



**HAL**  
open science

# Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local

François Vanhille

► **To cite this version:**

François Vanhille. Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local. Droit. 2013. dumas-00909488

**HAL Id: dumas-00909488**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00909488>**

Submitted on 26 Nov 2013

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

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

Mémoire de Master 2ème année, mention droit public,

spécialité DROIT DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES ET DES ENTREPRISES CULTURELLES,

présenté par FRANÇOIS VANHILLE.

### **Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales**

*Une ressource inexploitée au service du développement local*



Les opinions exprimées dans ce mémoire sont propres à leur auteur  
et n'engagent pas l'Université de Reims - Champagne Ardenne.

Illustration de couverture : crédit photo autorisé,  
sources libres : <http://photopin.com/> - Composition : Blaise Corneloup.

Mémoire imprimé sur papier recyclé

## **Remerciements**

Pour avoir accepté de diriger ce mémoire et pour m'avoir apporté son aide et ses conseils, je remercie Mme Roselyne Allemand.

Je remercie également les personnes qui ont accepté de répondre à mes questions : Cyril Villagonga, Pierre Rosenthal, Robert Pujade, Frédérique Morwen Malvesin, Cédric Littardi, Thomas Laborey, Patrick Janniaud, Mickaël Grandjean, Jean-Pierre Boillon, et Arnaud Deroubaix.

Pour leur aide, je remercie Nathalie Zéma et Céline Guébert pour les relectures, Christophe Lamendin, Judith Dargencourt, et Jean-François Dargencourt, pour leurs conseils.

Je remercie les personnes, associations et forums qui ont relayé le formulaire d'enquête et je tiens également à remercier les contributeurs du questionnaire qui ont donné de leur temps pour ce projet de recherche.

Je dédie le fruit de ce travail à ma fille.

## Sommaire

Introduction.....	1
Chapitre I - Cultures de l'imaginaire : de quoi parle-t-on ?.....	17
A/ Jeux de société : l'apport des jeux de simulation.....	23
B/ Loisirs en costume : pas un déguisement mais une dialectique culturelle...	29
Chapitre II - les passionnés, qui sont-ils ? .....	36
A/ Six profils pour une culture partagée.....	36
B/ Des Festivals qui font Culture.....	54
Chapitre III - Figures et processus d'apprentissage.....	65
A/ Les marqueurs culturels d'une communauté .....	65
B/ Des compétences mais aussi du développement personnel.....	70
C/ Entretiens : des figures d'un milieu plutôt que d'une culture.....	83
Chapitre IV - L'imaginaire au service des collectivités territoriales.....	106
A/ Création d'un festival : l'exemple de Meyzieu.....	106
B/ Qu'avons-nous trouvé ?.....	112
C/ Politiques culturelles, dispositifs, et acteurs.....	123
D/ Le Droit public appliqué aux Cultures de l'imaginaire.....	128
Conclusion.....	131

## Préambule

Les Cultures de l'imaginaire sont un sujet au contour encore imprécis : leurs passionnés évoluent pour certains dans l'univers des loisirs en costume avec le jeu de rôle grandeur nature, la reconstitution historique, le cosplay, pour d'autres dans celui des jeux de simulation qui rassemble les jeux de rôle sur table, les jeux vidéo, mais aussi les jeux de société. On les dit geeks ou créatifs culturels, amateurs de littératures de genre, qui se pressent à de multiples conventions et festivals dédiés. Si ce travail de recherche se penche sur ce public connecté dans une culture plurielle, globalisée par les nouveaux médias et technologies, c'est pour mieux cerner les enjeux du développement local par la médiation culturelle. Qui mieux que les collectivités territoriales est à même d'identifier et de valoriser la plus-value qu'apporte ces passionnés ? C'est la question à laquelle nous tenterons de répondre.

## Introduction

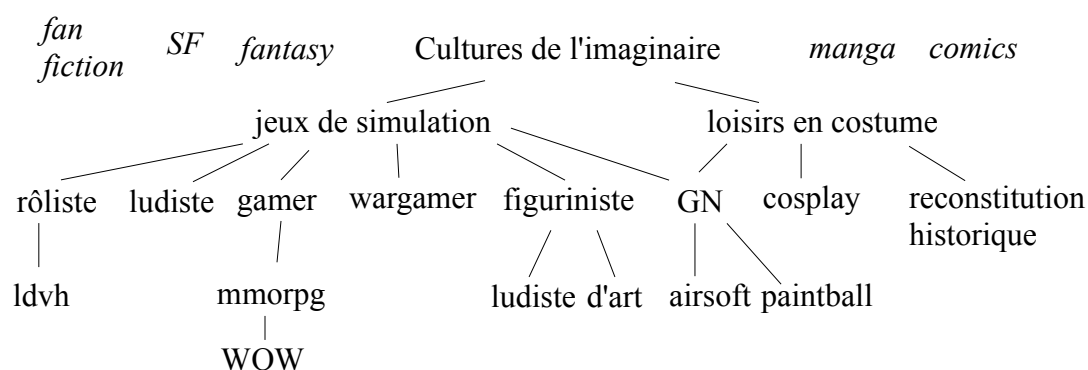
« Un adulte créatif est un enfant qui a survécu. »

Ursula K. LE GUIN, auteure américaine de fantasy et de science-fiction.

Les Cultures de l'imaginaire sont une Culture plurielle pour des créatifs hors normes. Elles sont plurielles en cela qu'elles forment un ensemble non homogène, mais relié par de multiples ponts et passerelles qui les baignent toutes dans un imaginaire collectif.

C'est pourquoi nous allons présenter en quelques mot-clés les huit profils de passionnés qui, selon nous, en sont l'incarnation. C'est la première fois qu'une proposition de classification et de modélisation est proposée en vue d'une analyse de ces pratiques dans le cadre des festivals et des collectivités territoriales. Les sources qu'appellent ces définitions seront développées dans le Chapitre I. Il s'agit avant tout de munir le lecteur des principaux outils de compréhension des concepts qui vont être présentés après. Le schéma suivant permettra de mieux visualiser cet ensemble non exhaustif du point de vue des pratiques et de s'y référer si besoin :

### Schéma : Cultures de l'imaginaire, quelques mots-clés.



Les **wargamers** pratiquent les « jeux de guerre », jeux de stratégie militaire avec pions ou figurines. Les **figurinistes** sont des passionnés de figurines à jouer ou à peindre. Les rôlistes sont adeptes de jeu de rôle sur table. Le **ludiste** s'adonne aux jeux de société. On entend par jeux de société les jeux de plateau, de cartes, de figurines, jeux traditionnels et nouveaux jeux. Le **jeu de rôle** sur table (JdR) est un loisir, animé par un meneur de jeu<sup>1</sup>, qui consiste à s'installer avec quelques amis (**rôlistes**) autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire. Les clubs de JdR se regroupent au sein de la Fédération française de jeu de rôle (FFJDR). En anglais on nomme le JdR : role playing game (RPG). Les livres dont vous êtes le héros (LDVH), ou livre-jeu à paragraphes numérotés et fins multiples ont été inspirés des univers de jeu de rôle. Le **gamer** est un passionné de jeux vidéo. Les MMORPG sont des jeux vidéos RPG en ligne, « de masse », c'est-à-dire multijoueurs. World of Warcraft (WOW) est un MMORPG médiéval fantastique.

Le genre médiéval fantastique est souvent associé à la **fantasy** qui est une littérature de genre intégrant dans ses univers la magie, le surnaturel et le merveilleux. Parmi les littératures de genre on trouve aussi la science-fiction (**SF**), le Manga et les Comics. Le **Manga** est une bande dessinée inspirée des bandes dessinées de la culture populaire japonaise. Les **Comics** sont des bandes dessinées issues de la culture populaire américaine. Ces genres sont parfois relayés par la **fan fiction** qui est un récit de fan pour des fans. Ou par le mainstream qui est le courant dominant d'une culture mondialisée principalement par les médias. Les jeux de simulation regroupent les jeux de société (ludistes), les jeux de rôle sur table (rôlistes) et les GN (gnistes), ainsi que les jeux vidéo (gamers). Les **GN** sont des jeux

---

<sup>1</sup> À l'origine nommé Maître du Donjon (Donjon Master ou DM) dans le jeu Donjons & Dragons (D&D). Donjons & Dragons est le premier jeu de rôle de l'histoire contemporaine.

de rôle grandeur nature, ce qui veut dire qu'ils se différencient du jeu sur table par le port d'un costume et l'interaction dans un décor de jeu à taille humaine. Les associations de GN se regroupent au sein de la Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature (FédéGN). Le **gniste** est un passionné de jeu de rôle grandeur nature. Parfois les GN se pratique avec de l'**airsoft**, qui est une réplique d'armes à feu propulsant des billes. Par extension l'airsoft est aussi un sport d'équipe ayant pour but l'élimination de l'équipe adverse. Le **paintball** se distingue de l'airsoft par l'utilisation de lanceurs à billes de peinture de plus gros calibre. Le **cosplayer** confectionne soi-même un costume de personnage de fiction et le porte dans le cadre d'événements dédiés à cette passion qu'on appelle le **cosplay**. Le reconstituteur pratique la reconstitution historique, c'est-à-dire une forme d'archéologie expérimentale amateur. Ses passionnés s'appellent les **reconstituteurs**. Les gnistes, cosplayers, et reconstituteurs pratiquent les loisirs en costume, où s'applique assez souvent un **dress code**, ce qui signifie un code vestimentaire imposé pour la participation à un événement.

Nous proposerons une définition synthétique de ces Cultures au terme des résultats de l'enquête que nous avons menée, pour mieux comprendre qui sont ces passionnés qui les pratiquent. Cette enquête est constituée de deux parties : un questionnaire qui a recueilli trois cent vingt et une réponses individuelles après une campagne de diffusion de trois mois, et une série de presque quinze heures d'entretiens auprès de dix professionnels et bénévoles impliqués. Nous avons décidé de compléter cette enquête via questionnaire par des entretiens, car n'ayant pu obtenir un panel équilibré, il nous a fallu déterminer d'autres critères pour compléter cette recherche en la croisant avec des données issues cette fois des bénévoles et professionnels du milieu des Cultures de l'imaginaire. Cette introduction ne



présentera pas un plan détaillé des sujets traités, même s'ils y seront évoqués, mais plutôt une liste des principaux questionnements et pistes qui ont vu le jour au long du travail de préparation. Les entretiens seront cités par leur numérotation dans la table des matières.

Cet imaginaire collectif n'est pas celui de la littérature, du cinéma, ou de la télévision, de la mythologie, des contes et légendes. Il s'en inspire en les dépassant par la mise en scène de ses propres désirs par l'individu lui-même.

Olivier Caïra, dans son livre « Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs » cite ces « deux phrases que l'on trouve aujourd'hui au générique final de presque toutes les œuvres hollywoodiennes :

Les personnes et les événements dans ce film sont fictionnels. Toute ressemblance avec des personnes ou des événements réels est inintentionnelle »<sup>2</sup>.

Ce que précisément les passionnés de Cultures de l'imaginaire recherchent à vivre et à montrer serait le retournement de cette sentence, volant ainsi la vedette à la fiction de consommation courante :

Les personnes et les événements dans cette création sont fictionnels. Toute ressemblance avec des personnes ou des événements imaginaires est intentionnelle.

Cette intention, c'est d'aspirer l'imaginaire dans le monde réel, pour le marteler et en faire une création personnelle que l'on présentera à autrui. Cette création peut commencer simplement par un joueur qui entonne une voix grave lorsqu'il montre une carte à jouer représentant un loup garou autour d'un jeu de société et finir par la production complète (ex : cosmogonie, décors, personnages) d'un univers de jeu comme il en existe dans les jeux de rôle ou les jeux vidéos.

En effet le cosplayer crée son costume en s'inspirant d'un personnage de

---

<sup>2</sup> Olivier CAÏRA. Définir la fiction: du roman au jeu d'échecs, En temps & lieux, Paris: École des hautes études en sciences sociales, 2011, p155.

fiction. Ce qu'il va donner à voir c'est sa propre expression et interprétation de l'imaginaire échafaudé par d'autres. Sortir une boîte de jeu de société d'un placard et se réunir autour de la table pour jouer avec la fiction représentée sur le plateau de jeu et les accessoires qui l'entourent (pions, cartes, figurines) c'est se mettre dans une ambiance, qui même si généralement elle est triviale, n'en est pas moins un huis-clos avec un imaginaire collectif, où les joueurs sont momentanément affranchis des règles et conventions sociales<sup>3</sup>. Ces règles sont remplacées, le temps d'une partie, par les règles du jeu. Ici encore les joueurs de jeux de société, et pas seulement les auteurs de jeux, sont des créatifs, au sens que le temps d'un jeu ils expérimentent un univers avec des lois différentes, les obligeant à mettre en œuvre des attributs et des compétences qu'ils n'utilisent pas dans le jeu social habituel. C'est effectivement faire comme jouent les enfants : à la manière de... (dans la classification des quatre catégories de jeu de Caillois, c'est le simulacre ou mimicry. Op cit.). Même dans la reconstitution historique, où on se costume pour faire revivre une période, une époque, en racontant l'Histoire, si fidèle et rigoureuse soit la démarche de reconstitution : on se raconte des histoires.

Comme pour la préparation de la participation à un jeu de rôle grandeur nature, c'est tout ce construit individuel bâti lors de longues heures de recherche documentaire et d'apprentissage de techniques de fabrication, qui fera la grande histoire que chacun racontera aux autres, quand tous les passionnés se rassembleront pour échanger autour de toutes les petites histoires individuelles élaborées séparément.

Les jeux de rôle ont toujours été un laboratoire de scénarios pour un imaginaire que se partagent les Cultures de l'imaginaire. Olivier Caïra, dans Jeux de

---

<sup>3</sup> Parmi six critères pour définir l'activité ludique : « elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires » selon Roger CAILLOIS, Les jeux et les hommes le masque et le vertige, Paris : Gallimard, 1957.

rôle, forges de la fiction, déclare à propos de la version du magazine de jeu de rôle Casus Belli d'après 2000 : « La nouvelle série portait le sous-titre « *Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire* », ce dernier terme recouvrant aussi bien l'actualité du cinéma que celle de l'illustration ou de la littérature »<sup>4</sup>.

Cette presse spécialisée faisait déjà état d'un champ culturel plus large que la seule culture ludique, mais pourtant restait vissée à un socle encore mal connu du grand public : les jeux de simulation. Depuis le début des années 1980 toute une génération de rôlistes a grandi en imaginaire avec ce magazine et a aujourd'hui essaimé dans différents domaines professionnels, en particulier les domaines créatifs et culturels. Dans la section Entretiens de ce mémoire (chapitre III), neuf sur dix personnes interrogées ont été lecteurs de Casus Belli, dont une en a été rédacteur en chef adjoint et une autre pigiste.

Ils rejoignent la cohorte des 17 % de créatifs culturels décrits dans l'enquête de l'ouvrage collectif dirigé par Jean-Pierre WORMS : « les créatifs culturels en France » (2007)<sup>5</sup>. Jean-Pierre WORMS est sociologue au CNRS, il a été député (rapporteur des principales lois de décentralisation), membre du Conseil de l'Europe, et se présente comme un « sociologue engagé » menant un travail « d'ingénierie démocratique »<sup>6</sup>. Cette sensibilité assumée pour une culture innovante (penser globalement) dans les territoires (agir localement) fait écho aux propos que nous tiendrons dans le chapitre IV de ce mémoire.

L'enquête fait suite à la première enquête<sup>7</sup> sur les créatifs culturels, menée en 2000, aux Etats-Unis par Paul H. Ray et Sherry Ruth Anderson, respectivement

4 Olivier, CAÏRA, JEUX DE RÔLES, les forges de la fiction, CNRS éditions, Paris, 2007, p 35.

5 ouvrage collectif, dir. Jean-Pierre WORMS, Les créatifs culturels en France, Société civile, Gap: Yves Michel, 2007.

6 Jean-Pierre WORMS, Le capital social associatif en France hier et aujourd'hui, Le Capital social, performance, équité et réciprocité, revue Recherches, éditions La Découverte, février 2006.

7 Paul H. RAY, Sherry Ruth ANDERSON, The Cultural Creatives: How 50 Million People Are Changing the World (illustrated ed.), New York: Harmony Books, 2000.

sociologue et psychologue.

Comme nous allons l'envisager et le constater dans notre enquête, les créatifs culturels issus des Cultures de l'imaginaire tendent plus spécifiquement vers trois des six axes de l'enquête originelle (Op cit. Enquête de 2000) :

- la reconnaissance des valeurs féminines : l'empathie, la coopération, l'attention à la violence, une autre idée de la réussite.

Même si les femmes sont encore minoritaires dans le milieu on constate une augmentation de leur influence, l'empathie est citée par les passionnés comme valeur apportée par la pratique, la coopération se concrétise par une prévalence et une reconnaissance plus importante des jeux coopératifs, l'attention à la violence, par les débats qui parcourent la communauté gniste sur les armes utilisées dans les GN, et l'autre idée de la réussite par la pratique communautaire de la vie de « campement » qu'on retrouve dans la reconstitution historique et la fréquentation des GN.

- la connaissance de soi : le développement personnel, la dimension spirituelle.

Il faut savoir que 13 % des contributeurs ayant répondu à la question de notre enquête sur les compétences acquises dans le cadre de leur passion ont cité une compétence liée à leur développement personnel : comme l'empathie, la confiance en soi, la curiosité (Tableaux 19 et 22, chapitre III). Notons qu'un passionné déclare s'être ouvert à la spiritualité, dans un témoignage, page 78.

- l'ouverture culturelle : le respect des différences, le multiculturel.

Parmi les 18 % des mêmes contributeurs qui ont cité une compétence de communication, celle qui a été le plus citée est la prise de parole ou l'expression orale. Parmi les valeurs que les contributeurs déclarent avoir acquises grâce à leur passion on trouve en premier lieu l'ouverture d'esprit, puis la tolérance, l'ouverture à autrui (Tableau 25, Chapitre III). Parmi les premières connaissances acquises,

toujours dans les résultats du questionnaire on trouve l'acquisition ou le perfectionnement de l'anglais.

Mais le phénomène des créatifs culturels ne suffit pas à lui seul à expliquer l'engouement des passionnés pour les Cultures de l'imaginaire.

La culture geek est la seconde clé de compréhension indispensable pour comprendre les Cultures de l'imaginaire. Avec ses quarante ans d'histoire, ce phénomène est né comme sous-culture, pour grandir en contre-culture et rejoindre aujourd'hui le courant dominant (mainstream).

Le site Internet Culturellement Geek<sup>8</sup> propose une histoire et une définition du concept : « (...) Né dans l'isolement social, le geek, souvent confondu à ses débuts avec le nerd, était alors l'intello de la classe, mis au rebut, qui se tournait par défaut vers l'imaginaire, le portant au rang d'art. (...) Il était celui qui se passionnait pour un domaine d'élection précis, l'informatique en tête toujours, mais la culture de l'imaginaire également. SF et fantasy, que ce soit dans la littérature, le cinéma ou les jeux de rôle, sont ainsi devenus des domaines fédérateurs de la communauté. (...) Une chose est sûre : le geek est un passionné, (...), un rêveur qui a transformé l'imaginaire en art de vivre ».

Dans les années 1970, c'est encore comme on l'a vu une sous-culture, puis les geeks atteignent l'âge adulte et leur place dans la société civile. On parle même d'alpha-geeks pour désigner les geeks qui ont réussi et sont devenus des leaders d'opinion : Bill Gates, Steve Jobs, Peter Jackson pour les anglo-saxons, Alexandre Astier (Tableau 16, Chapitre III), chez les français. Mark Zuckerberg, bien que

---

<sup>8</sup> Voir la définition en pied de page où apparaissent les mots « Culture de l'imaginaire » : « Culturellement Geek - Actus, tests et culture geek ». Consulté le 19 juillet 2013. <http://www.culturellement-geek.com/>.

n'étant pas de la même génération que les précédents.

« Il était soudain plus difficile de se moquer des Geeks parce que tout simplement l'homme le plus riche du monde en était un » (à propos de Bill Gates, La Revanche des Geeks<sup>9</sup>).

Les années 1990 ont vu un retournement de situation :

« (...) les années 1990 et leurs glorieux progrès technologiques. Les ordinateurs trônaient désormais dans tous les salons et Internet les reliaient entre eux : un vieux rêve de Geek. Grâce au web ceux-là avaient enfin un espace pour créer des liens au-delà des frontières et prendre conscience de leur nombre. Mieux encore : Internet inoculait le virus technologique à la planète entière, et le monde commençait à regarder les geeks d'un autre œil » (Op cit La Revanche des Geeks, caler l'image à 33mn 56s).

En France, la culture geek continue alors à être une contre-culture :

« Le caractère intellectuel du JdR (langage, écriture, histoire – fût-elle imaginaire) a fait jouer aux univers de jeu le rôle d'une alternative protestataire à la culture dominante : folklore, religions préchrétiennes, auteurs et genres considérés comme mineurs par la littérature établie se sont trouvés mis en valeur par une communauté. Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares » (Annexe IV, Entretien N°5, p34).

Le sociologue Laurent Trémel, dans Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia (2001)<sup>10</sup> donne l'exemple d'une « culture critique » qui s'est développée à cette

---

9 PÉRETIÉ, Jean-Baptiste, La Revanche des Geeks, documentaire, première diffusion : Arte, 28 avril 2012. Le documentaire montre comment les geeks, exclus de la société dans les années 1970, sont finalement devenus à la mode au cours des années 1990 et 2000.

10 Laurent TRÉMEL, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Paris, Presse universitaire de France, 2001, 310p, p92-94.

époque dans le milieu français du jeu de rôle. Les années 1990 ont marqué un précédent en effet dans l'histoire du jeu de rôle : l'arrivée de nouveaux jeux aux univers sombres, décadents, gores (violence et hémoglobine), post-apocalyptiques, pessimistes. La nouvelle vague d'auteurs était en effet loin de la candeur des Hobbits de l'œuvre Le Seigneur des Anneaux<sup>11</sup>, chère aux passionnés d'univers de fantasy.

Les années 1990 ont été aussi le théâtre de polémiques médias autour des jeux de rôle, qui ont commencé avec l'affaire des profanations de Carpentras<sup>12</sup>, se sont poursuivies avec l'émission télévisée de Mireille Dumas, Bas les Masques, et dont les derniers ersatz remontent au communiqué de presse (droit de réponse) commun à la FFJDR et à la FédéGN, au sujet du film Demain dès l'Aube (2009), qui fait l'objet de l'Annexe V.

De son côté la Fédération de jeu de rôle grandeur nature belge en avait publié un également, qui a poussé l'auteur à se rétracter et à finalement reconnaître que le discours tenu sur les dangers de ces passions n'était pas fondé et ne servait que les objectifs de la narration. L'auteur tenait en effet un discours ambiguë à propos des passionnés<sup>13</sup> et le pitch (accroche de présentation) du film était éloquent d'imprécision et d'exaltation de fait divers sensationnel : « La relation de deux frères dont le plus jeune est passionné de batailles historiques, au point d'être coupé de la réalité et de ne plus vivre qu'à travers les jeux de rôle. À la demande de leur mère,

11 J.R.R. TOLKIEN, Le Seigneur des Anneaux, édition complète, Paris: Bourgois, 2001.

12 Voir à ce sujet l'ouvrage d'un officier de gendarmerie instructeur du dossier, qui a participé à dissiper toute ambiguïté sur l'implication et la nocivité du jeu de rôle dans d'éventuelles dérives de jeunes : Jean-Hugues MATELLY, Jeu de rôle, Toulon, Les presses du midi, 1997.

13 « L'univers des fans de batailles historiques est méconnu du grand public. Denis Dercourt explique comment il a eu l'idée de consacrer un film à cette passion singulière : *"Il y a huit ans, j'ai découvert par un article dans un journal l'existence de ces gens qui chaque week-end endossent un costume et recréent aussi fidèlement que possible certaines périodes historiques, la plus représentée étant l'époque napoléonienne. C'est un phénomène assez secret, mais qui existe un peu partout dans le monde. (...) La folie du détail historique (ces gens sont en général très documentés), se double d'une folie de l'étanchéité aux autres – personne ne doit savoir quelle est leur identité lorsqu'ils ne jouent plus les hussards. Pourtant, cette passion contamine souvent toute leur existence : les appartements des gens chez qui nous nous sommes rendus pour emprunter des accessoires ou des costumes ont quelque chose du musée, ils sont envahis par l'univers napoléonien.*», « Anecdotes du film Demain dès l'aube... - AlloCiné ». Consulté le 22 août 2013. <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-136723/secrets-tournage/>.

Mathieu, l'aîné, va tenter de sortir Paul de cet univers mystérieux et secret où la frontière entre jeu et réalité n'existe pas toujours. Pour y parvenir, il n'aura d'autre choix que d'y basculer à son tour... ». Inutile d'indiquer que ces polémiques mal renseignées ont fait un tord considérable à l'ensemble des communautés des Cultures de l'imaginaire<sup>14</sup>, en particulier en ce qui concerne leur tissu associatif et la cooptation des jeunes.

Ce qui est en revanche amusant dans le fait de lever cette ambiguïté, c'est l'extrême difficulté qui existe actuellement de faire se reconnaître les deux passions (la reconstitution historique et le milieu rôliste) comme éléments constitutifs d'une même famille : les Cultures de l'imaginaire. C'est pourtant ce que nous tenterons de démontrer dans le cadre de ce mémoire.

Aujourd'hui le courant culturel dominant a complètement intégré et est en phase de digérer les derniers bastions de la culture geek : la ménagère de moins de cinquante ans, le jeune de banlieue, le jeune des beaux quartiers, ont tous vu les films autour du Seigneur des Anneaux, parlent dans les transports en commun du dernier épisode de la série télévisée Game of Thrones, ou en son temps de la série Kaamelot, commentent les séries qui traitent de zombies, de vampires, de loup-garous, d'extra-terrestres. Le soap-opera<sup>15</sup> s'est emparé de la fantasy et de la science-fiction. Les films sur les super-héros n'ont jamais été aussi nombreux depuis dix ans, alors que pendant vingt ans avant, ils se comptaient sur les doigts d'une main. La culture des Comics, elle aussi a rejoint le mainstream. Les geeks sont flattés de ce phénomène mais ressentent un malaise, comme si on leur volait quelque chose.

L'influence de la culture geek sera peut-être bientôt déclinante, peut-être finira-t-elle par être rejetée non plus comme sous-culture, mais comme

---

14 Op cit Laurent TRÉMEL, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, p44-53.

15 Littéralement « Opéra Savon », style qui désigne les séries télévisées dites « à l'eau de rose ». Kate BOWLES. Soap opera: 'No end of story, ever' in The Australian TV Book, (Eds. Graeme Turner and Stuart Cunningham), Allen & Unwin, St Leonards, NSW, 2000.



conservatisme d'une classe privilégiée ? Elle commence d'ailleurs déjà à l'être par les jeunes, pour qui le terme de « geek » est synonyme de « vieux », « ringard », « dépassé ». Ce qui est actuellement vrai, la « culture geek est indissociable de la culture populaire dans son ensemble » (La Revanche des Geeks) ne sera sans doute bientôt plus vrai, le pic de popularité est en passe d'être atteint. C'est à croire que tout phénomène culturel suit un principe évolutif, puis de déclin : d'abord une sous-culture s'élevant ou non en contre-culture, puis elle vit une diffusion de masse et une popularisation de ses marqueurs culturels, enfin un pic de popularité, avant d'être avalée dans le pot commun de l'inconscient collectif. Comme le dit un commentateur dans la Revanche des Geeks : « Il faut avoir souffert d'être un geek pour comprendre ce qu'est véritablement être geek ».

Si la culture geek est une culture qui compte parmi les Cultures de l'imaginaire, on ne peut pas dire que pour autant tous les passionnés de ces cultures sont des geeks. En tout cas rien de significatif dans l'enquête (questionnaire et entretiens) que nous avons menée, ne nous a permis de l'affirmer.

Par contre ce que nous pouvons dès à présent poser comme piste de recherche c'est que les Cultures de l'imaginaire sont une communauté de passionnés invisible des institutions publiques : même si des partenariats avec des collectivités territoriales, institutions culturelles, parfois durablement, se nouent, les élus, les décideurs, connaissent encore mal leurs contours et leurs potentiels pour le développement local. Cette communauté est cependant visible du secteur privé, elle est en soi un marché, car comme la qualifie un entrepreneur interrogé lors des entretiens elle est : « en surconsommation de produits culturels ».

C'est aussi une population de créatifs hors des radars institutionnels, dans le sens que l'État français ne semble pas encore avoir saisi comment les intégrer dans les politiques culturelles qu'il initie : que ce soit dans le Patrimoine, la culture scientifique et technique, la jeunesse, les sports, la vie associative. Deux fédérations représentatives ont reçu l'agrément du ministère de la Jeunesse et des Sports, mais aucun partenariat significatif ne permet encore de prétendre que les Cultures de l'imaginaire jouent un rôle déterminant ou important dans les relais et partenariats des politiques publiques avec la société civile.

En Europe pourtant, dans les pays scandinaves notamment, les Cultures de l'imaginaire sont mieux intégrées dans la société civile : même si elles ne sont pas organisées en fédération délégataires, il y a des jeux de rôle grandeur nature subventionnés, et des programmes éducatifs utilisant le GN. On trouve même parfois des unités de valeurs universitaires sur le GN, et un nombre appréciable de centres de vacances et structures d'éducation populaire qui proposent la pratique du GN à leur public<sup>16</sup>. Nous essayerons donc de distinguer dans le dernier chapitre de ce mémoire quels sont les leviers qui peuvent permettre une meilleure utilisation par la puissance publique de la plus-value qu'apportent les Cultures de l'imaginaire aux passionnés.

Cette plus-value, avec les inconvénients qui pourraient apparaître en cours de route, sera évaluée auparavant en tenant compte des conclusions de notre enquête.

Nous aurons à ce stade déjà appréhendé, dans le chapitre I, les notions clés de ce nouveau champ culturel, en présentant comparativement chaque type de pratique dans son contexte. Car définir les Cultures de l'imaginaire c'est aussi présenter les individus, communautés et collectifs qui font culture pour créer cet imaginaire commun. Un collectif est un groupe d'individus ou d'organisations qui poursuivent

---

<sup>16</sup> Baptiste Cazes, figure de la communauté GN, cité dans le tableau 16, interrogé le 12 août via sa page Facebook. Voir aussi son article sur la convention annuelle, de renommée mondiale, des GN dans les pays scandinaves : « Electro-GN Compte rendu du Solmukohta 2012 ». Consulté le 22 août 2013. <http://www.electro-gn.com/132-compterendudusolmukohta2012>.

un objectif. La communauté est un état de ce qui est commun à plusieurs personnes. Quand l'imaginaire est partagé, il soude une communauté autour de signes, de rites et de références compris par tous. Quand la communauté se met en marche pour organiser un événement, comme un festival, par exemple, elle devient un collectif. La communauté rencontre et parcourt de plus en plus souvent ce que la culture numérique appelle désormais les réseaux sociaux.

Les individus qui composent une communauté culturelle sont souvent appelés « amateurs » ou « adeptes », « amateurs de science fiction », « adeptes des sports collectifs », pourtant nous nous attacherons à démontrer qu'ils ne sont ni l'un, ni l'autre, quand il s'agit des Cultures de l'imaginaire, en cela qu'ils forment une communauté de passionnés. Et que pour vivre cette passion, les passionnés s'investissent intellectuellement, émotionnellement, et matériellement.

Certains de ces amateurs se professionnalisent même peu à peu en devenant artistes ou artisans, ou deviennent des leaders d'opinion, des figures d'une culture naissante, mondialisée grâce à Internet, "jeune" et interactive dans son langage, mais cosmopolite et intergénérationnelle dans ses pratiques. Les Cultures de l'imaginaire rassemblent donc des passionnés de reconstitution historique, mais aussi d'autres types de loisirs en costume (GN, cosplay), que nous décrirons, des passionnés de jeux de rôle, de littératures de genre, mais aussi un cercle plus large qui rassemble ce que nous définirons par le terme jeux de simulation (jeux vidéos, jeux de société, wargames et jeux de figurines).

Il s'agit de définir si ces cultures sont effectivement émergentes, si elles sont populaires ou élitistes, et en quoi elles peuvent participer du développement local par le biais des festivals et des institutions culturelles. En effet, les collectivités

territoriales, dans un monde en crise, ont aujourd'hui besoin d'innovation pour dynamiser leurs forces vives et le tissu associatif local. La mise en concurrence des événements dans les territoires (ex : explosion du nombre de fêtes médiévales), et la nécessité des appels d'offres ou appels à projets, demande une meilleure connaissance, visibilité des nouvelles pratiques et terrains d'expérimentation, autant de la part des élus locaux que des professionnels de la culture. Cette innovation passe par l'animation du patrimoine, le développement touristique, l'action/programmation culturelle, et cherche sans cesse de nouveaux vecteurs de médiation et de démocratisation culturelle. Il s'agit d'étudier si les Cultures de l'imaginaire peuvent répondre à ce besoin d'innovation.

Compte tenu de la rareté des sources documentaires identifiées et disponibles, particulièrement en droit public, et dans le domaine des politiques culturelles, nous avons envisagé que c'est en définissant plus exactement les Cultures de l'imaginaire, et en recensant leurs publics et festivals, tout comme en proposant des options pour une meilleure adéquation avec les politiques territoriales, que nous donnerons une dimension pertinente à ce travail de recherche.

Autrement dit, **notre problématique vise à montrer comment les Cultures de l'imaginaire peuvent aider les collectivités territoriales à se développer, et comment les collectivités territoriales peuvent offrir un cadre à une meilleure mise en valeur culturelle de ces pratiques.**

Pour ce faire, dans le chapitre I nous détaillerons chacun des huit profils de passionnés, en expliquant pourquoi nous les avons regroupés dans deux catégories : les jeux de simulation et les loisirs en costume. Nous procéderons à une analyse comparative des profils entre-eux.

Dans le chapitre II nous analyserons le panel des contributeurs du questionnaire d'enquête et présenterons la méthodologie utilisée. Dans un second temps nous regarderons quels rapports les passionnés ont avec les autres passionnés, mais aussi avec la culture et les médias. Nous verrons si nous pouvons en tirer une typologie par profil. Dans un troisième temps nous ferons un tour d'horizon des festivals qui les font se rencontrer. Nous chercherons à déduire si pratiques et festivals participent du développement d'un territoire.

Avec le chapitre III ce sont les marqueurs culturels que sont les figures et célébrités du milieu qui seront notre sujet de préoccupation, et en quoi ils sont similaires à ceux qu'entretiennent geeks et créatifs culturels. Puis nous analyserons les compétences acquises par la passion ainsi que les valeurs et la vision du monde. En quoi les valoriser dans l'offre socioculturelle d'un territoire. Nous ferons le lien entre les entretiens et les processus d'apprentissage par les loisirs, la relation avec les leaders d'opinion, et l'aspect professionnel. Les entretiens donneront trois exemples probants de mise en œuvre sur le territoire d'une collectivité, avec des bénéfices observables pour le développement local.

Enfin, dans le chapitre IV, c'est un exemple de mise en œuvre réussie qui sera détaillée du point de vue municipal. Nous rassemblerons les constats et définitions qui auront été posés au long de ce mémoire pour proposer une définition utile et pérenne des Cultures de l'imaginaire. Nous envisagerons aussi les Cultures de l'imaginaire au travers du filtre du droit et des politiques publiques.

