, armures et armes personnalisés .

Bicolline, issu directement du phénomène des GN, suscite des polémiques semblables; mais comme nous l'avons démontré, il a aussi ses particularités et celles-ci génèrent beaucoup d'interrogations. Sans toutefois parler de controverse, ces aspects spécifiques suscitent néanmoins de la curiosité, de l'étonnement, de l'incompréhension, de la méfiance et parfois des préjugés chez les gens qui côtoient des Bicolliniens. Les questionnements concernent, entre autres, le nombre spectaculaire de participants, l'étendue et la diversité des gens (âges et classes sociales), le temps consacré à la fabrication des costumes et armures et l'argent investi dans des bâtiments construits sur un terrain ne leur appartenant pas. Paradoxalement, ces aspects suspects pour certains, sont souvent ceux qui suscitent un étonnement admiratif chez d'autres.

Comment comprendre que deux mille personnes dépensent temps et argent⁹ dans un loisir où ils devront sacrifier leur confort,¹⁰ alors que nous vivons dans une société capitaliste et individualiste? Il est permis de croire qu'une société comme celle-là peut donner naissance à ce genre de contre culture. Il est difficile pour plusieurs de percevoir les motivations de ces joueurs et c'est pourquoi, on ne le dira jamais assez, pour réussir à le comprendre intrinsèquement, il faut vivre l'expérience ou du moins partager des motivations semblables. Néanmoins, il est possible d'en saisir le sens en interrogeant les participants; c'est pourquoi les chapitres suivants se basent directement sur un sondage et des entrevues.

⁹ À moins de revendre son bâtiment à un autre Bicollinien, car le terrain appartient au jeu de Bicolline, ou de revendre ses costumes, armures et armes à un autre GN-iste, on ne peut parler d'investissement financier.

¹⁰ L'absence d'eau courante et d'électricité rappelle bien sûr le camping, mais n'oublions pas que nous sommes loin du type d'activité d'un campeur qui désire vivre en diapason avec la nature. À Bicolline, il est question d'un village, des intrigues, de changements de costumes et dans certains cas, des maquillages compliqués.

Qui sont les Bicolliniens?

Comme nous l'avons déjà abordé plus haut, la communauté de Bicolline en est une d'intérêt, ses membres ont donc choisi librement d'en faire partie. Ainsi, leur point commun n'est pas le lieu où ils habitent, mais plutôt celui qu'ils partagent temporairement durant quelques jours. Pour arriver à comprendre la motivation d'un tel choix, et surtout, pour saisir sur quelle base ils entretiennent une cohésion entre eux, il est nécessaire de tenter de découvrir qui sont ces gens. Au cours de nos recherches, nous avons pu constater qu'on retrouve une grande diversité de participants provenant de différentes régions du Québec, mais qui partagent un bagage culturel commun.

Une diversité de joueurs

Contrairement aux groupes de Grandeur Nature, généralement beaucoup plus réduits en nombre de participants, il est difficile d'identifier clairement les membres d'un groupe de deux mille personnes. C'est pourquoi, afin de répondre partiellement à cette question, nous avons d'abord procédé à l'aide d'un sondage détaillé, auquel ont répondu 90 personnes, dont 39 (43,4 %) femmes et 51 (56,6 %) hommes. Il est intéressant de voir que, contrairement à la croyance populaire qui veut que le phénomène des GNs¹¹ soit plus masculin, on note une proportion assez élevée de femmes. Bien sûr, on pourrait s'interroger sur la disposition peut-être plus grande des femmes à répondre à un sondage que leurs homologues masculins; mais nos propres observations du terrain s'accordent avec ces données, on y retrouve effectivement une participation féminine importante.

¹¹ Notons toutefois que Nicolas Gabillon avance l'idée que le tiers des participants seraient des filles « Ainsi, le jeu de rôle grandeur nature s'apparente beaucoup plus au théâtre d'improvisation qu'au jeu de rôle sur table. À ce titre, les filles sont plus largement représentées que dans le jeu de rôle classique (compter environ 30 % de filles). » Gabillon, Nicolas, Mémoire sur GN.

Aussi, l'âge des participants nous révèle que ce type d'activité n'interpelle pas que les jeunes adultes, en effet nous avons :

34,4 % de 18-25 ans.
 26,7 % de 26-30 ans.
 26,7 % de 31-35 ans.
 7,8 % de 36-40 ans.
 2,2 % de 41-45 ans.
 2,2 % de plus de 45 ans.

Évidemment, on retrouve des jeunes de moins de 18 ans; mais comme le règlement stipule que toute personne de moins de 16 ans doit être accompagnée de l'un de ses parents sur le terrain de Bicolline, ceci demande une certaine implication de la part de ceux-ci. Le séjour de cinq jours étant en fin de compte assez onéreux¹² pour des mineurs, la participation indépendante de jeunes entre 16 et 18 ans demeure tout de même limitée. C'est pourquoi le sondage s'adressait aux adultes, même si la présence d'enfants et d'adolescents devient plus importante au fil des années, puisque les joueurs des premières années ont à leur tour des enfants qu'ils initient au jeu.

Bien qu'on retrouve chez les répondants à peu près tous les champs de métier, notons tout de même que le taux de scolarité est assez élevé; mais il est possible que ce taux se reflète aussi dans l'ensemble de la société, plus scolarisée depuis la création des cégeps à la fin des années '60. Il est aussi intéressant d'observer que 81 des répondants étaient sur le marché de l'emploi, contre seulement 9 aux études à temps plein.

13,3 % ont complété uniquement des études secondaires.
 12,2 % ont fait des études professionnelles.
 38,9 % ont complété ou sont en cours de compléter des études collégiales.
 22,2 % ont complété ou sont en cours de compléter des études universitaires de 1^{ier} cycle.
 13,3 % ont complété ou sont en cours de compléter des études universitaires de 2^{ème} cycle.

¹² D'un côté, le coût du transport, l'inscription, les frais reliés au séjour (nourriture, tente, costumes, armure et armes, etc.) peuvent en fin de compte coûter quelques centaines de dollars et de l'autre, on doit considérer que les jeunes adultes sont, soit aux études, soit occupent un emploi depuis peu.

Concernant le degré d'ancienneté,¹³ les résultats du sondage ont donné un bon échantillonnage de nouveaux et d'habitues, ainsi nous disposons d'un ensemble de perceptions plus vaste sur le sujet.

5,6 % depuis 10 ans
 3,3 % depuis 9 ans
 5,6 % depuis 8 ans
 7,8 % depuis 7 ans
 16,7 % depuis 6 ans
 20 % depuis 5 ans
 14,4 % depuis 4 ans
 11,1 % depuis 3 ans
 6,7 % depuis 2 ans
 4,4 % depuis 1 an
 3,3 % qui en étaient à leur première expérience
 1,1 % n'ont pas répondu à cette question

À la lumière de ces données, il apparaît que l'âge, le sexe ou la classe sociale n'influent pas vraiment sur la participation à Bicolline. Toutefois, on ne peut passer sous silence la présence sur le terrain d'une écrasante majorité de joueurs francophones. Et même si, bien sûr, le jeu se déroule en français, quoique ouvert aux joueurs anglophones désireux d'y participer, notons que les GNs anglais sont très rares (en comparaison avec ceux de langue française) au Québec. Ce qui nous amène à penser que si la présence des anglophones est si rare à Bicolline, c'est probablement parce qu'ils se sentent moins interpellés que les francophones par le phénomène des GNs. Mais ne nous attardons pas ici trop longuement sur cet aspect qui, faute de pouvoir en faire une étude, pourrait nous entraîner sur un terrain glissant et faire dévier cette étude vers des débats politiques. Donc, laissons de côté les questionnements concernant ce fait (qui sans l'ombre d'un doute viendront éventuellement) et penchons-nous plutôt sur ce qui unit les Bicolliniens et qui inclurait les anglophones s'ils en venaient à participer à cet événement. Ce lien n'est donc pas déterminé par qui ils sont en société, mais il se définit plutôt par ce qu'ils partagent, leur permettant de se comprendre mutuellement à l'aide d'un code¹⁴ commun pour évoluer ensemble dans cet univers secondaire.

¹³ C'est-à-dire le nombre d'années de participation à l'événement du mois d'août.

¹⁴ Par exemple, sans qu'il y ait de règles prévues à cet effet, la plupart savent ce qui peut être personnifié ou non.

Bagage culturel commun

Qu'ont en commun *Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, *Le Chardon et le Tartan*, *La Dame du lac*, *Conan le Barbare*, *Les Rois Maudits*, *Excalibur*, *Willow*, *Warcraft*, *Cœur Vaillant*, *Les Royaumes oubliés*, *Donjons & Dragons*, *Les Chroniques de Narnia*, *les Légendes arthuriennes*, *Amos d'Aragon*, *le 13^{ième} guerrier*, *le Donjon de Naheulbeuk*, *les Chevaliers d'Émeraude*, etc.? En dehors du fait que la plupart de ces films, livres et jeux aient connu ou connaissent un succès considérable, ils font tous partie d'un ensemble de références culturelles que je qualifierais de *médiévalo-celtico-fantasticomanie*, puisqu'il n'existe pas encore de terme pour définir ce courant. Cet enthousiasme perceptible actuellement l'est encore plus chez mes répondants. En effet, ces titres sont fréquemment mentionnés lorsqu'il s'agit d'influences les ayant amené à participer à Bicolline.

Les références communes des rôlistes

Nicolas Gabillon, dans son étude sur le jeu de rôle *Grandeur Nature*, nous indique aussi l'existence de références communes chez les rôlistes :

-Les références que partagent la grande majorité des rôlistes (sur table ou en grandeur nature) : tous savent ce qu'est un elfe, un nain, ils ont très certainement une opinion sur le monde de Tolkien... Il s'agit de cette culture de l'imaginaire ou de certaines périodes de l'histoire, toutes ces thématiques très appréciées des joueurs de jeux de simulation.- (Gabillon (2003) :24)

Il ne fait aucun doute que ces références relèvent de cette médiévalo-celtico-fantasticomanie, mais il apparaît qu'elles n'en constituent qu'une partie, celle qui se réfère surtout à la littérature *tolkienesque* et celle qui s'en inspire et par extension, les jeux de rôle (vidéo et de table) de type *fantasy*¹⁵ dont *Donjons & Dragons* et *Warhammer*.

¹⁵ « Le point commun des romans de fantasy, c'est l'existence de mondes parallèles, avec leurs créatures imaginaires, leurs mythes, leurs épopées et leur magie. »
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Fantasy>

Bien sûr, chez l'ensemble des GN-istes, on retrouve les mêmes repères, ils ont tous une opinion sur l'un ou l'autre de ces films ou de ces livres; ils partagent la plupart du temps un engouement pour l'Histoire,¹⁶ la mythologie et les grandes sagas guerrières. Souvent, ils vont s'en inspirer pour la création de leur personnage ou dans l'établissement d'un scénario, mais les rôlistes se réfèrent davantage à la fantasy. Ces derniers sont généralement des joueurs avertis à l'affût de toutes les nouveautés et créations sur le sujet, qu'ils appliquent ensuite dans leur propre GN. C'est pourquoi ces groupes sont souvent plus restreints¹⁷ et moins ouverts à accepter n'importe qui, car ce dernier doit partager ces connaissances pour être en mesure de suivre le jeu et de faire des interactions roleplay avec les autres joueurs.

La « médiévalo-celtico-fantasticomanie »

Même si on retrouve ces références chez une majorité de joueurs à Bicolline, on ne peut faire abstraction d'une autre portion de joueurs qui ne sont pas rôlistes et qui pourtant y reviennent chaque année avec autant d'intérêt. Notre sondage nous indique que 35,6% des répondants n'ont jamais joué de jeux de rôle sur table ou pratiqué de GN auparavant. Si on considère que la plupart de ceux-ci s'impliquent tout de même assez pour fréquenter le forum de discussion, il y a lieu de penser que la proportion de non-rôlistes¹⁸ est encore plus grande sur l'ensemble des deux mille participants. Il est alors nécessaire de s'en remettre à un bagage culturel plus vaste, afin de trouver leur dénominateur commun. Il apparaît que celui-ci soit cet engouement partagé pour un ensemble de notions du monde médiéval, celtique, viking et fantastique. Bien que certains aient développé une passion pour l'une ou l'autre de ces facettes prises séparément, il devient presque impossible d'ignorer les autres, tant il est fréquent de les voir évoluer dans une même œuvre. Par exemple, un roman dont l'intrigue a lieu au Moyen âge se servira de l'élément fantastique en y

¹⁶ Particulièrement le Moyen âge et l'Antiquité.

¹⁷ Bien qu'on retrouve des gros rassemblements comme *La Faille*, *Avatar* et le *Lorien Trust* en Europe ou même la *SCA* aux États-Unis, ce sont des rassemblements de Factions ou groupes existant déjà en tant que GN.

¹⁸ Donc, moins intéressés par le jeu et peut-être plus pour la dimension « médiévale et celtique ».

incluant des créatures magiques; ou bien une histoire ayant lieu dans un monde imaginaire, aura un décor et/ou des costumes nous rappelant une époque lointaine.

Prenons par exemple :

-Histoire sans dimension fantastique : Adaptation d'un fait historique plus ou moins romancé : Le film *Cœur Vaillant*.¹⁹

-Histoire avec cadre fantastique comme une intrigue (inventée) qui a lieu à une époque plus ou moins déterminée, mais où la magie intervient : *Excalibur*.²⁰

-Fantastique ou fantasy où on se sert de l'Histoire pour le décor et les costumes. Cela permet de situer une époque²¹ et ainsi offre des points de repères au lecteur : Le livre et le film « Conan le Barbare ». ²²

On peut qualifier, ainsi que l'a fait Ghislain Fournier professeur de religion et de morale, cette culture comme « héroïque ». Déjà en 1997, il nous fournissait une réponse concernant l'engouement que beaucoup partageaient et partagent encore de cette culture qu'il désigne héroïque :

- Indéniablement, le Moyen-Âge fait rêver. Bien sûr, c'est d'un Moyen-Âge idéalisé dont il s'agit, d'un Moyen-Âge vu par les yeux des romantiques du XIXe siècle et agrémenté par l'univers fantastique d'un John Ronald Ruel Tolkien, l'auteur de la trilogie du Seigneur des Anneaux. Mais pourquoi ? Pourquoi ce Moyen-Âge fait-il tant rêver nos semblables, jeunes et moins jeunes ? Nous croyons être en face de ce que nous convenons d'appeler une CULTURE HÉROÏQUE. Par « culture héroïque », on entend un courant de société en quête de « héros » ou bien, plus précisément, une société où chacun est en quête de son propre héros.- (Fournier (1997) :17-24)

Certains auteurs firent preuve de tant de talent en réussissant à bien tisser ensemble les dimensions historiques et fantastiques entre elles, que les lecteurs se prirent au jeu; beaucoup ont cru longtemps que le roi Arthur, tel que décrit dans les romans arthuriens avait réellement existé.²³ Ce fut aussi le génie de J.R.R.Tolkien

¹⁹ Le film relate l'histoire du héros écossais William Wallace qui a lieu au Moyen âge.

²⁰ Qui n'est qu'une des nombreuses interprétations de l'épopée du roi Arthur, mais qui représente tout de même assez bien la perception initiale du roman.

²¹ Généralement, l'époque rappelle l'Antiquité ou le Moyen âge.

²² Un héros atlante qui évolue dans un monde qui se situerait autour du Haut Moyen âge.

²³ Il n'est pas question ici des débats chez certains historiens concernant un dénommé Artus qui aurait donné naissance à la légende, mais bien du personnage légendaire avec tout l'éclat qu'on lui connaît.

qui, loin de se contenter de construire un univers complet, rendit son œuvre cohérente en l'écrivant non pas comme une fiction, mais comme un fait historique :

- Il découle très logiquement de ces conceptions de l'œuvre d'art que pour Tolkien une des qualités essentielles d'une bonne œuvre littéraire est la cohérence, sans laquelle la créance secondaire, la suspension volontaire de l'incrédulité, est impossible. C'est pourquoi Tolkien a, durant toute sa vie, recherché la plus grande cohérence possible non seulement à l'intérieur de ses romans mais également entre les différents romans qui constituaient sa mythologie. Il regardait ainsi ses textes non pas comme des écrits littéraires mais comme des traductions de livres anciens, et se voyait lui-même non pas comme un auteur mais comme un rapporteur, un traducteur. Il avait donc une approche historique, ou au moins pseudo historique, de son œuvre : quand il découvrait une incohérence, c'est-à-dire de son point de vue une erreur, il ne s'agissait pas pour lui de savoir ce qu'il allait bien pouvoir dire pour la réparer, mais de savoir ce qui s'était réellement passé.-(Dupouey-Delezay (2005)

Aussi, il est permis de croire que l'œuvre complète de J.R.R.Tolkien est la source principale de toute une génération d'auteurs qui ont donné naissance à cette médiévalo-celtico-fantasticomanie. Il est important de noter tout de même qu'au 19^{ème} siècle, le Romantisme, en réaction au rationalisme philosophique du 18^{ème} siècle et au développement de l'ère industrielle, a produit deux genres littéraires : le roman fantastique²⁴ qui glorifiait l'irrationnel, l'ambiguïté, la magie; et le roman qui, dans un élan de nostalgie, louangeait et mythifiait le passé.²⁵ Ce courant passéiste n'a pas touché que les arts; il s'est transposé aussi dans les universités et chez certains chercheurs, comme le philologue et médiéviste renommé Joseph Bédier (1864-1938), dont les travaux, pour ressusciter des grands textes issus du Moyen âge sont plus que considérables.²⁶ Dans la même veine, John Ronald Reuel Tolkien, lui aussi philologue et linguiste, mettra à profit ses connaissances des langues anciennes (notamment saxonnes et germaniques) et du folklore s'y rattachant pour créer des langues. C'est en voulant créer un monde dans lequel pourraient évoluer ces langues qu'il écrivit son œuvre *Le Seigneur des Anneaux*.

²⁴ Entre autres, Bram Stoker, Mary Shelley, Sheridan Le Fanu et plus récemment, Howard Phillips Lovecraft (début du 20^{ème} siècle).

²⁵ Lord Byron, William Morris, Walter Scott ou James Macpherson dont l'œuvre, bien qu'ayant été écrite au milieu du 18^{ème} siècle a contribué au développement d'une celtomanie durant tout le 19^{ème} après la publication de ses poèmes dits d'Ossian.

²⁶ Pour ne nommer que ceux-là : *Fabliaux, Tristan et Yseult, La Chanson de Roland*.

Mais peut-on attribuer entièrement à Tolkien le développement de cette médiévalo-celtico-fantasticomanie? Évidemment non, même s'il est le précurseur de la littérature médiévale-fantastique; il n'est en aucun cas responsable de la Renaissance celtique qui, sporadiquement, refait surface depuis le 19^{ième} siècle.²⁷

Walter Moser, professeur en littérature de l'Université de Montréal, spécialisé dans les domaines de la modernité, de l'herméneutique et de l'analyse des pratiques culturelles, s'est penché sur le phénomène de résurgence du passé qui est, selon lui, un effet relié à la modernité. En effet, l'évolution de l'humanité procéderait par cycle, accumulant tout au long un bagage culturel qui finirait par produire une saturation menant au recyclage culturel. Un phénomène que l'on peut observer dans l'histoire de l'humanité (Renaissance de l'Antiquité, Romantisme à la fin du 19^{ième} siècle et aujourd'hui, comme on l'observe, la récupération des œuvres mythologiques et littéraires, souvent récupérées elles-mêmes, mais aussi dans la quantité impressionnantes de « remake »). La modernité étant la période charnière entre la fin de ce cycle et le début du prochain, elle entraîne une incertitude face au futur et donc parfois, un certain repli : « La fin de la modernité amène le phénomène de rejet de la modernité en récupérant le passé. » (Moser (en cours) : 7)

La médiévalo-celtico-fantasticomanie serait donc un formidable exemple de récupération du passé, ce qui expliquerait aussi son engouement actuel en cette période intense de recyclage culturel. Mais il n'en demeure pas moins qu'on en attribue le génie à Tolkien qui a non seulement réuni dans un seul univers un ensemble d'éléments²⁸ qui fixeront un schéma réutilisé en littérature, mais il a aussi remis au goût du jour une nouvelle forme de littérature propice aux récits mythologiques, le conte de fées pour adultes.²⁹

²⁷ Des associations ont été créées au 19^{ième} pour la protection des langues celtiques, des mouvements politiques ont revendiqué certaines idées. Aujourd'hui, la tendance celtique se remarque du point de vue culturel : littérature, musique et cinéma.

²⁸ On y retrouve divers éléments tirés de l'imaginaire médiéval et du folklore saxon, germanique, finnois et celtique; par exemple, ses elfes sont calqués à peu de choses près sur le peuple de Dana de la mythologie celtique.

²⁹ Il ne s'adresse pas aux enfants à cause de sa complexité.

Application à Bicolline

Cette explication de ce que nous désignons la médiévalo-celtico-fantasticomanie est nécessaire pour démontrer la différence existant entre Bicolline et les Grandeurs Nature à caractère médiéval fantastique. En effet, comme nous l'avons vu plus haut, 35,6 % de nos répondants n'ont jamais joué à des jeux de rôle sur table ou Grandeur Nature à l'extérieur de Bicolline; ce qui nous amène à penser que les références de ceux-ci n'incluent pas systématiquement la fantasy et qu'ils sont davantage intéressés par le caractère historique. Ainsi, les facettes historiques, mythologiques et fantastiques font partie d'un ensemble de notions culturelles auxquelles se réfèrent les rôlistes, les GN-istes et les Bicolliniens, mais où aussi chacun peut y puiser ce que bon lui semble.