## Chapitre I - Cultures de l'imaginaire : de quoi parle-t-on ?

Pour définir cette notion nous allons dans un premier temps la définir du point de vue du champ de la culture, dans ses aspects théoriques et pratiques. Dans un second temps du point de vue des notions et genres que recouvrent le terme « imaginaire ». Enfin nous définirons dans quel champ de recherche nous situons le terme « Cultures de l'imaginaire ». Ce n'est qu'après avoir traité les données de notre enquête, que nous ferons la proposition d'une définition.

Du point de vue de la culture, on peut dire que les Cultures de l'imaginaire se caractérisent principalement par des festivals dédiés dans les univers des littératures de genres : festivals féériques, fêtes médiévales, festivals de science-fiction comme les Utopiales à Nantes, ou multi-genres comme la Japan Expo / Comic Con de Paris et le Festival Trolls & Légendes de Mons en Belgique. L'article sur ce dernier, du quotidien belge La Province du 9 février 2013, dans l'Annexe XI, illustre comment les Cultures de l'imaginaire peuvent s'ancrer sur un territoire. La France compte plus de mille huit cent festivals<sup>17</sup> mais ceux des Cultures de l'imaginaire sont encore mal connus dans le paysage culturel. Nous excluons cependant de notre champ de recherche pour ce mémoire les événements exclusivement liés à la littérature, tels que les salons du livre et de la bande-dessinée, ainsi que les événements tels que les festivals de musique et de cinéma.

En sociologie, la culture est définie comme ce qui est commun à un groupe d'individus et comme ce qui le soude. Ainsi, pour une institution internationale comme l'UNESCO : « Dans son sens le plus large, la culture peut aujourd'hui être considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels,

---

17 « Le business des festivals de l'été - Yahoo! ». Consulté le 14 juillet 2013. <http://fr.divertissement.yahoo.com/news/le-business-des-festivals-de-l-%C3%A9t%C3%A9--130601034.html>.

intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances »<sup>18</sup>.

C'est donc un groupe d'individus, les passionnés, qui nous intéressent dans le cadre de cette étude. Non pas que les passionnés de littératures de genre, de musique ou de cinéma ne puissent pas être aussi passionnés des Cultures de l'imaginaire, mais il s'agit avant tout de réduire notre champ de recherche, pour ensuite le mettre en perspective avec une vision plus globale.

Les univers inspirés des littératures de genre naissent de la culture populaire, mais en France, mis à part le polar, la science-fiction qui s'est développée plus tardivement, la fantasy n'a vraiment été reconnue qu'à partir de début 2000<sup>19</sup>.

Ce qui fait dire à la bibliothécaire responsable d'un fonds de littératures de genre, interrogée pour notre enquête : « Je préfère qu'on dise Cultures de l'imaginaire que littératures, ça fait moins peur » (Entretien n°5). Selon Anne Besson<sup>20</sup>, les jeux de rôle en sont le vecteur de diffusion principal dans l'Hexagone, comme pour l'heroic fantasy, sous-genre, incarné par un héros solitaire, qui apparaît dans les années 1980, avec Conan le barbare<sup>21</sup> et les livres dont vous êtes le héros (ldvh).

Pourtant de plus en plus de thèses sont en cours sur la fantasy en France<sup>22</sup>.

Mais cela ne suffit pas à repérer encore clairement les passionnés. Alors il nous semble pertinent d'aller chercher dans ce qui fonde une passion : une identité

---

18 Définition de la Culture à l'UNESCO lors de la Déclaration de Mexico : Conférence mondiale sur les politiques culturelles, Mexico City, 26 juillet - 6 août 1982.

19 Anne BESSON dans l'émission « Les clés de La Fantasy / France Inter » du 5 août 2013. Consulté le 5 août 2013. <http://www.franceinter.fr/emission-le-grand-bain-les-cles-de-la-fantasy>.

20 Anne BESSON, *La fantasy, 50 questions* 37, Paris: Klincksieck, 2007. Maître de conférences en Littérature Générale et Comparée à l'Université d'Artois (Arras), spécialiste des ensembles romanesques, particulièrement en science-fiction, fantasy et littérature de jeunesse, elle est l'auteur de D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre et de *La Fantasy*.

21 HOWARD, Robert Ervin, François TRUCHAUD, et Mark SCHULTZ. *Le Cimmérien*, Paris: Bragelonne, 2007.

22 « Étudier la fantasy en France aujourd'hui, Acta est Fabula - Un regard critique et/ou humoristique sur l'actualité fantasy ». Consulté le 5 août 2013.

<http://www.actaestfabula.fr/etudier-la-fantasy-en-france-aujourd'hui-1926>.

fondée sur une collection de marqueurs culturels.

Nous considérerons qu'un marqueur culturel est un objet de référence : figure d'un milieu ou leader d'opinion, produit culturel ou de consommation, événement ou anecdote, partagés par une communauté d'individus, qui signale l'individu comme reconnaissable entre pairs de cette communauté. « On sait depuis toujours (au moins depuis Hérodote) que le besoin, qu'il soit alimentaire, sexuel, etc., ne devient besoin social qu'en fonction d'une élaboration culturelle. (...) C'est le besoin social qui crée la rareté comme rareté sociale, et non l'inverse. »<sup>23</sup>,

Et les marqueurs culturels des Cultures de l'imaginaire ne sont pas rares. C'est d'abord dans l'imaginaire qu'il faut aller les chercher : la fiction qu'il génère dans l'esprit créatif, par une mise en scène ludique de ses besoins, entre en interaction avec les œuvres de la passion. En effet le passionné qui conçoit, confectionne, réalise, que ce soit à travers un jeu, un costume, un univers, nourrit son imaginaire à la fois des fictions qu'il conçoit pour lui-même, à la fois des fictions produites par l'interaction avec son environnement et d'autres passionnés. Gilbert Durand propose une définition de l'imaginaire : « l'incessant échange qui existe au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social »<sup>24</sup>. Durand remarque que cette position écarte le problème de l'antériorité ontologique puisqu'elle postule une "genèse réciproque" entre l'environnement matériel et le "geste pulsionnel". Ainsi Durand prolonge les travaux du psychologue suisse C.G. Jung<sup>25</sup>, qui avait observé que le Moi de notre conscience coïncide avec le Soi « cosmique », conscient de son appartenance à une dimension collective. Plus simplement retenons que Gilbert Durand pense que l'on ne peut finalement pas « expliquer » l'essentiel, mais s'y

---

23 Cornelius CASTORIADIS, *L'institution imaginaire de la société*, Paris : Seuil, 1999, p225-226.

24 *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, 1960, p38.

25 *Types psychologiques*, Genève, Georg, 1986, p456-457.



« impliquer », c'est-à-dire le vivre<sup>26</sup>.

L'analyse littéraire, l'anthropologie, la psychologie, ne suffisent pas à expliquer ce qui fait qu'un passionné devient, non plus spectateur, consommateur, de son propre loisir, mais créateur d'un imaginaire qu'il co-produit avec d'autres (jeux de rôle, jeux vidéos en ligne multijoueurs), mais aussi qu'il donne à voir (cosplay, reconstitution historique).

Un marqueur tangible de la transversalité de ce qui est véhiculé entre les différentes Cultures de l'imaginaire est le travail des illustrateurs des œuvres de l'imaginaire. Quand ils réalisent la couverture d'un livre, d'un jeu, une affiche pour un festival ils impriment leur style qui deviendra valeur, sinon référence commune entre différents profils de passionnés<sup>27</sup>.

C'est pourquoi le concept central de ce mémoire est l'imaginaire ludique comme support de créativité : « Le jeu est indispensable à l'individu comme fonction biologique et indispensable à la communauté pour le sens qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée ; en bref, comme fonction de culture ».<sup>28</sup>

Mais « Il y a vraiment des adultes qui regardent ça ? » dit la vendeuse issue de la culture mainstream qui s'adresse à son collègue geek, vendeur d'une librairie de jeux de rôles. Elle découvre une BD Comics et pense que c'est un livre pour enfants (Astrópia<sup>29</sup>, film islandais, sorti en France en 2007).

Dès que l'on évoque le jeu autrement qu'en terme de trivialité ou de compétition, dans certains milieux, on prend le risque au mieux d'être taxé d'un retour à l'enfance, ou pire d'être discrédité.

---

26 Interview de « Gilbert Durand Le retour des dieux Patrice van Eersel, CLES ». Consulté le 22 août 2013. <http://www.cles.com/debats-entretiens/article/le-retour-des-dieux>.

27 « Les Chroniques de MiB ». Consulté le 22 août 2013. <http://les-chroniques-de-mib.blogspot.fr/>.

28 J. HUIZINGA, Homo Ludens, Gallimard, 1951.

29 Gunnar GUÐMUNDSSON, Astrópia, film islandais, sortie en 2007, sortie en France en 2009.

Pourtant le jeu est érigé en véritable culture professionnelle et d'entreprise dans certaines industries culturelles. Dans un article du Figaro de 2009<sup>30</sup>, Alexandre Astier, icône de la culture geek hexagonale évoque sa condition de rôliste et sa rencontre avec les directeurs de la communication de la société Blizzard France autour du projet de publicité télévisée pour un jeu vidéo MMORPG : « J'ai adoré les boss de la com chez Blizzard France. Pour les rendez-vous autour du projet de la pub de World of Warcraft, on avait un peu les même T-shirts... j'avais plus l'impression de parler à des potes de jeux de rôle qu'à des employeurs ».

Le parallèle qu'il y fait entre son métier de créateur ou d'artiste et sa condition de meneur de jeu, au travers de l'écriture scénaristique<sup>31</sup>, fait écho à plusieurs exemples qui seront développés dans le cadre des entretiens de notre enquête : être meneur de jeu de rôle sur table permet d'acquérir des compétences créatives en matière d'écriture, notamment de scénarios. Les compétences scénaristiques sont susceptibles d'être utilisées à profit par un animateur de jeunes qui œuvrerait pour une collectivité territoriale, en permettant aux jeunes, par exemple de scénariser une vidéo sur le thème de la présentation de leur commune.

Parmi les théoriciens du jeu, nous retiendrons Roger Caillois qui, dans Les jeux et les hommes<sup>32</sup>, s'est essayé à une définition du jeu. Selon lui, c'est une activité qui doit être :

1. Libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique ;
2. Séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps ;
3. Incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance ;
4. Improductive : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne

---

30 Les vidéos de la publicité sont jointes à l'article. « "T'es geek, toi?" (12) : Alexandre Astier, auteur, réalisateur, acteur... et paladin — Suivez le geek ». Consulté le 5 août 2013. <http://blog.lefigaro.fr/hightech/2009/02/tes-geek-toi-12-alexandre-asti.html>.

31 Op cit, « C'est d'ailleurs une forme d'écriture irremplaçable qui me manque un peu aujourd'hui que je n'ai plus trop le temps de jouer, du moins jouer aux même choses ».

32 Roger CAILLOIS, Les jeux et les hommes, Paris : Gallimard, 1957.

sont qu'un transfert de richesse) ;

5. Réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires ;

6. Fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

Caillois propose quatre catégories de jeux : ceux qui reposent sur la compétition (agôn), le simulacre (mimicry), le hasard (alea), et enfin ceux qui ont pour objet de procurer une impression de vertige (ilinx).

Toute activité humaine serait l'objet d'un jeu, et réciproquement tout jeu peut cesser de l'être. Le jeu serait d'abord une institution (comme l'école, l'administration et les instances publiques), limitée dans le temps et limitée aux joueurs de la partie.

L'exemple des Jeux sérieux (serious games) et mondes virtuels<sup>33</sup> qui se propagent dans les campagnes de communication des sites Internet de nombreux d'institutions publiques, nous informe sur le fait que le jeu peut être vecteur d'apprentissage, sinon d'information ou de citoyenneté. En dehors de l'Education nationale, signalons que les centres socioculturels, dont les collectivités territoriales sont les principaux financeurs, ont pour vocation d'être justement ce type de vecteur, et que dans l'éducation populaire, le jeu est un outil d'animation courant.

L'univers dans lequel un personnage évolue induit que la curiosité de la personne qui le joue la pousse à entreprendre des recherches documentaires. Quand celle-ci est passionnée par son sujet cela peut devenir une des activités principales pratiquées dans le cadre de la passion : ce qui se verra confirmé dans la restitution des données de notre questionnaire, en particulier en ce qui concerne les reconstituteurs.

---

33 - « Jeux sérieux (Serious games) jeux vidéo, jeux électroniques et mondes virtuels au service de l'enseignement ? » Consulté le 19 juillet 2013.

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>.

- « Serious Game Lab ». Consulté le 25 juillet 2013. <http://www.seriousgamelab.org/>.

- « InaGlobal - Jeu vidéo - Article - Les serious games, un objet en construction ». Consulté le 25 juillet 2013. <http://www.inaglobal.fr/jeu-vidéo/article/les-serious-games-un-objet-en-construction>.

- Maucó, Olivier. « Les serious games, entreprise d'auto-légitimation ». MédiaMorphoses (Bry-sur-Marne), 2008, « Les jeux vidéo, un bien culturel ? », 2008, <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28248>.

Nous avons ponctué d'exemples les données que nous venons d'apporter en sciences humaines pour mieux délimiter notre champ culturel, mais les pratiques que génèrent nos passionnés rencontrent la sphère publique, ce dont nous parlerons dans la dernière partie de ce mémoire : le droit public appliqué aux Cultures de l'imaginaire. Intéressons-nous maintenant à une part encore mal délimitée de l'industrie culturelle des jeux de société.

## **A/ Jeux de société : l'apport des jeux de simulation**

Compte-tenu des notions préalablement établies nous incluons dans ce champ l'ensemble des pratiques des Cultures de l'imaginaire, même si celles-ci ne revendiquent pas le jeu comme activité principale. En effet dans la reconstitution ou le cosplay, ou certains jeux vidéos, y voir la notion de jeu de société peut sembler un grand écart, une réduction méthodologique inopportune. C'est pourtant un postulat que nous prenons, sous l'angle de la sociologie, mais pas seulement, pour affirmer que les Cultures de l'imaginaire sont, pour le passionné, un jeu, dans le sens de plaisir ludique et de liberté inventive. Un jeu de société, qu'on pratique « en société », ou plutôt devrions nous dire en communauté.

« Le Jeu n'est pas un simple objet. Il est vecteur de Culture. Découvrez le patrimoine ludique à travers les collections du Conservatoire ». C'est ce que nous pouvons lire sur la page de garde du site Internet du « Centre National du Jeu », consultée le 16 juin 2013 ([www.ludotheque.com](http://www.ludotheque.com)). Culture, patrimoine, collections, conservatoire. Le décor est planté. Mais sommes-nous pour autant dans un musée ? Assurément, c'est une des missions du Centre National du Jeu, à Boulogne-Billancourt. Et les jeux de simulation y figurent nominativement en bonne place comme ce centre est lui-même représenté régulièrement dans des festivals représentatifs tels Geekopolis à Montreuil ou le Festival Ludique International de

Parthenay (FLIP). Les jeux de simulation ont donc une reconnaissance institutionnelle, même s'ils sont encore mal connus du grand public.

Dans les parties qui vont suivre nous nous attacherons à découvrir huit profils de passionnés, dont six seront concernés par l'enquête traitée dans ce mémoire. Les deux premiers ont été écartés du panel parce qu'ils ont une valeur surtout historique pour comprendre l'histoire des jeux de simulation et qu'ils constituent des sous-groupes encore plus minoritaires numériquement que les plus petits des six autres.

## **1 - Le Wargamer : jeux de stratégie et de guerre**

Ces passionnés de jeux de stratégie militaire avec pions ou figurines (parfois aussi des décors)<sup>34</sup> sont appelés aussi amateurs de « Jeux d'Histoire ». En effet on peut dire que nous sommes ici dans le champ de la reconstitution historique puisqu'il s'agit principalement de rejouer de grandes batailles historiques ou scènes d'escarmouches pouvant se produire dans une guerre et un contexte donné. Pourtant ils sont souvent assimilés aux figurinistes que nous décrirons juste après, par lesquels ils se différencient dans le fait qu'ils s'intéressent principalement au défi psychologique imposé par le jeu. Ce sont pleinement des pratiquants de jeux dits « d'esprit », et il est sociologiquement intéressant de constater que les clubs de jeux de rôle français, jusqu'au début des années 1990, comportaient encore souvent une section « wargames ». Ce qui a complètement disparu depuis. La formule éditoriale du magazine Casus Belli (Op cit.) jusqu'à cette période comportait une rubrique Wargames, des annonces d'événements et de clubs dédiés. Ce constat nous indique qu'il y a eu une période où ces pratiques étaient sœurs et assimilées à une pratique ludique à tendance de loisir intellectuel.

---

<sup>34</sup> Exemple : « The Home of Flames Of War ». Consulté le 28 juillet 2013. <http://www.flamesofwar.com/Default.aspx?tabid=36>.

## **2 - Le Figuriniste : du jeu des petits soldats à la figurine d'art**

Il n'est pas que collectionneur, mais passionné de figurines à jouer et à peindre. Nous entendons par phénomène « petits soldats » le fait que dans le jeu de société, quand il est question de stratégie militaire, et que les accessoires de jeu (pions, plateau, cartes, figurines) sont pensés pour être attractifs et réalistes, le jeu devient aussi un jouet : « Il faut savoir aussi que les personnages sous forme de figurines articulées ou non (playmobils, legos, petits soldats) sont les jouets qui ont la plus longue durée de vie », nous confie le figuriniste indépendant<sup>35</sup>. Mais contrairement au wargamer, la motivation principale du figuriniste ludiste n'est pas principalement le défi de l'esprit, mais plutôt un défi tactique à travers des batailles de figurines, le plus souvent dans un univers fantasy ou de SF. L'effet recherché est donc plutôt celui d'une partie de jeu de société, l'esthétique du décor et des figurines peintes en plus. D'ailleurs tous les figurinistes ludistes ne sont pas peintres de leurs propres figurines, certains jouent avec des armées non peintes, ce qui est révélateur d'un attrait plus grand pour le jeu que pour la simulation. Ce qui différencie encore plus cette activité du wargame, c'est que la pratique du thème historique y est très rare. Enfin, parmi les figurinistes ludistes, très peu sont aussi figurinistes d'art. Nous entendons par figuriniste d'art un passionné de la peinture de figurine, non pas pour le jeu, mais pour l'esthétique qu'elle représente.

## **3 - Le Ludiste : des jeux pour faire société**

Martin Vidberg, illustrateur de L'actu en patates au journal Le Monde, est aussi passionné de jeux de société (ludiste). Ce qui se vérifie dans le blog qu'il alimente à l'en-tête du même journal. Cela fait de lui un leader d'opinion de ce loisir, et par les articles qu'il publie régulièrement une figure qui fait la promotion de ce

---

35 Annexe IV, Entretien n°4, p20, 2<sup>ème</sup> paragraphe.

nouveau type de loisir. Il est intéressant de voir à ce titre l'article « Le guide des jeux à emporter en vacances - L'actu en patates », consulté le 9 juillet 2013 (<http://bit.ly/145JBK5>). Nouveau type de loisir parce que le monde de l'édition des jeux de société s'est significativement renouvelé en Europe et spécifiquement en France ces quinze dernières années. C'est en cela qu'on parle de « nouveaux jeux » comme l'évoque le directeur de centres de vacance dans le cadre des entretiens de notre enquête (Annexe II, Entretien n°7, p56, 1er paragraphe). Bien que la France constitue 20 % du marché européen du jouet<sup>36</sup>, le Monopoly et autres classiques de cette industrie commencent à être détrônés et le jeu de société devient « victime » de son succès<sup>37</sup>. La création française dans ce domaine est en pleine ascension<sup>38</sup>, certains jeux commencent à s'exporter outre-Atlantique et en Chine, et le milieu ne manque pas de festivals et conventions dédiées (voir l'Annexe III, Conventions de jeux de société), de figures<sup>39</sup> et de leaders d'opinion, à l'instar d'autres profils de passionnés, mais avec une dilution plus grande de la popularité individuelle. Les auteurs s'effaçant devant la popularité de leurs jeux. Ces nouveaux jeux sont encore rares dans l'éventail des activités ludiques proposées dans le cadre de clubs dans une commune. C'est la vocation d'une ludothèque en collectivité territoriale de faire découvrir ces nouveaux jeux à la population.

#### **4 - Le Gamer : jeux vidéos, un sport numérique ?**

Les Gamers ont cela de commun avec les Ludistes qu'ils sont cités majoritairement comme seconde passion du panel de notre questionnaire (diagramme

---

36 « 2012 : une année difficile pour le secteur du Jouet ». Consulté le 1 août 2013. <http://www.itrnews.com/articles/137692/2012-annee-difficile-secteur-jouet.html>

37 « Le jeu de société “victime” de son succès - L'actu en patates ». Consulté le 1 août 2013. <http://vidberg.blog.lemonde.fr/2013/03/10/le-jeu-de-societe-victime-de-son-succes/>.

38 Exemple : « Jeux de société 3 petits cochon - Benoit Forget - Il met les contes en jeu - De plus en plus de joueurs - SudOuest.fr ». Consulté le 19 juillet 2013. <http://www.sudouest.fr/2013/07/19/il-met-les-contes-en-jeude-plus-en-plus-de-joueurs-1119233-2800.php>.

39 Exemple : Vidéo amateur à propos de « Reiner Knizia | 3 minutes pour un jeu ». Consulté le 12 juillet 2013. <http://3minutespourunjeu.wordpress.com/2013/06/28/reiner-knizia/>.

n°2). Quatre des dix personnes interrogées dans le cadre de nos entretiens ont une expérience significative des jeux vidéo (entretiens n°1,2,3, et 7). Dans le cadre des entretiens il sera souvent reproché aux jeux vidéo d'être un sous-genre du jeu de rôle, une solution de confort et de facilité, inclinant plus à la compétition qu'à la coopération. Modérons cette affirmation en pointant le fait qu'il existe des pratiques de jeux vidéo en lien avec chacun des quatre autres profils de cette partie A/, voire très différentes d'un individu à un autre. Que les Gamers, s'ils ne forment finalement communauté que sur Internet, vivent une expérience de simulation inédite qui leur permet de développer de nouvelles aptitudes par la répétition. En cela, du point de vue des passionnés, les jeux vidéo, sont plus vécus comme un sport, un entraînement, que comme un passe-temps. C'est la consommation de masse dans un cadre privé (chez soi) qui leur donne un tel manque de visibilité en tant que passionnés. Trois entretiens convergent en signalant que l'industrie des jeux vidéo n'a pas encore su trouver à appliquer toute l'efficacité du jeu de rôle sur table, à la fois technologiquement et sociologiquement, dans ce que proposent les jeux vidéo. Il existe des cybercafés dans le secteur privé, et des lieux d'accès public à Internet pour la population dans les collectivités territoriales. La place qui y faites aux gamers peut être une piste de développement de projets autour des Cultures de l'imaginaire.

## **5 - Le Rôliste : le meneur de jeu de rôle, ingénieur de l'imaginaire**

*« Tu t'es trouvé un travail dans une boutique pour Geeks !? »*

*Je refuse que ma copine passe ses journées entourée de blaireaux »*

*Astrópia, op cit p20.*

Cette citation d'un digne représentant des Jockes, présentés comme prédateurs naturels des Geeks, sur les campus, dans la Revanche des Geeks (op cit, p9), nous montre que la culture rôliste est tellement liée historiquement à la culture geek, qu'elle souffre encore d'un déficit de reconnaissance dans l'opinion publique.



La Fédération française présente son cœur de métier ainsi : « Le jeu de rôle est un loisir qui consiste à s'installer avec quelques amis autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire »<sup>40</sup>. Nous adoptons sans réserve cette définition, en y ajoutant cependant : « un loisir, animé par un meneur de jeu, qui consiste... ». En effet, c'est la capacité à préparer le scénario, prévoir les actions des personnages, concevoir les actions qui se déroulent autour d'eux, dans le cadre d'une partie, et d'animer cette partie, au sens socioculturel, qui fait le secret et la saveur de ce jeu.

Nous avons vu avec le témoignage d'Alexandre Astier (p21, 1<sup>er</sup> paragraphe) que la tâche de meneur de jeu est une des rares expériences qui permette de se mettre dans la peau d'un scénariste, metteur en scène et réalisateur de cinéma.

C'est à ce titre que les rôlistes, même s'ils ne sont pas meneurs de jeu, sont imprégnés d'aptitudes à structurer leur imaginaire dans un environnement concerté, à visualiser des situations complexes, et anticiper les conséquences des actes de leur personnage dans un contexte particulier.

Quant à l'interprétation du personnage, l'incarnation de ses traits particuliers, elles leur permettent, d'améliorer leur expression orale et aptitude à la prise de parole.

Ce fait a pu être vérifié dans le cadre de notre questionnaire d'enquête (tableau p73), bien plus qu'avec les gamers ou les ludistes.

Le jeu de rôle est en cela une ingénierie sociale de l'imaginaire.

Cette pratique a tellement inspiré les passionnés, qu'elle a conduit à l'invention d'une nouvelle forme de loisir en costume : le jeu de rôle grandeur nature.

---

40 « Définitions du Jeu de Rôle : Fédération Française de Jeux de Rôle ». Consulté le 23 août 2013. <http://www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/definitions-du-jeu-de-role>.

## **B/ Loisirs en costume : pas un déguisement mais une dialectique culturelle**

*« (...) nous faisons bien la nuance entre le déguisement et le costume.*

*Le déguisement c'est pour le carnaval, (...) »*

*Entretien n°10, p75.*

Qu'est ce qui rassemble jeu de rôle grandeur nature, cosplay et reconstitution historique ?

S'il existe un sujet qui fait culture commune entre les trois passions que nous avons catégorisées en tant que loisirs en costume, c'est l'unanimité sur le fait que les passionnés considèrent qu'ils portent un costume et non un déguisement.

Dans ce domaine la trivialité n'est pas permise, chaque costume, dans la simulation qu'il propose, a une fonction, une finalité, et un lieu d'expression.

Nous avons réuni ces critères dans le tableau suivant :

**Tableau : fonction du costume par profil de passionné**

<b>Costume</b>	<b>fonction</b>	<b>priorité / finalité</b>	<b>Lieu d'expression</b>
Gniste	rôle	crédibilité	terrain de jeu
Cosplayer	visibilité	esthétique	scène
Reconstituteur	restitution	source fiable	décor

Le gniste doit être crédible par rapport au rôle que joue son personnage dans l'univers et la situation proposés par le scénario.

Le reconstituteur lui doit être « fiable » dans la restitution qu'il propose d'un costume à une période historique donnée : il se moque de savoir si le visiteur du lieu où sa compagnie fait une prestation trouvera son costume crédible ou non.

C'est là que commence tout son rôle de médiation culturelle<sup>41</sup>: être capable de

41 Nous retenons la définition du Ministère : « Médiation culturelle & Politique de la ville - 2006 ». Consulté le 17 août 2013. <http://www.culture.gouv.fr/culture/politique-culturelle/ville/mediation-culturelle/>.

transmettre au visiteur la véracité des sources qu'il a utilisées pour créer sa reconstitution. Le cosplayer recherche une visibilité sur un salon, un festival et s'il ne présente pas son costume sur scène à l'occasion d'un concours il attachera une importance à ce qu'il soit immortalisé par une photographie.

Une pratique symptomatique de ces attitudes est le Dress Code :

« Par exemple pour Star Wars, j'ai contacté la « Garnison » (compagnie de reconstitution Star Wars), la 501ème Légion<sup>42</sup>. Ce sont des gens très organisés, ils ont un dress code, ainsi qu'une charte de conduite et d'interaction avec le public. Ça ne rigole pas, ceux qui ne s'y conforment pas sont exclus » (Entretien n°10, p73, 3<sup>ème</sup> paragraphe, voir aussi Entretien n°8, p62, avant dernier paragraphe).

La qualité qui est attachée à la confection du costume est en partie garante du niveau d'immersion dans un univers donné. Cette rigueur commune aux trois profils est l'occasion de mettre en valeur le travail effectué sur leurs costumes dans le cadre d'un événement d'une commune : du simple carnaval (même si les passionnés considéreront défilers costumés et non déguisés) à la participation à un spectacle vivant comme un concert, ou une pièce de théâtre.

## **1 - Le Gniste : les jeux de rôle mais grandeur nature**

La Fédération française définit son activité ainsi : « Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (souvent abrégé GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table, c'est aussi un héritier des « Murder Parties » nées au début du XXe siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste ».

D'un point de vue légal et administratif elle va plus loin en annonçant :

« Article 2 du règlement intérieur : Définition du GN

---

<sup>42</sup> « La garnison 501ST Française ». Consulté le 27 août 2013. <http://www.501stfrenchgarrison.com/index.php>

2.1. La FédéGN s'intéresse à toute activité liée aux GNs et correspondant à la définition suivante du JEU de RÔLE GRANDEUR NATURE :

2.2. Jeu : Les participants sont là pour le plaisir, on distingue nettement les débuts et fins de parties, il existe des règles du jeu.

2.3. Rôle : Dans ce jeu, les participants incarnent des personnages définis, et improvisent dans un cadre préparé (le scénario).

2.4. Grandeur nature : Ce jeu n'a pas lieu exclusivement dans l'imaginaire, il est incarné par les joueurs, matérialisé par des costumes, décors et accessoires, le tout dans un environnement spécifiquement préparé pour l'activité ».<sup>43</sup>

Nous retiendrons que le Gniste est un rôliste costumé interagissant avec d'autres joueurs dans un décor de jeu à taille humaine. Des répliques sécurisées d'armes blanches ou à feu (paintball, airsoft) peuvent être utilisées pour simuler des combats. Une licence-assurance commune aux associations de GN, airsoft, et paintball est proposée par la fédération. Les scénarios peuvent être imaginaires ou historiques mais restent toujours joués dans le cadre d'une fiction.

Un des intérêts du GN est l'immersion qu'il propose. Si dans une commune, les familles connaissent le principe du jeu de piste (ex : chasse aux œufs), celui-ci peut-être amélioré dans son concept en leur proposant de jouer, par équipe, des rôles composés, dans le cadre d'une journée pic-nique par exemple. Des gnistes peuvent alors leur proposer d'interagir avec eux dans le cadre d'une initiation à ce jeu.

## **2 - Le Cosplayer : un personnage, une scène, un costume**

Cosplay est un mot composé de l'anglais, associant « costume » et « playing ». La particularité de cette pratique est qu'elle allie la fan fiction à la

---

43 « FédéGN - Qu'est-ce que le GN ». Consulté le 23 août 2013. <http://www.fedegn.org/le-gn/qu-est-ce-que-le-gn>.

performance artistique. Le cosplayer confectionne soi-même un costume du personnage de fiction qu'il souhaite représenter (bande-dessinée, cinéma, jeux vidéos) et le porte dans le cadre d'événements dédiés. Le public de ce loisir est essentiellement féminin, nous en aurons la confirmation avec les données du questionnaire. En France le cosplay fait l'objet de concours où les costumes sont présentés dans le cadre d'une mise en scène ou d'un défilé. Les cosplayers dans le questionnaire d'enquête ont signalé des figures et leaders d'opinion de leur milieu (Annexe III, p26-27). Dans le cas où des cosplayers sont repérés sur un territoire, il est facile de leur proposer d'organiser un rassemblement où ils pourront défiler dans le cadre d'une fête communale, et éventuellement échanger avec le public sur les techniques qu'ils utilisent pour confectionner leur costume. Une animation qui ne coûte que le prix de la mise en relation des individus avec un public.

### **3 - Le Reconstituteur : l'archéologie expérimentale amateur**

Dans la passion historique qu'est-ce qui différencie le festival rockabilly<sup>44</sup> de Béthune RETRO<sup>45</sup> et une reconstitution viking du 9<sup>ème</sup> siècle ? A Béthune ce sont des amateurs, des nostalgiques, des musiciens, des collectionneurs d'objets anciens, allant du véhicule au poste de radio, en passant par la vaisselle, les objets publicitaires. Ils se mêlent volontiers aux visiteurs et aux touristes, puisque la plupart d'entre eux se définissent comme tels. Plusieurs nationalités se côtoient : belges, néerlandais, suisses, allemands, pays de l'Est, via le réseau de clubs qui a organisé leur déplacement au festival. Au camping municipal, chacun y va de sa démonstration, qui son kit de camping en osier années 1950, qui l'intérieur cuir années 1960 d'une décapotable. Ici le port du costume est du domaine de l'accessoire : la norme se

---

44 sous-genre de la musique rock ayant émergé au début des années 1950.

45 « Béthune RETRO - Actualités ». Consulté le 23 août 2013. <http://www.ville-bethune.fr/bethune-retro.html>. Les constats qui suivent résultent d'une visite à l'édition 2012.

caractérise, pour les hommes, quel que soit leur âge, par une certaine marque de chaussure, un blouson type bomber, une coiffure banane, une chaîne métallique accrochée au pantalon. Pour les femmes, cela oscille entre le look robes à fleurs années 1950 et un look rockeuse mimétique avec celui des garçons.

Nous avons questionné certains visiteurs : il consentent volontiers à dire qu'ils sont « déguisés », quoi de plus naturel sur une terre de tradition carnavalesque telle que le Nord-Pas-de-Calais ? D'autres indiquent que ce n'est pas un déguisement mais leur look habituel, leur façon de s'habiller.

Les reconstituteurs vikings au contraire se mettent en scène selon des paramètres qu'ils veulent précis et distincts de la vie courante : un temps, un espace, une situation, des sources historiques dont ils ont la maîtrise et dont ils souhaitent transmettre la connaissance, sinon l'intérêt et le goût, au visiteur comme à l'autre passionné.

« (...) si l'histoire contient incontestablement la progression dans la rationalité (...), elle ne peut pas y être réduite. Un sens y apparaît, dès les origines, qui n'est pas un sens de réel (référé au perçu), qui n'est pas non plus rationnel, ou positivement irrationnel, qui n'est ni vrai ni faux et pourtant est de l'ordre de la signification, et qui est la création imaginaire propre à l'histoire, ce dans et par quoi l'histoire se constitue pour commencer »<sup>46</sup>.

C'est dans ce cadre exactement que se situe la reconstitution historique : la création imaginaire propre à l'histoire. Le reconstituteur aussi fidèle à la science et rigoureux qu'il soit, fondera toujours son goût pour la recherche sur un imaginaire partagé, parfois idéalisé. Les camps de reconstitution sont pour lui un jeu de société qui le guide dans sa compréhension de l'époque étudiée. Les animations qu'il crée ou auxquelles il se prête, les objets et costumes qu'il confectionne, participent de ce jeu.

---

46 Cornelius CASTORIADIS, L'institution imaginaire de la société, p242.

C'est ce qui fait de lui un passionné des Cultures de l'imaginaire.

Le vocable compagnie plutôt que celui de troupe de reconstitution historique est plus souvent utilisé. Bien que l'on parle aussi de « compagnons d'armes », la compagnie évoque, avec la racine « compagnon » la notion de camaraderie chère à ce type de rassemblement, alors que troupe incite plus à penser « troupe et discipline militaire ». Ici comme en GN, entre loisir, artisanat en costume d'époque et sport de combat, il y en a pour tous les goûts.

Le reconstituteur est à chaque instant dans une démarche de recherche. C'est la face cachée d'une simple prestation en face à face avec le grand public, dans une fête médiévale par exemple. Les reconstituteurs ont en général deux périodes d'activité dans l'année concernant leur passion : la période estivale et donc des festivals, faite de voyages, de rencontres et de prestations de leur compagnie. La période hivernale consacrée à la recherche documentaire, l'artisanat d'art, la création et la réparation des costumes. Ajoutons que chez les reconstituteurs plus que chez les autres passionnés des Cultures de l'imaginaire, la pratique du troc fait culture. La vie de campement l'incite naturellement. Souvent chacun se spécialise dans un type de production artisanale et c'est par ces échanges, qui une broche, qui du tissu, qui un accessoire de cuisine, que naissent les pratiques de troc, qui sont selon les reconstituteurs, beaucoup plus conformes à la vie d'autrefois, que la carte bleue et le chéquier. Le tableau de la transformation des matériaux (tableau 18), pour les petites pratiques artisanales, et le tableau des valeurs acquises dans le cadre de la passion (tableau 25), à propos des pratiques d'entraide et de partage, abondent dans ce constat.

L'importance de la recherche est mise en exergue par l'une des contributrices du questionnaire d'enquête mis en place pour ce mémoire. A la question sur les

compétences acquises : « (dans ma passion) J'y ai appris la couture sur le tas, le patronnage, des bases de corsetterie, de connaissances des tissus et des fibres. Toucher au costume et au corset m'a amenée à considérer la condition des femmes et leur relation au vêtement pour les époques qui m'intéressent, ainsi que les liens entre textile, commerce et société. Surtout, j'ai appris à remettre en cause mes connaissances et à faire preuve de plus de sérieux dans ma démarche de recherche ».

La reconstitution est l'occasion pour une collectivité territoriale de rendre vivant son patrimoine historique, aujourd'hui quelle que soit l'époque : quelques recherches sur Internet permettent de trouver la compagnie de reconstitution qui correspondra à la période concernant un monument ou un patrimoine bâti dans une commune. Cette compagnie pourra peut-être venir de l'étranger et c'est là encore l'occasion de faire jouer le tissu associatif local par le biais des comités de jumelages entre communes qui se chargeront de mettre les gens en relations de part et d'autres des frontières.



crédit photo autorisé : <http://18eme-de-ligne.fr>



## **Chapitre II - les passionnés, qui sont-ils ?**

Les données de l'enquête que nous avons menée se déploieront, d'abord avec les résultats du questionnaire qui s'échelonneront d'ici jusque avant la restitution des entretiens, dans le Chapitre III. Ce découpage s'explique par une thématique forte dans le présent chapitre autour des données du panel qui fixent les profils que nous avons choisis dans une réalité statistique, mais aussi par la catégorie des événements choisis par les contributeurs qui déterminent les festivals en tant que sujet majeur. Il s'explique dans le Chapitre III par l'apparition d'enjeux d'apprentissages directement en lien avec le contenu des entretiens très marqués par le signalement de compétences acquises dans le cadre de la passion et mises en œuvres dans un cadre professionnel. Ainsi plutôt que de présenter d'abord les résultats du questionnaire puis ceux des entretiens, nous avons préféré les regrouper dans des thèmes illustrant notre problématique.

### **A/ Six profils pour une culture partagée**

Dans cette partie nous présenterons les données les plus remarquables tirées du questionnaire et les commenterons.

Nous avons retenu six profils-types de passionnés : le rôliste, le reconstituteur, le ludiste, le gamer, le gniste, et le cosplayer. Nous avons délibérément écarté le wargamer et le figuriniste car ils forment une population peu présente dans les événements autour des Cultures de l'imaginaire, ainsi que sur Internet et dans le monde associatif ludique en général. Il aurait été difficile d'obtenir des réponses de personnes ayant ces profils en aussi grand nombre que la plus petite part de nos profils recensés dans ce questionnaire : les cosplayers, déjà peu nombreux. Nous partons du postulat que ces profils sont représentatifs des Cultures

de l'imaginaire et utiliserons indifféremment les six profils réunis pour désigner les Cultures de l'imaginaire et réciproquement.

## **1 - Méthodologie et composition du panel**

### ***a) Des profils ciblés de contributeurs passionnés***

Comme cela a été dit dans l'introduction les passionnés le sont aussi d'Internet, c'est pourquoi nous avons choisi de privilégier un mode d'enquête via un questionnaire en ligne, qui pourrait se propager de façon exponentielle via les réseaux de passionnés : les données brutes via des exemples en copies d'écran sont dans l'Annexe III. Pour accéder au fichier source en téléchargement, le lien est : <http://bit.ly/14b81Sx>. La colonne destinée à recueillir les coordonnées des contributeurs et celle contenant le nom de la commune de résidence ont été retirées pour des raisons de confidentialité. Le lien de consultation de la liste complète des communes des contributeurs figure avec la carte page 45. Une grille de suivi de la propagation de l'information à propos du questionnaire a été mise en place de manière à équilibrer la quantité de réponses reçues pour établir le panel le mieux exploitable possible (Annexe II). Nous entendons par « contributeur » une personne qui a répondu au questionnaire en cliquant sur un lien hypertexte qui y mène.

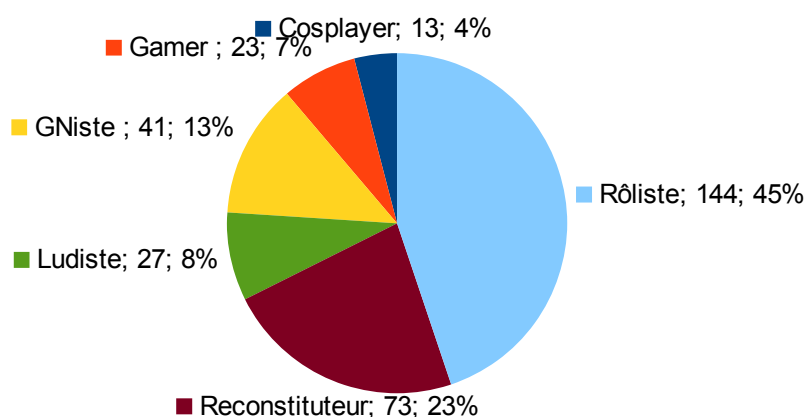
La plupart des questions étaient ouvertes. Elles ont permis de faire apparaître des données inattendues, sinon pertinentes pour notre recherche, qui n'auraient pu l'être via des questions fermées, comme les catégories et sous-catégories d'événements privilégiés par les passionnés, par exemple. En revanche le temps consacré au traitement des données s'en est trouvé démultiplié. L'apprentissage de techniques et de logiciels nouveaux, décrits au début de l'Annexe III, nous a permis de réduire ce temps. Nous allons décrire le panel, dans ses généralités, mais aussi ses

spécificités. Nous aborderons ensuite les réponses les plus significatives pour notre problématique.

La campagne autour du questionnaire a reçu les réponses de 321 contributeurs, chiffre arrêté au 30 juillet 2013. Les formulaires ont été enregistrés en ligne entre le 17 mai et le 22 juillet 2013. Nous allons maintenant restituer les données qui ont permis d'établir le profil socioprofessionnel des contributeurs.

La question « *Vous vous sentez avant tout ?* » était une question à choix unique. Elle permet de définir la notion de « profil » qui sera utilisée tout au long de ce mémoire. Elle établit par quelle identité principale se définit le passionné. Quand un tableau ou un diagramme annoncera « par profil » c'est de ce profil principal dont il sera question et dont découleront la plupart des analyses. Tous les pourcentages sont arrondis à l'entier inférieur ou supérieur le plus proche et les totaux dans les tableaux sont toujours en nombre de citations, comme les échelles de diagrammes. La citation est l'unité qui précise le nombre d'occurrences d'un terme choisi et spécifié dans le titre des lignes.

**Diagramme 1 : Profil des contributeurs**



Taux de réponse : 100 % ; *Loisirs en costume 40 % / Jeux de simulation 60 %*

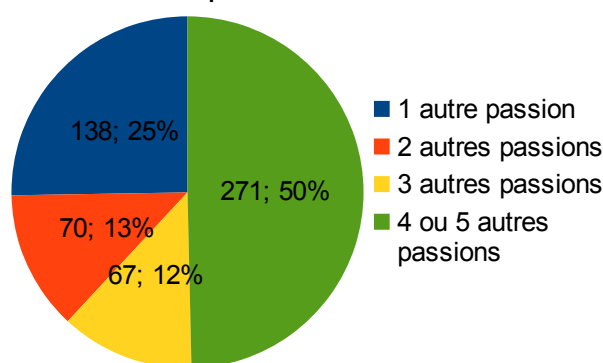
Il y a une sur-représentation des rôlistes. C'est pourquoi, dès les premiers constats de cette situation, nous avons entrepris d'entrer en contact avec des administrateurs de sites web et réseaux sociaux s'adressant aux cinq autres profils, pour qu'ils diffusent le questionnaire auprès de leur public. Ceci afin d'équilibrer le panel vers un même nombre de contributeurs dans chaque profil. La permanence dans le temps d'une trop forte représentativité des rôlistes parmi les réponses, malgré les mesures prises, nous a incité à compléter cette enquête par des entretiens avec des figures ou professionnels du milieu des Cultures de l'imaginaire. Ceci dans le but de comparer les résultats du questionnaire avec les compte-rendus des entretiens.

Si on regroupe rôlistes, gamers et gnistes dans la catégorie à dominante jeux de simulation, on obtient 60 % et 40 % pour la catégorie à dominante loisirs en costume. La question « Vous vous sentez aussi ... ? », à choix multiple, était destinée à identifier s'il existe des passerelles d'affinités culturelles entre passionnés des Cultures de l'imaginaire.

### **Diagramme 2 : Autre(s) profil(s) assumé(s) en plus du principal**

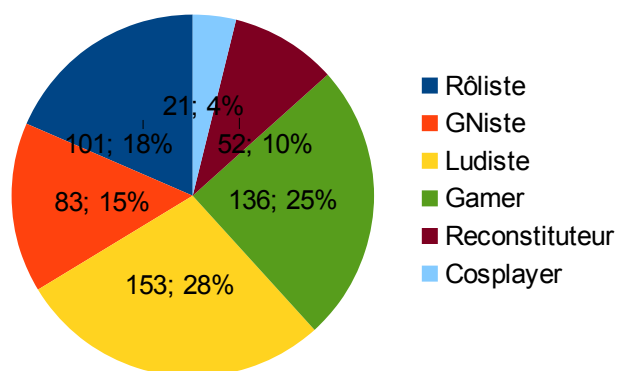
Taux de réponse pour les deux diagrammes suivant : 91 %

Nombre de passions secondaires



Ce diagramme démontre que nos amateurs ne sont pas exclusifs dans leur passion principale, mais qu'au contraire la majorité d'entre eux partagent des goûts communs avec plusieurs autres des six profils.

**Diagramme 3 : Passion secondaire la plus citée**



Nous constatons que ludistes et gamers sont majoritaires. Cela s'explique par le fait que les jeux de société et les jeux vidéos sont des produits culturels immédiatement consommables, sans effort de préparation, et avec peu de besoin en capital technique et relationnel pour être mis en œuvre. Nous en déduisons que sont placées en choix numéro deux les activités de loisirs auxquelles sont consacré moins de temps et d'énergie.

**Tableau 1 : Sexe**

Taux de réponse : 91 %

SEXE	Cosplayer	Gamer	GNiste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Moyenne générale
Femme	100 %	38%	50%	20%	48%	22%	37%
Homme	0 %	62%	50%	80%	52%	78%	63%

Notons que les profils où l'esthétique et le costume présentent une importance (cosplayer, gniste, reconstituteur), voient les plus hauts scores d'adhésion des contributeurs féminins.

Le cosplay est l'activité où la volonté d'esthétisme et l'exhibition, bien plus qu'en reconstitution, occupent le haut du podium. C'est la seule passion des Cultures de l'imaginaire où les femmes occupent l'écrasante majorité des profils.

Avec la démocratisation des smartphones et tablettes graphiques la population

des « gameuses » est en augmentation constante. L'accès à l'objet jeu vidéo devient ainsi un acte individuel de consommation courante plutôt qu'un marqueur identitaire signifiant l'appartenance à un groupe culturel. Le tableau nous restitue un chiffre très proche de ceux<sup>47</sup> pointés en 2012. Mais il est nécessaire de le modérer par le fait que les gameuses ne jouent encore que très rarement aux mêmes jeux que les « gameurs »<sup>48</sup>.

Pour ce qui est des gnistes (hors paintball et airsoft), si on croise nos chiffres avec ceux de l'enquête « Étude sociologique sur le GN - 2010 »<sup>49</sup>, page 9, de la FédéGN, on trouve 50 % de femmes contre 19 % dans l'enquête citée. Ce dernier chiffre est très proche de la proportion des 80 % hommes / 20 % femmes que nous trouvons pour nos contributeurs dans les profils ludistes et rôlistes. Cette enquête de 2010 n'est pas représentative de la population pratiquant le GN en France, car 86 % des contributeurs sont des « paintballeurs » ou « airsofters » et le principal média qui a diffusé l'enquête est le site web de l'association French Tactical Division - Airsoft Team (FtaD), dédié au paintball et à l'airsoft : une population jusqu'à preuve du contraire majoritairement masculine. Nous aborderons les raisons de la stratégie de l'alliance objective entre la FédéGN et les associations de paintball / airsoft dans le Chapitre IV, les acteurs associatifs.

Mais ce ratio 80 % hommes / 20 % femmes, commun aux ludistes, rôlistes ainsi qu'aux gnistes de l'enquête citée plus haut, nous permet de conclure sur le constat que les femmes, dans les Cultures de l'imaginaire, vont plus facilement vers des activités basées sur la coopération<sup>50</sup>. Elles envisagent le GN comme une

---

47 Voir la vidéo du 24 avril 2012 « GeeK de GeeK - Les Gameuses au journal de 20H sur France 2 » Consulté le 3 août 2013. <http://geekdegeek.fr/les-gameuses-au-journal-de-20h-sur-france-2/>.

48 Voir l'article du 14 avril 2012 « Les femmes jouent de plus en plus aux jeux vidéo - PressMyWeb ». Consulté le 3 août 2013. <http://www.pressmyweb.com/geek-nouvelles-technologies/femme-joueuse/>.

49 document au format .pdf à télécharger, « FédéGN - Études ». Consulté le 23 juillet 2013. <http://www.fedegn.org/ressources/etudes>.

50 A propos de la coopération et de la compétition dans les jeux de simulation, voir l'Annexe de l'entretien avec le président de la fédération de jeu de rôle sur table, Entretien n°5, page 2 à 8.

théâtralité, l'exhibition dans le cosplay comme une mise en scène personnelle de leur imaginaire ou de leur admiration pour un auteur ou un personnage. Ou bien préfèrent-elles l'immersion dans la reconstitution comme un lieu de rigueur historique et esthétique.

Les hommes en revanche sont plus enclins à une certaine compétition<sup>51</sup>. Dans la tendance la plus négative, on pourrait laisser croire que le sexe masculin affectionne des activités basées sur les diverses formes de la confrontation physique : le GN comme un sport, un défouloir, voire comme une activité paramilitaire. Ou bien des activités basées sur les formes de la confrontation cérébrale : le jeu « en » société comme duel de l'esprit ou le jeu de rôle sur table, soit comme parodie et trivialité absolue, soit comme élitisme intellectuel et social. Pour les unes le jeu serait un théâtre ou un défi créatif, pour les autres une arène ou une tribune. Il n'en est rien. La réalité n'est pas aussi caricaturale, mais s'ancre bel et bien dans la diversité : tous les goûts et toutes les sensibilités sont représentées, indifféremment du genre. En témoigne la rôliste et reconstitutrice Star Wars<sup>52</sup> interrogée dans le journal la Voix du Nord (Annexe VIII). Ce sont les organisateurs d'événements qui font la différence et qui ont le dernier mot : en faisant la part belle aux jeux ou activités mettant en avant tel ou telle motivation structurante dans la passion. Les travers liés à l'esprit de compétition ou d'élitisme, si ils freinent encore certains débutants et débutantes à aller vers telle ou telle activité d'un profil donné, se retrouvent de toute façon dans des activités de sports ou de loisirs plus communément admis. Chacun étanche sa soif selon l'idéal que porte son imaginaire.

Si la différence de genre peut paraître ne pas être significative dans le choix

---

51 David C. GEARY, *Hommes, femmes: l'évolution des différences sexuelles humaines*. Paris; Bruxelles: De Boeck, 2003.

52 Les techniques de la reconstitution peuvent s'appliquer aussi aux œuvres de science-fiction et de fantasy. En témoigne « La Compagnie du Dragon Vert ». Consulté le 27 août 2013, <http://dragonvert.fr-bb.com/>, fondée par un reconstituteur napoléonien passionné de Tolkien.

d'une activité nous verrons qu'elle influence les choix d'univers de prédilection, comme la Fantasy et la SF. Voir notamment l'Entretien n°6, p39-40 et l'Entretien n°3, p16, 3ème paragraphe, qui confirment, avec quelques nuances, cette tendance.

L'issue la plus flagrante pour dissiper ces différences de pratiques n'est autre que le développement des publics « couples et familles » dans les Cultures de l'imaginaire (voir la question « *Avec qui vivez-vous votre passion ?* », tableau 5).

La comparaison coopération / compétition dépasse les clivages symboliques homme / femme, mais pointe un réel problème actuel de l'ouverture au grand public des pratiques liées aux Cultures de l'imaginaire : trouver le juste équilibre entre coopération et compétition. Ce à quoi nous répondrons dans la partie du Chapitre IV intitulée Éducation artistique et culturelle. Le thème de la parité aux élections locales est bien connu des élus des collectivités territoriales, et c'est là l'occasion de proposer des activités socioculturelles aux femmes d'un territoire qui soient à la fois créatives et non cloisonnées d'avec celles des hommes, comme peuvent l'être les disciplines sportives compétitives. Les activités des Cultures de l'imaginaire offrent une pratique qui est plus proche de la mixité que la plupart des activités socioculturelles habituellement proposées.

**b) *Age, catégorie socioprofessionnelle et origine géo. des contributeurs***

Plus de la moitié des contributeurs ont entre vingt six et quarante ans, soit une moyenne de trente trois ans. Si on met ce chiffre en corrélation avec la moyenne générale d'ancienneté dans la passion (seize ans) on obtient un âge moyen de début de la passion, pour cette tranche d'âge, de dix sept ans. C'est donc essentiellement durant l'âge de la jeunesse que naissent les passions pour l'imaginaire et le jeu.



**Tableau 2 : Année de début de la passion**

ANNEE début PASSION Taux de réponse : 96 %	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	TOUS
<b>MOYENNE</b> entre année N et 2013	7	13	15	19	10	19	<b>16</b>
<b>MINIMUM</b>	1993	1990	1976	1977	1975	1980	1975
<b>MAXIMUM</b>	2011	2011	2011	2011	2012	2011	2012

**Tableau 3 : Age**

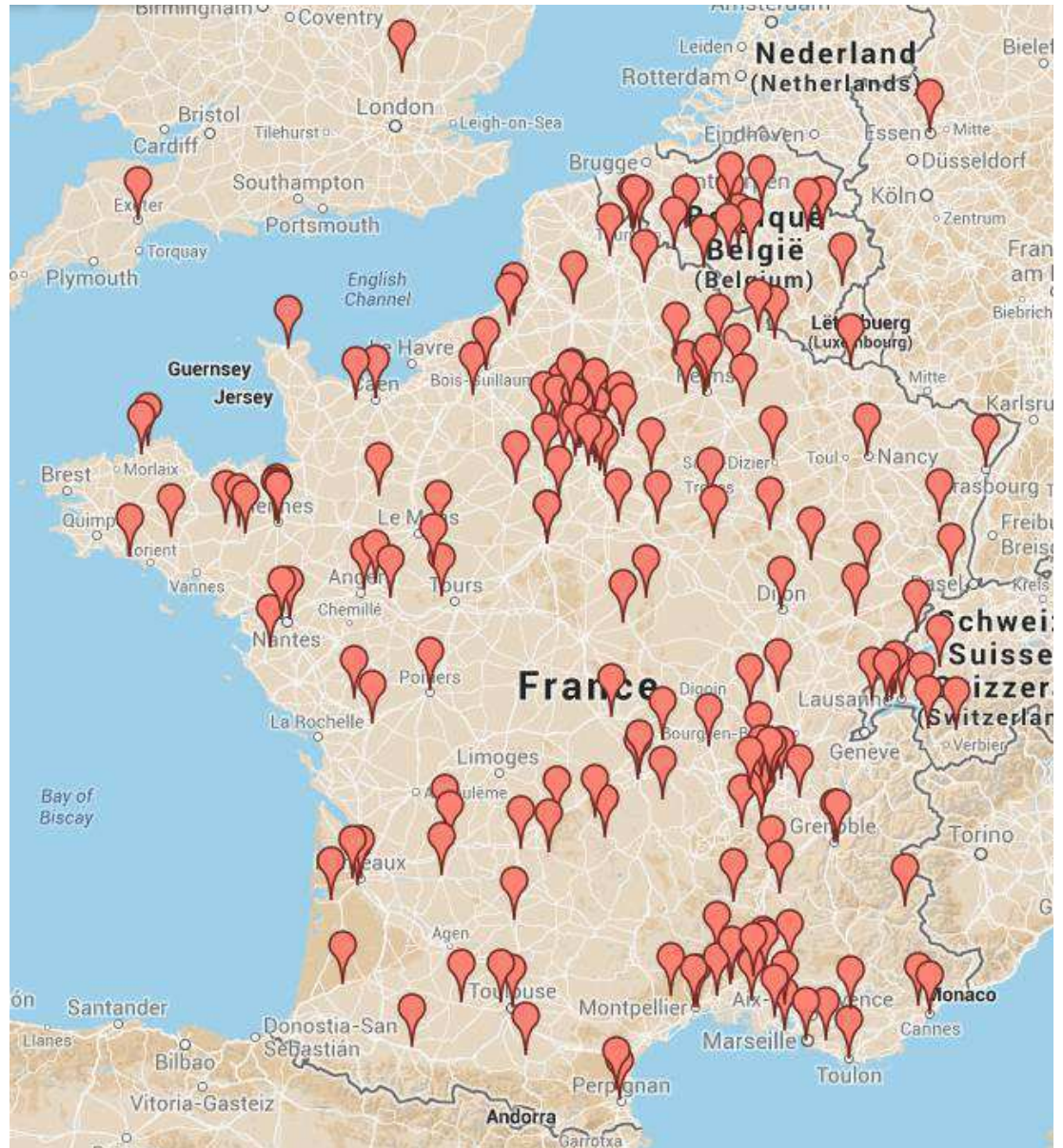
Age Taux de réponse : 75 %	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	%
Moins de 15 ans					0,015 %	0,010 %	2	<b>1%</b>
Moins de 18 ans	8%	6%				2%	4	<b>2%</b>
Jusqu'à 25 ans	75%	29%	17%	10%	43%	17%	69	<b>27%</b>
Jusqu'à 40 ans	8%	59%	74%	76%	41%	64%	147	<b>57%</b>
Jusqu'à 60 ans	8%	6%	9%	14%	13%	16%	33	<b>13%</b>
Plus de 60 ans					1%		1	<b>0%</b>
<b>Total</b>	12	17	35	21	68	103	256	100 %

Le doyen du panel est un reconstituteur de soixante sept ans. Notons que cosplayers et reconstituteurs ont une « réserve » conséquente de jeunes de moins de vingt cinq ans qui pourront assurer dans les années à venir le développement de leur communauté.

Les passionnés des Cultures de l'imaginaire sont répartis dans l'ensemble des catégories socioprofessionnelles<sup>53</sup> de la société française : les employés couvrent 20 % des effectifs, suivis des étudiants et des cadres (18 % chacun). La répartition est harmonieuse dans toutes les catégories de la population. Il n'y a donc pas de phénomène lié à une catégorie plutôt qu'une autre.

53 Voir tableau et diagramme dans l'Annexe III : QUESTIONNAIRE données et restitution, dans la rubrique Panel.

## Carte 1 : L'origine géographique des contributeurs



Deux cent six communes de résidence des contributeurs ont été recensées<sup>54</sup>.

Quand plusieurs contributeurs résident dans la même ville, celle-ci n'est citée qu'une fois. Dix contributeurs résident en Belgique et autant en Suisse. Dix autres résident à Nouméa, en Nouvelle Calédonie. En ce qui concerne Nouméa, le lien vers le questionnaire a été communiqué par un tiers sur le forum du club local de jeux simulation. Ce qui explique cette représentativité inattendue, les contributeurs

<sup>54</sup> Carte consultable ici : <http://bit.ly/17pEgDs>. Il est possible de valider l'échelle territoriale souhaitée dans la barre de recherche pour faire apparaître les marqueurs répartis d'un territoire donné (ex : Belgique, Suisse, Île-de-France, Mame).

concernés ne s'étant visiblement pas concertés pour apporter leur réponse individuelle.

Ajoutons que 54 % des contributeurs ont laissé au moins une adresse de courrier électronique, avec parfois des encouragements, pour éventuellement compléter les données du questionnaire et être informé des résultats. Ce qui dénote un intérêt certain pour cette démarche de recherche.

Les passionnés découvrent leur passion jeunes, ils sont répartis de façon homogène sur le territoire français et présents dans toutes les catégories de la société française, ce qui en fait des publics largement concernés par les politiques territoriales.

## **2 - Une passion vécue dans un cercle relationnel sélectif mais étendu**

Que ce soit dans leur premier contact avec l'univers de leur passion, au sujet des personnes dont ils s'entourent pour s'immerger dans leurs pratiques, ou la manière dont ils s'informent, les passionnés s'entourent de proches. Les passions sont sélectives. C'est un public informé, à jour des nouveautés que propose Internet et habitué de la Culture, sinon des institutions liées à la Culture et au Patrimoine. Cela pose le paradoxe d'une certaine forme de culture mondialisée : avec les réseaux sociaux d'«amis» développés via Internet, le cercle des proches s'étend à une communauté d'individus qui partagent quotidiennement notre passion, parfois à des milliers de kilomètres de notre lieu de vie, sans qu'aucune rencontre physique n'ait eu lieu. Les passionnés disent « IRL » : In Real Life (dans la vie réelle).

### **a) *Comment les passionnés découvrent leur passion ?***

A la question « Comment avez-vous découvert votre passion ? » on notera

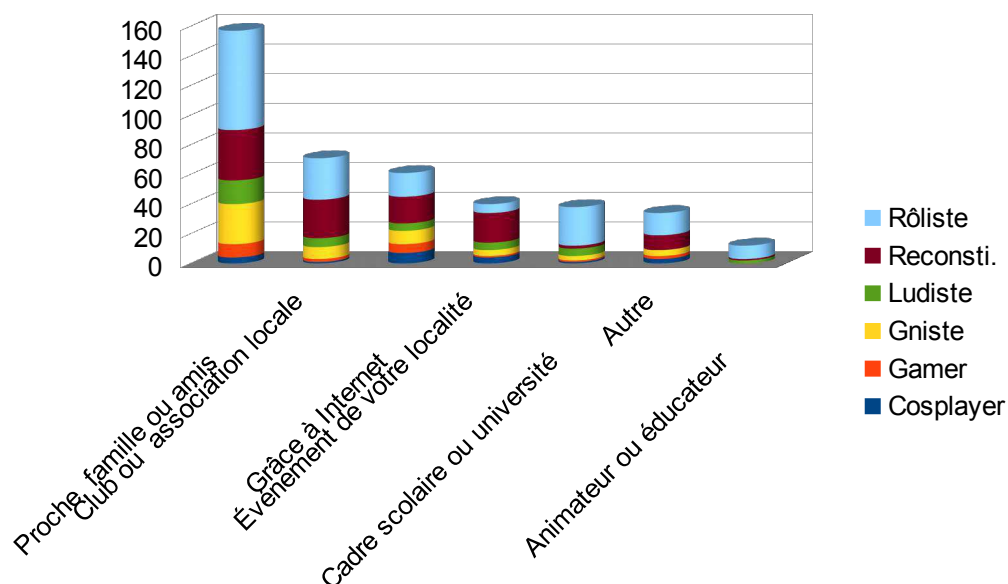
que le cadre de la société civile (39 % hors proches, Internet et autre) reste un lieu de découverte des passions liées aux Cultures de l'imaginaire. Les animateurs et éducateurs de jeunes, les établissements scolaires avec leurs foyers socio-éducatifs, les universités comme les écoles d'ingénieurs, les événements organisés par les municipalités, le tissu associatif local subventionné par ces dernières sont autant de points de contact entre collectivités territoriales et passionnés.

**Tableau 4 : Modes de découverte de la passion par profil**

<b>Découverte / milieu</b> Taux de réponse : 79 %	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	<b>Total</b>	<b>% Total</b>
Proches, famille ou amis	4	9	27	16	34	67	157	<b>38%</b>
Club ou association locale	1	2	8	6	26	28	71	<b>17%</b>
Grâce à Internet	7	6	9	5	18	16	61	<b>15%</b>
Événement de votre localité	4	1	4	5	20	6	40	<b>10%</b>
Cadre scolaire ou université	1	1	3	5	2	26	38	<b>9%</b>
Autre	3	2	4	0	10	15	34	<b>8%</b>
Animateur ou éducateur	0	0	0	2	1	9	12	<b>3%</b>
<b>Total</b>	20	21	55	39	111	167	413	100%

**b) Une passion qui se vit avec qui ?**

« Avec qui vivez-vous votre passion ? » était une question à choix multiple.

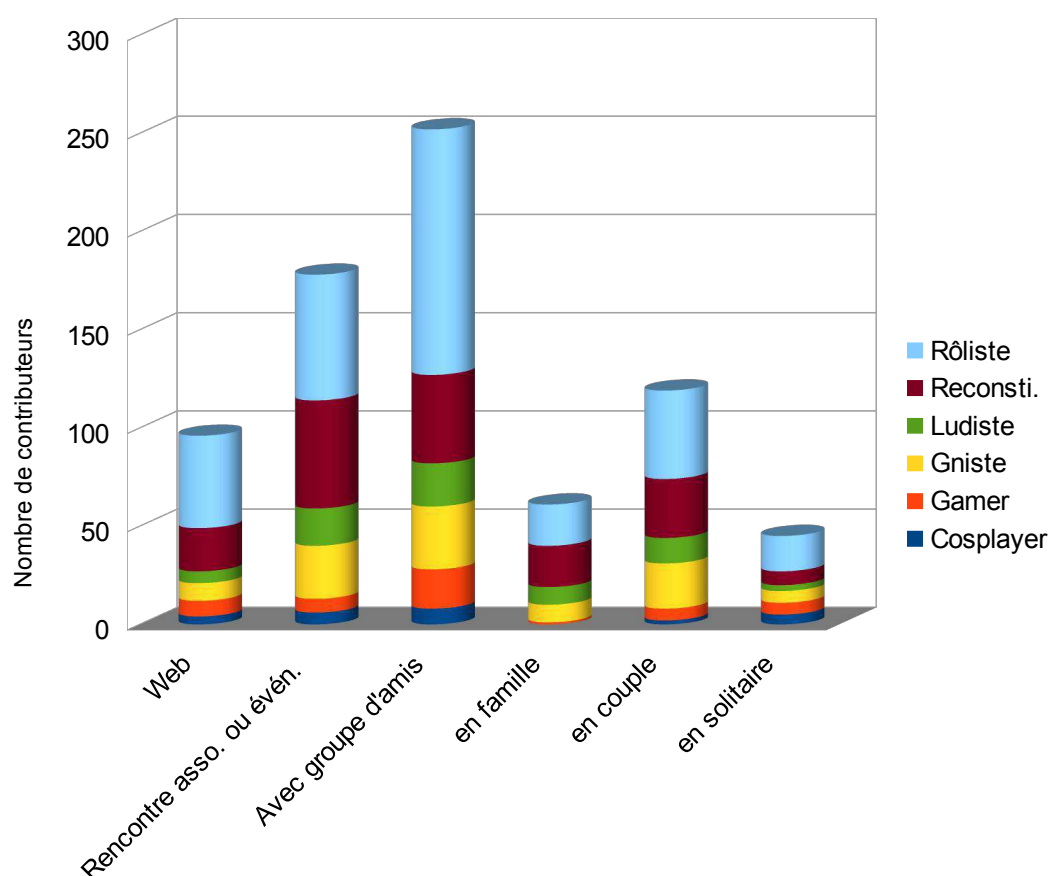


Le taux de réponse est de 99,69 %. Remarquons que 81 % du vécu de la passion et des échanges qui en découlent se font par relations interpersonnelles directes. La passion s'assoit dans une pratique sociale visible, dans le cadre de rencontres associatives ou d'événements dont les collectivités territoriales peuvent être initiatrices.

**Tableau 5 : Profils de contributeurs par type de sociabilité**

Choix	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	%
Avec groupe d'amis	8	20	32	22	45	125	252	34%
Rencontre asso. ou évén.	6	7	27	19	55	64	178	24%
en couple	2	6	23	13	30	45	119	16%
Contacts Web	4	8	9	6	22	47	96	13%
en famille	0	1	9	9	21	21	61	8%
en solitaire	5	6	6	3	7	18	45	6%
<b>Total</b>	25	48	106	72	180	320	751	100%

Le fait que les Reconstituteurs situent plutôt la rencontre et la sociabilité dans leur passion via une association ou un événement (55) plutôt qu'avec un groupe



d'amis (45) s'explique par le fait que le premier lieu de sociabilité dans la reconstitution est au sein d'une compagnie constituée en tant qu'association type Loi 1901. Le moment d'intégration individuelle et officielle dans une compagnie a toujours lieu lors d'un événement. La légitimité historique d'une démarche individuelle se trouve donc plus facilement dans une organisation reconnue par le milieu que par le côtoiement informel d'événements dédiés.



Andrey Bogdanov<sup>55</sup>, chercheur depuis 1979, puis directeur de recherche, à l'Institut d'Histoire Russe et à l'Académie des Sciences de Moscou, dans le cadre d'un des rassemblements de Reconstitution historique auxquels il participe régulièrement.

Avec l'accord du sujet. Crédit photo : Nicole Rybinska

---

<sup>55</sup> Son profil Facebook compte des centaines d' « amis » reconstituteurs. « Bogdanov Andrey ». Consulté le 20 août 2013. <https://www.facebook.com/bogdanov.andrey.5/about>.