La passion de vivre au passé

Ce sont les particularités de Bicolline, dont les fondateurs ont orienté l'activité, qui font en sorte qu'un plus grand nombre de joueurs y viennent chaque année. D'abord, le vaste terrain permanent agrémenté de nombreux bâtiments aux allures anciennes et la possibilité d'y construire son propre pavillon créent une illusion plus puissante d'appartenir à un monde fictif mais néanmoins réel. Ce sentiment d'appartenance est engendré par la satisfaction de participer à la création et à l'entretien de ce monde et au plaisir de pouvoir y vivre. On devine qu'il y a un nombre élevé d'artisans de métier et de participants habiles de leurs mains. Que ce soit pour les constructions, les tentes pavillons, les accessoires, les costumes, les armures, on remarque souvent le souci de décorum des Bicolliniens, jusque dans les petits détails.

Les résultats du sondage l'indiquent : les répondants accordent leur priorité au décorum, devant même les efforts apportés au roleplay. Les répondants devaient donner, sur une échelle de 1 à 5 (5 étant le maximum), le degré

d'importance qu'ils accordaient à l'entretien du décorum. Pour les costumes, 47,7 % ont inscrit 5, et 33,3 % ont inscrit 4; ce qui signifie que 80% des répondants accordent beaucoup d'importance à leur apparence.³⁰ Ensuite, vient le souci du décorum pour leur campement, 40% ont répondu 5, 34% ont répondu 4, ce qui nous donne 74% soucieux de l'apparence de leur coin. Finalement, nous avons poussé un peu plus loin, pour voir jusqu'où le souci du décorum peut aller, en ajoutant une question sur les accessoires.³¹ Ainsi, 28,8% ont inscrit 5 et 43,3% ont inscrit 4, pour un total de 72,1% qui considèrent ces éléments très importants.

En revanche, on observe un moins grand pourcentage de répondants qui font beaucoup d'interactions en-jeu ou roleplay : 26,7% ont répondu 5 et 34,4% ont répondu 4, pour un total de 61,1%. Sachant que plusieurs font du roleplay passif,³² nous voulions connaître le pourcentage de joueurs dont les personnages ont une « gestuelle et un langage particulièrement marqués ». Pour la gestuelle, 10% ont répondu 5 et 23,3% ont répondu 4; pour le langage, 13,3% ont répondu 5 et 20% ont répondu 4. Ce qui nous donne deux totaux identiques de 33,3%, donc le tiers des répondants font un effort théâtral quand ils jouent leur personnage.

Malgré tous ces chiffres, nous accordons une priorité aux résultats concernant le décorum, puisque celui-ci constitue l'une des sinon la principale particularité; du moins du point de vue de l'observateur, de Bicolline par rapport aux autres GNs. Comme nous l'avons souligné, cela est dû en partie aux infrastructures permanentes gigantesques, mais aussi au style plus réaliste que fantastique; donnant ainsi à la grande bataille une allure de grande guerre, plutôt qu'une multitude de combats où le magicien rendu invincible par ses niveaux accumulés gagne à tout coup. C'est pourquoi, dès les premières années de sa création, Bicolline a séduit un bon nombre de participants issus de groupes de reconstruction historique; puisque cet événement leur offrait la chance unique, du moins au Québec, de simuler une

³⁰ Aucun n'a inscrit 1.

³¹ Que ce soit le port des lentilles de contact pour éviter les lunettes, une pipe au lieu de fumer des cigarettes, une plume au lieu d'un stylo, un papier parchemin en guise de papier, etc.

guerre moyenâgeuse au sein d'un aussi grand nombre de combattants. Comme ces joueurs avaient déjà leurs armures et costumes « historiquement corrects », ils ont contribué à façonner le décorum, inspirant nombre de passionnés d'Histoire dans l'élaboration de leurs costumes, et par le fait même, ont renforcé l'évolution vers laquelle se dirigeait Bicolline.

Dans son ouvrage, Nicolas Gabillon souligne aussi que le GN constitue une véritable production artisanale :

-Un aspect visible de ce côté artisanal est la conception d'armes et de costumes. Si certains vieux joueurs sont passés maîtres dans la fabrication des épées en latex et parviennent à en vendre un certain nombre, il n'en demeure pas moins que ces marchandises, toutes des pièces uniques faites main (comme chez un artisan digne de ce nom) coûtent cher (compter plus de 100 € à l'achat). C'est pourquoi la plupart des GNistes se fabriquent eux-mêmes leurs propres armes. Cela fait d'ailleurs partie des plaisirs de « l'avant GN ». Chacun prête un soin tout spécifique à l'élaboration de son arme et de son costume afin de produire son petit effet lors de sa première apparition au cours du futur GN tant attendu.- (Gabillon (2003) :45)

En effet, il n'existe pas réellement de marché du GN, bien qu'il existe plusieurs boutiques « médiévales » qui ont en magasin des costumes tout à fait appropriés pour les Grandeurs Nature; celles-ci ne sont pas achalandées par les joueurs plus expérimentés.³³ C'est d'ailleurs souvent par leurs costumes achetés dans ces boutiques que sont repérés sur le terrain les nouveaux joueurs. Autrement, les Bicolliniens, comme les GN-istes, vont souvent opter pour la fabrication maison, l'achat chez les petits marchands qui font eux-mêmes du GN ou pour une couturière³⁴ qui fera du *sur mesure*. Car en dehors du désir d'économiser, ce qu'ils recherchent c'est souvent l'originalité et, bien sûr, comme le dit Gabillon, *fabriquer soi-même son matériel fait partie des plaisirs des préparatifs*.

³² Ils ne « jouent » pas activement, pas de façon théâtrale leur personnage.

³³ Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ces boutiques vendent davantage aux gens qui veulent un costume pour un mariage médiéval, pour une occasion spéciale ou aux nouveaux joueurs.

³⁴ Ça s'applique aussi aux armes et armures. Beaucoup apprennent à travailler le cuir, le métal, le latex; mais autrement, ils ont recours à des spécialistes, puisque des épées latex sont inutiles pour quelqu'un qui ne fréquente pas les GNs ou toute activité du même acabit; et des armures autrement que pour les GNs, ou toute autre activité de reproduction historique, notamment pour le cinéma. Bien que ces artisans aient souvent en stock de la marchandise « prête-à-porter », ils font surtout beaucoup de sur mesure

En considérant que Bicolline fonctionne différemment des GNs habituels, ayant ses infrastructures permanentes qui servent de décor à un univers qui poursuit son évolution depuis 1995, et tourné davantage vers une dimension plus réaliste de par son allure historique, il va de soi qu'il est fréquenté par une plus grande diversité de participants. Nous avons vu qu'il existe un bagage culturel faisant référence à l'Histoire médiévale, celtique et nordique et où l'on retrouve le fantastique. En somme, un code partagé par les Bicolliniens autant que par les rôlistes et les GNistes. Tolkien semble être le premier à avoir mis tous ces éléments ensemble, posant ainsi les fondements de la fantasy dont se sont inspirés, à sa suite, de nombreux auteurs et créateurs de jeux de rôle. Bien que celle-ci soit très populaire chez les Bicolliniens, c'est encore le caractère historique qui domine dans les choix de personnages, de costumes, de décorum ou dans la façon de guerroyer. Mais comme plusieurs joueurs ne sont pas rôlistes et qu'ils ne sont donc pas familiers avec le roleplay, comme on le pratique normalement en GN,³⁵ ils optent pour un rôle réaliste (soldat, guerrier celte, paysan, gitane ou dame) ou préfèrent se fondre dans le décorum pour savourer le plaisir de vivre l'ambiance.

Motivation des participants

Nous voici arrivé à la dernière partie de notre analyse, celle concernant les motivations des participants. Bien qu'elles soient nombreuses, la réponse qui est donnée par la plupart d'entre eux est le bienfait du décrochage complet que procure l'activité. Évidemment, nous ne pouvons passer sous silence le plaisir de retrouver la communauté, mais les raisons énumérées sont presque toutes reliées au décrochage. Que ce soit pour le plaisir de passer quelques jours en pleine nature, vivre sans horaire, se retrouver dans une atmosphère féerique ou jouer un rôle avec costume à l'appui, ce sont toutes des activités qui, pour quelques jours, permettent de faire

³⁵ Le GN est un scénario, les joueurs-personnages doivent prendre part à l'aventure (c'est le but du jeu!), donc ils doivent faire du roleplay. Il y a aussi des systèmes de niveaux et de compétences, ainsi qu'un jargon commun d'un GN à l'autre.

abstraction de la réalité quotidienne. Le sondage est révélateur à ce sujet, les répondants ont tous, soit évoqué directement le décrochage, soit énoncé une ou plusieurs raisons qui amènent à celui-ci. Comme cette partie de l'étude concerne la motivation des joueurs, nous croyons qu'il vaut mieux leur laisser la parole; et c'est pour cela que nous avons arrêté notre choix sur huit joueurs, différents dans leur façon d'aborder Bicolline, mais néanmoins tous suffisamment anciens pour avoir une perception plus globale de l'activité. Aussi leurs réponses représentent bien l'ensemble de celles apportées par les répondants du sondage.

Le contact humain

Prenons Marie-Andrée, 32 ans qui est agent en milieu carcéral et maman à temps plein dans la vie, mais qui devient la redoutable chef celte Raya à Bicolline. Celle-ci s'est imposée dans le milieu dès le début et a su faire sa place, autant dans le jeu roleplay qu'au combat. Cette femme reconnue pour sa force de caractère, son port de voix, ainsi que pour sa stature (1m 83), a démontré que les filles avaient leur place dans ce milieu presque exclusivement masculin au départ :

- J'ai toujours tout fait pour que les filles passent mieux, même jusqu'à régler parfois ça par un concours de beuverie. Faut parfois se sacrifier [...] Même encore aujourd'hui, ce n'est pas toujours facile. Je me rappelle que la première année à Bicolline, nous n'étions que 2 filles qui étions vraiment « armurées » et sur le champ de bataille pour le combat et non seulement comme guérisseuse. Je me rappelle également que (les joueurs) du côté du chaos n'avaient pas arrêté de crier des trucs comme quoi je ne savais pas me battre, mon maître d'arme de l'époque s'était levé et leur avait simplement dit qu'ils seraient dans mes premières victimes, puis il s'est retourné et m'a dit, je compte sur toi pour les coucher. C'est ce que j'ai fait, chaque année j'étais sur la ligne de front, la première à me jeter dans la mêlée et celle qui n'hésite pas à tirer sur les jambes de ses compagnons d'arme pour les sortir de la mêlée et de crier pour qu'une soigneuse vienne les guérir. L'adrénaline est intense et j'adore ça. -

Je lui ai demandé si son rôle en tant que chef celte lui servait dans le milieu carcéral :

- Je crois que oui, les Celtes (à Bicolline) sont des chiens fous et encore plus les Vikings qui se battent maintenant pour moi également. Il suffit d'être franche et directe, les hommes intérieurement aiment savoir la vérité et non se baser sur des suppositions et ce, même si ça a l'effet d'une gifle en plein visage. Lors d'intervention physique, je me remémore que je sais résister à des gros qui peuvent peser 300 lbs une fois leur armure sur le dos et qu'ils ne sont pas toujours des grosses douceurs; une intervention physique devient pour moi une sorte de petite mêlée