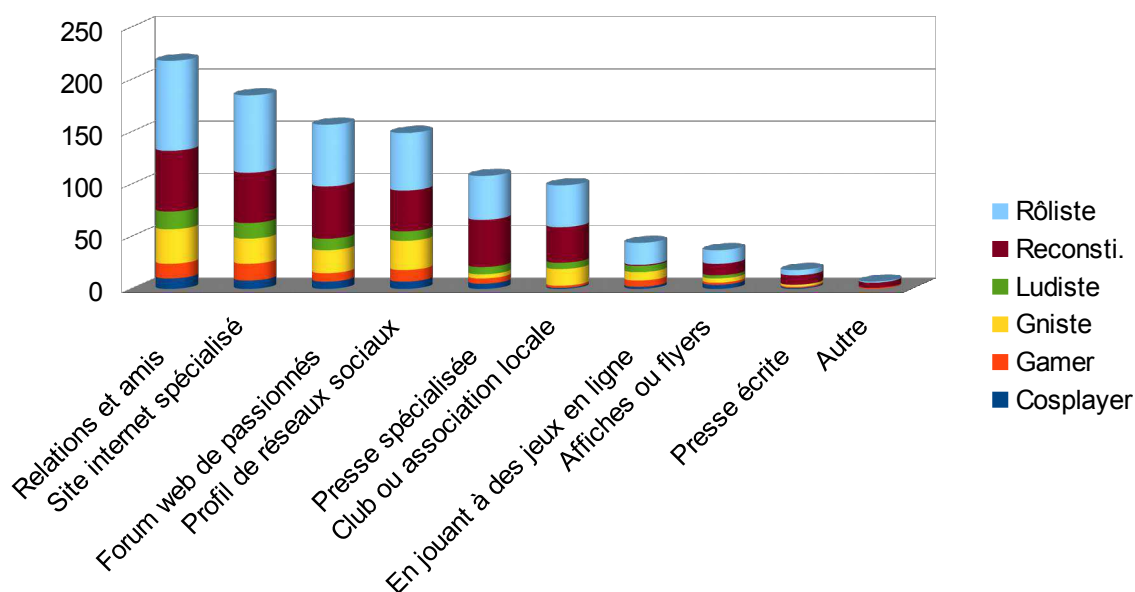


c) *Comment les passionnés s'informent-ils ?*

En dehors des 10 % qui dépendent du maillage associatif territorial, les collectivités locales, si elles veulent toucher les passionnés, par un festival dédié par exemple, ne peuvent plus faire l'économie d'un site internet ou d'une communication via les réseaux sociaux. Taux de réponse : 79 %

**Tableau 6 : Média choisi pour s'informer par profil**

<b>Mode d'information</b>	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	<b>Total</b>	<b>% Total</b>
Relations et amis	10	14	33	17	58	86	218	<b>21%</b>
Site internet spécialisé	8	16	24	15	48	74	185	<b>18%</b>
Forum web de passionnés	7	8	22	11	50	59	157	<b>15%</b>
Profil de réseaux sociaux	7	11	28	9	39	55	149	<b>15%</b>
Presse spécialisée	5	5	4	7	45	42	108	<b>11%</b>
Club ou association locale	1	2	16	6	34	40	99	<b>10%</b>
En jouant à des jeux en ligne	2	6	8	6	1	21	44	<b>4%</b>
Affiches ou flyers	4	2	4	3	11	13	37	<b>4%</b>
Presse écrite	1	1	2	0	9	5	18	<b>2%</b>
Autre	0	1	0	0	5	1	7	<b>1%</b>
<b>Total</b>	45	66	141	74	300	396	1022	100%



d) *Un usage massif d'Internet pour dialoguer, s'informer, organiser*

« Vous servez-vous du Web / Internet pour votre passion ? Si oui, comment et dans quel but ? » était la question. Taux de réponse : 91 %

**Tableau 7 : Utilisation d'Internet pour la passion, par profil**

Réponse	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	% Total
NON	1	1	1	0	1	6	10	3%
OUI	12	18	38	24	68	125	285	97%
<b>Total</b>	13	19	39	24	69	131	295	100 %

**Tableau 8 : Description des usages d'Internet**

Comment et dans quel but ?	Total
Dialoguer	133
Information et recherche documentaire	100
Facebook	88
Achats & échanges de jeux, matériel, accessoires	37
Gérer un agenda partagé	37
S'informer sur l'agenda des événements	32
Collecter des aides de jeux	30
Jouer en ligne	28
Faire de la promotion / publicité	23
Collaborer à un projet d'événement	19
Publier des articles	14
Collaborer à un projet d'écriture	9
Suivre des tutoriels (fabrication, bricolage)	8
Jouer via MMORPG	8
Google +	7
Forum Grand-Sud médiéval	5
Board Game Arena (jouer à des répliques de jeux de société)	4
Forum la Joieuse aiguille (costumes médiévaux)	4
Site officiel de la FédéGN	4
Blog de Perline la Tisserande	4
Tweeter	4
<b>Total</b>	598

Les mairies, les musées, les médiathèques, les offices de tourisme se dotent de plus en plus souvent d'applications pour téléphones mobiles. Les passionnés sont là, car friands de dialoguer et s'informer avec l'institution ou la collectivité locale.



Avec trois types d'utilisation en moyenne par contributeur, c'est le fait de dialoguer en direct (messagerie, webcam) ou différé qui est la pratique la plus soutenue. Avec une prédominance pour l'usage des forums. Le forum est une messagerie thématique où les utilisateurs peuvent créer des articles (« poster ») ou commenter des articles d'autres utilisateurs.

L'information passe par la simple collecte de renseignements généraux sur un sujet donné à un véritable travail de recherche documentaire. La surprise est dans l'usage quasi-systématique du réseau social Facebook par les responsables associatifs, mais aussi dans la recherche de nouveaux contacts liés à la passion ou la publicité : ce constat a été établi en analysant les commentaires autour des quatre vingt huit citations du mot « Facebook ». Ce qui peut s'expliquer par le fait que Facebook reste le premier réseau social en France en terme d'utilisateurs, avec une vocation axée sur les passions, les loisirs et la vie privée. Certains sites, blogs ou forums spécifiquement et systématiquement consultés sont de plus cités : Grand-Sud Médiéval<sup>56</sup>, Board Game Arena<sup>57</sup>, « la Joieuse aiguille »<sup>58</sup>, le site de la Fédération française de GN, le blog de Perline la Tisserande<sup>59</sup>. Soulignons que les données présentées sont en phase avec celles de l'enquête nationale d'Olivier Donnat sur les Pratiques culturelles des français à l'ère numérique, en particulier la partie, page 10, qui traite d'« Une Culture plus expressive »<sup>60</sup>, en y ajoutant la spécificité des pratiques collaboratives d'expression.

---

56 Ce forum annonce au total 151426 messages, 7148 sujets, et 1888 membres. « Grand Sud Médiéval • Page d'index ». Consulté le 14 août 2013. <http://www.grand-sud-medieval.fr/forum/index.php>.

57 « Jouez en ligne à tous vos jeux de plateau préférés ! - Board Game Arena ». Consulté le 14 août 2013. <http://fr.boardgamearena.com/#!welcome>.

58 Ce forum annonce au total 79679 messages et 3921 membres. « La joieuse aiguille - Portail ». Consulté le 14 août 2013. <http://lajoieuseaiguille.superforum.fr/>.

59 « Tous les Articles - Perline\_la\_Tisserande ». Consulté le 7 août 2013. [http://www.perlinelatisserande.com/pages/Tous\\_les\\_Articles-792859.html](http://www.perlinelatisserande.com/pages/Tous_les_Articles-792859.html). Son en-tête annonce : « Ce blog a pour but de mettre en ligne mes recherches et mes conclusions concernant les costumes et les techniques pour la reconstitution de différentes périodes, dans le cadre d'associations de reconstitution. »

60 « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique [CE-2009-5] / Culture études [2007-2013] / Les publications / Études et statistiques / Politiques ministérielles / Accueil / www.culturecommunication.gouv.fr / Ministère - Ministère de la culture ». Consulté le 22 août 2013. <http://bit.ly/189FwHj>.

e) *Fréquentation des institutions culturelles*

L'Annexe III contient des précisions sur la façon dont les contributeurs ont répondu à la question posée. Taux de réponse : 75 %

**Tableau 9 : Passionnés et institutions culturelles**

Réponse	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	% Total
NON	17%	38%	33%	18%	6%	32%	58	<b>24%</b>
OUI	83%	63%	67%	82%	94%	68%	182	<b>76%</b>
<b>Total</b>	6	16	33	22	63	100	240	100 %

Ce sont les reconstituteurs qui témoignent du plus fort taux de fréquentation signalée dans des institutions culturelles. La plupart précisent en effet que c'est dans une démarche de curiosité, de complément d'information, voire de recherche, directement en lien avec leurs projets de reconstitution.

**Tableau 10 : Types d'institutions culturelles fréquentées**

Types d'institutions culturelles	Total	%
Musées	88	<b>39,46%</b>
Bibliothèques – Médiathèques	47	<b>21,08%</b>
Monuments, sites historiques	45	<b>20,18%</b>
Clubs et Associations dédiés	15	<b>6,73%</b>
Ludothèques	13	<b>5,83%</b>
MJC, centres sociaux, maisons de quartiers	6	<b>2,69%</b>
Cinémas	6	<b>2,69%</b>
Théâtre	2	<b>0,90%</b>
Opéra	1	<b>0,45%</b>
<b>Total</b>	223	100,00%

Plus de 80 % des contributeurs ont cité musées, bibliothèques et monuments historiques : ces équipements sont dans la plupart des cas gérés par les collectivités territoriales, qui ont là l'occasion d'entrer en contact avec les passionnés lors de leur visite du lieu en tant que touriste, administré, ou usager. Il faut cependant extraire du tableau que 15 % des lieux cités sont du domaine des associations locales dédiées et des centres socioculturels, financés ou non par les municipalités.

## B/ Des Festivals qui font Culture

### 1 - L'événement incontournable de l'année

La question était formulée ainsi : « Quel est l'événement phare de l'année que vous ne manquez jamais ? ». Six catégories d'événements sont citées de manière récurrente : les festivals historiques, les festivals directement dédiés aux Cultures de l'imaginaire, les conventions de jeux de rôle et de société, le GN, et les conventions de jeux vidéo. Chacune prend sa place dans des événements que les collectivités territoriales organisent sans délégation. Ex : le FLIP de Parthenay<sup>61</sup> est organisé par une Communauté de Communes. Sauf pour les conventions de jeux de simulation qui sont principalement organisées par des associations. Parfois par des organisateurs privés dans le cas des jeux vidéos. Les communes voient souvent leur domaine public, sites naturels ou historiques investis par les associations de GN. Ex : les locations des forts de la Première guerre mondiale sont très prisées (Laniscourt et Bruyères-et-Montbérault dans l'Aisne). Taux de réponse : 86 %

**Tableau 11 : Catégories d'événements citées par les contributeurs**

	<b>Catégories</b>	<b>Total</b>	<b>% Cat.</b>
1	Festival historique	77	24%
2	Festival Cultures de l'imaginaire	55	17%
/	Sans réponse	46	14%
/	Aucun ou réponse non-appropriée	45	14%
3	Convention Jeu de rôle	41	13%
4	Jeu de rôle Grandeur Nature	34	11%
5	Convention Jeux de société	20	6%
6	Convention Jeux vidéo	3	1%
	<b>Total</b>	321	100,00%

61 « Jeu, tu, il joue à Parthenay : le grand Flip a démarré - 05/07/2013 - La Nouvelle République Deux-Sèvres ». Consulté le 12 juillet 2013. <http://bit.ly/1dsuTFu>.

**Tableau 12 : Nombre de citations par catégorie d'événement**

Taux de réponse<sup>62</sup> : 81 %

	Libellé de la réponse	Total Citations	% Total Général	% Cat.
Cat 1	Fête médiévale	32	10%	42%
	Festival de Reconstitution Histo	31	10%	40%
	Marché de l'Histoire de Pontoise	14	4%	18%
	<b>Sous-Total Festival Historique</b>	<b>77</b>	<b>24%</b>	<b>100%</b>
Cat 2	Festival Cultima	33	10%	60%
	Japan expo	11	3%	20%
	Festival Trolls & Légendes (belge)	9	3%	16%
	Convention fans de SF	2	1%	4%
	<b>Sous-Total Festival Cultima</b>	<b>55</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>
/	Sans réponse	46	14%	100%
/	Aucun	30	9%	67%
	Autre événement	6	2%	13%
	Contrainte	4	1%	9%
	Réponse non appropriée (NA)	5	2%	11%
	<b>Sous-Total Aucun, Autre &amp; NA</b>	<b>45</b>	<b>14%</b>	<b>100%</b>
Cat 3	<b>Convention Jeu de rôle</b>	<b>41</b>	<b>13%</b>	<b>100%</b>
Cat4	Jeu de rôle Grandeur Nature (GN)	16	5%	47%
	Gn de masse multijoueurs	11	3%	32%
	Rencontres Gniales (FédéGN)	7	2%	21%
	<b>Sous-Total Jeu de rôle GN</b>	<b>34</b>	<b>11%</b>	<b>100%</b>
Cat 5	<b>Convention Jeux de société</b>	<b>20</b>	<b>6%</b>	<b>100%</b>
Cat 6	<b>Convention Jeux vidéo</b>	<b>3</b>	<b>1%</b>	<b>100%</b>
	<b>Total</b>	<b>321</b>	<b>100,00%</b>	

On constate une prévalence des événements « grand format », grand public, de plein air ou sur la voie publique, comme les Fêtes médiévales et Festivals historiques, les salons géants type « Foire expo » (Trolls & Légendes, Japan Expo).

Ces événements prévalent sur les événements visant un public plus averti : Conventions de fans et jeux de simulation, Marché de l'Histoire de Pontoise, événements autour du GN.

Ce tableau est traduit sous forme de diagramme dans l'Annexe III.

62 86 % du tableau précédent moins – 5 % (Autre événement, 2 % + Contrainte, 1 % + Réponse non appropriée, 2%) . Se reporter à l'Annexe III pour plus d'explications.

Les passionnés des Cultures de l'imaginaire ne sont donc pas élitistes dans le choix de l'événement immanquable de l'année, et privilégient volontiers des événements grand public, à partir du moment où les attributs de leur passion y sont dignement représentés, par la présence de figures du milieu ou de leaders d'opinion, de stands d'organisations représentatives, ou d'animations leur apportant une réelle visibilité.

Ce choix privilégié du Festival à dominante historique démontre un intérêt de nos passionnés pour la Culture en général, traitée sous l'angle de l'Histoire.

Avec soixante occurrences, les conventions de jeux de rôle et de société dépassent la catégorie Festival des Cultures de l'imaginaire et atteignent presque celle des Festivals historiques (commentées dans leur similitude dans l'Annexe III).

Dans la **catégorie Festival historique**, la **Fête médiévale** est l'élément qui revient le plus souvent, que ce soit pour le contributeur, en tant que visiteur ou participant bénévole à une animation de l'événement. Par exemple les reconstituteurs dont la compagnie propose une animation dans le cadre de la manifestation ont toujours un moment pour parcourir la fête en tant que simple visiteur, qu'ils restent costumés ou non pour le faire. La fête médiévale la plus citée (9 fois) est celle de Provins, en Seine et Marne, qui fêtait cette année ses trente ans d'existence. Provins est inscrite depuis 2001 sur la liste du Patrimoine mondial par l'UNESCO. Nous y reviendrons dans la partie consacrée au droit (chapitre IV), concernant l'acquittement d'un droit d'entrée pour accéder au domaine public.

Ensuite, par l'entrée **Festival de reconstitution historique** on comprend autant les événements grand public, hors fêtes médiévales, comme les reconstitutions de batailles ouvertes aux visiteurs, que les rassemblements privés de compagnies de reconstitution. Ceux-ci sont peu nombreux et ont lieux, en général, selon un rythme

biennal. Tous les événements cités sont publics.

Le **Marché de l'Histoire de Pontoise**<sup>63</sup> a été le plus cité dans cette catégorie. Celui-ci est couplé avec le Festival du Spectacle historique (ex Historissimo) Fous d'Histoire, salon professionnel ouvert au grand public. C'est bien l'intitulé Marché de l'Histoire qui a été cité, ce qui dénote un intérêt ciblé sur les productions artisanales du Marché plutôt que sur la centaine de professionnels en démonstration au Festival.

On trouve ici le même genre de partition qu'entre la Japan Expo et la Comic Con, qui seront décrites ci-après dans la Catégorie Festival des Cultures de l'imaginaire : des regroupements thématiques avec des visiteurs qui viennent autant faire leur marché de pièces rares et d'accessoires en lien avec un univers, que rencontrer des figures ou des leaders d'opinion de leur passion. En l'occurrence, telle ou telle période de reconstitution historique. L'Annexe X nous informe sur l'importance comme cheville ouvrière du festival, d'un fonctionnaire territorial, employé par la Ville de Pontoise. La **fonction publique territoriale** n'est pas en reste dans ce type d'organisation puisque c'est un médiateur culturel, attaché à la direction du patrimoine du Conseil Général de l'Aisne, qui organise le Festival d'Histoire Vivante de Marle<sup>64</sup>. Dans la catégorie **Festivals des Cultures de l'imaginaire** se distinguent les festivals d'organisateur du secteur privé et les festivals associatifs ou de collectivités territoriales. Parmi les organisateurs du secteur privé les deux festivals qui ont été le plus cités sont la Japan expo<sup>65</sup> à Paris et

---

63 « Marché de l'Histoire de Pontoise & Fous d'Histoire - Festival du Spectacle Historique ». Consulté le 22 juin 2013. <http://www.festival-spectacle-historique.com/pontoise/>.

64 « Evénements 2013 - Musée des Temps Barbares ». Consulté le 30 août 2013. <http://www.museedestempsbarbares.fr/fr/fetes-archeologiques/index.html>. Nous avons rencontré son supérieur hiérarchique dans le cadre des cours du master.

65 Historique de la Japan Expo et site officiel. Consulté le 2 août 2013. [http://www.japan-expo.com/fr/info/lhistoire-de-japan-expo-2000-a-2008\\_474.htm](http://www.japan-expo.com/fr/info/lhistoire-de-japan-expo-2000-a-2008_474.htm). A noter que cet événement est jumelé à la Comic Con : « Cette association ouvre la possibilité pour tout un chacun de découvrir les tendances ludiques et culturelles de tous les pays du monde, dans un même endroit et à une même date. Comics, Manga, cinéma de genre asiatique et américain, jeux vidéo et bien plus vous permettent de vous immerger quatre jours durant aux cœurs de ces communautés et de leurs univers ! ». Consulté le 2 août 2013. [http://www.comic-con-france.com/fr/menu\\_info/presentation\\_114.htm](http://www.comic-con-france.com/fr/menu_info/presentation_114.htm).

Trolls & Légendes<sup>66</sup> à Mons en Belgique. Ce type de festival regroupe en général la plupart des passions recensées dans les Cultures de l'imaginaire, en plus ou moins grand nombre. Par exemple les Utopiales de Nantes, « Festival international de Science-fiction », en plus des expositions dédiées aux sciences, au cinéma, à la BD, propose un pôle ludique<sup>67</sup> où toute la famille des jeux de simulation est représentée, ainsi qu'un pôle jeux vidéo. Les conventions de fans sont un phénomène encore presque exclusivement anglo-saxon. L'exemple de la convention organisée en milieu rural de l'Entretien n°10 illustrera cette spécificité.

La catégorie **Jeux de rôle Grandeur Nature** a vu surgir deux sous-catégories : les GNiales<sup>68</sup> et les GN de masse (MASS LARP en anglais, qui comporte un grand nombre de joueurs, soit plus de mille participants). Parmi ces derniers, tous ceux situés en Europe cités dans l'Annexe VII sur l'**appel à projet** du Camp du Dragon en page 4, l'ont été aussi. On peut y ajouter Avatar en Belgique (« BE Larp Federation ». Consulté le 2 août 2013. <http://larp.be/>). Les Gniales sont des convention-ateliers dédiées aux organisateurs de GN, ayant principalement lieu à Paris, mais parfois organisées en régions. Les GN de masse n'accueillent encore que très sporadiquement du public primo-débutant, comme d'ailleurs la plupart des GN en France (Annexe IV, Entretien n°2, p8-9). Nous ne classerons donc pas cette catégorie comme étant grand public, même si la tendance est aujourd'hui à une ouverture vers le grand public, comme nous le verrons avec l'exemple du Camp du Dragon (Annexe IV, Entretien n°8) .

Il apparaît que le Festival historique est la catégorie dominante (tableau 11).

---

66 22500 visiteurs, dont 8200 pour les concerts, « Trolls & Légendes 2013 - Le festival de toutes les Fantasy - Lotto Mons Expo », des concerts, des animations, une convention de jeux, des animations, un marché féerique et plus d'une cinquantaine d'auteurs sur trois jours. Consulté le 25 août 2013. <http://www.trolls-et-legendes.be/>.

67 « Pôle ludique, Utopiales : Festival International de Science Fiction - Nantes ». Consulté le 1 août 2013. <http://www.utopiales.org/p%C3%B4le-ludique>.

68 « GNiales - Convention internationale de Jeu de Role Grandeur Nature - GN ». Consulté le 2 août 2013. <http://www.gniales.com/>.

Pourtant le profil qu'on pourrait supposer le plus concerné, les reconstituteurs, n'intervient qu'en deuxième position dans la question « Vous vous sentez avant tout... ? », avec 23% des contributeurs (Diagramme 1), et en avant-dernière position dans la question « Vous vous sentez aussi... ? » (Diagramme 2) avec 10 % de ce choix privilégié. Ce qui montre que le seul contingent des contributeurs reconstituteurs ne suffit pas à remplir toute la catégorie de contributeurs friands de Festivals historiques. Le fait que les Festivals des Cultures de l'imaginaire aient moins d'adeptes peu simplement s'expliquer par le fait que ceux-ci présentent dans leur grande majorité des entrées onéreuses, alors que les fêtes médiévales (les moins importantes) et spectacles de reconstitution historique (ceux en marge de commémorations nationales ou de fêtes patrimoniales locales notamment<sup>69</sup>) dans leur grande majorité, sont organisés par des collectivités territoriales selon le principe de la gratuité. Mais est-ce que nous sommes là dans le service public culturel ? C'est ce à quoi nous répondrons dans l'analyse de l'entretien n°1 et le Chapitre IV.

Définir quel type d'événement est considéré comme « immanquable » chaque année a pour fonction de vérifier s'il y a corrélation entre profils de passionnés et événements ciblés ou privilégiés. C'est ce qu'illustre le diagramme suivant :

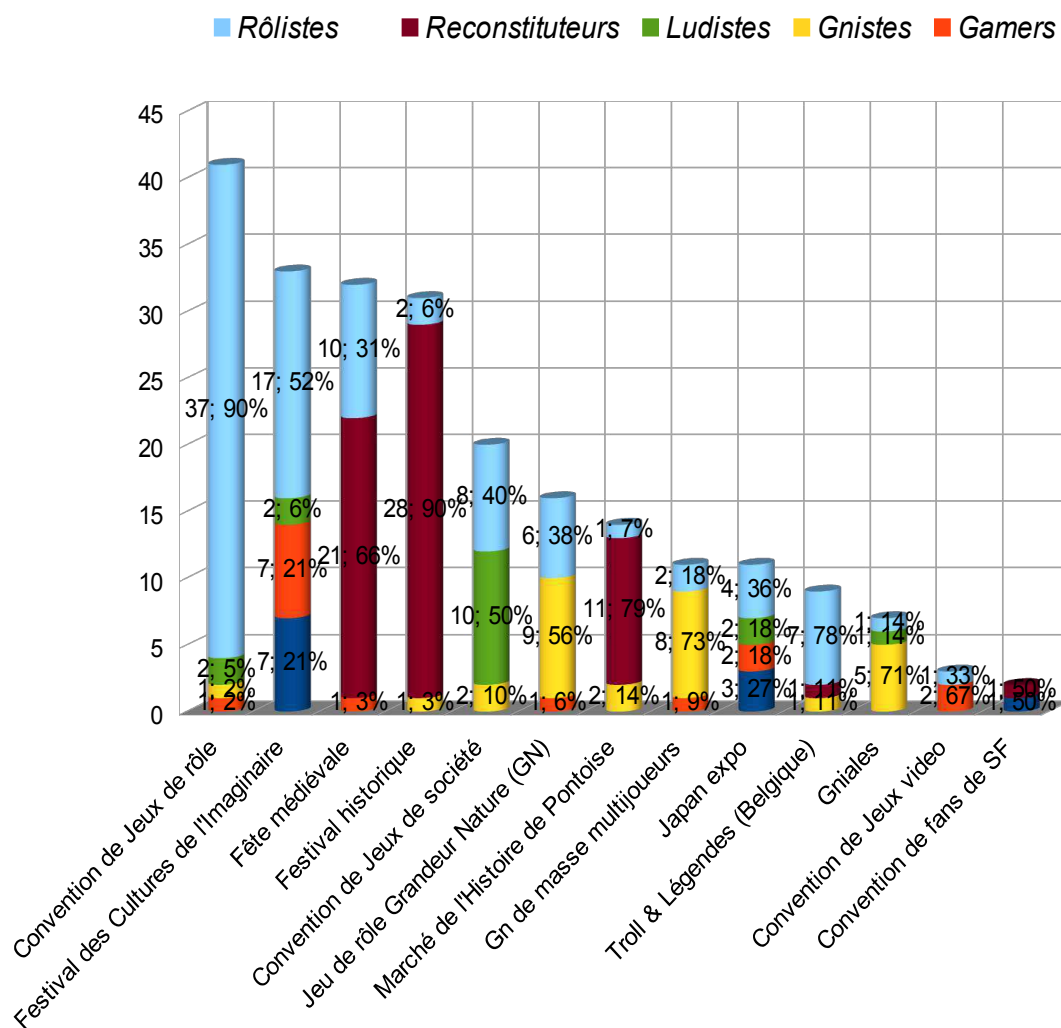
---

69 Les commémorations du débarquement de Normandie par exemple : « Toute l'actualité historique de Basse-Normandie - Normandie mémoire ». Consulté le 30 août 2013. <http://www.normandiememoire.com/actualites.php>.



### Diagramme 3 : Choix d'événement par profil

Choix unique des contributeurs - Taux de réponse : 72%  
par profil de passionné(e) des Cultures de l'Imaginaire



Les rôlistes sont présents dans chaque type d'événement, mais sans une proportion égale des autres profils dans le panel, il est impossible de se rendre compte si c'est le cas pour les autres types de profils, moins nombreux. Pour la même raison on peut légitimement se demander pourquoi reconstituteurs et gnistes ne sont pas présents à l'entrée Festival des Cultures de l'imaginaire ? La réponse est qu'ils réservent leur premier choix à des événements qui leur sont spécifiquement dédiés. Pour une collectivité territoriale, s'assurer de la fidélité du public de passionnés à un événement, c'est s'assurer aussi des retombées économiques sur son territoire (hôtellerie, restauration, commerçants).

## 2 - Autres événements importants de l'année

Ils s'agissait d'une question ouverte : « Quels sont les autres événements importants de l'année ? » via un bloc de texte. Les contributeurs pouvaient donc indiquer plusieurs événements en les commentant. Le taux de réponse a été de 69 %.

Nous verrons dans le Tableau 13 que le même type de répartition que dans la question sur l' « événement incontournable » se reproduit, mais les choix sont mieux répartis dans l'ensemble des catégories : Festival historique (30%), Festival des Cultures de l'imaginaire (22%), suivis de Convention de jeu de rôle (15%) et Convention de jeux de société (14%). Enfin le Jeu de rôle Grandeur Nature (10%) et les Conventions de jeux vidéo (2%). Le diagramme correspondant est consultable dans l'Annexe III.

**Tableau 13 : citations par AUTRE EVENEMENT important**

	<b>Catégories</b>	<b>Total</b>	<b>% Cat.</b>
1	Festival historique	112	30%
2	Festival Cultures de l'Imaginaire	83	22%
/	Aucun ou réponse non-appropriée	24	6%
3	Convention Jeu de rôle	54	15%
4	Jeu de rôle Grandeur Nature	37	10%
5	Convention Jeux de société	51	14%
6	Convention Jeux vidéo	9	2%
	<b>Total</b>	370	100,00%

Les choix sont répartis de manière assez similaire, malgré la proposition d'un second choix. C'est un autre indicateur de la pérennité des publics sur les événements que les collectivités territoriales peuvent organiser dans ces domaines.

**Tableau 14 : AUTRE EVENEMENT important par Catégorie**

	Libellé de la réponse	Total Citations	% Total Général	% Cat.
Cat 1	Fêtes et marchés méd. & Renaissance	53	14%	47%
	Festival de Reconstitution Histo	45	12%	40%
	Marché historique	6	2%	5%
	Marché de l'Histoire de Pontoise	8	2%	7%
	<b>Sous-Total Festival Historique</b>	<b>112</b>	<b>30%</b>	<b>100%</b>
Cat 2	Festival Cultima	18	5%	22%
	Festival Cultima Coll. Terr.	13	4%	16%
	Festival Culturel autre	6	2%	7%
	Festival féérique	5	1%	6%
	Japan expo Paris & Sud	14	4%	17%
	Festival belge Trolls & Légendes	12	3%	14%
	Conv. Manga, Comics, jeux vidéo	13	4%	16%
	Convention fans de SF	2	1%	2%
	<b>Sous-Total Festival Cultima</b>	<b>83</b>	<b>22%</b>	<b>100%</b>
/	Sans réponse	0		
	Aucun	8	2%	
	Autre événement	16	4%	
	<b>Sous-Total Aucun &amp; Autre</b>	<b>24</b>	<b>6%</b>	
Cat 3	<b>Convention Jeu de rôle</b>	<b>54</b>	<b>15%</b>	
Cat 4	Jeu de rôle Grandeur Nature (GN)	28	8%	
	Gn de masse multijoueurs	3	1%	
	Rencontres Gniales (FédéGN)	1	0,27%	
	Conventions européennes GN	5	1%	
	<b>Sous-Total Jeu de rôle GN</b>	<b>37</b>	<b>10%</b>	
Cat 5	<b>Convention Jeux de société</b>	<b>51</b>	<b>14%</b>	
Cat 6	<b>Convention Jeux vidéo</b>	<b>9</b>	<b>2%</b>	
	<b>Total</b>	<b>370</b>	<b>100,00%</b>	
	dont Europe	53	14%	
	& International	4	1%	

Ce qui est à retenir c'est que là encore, avec 30 % de choix vers le Festival historique, les passionnés des Cultures de l'imaginaire aiment partager leur passion avec le grand public, au sein d'événements qui sortent du simple cadre d'une passion partagée entre amateurs avertis. Les nouveaux types d'événements importants sont

sont décrits et commentés dans l'Annexe III.

Un reconstituteur précise dans le cadre de cette question : « cérémonie du 8 mai et du 11 novembre, diverses cérémonies de Libération et inaugurations de plaques commémoratives, accueil de vétérans américains et de leurs famille en France, histoire vivante (réoccupation des positions de combat de l'époque, scénettes de vie quotidienne des soldats) intervention pédagogiques dans les écoles sur la première Guerre mondiale, festival multi époque (Sully sur Loire). Le tout en uniforme d'époque et principalement dans le grand Est de la France (Alsace, Franche-Comté, Suisse) ».

Une adepte des Loisirs en costume (profil reconstituteur mais aussi ludiste) développe à propos de la « Journée Grand Siècle au château de Vaux le Vicomte<sup>70</sup>. Sorties costumées dans des Châteaux. Participation à des événements (PondiFest à Pontivy, fêtes napoléoniennes). Pique nique costumé, soirée vénitienne pour soutenir un château ».

Ces deux exemples sont révélateurs de la plus-value culturelle que peuvent apporter les passionnés aux collectivités territoriales dans le cadre d'événements, comme les commémorations nationales ou locales et l'animation du Patrimoine.

### **3 - Connaissance d'autres types d'événements**

Avec cette question à choix multiples « Avez-vous déjà été visiteur ou participant sur... » dont les propositions sont les titres de lignes du tableau suivant, nous pouvons vérifier que chaque type de profil à une exception près (Cosplayer et GN) a participé au moins une fois à l'événement privilégie de chacun des autres profils.

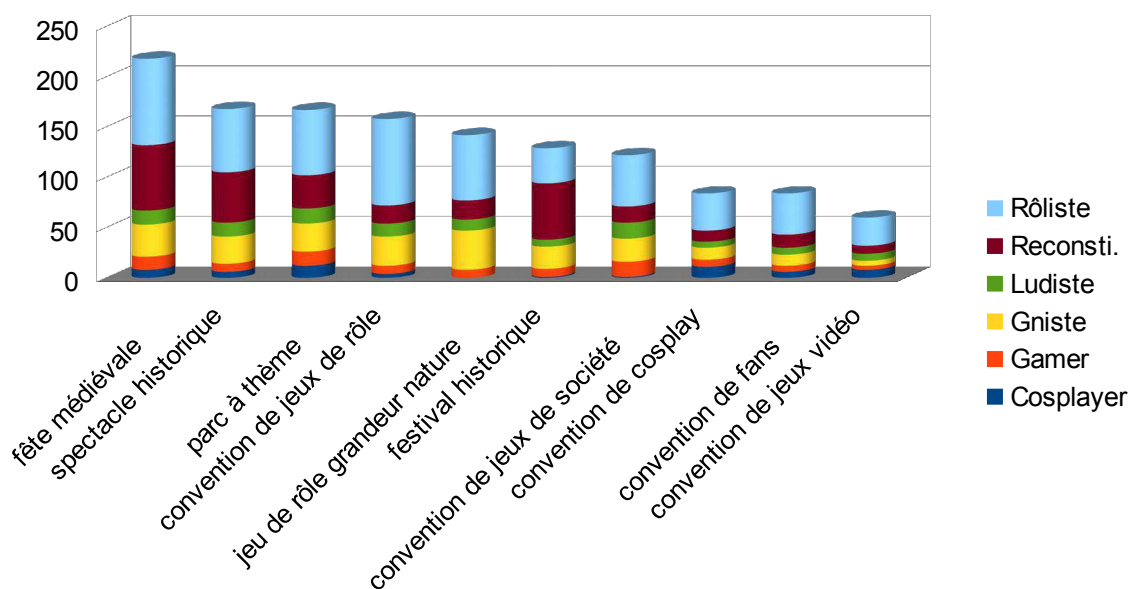
---

70 « Château Vaux le Vicomte | Journée Grand Siècle – 16 juin 2013 ». Consulté le 5 août 2013.  
<http://www.vaux-le-vicomte.com/dimanche-26-maijournee-grand-siecle> et vidéo  
<http://youtu.be/FDX8qW7yL1s>.

**Tableau 15 : Connaissance d'autres types d'événements**

Taux de réponse : 79 %

Autres participations	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	%
								Total
fête médiévale	8	13	32	14	65	86	218	16%
spectacle historique	6	8	27	14	50	63	168	13%
parc à thème	12	14	28	15	33	65	167	13%
convention de jeux de rôle	4	8	29	13	18	86	158	12%
jeu de rôle grandeur nature	0	8	39	11	19	65	142	11%
festival historique	1	8	22	7	56	35	129	10%
convention de jeux de société	1	15	23	16	16	51	122	9%
convention de cosplay	11	7	12	6	11	37	84	6%
convention de fans	6	6	11	7	13	41	84	6%
convention de jeux vidéo	8	4	5	7	8	28	60	5%
<b>Total</b>	57	91	228	110	289	557	1332	100 %



Une collectivité locale qui touche un type de public peut donc potentiellement toucher les autres types de profils des Cultures de l'imaginaire.

## **Chapitre III - Figures et processus d'apprentissage**

Les processus d'apprentissage signifient la nécessité pour le passionné de développer savoir-faire et savoir-être. La motivation d'apprendre est souvent focalisée par deux facteurs : un leader d'opinion ou figure inspiratrice d'un milieu et les références qui circulent dans une communauté, ou les connaissances en sciences humaines qui permettent d'avoir un certain recul sur un sujet. Ex : la reconstitution historique et l'Histoire.

### **A/ Les marqueurs culturels d'une communauté**

Ces marqueurs sont composés de trois éléments :

- la posture des leaders d'opinion qui incite ou non à se renouveler dans la pratique ;
- les références culturelles qui font à la fois les sujets de conversation (cinéma, littérature, art) et les sources d'inspiration ;
- les compétences et valeurs à acquérir pour atteindre une reconnaissance dans un milieu.

Ces signaux servent parfois d'outils aux travailleurs sociaux et aux professionnels de la culture. Ils leur permettent de bâtir une proposition d'activités à l'échelle d'un équipement socioculturel, d'un quartier, ou d'une commune, en fonction des conclusions de l'observation de leur public.

Ex : la création d'un atelier couture, en centre social avec une costumière de théâtre, dans le cadre de la préparation d'un festival.

Ex : la venue d'un auteur de science-fiction dans le cadre d'une médiathèque pour participer à une table ronde d'experts, après la projection d'un film qui porterait sur un sujet de société propice au débat et à l'anticipation.

## **1 - Célébrités et figures référentes**

Les figures choisies sont à la fois des personnages historiques, auteurs de littératures de l'imaginaire ou de jeux, célébrités de l'audiovisuel, que des responsables associatifs, artistes ou artisans, spécialistes connus uniquement dans le milieu des Cultures de l'imaginaire en général et d'un profil de contributeurs en particulier.