écossaise où cette fois, c'est au corps à corps et comme j'adore me tirailler avec les gars, j'ai appris à devenir plus raide et résistante avec le temps. Ce sont les deux choses que j'adore et qui sont physiques et très sociales, Bicolline et mon boulot. -

Et finalement, c'est le contact humain que recherche Marie-Andrée quand elle vient à Bicolline :

- Bicolline est mon havre de paix, le site enchanteur fait que je m'y sens chez moi, c'est difficile à expliquer, mais toute l'énergie qui s'y retrouve est exceptionnelle et il est difficile pour une personne qui n'y est jamais vraiment allé de le comprendre. C'est fou, mais c'est à cet endroit que l'homme retrouve ses racines, en se parlant et se côtoyant, ne restant pas enfermé, assis devant un ordinateur et ne passant pas seulement un coup de fil pour savoir comment l'autre se porte. C'est comme jadis, tu pars, marche et vois plein de gens et discute de tout, de la guerre, du beau temps et des enfants. Ça permet à tout le monde de décrocher de la société qui est réglée à la minute près, tu manges quand tu as faim et dors quand tu en as envie. J'ai besoin de ce moment dans l'année, certes je reviens fatiguée, mais c'est une fatigue si merveilleuse, comparée à la fatigue que nous avons après une journée de travail.-

Vivre au Moyen âge

Christian, 29 ans, travaille comme ingénieur informatique dans une compagnie de jeux vidéo. En dehors de pratiquer plusieurs activités sportives, ainsi que de jouer à des jeux vidéos et de stratégie, il fait aussi partie des Compagnons d'armes, groupe qui fait de la récréation historique ou, comme il me l'apprend, appelé aussi « archéologie expérimentale ». Sa première expérience à Bicolline remonte à 1999 et pour sa part, il a un peu de mal avec la notion du personnage construit autour d'un *background*; même s'il devient Arnaud, il tente plutôt d'imaginer comment lui, Christian, réagirait avec les mentalités de l'époque :

- Ma façon de voir le roleplay est plutôt comme étant une simulation : je me plonge dans un univers du Moyen âge et j'agis en conséquence. Les activités de jeu de rôle et de reconstitution sont pour moi une sorte de jeu de simulation, de comment j'agis à une autre époque...-

Qu'est-ce qu'un passionné de reconstruction historique peut venir chercher à Bicolline?

- La reconstitution historique avec les Compagnons d'armes, c'est la qualité, Bicolline c'est la quantité (ce n'est rien de péjoratif, la quantité

c'est bien aussi...) C'est presque une règle d'or dans ce genre de loisir : plus il y a de monde et plus la qualité descend, car si on veut augmenter le nombre de gens, on trouve de moins en moins de gens prêts à mettre l'argent et le temps nécessaire pour un bon décorum (et/ou une bonne historicité)... À une extrémité de ce spectre on retrouve les groupes hyper-puristes comme *In Memoriam* qui ont de la misère à garder plus de quatre membres actifs dans leur groupe de reconstitution 15^{ème} siècle et à l'autre extrémité du spectre le festival *Pennsic* avec ses 12 000 participants, ses couronnes de plastique, ses toges laides en polyester, et ses chaises roulantes électriques. Bicolline, quoique n'ayant aucune prétention historique, et les Compagnons d'Armes, offrent tous deux un très bon rapport quantité/qualité. -

Mais il admet que le souci du décorum à Bicolline est tout de même élevé.

- C'est certain... tout comme Bicolline est une bonne source de recrutement pour mon groupe de reconstitution médiévale... Aussi, en général, il y a un phénomène d'entraînement qui fait que Bicolline a un niveau de décorum beaucoup plus élevé que n'importe quelle autre activité de GN ailleurs : les gens, en voyant le niveau de décorum élevé, ont envie d'être eux aussi plus décorum... Il y a un côté négatif à cela, c'est que ça monte beaucoup la barrière d'entrée pour un nouveau... Si je n'avais jamais été à Bicolline de ma vie et que je voyais ce que ça a l'air maintenant, je ne suis même pas certain que j'aurais le courage de mettre tout l'argent et l'effort que j'ai mis petit à petit... je serais vraiment intimidé!! D'ailleurs, j'apprécie autant le temps passé à faire de la recherche et concevoir mon "kit" que le temps passé sur le terrain comme tel.-

Artisan de métier et joueur

Maxime, 33 ans a laissé tomber une carrière dans l'enseignement pour se consacrer uniquement à son entreprise d'armes en latex, qui, soit dit en passant, lui permet de bien vivre, même si ça lui demande énormément de travail. C'est sa participation à Bicolline qui l'a amené au métier d'artisan; mais aujourd'hui quand il y vient, 80% de son temps durant la semaine est consacré à travailler, puisqu'il y vend ses produits. Il fait partie du tout premier noyau de joueurs qui ont connu Bicolline à ses débuts; il est d'ailleurs un peu nostalgique de cette époque, quand je lui demande quelles sont ses motivations à y revenir, à part bien sûr le fait qu'il fait des affaires en or:

- Bof... j'aime ça de moins en moins... disons que le jeu n'a peu ou plus d'importance, je m'ennuie du Bicolline d'il y a 10 ans. Le jeu virtuel m'écœure, toute la géopolitique, je n'aime pas ça non plus. J'aimais le roleplay et les scénarios d'aventure et il n'y en a plus vraiment. J'y vais

maintenant parce que c'est une occasion d'aller dans le bois et de fêter avec mes amis. Je ne vais jamais aux campagnes ou presque, j'aime les scénarios et ils sont très rares. -

Maxime joue depuis toujours l'elfe Aldriel et il admet que celui-ci lui ressemble beaucoup :

- On me l'a d'abord imposé à cause de mon physique... disons que c'était pas mal mon « casting ». Et c'est entre autres parce que c'est des amis à moi qui ont décidé de fonder un groupe d'elfes. J'avais (et j'ai encore) beaucoup d'affinité avec ce type de personnage. Respect de la nature, écologie, respect des autres, aucune hiérarchie dans le groupe, mais plutôt une démocratie où tous sont égaux et ont droit de parole. Le style de combat (guérilla) aussi... je suis un tirailleur-né... courir dans les bois, se cacher, ne pas faire de bruit, prendre les gens par surprise... ça me va bien et c'est là que je suis le plus efficace. -

Selon lui aussi, Bicolline est différent des autres GNs :

- La différence se situe entre autres au niveau du jeu (règles et concept), ce n'est plus un GN conventionnel, mais plutôt un jeu de guerre géopolitique. Au niveau des infrastructures, je ne pense pas qu'on retrouve un tel terrain ailleurs dans le monde [...] et au niveau de la qualité des costumes et du roleplay de certains joueurs. Parce que certaines personnes continuent à faire vivre l'esprit du début de Bicolline. Des gens plus vieux 25-35 ans, venant bien souvent de milieux artistiques (théâtre et cinéma) pour qui le plaisir se situe au niveau du costume, du jeu (théâtral) et de l'ambiance. Et je ne pense pas que cela atteigne un tel niveau dans les autres GNs. Il y a un investissement de temps et d'argent pour le simple plaisir du jeu qui est remarquable. Au niveau de la qualité de l'équipement en général (costumes, armures, tentes, cabanes), aussi je pense qu'on se démarque.-

Le plaisir du jeu virtuel

Luc, 32 ans, est technicien concepteur en génie mécanique et travaille pour une compagnie qui fait des cellules d'essai pour des moteurs d'avion et d'hélicoptère. Il aime dans ses temps libres, lire, aller au cinéma, faire du sport et jouer à des jeux de société ou d'ordinateur. Comme il le dit, tout ce qui lui permet de vivre un peu dans l'imaginaire. Luc est un bon exemple pour illustrer l'implication dans la création d'un monde secondaire; son personnage n'est apparu qu'à sa troisième année, mais il a construit tout une histoire pour justifier sa présence dans ce monde en se servant de celle de Bicolline. Ainsi Luc, voulant d'abord tenir un rôle qui lui permettrait de jouer aux côtés de l'un de ses amis qui jouait un Écossais,

a choisi d'interpréter son cousin John MacLeod qui, au fil des années, à mesure qu'il s'impliquait dans le jeu virtuel, est passé de simple clerc, à chancelier royal. Ce qui fait de lui un personnage important du point de vue politique et qui lui apporte de grandes responsabilités, puisqu'il tient les coffres du Royaume d'Andore. Pourtant, Luc avoue ne porter que très peu d'intérêt à la vraie politique et admet n'avoir jamais tenu de budget, bien que son personnage soit reconnu comme étant particulièrement efficace dans ce domaine :

-Premièrement, ce n'est pas que je ne m'intéresse pas à la politique. C'est que la politique ne s'intéresse plus à nous. Il y a 50 ans, les leaders politiques faisaient des discours rassembleurs afin que tous leurs citoyens avancent dans la même direction. Aujourd'hui, les leaders politiques font des discours afin de montrer aux gens que la politique et l'économie c'est compliqué et que, puisque c'est si compliqué, nous devrions les laisser agir comme ils veulent, supposément pour notre plus grand bien, et ne plus poser de questions. Malgré tout, je continue à la suivre un peu et je ris souvent de voir à quel point les politiciens nous prennent pour des idiots. Par contre, c'est vrai que je n'aurais jamais fait de politique. Je m'y intéresse, mais je n'y deviendrais pas un acteur. Je préfère regarder de loin. Tout comme c'est vrai que je n'ai jamais fait de budget. Cependant, je serais bien en peine de te dire pourquoi j'aime tant les jeux qui demandent de faire un budget serré et de négocier des alliances. Peut-être est-ce justement parce que c'est si différent de ma vie quotidienne que ça me permet de ne plus y penser pendant quelques jours. Le but d'un jeu est de se divertir et selon moi, pour se divertir, il faut d'une certaine façon, oublier nos soucis de la vie quotidienne. Si le jeu ressemble trop à notre vie de tous les jours, comment peut-on l'oublier?-

Quand je lui demande les raisons qui l'ont mené à préférer Bicolline aux autres GNs, il énonce les nombreuses différences entre les deux, comme l'absence de scénario en tant que tel, l'absence d'animateurs NPC¹ qui permettent aux joueurs de jouer entre eux (ou contre eux) et non pas ensemble pour compléter une aventure. Mais c'est sur la présence de jeu virtuel que Bicolline se démarque le plus des autres GNs :

-Un des points majeurs, selon moi, c'est le jeu virtuel qui fait la plus grande différence entre un GN et Bicolline. Selon mes connaissances, seul Bicolline possède un système de jeu permettant de jouer entre les événements. C'est ce système qui fait que nous nous rencontrons entre l'événement de Bicolline afin de planifier nos

¹ Non player character.

stratégies, nos alliances et nos guerres. C'est aussi ce système qui permet aux joueurs de jouer entre eux lors des différents événements. À la grande bataille, sans jeu virtuel, les négociations seraient très courtes. La seule question à poser serait de quel côté se battre. C'est le jeu virtuel qui amène les trois jours d'intenses négociations. La preuve, depuis maintenant deux ans, je ne négocie plus rien en rapport avec la bataille du dimanche. Tout mon temps est consacré uniquement au jeu virtuel.