Plusieurs personnalités dans le tableau qui va suivre sont connues par un pseudonyme. Les pseudonymes sont courants dans les milieux de passionnés, ils participent autant de la notoriété que de l'anonymat qui est censé protéger la vie privée.

Les noms sur fond bleu sont à rattacher à la Culture rôliste. Ceux en bleu foncé sont des auteurs de littératures de l'imaginaire dont l'œuvre a été adaptée en jeu de rôle. Ceux en bleu clair, des personnalités connues dans le monde rôliste. Les codes couleurs correspondent aux profils de contributeurs. Ce sont des personnages historiques qui ont été cités sur fond vert foncé. Celles restées sur fond blanc sont connues transversalement dans plusieurs profils.

Notons que sur vingt-cinq noms, onze sont des rôlistes avérés, et que seulement trois femmes sont citées. Toutes les personnalités du tableau sont présentées dans l'Annexe III avec une analyse détaillée des réponses des Cosplayers.

Gary Gygax, considéré comme le père du jeu de rôle sur table, est la figure la plus référente transversalement, devant une personnalité apparue ces dernières années dans la culture des masses médias, via les films qui sont dédiés à son œuvre : J.R.R. Tolkien. Ce tableau, en lien avec l'Entretien n°6 montre que les services culturels d'une collectivité territoriale doivent être autant vigilants à tenir un carnet d'adresses à jour qu'à suivre l'actualité du milieu qui concerne leur événement.

**Tableau 16 : Personnalités et figures citées par profil de passionné**

Taux de réponse : 78 %

Nom ou pseudonyme	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	%
Gary Gygax			7	1	2	44	<b>54</b>	38%
Tolkien	1	3	2	1	1	11	<b>19</b>	13%
CROC		1				10	<b>11</b>	8%
Alexandre Astier		2	1	1		2	<b>6</b>	4%
Luc Arbogast					4	1	<b>5</b>	3%
Baptiste Cazes			3				<b>3</b>	2%
Didier Guiserix				1		2	<b>3</b>	2%
Jeanne d'arc					3		<b>3</b>	2%
Lovecraft		1				2	<b>3</b>	2%
Monsieur Phal				3			<b>3</b>	2%
Steve Jackson						3	<b>3</b>	2%
Tina Anderlini					3		<b>3</b>	2%
Yann Kervran					3		<b>3</b>	2%
Christophe Dargère					2		<b>2</b>	1%
Fredou			2				<b>2</b>	1%
Olivier Artaud				1		1	<b>2</b>	1%
Patrick Duval					2		<b>2</b>	1%
Perline la tisserande					2		<b>2</b>	1%
POC						2	<b>2</b>	1%
Terry Pratchett						2	<b>2</b>	1%
Reiner Knizia				2			<b>2</b>	1%
Richard Garfield				2			<b>2</b>	1%
Robin (L'atelier de Sherwood)					2		<b>2</b>	1%
Simon IV de Montfort					1	1	<b>2</b>	1%
Yoshiki Hayashi	2						<b>2</b>	1%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>25</b>	<b>81</b>	<b>143</b>	100%



## 2 - Les références culturelles du milieu

C'était une question d'expression libre : « Indiquez quelles sont les œuvres culturelles qui font référence commune dans votre milieu de passionnés ? ». Il n'était donc pas question d'apprécier ce que le passionné aime en priorité mais bien ce qu'il identifie comme étant une référence reconnue par tous dans son milieu. Un travail de sélection et de synthèse a du être effectué en fonction de ce qui était exprimé, car les contributeurs mélangeaient noms d'auteurs, titres d'œuvres, genres (science-fiction, fantasy, heroic-fantasy) et support d'expression de ces œuvres (littérature, cinéma, BD, jeux). Ce qui a donné une moyenne de presque quatre thèmes ou marqueurs évoqués par contributeur. Les citations inférieures à trois occurrences ont été ignorées.

Un certain équilibre règne entre la fantasy et la science-fiction, caractérisés par les deux premiers résultats du classement (J.R.R. Tolkien / Georges Lucas), même si le second est plus que moitié moins inférieur en nombre de citations.

Les quinze premiers résultats rejoignent et complètent ceux du Tableau de la question sur les figures et célébrités : J.R.R. Tolkien est reconnu de façon massive, tandis que Gary Gygax, H.P. Lovecraft, Terry Pratchett, et la série télévisée Kaamelot d'Alexandre Astier sont présents. Ce qui renforce la position de J.R.R. Tolkien et Gary Gygax comme marqueurs culturels. La formulation « l'oeuvre de » est faite dans la volonté d'une rigueur méthodologique. En effet, peu de contributeurs précisent quel support ou adaptation est désignée. Nous avons constaté que de manière générale ce sont en priorité les littératures de genre auxquelles il est fait référence, ensuite viennent les adaptations cinéma et télévisées, puis viennent les jeux de société, les jeux vidéos, enfin les jeux de rôles. Dans la musique ce sont les groupes de musique Métal et d'inspiration médiévale qui prédominent.

**Tableau 17 : Marqueurs culturels du milieu**

Taux de réponse : 88 %

<b>Nombre de citations par thème évoqué du contributeur - Taux de réponse : 88 %</b>	<b>Total</b>
J.R.R. Tolkien (l'oeuvre de) ex : Seigneur des Anneaux	135
Georges Lucas (l'oeuvre de) ex : Star Wars	60
H. P. Lovecraft (l'oeuvre de) ex : L'Appel de Chthulhu	52
R.R. Martin (l'oeuvre de) ex : Game of Thrones	45
Littératures de genre	43
Bande-dessinée	37
Sources documentaires historiques	33
Gary Gygax (l'oeuvre de) ex : Donjons & Dragons	29
Jeux vidéo en général	28
Musique	28
Jeux de société en général	25
Cinéma en général	24
R.E. Howard (l'oeuvre d') ex : Conan le Barbare	22
Terry Pratchett (l'oeuvre de)	21
Contes & légendes	20
Fantasy et Heroic Fantasy en général	18
Légende du Roi Arthur	16
Les récits Mangas	16
Science Fiction en général	15
Warhammer (l'univers de)	14
Héros Marvel & Comics	14
Azimov (l'oeuvre d') ex : Fondation	12
Morcock (l'oeuvre de) ex : Elric	12
Jeux de rôle en général	12
J.K. Rowling (l'oeuvre de) ex : Harry Potter	12
Gene Roddenberry (l'oeuvre de) ex : STAR TREK	11
Dune (l'univers de)	11
R. Zelazny (L'oeuvre de) ex : Les Princes d'Ambre	10
Naheulbeuk, la websérie	10
Séries télévisées en général	10
Blade Runner, le film	10
Doctor Who, la série télévisée	9
Kaamelot (l'univers de)	9
Indiana Jones	8
Galactica, la série télévisée	7
Les Livres dont vous êtes le héros	6
Anne Rice (l'oeuvre de) ex : Lestat le Vampire	6
Revue spécialisée	6
Glen Cook, (l'oeuvre de) ex : la Compagnie noire	5
Final Fantasy (le jeu vidéo)	5
Illustrateurs en général	3
<b>Total</b>	<b>869</b>

## B/ Des compétences mais aussi du développement personnel

La question était formulée ainsi : « Votre passion vous a-t-elle permis d'acquérir des connaissances ou compétences utiles ? Si oui, lesquelles ? ». Il s'agissait d'identifier si la passion des Cultures de l'imaginaire favorise les apprentissages de l'individu. Et si oui, en quoi elles est un facteur de développement personnel et social. C'était une question ouverte où les contributeurs n'ont pas hésité à rédiger les compétences acquises sous forme de témoignage plutôt qu'en établissant une liste. C'est pourquoi il n'a pas été possible de croiser les données par profil, hormis pour la couture qui a été pointée manuellement pour vérifier s'il y a corrélation entre activités manuelles et type de passion. Les intitulés de compétences ont été choisis au plus proche des mots utilisés par les contributeurs, qui étaient parfois imagés ou imprécis. Nous avons obtenu un taux de réponse moyen de 94 % pour chaque profil. Sept contributeurs ont déclaré n'avoir acquis aucune compétence dans le cadre de leur passion.

**Tableau 18 : Compétences Couture et Transformation de matériaux**

*Contributeurs = nombre de contributeurs ayant répondu à la question.*

<b>Couture</b>	Total	Contributeurs	nb cit / profil
Cosplayer	8	13	62%
Reconstit.	38	70	54%
Gniste	19	40	48%
Gamer	8	22	36%
Rôliste	26	131	20%
Ludiste	1	26	4%
<b>Total</b>	100	302	

<b>Transformation matériaux</b>	
cuir	32
métal	11
bois	6
tissu	6
<b>Total</b>	<b>55</b>

Ces chiffres nous confirment l'acquisition ou le perfectionnement de la couture par les passionnés de Loisirs en costume. Il y a donc corrélation entre le fait de s'investir dans un certains type de passion et l'apprentissage de nouvelles compétences. Nous avons également détaillé la compétence transformation de matériaux qui dénote une volonté de « tout faire soi-même » : par exemple plutôt que

de créer un costume ou un bijou qui ressemble au modèle d'époque, on recherche comment il a été produit (ex : choix des matériaux utilisés, température de trempage de l'acier, méthodes de filage) et on applique au plus près les méthodes de l'époque pour sa fabrication. Chez les reconstituteurs c'est une démarche qui se veut en rapprochement de celle de l'archéologie expérimentale, et chez les autres profils c'est la culture du partage sur Internet des trucs et astuces, tutoriels et « foires aux questions » qui propage cette façon de faire. Le travail du cuir est l'activité la plus pratiquée.

**Tableau 19 : Types de compétences développées par les passionnés**

<b>Types de compétences</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Connaissances	254	28%
Activités manuelles	219	25%
Activités d'expression	162	18%
Développement personnel	118	13%
Capacités organisationnelles	88	10%
Activités physiques plein air	52	6%
<b>Total</b>	<b>893</b>	<b>100,00%</b>

L'équilibre entre l'apport de nouvelles connaissances et la pratique d'activités manuelles montre que les Cultures de l'imaginaire donnent autant à « penser » qu'à « faire », et ce pour plus de la moitié des apprentissages.

Les activités d'expression sont nécessaires pour partager et transmettre, et elles s'appuient sur un enrichissement personnel nourri par la passion. On peut aussi appeler ce dernier « développement personnel », dans le sens où il fait appel à des valeurs, qualités, savoir-être, qui sont propres à l'individu. La participation à des festivals, on l'a vu, permet autant de s'y exprimer que de s'y reconnaître avec d'autres dans une culture commune. Connaître sa passion, et se reconnaître dans sa passion, peut-être la source d'une meilleure connaissance de soi. C'est l'impression que nous

ont donné plusieurs réponses à la question posée : « Depuis que je pratique la reconstitution, j'ai pu développer mes aptitudes à parler à des gens que je ne connais pas sans stress, à coudre, à travailler le cuir, j'ai également su me constituer un réseau d'amis fort ouverts sur qui je pense pouvoir compter. » ; « oui : couture, savoir-faire, sentiment d'appartenance à une communauté et une ouverture d'esprit. » ; « Vaincre ma timidité, développer mon sens de l'imaginaire, augmenter mon réseau d'amis (social), améliorer mes expressions verbales, développer mes connaissances du monde et ma curiosité. » ; « Le GN m'a ouvert à beaucoup de choses, j'ai repris l'escrime abandonnée depuis vingt ans, j'ai découvert le travail du cuir, développé mon sens du système D, de l'entraide et du partage dans un même but : se divertir et se dépasser, tant intellectuellement que physiquement. Le GN exige de s'investir dans un rôle de composition, à se cultiver et à déployer beaucoup d'énergie. C'est passionnant ! ».

En périphérie de ce noyau constitué par les quatre premiers types de compétences, les capacités organisationnelles permettent une projection dans de nouveaux projets (organiser un déplacement à un événement, créer une association, fonder un festival), alors que les activités physiques et de plein air apportent la proximité et la spontanéité recherchée dans les rapports humains.

Dans le tableau qui va suivre nous apprenons que ce sont les connaissances historiques, en particulier la période médiévale, qui sont les plus mises en avant. Au delà de la culture générale, le développement de la maîtrise d'une langue ou un intérêt croissant pour la lecture et la littérature dénotent un apprentissage qui se fait par le biais de la recherche documentaire et par la collecte d'inspirations qui peuvent être un support à la créativité. Ces constats sont autant d'informations pour les collectivités territoriales et les structures qu'elles financent pour apporter un plus à un

public donné ou profiter des ces besoins pour développer de l'activité.

**Tableau 20 : Connaissances en sciences humaines et culture générale**

<b>Connaissances</b>	<b>Total</b>
Histoire	65
Moyen-Age	26
Culture générale	20
Anglais	18
Littérature, lecture	18
Armes, arts martiaux	16
Pédagogie	13
Géographie	10
Psychologie, relations humaines	10
Philosophie	8
Sciences	7
Graphisme, illustration, design	7
Mythologie	6
Politique	5
Édition (livres principalement)	4
Civilisations	4
Musique ancienne	4
Contes & Légendes	3
Histoire de l'art	3
Programmation informatique	3
Sociologie	2
Astronomie	2
<b>Total</b>	<b>254</b>
<i>Ex : Une ville qui aurait le label « Ville d'art et d'histoire »<sup>71</sup> pourrait s'appuyer sur ces données pour créer des ateliers culturels à propos de son patrimoine médiéval.</i>	

**Tableau 21 : Activités manuelles et d'expression**

<b>Activités manuelles</b>	<b>Total</b>
Couture	100
Transformation matériaux	55
Bricolage, système D	49
Calligraphie, Enluminures, reliure	9
Peinture de figurines	6
<b>Total</b>	<b>219</b>

71 « Villes et Pays d'art et d'histoire : patrimoine, tourisme culturel, visites guidées... » Consulté le 29 août 2013. <http://www.vpah.culture.fr/>.

Si l'Histoire est un acquis significatif, la couture l'emporte largement, pour les raisons qui ont été évoquées dans le tableau précédent.

Avec le travail sur les différentes matières, la confection, viennent les trouvailles et inventions qui permettent de résoudre les problèmes techniques de la pratique. L'activité manuelle a souvent besoin d'être minutieuse quand il s'agit d'apporter la dernière touche à un costume, une figurine ou un blason.

<b>Activités d'expression</b>	<b>Total</b>
Expression orale, prise de parole	58
Expression écrite	28
Théâtre, acting	15
Cuisine	15
Écriture de scénarii	9
Art du conteur	7
Dialogue interculturel	6
Médiation culturelle	6
Animation ludique	5
Scénographie, décors	5
Danse	3
Effets spéciaux, maquillage	3
Arts de la rue (jonglage, feu, échasse)	2
<b>Total</b>	<b>162</b>

La prise de parole en public a été la plus citée en ce qui concerne les compétences de communication. On peut supposer que jouer un rôle qui n'est pas celui de tous les jours soit une école acceptable pour progresser dans ce domaine.

L'expression écrite n'est pas en reste et avec l'écriture de scénarii, que ce soit en jeu de rôle, pour la scénographie d'un défilé cosplay ou d'une reconstitution, elle met l'accent sur le besoin de conceptualisation approfondie des œuvres créées par les passionnés. Le mot médiation culturelle n'est pas utilisé en tant que tel dans les formulations mais il transparait de fait quand il s'agit d'un ludiste qui se réjouit de mieux être capable d'expliquer les règles d'un nouveau jeu de société, ou pour un

reconstituteur d'avoir acquis suffisamment de capacité d'évocation pour faire revivre fidèlement à un public une scène de l'époque à laquelle il se consacre.

**Tableau 22 : Un développement centré sur la personne**

<b>Développement personnel</b>	<b>Total</b>
Réseau social (se faire des amis, carnet d'adresse)	19
Stratégie	17
Créativité / Imagination	16
Improvisation	13
Confiance en soi (estime, affirmation)	13
Coopération (esprit communautaire et d'équipe)	12
Capacité de négociation (diplomatie, débats)	9
Écoute, empathie	7
Adaptation, débrouillardise	6
Curiosité	4
Leadership	2
<b>Total</b>	<b>118</b>

Si les contributeurs pointent essentiellement des savoir-être et habiletés sociales on se rend compte que la notion de réseau social prend deux chemins distinctes suivant la sensibilité du contributeur : « se faire des amis » est avancé par des individus qui ont du vaincre une timidité ou un côté solitaire en allant vers les autres. La notion de « carnet d'adresses » marque l'intention d'individus plus extravertis, voire matérialistes. Bien que ce constat se soit fait de manière empirique, au vu des mots utilisés, et des formulations de compétences qui ont été faites comme des témoignages, nous avons remarqué un désir commun de s'enrichir culturellement par la rencontre.

Les capacités de stratège et de négociateur, la créativité, l'imagination, la coopération, le sens de l'improvisation sont des aptitudes beaucoup mises en avant par les jeux de simulation, et plus particulièrement les jeux de rôle.

On peut traduire les entrées correspondantes (86 citations, soit 73 % des réponses du tableau) comme la volonté de construire son individualité dans le cadre



d'une rencontre ludique avec d'autres passionnés, par l'incarnation d'un personnage imaginaire. Ici les adeptes des jeux de simulation sont rejoints par les reconstituteurs et les cosplayers qui recherchent la même chose, mais avec une conception différente du rôle joué et de l'interactivité. Le Reconstituteur incarne un personnage au service de la reconstitution la plus fidèle possible auprès d'un public et de ses pairs, le Cosplayer endosse la personnalité d'un personnage au service de la mise en scène la plus réaliste du costume qu'il porte. Ces finalités différentes aboutissent au même type d'apprentissage que vivent ceux qui mettent le jeu prioritairement en avant :

La mise en mouvement d'un imaginaire donné (le Moyen-Age, les Mangas, le geste de l'artisan d'autrefois), par la simulation et l'interactivité avec un public ou d'autres passionnés, permet à l'individu d'anticiper ou concevoir plusieurs scénarios possibles dans la réalisation de son rôle. Ce sens créatif de l'imaginaire développe une aptitude d'anticipation, d'adaptation, voire d'improvisation face à des situations données, et ce même dans la vie courante.

**Tableau 23 : Des individus opérationnels pour organiser et administrer**

<b>Capacités organisationnelles</b>	<b>Total</b>
Organisation d'événements	18
Association Loi 1901 (administration)	17
Gestion de groupe / équipe	16
Informatique & web	16
Logistique	13
Recherche documentaire	5
Bureautique	3
<b>Total</b>	<b>88</b>

<b>Activités physiques plein air</b>	<b>Total</b>
Escrime	46
Techniques de survie	4
Camping	2
<b>Total</b>	<b>52</b>

## 1 - De la passion à la profession : entre aspirations et réalisations

Dans la question « Envisagez-vous de faire, à plus ou moins long terme, de votre passion votre métier ? Si oui, décrivez l'activité professionnelle en question. » nous recherchions en quoi les Cultures de l'imaginaire sont un tremplin de professionnalisation concret ou idéalisé pour les passionnés. Comme il s'agissait encore d'une question de libre expression, nous avons du fusionner les « oui » des professionnels en activité avec les ambitions de passionnés. Des réponses étant trop incomplètes (« c'est déjà fait », « en cours ») elles ont du être synthétisées. La faisabilité n'entre pas en ligne de compte, c'est uniquement l'aspiration à en faire son métier, ou l'expérience qui en est faite, qui est regardée à cet endroit. Nous avons délibérément ouvert le champ des Cultures de l'imaginaire au champ culturel en général pour intégrer tous les choix de métier cités. Le spectacle vivant, le cinéma, la presse, le monde de l'édition et de la communication, les institutions culturelles et muséales sont donc citées ici comme des extensions du champ des Cultures de l'imaginaire. Les passionnés s'y projetant en précisant qu'ils s'appuient principalement sur leur passion pour ce faire<sup>72</sup>.

**Tableau 24 : professionnalisation envisagée ou réalisée par profil**

Taux de réponse : 87 %

Réponse	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total cit.	%
NON	54%	61%	57%	40%	55%	68%	168	60%
OUI	46%	39%	43%	60%	45%	32%	111	40%
Total cit.	13	18	35	25	65	123	279	

Seuls les Ludistes ont plus de réponses positives (60%) que négatives, mais le faible nombre de contributeurs ne permet pas d'en tirer de conclusion générale. En revanche le plus fort taux d'exclusion de la professionnalisation dans le cadre de la

<sup>72</sup> Qu'il s'agisse de projets ou de professionnels en activité les exemples foisonnent et sont décrits dans l'Annexe III, p27.

passion revient aux Rôlistes, ce qui peut s'expliquer par le fait que le jeu de rôle sur table manque de visibilité, à la fois par son absence dans le flux des industries culturelles, et à la fois par la difficulté à en traduire les principes dans des applications professionnelles. Nous verrons, à travers les entretiens que nous avons mené<sup>73</sup>, que même dans le cadre des jeux vidéo et des loisirs en costume la mise en œuvre des modalités du jeu de rôle sur table ne reste, dans bien des cas, que très parcellaire (jeux vidéo), vécue comme inappropriée ou anecdotique par les passionnés (reconstituteurs, ludistes).

Globalement les contributeurs envisagent leur passion comme une activité structurante professionnellement, et cela rejoint les constats de la question précédente en terme d'apprentissage et de constitution d'un réseau relationnel : « Je dirige une compagnie de spectacle et suis auteur et artiste pluridisciplinaire, je le dois en partie au grandeur nature qui m'a appris beaucoup sur le travail de terrain » (profil gniste, mais aussi rôliste, reconstituteur, ludiste). C'est dans ce cadre aussi qu'une collectivité territoriale peut proposer à des professionnels en résidence des activités de médiation sur le terroir, en lien avec les publics, autour des loisirs en costume, par exemple. D'autres témoignages de contributeurs convaincus ou malheureux du choix professionnel dans la passion sont présentés dans l'Annexe III.

## **2 - Des valeurs et une vision du monde acquises par passion**

« Votre passion vous a-t-elle apporté de nouvelles valeurs ou une autre vision du monde ? ». La question peut sembler redondante avec certains des résultats de la question sur les acquis de compétences, notamment en ce qui concerne le développement personnel. Elle nous informe, plus qu'en terme de développement personnel, sur comment la communauté de passionnés voit le monde qui l'entoure et

---

<sup>73</sup> Voir à ce titre les Entretiens n°1 et 8 avec le journaliste de Casus Belli et l'organisateur du Camp du Dragon.

en quoi elle cherche à s'en distinguer ou non. Elle dresse aussi un portrait idéalisé des valeurs qui fondent et cimentent cette communauté. Ça ne veut bien entendu pas dire que tout individu de cette communauté adhère à ces valeurs et les incarne, mais plutôt qu'en entrant dans cette communauté de passionnés il reconnaît ces valeurs comme fondatrices d'une identité commune.

**Tableau 25 : Acquisition d'un état d'esprit et de valeurs propres au milieu**

Taux de réponse : 71 %

<b>Valeur ou notion décrite</b>	<b>Total</b>
Ouverture d'esprit	29
Entraide / Partage	25
Tolérance	19
Vertus chevaleresques	12
Ouverture à autrui	11
Confiance, autonomie, indépendance	10
Amitié / Camaraderie	8
Abolition des différences sociales hors passion	7
Recul / Détachement	7
Curiosité	6
Esprit critique, discernement	6
Conscience politique et citoyenne	5
Vie et sens de l'action collective	5
<b>Total</b>	<b>150</b>

La curiosité envers autrui et dans la nouveauté, la tolérance, la coopération semblent faire valeurs communes. Les contributeurs entendent par « vertus chevaleresques » : don de soi, fair-play, honneur, loyauté, sens du devoir, et courage.

Comme dans les carnivals, par le jeu du changement d'identité via un costume, les différences sociales sont en partie gommées. Un contributeur témoigne :

« Relativiser pas mal le statut de chacun. En effet le temps d'un weekend, nous pouvons jouer avec des médecins, des chômeurs, des étudiants, des cadres sup, bref toutes les catégories socioprofessionnelles peuvent se retrouver sur un pied

d'égalité le temps d'un GN, sans que personne ne se soucie de votre profession, de votre "titre". Nous sommes tous égaux face à une passion le temps d'un week-end, et ça, c'est un vrai plus ! »

Quant à l'action qu'a la passion sur la vision du monde :

- « Je pense que oui. Certaines scènes vécues en GN font écho à ma vie et m'ont aider à exprimer des émotions ou comprendre des situations de ma vie. »

- « Oui. Un monde qui n'est qu'imaginaire, mais au final pas plus que certains plus communément admis (ex: émissions TV). Et là au moins je suis conscient du côté imaginaire et je le construis sans le subir. »

- « Je pense que si je n'avais pas fais de jeux de rôle j'aurais été une personne beaucoup plus introvertie, violente et extrémiste! »

- « Oui, complètement. J'essaie désormais d'acheter les objets du quotidien (vêtements, chaussures, vaisselle, etc.) chez des artisans, car j'ai découvert la noblesse de l'artisanat. Je n'utilise plus de matières synthétiques, ou très peu (plastique, acrylique, etc.) : tous mes vêtements sont en coton, lin ou laine et mes chaussures sont exclusivement en cuir. Mais je m'habille moderne ! Je suis passé à l'alimentation bio aussi, par respect pour le travail de la terre que j'ai appris à connaître également. Et pour finir j'ai adopté une spiritualité païenne, polythéiste. »  
(profil reconstituteur, mais aussi gamer).

- « (ça m'a appris à apprécier) la vie de groupe, le "faire soi-même", et (le goût de) l'échange avec le public. » (profil reconstituteur, mais aussi gniste)

Accompagnés par un animateur / éducateur, les jeunes d'une collectivité territoriale seraient donc en capacité d'acquérir certaines de ces valeurs auprès des passionnés, soit sur le territoire de la collectivité, comme pour l'exemple de l'Entretien n°8, soit par l'organisation d'un voyage sur le thème de la découverte.

### **3 - Comment les passionnés définissent les cultures de l'imaginaire ?**

A la question facultative citée dans le titre seulement 40 % des contributeurs se sont essayés à répondre. La matière des références citées ne donne pas suffisamment d'occurrences pour être exploitée : quatre maximum par mot utilisé.

Il est donc important pour la collectivité territoriale qui organiserait un événement de type festival des Culture de l'imaginaire de bien définir les termes de son propos, par une médiation et une communication appropriée. Car les passionnés semblent en difficulté pour définir le cadre de leur passion auprès de visiteurs d'un musée par exemple. C'est là tout l'enjeu de l'accompagnement des actions par des professionnels, dont l'activité principale est de consacrer du temps à cet accompagnement.

Cependant une réponse à la question posée nous a interpellé car elle témoigne d'une posture d'un reconstituteur en ce qui concerne les Cultures de l'imaginaire :

« Des idéalizations du monde, passé, présent ou futur, souvent consécutives à des lectures ou à la vision de films, qui permettent à des gens, souvent dépassés par leur contexte de vie actuel, de trouver une certaine place/position sociale/reconnaissance face à leur congénères...

Personnellement, même si on ne peut pas nier ce besoin de reconnaissance; il me semble que le milieu des reconstituteurs ( sérieux ) cherche plutôt à découvrir, à vivre et à partager une certaine réalité et à combattre les « *cultures de l'imaginaire médiéval* »... L'imaginaire n'a pas sa place dans ce contexte et nous oppose régulièrement à ceux qui vivent l'Histoire comme un roman fantasmé. Autant je peux aimer et apprécier les performances de certains dans les domaines du cosplay ou du jeu de rôle, autant le fait de diffuser en les affirmant des inepties au niveau de

l'Histoire me hérissé le poil ! La reconstitution historique ne peut pas être du domaine de l'imaginaire et il faudra un jour trouver un nom pour définir les détournements de faits historiques au profit d'une fuite de la réalité... » (profil exclusivement reconstituteur).

Cette intervention pose toute la problématique de la légitimité perçue, revendiquée, et véhiculée par les passionnés. Cette question de la légitimité, de la définition des critères et des valeurs qui fondent les Cultures de l'imaginaire ne peut, selon nous, s'établir qu'au travers d'une compréhension mutuelle.

C'est pourquoi, avant d'aborder les entretiens qui complètent cette enquête nous allons laisser le dernier mot à une compagnie de reconstitution qui affiche à l'en-tête de son site Internet quels sont : sa vocation, son témoignage de la passion partagée et ses valeurs. : « Les intérêts et objectifs de nos membres sont multiples et variés. Aussi nous attachons-nous à les satisfaire au mieux tout en essayant de conserver rigueur et sérieux dans notre démarche. (...) La reconstitution historique constitue une expérience enrichissante autant sur le plan culturel qu'humain, (...) Elle nous permet de retrouver le sens des mots Honneur, Courage, Gloire, Dépassement de soi, (...) » (Annexe VI, texte intégral et photo).

## **C/ Entretiens : des figures d'un milieu plutôt que d'une culture**

Les critères pour les personnes à interroger ont été choisis comme tels :

- être soi-même passionné dans au moins un des profils étudiés ;
- être entrepreneur, bénévole ou professionnel dans les Cultures de l'imaginaire, de préférence avec une expérience significative transversale d'au moins deux des profils étudiés, à travers une communauté de passionnés ;
- être organisateur de festival avec le partenariat fort d'une collectivité territoriale ou d'une institution culturelle ;
- avoir une démarche de réflexion, d'innovation, sinon pédagogique dans les Cultures de l'imaginaire.

Si deux des critères recherchés étaient réunis, la personne était contactée.

Deux des personnes interrogées l'ont été parce qu'elles ont été recommandées lors d'un entretien et correspondaient aux critères. Sites internet et réseaux sociaux ont été déterminants pour obtenir les coordonnées des personnes recherchées. Nous allons faire ici un compte-rendu commenté et résumé des entretiens. L'intégralité de la restitution de chacun d'eux est versée dans l'Annexe II. Le numéro de partie correspond au numéro d'entretien. Nous introduirons ces compte-rendus par la même classification sous forme de profil de passionné que les contributeurs du questionnaire, bien que seulement une minorité des interrogés y aient répondu.

Ceux-ci seront accompagnés parfois d'une citation marquante de l'entretien. La structure des compte-rendus contiendra une courte biographie, la description de l'événement, les impressions et le vécu de l'interrogé mais dans un ordre qui pourra changer selon la personne, puisqu'il s'agit d'entretiens semi-directifs, adaptés aux contraintes et desideratas de chacun. Les personnes interrogées ont donné leur accord écrit pour l'utilisation de la totalité de leurs propos, dans le cadre de ce mémoire.



## **1 - Journaliste de la presse nationale, rôliste reconverti dans le secteur de l'industrie des jeux vidéo**

*Profil rôliste mais aussi gamer*

Après avoir « dévoré » des livres de SF durant son enfance il est devenu critique de ce genre pour le magazine Métal Hurlant<sup>74</sup>. Rôliste, il est entré au magazine Casus Belli, organe de presse qui a le plus marqué le monde des revues spécialisées consacrées au jeu de rôle, avant de devenir rédacteur en chef adjoint, responsable des hors-séries. Il a travaillé sur Simulacres, un hors-série présentant un jeu de rôle sur table, clés en main, dans le format habituel de la revue. Il aimait travailler avec auteurs, scénaristes (de jeu de rôle) et illustrateurs, insistant sur la « jouabilité » des scénarios présentés, car les auteurs avaient selon lui des tendances trop narratives et pas assez pratiques en terme d'indications de jeu. Il travaille aujourd'hui chez Blizzard, une société de l'industrie des jeux vidéo comme « game designer ».

Il définit les MMORPG comme un « substitut du jeu de rôle », une « transposition du jeu de rôle dans un milieu industriel ». Il ajoute : « La transposition industrielle du GN ce serait un Disneyland où tu devrais mettre un costume. Un parc à thème où tu déguises les gens ». Il démontre que le MMORPG est très éloigné, voire contradictoire, avec les codes et impératifs d'une partie de jeu de rôle sur table. Il évoque enfin Chris Metzen comme une figure du milieu des jeux vidéos et la capacité qu'il a eue de faire du jeu World of Warcraft, un des jeux qui a été le plus vendu au monde<sup>75</sup>, en utilisant sa culture rôliste, en particulier de meneur de jeu.

---

74 Titre de référence de la presse adulte et revue de bande dessinée de science-fiction qui a été édité par Les Humanoïdes associés de 1975 à 1987,

75 Alexander, Leigh, « [World Of Warcraft Hits 10 Million Subscribers](#) » [[archive](#)], [Gamasutra](#), 22 janvier 2008. Consulté le 10 juin 2013.

Le besoin d'équilibre entre jouabilité et narration se retrouve dans les enjeux de l'industrie des jeux vidéos, jusqu'à la simple partie de jeu de rôle sur table, en passant par des formes comme le GN, les articles de la presse spécialisée, et certains jeux de société. C'est un des critères qui font que l'on se trouve ou non dans les Cultures de l'imaginaire. Nous en déduisons que c'est le même équilibre qui est recherché dans une ludothèque en médiathèque : la « jouabilité » compatible avec l'ambiance d'une bibliothèque et la mise en valeur des fonds de livres mis à disposition, qui reste la vocation première du lieu. Une bibliothèque municipale est à ce titre un service public culturel de proximité : on y lit, mais aussi on y joue, et on peut y faire d'autres activités. Journaliste pour Casus Belli, la personne interrogée dans le prochain entretien l'a été aussi.

## **2 - Entrepreneur indépendant dans le domaine des jeux vidéo et fondateur du premier espace culturel dédié aux Cultures de l'imaginaire (Paris)**

*Profil gniste mais aussi gamer*

Après avoir fondé un fanzine puis des revues spécialisées dans le domaine des Mangas, il a créé une société spécialisée dans le cinéma d'animation japonais qu'il a dirigée jusqu'à l'année dernière, et vendue à un groupe japonais, il y a quatre ans. Comme dans l'entretien précédent, il explique qu'il n'existe pas d'industrie dans le jeu de rôle. Il présente deux perspectives économiques pour envisager le jeu de rôle aujourd'hui : la création de leaders d'opinion, et l'émergence de jeux de plateau collaboratifs.

Il précise pourquoi le GN n'a pas atteint non plus le stade de l'industrie

culturelle : selon lui le modèle associatif est toujours le modèle de référence, l'industrie du loisir dans le GN est mal perçue en France, l'offre est donc insuffisante. Les jeunes qui découvrent les Cultures de l'imaginaire vont alors vers des solutions de facilité, de gratuité, et de confort, comme les MMORPG par exemple.

Il s'exprime ensuite sur la production délocalisée d'armes de GN qui nuirait à la production française : il n'en est pas choqué et pense que c'est conforme à une certaine réalité économique.

Il donne ensuite l'exemple d'une professionnalisation courante dans les associations organisatrices de GN en Italie. Surtout dans des postes administratifs. Il pointe à nouveau la difficulté d'accès à l'information dans la pratique du jeu de rôle en général et la compare avec le développement des cultures numériques<sup>76</sup>, qui elles sont devenues des pratiques courantes. Il conclut sur cette partie : « Je pense que c'est le tempérament et la facilité qui orientent l'individu et guident ses choix en matière de loisirs pratiqués » et pense « tout haut » que la notion de collaboration est une piste pour comprendre la place du jeu dans les Cultures de l'imaginaire.

Nous abordons la création du « Dernier bar avant la fin du monde »<sup>77</sup> : voulu par lui comme un lieu de rencontre permanent des communautés des Cultures de l'imaginaire : il insiste sur le fait, qu'en plus des expositions temporaires ou permanentes, que « c'est un espace dédié à vocation culturelle ! » .

Sur la notion d'études de marché, il assimile les Cultures de l'imaginaire à la culture geek, et met l'accent sur le fait qu'il fait plutôt les choses parce qu'il y croit.