Même lors d'événements comme la fête du Galion, sans jeu virtuel, il ne s'agit que d'une simple fête costumée. C'est le jeu virtuel qui fait que je passe toute la soirée à négocier, faire des alliances et planifier les prochains mouvements militaires. Autrement dit, c'est le jeu virtuel qui alimente tout mon jeu à Bicolline. Lorsque je discute avec d'autres guildes et d'autres royaumes, c'est pour l'acquisition de certaines terres, le positionnement de nos unités. Sans le jeu virtuel, je ne ferais que m'informer de ce qu'il y a de nouveau dans la vie réelle des gens et la Grande Bataille ne serait qu'un gros party de 4 jours.-

Ayant remarqué que le jeu virtuel à Bicolline attire davantage les hommes, je lui demandai pourquoi selon lui :

- Très bonne question. C'est sûrement la même raison qui explique que très peu de filles s'intéressent au jeu de stratégie (table ou ordinateur). À mon avis, nous ne sommes simplement pas attirés par les mêmes choses. Peut-être que les hommes sont plus mégalomanes que les filles. Peut-être avons-nous plus besoin d'établir un gagnant et un perdant dans nos activités.-

L'individu et son personnage

Benoit, 32 ans, travaille à l'entretien des avions chez Air Canada et est un ancien membre du CRM (Club de Recréation historique). Il interprète le chef de clan écossais Drustan MacKirson, il est aussi baron puisqu'il a une terre. Son rôle lui apporte beaucoup de responsabilités, de pouvoir politique et militaire; ce qui signifie qu'il passe beaucoup de temps, à l'extérieur de l'activité, pour scénariser son personnage et ses actions :

- Oui j'y pense souvent et ces moments me permettent de penser à d'autres problèmes que les miens, (mon personnage en a pas mal plus que moi!) de penser différemment de ma vie quotidienne et me mettre en mode de pensée Bico, ça me fait du bien. Aussi, je retire de la satisfaction à créer quelque chose de complexe en créant la destinée d'une personne et

d'un groupe. Mais comme on ne dispose que de quelques jours pour faire vivre « live » toute une année à notre personnage, ça demande parfois pas mal de temps en préparation et c'est pourquoi aussi, ces quelques jours sont joués à fond. -

Au-delà de son implication dans le jeu politique, Benoit adore la dimension militaire du jeu, c'est un passionné des arts martiaux en général depuis de nombreuses années et son expérience à Bicolline lui permet de pratiquer sa passion sous des angles différents :

- Je peux simuler des émotions qui sont mal vues en société, comme la colère par exemple, la haine de mon ennemi, ce qu'on ne retrouve pas dans les arts martiaux. Je pense qu'une agressivité saine est libérée alors. C'est la même chose pour le racisme, quand je traite quelqu'un de maudit noiraud, c'est à un elfe noir que je m'adresse. Mon personnage déteste ces créatures, et pourtant Benoit n'a aucun problème avec la personne sous le déguisement, mais le sentiment que je prête à mon perso, au bout du compte me fait du bien à moi, pas parce j'ai un problème avec les ethnies normalement, mais juste parce que ça fait du bien des fois d'être catégorique : lui c'est un méchant et je l'hais.-

Et qu'est-ce qui fait que Benoit revient à chaque année à Bicolline? :

- Ce sont cinq jours où je décroche totalement! Le setting est tellement différent que ce serait difficile de faire autrement, tu passes la majorité de ton temps dehors en pleine nature, dans un décor médiéval fantastique, tu portes des costumes, ta vaisselle est différente, les toilettes sont des chiottes en bois, y a pas d'horloges ni d'horaire. Mais le moment ultime reste la grande bataille, c'est le tremblement qui vient avec l'orgasme, c'est le grand moment fort pour moi. -

Le plaisir de jouer

Luc, 25, travaille comme ingénieur forestier dans la région du Centre-du-Québec, et quand il vient à Bicolline, depuis 2000, il devient le demi-elfe Faucon Loyal. Celui-ci est reconnu pour son roleplay impeccable et ses « ti-ti » qui parsèment ici et là son langage. Même si Luc interprète généralement son personnage de Faucon lors de la Grande Bataille, il n'hésite pas à endosser différents rôles pour des scénarios durant l'année :

- Lors de la grande Bataille, j'ai toujours interprété Faucon mais à l'occasion de scénarios spéciaux j'ai interprété : une huître géante vénérée par les hommes bleus, un vieil Homme-Arbre vivant dans les forêts d'Andore, un soldat très zélé mais pas très futé de la garde rapprochée du grand Inquisiteur de la Vraie Foi, un jeune dandy prétentieux aux activités

plutôt louches, un barbare de la tribu des Youru-Bha, un cuisinier-goule obèse de la citée maudite de Sartaviaire et un gobelin plein d'ambitions de la tribu du clan des marais. -

Luc est ce qu'on pourrait désigner comme un joueur actif, intense dans sa façon d'interpréter son personnage et qui exploite, pour le plaisir de jouer, les situations que génère l'évolution de Bicolline :

- Lorsque je viens à la Grande Bataille, c'est pour moi l'occasion de vivre quelque chose de complètement différent du quotidien et de plonger à fond dans le rôle de Faucon Loyal. De façon plus précise, disons que ce que je recherche vraiment, ce sont les situations de jeu particulièrement intenses où, sans que rien n'ait été planifié à l'avance, j'interagis instinctivement, je m'emporte et je finis par ressentir véritablement l'émotion de mon personnage. Des moments comme ceux-là j'en vis un ou deux par Grande Bataille, mais ils sont souvent tellement mémorables qu'ils constituent, à eux seuls, une grande partie du plaisir que j'en retire.-

Mais il est aussi un grand amateur de trollball, auquel il participe intensément chaque année :

- J'adore jouer au trollball! Je fais partie d'une équipe, les Raccoons, où nous avons un entraîneur/gérant, un propriétaire, une mascotte et des fans... C'est un peu fou mais ça rajoute à la frénésie de ce sport très intense. Nous avons gagné 2 fois la coupe et avons perdu 2 fois en finale au cours des six dernières années, mais à chaque fois l'esprit d'équipe et l'adrénaline étaient au rendez-vous. Vive le trollball! En plus de ça, j'aime bien prendre part aux différents tournois car ça me permet de me dépasser et de pouvoir constater où est-ce que j'en suis rendu au niveau de mes techniques de combat.-

Et qu'est-ce qui motive Luc à revenir chaque année? :

- J'ai plusieurs motivations pour prendre part au gigantesque événement qu'est la Grande Bataille de Bicolline, mais celui de virer une brosse et de faire un gros party médiéval n'en est pas une. J'aime bien prendre quelques bières et m'amuser mais j'essaie d'éviter les abus, car sinon le lendemain je dors trop longtemps et j'ai l'impression de passer à côté d'occasions (aussi insignifiantes soient-elles) de contribuer à l'évolution de l'histoire bicollinienne (...). Je m'y suis fait beaucoup d'amis, c'est un passe-temps passionnant dans lequel j'investis beaucoup de temps et c'est un formidable moyen de décrocher des tracas de la vie quotidienne tout en me gardant en forme. Alors que certains gars jouent au hockey, moi je me creuse les méninges pour imaginer des personnages à jouer lors des événements bicolliniens auxquels je prends part. Un exemple concret? Moi et ma copine organisons des pratiques de combat à tous les dimanches dans un sous-sol d'église, alors il nous serait difficile de nier que Bicolline a eu des répercussions sur nos activités hebdomadaires. -

L'attachement pour son personnage

Yan, 34 ans, éducateur spécialisé depuis dix ans, se décrit lui-même comme un être excessif, créatif, chaleureux, mélodramatique, émotif et très fêtard. Il admet partager beaucoup de points en commun avec son personnage Salmarak qu'il interprète depuis dix ans maintenant :

- Ouf ! Tout un phénomène celui-là ! Mais je dis ça en clin d'œil car il me ressemble beaucoup, sans être tout à fait moi (...)je n'ai fait que me déformer un peu pour créer Salmarak. Étant donné que je dois incarner ce personnage pendant 5 jours consécutifs, certainement jusqu'au restant de mes jours et ce, en compagnie de mes amis avec qui Yan veut fraterniser également, je ne voulais pas jouer un truc qui soit trop loin de ma réalité. Mais il fallait aussi que cela vienne chercher l'acteur en moi ! J'ai donc créé un moi coloré, exagéré, un brin idéalisé, réalisant des fantasmes interdits ou refusés par Yan, mais aussi très différents sur quelques points.-

Par exemple? :

- Salmarak vit les aventures d'un type de personnage qui me fascine mais que je n'ose imiter. Les personnages de libertins de la Renaissance, les Don Juan et les Casanova, multipliant les aventures compliquées et insoutenables avec beaucoup trop de femmes à la fois m'ont toujours fasciné au cinéma, au théâtre et dans la littérature. Salmarak est ainsi. Il fréquente actuellement quatre femmes en même temps à Bicolline. En plus de son horaire politique bien rempli, cela fait un séjour bien chargé et à forte dose de risque. Comment voir l'une sans que les autres ne le sachent est un travail en soi. Mais attention, j'ai la chance de jouer avec des filles géniales avec qui le jeu est un jeu et qu'au-delà du flirt que cela représente et des supposées « relations intimes » qui n'ont pas véritablement lieu, Bicolline reste un univers imaginaire. Alors on s'amuse bien et elles trouvent le moyen de se détester faussement entre elles par fausse jalousie pour moi.-

Comme Luc avec son personnage de Faucon Loyal, Yan est reconnu pour être, la plupart du temps, en roleplay. Aussi, il n'est pas surprenant d'apprendre que l'activité théâtrale est une activité qu'il connaît bien quand on voit l'éclat avec lequel il joue Salmarak :

- J'ai fait du théâtre il y a longtemps, mais je suis un joueur d'improvisation retraité seulement tout récemment. Toutefois, je suis encore dans le milieu de l'impro à titre d'arbitre et d'entraîneur. Je fais d'autres types de jeux de rôles, sur table de moins en moins, mais aussi des Grandeurs Nature au sein d'une entreprise dont je suis co-propriétaire. Je suis aussi gérant d'un lutteur dans une organisation québécoise de lutte professionnelle, de la lutte «arrangée» à la sauce WWF. Je me costume et

je joue dès que l'occasion se présente en fait. Si je vais voir un show de musique des années 80, vous pouvez parier que j'y serai costumé !-

Yan songe-t-il parfois à changer de personnage?

- Non, impossible ! Il me fascine beaucoup trop et est parfaitement adapté à mon plaisir bicollinien. Il va se transformer avec moi, évoluer avec moi, au gré de mes/ses expériences pour ne pas rester stagnant et rester intéressant. Un personnage figé dans le temps ne me stimulerait pas. Il va s'améliorer sur certains points, se dégrader sur d'autres, vivre des joies, des peines, des colères, des épreuves, des réussites et puis un jour, mourir avec moi. Je l'aime beaucoup cet homme-là vous savez.-

Et finalement que retire Yan de son expérience à jouer Salmarak lorsqu'il vient à Bicolline? :

- Il me permet, l'espace d'une semaine, de vivre certains aspects de moi que Yan a, soit choisi de repousser avec raison, soit n'a pas encore eu le courage de laisser fleurir, soit ne sait trop quoi en faire. Salmarak est un amalgame du vrai Yan, du Yan interdit, du Yan inconnu, et du Yan idéalisé. En ce sens, je vais au bout de moi-même et je trouve cela très ressourçant car je crois qu'il n'y a pas pire attitude dans la vie que celle qui consiste à arrêter de se poser des questions à propos de soi-même. Être Salmarak me permet donc de fouiller aux tréfonds de moi, sans risque de foutre en l'air ma vie personnelle et réelle ! De plus, j'adore la politique réelle et fictive, j'adore les jeux, j'adore me déguiser et jouer un rôle, de façon purement ludique aussi, pas juste de façon à me psychanalyser ! Très simplement, je suis passionné de médiéval, d'aventure, d'histoire. Je suis un grand fêtard, je vous l'ai déjà dit, et Bicolline est la fête la plus intense que je connaisse.

Quand vous regardez tous ces aspects, Bicolline représente un monde idéal pour un gars comme moi. Je peux y fêter à loisir, voir mes amis, jouer, dans un univers médiéval, flirter (que les femmes sont belles dans une robe médiévale !) en plein-air (vous ai-je dit que je suis un amateur de camping sauvage ?)... Le rêve quoi ! Bicolline, c'est un concentré de rêve éveillé qui nous amène bien loin du monde réel et à ce titre me permet de décrocher d'une façon que même un voyage au bout du monde ne peut atteindre. Cet aspect de décrocher de la réalité est l'une de mes principales motivations par ailleurs. Bicolline nous éloigne des tracas de notre monde et de notre quotidien.

Pourquoi vivre heureux dans un seul monde quand on peut l'être dans plusieurs?-

Un point de vue anthropologique

Anthropologue et professeur au collégial dans le programme des Sciences Humaines du collège Lionel-Groulx, Christiane 41 ans, mère d'un adolescent de 15 ans (lui aussi impliqué à Bicolline) se décrit comme une femme sociable, appliquée dans ce qu'elle fait, qui travaille beaucoup et qui s'engage énormément dans son boulot. Quand je lui demande de me parler de son personnage Eilof :

- Eilof, magicienne qui vient de loin (du monde de Sharom). J'ai joué ce personnage dans un autre GN pendant des années et je l'ai fait immigrer, comme la plupart des personnages des membres de ma guilde, dans le monde de Bicolline. D'ailleurs, de ce GN, il y a plusieurs personnes qui ont formé ou rejoint leur propre guilde à Bico (Tératos, Castenza, Chimère, Elfes, etc.) Elle était la magicienne folle à qui l'on ne pouvait faire confiance. Elle avait de mauvaises fréquentations (elle n'était pas la seule dans ce cas, mais le problème était qu'on ne pouvait prévoir ce qu'elle allait faire). Les membres de ma guilde se méfient encore et toujours d'elle. Elle s'intéresse à toutes les archives qu'elle peut trouver. Elle est le scribe du Fhain. Elle s'intéresse à tout et parfois met son nez dans des trucs pas trop catholiques par pure curiosité. Cela met parfois tout le groupe dans le trouble. Elle n'en tient pas compte. Elle a une histoire personnelle avec chaque membre de sa guilde et maintenant avec plusieurs membres d'autres guildes à Bico.

Elle est, à beaucoup de points de vue, ce que je ne suis pas. Pas fiable, pas stable, pas très attentive à l'effet de ses gestes sur les autres. Elle prend des décisions qui sont parfois problématiques pour le groupe, elle ne le fait pas par exprès, elle peut parfois « retenir » de l'information, elle ne ment pas, ce n'est pas dans sa façon de faire les choses, mais elle dit ce qu'elle veut, et, au bout du compte, elle fait ce qu'elle veut. Sur certains points, elle me ressemble énormément : les archives, l'ordre, la curiosité...mais avec la pudeur et le respect des règles sociales en moins. -

J'étais curieuse de connaître son point de vue en tant qu'anthropologue sur certains aspects de Bicolline, notamment sur la dimension rituelle :

- Je pense que nous vivons dans un contexte social qui, à cause de son développement des dernières décennies, prive les gens d'un sentiment d'appartenance et de cohésion sociale qu'assure le religieux. Je crois que la « communauté » bicollinienne permet à certains de combler les besoins du religieux (explicative, organisatrice, intégrative, etc.) Les gens se sentent appartenir à un monde que, par-dessus le marché, ils créent! Je pense aussi qu'il y a à Bicolline un sentiment de communauté qui est « rare ». En fait, nous avons là un lieu pour se sentir appartenir à quelque chose qui crée une forme de solidarité, qui est un lieu où certaines valeurs sont mises de l'avant malgré tous les paradoxes.

Bicolline « occupe » l'esprit des gens et « exige » que l'on se consacre, que l'on se plie à certains rituels et certaines règles, normes, etc. Dans ce

sens je pense vraiment qu'il s'agit de quelque chose de très lié au religieux au sens ethnologique du terme.-

Je m'étais souvent interrogée, à savoir si l'expérience du jeu de Bicolline dans son ensemble permettait d'exprimer des facettes propres à l'être humain qu'on ne permet plus en société (agressivité, pensée magique, virilité, etc.) et je demandai son avis à Christiane :

- Je crois que oui. Dans un monde aseptisé, Bico permet d'être sale, impoli, bruyant, non-fini, imparfait, de prendre position, de s'imposer, de revoir les rôles, d'explorer les rôles non-dits de la vraie société (être mâle, être femelle), d'explorer notre besoin de croire...etc. Je crois que Bico permet aussi de se laisser aller à l'imaginaire dans un monde plutôt « straight » en général. Je crois que Bicolline nous permet de faire des hypothèses sur notre passé collectif et, dans un monde où la mémoire est « poreuse » pour paraphraser certains, ç'a quelque chose de très intéressant pour ceux qui cherchent leurs racines. -

Et finalement, qu'est-ce que son expérience à Bicolline lui apporte en général?

- En tant qu'anthropologue, Bicolline me permet d'explorer les comportements de mes contemporains dans un autre contexte...et de trouver des analogies flagrantes (en fait la vraie société se recrée à Bico...étrangement, ceux qui voudraient que le système ne permette pas d'exploiter des gens prennent le pouvoir et exploitent le système du monde de Bicolline!!!) Du point de vue anthropologique, cela me confirme que l'enculturation des gens est réussie, ils comprennent et recréent tout en fonction des filtres qu'ils ont intégrés...Car au bout du compte, même si on repousse un peu les limites, on respecte (et c'est tant mieux) les règles de fonctionnement de base de la vie « ordinaire »!

En tant que personne, humainement parlant, Bicolline me donne l'impression d'être libérée. Libérée de mes obligations (pour quelques heures ou quelques jours!). Libérée de mes rôles : Pendant le jeu je ne suis pas la mère de Samuel, je suis celle qui connaît Myrdin, je ne suis pas la femme de Nicolas mais la sorcière du Fhain alors qu'il en est le chef de guerre... Nous pouvons donc « jouer » ces rôles, quand il donne un ordre sur le champ de bataille, je ne discute pas j'exécute! Libérée du monde matériel, de tous les « cossins » de la vie quotidienne...Nous vivons dehors pendant 5 jours. Quand nous revenons je dois ouvrir toutes les fenêtres les premiers jours, pour ne pas étouffer (j'étais déjà comme cela avant Bico je laissais les fenêtres ouvertes jusqu'en novembre, pour sentir le dehors!). Libérée de mon masque social, de mon « sérieux » habituel. Libérée mais en sécurité, car je sais que les gens de Bico « comprennent » et ne jugeront pas ce besoin comme si c'était une folie. Je joue (alors que « naturellement » je ne suis pas joueuse du tout!), je m'amuse et je m'émerveille...

Bico me donne l'impression d'entrer dans un monde secret, magique et construit (même s'il est en construction)...J'ai l'impression d'avoir accès en VRAI au monde de mes rêves d'enfant...le côté « romantique » des

contes de mon enfance...J'ai vraiment l'impression d'entrer dans un village de poupées géant. Et ce feeling est très difficile à décrire avec des mots (une image de film rend bien l'idée : j'ai l'impression d'avoir l'armoire de Narnia et d'y entrer chaque fois que je vais à Bicolline). Je ne peux décrire le degré d'excitation que je ressens chaque fois que nous « arrivons » pour une activité à Bicolline...papillons, nervosité, mal de ventre, émerveillement, anticipation, etc. Et je sais que mon fils le vit aussi...

En termes plus pragmatiques, Bicolline complète ma vie. Bien que je sois comblée et heureuse...ça amène un petit quelque chose d'autre, de magique et fantastique! Me permet d'être moins « sérieuse », impliquée autrement et de me sentir libre de torturer un peu les règles. –

À la lumière de ces réponses, il apparaît clairement que les participants, quand ils viennent à Bicolline, apprécient le fait qu'ils décrochent complètement de leur vie quotidienne. Nous pouvons observer que le succès de ce décrochage, repose sur plusieurs circonstances qui mises ensemble assurent un contexte idéal à l'évasion. D'abord, l'absence d'horloge et d'horaire apporte un certain répit et la promiscuité des tentes et des cabanes renforce le sentiment de communauté, un sentiment que plusieurs redécouvrent. Ensuite le décor, naturel et médiéval, donne l'occasion d'échapper à la modernité, de même que le personnage permet de vivre dans la peau de quelqu'un d'autre que soi.

Généralement, les sites touristiques consacrés à la détente complète sont appréciés, parce qu'ils permettent le maximum de repos. Alors qu'ironiquement à Bicolline, ceux qui décrochent probablement le plus sont ceux qui travaillent fort à produire leur enchantement. Pour ceux-ci, les vacances passives, passées à paresser au soleil avec un bon roman, ne suffisent pas à mettre en suspens leur train de vie. Ainsi, Bicolline devient pour eux un puissant stimulant qui offre, en contrepartie, des possibilités infinies de jouer, d'imaginer et de créer en plongeant dans un monde complètement différent.