Il perçoit les geeks comme étant en surconsommation culturelle, donc eux-mêmes producteurs d'une Culture débordante de créativité.

Il nous laisse l'impression d'une personnalité indépendante, au franc parler et

---

<sup>76</sup> Nous entendons par ce mot l'ensemble des pratiques, créations, et connaissances liées à l'usage d'Internet.

<sup>77</sup> « Le Dernier Bar avant la Fin du Monde ». Consulté le 18 août 2013. <http://www.dernierbar.com/>.

au style direct. Si les jeunes vont vers la facilité et la gratuité, donc vers des solutions beaucoup plus pauvres du point de vue de la création, du développement personnel, et de l'interactivité, c'est qu'ils sont dans un mode « passif » comme dans le phénomène « no life ». Nous verrons dans le Chapitre IV comment les rendre « actifs » dans le cadre d'une communauté de passionnés, ainsi que sous la forme d'un atelier thématique (voir Entretien n°6).

### **3 - Auto-entrepreneur d'un jeu de stratégie en ligne, inspiré d'un univers de jeu de rôle**

*rôliste mais aussi gamer*

Cofondateur du club de jeu de rôle de Soissons, dans l'Aisne, à la fin des années 80, il est créateur d'un univers de jeu de rôle aux multiples déclinaisons cartographiques dont il présente la toile de fond dans un site Internet personnel. Cette créativité vient en grande partie du fait qu'il est depuis toujours meneur de jeu plutôt que joueur. Il a fait des études et une carrière plutôt dans le domaine technique et du management.

La quarantaine d'années atteinte, dans le cadre d'une reconversion professionnelle, il entreprend une formation de développeur web. Ce qui l'a conduit, après avoir repris la pratique des jeux vidéo, à nourrir le projet de création d'un jeu vidéo en ligne, inspiré de son univers de jeu (2011).

Comme dans les deux précédents entretiens, il analyse la pratique du jeu de rôle appliquée aux jeux vidéo de la manière suivante : « Le jeu de rôle, dans sa forme la plus efficiente, ça reste le jeu papier, sur table : un meneur de jeu et cinq joueurs ». Il est aujourd'hui à la recherche d'un développeur web puis présente son modèle économique, après avoir cité les jeux vidéo qui l'ont inspiré.

Il raconte comment il a recherché et trouvé un illustrateur et présente sa

vision de la SF et de la Fantasy. Il illustre ensuite comment les communautés de passionnés et réseaux sociaux sociaux sur Internet l'ont aidé à passer du statut d'amateur à celui de professionnel et note : « J'ai remarqué que sur les réseaux sociaux, les communautés d'amateurs restent entre amateurs ». Bien qu'entouré désormais d'un réseau, dans l'acte de créer, composer, envisager les développements de sa création, il vit une solitude professionnelle.

A la question sur l'étude de marché il répond qu'il l'a faite en effet mais relativise sa capacité à être un outil fiable de prévision en matière de sortie de jeux vidéo. Il ajoute qu'il a fait appel à une aide financière à la création du CNC.

Notons qu'en ce qui concerne les besoins d'accompagnement des entrepreneurs, les collectivités territoriales peuvent intervenir de deux manières : en donnant une visibilité accrue à l'entrepreneur, surtout s'il s'agit d'un entrepreneur créatif (ex : exposition) ou en le mettant en relation avec les professionnels de l'accompagnement sur le territoire : chambres consulaires, services de l'emploi.

#### **4 - Figuriniste indépendant**

*« Les peintres qui faisaient du fantastique commençaient à se mélanger à ceux qui faisaient de l'historique ».*

*« Une part de l'activité a lieu dans le cadre de concours, de festivals et d'expositions organisés par des associations ».*

*figuriniste mais aussi rôliste*

C'est avec le jeu de rôle et d'autres jeux de société que sa passion lui est venue vers l'âge de treize ans (il a quarante ans). Il a commencé à se former au milieu des années 1990 en se rendant à différents festivals. Selon lui le milieu français a vu le niveau technique des figurinistes croître entre 1998 et 2003.

Il développe ensuite en décrivant le modèle économique de Games Workshop, l'entreprise leader dans le marché des jeux de figurines, et ses spécificités.

Notamment le fait de développer une gamme de romans en lien avec les

univers de jeux concernés par le loisir de la figurine, mais aussi l'influence de l'arrivée de la sculpture et de l'impression 3D.

Il décrit l'évolution des matières utilisées pour la production de figurine, et le fait qu'il travaille avec d'autres figurinistes européens sur des projets communs.

Questionné sur le sujet, il évoque alors ce qui l'a poussé à inventer son métier : il n'existe en fait aucune source, ni sur Internet, ni auprès des professionnels locaux de l'accompagnement à la création d'activité, à propos de la méthode pour entreprendre dans le milieu de la peinture de figurine. C'est son cercle relationnel familial qui lui a finalement apporté la solution, via la compétence d'une comptable, au terme d'un an et demi de recherches infructueuses. La solution s'est avérée simple à mettre en œuvre et administrativement fiable.

Son site Internet est pour lui un outil de travail indispensable, et c'est en apprenant la photographie qu'il a su lui apporter une plus-value visuelle significative.

Il précise que son apprentissage, comme tout le reste de son activité, s'est fait en autodidacte. En plus des concours et commandes de particuliers, il diversifie son activité par l'encadrement de master class, et l'écriture d'un livre didactique sur les techniques. Il développe en ce qui concerne sa démarche et l'éthique professionnelle.

Nous le questionnons sur l'attrait et la proportion dans son activité commerciale, du thème de la reconstitution historique, notamment dans le cadre d'une institution culturelle, comme un musée. Il répond qu'il a déjà une expérience dans ce domaine et est en mesure de répondre à une commande. Pour lui, certaines compétences techniques restent quand même à développer, afin de se perfectionner.

Un figuriniste d'art sur un territoire est l'occasion favorable pour une collectivité locale de présenter une maquette ou un diorama<sup>78</sup> à l'occasion d'une commémoration, de l'inauguration d'un bâtiment, de la composition d'une scène

---

<sup>78</sup> Le diorama est une mise en situation de figurines dans un décor à des fins artistiques ou de reconstitution.

explicative de la sécurité routière dans les écoles, ou de créer une reconstitution historique en vue de la médiation culturelle dans un musée.

## **5 - Ancien président de la Fédération française de jeu de rôle sur table**

« Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares ».

*rôliste exclusif*

Cet ancien président brosse son parcours de découverte du jeu de rôle, remontant à l'enfance, puis son parcours dans le collectif Imaginez.net et la Fédération. Il est co-auteur de plusieurs jeux de rôle, auteur d'articles dans la presse spécialisée, joueur et meneur de jeu.

Il n'envisage par le jeu de rôle comme une culture mais comme un média. Il établit une distinction entre les jeux compétitifs et les jeux collaboratifs. Pour les jeux et les sports compétitifs il les définit par la notion de gagnant ou perdant. Pour les jeux collaboratifs, il les présente comme étant sans enjeux, avec une toile de fond narrative et un ton donnant une personnalité à la construction collective.

Continuant dans la conceptualisation, il pose une différenciation majeure entre « système de jeu », qui sert l'intérêt d'une narration collective, et « règles » qui tranchent la liberté créative et séparent les individus entre perdants, gagnants, tricheurs. En cela il éloigne rôlistes et ludistes.

Il propose alors une comparaison entre JdR et GN par la métaphore de la littérature et du cinéma : la littérature donnant à imaginer alors que le cinéma inciterait à être spectateur. Comparaison que rejetteraient probablement la plupart des passionnés Gnistes et ludistes figurinistes. Plaçant cependant JdR, GN et littérature collaborative, dont la fan fiction est une branche, sur le même plan, il conclut : ce sont des jeux collaboratifs. Traquant les « dérives compétitives » il met en garde sur

les formes de jeu par correspondance, notamment sur Internet : ils auraient une qualité collaborative pouvant s'avérer moindre. Tout comme les livres-jeux (ldvh) et les soirées-enquêtes (murder-party, GN) qui seraient selon lui dans la catégorie compétitive.

Il revient sur l'histoire et l'étymologie du jeu de rôle sur table et fait encore une distinction entre la notion de RPG (role-playing game) et la notion de jeu collaboratif. Le RPG serait la mutation historique du wargame, en jeu de bataille de figurines, puis en jeu de plateau avec figurines : l'échelle d'incarnation du personnage, passant du général d'armée, à l'officier de commandement, et enfin au simple soldat. Un glissement aurait opéré d'un jeu de stratégie militaire à un jeu où on incarne un personnage avec une fonction spécifique, des capacités précises et uniques, adaptées au jeu d'escarmouche et de confrontation tactique. Effectivement, on peut se demander où est la narration et l'ambiance conte à la veillée, à ce stade ?

Mais de là à se contenter d'une définition binaire (collaboratif/compétitif) des jeux de l'imaginaire, il n'y a qu'un pas à faire, qui démarque la posture développée dans ce mémoire, de celle présentée dans cet entretien. En effet, nous démontrerons que la démarcation collaboratif/compétitif est transcendée par la vertu qu'on les jeux de l'imaginaire - dans leur ensemble - à projeter le joueur dans un processus créatif fécond lié à l'interactivité et la simulation. Nous avons d'ailleurs déjà commencer à le faire par la restitution du questionnaire qui met en avant l'acquisition de compétences et de valeurs collaboratives dans l'ensemble des profils de passionnés.

D'autre part, il pointe les chantages psychologiques dans les relations interpersonnelles entre joueurs et meneur qui peuvent mener à des dérives, autant dans le versant compétitif que collaboratif, remarquons-le. La compétition ou la collaboration ludique, par le jeu des chantages psychologiques et affectifs, les



compétitions d'ego, deviendraient une compétition sociale aboutissant à un consensus contraignant pour qui n'en serait pas à l'origine.

« Les jeux qui s'autoproclament JdR, dénomination non standardisée, n'aident pas à éliminer cette ambiguïté, dont la plupart des auteurs n'ont pas conscience. Tous les jeux qui calquent le modèle D&D (dont il n'a jamais été question de faire un jeu collaboratif) en incitant par leur système au conflit, à l'inflation de puissance, à rétribuer la défaite et le pillage d'autrui pour eux-mêmes, incitent au jeu vidéo sur table ».

Cette notion de « jeu vidéo sur table », même si le questionné s'en défend, conduit à une vision élitiste du jeu de rôle sur table : seuls certains privilégiés qui auraient compris auraient accès aux potentialités de l'imaginaire, alors que ceux qui se contentent d'une pratique compétitive -primaire- verraient les portes de leur imaginaire fermées à jamais ? La trivialité du phénomène des jeux de société, envisagé en tant que « passe-temps sociaux », a ce grand avantage d'inclure chacun dans un processus d'évolution et de reconnaissance sociale par la création d'un imaginaire concerté, indépendant des règles sociales habituelles, comme les énoncent les principes de Caillois.

En quoi les discussions et l'imaginaire développé autour d'une partie de pétanque auraient moins de valeur en terme de construit culturel et social qu'une partie de Troll ball<sup>79</sup> pratiquée dans le cadre d'un GN ? Alors se pose la question de la valeur éducative du jeu, à laquelle nous répondrons dans la première partie du Chapitre IV.

Notre interlocuteur estime la population rôliste française à cent ou deux cent mille joueurs. Il oriente ensuite son discours en donnant des exemples qui font du

---

<sup>79</sup> « Trollball ». Consulté le 19 août 2013. <http://trollball.org/>. Première phrase de la page d'introduction : « 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 ».

JdR une contre-culture, sinon une culture populaire (dans son sens d'opposée à la culture bourgeoise et aristocratique) : « Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares ». Dans le problème de reconnaissance du JdR par la société civile et de pérennité des organisations qui soutiennent la communauté rôliste, il cite l'exemple d'interruption de plusieurs années des forces actives qui cimentent la communauté. Mais ce phénomène n'existe-t-il pas aussi pour toute discipline sportive ou de loisirs, quand il s'agit pour un jeune d'entrer dans la vie active ?

Il décrit ensuite une partie de l'histoire de la Fédération et la politique qu'elle a choisie de développer. En particulier celle auprès des territoires, par une charte d'engagements réciproques entre la Fédération et des plates-formes territoriales (associations adhérentes) ou délégués (rôlistes engagés dans la vie locale). Mais aussi auprès des partenaires dans la culture et l'éducation, ou en organisant des formations de professionnels ou d'acteurs à la technique du jeu de rôle. Parmi les actions mises en œuvre on trouve aussi la sensibilisation des acteurs de la conservation (bibliothèques et institutions culturelles) et différentes formes de labellisation à l'étude ou en cours d'expérimentation. Notamment l'homologation des compétences de meneur de jeu, dans une optique assez proche du métier d'animateur socioculturel et de médiateur culturel. Il faut préciser que les compétences de ludothécaire ont été exclues car plutôt axées sur le conseil et l'orientation des publics que sur l'initiation et la médiation. On trouve aussi un projet de coordination des grandes associations nationales. Quant aux relations de partenariat et de financement auprès des pouvoirs publics, il déclare que celles-ci ont avorté à cause d'une mauvaise visibilité et d'un mauvais positionnement du « milieu ».

Retenons que ces initiatives nationales sont parfaitement adaptées aux

besoins locaux des équipements culturels des collectivités territoriales qui souhaitent aborder la médiation culturelle par les jeux de rôle ou former des personnels au concept d'interactivité par le jeu, voire à l'animation d'ateliers d'écriture en s'appuyant sur les jeux de simulation.

## **6 - Bibliothécaire organisatrice de la première édition d'un festival des Cultures de l'imaginaire d'une ville de la Métropole lyonnaise**

*« Mon métier n'est pas l'événementiel, mais ce qui m'a motivée, c'est de travailler pour les lecteurs de genre ».*

*« Ce qui m'a motivée c'est de découvrir très vite que nos lecteurs de genre se cachaient pour emprunter leurs bouquins ».*

*rôliste, mais aussi reconstituteur*

Lectrice de littératures de l'imaginaire puis de fantasy, c'est à l'université qu'elle découvre le jeu de rôle. Elle participe à l'organisation de conventions et de GN à la fin des années 1980. Spécialiste des langues elfiques elle est calligraphe et l'auteur d'un dictionnaire elfique. Le fait d'avoir vécu six ans au Québec lui a donné une vision interculturelle des métiers du livre et des conventions de fans et de jeux de simulation. Elle retrace ensuite son parcours dans la fonction publique territoriale et présente son poste et la médiathèque où elle travaille aujourd'hui. Puis présente l'offre en littératures de genre de son institution et les habitudes du public qui s'y intéresse. Elle relate comment elle s'est renseignée et s'est constituée un réseau, quand en 2011 le principe de l'organisation du Festival a été retenu par la Municipalité. L'origine du projet est un club hebdomadaire de lecture créé en septembre 2010 par elle pour un groupe de jeunes. Après le succès du club et son ouverture à tous les âges, celui-ci a été rebaptisé : « *Mange-Runes, Club des Cultures de l'imaginaire* ». Elle décrit son fonctionnement et ce qui a conduit le club à être à

l'origine de la création de l'association Cyberunes pour porter l'aspect bénévole de l'organisation du festival. Les partenaires du festival sont diversifiés : des associations et des commerçants locaux, mais aussi des partenaires thématiques. Elle indique que la date du festival a été décidée en fonction du droit administratif<sup>80</sup>. L'organisation du festival s'est faite sans financement extérieur. Elle donne quelques chiffres à ce sujet, notamment en terme de fréquentation, de communication, mais aussi de bénévoles présents et d'activités proposées. Pour une première édition, 9,3 % des 3500 visiteurs venaient de l'extérieur de la Région Rhône-Alpes. Ce qui corrobore les chiffres de notre questionnaire sur la fréquentation des Festivals des Cultures de l'imaginaire.

L'organisation du marché artisanal du festival a été confié à l'Association pour l'Histoire Vivante<sup>81</sup>, mettant ici un lien concret et objectif entre la démarche de Reconstitution historique et un Festival des Cultures de l'imaginaire. Les deux passions sont non seulement compatibles, mais peuvent s'allier pour générer une offre culturelle attractive dans les collectivités territoriales. De plus les artisans visés étaient des artisans locaux, mettant ainsi la capacité à faire jouer un réseau national pour mobiliser des ressources spécifiques locales.

Autre exemple de compatibilité et de bouillonnement culturel local : les partenaires associatifs lyonnais qui ont été générateurs d'une synergie entre eux et la médiathèque Mézieu, par l'intermédiaire de l'association Cyberunes, et qui perdure aujourd'hui, en dehors du festival lui-même : une compagnie de reconstitution, des jeunes associations, à la fois par leur ancienneté et par l'âge de leurs membres, organisatrices d'événements (projections de cinéma, festivals) dans les domaines du Steampunk, du thème du vampirisme et des zombies, de la culture geek, Cette

---

80 Voir le Chapitre IV, D/.

81 « Promotion de l'Histoire Vivante et de ses Acteurs, troupes d'animation et de reconstitution. » Consulté le 19 août 2013. <http://www.histoirevivante.org/>.

synergie nous donne une indication sur la pertinence de l'alliance objective entre une association d'usagers d'une institution culturelle locale et des acteurs du milieu des Cultures de l'imaginaire. Un nouveau festival, sur un thème similaire, a pu se créer grâce aux contacts pris par un illustrateur, lors de ce festival. L'entretien révèle que le travail de coordination de la bibliothécaire, notamment pour impliquer ses collègues fonctionnaires, a été déterminant. Il apparaît évident que le seul professionnalisme ne suffit pas à expliquer le succès d'une telle initiative : le fait que la bibliothécaire est elle-même une passionnée du thème abordé a participé à la réussite du nouage des partenariats qui ont fait la plus-value de l'événement. La capitalisation des partenariats en de nouveaux événements collatéraux du festival, maintenant réguliers dans la médiathèque, se complète aujourd'hui par une reconnaissance par les services décentralisés du Ministère de la Culture. En effet, la bibliothécaire intervient désormais dans le cadre de formations destinées aux bibliothécaires sur les Cultures de l'imaginaire, pour le CNFPT, et a été intégrée à une commission d'attribution de bourse de la DRAC comme spécialiste des littératures de l'imaginaire.

## **7 - Fondateur et directeur depuis 30 ans d'un centre de vacances dédié aux Jeux de simulation**

*« J'ai toujours été un intermittent de l'éducation populaire ».*

*« Les Cultures de l'imaginaire... »*

*Il y a des gens qui en font quelque chose d'élitiste ou pas.*

*Il y a des gens qui ne veulent pas partager, qui ne peuvent pas, il y a des faiseurs et des défaiseurs ».*

*rôliste mais aussi ludiste et gamer*

Sa carrière commence en 1972 comme aide moniteur en centres de vacances, puis il s'oriente « vers les métiers de l'animation en général et d'éducateur spécialisé en particulier, via l'Association des Paralysés de France, puis l'action sociale et les

« mille clubs »<sup>82</sup>. Son métier « demandant beaucoup d'investissement personnel » il ne pouvait jouer régulièrement. C'est en 1978 qu'il découvre à l'Université, par des amis étudiants, *Donjons & Dragons* en version anglaise photocopiée (la version française n'est sortie qu'en 1984). Il prend immédiatement la mesure de l'intérêt éducatif du jeu de rôle sur table : « J'ai très vite compris la différence qu'il y avait avec le psychodrame de Moreno qu'on nous enseignait dans les sciences sociales, et l'intérêt, pédagogique notamment, que ce concept pouvait revêtir dans le cadre de mon travail ». Puis il décrit les premières heures du jeu de rôle en France, et l'élitisme des gens qui pratiquaient en milieu universitaire. Il évoque sa vocation d'éducateur et les premières tentatives de fédérer des initiatives en France, autour du jeu de rôle.

Le projet de Rêves de jeux, le centre de vacances autour des jeux de simulation, est né progressivement en 1981, avec l'UFCV<sup>83</sup>, d'abord généraliste avec un peu de jeux, puis il s'est développé jusqu'à sa forme aujourd'hui dédiée à l'univers des jeux de simulation. Parallèlement il monte à Lyon un des plus gros clubs français de l'époque. D'abord développé avec des « micro-moyens » sous un format associatifs, le centre de vacances est resté adhérent UFCV, mais a continué à croître de manière plus indépendante. Les générations d'équipes d'animateurs bénévoles se sont structurées autour de la personnalité du directeur, qui a porté seul la responsabilité du centre jusque fin 2011. La transition vers une autre forme de modèle économique, mais toujours dans un statut associatif, s'est faite simplement :

- « Il a fallu que je licencie la personne avec qui je travaillais depuis douze ans. Toujours suite à ça, fin 2012 je me suis auto-viré. On n'a jamais eu de

82 Action instituée par les pouvoirs publics dès la fin des années 60. Elle consistait à créer des locaux-club construits par les jeunes pour les jeunes afin de donner à ceux-ci « un sentiment de communauté et d'appropriation en leur faisant monter eux-mêmes leur local ». « Retour sur l'opération mille-clubs, Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (Injep) ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.injep.fr/Retour-sur-l-operation-mille-clubs>.

83 « UFCV : Bafa - Bafd, Vacances enfants et séjours enfants, adolescents et handicapés ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.ufcv.fr/>.

subventions. A Lyon, point de salut en dehors de la Culture et du Sport, dans les finances publiques ! Je suis allé demander une fois, ça m'a été refusé, après je n'ai plus jamais été demander quoi que ce soit, à quelque collectivité ou service décentralisé de ministère que ce soit.

Damien Dechaud est venu me voir, c'est un directeur (Association « Langues, sports, loisirs ») qui gère treize salariés. Il me connaissait, il m'a dit : « *Je sais ce que tu fais. Pour la première fois de ta vie tu vas accepter une aide, et comme t'es « vieux », on va te mettre en place un contrat-aidé* ». Aujourd'hui, c'est le troisième contrat de six mois, et ce contrat est pris en charge par son association. Moi en contrepartie j'organise Rêve de Jeux, plus des séjours jeux vidéo. »

Il décrit ensuite l'organisation matérielle de son entreprise : un entrepôt de presque 300<sup>m</sup>2 avec deux bureaux : « Nous avons une ludothèque de quatre mille cinq cent jeux, wargames et jeux de rôle inclus : c'est en fait ma collection personnelle. Le reste, ce sont des dizaines de mètres cubes de matériel pour organiser un centre de vacances : 125 malles métalliques pleines de matériel. »

Il présente son public de jeunes (11 à 17 ans) et explique qu'il a créé le premier GN pour enfants (6 à 11 ans) en 1992 qui est aujourd'hui intégré à l'ensemble de l'offre.

Quand on l'interroge sur la formation de ses équipes, il déclare : « Les animateurs, on attend d'eux qu'ils aient une multi-culture, pas forcément la culture geek, mais surtout qu'ils soient touche-à-tout, et aptes à aller chercher l'info par eux-même quand ils ne l'ont pas.

Un animateur, qui ne regarde qu'une seule série à la télé, ou qui ne lit qu'une sorte de bouquins, tu le repères tout de suite, ça va vite. Ceux-là on les oriente alors vers un contrat éducatif et on évite de les mettre en responsabilité ».

Il décrit ensuite un concept de mise en responsabilité des animateurs, dans lequel il leur demande d'organiser un GN : les « org'ados ». Il a participé à l'élaboration d'unités de formation techniques qualifiantes à la délégation locale du ministère Jeunesse et Sports et a travaillé à concevoir des brevets spécialisés (BAFA) avec la FFJDR, la FédéGN et l'Association des Ludothèques Françaises (ALF). Il décrit alors le potentiel des Cultures de l'imaginaire en terme de public de formation qualifiante, ce qu'il estime qu'il faudrait mettre en place pour les développer.

Il s'exprime ensuite sur les regrets qu'il peut avoir mais aussi les satisfactions qu'il a eues, en particulier, avec les équipes de jeunes avec qui il a travaillé.

Quand on le questionne sur la transmission du projet, il déclare :

« La transmission, je l'ai engagée deux fois, ça s'est mal terminé, et j'ai du reprendre RDJ. Je l'ai repris parce que je le devais. Ça fait trente-cinq ans que je suis dans l'éducation populaire. Chaque fois que quelqu'un a voulu transmettre l'institution on s'est acheminé vers un dépôt de bilan. Parce que c'est un esprit qui anime tout ça. Je me donne jusqu'à 2014. A 1300 € le boulot que je fais 24h/24 à mon âge (58 ans), ça devient un peu lourd, mais c'est voulu et accompli de bonne grâce.

J'ai travaillé seize ans en tant que bénévole, et j'ai été à nouveau salarié à partir de 2000. »

A propos des pratiques liées au costume, sa vision transparait ainsi : « (...) Ça implique une démarche personnelle. (...) Les gens ont quelque chose à trouver, on entretient le fait qu'il y a des valeurs ailleurs, une curiosité, presque une spiritualité, une manière d'appartenir à un groupe. Costumés, les gens vont dans ce type d'événement comme ils viendraient dans une tribu, le clan des invités».

Si l'impact local n'est pas visible dans cet entretien, il est indirect, car les centaines de jeunes formés à l'animation avec les Cultures de l'imaginaire, par ce



professionnel militant, ont essaimé dans leur territoire de vie et sont peut-être aujourd'hui des porteurs de projets autour des jeux de simulation ou des loisirs en costume au sein de leur commune.

## **8 - Organisateur d'un événement alliant tourisme culturel, GN médiéval fantastique et développement local**

*gniste mais aussi rôliste*

Il présente son parcours associatif et celui du projet, dans le Nord-Pas-de-Calais et en Bretagne, ainsi que son intérêt qui a toujours été d'initier une dynamique régionale, dans l'un et l'autre territoire.

Questionné sur la licence sportive mise en place par la FédéGN il déclare l'apprécier mais préférer le style médiéval fantastique, plus adapté à la promotion des jeux de simulation auprès d'un public familial et grand public, que celui du paint ball et de l'airsoft, par trop « réaliste ». Il décrit ensuite sa structure, son équipe, comment il a répondu à l'appel à projet de la Région (Annexe VII) et donne l'exemple de quelques partenariats engagés : le « pays touristique »<sup>84</sup>, une fédération d'éducation populaire, des commerçants locaux.

Il précise l'engagement de l'organisation dans le développement durable, voulu par la Région, mais également par son équipe. Ainsi que l'application d'un règlement intérieur par les participants, incluant des règles de jeu et un dress code.

Lui-même fonctionnaire territorial (animateur multimédia) et actif dans le milieu associatif de sa passion, considérons que ce passionné avait des atouts, des connaissances et des ressources pour mener à bien son projet. Considérons donc aussi qu'il est important que les collectivités locales se dotent de moyens affûtés pour identifier et accompagner les porteurs de projets sur leur territoire.

---

<sup>84</sup> Territoire caractérisé par une cohésion géographique, économique, culturelle ou sociale, dont le but est de réunir des élus et des acteurs économiques à titre consultatif sur des projets locaux.

## 9 - Organisateur de la première édition du festival Geekopolis à Montreuil

*« Le geek est assez fan de sciences en général, mais encore faut-il lui indiquer le rapport que peut avoir la science avec son ou ses univers préférés ».*  
*gniste, mais aussi rôliste*

Il a fallu trois ans de préparation pour monter ce festival qui a reçu pour sa première édition neuf mille visiteurs. Le projet a d'abord été développé dans le cadre d'une association, et est porté aujourd'hui par une société de capital, mais l'association reste prépondérante dans les choix d'organisation. L'équipe, c'est soixante personnes dans le « noyau dur » (dont 50 % de gnistes) et une centaine en tout. L'événement était découpé en cinq pôles thématiques, dont cent soixante quatorze stands. 20 % des stands avaient une visée commerciale. Le droit d'entrée à la journée était de dix neuf euros.

A trente-huit ans, l'interrogé se déclare « Geek depuis fort longtemps ». Le dernier poste qu'il occupait était dans une société de vente de produits culturels mangas. Il est entré à treize ans dans la passion via le jeu de rôle et le GN. Jusqu'à 2002 il a toujours vécu sa passion dans un cadre associatif.

Cela après une expérience marquante de treize ans parmi les organisateurs du GN annuel La Faille, organisé par l'association Anachrone, dont il a été président de 2003 à 2007. Il se définit comme un homme de ressources et de réseau, et a préféré être actif pour la communauté GN plutôt dans le cadre de son association qu'au sein de la FédéGN. A cette époque il participait à plus de vingt GN à l'année.

Sur l'organisation du GN en France il indique :

« La France est réputée à l'étranger pour être forte dans la scénarisation et le roleplay<sup>85</sup> en GN, même de masse.

<sup>85</sup> Littéralement « rôle joué », c'est le faire semblant des enfants quand ils jouent, la capacité du rôliste à incarner son personnage.

Nous avons de très bon scénaristes, particulièrement dans les murder-party<sup>86</sup> comme Frédéric Barnabé (Frédou<sup>87</sup>) ou Guillaume Montiage pour les plus connus. Leurs jeux sont pris d'assaut, c'est très difficile d'en faire partie. »

Remarquons qu'il signale la même difficulté à accéder à l'offre en matière de GN en France, que le fondateur du « Dernier Bar avant la fin du monde ». Il développe ce constat en précisant qu'à l'époque où il était une figure du milieu Gniste, la relation était inversée : il devait refuser des rôles.

Il est sceptique sur la professionnalisation du milieu gniste mais affirme que c'est une tendance positive. Il ajoute : « La qualité professionnelle est à la portée d'une structure associative, (...) ». Il en profite pour dire qu'il préfère désormais travailler avec la sphère privée plutôt qu'avec la sphère publique : il s'y sent plus libre et en capacité d'entreprendre.

Il définit l'interactivité et la simulation (il préfère le mot immersion) comme des parties constituantes des Cultures de l'imaginaire. Quand il a créé avec d'autres un magazine sur les littératures de genre, « c'était encore considéré par le milieu de la culture cultivée et institutionnelle comme de la sous-culture ». Il porte la revendication que les Cultures de l'imaginaire sont une « Culture à part entière ».

A propos de l'agrément Jeunesse & Éducation populaire de la FédéGN et de la FFJDR, il déclare s'en réjouir, mais que ce n'est pas ça qui permettra d'ouvrir et développer le milieu. Il donne l'exemple des événements destinés aux enfants qui, encore rares, sont destinés au grand public, plutôt qu'aux passionnés. La diversité de l'offre ne se renouvelant pas, elle s'adresse toujours aux mêmes qui cultivent l'entre-soi.

A la question de savoir s'il considère les jeux de simulation comme partie

---

86 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder\\_party](http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party).

87 Information confirmée dans la question sur les figures du milieu dans le questionnaire de notre enquête.

intégrante des Cultures de L'imaginaire, il répond que oui, et que la plupart des grandes associations nationales avaient des stands dans son festival. Même des associations qui ne se définissent pas forcément elles-mêmes comme éléments du milieu : la fédération française de Mah-Jong par exemple. Ou une institution culturelle comme le Centre National du Jeu (CNJ<sup>88</sup>).

Il évoque les différents partenariats, essentiellement en matière de communication via supports et communautés des partenaires, et souligne celui « remarquable » et « sans réserve » mené avec la Maire et la Ville de Montreuil.

Il pointe le manque de reconnaissance par le grand public de la culture geek, « qui a duré trop longtemps ». Souvent qualifiée d'immatunité et de sous-culture, la culture geek a vu dans ce festival une reconnaissance<sup>89</sup>. La présence ou non de la reconstitution historique a fait l'objet d'une vive discussion parmi les organisateurs, et a finalement été exclue du programme pour des raisons de moyens. Notons que Christophe Dargère, organisateur du Festival historique de Pontoise, est directeur commercial de Geekopolis et régisseur artistique du festival Médiéval d'Oise pour la Ville de Pontoise (Annexe X, journal municipal, 2009). Ce dernier a été cité parmi les figures du tableau 16.

Avec l'exemple du Festival de la Médiathèque de Mézieu (partenariat avec une compagnie de reconstitution et l'Association pour l'Histoire Vivante), nous avons là des éléments objectifs de liens durables entre la communauté de la Reconstitution historique et les communautés des Cultures de l'imaginaire. Il termine sur la notion de leader d'opinion en la définissant. Remarquons que le partenariat avec la Ville de Montreuil est exemplaire en matière de réciprocité : en terme de retour sur investissement par l'attractivité et les retombées économiques, mais aussi de prestige

---

88 Créé en 2008 et dédié à la « Culture et aux pratiques ludiques » : « Centre National du Jeu ». Consulté le 16 juin 2013. <http://www.ludothèque.com/>.

89 Modérons ces propos par la remarque de la deuxième question de l'Entretien N°3, de l'Annexe II, p.16.

culturel.

## **10 - Organisateur d'un Festival de Science-Fiction en milieu rural** *fan de SF exclusivement*

L'interrogé est président de l'ASFA, « Association Sciences Fiction Amélie », créée en 2012 à Amélie les bains, organisatrice de la Convention<sup>90</sup> de fans de Science-fiction du même nom, dont la première édition a eu lieu les 4 et 5 Mai 2013.

Son objet est la Science-fiction, le Fantastique, le Steampunk, en pays Catalan et dans les Pyrénées orientales. Il ne fait partie d'aucun profil cité dans ce mémoire, sinon celui de fan de SF : « J'ai quarante quatre ans, et depuis l'âge de neuf ans, je suis passionné de Science-fiction. C'est en voyant à cet âge le film La guerre des mondes que m'est venue ma passion ».

Il décrit et chiffre l'organisation ainsi : « Nous avons compté huit cent entrées (tarif individuel : 2 €), plus cent invités, et cent enfants de moins de dix ans pour qui l'entrée était gratuite, soit environ mille visiteurs, pour une journée et demi (samedi après-midi + journée du dimanche).

Notre budget est de neuf cent euros. Nous avons obtenu à titre gratuit le prêt de la salle, les stands et le matériel d'exposition sont prêtés par le département. L'hôtel pour les acteurs de Star Wars invités : Alan Flyng, Pam Rose, Paul Markham et Ken Coombs, a aussi été obtenu gracieusement. Nous avons dix membres bienfaiteurs et n'avons pas encore envisagé de faire appel à des financeurs publics ». Il ajoute concernant les exposants : « Trente et un à qui nous avons attribué des stands, soit 70 % issus du domaine associatif pur et 30 % de professionnels et semi-professionnels. J'entends par semi-professionnels des auto-entrepreneurs essentiellement ». Il évoque ensuite les difficultés qu'il a pu rencontrer pour inviter

---

90 « ASFA SF dans le Roussillon - YouTube ». Vidéo consultée le 20 juin 2013.  
<http://www.youtube.com/watch?v=MwWlatbW7XU&feature=youtu.be>.

certaines exposants, notamment une troupe de reconstitution dans l'univers de Star Wars. Il souligne l'attrait du public en corrélation avec le succès ou non, en France, des séries télévisées se rattachant aux sujets traités par les exposants. Quand nous lui demandons pourquoi, en présentant son festival, il en a cité très précisément le territoire, il se déclare : « très attaché à la langue et au Pays Catalan, ainsi qu'aux Pyrénées orientales, et c'est tout naturellement que nous avons choisi de faire connaître la Science-fiction sur ce terrain en particulier. C'est aussi dû au fait que nous revendiquons un côté « *familial* » dans l'organisation de notre convention. La dimension commerciale c'est pas notre truc ». Interrogé sur la nature du public, il indique que celui-ci était mixte et tout public, puis ajoute : « Nous avons eu un couple venu le samedi après-midi qui a dit : « *ha bon !? C'est ça en fait ! Si on avait su on serait venu avec les enfants !* ». Et ils sont revenus le dimanche avec leurs enfants ». Ce qui dénote une certaine réserve du grand public envers les festivals des cultures de l'imaginaire. Celui-ci n'y percevant pas une dimension ouverte aux non-initiés et à toute la famille. La communication du festival a été relayée par la presse écrite locale mais les passionnés proches ou d'ailleurs l'ont été par Internet. Comme à Mézieu, c'était surtout les exposants qui étaient costumés. On peut en déduire que le phénomène massif de visiteurs costumés ne se constate finalement qu'à des événements d'organisateur privés de grande taille (Japan Expo, Trolls & Légendes) ou de collectivités territoriales qui ferment l'espace public dans un quartier historique, et en rendent l'accès payant (ex : fête médiévale de Provins). L'entretien se termine par le constat que le festival a éveillé l'intérêt d'un artisan coutelier local pour les festivals des Cultures de l'imaginaire et que ce nouveau type de formule convient particulièrement aux collectivités territoriales en quête de nouveaux pôles d'attractivité locale, alors que la fréquentation des fêtes médiévales est en baisse.