Conclusion

Initialement, nous voulions démontrer ce qu'est Bicolline, qui sont les Bicolliniens et quelles sont leurs motivations à y participer. Pour ce faire nous devions d'abord expliquer ce qu'est le jeu de rôle Grandeur Nature, puisque c'est ainsi qu'on désigne Bicolline. C'est pourquoi nous avons, avant de le présenter, ajouté une partie théorique explicative dans le but d'éclairer le lecteur. Nous avons cru bon aussi de démontrer la théorie d'enchantement de Yves Winkin, nous avons pu comprendre, de cette façon, les mécanismes qui s'opèrent lorsqu'il est question de roleplay, activité indissociable du jeu de rôle Grandeur Nature et à laquelle Bicolline n'échappe pas. Sa théorie permet aussi de jeter de la lumière sur le souci de crédibilité qu'ont les Bicolliniens de leur décorum. Enfin, comme nous voulions démontrer que Bicolline, par sa complexité, doit être abordé comme un monde secondaire Grandeur Nature et non pas comme un jeu de rôle Grandeur Nature, il a été essentiel de faire intervenir Tolkien, pionnier de la *sub-creation* dont l'œuvre a contribué à mettre en place toute une culture médiévale fantastique récupérée dans nombre de jeux de rôle Grandeur Nature, ainsi qu'à Bicolline.

Ces informations en main, le lecteur était plus en mesure de comprendre la seconde partie de cette étude qui présentait Bicolline dans son ensemble. Ainsi, nous avons pu voir que celui-ci est d'abord un jeu qui englobe de nombreuses facettes : stratégie géopolitique, théâtrale et sportive. Mais aussi qu'il se pratique sur deux plans, virtuel et réel. Ce dernier point fait en sorte qu'il y a continuité, puisque l'évolution du jeu peut se poursuivre à l'extérieur du terrain et parce que le système d'échange d'items virtuels permet de faire le pont entre les deux. La dimension virtuelle est donc une des particularités de Bicolline, mais elle sert aussi à maintenir des liens communautaires hors-jeu à travers le forum de discussion, principal outil de communication reliant une bonne partie des joueurs. Conséquemment, la communauté bicollinienne, à l'image de son jeu, s'est créée et organisée en différents plans, en-jeu et hors-jeu, virtuellement et sur le terrain, incluant une plus grande variété de participants, mais qui partagent un intérêt culturel semblable.

C'est dans son cadre immersif que se démarque le plus Bicolline, son décor immense et permanent, créé en grande partie par les joueurs, et la possibilité de jouer indéfiniment le ou les mêmes personnages apportent une stabilité qui permet la création collective d'un monde secondaire, sans quoi personne ne saurait s'y retrouver en l'absence de repère fixe. Cette particularité offre aussi l'occasion d'inclure un plus grand nombre de participants non GN-istes, plus intéressés par tout le décorum aux allures médiévales, sans toutefois participer à l'évolution du jeu roleplay. Mais cette permanence sert aussi aux joueurs, car l'absence d'un scénario en tant que tel leur permet d'approfondir leur jeu, par exemple en organisant des situations géopolitiques dont les répercussions peuvent se poursuivre sur plusieurs années. Finalement, pour l'ensemble des joueurs la stabilité est très bénéfique; car elle leur laisse du temps, le temps de bien développer leur personnage; le temps d'améliorer un peu plus chaque année leurs costumes et leur décorum; mais aussi le temps d'apprendre à connaître les autres personnages. Ainsi, la sensation de plonger dans un monde secondaire, mais néanmoins bien concret en est que plus puissante.

C'est pour retrouver cet enchantement qu'ils reviennent chaque année, faisant de l'événement *La Grande Bataille*, un rituel qui, dès la sortie de *L'Oracle*, se met en branle par une majorité de joueurs, pour ne se terminer pour plusieurs qu'en septembre ou octobre. Nous pouvons constater, à la lumière des réponses apportées par les Bicolliniens, que la principale motivation à y revenir chaque année est le décrochage complet que procure le moment fort du rituel, c'est-à-dire le séjour, incluant l'ultime grande bataille. Donc, un rituel festif qui permet aux participants une rupture d'avec leur vie quotidienne, où l'éloignement du lieu (au cœur de la forêt mauricienne), le décorum moyenâgeux et fantastique, le port de costumes et la possibilité d'y jouer un personnage accentue davantage la puissance du détachement.

Nous avons soulevé le voile qui recouvrait Bicolline, nous n'avons qu'entr'aperçu sa surface et il est hors de tout doute que celui-ci fera l'objet d'autres

études ultérieurement. Tant de questions n'ont pas, ou été peu abordées, faute de temps et d'espace, comme les systèmes politiques, le mode de fonctionnement des organisations criminelles ou religieuses au sein de cet univers secondaire, les rituels organisés à l'intérieur de l'activité, etc. Aussi quelques questions méritaient une réflexion plus poussée concernant l'engouement actuel pour la médiévalo-celtico-fantasticomanie, mais elles auraient exigé une étude en elles-mêmes. Déjà, au milieu du 20^{ième} siècle, Tolkien s'insurgeait contre certains effets de la modernité; Fournier, quant à lui, explique que notre société actuelle crée des insatisfactions* menant au développement d'une culture héroïque; et finalement, Moser nous indique que le recyclage culturel est un phénomène propre à la modernité. Voilà certaines prémisses de pistes de recherche pour qui voudrait tenter d'analyser les raisons qui ont mené au développement de cette contre-culture qui fascine autant de gens. En ce sens, les participants qui viennent chaque année à Bicolline constituent un bon échantillon pour le chercheur qui bénéficie ainsi d'un groupe d'une envergure surprenante, réunissant des gens de tous âges, provenant des quatre coins du Québec et qui partagent un intérêt semblable pour cette culture.

* « Le citoyen du monde moderne, maillon captif d'une gigantesque chaîne de production et de consommation, peut quelquefois se percevoir comme un simple spectateur de sa propre existence. La société dans laquelle il baigne se charge de baliser son action, son horaire, son devenir même. De temps à autre, il prend douloureusement conscience de son impuissance devant le «fatum», ces forces extérieures qui échappent à son contrôle. À l'occasion, il se surprend même à rêver de liberté! » (Fournier(1997) :1)

BIBLIOGRAPHIE

Livres et articles

- BONTE, Pierre et Michel IZARD (sous la direction de). *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, Référence, Quadrige/ PUF, Paris : 2002 (2000, 1991), 842 pages.
- CAILLOIS, Roger, *L'homme et le sacré*, Gallimard, Paris, 1988, 250 pages.
- FOURNIER, Ghislain, « À chacun son héros. « Jeux de rôles et rites adolescents », *Rituels sauvages*, Revue Religieuses, numéro 16 (automne 1997), pp. 17-24.
- GABILLON, Nicolas, *Mémoire sur le GN*, mai 2003 (archivé au DESS, Communication et Jeunesse de Bordeaux III). 82 pages.
- LÉVY, Pierre, *Sur les chemins du virtuel*. La Découverte, Paris, 1998, 160 pages.
- NÉMETH, Aniko et Miklos PALFY, *Le cycle arthurien et le préraphaélisme : une renaissance postromantique*, Revue d'Étude Française, no. 7, 2002, p 127-133
- RIVIÈRE, Claude, *Les rites profanes*, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 1995, 261 pages.
- TOLKIEN, John, Reuel, Ronald, *Les monstres et les critiques et autres essais*, The J.R.R Tolkien Copyright Trust and the Tolkien Trust, 1983. Christian Bourgois, éditeur, 2006, pour la traduction française, 300 pages.
- TOLKIEN, John, Reuel, Ronald, *Faëries*, George Allen and Unwin Ltd. 1949, 1957, 1964. Trad. de l'anglais par F. Ledoux. Christian Bourgois éditeur, 1974 pour la traduction française, 217 pages.
- TOLKIEN, John, Reuel, Ronald, *Le Seigneur des Anneaux*. Titre original : *The Lord of The Rings*, George Allen and Unwin Ltd 1966. Trad. De l'anglais par F. Ledoux. Christian Bourgois, éditeur, 1992, 1278 pages.
- TRÉMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2001, 309 pages.
- TURNER, Victor W., *Le phénomène rituel. Structure et contre-structure*, PUF, Paris 1990. Titre original : *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure*, 1969, trad. de l'anglais par Gérard Guillet, 206 pages.
-

VAN GENNEP, Arnold, *Les rites de passage : étude systématique des rites*, Picard, Paris, 2004, 288 pages.

WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication : De la théorie au terrain*, Éditions De Boeck & Larcier S.A./ Éditions du Seuil, 2001, 332 pages.

WINKIN, Yves, « Proposition pour une anthropologie de l'enchantement », in P. Rasse, N. Midol, F. Triki (sous dir.), *Unité-Diversité. Les identités culturelles dans le jeu de la mondialisation*, Paris, L'Harmattan, 2001, pp. 169-179.

WINKIN, Yves, « Le réenchantement du monde, coûte que coûte », *le Nouvel Observateur* in *Le NO*, Numéro spécial, "Pourquoi croyons-nous aux contes de fées", N°64, décembre 2006/janvier 2007, p. 10.

WINKIN, Yves, *Utopie, euphorie et enchantement*, en cours.

Internet **Références générales**

Bicolline. Site internet officiel de Bicolline, consulté régulièrement (En ligne), adresse URL : <http://www.bicolline.com>

Le Cercle des Guildes : Forum de discussion de la communauté de Bicolline, consulté régulièrement (En ligne), adresse URL : <http://www.larp.com/cercle>

La FÉDÉGN. Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature, consulté régulièrement, (En ligne), adresse URL : <http://www.fedegn.org>

Autres

ALBISSER, Charlotte, *La Fantasy Française*, page consultée le 7 mars 2007, (En ligne), adresse URL : <http://jeunet.univ-lille3.fr/themes/litteratu/fantasyfr/fantasy.htm>

BESSON, Anne. Tolkien et les romans-mondes, page consultée le 2 février 2007, (En ligne), adresse URL : http://www.elbakin.net/tolkien/evenements/bnf_3.htm

CAZENEUVE, Jean, « Le jeu dans la société », *Encyclopédie Universalis* (version numérique) France S.A, 2007

DELANGE, Cecile et Emilie BLOSSEVILLE, « Jeux de rôle », *Encyclopédie Universalis* (version numérique) France S.A, 2007

DEPAULIS, Thierry, « Wargames », *Encyclopédie Universalis* (version numérique) France S.A, 2007

Dictionnaire international des termes littéraires. Définition : virtuel, page consultée le 10 octobre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://www.ditl.info/arttest/art6573.php>

DUPOUEY-DELEZAY, Aurelien. « Bougre d'externaliste ! » Approches interne et externe du monde de Tolkien, page consultée le 4 février 2007, (En ligne), adresse URL : http://www.jrrvf.com/essais/meneldil/interne_externe.html

Encyclopédie Wikipédia, Glorantha, page consultée le 8 novembre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Glorantha>

Encyclopédie Wikipédia. Jeu de rôle Grandeur Nature, page consultée le 23 janvier 2007, (En ligne), adresse URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature

Encyclopédie Wikipédia. Virtuel, page consultée le 3 novembre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>

La Fantastique Comédie. Association d'un regroupement de personnes ayant le désir de promouvoir le jeu sous toutes ses formes : Grandeur Nature, Théâtre, Jeux de sociétés, jeux vidéos, etc., page consultée le 30 septembre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://fantastiquecomedie.ifrance.com/tournoitrollball.htm>

La page à Melkior. Site dédié aux jeux de rôle au Québec, page consultée le 29 janvier 2007, (En ligne), adresse URL : <http://www.lapageamelkor.org/>

Le Livre de feu, Site dédié au jeu de rôle page consultée le 2 octobre 2006(En ligne), adresse URL : http://livre.de.feue.free.fr/index.php?x=ART&num_article=1140

MOSER, Walter, Spätzeit : pour une détermination de notre contemporanéité culturelle, page consultée le 1^{ier} mars 2007, (En ligne), adresse URL : <http://www.fas.umontreal.ca/LITTCO/spaetzeit/>

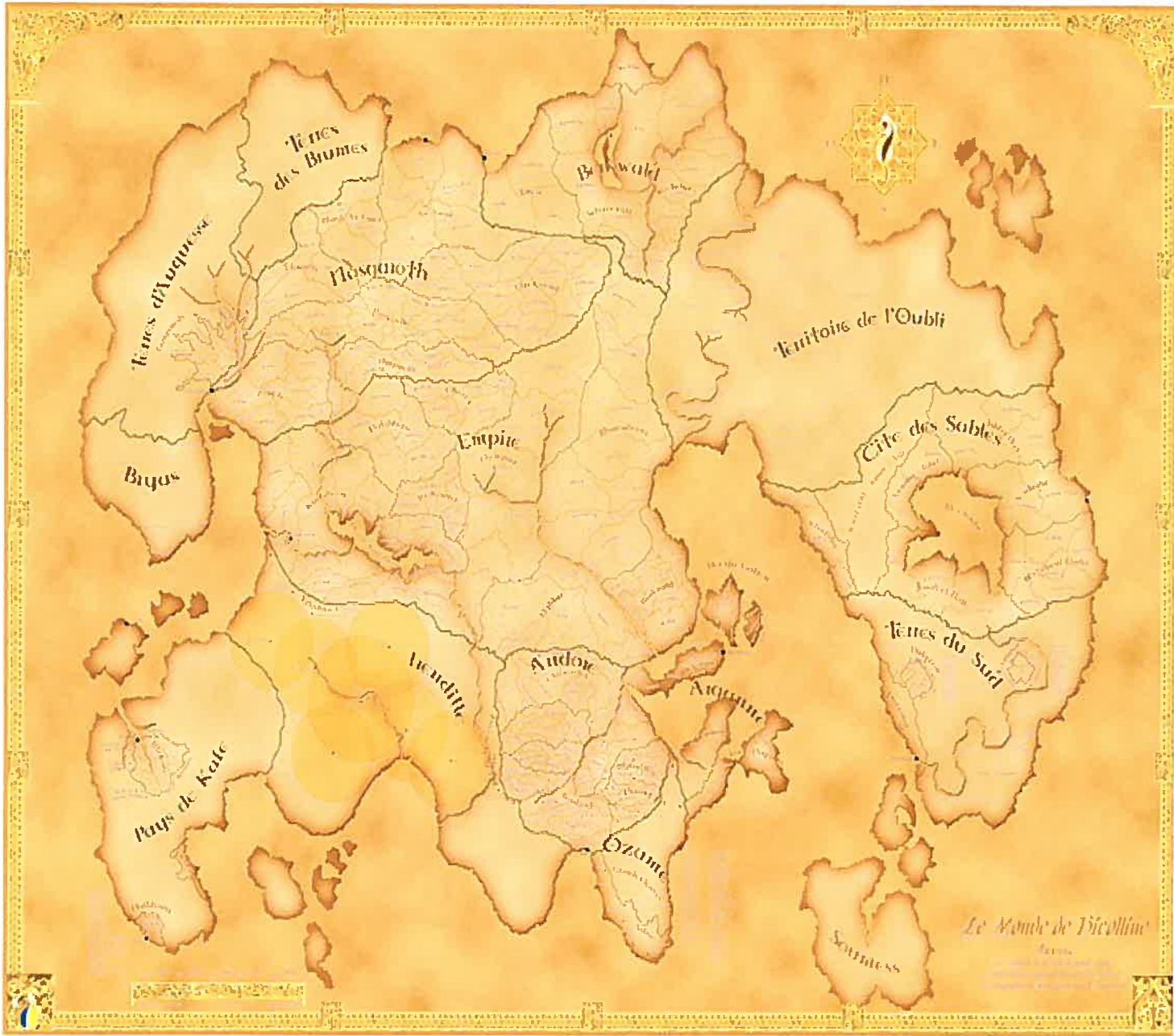
ROHAN-CSERMAK, Gesa de, « Ethnologie du jeu », *Encyclopédie Universalis* (version numérique) France S.A, 2007

Scénariothèque. Site dédié au jeu de rôle sur table, page consultée le 2 octobre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://www.scenariotheque.org>

Tolkiendil, Site dédié à J.R.R.Tolkien, page consultée le 1^{er} février 2007, (En ligne), adresse URL : <http://www.tolkiendil.com>

Elblakin, Site dédié à J.R.R.Tolkien, page consultée le 1^{er} février 2007, (En ligne), adresse URL : <http://www.elbakin.net/tolkien/tolkien/index.php>

Trollcalibur. Portail communautaire axé sur le développement du matériel et des décors pour les jeux de rôle grandeur nature, page consultée le 10 octobre 2006, (En ligne), adresse URL : <http://www.trollcalibur.com>





















































©Bicolline2003







Sur la littérature *Fantasy*

Tout d'abord il est important de noter que le terme *fantasy* en littérature est un genre établi, celui-ci ne doit pas être confondu avec le mot français « fantaisie » beaucoup plus général dans sa signification. Le genre *fantasy* est apparu chez les Anglo-Saxons et s'est bien établi avant de faire une percée dans la littérature française. Il est possible que les Français aient adopté le terme tel qu'il est, pour éviter la confusion. Aussi, celle-ci est constamment confondue avec deux autres genres littéraires semblables, la science-fiction et le fantastique; Charlotte Albisser nous dresse, dans sa thèse *La Fantasy française*, un portrait simple et général de ces trois types de littérature s'appliquant aussi au modèle anglo-saxon:

- Le Fantastique relève de ce qu'il appelle " l'irrationnel inacceptable ". Un élément surnaturel ou un phénomène insolite fait irruption dans le monde réel, quotidien, tel que nous le connaissons. Ce phénomène n'est pas accepté par les personnages, ébranle leurs certitudes et génère souvent la peur et l'angoisse. Les personnages récurrents dans ce type de récit sont vampires, fantômes, démons, revenants.

La Science-fiction tient quant à elle du domaine de "l'irrationnel acceptable". Cette fois ce qui semble invraisemblable est accepté par les personnages, car tout est justifié de manière scientifique et obéit à une logique bien spécifique. Il s'agit souvent de romans d'anticipation, dans lesquels l'auteur imagine ce que pourraient être les avancées de la science, où ce que serait le monde si les choses avaient évolué différemment.

Par rapport à ces deux autres genres, la *Fantasy* est de l'ordre de "l'irrationnel accepté". Elle peut en cela être rapprochée du genre Merveilleux, avec quelques nuances. Ici l'histoire se déroule dans un univers différent de celui du lecteur et tout ce qui nous semble irrationnel est accepté sans explication. Comme pour le merveilleux et le conte de fées, il s'agit ici d'un contrat de lecture, le lecteur sait qu'il entre dans l'irrationnel et que rien ne sera justifié, car tout sera considéré comme allant de soi. Cependant à la différence du merveilleux, la *Fantasy* crée de toutes pièces un autre univers, avec ses sociétés, ses lois, ses modes de vie, de pensée, ses systèmes politiques.- (Albisser (2004))

En d'autres mots, les deux premiers genres font référence au monde dans lequel nous vivons, dans le sens où les scénarios englobent notre réalité interne. Dans le premier, l'élément surnaturel (le fantastique) fait irruption dans notre monde parfaitement normal, tel qu'il est ou qu'il a pu l'être autrefois. Alors que le deuxième fait appel, dans une certaine mesure, au rationnel; il anticipe le futur ou extrapole sur le développement technologique mais toujours sur des bases plus ou

moins logiques. La fantasy, elle, a sa propre réalité interne, bien que celle-ci utilise la plupart du temps comme toile de fond des éléments d'inspiration historique et/ou mythologique; le lecteur doit accepter tel qu'il est l'univers proposé dans le roman, en autant que cet univers soit crédible avec sa propre logique interne.

Ainsi, on retrouvera dans un récit de type fantasy le caractère d'héroïcité qui caractérise les récits mythologiques : l'élément surnaturel (magie) pour nous, mais tout à fait naturel pour les personnages; les quêtes à accomplir; la lutte entre le Bien et le Mal; la présence de cultures anciennes ou révolues; la présence de créatures imaginaires, etc. En ce sens, la fantasy pourrait bien être une forme évolutive de la mythologie à la différence que celle-ci n'a pas la prétention d'être : « Un ensemble de croyances se rapportant à un même thème et s'imposant au sein d'une collectivité. » (Larousse (1999) :684). Mais la différence est tout de même infime, nous pourrions définir la fantasy comme suit : « Un ensemble de créances secondaires* existant en littérature et au cinéma qui s'impose surtout dans l'univers des rôlistes et des GN-istes, mais depuis quelques années aussi chez beaucoup d'Occidentaux ».

* Action de suspendre momentanément son incrédulité et croire que ce monde est bien réel pour être en mesure de l'apprécier.

Lexique

Bicolline : Le nom désigne autant l'univers fictif que la coopérative de travailleurs. Il s'est imposé de lui-même après que Luc Lavergne, premier propriétaire du terrain qui s'est associé à Olivier en mettant à contribution ses terres, l'eut auparavant utilisé dans le cadre d'une petite fiction cinématographique.

Le choix de l'hippocampe bleu et jaune comme symbole de Bicolline : Il y a deux raisons, l'une pour les particularités de l'animal en question (petit animal curieux qui ressemble à un dragon d'eau et dont le mâle a la responsabilité de porter le petit sur son dos) ; et l'autre plus étrange, qui serait due à la présence dans la rivière Souris, un cours d'eau qui traverse le terrain, d'une espèce unique au monde : l'hippocampe d'eau douce. Histoire véridique ou légende?

GN ou GN-iste (prononciation: Gé-ène ou Gé-ène-iste) : Désigne les habitués de Grandeur Nature uniquement.

Rôliste : Désigne l'ensemble des habitués de jeux de rôle, incluant les jeux sur table, vidéo et de Grandeur Nature.

NPC : « Non player character », terme utilisé généralement dans les GNs et qui désigne un personnage créé par l'organisation, personnifié ou non, dans le but de diriger l'évolution du jeu dans une direction voulue. Appelé en français (surtout en Europe) **PNJ** : « Personnage non joueur ».

Roleplay ou roleplaying : Désigne une action *faire du roleplay* ou un qualificatif *une action roleplay*. Entreprendre une action ou agir et réagir en tant que personnage au sein d'un scénario ou dans l'univers qui lui est donné. Même si en français, le terme en-jeu serait plus approprié, c'est généralement le terme anglais qui est utilisé.