## **Chapitre IV - L'imaginaire au service des collectivités territoriales**

*« Il n'existe pas de musique ancienne. Les partitions sont anciennes et à les interpréter elles prennent vie. »*

*Jordi Savall, auteur et compositeur de musique baroque.*

### **A/ Création d'un festival : l'exemple de Meyzieu**

Avec l'entretien n°6, nous pouvons observer tout le processus d'exploitation des ressources issues des Cultures de l'imaginaire à l'échelle d'une municipalité : d'abord une bibliothécaire recense les besoins du club de lecture de son institution, en réfère à sa hiérarchie. Ces besoins font écho au projet d'établissement, qui est le projet de la médiathèque sur son territoire. Le club de lecture, accompagné par la bibliothécaire, qui entre-temps a vu ses publics se diversifier jusqu'à atteindre une dimension intergénérationnelle, devient le support à la création d'une association locale qui a pour objet la promotion des Cultures de l'imaginaire. Le projet d'un festival naît au sein de cette association, qui souhaite proposer à la médiathèque et à la municipalité de l'organiser avec elle. La professionnelle communique le projet à sa direction qui en réfère à l'élu adjoint au maire en charge de la Culture, celui-ci, convaincu par l'intérêt du projet, le soumet au Maire, qui lui-même convaincu par les arguments cumulés de la chaîne d'information que nous venons de décrire (documents, réunions), présente le projet à son conseil municipal. L'élu, au préalable, a évidemment commandé à la médiathèque et à l'association un budget prévisionnel. Celui-ci indiquant la participation financière et les moyens ajoutés de chaque partenaire, de manière à produire un document sous forme d'un projet exposant toutes les informations nécessaires. Le projet est ensuite soumis au vote du conseil municipal. Celui-ci enfin validé, une date est convenue parmi les événements de

l'agenda municipal. C'est à ce moment que d'autres services municipaux, comme le service communication ou les services techniques par exemple, rejoignent ceux de la médiathèque pour accompagner l'association dans la mise en œuvre. Des partenaires locaux publics et privés sont contactés pour agrandir le cercle, comme les centres sociaux de la Ville. La professionnelle fait appel à ses réseaux de passionnés (rôlistes, gnistes, ludistes, reconstituteurs) pour les communautés des Cultures de l'imaginaire communiquent sur l'événement en amont mais aussi apportent de nouveaux partenariats. C'est ainsi qu'un concert de musique à thème rôliste est proposé. Un marché artisanal est organisé, il faut donc que le maire autorise le droit de place sur l'espace public. Les forces de l'ordre et services de secours doivent être informés de l'organisation générale de la manifestation pour pouvoir intervenir efficacement si besoin. Des plannings et des réunions de coordination impliquant professionnels et bénévoles sont mis en place par la bibliothécaire qui reste, avec le président de l'association, la cheville ouvrière du projet avant, pendant, et après la manifestation. La presse locale est contactée, des supports de communication sont distribués par les bénévoles, l'information est relayée sur Internet par les passionnés sur des forums et des sites dédiés.

Le jour J, les officiels (maire, partenaires institutionnels) inaugurent le festival. L'accueil des visiteurs est assuré par les bénévoles de l'association et professionnels de la médiathèque. Mais il faut aussi s'occuper de l'accueil des auteurs, des artisans, des musiciens, des structures qui animent des stands, jusqu'à leur départ pendant le démontage des installations.

Ceci est donc l'exemple, présenté dans ses grandes lignes, de la naissance d'un festival dans une ville de la métropole lyonnaise. Le festival est le modèle le plus répandu pour traiter des sujets liés à l'imaginaire sur un territoire : on peut sans



problème y greffer animations, concerts, expositions, salons du livre, projections de cinéma. Sur les mille huit cent festivals qui seraient recensés en France, la plupart seraient des festivals de musique. Les fêtes médiévales existent dans des villes de toutes tailles, avec ou sans patrimoine médiéval notoire. Toutes les formules sont possibles, même un Festival de jeu de rôle sur table, avec GN et marché médiéval<sup>91</sup>. Un nouveau type d'événement à la mode est le festival féérique<sup>92</sup>, consacré au merveilleux, aux contes et légendes de terroir, ainsi qu'aux créatures féériques. Il y a autant de festivals<sup>93</sup> que de façons d'aborder l'imaginaire, et c'est un phénomène international<sup>94</sup>. D'ailleurs l'approche transfrontalière francophone (France, Suisse, Belgique, Luxembourg) de l'organisation d'événements ou d'actions culturelles thématiques par les collectivités territoriales s'y prête particulièrement, car il y a un existant : des festivals de part et d'autres, déjà fréquentés par des amateurs de plusieurs nationalités.

Signalons la Route européenne des légendes de Charlemagne. Un projet d'itinéraire touristique culturel labellisé par le Conseil de l'Europe, qui traverse le continent quasiment du nord-est au sud-ouest. La revue Histoire médiévale n°49 d'avril 2013, p62, présente ce projet et traite dans un dossier approfondi d'une légende chevaleresque centrale en lien direct avec celui-ci : les Quatre fils Aymon. En effet on retrouve des traces de cette légende dans la plupart des pays européens. A l'heure où l'Europe se questionne sur ce qui fait sa devise, « l'unité dans la diversité », ce patrimoine culturel immatériel que sont les contes et légendes est un ciment d'unité dont les États et institutions seraient peut-être bien inspirés de s'emparer. Les passionnés des Cultures de l'imaginaire disposent de tous les outils pour mettre en

---

91 « 7éditions - Festival du jeu de rôle ». Consulté le 21 juillet 2013. <http://assonickel.jimdo.com/7éditions/>.

92 Consulté le 28 juillet 2013. <http://bit.ly/16M0vRh>.

93 « Festivals - Charline et les sentiers féériques ». Consulté le 28 juillet 2013. <http://charlineetlessentiersfeeriques.over-blog.com/article-19142128.html>

94 À l'étranger : « Fêtes et Festivals Féériques Site Web Wakanda la Fée ». Consulté le 28 juillet 2013. <http://www.wakandalafee.com/fetes.html>

valeur ce patrimoine : la reconstitution historique, l'inspiration des littératures de genre, l'interactivité des jeux de rôle et de société, jusqu'aux manifestations de nouveaux médias de masse qui s'assimilent aujourd'hui, par les nouvelles technologies, dans la culture populaire et des jeunes : les jeux vidéos et le cosplay.

Comme l'indique Jean-Michel Tobelem dans son livre, Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion<sup>95</sup>, il existe des réticences du milieu muséal à travailler dans l'interactivité avec des amateurs. C'est dans l'incitation plus active des institutions culturelles à travailler en milieu ouvert, c'est à dire, à associer le public et les passionnés à l'animation de la mise en valeur des fonds muséaux, que les Cultures de l'imaginaire trouveront leur place, selon nous, avec le plus d'efficience.

Malgré une méconnaissance de certains passionnés de leur propre milieu<sup>96</sup>, voire la réticence de certains acteurs majeurs des Cultures de l'imaginaire, à travailler avec les pouvoirs publics (Entretiens n°2 et n°9), des initiatives émergent :

- le Camp du Dragon, décrit dans l'Entretien n°8, a reçu le soutien de la Région Bretagne en répondant à un appel à projet (Annexe VII) et remplit ses objectifs en terme de développement local et durable ;
- la Convention de science-fiction en milieu rural (Entretien n°10) a su toucher passionnés et grand public, en assurant sa pérennité, malgré l'isolement géographique et l'originalité de son sujet ;
- une professionnelle de médiathèque passionnée, en métropole lyonnaise, a su identifier des besoins et convaincre les acteurs de son territoire, dans le cadre de la première édition réussie d'un festival aux ramifications partenariales multiples, qui continuent à se développer aujourd'hui.

---

95 Jean-Michel TOBELEM, Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion, Paris: A. Colin, 2005.

96 « Beaucoup de joueurs connaissent fort mal le reste du milieu ». Annexe IV, Entretien n°5, p33.

Qu'ils soient professionnels ou bénévoles les instigateurs de ces projets ont su convaincre les élus des collectivités territoriales.

Le propre des institutions culturelles depuis Malraux est la diversification des publics. Cette volonté d'élargissement a conduit à la notion de grand public.

Ce terme utilisé précédemment de « milieu ouvert », issu d'une terminologie utilisée par les travailleurs sociaux, exprime le décloisonnement administratif et opérationnel, ainsi qu'une approche de terrain vouée à la médiation culturelle.

Même avec une activité comme le cosplay une médiathèque est désormais en mesure d'animer ses fonds<sup>97</sup>.

En ce qui concerne la reconstitution historique dans le cadre de l'animation du patrimoine, la rencontre dans le cadre des cours du master, avec l'ancien directeur (qui était en poste jusqu'à décembre 2012) du palais du Tau et musée national à Reims, nous a permis de le questionner et de recueillir son avis sur les trois compétences qu'il estime indispensables pour les intervenants dans ce domaine :

- connaître suffisamment son sujet pour éviter les principaux écueils (caution scientifique) ;
- savoir interpréter un rôle (« être bon comédien »);
- pédagogie (« être un passeur »).

Ce en quoi, sur les deux premiers sujets, reconstituteurs et rôlistes sont à l'aise. La pédagogie est un domaine dans les Cultures de l'imaginaire qu'en général seuls les bénévoles en situation régulière d'animations acquièrent. Ces trois critères sont une piste pour la création d'une formation des intervenants auprès des collectivités territoriales dans ce domaine et peuvent donner des indications à la Fédération française de jeu de rôle pour créer son label destiné aux meneurs de jeu.

---

97 « Lomme : défilé cosplay à la médiathèque - Lomme - [www.lavoixdunord.fr](http://www.lavoixdunord.fr) ». Consulté le 24 juin 2013. <http://bit.ly/15fibAX>

Un autre levier, simple à mettre en œuvre, et nécessitant peu de moyens pour une collectivité territoriale, est la participation à la fête mondiale du jeu, événement printanier au label national, organisé par un collectif de fédérations d'éducation populaires, coordonné par l'Association des Ludothèques Françaises. C'est l'équivalent de la fête de la musique mais pour les jeux de société.

Des terrains d'innovation en friche entre Cultures de l'Imaginaire et territoires, sont les sciences participatives et les cultures numériques, notamment les univers persistants en trois dimensions.

Organiser la médiation culturelle et sociale sur un territoire, c'est créer une nouvelle forme d'éducation populaire par l'individualité participative.

C'est une occasion favorable d'innovation pour les collectivités territoriales en touchant des catégories ciblées, comme les geeks et les créatifs culturels qui sont particulièrement sensibles aux démarches coopératives ou participatives, voire liées au développement durable ou à la solidarité.

Les Cultures de l'imaginaire sont une ressource invisible des territoires. Elles peuvent permettre à une collectivité qui n'a pas de patrimoine de créer un événement culturel d'envergure à partir de rien : l'imaginaire, patrimoine immatériel partagé par tous aujourd'hui. C'est en faisant culture de cet imaginaire, ressource libre, le plus souvent gratuite, et inépuisable, que les collectivités participeront à ancrer des pratiques, mais aussi l'installation des jeunes, dans les territoires de demain.

C'est aussi en acceptant de mêler l'éducation populaire au tourisme culturel que les collectivités territoriales peuvent initier participation et coopération parmi les habitants, car « (...) la question subversive par excellence est celle de la pratique par le plus grand nombre, c'est-à-dire par des gens n'ayant pas de légitimité attribuée » (Franck LEPAGE, ouvrage collectif, Éducation populaire, une utopie d'avenir,

Cassandre/Horschamp, 2012, p25).

Cela pose le problème de la place, du statut et de l'encadrement des bénévoles dans les organisations, notamment du secteur public. Nous verrons plus loin que Jean-Michel Tobelem propose là encore des pistes et des solutions.

Les entretiens nous ont montré que les personnes interrogées qui innovent dans le cadre de projets collectifs, le font avec une vision axée sur le partage vers le plus grand nombre d'un loisir souvent vécu et apprécié au commencement individuellement. Une vision de pionnier qui nous semble proche de la démarche d'éducation populaire des premières heures de l'après Seconde guerre mondiale. La seule différence semblerait être dans la sémantique : autrefois on parlait d'émancipation, aujourd'hui de développement personnel.

## **B/ Qu'avons-nous trouvé ?**

Nous avons vu dans le dernier entretien que les festivals des Cultures de l'imaginaire n'ont pas su encore trouver une pleine audience auprès du grand public, sinon au travers des conventions de jeux de société.

Sans former une communauté homogène, nos profils de passionnés font culture commune. Les multiples relations transversales qu'ils entretiennent dans le cadre de festivals et d'Internet le démontrent : de la reconstitution historique au cosplay, en passant par le jeu de rôle, ils se fréquentent, sinon se connaissent, entretiennent des partenariats dans le cadre d'événements à vocations larges et localisations multiples.

L'usage du costume est un marqueur culturel fort, et nous avons vu en quoi il se distingue du déguisement. Seule une poignée de macro-événements, ouverts au grand public, créent un afflux de visiteurs costumés, mais c'est le signe d'un véritable

engouement, voire d'une implication, pour l'imaginaire qui y est véhiculé.

Leur choix privilégié va au festival historique, ils ont donc une vision et une sensibilité compatible avec celle des institutions culturelles, à travers la mise en valeur d'un patrimoine matériel (ex : les sites historiques) et immatériel (ex : les contes et légendes, les œuvres cinématographiques). Ils sont donc un public privilégié pour le service public culturel.

C'est essentiellement durant l'âge de la jeunesse que naissent les passions pour l'imaginaire et le jeu, et la parité si elle n'est pas atteinte, ni en nombre de pratiquantes, ni en représentativité des femmes dans les postes à responsabilités, qu'ils soient professionnels ou associatifs, cette parité semble peu à peu combler les écarts, qui étaient flagrants au milieu des années 1990, quand les activités de jeux simulation dominaient celles des loisirs en costume. Cette constatation est cependant faite à partir d'une analyse empirique du contenu des questionnaires et des entretiens et demanderait à être approfondie par une autre enquête, au panel plus large, et avec des entretiens ciblés auprès de professionnels et bénévoles.

Nous avons constaté aussi que les passions sœurs ou secondaires sont celles les plus économes en terme d'investissement personnel et financier, ou de temps (ludistes, gamers).

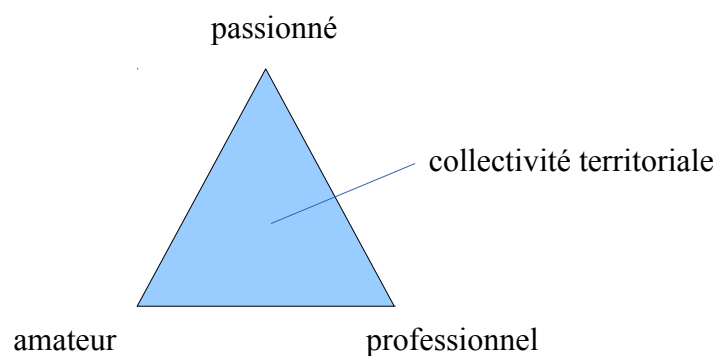
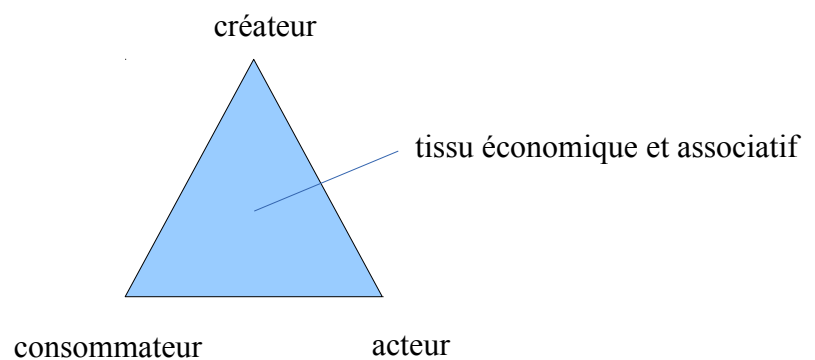
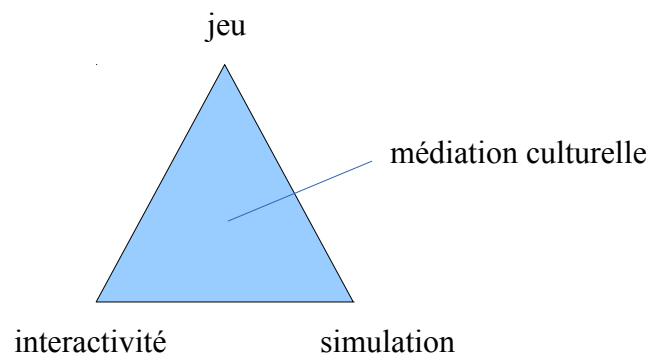
Les passionnés font un usage diversifié d'Internet à 97 % dans le cadre de leur passion, avec une prédominance pour le réseau social Facebook. Ce qui ne laisse pas de doute sur quelle façon est la plus appropriée pour communiquer auprès d'eux. Un questionnaire papier, ou par enquête dans le cadre des festivals permettrait cependant de mieux confirmer ce constat.

Les deux exemples de témoignage page 63 ont démontré que les loisirs en costume peuvent enrichir bénévolement les événements organisés par les

collectivités territoriales, notamment dans le cadre de commémorations et de valorisation du patrimoine.

Nous illustrons l'apport que peuvent offrir les Cultures de l'imaginaire par trois triangles dont la variable dynamique est représentée par la pointe supérieure.

Cette théorisation a pour but d'offrir un outil de lecture, par exemple à l'élu et au technicien territorial, qui chercherait à inclure les Cultures de l'imaginaire dans sa stratégie d'innovation ou d'organisation. Chaque pointe représente un axe relationnel vers les deux autres qui peut être interprété de différentes manières et que nous expliquerons ensuite :



Toute activité des Cultures de l'imaginaire présente trois attributs :

- l'interactivité avec un public ou d'autres passionnés, la simulation d'un univers de fiction ou d'une période historique, enfin le jeu qui permet de mettre en scène les deux autres attributs.

La reconstitution historique se situera plutôt dans la simulation d'une période donnée et l'interactivité avec un public, les jeux vidéos seront plus dans un axe jeu / simulation, et les jeux de société dans l'interactivité par le jeu.

- une posture de consommateur des produits d'une industrie culturelle, un rôle d'acteur qui s'intègre à un réseau ou une communauté pour faire la promotion de son activité, enfin une identité de créateur qui apporte plus-value, nouveauté et ressources reconnues par acteurs et consommateurs.

Le fabricant d'armes de GN (voir l'article Annexe IX) est reconnu par les organisateurs de GN (acteurs) et les gnistes (consommateurs).

- amateurs et professionnels mènent des projets communs, mais ce sont les passionnés qui assurent la conscience, la culture, et la pérennité d'un milieu.

Les passionnés sont créateurs par le jeu. La participation des collectivités locales prend sa place dans le tissu économique et associatif (action sur le bassin d'emploi, retombées territoriales) par une programmation et une médiation culturelle dédiée. Ainsi un organisateur de festival, par exemple, pourra toucher efficacement amateurs, professionnels, passionnés, grand public, et acteurs du milieu par un programme d'activités basé sur l'interactivité, la simulation et le jeu.

## **1 - Ni loisir, ni divertissement, mais passion**

Il est important d'établir une distinction entre l'amateur et le passionné. Le passionné n'est jamais satisfait. A peine a-t-il atteint un sommet que ses pensées spéculent, échafaudent, bâtissent de nouvelles aventures passionnelles.



L'amateur se satisfait de l'immersion. Après avoir pris son bain de loisirs ou de divertissements il se sèche, et revient à une vie éloignée des affres d'une passion dévorante. La passion est par définition obsessionnelle et compulsive, bien qu'elle soit dans les cas étudiés émancipatrice. C'est ce qui fait du passionné un créateur. Il ou elle, est l'auteur de son imaginaire. C'est donc aux élus et professionnels d'institutions culturelles et de collectivités locales d'apprendre à identifier et à se saisir de ce potentiel caché dans leur territoire. Les Geeks sont des passionnés. D'autres profils existent qu'il faut savoir désormais repérer parmi les publics et qui peuvent contribuer à ce que le service public culturel innove et évolue.

Le président de la fédération de jeu de rôle dans l'entretien qui le concerne, dit : « Depuis bientôt quarante ans que le concept a été formalisé, beaucoup de gens en ont entendu parler, ont vu pratiquer ou ont pratiqué eux-mêmes une fois ou deux des activités qu'ils y assimilent à tort ou à raison. Sont-ils des joueurs de rôle ? La même question se pose pour ceux qui ont pratiqué assidûment lorsqu'ils en avaient le loisir, et ont dû y renoncer lorsque leur vie familiale ou professionnelle a pris de l'ampleur, mais qui entretiennent un lien avec le milieu, achètent des produits, rêvent de rejouer, rejouent sporadiquement... Il est quasiment impossible de définir qui est un pratiquant des jeux de rôle ». C'est un écueil similaire auquel nous avons été confronté pour définir ce qu'est un passionné des Cultures de l'imaginaire. Nous en avons retenu que ce n'est pas le fait de pratiquer régulièrement sa passion qui nous donne le statut de passionné, c'est la fidélité que l'on conserve aux références que celle-ci a construit en nous.

**a) *Un passionné n'est ni un amateur, ni un spécialiste***

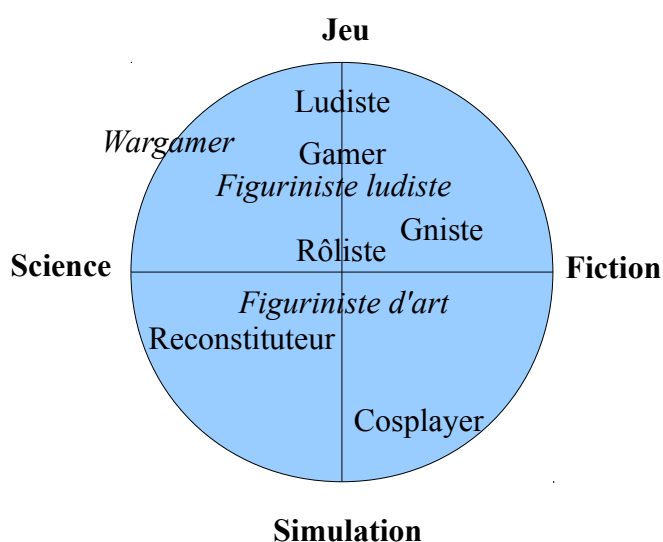
Afin de situer plus justement les Cultures de l'Imaginaire dans un champ culturel et un contexte nous avons posé un axe vertical Jeu / Simulation. Plus on se

rapproche de la notion Jeu plus nous allons vers des activités dont le jeu est l'unique finalité, plus nous allons vers la notion Simulation plus nous entrons dans une reconstitution fine et fidèle d'un imaginaire.

Nous avons ensuite jeté un axe transversal Science / Fiction. Plus nous allons vers le concept de Science plus nous entrons dans une démarche de recherche et d'expérimentation, plus nous allons vers le concept de Fiction plus nous basons la recherche et l'activité en s'inspirant de la fiction et de ses univers.

Ainsi nous délimitons un cercle composé de ces quatre notions où nous pouvons placer nos profils de passionnés :

### Schéma N°1 - cartographie d'un inconscient collectif

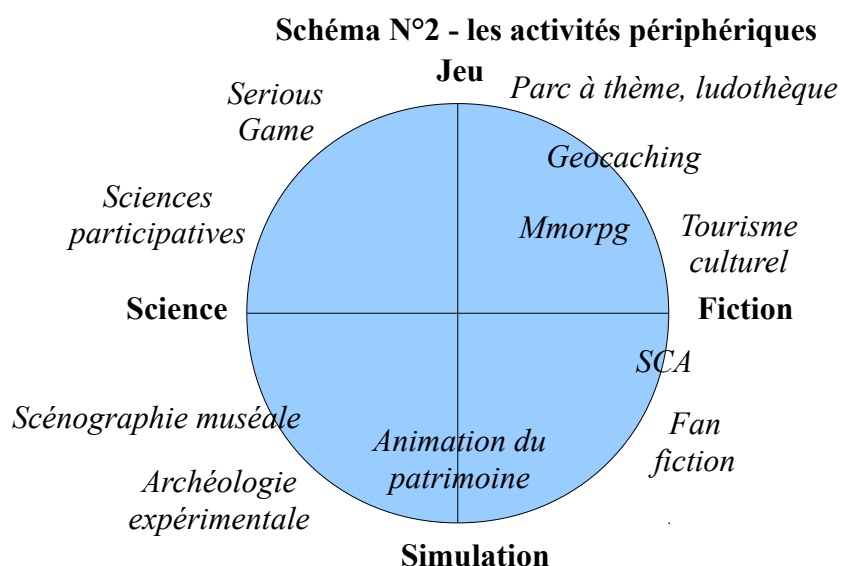


Le reconstituteur se situe dans une démarche entre la Science (au plus proche de l'Histoire) et la Simulation (la reconstitution la plus fidèle) tandis que le gniste pratique un jeu de rôle plutôt dans des univers de fiction, donc il se place entre le Jeu et la Fiction. Le cosplayer cherche la reconstitution la plus fidèle d'un personnage de Fiction, donc il se situe entre celle-ci et la Simulation. Le wargamer est dans une conception du jeu qui l'assimile à un défi rationnel et stratégique. Il se situe donc entre la Science et le Jeu. Le figuriniste d'art s'intéresse d'abord à la simulation la

plus réaliste de sa figurine, alors que le figuriniste ludiste s'intéresse d'abord au jeu, tout en restant sur l'axe de la simulation.

Le gamer et le ludiste sont sur le même axe, Science et Fiction ne variant qu'en fonction des types de jeux qui les intéressent, avec une prédominance pour le jeu lui-même plutôt que l'interprétation d'un personnage et la simulation d'un univers.

Enfin le rôliste est le profil le plus proche du point de rencontre des deux axes, car il a autant besoin de chacun des quatre attributs : si par exemple il n'y a pas assez de jeu dans la simulation, cela devient une simple narration, s'il y a trop de fiction dans un univers, mais pas assez de références rationnelles ou scientifiques, celui-ci perd de son réalisme. Ce schéma n'est qu'une grille de lecture et sans doute que d'autres types de profils peuvent y trouver leur place. En utilisant le placement d'un public sur les deux axes, un professionnel de collectivité territoriale peut orienter sa programmation culturelle en fonction du public avec lequel il travaille.



Dans notre champ culturel, à sa lisière ou dans une proximité, nous pouvons trouver d'autres concepts ou activités périphériques, qui peuvent faire l'objet de mise en œuvre de partenariats entre les passionnés et des collectivités territoriales ou des

festivals. Depuis le début des années 1990 un nouveau concept est né entre le parc à thème et le musée : l'exposition-spectacle. Dans son livre, Jean-Michel Tobelem décrit cette création dans laquelle les passionnés des Cultures de l'imaginaire trouveraient certainement place par leurs spécificités déjà évoquées : « (...) le visiteur est immergé dans des environnements (...) l'analogie avec le cinéma repose ici sur la conception d'un scénario (...) faisant appel aux nouvelles techniques de l'interactivité (...) l'enjeu est de trouver un équilibre entre le spectaculaire et le contenu scientifique, entre le divertissement et le message éducatif » (op cit, p224-225). L'intérêt d'une ludothèque en médiathèque pose la question de l'interactivité avec le livre. On l'a vu dans l'Entretien n°6 sur le festival les Oniriques de Méziou : un club de lecture est un outil de développement des publics de littératures de genre. La **ludothèque** est un outil de médiation similaire qui permet de proposer des animations thématiques. Nous voyons maintenant qu'une ludothèque, avec les Cultures de l'imaginaire ce n'est plus seulement des jeux de société, mais des jeux de rôle, des jeux vidéos, et pourquoi pas des actions de sensibilisation sur les fonds de la médiathèque par les loisirs en costume. Le **geocaching** est un nouveau loisir familial qui consiste à participer à un jeu de piste en pleine nature ou sur des sites touristiques, à l'aide d'une localisation GPS. Il s'agit de retrouver des « géo-caches » où l'on peut déposer des messages. Cette pratique est beaucoup liée à Internet puisque les accroches de jeux de piste s'y trouvent. Quant au **tourisme culturel**, Jean-Michel Tobelem le situe à la croisée d'un enjeu important pour les institutions culturelles : « le phénomène du loisir marque assurément de son empreinte le domaine culturel en général, mais également celui des musées et du patrimoine. (...) La caractéristique post-moderne de l'époque contemporaine conduit à un brouillage des frontières traditionnelles entre culture savante et culture populaire

(High and Low), entre culture et loisir, entre éducation et divertissement, au point d'avoir vu naître l'expression « edutainment », qui désigne la rencontre entre les préoccupations pédagogiques (education), et les moyens du divertissement (entertainment) sans oublier que la muséologie intègre à présent davantage les techniques participatives, ludiques, interactives et récréatives » (op cit, p259-261). C'est d'être une niche de l'edutainment qui caractérise les Cultures de l'imaginaire. Quant à l'archéologie expérimentale, citons Guédelon<sup>98</sup> qui fait l'objet de la construction à partir de rien d'un château, en utilisant les techniques du treizième siècle ou le musée des temps barbares (<http://bit.ly/17hKEJb>) de Marle (02). Les autres concepts autour du cercle ont déjà été pris en exemple. C'est en cela que l'animation du patrimoine, la scénographie muséale, et les sciences participatives peuvent être impactées par les Cultures de l'imaginaire. Et dans le chapitre douze de son livre, intitulé « Amis et bénévoles », Jean-Michel Tobelem, donne une clé pour les décideurs, de mise en œuvre de ces nouveaux types de loisirs et de tourisme culturels (op cit p133-139).

Signalons une organisation internationale peu connue en France, et intéressante pour approfondir l'histoire des Cultures de l'imaginaire : la Society for Creative Anachronism (SCA). Née aux Etats-Unis en 1966, donc avant la naissance de la culture geek, « dédiée à rechercher et faire revivre les arts et savoir-faire d'avant le dix-septième siècle européen »<sup>99</sup>. Pour ce faire, elle a fondé un univers de toile de fond dans lequel évoluent les trente mille membres répartis à travers le monde. Ce n'est ni du GN ni de la reconstitution historique, tels que nous les avons définis, et pourtant cela s'apparente à notre sujet. Il n'y a pas de scénario comme en GN, et la reconstitution s'arrête à l'ambiance et aux valeurs idéalisées de la période médiévale.

---

98 « Guédelon, ils bâtissent un château fort ; le site officiel ». Consulté le 26 août 2013. <http://www.guedelon.fr/>.

99 Traduction de l'en-tête : « Society for Creative Anachronism, Inc. » Consulté le 26 août 2013. <http://www.sca.org/>.

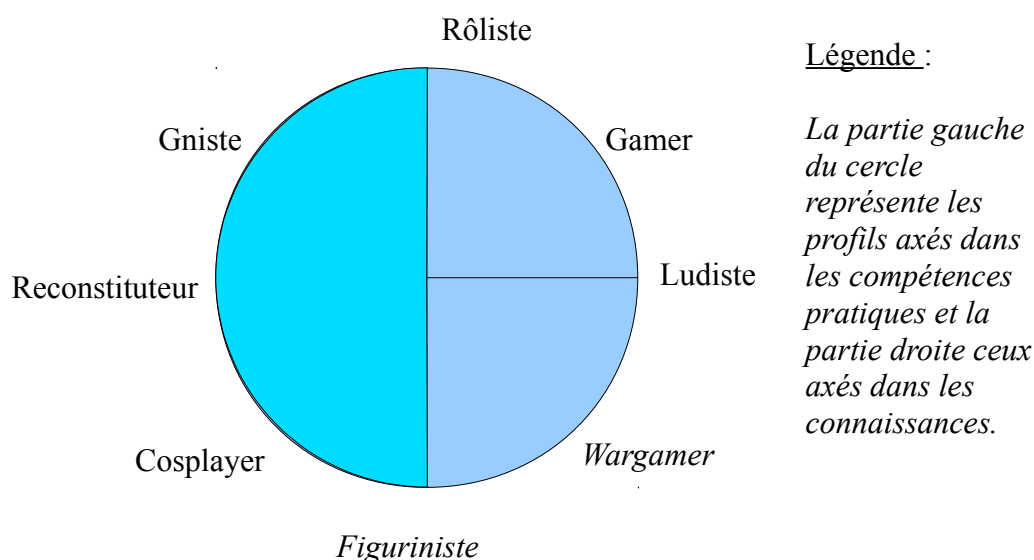
Les activités périphériques présentées sont donc des indicateurs pour aider une collectivité territoriale à orienter sa programmation culturelle entre propositions ludiques (Jeu) et reconstitution (Simulation), mais aussi entre culture scientifique (Science) et œuvres de fiction (Fiction) ou patrimoine immatériel en lien avec le local (Ex : contes et légendes d'un terroir, traditions, lieux mythiques ou historiques).

### **Schéma N°3 - Axe des acquisitions de compétences pratiques / théoriques**

Il semblerait que deux tendances émergent des résultats du questionnaire : rôlistes, gamers, ludistes, wargamers sont dans des apprentissages plutôt théoriques ou empiriques, qu'ils concernent un scénario de jeu de rôle (comédie, narration), ou les règles d'un jeu de société (« jouabilité », mécanismes de jeu). Alors que gnistes, reconstituteurs, cosplayer, figurinistes, apprennent des compétences plutôt manuelles, esthétiques ou organisationnelles.

Ces indications sont précieuses dans le cadres de structures culturelles et socioculturelles financées par les collectivités territoriales, car dans une logique d'animation socioculturelle ou de médiation culturelle, elles permettent de déterminer telle proposition en fonction de tel type de profil.

Ex : on proposera plutôt des activités de plein air aux profils à la gauche du cercle, et un atelier informatique ou d'écriture à ceux à la droite du cercle.



La cartographie des profils, les activités périphériques et les types d'apprentissages nous apprennent que même si l'on peut considérer que les passionnés des Cultures de l'imaginaire font montre d'une expertise dans certains domaines, ils ne se positionnent que très rarement en spécialistes. C'est le cas des professionnels indépendants ou des compagnies de reconstitution en quête de prestations. Cette analyse rejoint celle proposée avec nos trois triangles, c'est pourquoi nous pensons qu'un passionné n'est ni un amateur, ni un spécialiste. C'est avant-tout un créatif.

## **2 - L'interactivité comme culture commune de rencontre**

Quels seraient les critères qui permettraient de définir les Cultures de l'imaginaire ? Dans les jeux de simulation un premier critère serait l'équilibre entre la jouabilité, que nous définissons ici comme la pertinence dans la liaison entre les règles d'un jeu et la narration ou le plaisir qu'il propose. Expliquons cependant la différence entre le jeu et l'interaction. Le jeu a été défini sur la base des recherches de Roger Caillois. L'interaction, c'est faire agir des éléments et des individus qui n'ont pas forcément de liens entre eux, dans le but de co-crée et raconter une histoire.

Ces critères sont des guides pour définir une politique d'animation autour des activités liées à l'imaginaire.

## **3 - Proposition pour une définition des Cultures de l'imaginaire**

Du reconstituteur au rôliste la connivence culturelle peut ne pas sembler évidente au premier abord, parce que ce qui les lie est du ressort d'une définition du jeu proche de celle que fait Caillois en parlant de Mimicry. En définitive l'un et l'autre, jouent bien un rôle, par la simulation, même si objectifs et finalités ne sont pas les mêmes.

Les Cultures de l'imaginaire sont donc un champ culturel regroupant des passionnés, créateurs et acteurs de leur loisir, dans tout domaine lié à un imaginaire collectif, incluant des pratiques d'interactivité, de simulation et de jeu, que ce soit en terme de jeu de société ou de jeu d'acteur.

**Nous retiendrons, comme définition pour les Cultures de l'imaginaire, qu'elles sont un moyen par lequel l'individu met en œuvre sa passion dans un processus créatif, par la simulation, le jeu et l'interaction.**

### **C/ Politiques culturelles, dispositifs, et acteurs**

Dans cette partie nous allons faire un état de l'existant en matière de politiques et de dispositifs qui peuvent intéresser les élus locaux et leurs techniciens pour mettre en œuvre des projets dans le champ des Cultures de l'imaginaire.

Nous nous intéresserons plus particulièrement à l'éducation artistique et culturelle, bien que les politiques de la Ville et certains fonds européens puissent être aussi concernés.

L'enjeu pour les collectivités territoriales dans les partenariats avec les organisations des Cultures de l'imaginaire c'est d'inscrire durablement ces partenariats. Par exemple, un festival n'a d'intérêt que dans sa régularité, son développement et parce qu'il développe des synergies locales.

C'est de l'interaction avec les élus, les services publics locaux, le tissu socio-économique, et les habitants que naissent les initiatives les plus porteuses en terme de démocratie culturelle.

C'est pourquoi des dispositifs comme les contrats urbains de cohésions sociales (cucs), les programmes de réussite éducative, les dispositifs de services déconcentrés de l'État en lien avec les établissements scolaires, trouveraient certainement leur pertinence dans le cadre de projets issus des Cultures de



l'imaginaire mais suivant certaines conditions. Ces conditions sont celles d'allier passionnés et techniciens territoriaux et de mener de front à la fois l'ambition d'un projet partagé et à la fois la rigueur méthodologique de l'instruction de tels dossiers.

## **1 - L'Éducation artistique et culturelle**

L'éducation artistique et culturelle (EAC) est une priorité gouvernementale<sup>100</sup>.

Compte tenu des constats de la partie B/ du chapitre III de l'enquête par questionnaire on peut dire que les Cultures de l'imaginaire contribuent à l'éducation artistique et culturelle des individus. Si la vocation « éducation culturelle » semble évidente de par les apprentissages énumérés, les univers des littératures de genre qu'incitent à connaître les Cultures de l'imaginaire, il convient de développer notre argumentation en ce qui concerne l'« éducation artistique ». A part dans les ateliers socioculturels, tournages et montages vidéo, il n'existe pas d'activité formalisée proposant le développement de compétences qui se rapprochent de celles d'un scénariste et réalisateur de cinéma. Comme la personne interrogée dans le cadre de notre Entretien n°1, nous pensons que le travail préparatoire du meneur de jeu dans un jeu de rôle se rapproche du travail qu'effectue le metteur en scène de théâtre ou de cinéma<sup>101</sup>.

Pour ce qui est des arts graphiques et de l'histoire de l'art, le lien le plus direct va à des thèmes comme les illustrateurs contemporains spécialisés dans les littératures de genre, mais aussi les artistes qui se sont inspirés de la culture populaire, de la mythologie, des contes et légendes. Les passionnés connaissent ces artistes puisqu'ils s'en inspirent pour créer illustrations, costumes, figurines en lien avec les univers concernés.

---

100 « Éducation artistique et culturelle - Textes de référence - Éduscol ». Consulté le 26 août 2013. <http://eduscol.education.fr/cid49854/textes-de-referance.html> et <http://www.education.arts.culture.fr/>

101 « En jeu de rôle la pratique et la création n'ont rien à voir. L'interactivité, la simulation, sont des bases, la création je la rapprocherais plus de ce qu'on peut vivre dans le théâtre comme art d'expression. », ANNEXE IV, p4.

Ce qui a déjà été dit en matière de coopération / compétition fait écho à une certaine vision de l'éducation à la citoyenneté qui est compatible avec ce que le gouvernement nomme le « parcours d'éducation artistique et culturelle ». Nous avons remarqué que 15 % des passionnés associent les clubs et associations dédiées, ainsi que les centres socioculturels, à des institutions culturelles. C'est ici un moyen de toucher les publics de passionnés là où ils se trouvent, en nouant des partenariats avec ces associations, par le biais des collectivités territoriales.

## **2 - Les financements**

Tout aujourd'hui incite les associations à s'autonomiser financièrement, car les attributions de subventions baissent, toutes institutions publiques confondues<sup>102</sup>, et faire appel à des fonds privés, comme pour le mécénat, demande des compétences que les petites associations locales n'ont pas. Appels à projets et procédures de marchés publics se développent dans les collectivités publiques, mais le tissu associatif local ne suit pas en général et ce sont des opérateurs spécialisés qui s'intéressent à ces sujets. Des aides à la création existent, comme celle du CNC signalée dans l'Entretien n°3 page 17, mais il faut reconnaître que des clubs locaux aux fédérations représentatives du milieu des Cultures de l'Imaginaire, les initiatives sont rares, et les bénévoles informés des dispositifs de financement public le sont tout autant. La veille stratégique, le montage et l'instruction des dossiers est parfois l'obstacle insurmontable pour des passionnés porteurs de projets. Pourtant c'est un obstacle qui peut-être facilement levé si la collectivité met à disposition un fonctionnaire territorial apte à être identifié par les porteurs de projets comme interlocuteur privilégié, et qui serait en capacité de les accompagner dans leurs démarches.

---

102 « La subvention bientôt inscrite dans la loi - CPCA ». Consulté le 15 juillet 2013.  
<http://cpea.asso.fr/actualite/la-subvention-bientot-inscrite-dans-la-loi>

### **3 - Les acteurs associatifs**

Les trois acteurs majeurs du milieu sont la Fédération française de jeu de rôle, la Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature (FédéGN), toutes deux agréées Jeunesse et éducation populaire, et la Fédération française d'Histoire vivante. Ce qui fait leur force c'est leur réseau d'associations adhérentes.

Là encore, l'État ou les collectivités territoriales ont ici des interlocuteurs tête de réseau, aptes à mobiliser des ressources sur le terrain, pour des projets d'envergure.

La FédéGN a cependant une longueur d'avance sur les deux autres fédérations, dans le sens où en 2006 elle recrute son premier permanent. En 2010 elle est présente au ministère de l'Intérieur pour le groupe de travail sur la législation sur les armes afin de défendre les intérêts des utilisateurs de répliques d'airsoft et de lanceurs de paintball, puis elle est auditionnée sur le même sujet par la mission parlementaire Leroux. C'est en créant une licence sportive commune à la pratique du GN et à celle des lanceurs de paintball et d'airsoft qu'elle crée un précédent parmi les passionnés. En effet, autant la licence sportive présente des avantages du point de vue de la gestion administrative, autant elle ne fait pas l'unanimité parmi les associations adhérentes (Entretien N°8, p59, dernier paragraphe) qui ne se sentent pas d'affinités culturelles avec les pratiquants de paintball ou d'airsoft. Le réalisme de certaines armes, les tenues militaires, la pratique ultra-minoritaire du jeu de rôle, n'incitant pas à une fraternisation.

Nous verrons dans la partie sur le droit public, que la FédéGN a participé à faire évoluer la législation dans ce domaine.

## 4 - Les acteurs professionnels

*« Geek ! C'est même l'intitulé de mon poste. »*

*Astrópia, op cit. p20.*

Les histoires de réussite professionnelle et d'entrepreneuriat existent dans les Cultures de l'imaginaire, nous l'avons vu avec l'Entretien n°2, mais nous pouvons aussi citer l'Atelier Fantastic Art, qui est l'exemple typique d'un modèle associatif (fabrication d'armes et accessoires de GN) qui mue vers un schéma d'entreprise créative<sup>103</sup>. C'est plus rare dans le milieu spécifique du jeu de rôle sur table<sup>104</sup>.

Retenons que dans le questionnaire d'enquête, les passionnés qui envisagent leur passion comme un tremplin professionnel, l'envisagent dans une profession créative ou artistique. Les acteurs professionnels du milieu, encore rares, sont issus de ces passionnés.

Nous avons vu que 3 % des passionnés entrent dans leur passion grâce à un « passeur » tel qu'un animateur socioculturel ou éducateur. C'est là aussi un enjeu pour le président ou le maire d'une collectivité locale de savoir identifier parmi son personnel, sinon dans le cadre d'un recrutement, des professionnel-ressources capables d'être en veille sur un territoire, et d'accompagner des publics ou des porteurs de projets, dans un projet culturel, social, ou touristique.

---

103 « L'Atelier Fantastic'Art : Passion Nourricière - Unfamous Resistenza • Le Blog ». Consulté le 3 août 2013. <http://bit.ly/1dIZzRB>

104 « Le Groupe d'Entraide des Auteurs Rôlistes: Devenir un professionnel du jeu de rôle - suivez le guide ! » Consulté le 26 août 2013. <http://gearjdr.blogspot.fr/2013/06/devenir-un-professionnel-du-jeu-de-role.html>

## **D/ Le Droit public appliqué aux Cultures de l'imaginaire**

*« Cet imaginaire doit s'entrecroiser avec le symbolique, autrement la société n'aurait pas pu se rassembler », et avec l'économie-fonctionnel, autrement elle n'aurait pas pu survivre ».*

Cornelius CASTORIADIS, l'institution et l'imaginaire : premier abord, op cit, p197.

Grâce aux entretiens nous avons vu que l'organisation d'événements en lien avec les Cultures de l'imaginaire pose parfois des problèmes de droit public.

Un problème courant qu'on retrouve dans toute organisation d'une manifestation locale, celui de Meyzieu : dans l'Entretien n°6, c'était le cas de la communication des collectivités locales en période préélectorale qui a fixé la date de la première édition du festival à une période non souhaitée. En effet, l'article 52-1 alinéa 2 du Code électoral stipule l'interdiction des campagnes de promotion publicitaires des réalisations ou de la gestion d'une collectivité selon un délai prescrit.

La collectivité peut cependant continuer à communiquer via ses outils de communication (bulletins municipaux, site internet...), à organiser des manifestations, des cérémonies à partir du moment où ces dernières ont un caractère traditionnel et ne sont pas assorties d'actions destinées à influencer les électeurs (CC, 13 décembre 2007, Bouche du Rhône, 1ère circ.).

Ou des problèmes spécifiques, peuvent être remarqués aussi :

- Dans un communiqué<sup>105</sup> la FédéGN annonce qu'elle plaide depuis 2006 auprès du ministère de l'intérieur, pour le déclassement des lanceurs (de billes de peinture) de paintball ayant l'apparence d'une arme, classés en 4<sup>ème</sup> catégorie.

Le décret n°2013-700 d'application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012 qui entrera en application le 6 septembre 2013, régleme la pratique des mineurs de

---

105 « FédéGN - Evolution de la réglementation du Paintball ». Consulté le 26 août 2013.  
<http://www.fedegn.org/10-page-d-accueil/182-evolution-de-la-reglementation-du-paintball>

plus de 12 ans, et précise qu'il n'y a plus de distingo entre les lanceurs selon leur apparence. Ce qui veut dire que les répliques d'armes pourront avoir désormais une apparence réaliste dans le cadre des activités qui leurs sont dédiées. En ce qui concerne les répliques d'airsoft, elles deviennent des armes factices, dans le cas où elles conservent une énergie à la bouche inférieure à 2 joules, c'est à dire une puissance de tir non létale ;

- Dans un article de la revue *Juris Tourisme* 150 (février 2013), de François Goliard, maître de conférences en droit public à l'université de La Rochelle, nous apprenons qu'en matière de reconstitution historique, et plus particulièrement celle concernant la Seconde guerre mondiale, que le port illégal d'uniformes, de décorations ou l'utilisation illégale de certains véhicules est défini par le code pénal, en particulier quand ceux-ci peuvent susciter une méprise. Il est précisé qu'il convient à ce titre de rester dans le cadre de la manifestation telle qu'elle a été autorisée par la puissance publique. Les sanctions ne concernent toutefois pas les cas d'une « évocation historique » de type spectacle, donc la reconstitution. L'article précise que des associations de reconstitution ont souhaité établir des chartes destinées à encadrer le comportement des participants.

- Enfin un débat qui revient régulièrement chez les passionnés est celui des entrées payantes aux fêtes médiévales sur l'espace public. En dehors des problèmes évoqués par les riverains, les visiteurs s'étonnent des tarifs pratiqués par les organisateurs, le plus souvent les municipalités. Par exemple la fête médiévale de Provins (77) propose un accès individuel à dix euros la journée, et un tarif spécial pour les « personnes en costume médiéval » à 4,50 euros, qui donne accès à la ville-haute, le centre historique, fermée à la circulation. Cette distinction par le costume fait écho à la nuance que nous avons évoqué entre costume et déguisement, et montre que

l'organisateur joue du fait, que des personnes qui fassent l'effort de se costumer, puisse enrichir l'offre de sa manifestation. A l'inverse, le festival d'histoire vivante de Marle (02), dont l'entrée est également payante, affiche l'interdiction aux personnes costumées de se présenter à la visite. La raison invoquée par l'organisateur est le respect de la rigueur de la prestation des reconstituteurs présents. Nous voyons là deux rapports au costume, deux approches différentes du public.

En effet, la loi de simplification du droit autorise le maire depuis mai 2009 à rendre payant l'accès à la voie publique, deux fois par an dans le cadre de manifestations culturelles. Le législateur a donc tranché : l'accès à l'espace public peut faire l'objet d'un « droit d'entrée », transformant ainsi la ville en musée à ciel ouvert ou en parc d'attractions, suivant le point de vue du visiteur. Plus précisément, la loi n° 2009-526 du 12 mai 2009 de simplification et de clarification du droit et d'allègement des procédures, dans son article 101, crée un nouvel article du Code général des collectivités territoriales (CGCT) : « Art. L. 2213-6-1. - Le maire peut, dans la limite de deux fois par an, soumettre au paiement d'un droit l'accès des personnes à certaines voies ou à certaines portions de voies ou à certains secteurs de la commune à l'occasion de manifestations culturelles organisées sur la voie publique, sous réserve de la desserte des immeubles riverains ». Cette disposition permet aux communes organisant de telles manifestations de ne pas en faire supporter les coûts "à leurs seuls habitants" (Juris Associations n°401). L'usage qui peut être fait par une collectivité d'un monument ou d'un espace public à forte connotation historique, habituellement accessible sur la voie publique, prend ainsi une autre coloration. Il peut devenir le temps d'une manifestation un théâtre à ciel ouvert, lieu idéal pour une représentation d'histoire vivante.

## **Conclusion**

L'ambition de notre étude se tourne maintenant vers un panel plus étendu et plus équilibré, pour un questionnaire en ligne, faisant cette fois la distinction dans la population rôliste entre joueurs et meneurs de jeu. Se pose aussi la question de la gratuité qui est revenue plusieurs fois dans la notion de facilité d'accès au loisir et à travers les questionnements qui parcourent la démarche d'éducation populaire.

L'objet de notre étude n'était pas de répondre à toutes les questions, mais à celle de notre problématique : les Cultures de l'imaginaire sont-elles en mesure d'apporter de l'innovation et du développement dans les collectivités territoriales, par les festivals, notamment ? Assurément, nous avons vu que non seulement elles innovent en participant à la médiation culturelle des institutions, non seulement elles apportent du patrimoine immatériel là où le patrimoine matériel peut manquer parfois. Elles participent aussi au développement personnel des passionnés, faute de pouvoir participer au développement social, ce que seule une étude de long terme pourrait ausculter.

Quant au développement local, même si le lien peut sembler ténu, elles sont une ressource, certes invisible, mais fiable pour qui veut œuvrer en alliant simulation, interactivité et jeu. Fiable aussi du point de vue du droit public, dans la mesure où elles ne posent pas de problèmes majeurs en terme de risques, en comparaison à d'autres types de manifestations publiques. De plus la jurisprudence est quasi-inexistante à leur sujet.

Les Cultures de l'imaginaire peuvent surgir à chaque instant au cœur de notre vie quotidienne. Il suffit d'une vigilance créative, d'une capacité à envisager la fiction. Le flash mob (mobilisation éclair relayée par Internet) organisé dans une galerie commerciale, par le musée d'Amsterdam avec l'aide d'une compagnie pour



reconstituer sous forme de performance artistique le tableau de Rembrandt, La Ronde de nuit, est selon nous la quintessence de ce que peuvent proposer les Cultures de l'imaginaire en terme de médiation culturelle<sup>106</sup>.

Internet est en effet un média incontournable pour suivre et comprendre les évolutions dans ce domaine, et qui continuera certainement à aider les passionnés à populariser leur créativité ludique. En approfondissant dans les strates d'Internet plus éloignées des courants dominants de la Culture, il y a les cultures numériques, et parmi elles, les mondes persistants en trois dimensions. Grâce aux développements des solutions opensource (logiciels libres) pour accéder à ces univers, et aux développements technologiques incessants, peut-être que les passionnés trouveront encore plus de ressources à nourrir leur créativité dans des mondes paramétrables à souhait ? C'est sans compter avec leur capacité à échanger et à co-construire dans le concret, des terrains de jeu toujours plus sophistiqués, mais aussi plus réalistes, voire authentiques, car bâtis sur des relations interpersonnelles, bien réelles. L'accès pour tous à ces loisirs « augmentés » est un enjeu d'éducation populaire. A l'heure où les fédérations d'éducation populaire s'essouffent à vouloir entrer dans l'économie de marché, une nouvelle forme de loisirs participatifs est en train de voir le jour, spontanée, « connectée », avec une plus-value culturelle que seuls les avars de distinction<sup>107</sup> peuvent envier aux passionnés. C'est à ce titre que démocratiser la culture relève certainement aussi d'une démocratisation de l'Imaginaire.

---

106 Vidéo « Our Heros are Back - Rijksmuseum Flashmob - Video Dailymotion ». Consulté le 27 août 2013. <http://bit.ly/19KT91C>.

107 Pierre BOURDIEU, La distinction: critique sociale du jugement, Le Sens commun, Paris: Éditions de Minuit, 1979.

## **Bibliographie**

### **Ouvrages généraux**

- DONNAT, Olivier , Regards croisés sur les pratiques culturelles, Paris : La documentation française ; Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2007, p348, ISBN 978-2-11-005276-6.
- BESSON, Anne, La fantasy, 50 questions 37, Paris: Klincksieck, 2007.
- BOURDIEU, Pierre, La distinction: critique sociale du jugement, Le Sens commun, Paris: Éditions de Minuit, 1979.
- BOWLES, Kate, Soap opera: No end of story, ever, in The Australian TV Book (Eds. Graeme Turner and Stuart Cunningham), Allen & Unwin, St Leonards, NSW, 2000, ISBN 1-86508-014-4.
- CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes, Paris : Gallimard, 1957, ISBN 2070326721.
- CAÏRA, Olivier, Définir la fiction: du roman au jeu d'échecs, Paris: École des hautes études en sciences sociales, 2011.
- CASTORIADIS, Cornelius, L'institution imaginaire de la société, Paris : Seuil, 1999.
- DONNAT, Olivier , Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique : Enquête 2008, Paris : La découverte ; Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2009, p282, ISBN 978-2-7071-5800-0.
- DURAND, Gilbert, Les structures anthropologiques de l'imaginaire, Paris, 1960.
- FLICHY, Patrice , Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, Paris : Seuil ; Paris : La république des idées, 2010, p97, ISBN 978-2-02-103144-7.
- GEARY, David C., Hommes, femmes: l'évolution des différences sexuelles

humaines, Paris; Bruxelles: De Boeck, 2003.

- J. HUIZINGA, Homo Ludens, Gallimard, 1951.

- JUNG, C.G., Types psychologiques, Genève, Georg, 1986.

- RAY, Paul H., ANDERSON Sherry Ruth, The Cultural Creatives: How 50 Million People Are Changing the World, New York: Harmony Books, 2011, ISBN 978-0-609-60467-0.

### ***Politiques culturelles***

- AMIROU, Rachid, Imaginaire du tourisme culturel, Paris : Presses Universitaires de France (PUF), 2000, p155, ISBN 978-2-13-050389-7.

- KREBS, Anne, ROBATEL, Nathalie , Démocratisation culturelle : l'intervention publique en débat (Coll. Problèmes politiques et sociaux ; n° 947), Paris : La documentation française, 2008, p128.

- MARTIN, Jean-Clément, SUAUD, Charles , Le Puy du Fou, en Vendée : L'Histoire mise en scène, Paris : L'Harmattan, 1996, p229, ISBN 978-2-7384-4951-1.

- Ouvrage collectif, Éducation populaire, une utopie d'avenir, Cassandre/Horschamp, 2012.

- TOBELEM, Jean-Michel, Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion, Paris: A. Colin, 2005.

- TROUCHE, Dominique , Les mises en scène de l'histoire - Approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales, Coll. Nouvelles études anthropologiques, Paris : L'Harmattan, 2010, 210 p, ISBN 978-2-296-12424-0.

## **Jeux de simulation**

### *>> Jeux de rôle sur table*

- CAÏRA, Olivier, Jeux de rôle, les forges de la fiction, CNRS éditions, Paris, 2007, ISBN: 9786-2-271-06497-4.
- MATELLY Jean-Hugues, Jeu de rôle, Toulon, Les presses du midi, 1997.
- ROSENTHAL Pierre, Simulacres : un essai sur la simplification du jeu de rôle, Paris, Pierre Rosenthal, 1986, 161p.
- SAGOT Gildas, Jeux de rôles : tout savoir sur les jeux de rôles et les livres dont vous êtes le héros, Paris, Gallimard, 1986.
- TRÉMEL Laurent, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Paris, Presse universitaire de France, 2001, 310p.

### *>> Jeux vidéos*

- CRAIPEAU, Sylvie, GENVO, Sébastien, SIMONNOT, Brigitte, Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture, Coll. Questions de communication. Série actes, n° 8, Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010, 244p, ISBN 978-2-8143-0008-8.

## **Thèses et mémoires**

### *>> Thèses*

- ZABBAN, Vinciane, Ceci est un monde, Le partage des jeux en ligne : conception, techniques, et pratiques, thèse de doctorat en sociologie à Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2011.

>> *Mémoires*

- BARBIER, Jean-Emmanuel, Les jeux d'édition, actes techniques et cadre d'interaction, Description de l'interaction ludique propre aux soirées jeux de société, Master en sciences sociales, mention Anthropologie, spécialité ethnologie et anthropologie sociale, EHESS, 2009.

- DODUIK, Nicolas, Les jeux de rôle : laboratoire de la coordination sociale, Mémoire de Master 1 de sociologie à l'ENS de Cachan, 2012.

- VOISIN Christophe, Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?, Mémoire Approfondissement Technique d'animation du Diplôme d'État de Formation à l'Animation, spécialité développement culturel du territoire, Paris, UFCV/CNFA, 2006.

### **Revue et Journaux**

- WORMS, Jean-Pierre, Le capital social associatif en France hier et aujourd'hui, Le Capital social, performance, équité et réciprocité, revue Recherches, éditions La Découverte, février 2006.

- ORSAT, Noël, Les Quatre fils Aymon, Route européenne des Légendes de Charlemagne, Histoire médiévale n°49, 2013, p62.

- MAUVILLY, Michel, L'Archéologie expérimentale, La quête du geste et d'un patrimoine immatériel oubliés, Nike 4/2010 (2010), p22-23.

- ROY, Jean-Bernard, Les parcs archéologiques au risque du parc de divertissement : essai d'approche typologique, Culture et musées n° 5 (juin 2005), p37-63.

- VIARD, Jean, Politiques publiques et territoires, quels nouveaux enjeux ?, L'observatoire Hors-série n° 4, 2011, p21-23.

- PETER, Christophe , Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents, Culture prospective 2007-2 (2007), p9.

- DONNAT, Olivier, Pratiques culturelles et usages d'internet, Culture études 2007-3, 2007, p12.

## **Films et documentaires**

- GUÐMUNDSSON, Gunnar, Astróþía, film islandais, sortie 2007, sortie France 2009.

- PÉRETIÉ, Jean-Baptiste, La Revanche des Geeks, documentaire, première diffusion : Arte, 28 avril 2012.

## **Autres sources**

>> *Jeux sérieux*

- Jeux sérieux, jeux vidéo, jeux électroniques et mondes virtuels au service de l'enseignement ?, Consulté le 19 juillet 2013,

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>.

- Serious Game Lab, Consulté le 25 juillet 2013, <http://www.seriousgamelab.org/>.

- InaGlobal - Jeu vidéo - Article - Les serious games, un objet en construction, Consulté le 25 juillet 2013,  
<http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/les-serious-games-un-objet-en-construction>.

- MAUCO, Olivier, Les serious games, entreprise d'auto-légitimation, Média Morphoses, Bry-sur-Marne, 2008, Consulté le 25 juillet 2013,  
<http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28248>.

# TABLE DES ANNEXES

I - QUESTIONNAIRE, COPIE DU FORMULAIRE EN LIGNE.	6P
II - LISTE DES DIFFUSIONS DU QUESTIONNAIRE EN VU DE L'ÉQUILIBRAGE DU PANEL.	2P
III - DONNÉES ET RESTITUTIONS DU QUESTIONNAIRE.	30P
IV - LIVRET DES ENTRETIENS.	75P
V - COMMUNIQUÉ DE PRESSE INTER-FÉDÉRATIONS.	1P
VI - PAGE D'EN-TÊTE DU SITE INTERNET CIE RECONSTITUTION 18 <sup>ÈME</sup> DE LIGNE.	2P
VII - APPEL À PROJET RÉGION BRETAGNE – CAMP DU DRAGON.	9P
<i>ARTICLES DE PRESSE</i>	
VIII - SUPP. FÉMINA VOIX DU NORD, 23-03-2013, « UNE JEUNE FEMME ET SES DOUBLES ».	1P
IX - INFOS PAYS DE REDON, 07-08-2013, « FABRICANT ARMES DE GN ».	1P
X - PONTOISE INFOS 2009, FESTIVAL MÉDIÉVAL D'OISE, INTERVIEW DE CHRISTOPHE DARGÈRE.	2P
XI - QUOTIDIEN BELGE LA PROVINCE, 09-02-2013, TROLLS & LÉGENDES.	1P
TOTAL : 130 PAGES.	

## ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné, François Vanhille, demeurant à Reims atteste sur l'honneur :

*Que les personnes interrogées ont certifié par écrit (courrier électronique) l'exactitude des propos recueillis lors des entretiens effectués en cette année universitaire et m'ont autorisé à les faire figurer en annexes de mon mémoire de recherche sur les Cultures de l'Imaginaire, festivals et les collectivités territoriales, réalisé en 2013. Les informations recueillies lors de ces entretiens n'ont eu d'autre but que de servir le travail de recherche mené dans le cadre du Master 2 en Droit des Collectivités Territoriales et des Entreprises Culturelles, dispensé par l'Université de Reims Champagne-Ardenne. En cas d'utilisation plus large de ces informations, il a été convenu qu'une demande écrite serait faite à l'interlocuteur concerné. De plus, j'atteste que photos et illustrations utilisées pour ce mémoire de recherche, sont libres de droits ou sont publiées avec l'autorisation du sujet représenté et de l'auteur, informés du présent usage.*

Je suis conscient que cette attestation pourra être produite en justice et que toute fausse déclaration de ma part m'expose à des sanctions pénales.

Fait pour servir et valoir ce que de droit.

Reims, le 29 août 2013.

François Vanhille



## Table des matières

Introduction.....	1
SCHÉMA : CULTURES DE L'IMAGINAIRE, QUELQUES MOTS-CLÉS.....	1
Chapitre I - Cultures de l'imaginaire : de quoi parle-t-on ?.....	17
A/ Jeux de société : l'apport des jeux de simulation.....	23
1 - Le Wargamer : jeux de stratégie et de guerre.....	24
2 - Le Figuriniste : du jeu des petits soldats à la figurine d'art.....	25
3 - Le Ludiste : des jeux pour faire société.....	25
4 - Le Gamer : jeux vidéos, un sport numérique ?.....	26
5 - Le Rôliste : le meneur de jeu de rôle, ingénieur de l'imaginaire.....	27
B/ Loisirs en costume : pas un déguisement mais une dialectique culturelle.....	29
TABLEAU : FONCTION DU COSTUME PAR PROFIL DE PASSIONNÉ.....	29
1 - Le Gniste : les jeux de rôle mais grandeur nature.....	30
2 - Le Cosplayer : un personnage, une scène, un costume .....	31
3 - Le Reconstituteur : l'archéologie expérimentale amateur.....	32
Chapitre II - les passionnés, qui sont-ils ? .....	36
A/ Six profils pour une culture partagée.....	36
1 - Méthodologie et composition du panel.....	37
a) Des profils ciblés de contributeurs passionnés .....	37
DIAGRAMME 1 : PROFIL DES CONTRIBUTEURS.....	38
DIAGRAMME 2 : AUTRE(S) PROFIL(S) ASSUMÉ(S) EN PLUS DU PRINCIPAL.....	39
TABLEAU 1 : SEXE.....	40
b) Age, catégorie socioprofessionnelle et origine géo. des contributeurs... ..	43
TABLEAU 2 : ANNÉE DE DÉBUT DE LA PASSION.....	44
TABLEAU 3 : AGE.....	44
CARTE 1 : L'ORIGINE GÉOGRAPHIQUE DES CONTRIBUTEURS.....	45
2 - Une passion vécue dans un cercle relationnel sélectif mais étendu.....	46
a) Comment les passionnés découvrent leur passion ?.....	46
TABLEAU 4 : MODES DE DÉCOUVERTE DE LA PASSION PAR PROFIL.....	47
b) Une passion qui se vit avec qui ?.....	47
TABLEAU 5 : PROFILS DE CONTRIBUTEURS PAR TYPE DE SOCIABILITÉ.....	48
c) Comment les passionnés s'informent-ils ?.....	50
TABLEAU 6 : MÉDIA CHOISI POUR S'INFORMER PAR PROFIL.....	50
d) Un usage massif d'Internet pour dialoguer, s'informer, organiser.....	51
TABLEAU 7 : UTILISATION D'INTERNET POUR LA PASSION, PAR PROFIL.....	51

TABLEAU 8 : DESCRIPTION DES USAGES D'INTERNET.....	51
e) Fréquentation des institutions culturelles.....	53
TABLEAU 9 : PASSIONNÉS ET INSTITUTIONS CULTURELLES.....	53
TABLEAU 10 : TYPES D'INSTITUTIONS CULTURELLES FRÉQUENTÉES.....	53
B/ Des Festivals qui font Culture.....	54
1 - L'événement incontournable de l'année.....	54
TABLEAU 11 : CATÉGORIES D'ÉVÉNEMENTS CITÉES PAR LES CONTRIBUTEURS.....	54
TABLEAU 12 : NOMBRE DE CITATIONS PAR CATÉGORIE D'ÉVÉNEMENT .....	55
DIAGRAMME 3 : CHOIX D'ÉVÉNEMENT PAR PROFIL.....	60
2 - Autres événements importants de l'année.....	61
TABLEAU 13 : CITATIONS PAR AUTRE EVENEMENT IMPORTANT.....	61
TABLEAU 14 : AUTRE EVENEMENT IMPORTANT PAR CATÉGORIE.....	62
3 - Connaissance d'autres types d'événements.....	63
TABLEAU 15 : CONNAISSANCE D'AUTRES TYPES D'ÉVÉNEMENTS.....	64
Chapitre III - Figures et processus d'apprentissage.....	65
A/ Les marqueurs culturels d'une communauté .....	65
1 - Célébrités et figures référentes.....	66
TABLEAU 16 : PERSONNALITÉS ET FIGURES CITÉES PAR PROFIL DE PASSIONNÉ.....	67
2 - Les références culturelles du milieu.....	68
TABLEAU 17 : MARQUEURS CULTURELS DU MILIEU.....	69
B/ Des compétences mais aussi du développement personnel.....	70
TABLEAU 18 : COMPÉTENCES COUTURE ET TRANSFORMATION DE MATÉRIAUX.....	70
TABLEAU 19 : TYPES DE COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES PAR LES PASSIONNÉS.....	71
TABLEAU 20 : CONNAISSANCES EN SCIENCES HUMAINES ET CULTURE GÉNÉRALE.....	73
TABLEAU 21 : ACTIVITÉS MANUELLES ET D'EXPRESSION.....	73
TABLEAU 22 : UN DÉVELOPPEMENT CENTRÉ SUR LA PERSONNE.....	75
TABLEAU 23 : DES INDIVIDUS OPÉRATIONNELS POUR ORGANISER ET ADMINISTRER.....	76
1 - De la passion à la profession : entre aspirations et réalisations.....	77
TABLEAU 24 : PROFESSIONNALISATION ENVISAGÉE OU RÉALISÉE PAR PROFIL.....	77
2 - Des valeurs et une vision du monde acquises par passion.....	78
TABLEAU 25 : ACQUISITION D'UN ÉTAT D'ESPRIT ET DE VALEURS PROPRES AU MILIEU. .	79
3 - Comment les passionnés définissent les cultures de l'imaginaire ? .....	81
C/ Entretiens : des figures d'un milieu plutôt que d'une culture.....	83
1 - Journaliste de la presse nationale, rôliste reconverti dans le secteur de l'industrie des jeux vidéo.....	84
2 - Entrepreneur indépendant dans le domaine des jeux vidéo et fondateur du premier espace culturel dédié aux Cultures de l'imaginaire (Paris).....	85

3 - Auto-entrepreneur d'un jeu de stratégie en ligne, inspiré d'un univers de jeu de rôle.....	87
4 - Figuriniste indépendant.....	88
5 - Ancien président de la Fédération française de jeu de rôle sur table.....	90
6 - Bibliothécaire organisatrice de la première édition d'un festival des Cultures de l'imaginaire d'une ville de la Métropole lyonnaise.....	94
7 - Fondateur et directeur depuis 30 ans d'un centre de vacances dédié aux Jeux de simulation .....	96
8 - Organisateur d'un événement alliant tourisme culturel, GN médiéval fantastique et développement local.....	100
9 - Organisateur de la première édition du festival Geekopolis à Montreuil. .	101
10 - Organisateur d'un Festival de Science-Fiction en milieu rural.....	104
Chapitre IV - L'imaginaire au service des collectivités territoriales.....	106
A/ Création d'un festival : l'exemple de Meyzieu.....	106
B/ Qu'avons-nous trouvé ?.....	112
1 - Ni loisir, ni divertissement, mais passion.....	115
a) Un passionné n'est ni un amateur, ni un spécialiste.....	116
SCHÉMA N°1 - CARTOGRAPHIE D'UN INCONSCIENT COLLECTIF.....	117
SCHÉMA N°2 - LES ACTIVITÉS PÉRIPHÉRIQUES.....	118
SCHÉMA N°3 - AXE DES ACQUISITIONS DE COMPÉTENCES PRATIQUES / THÉORIQUES. .	121
2 - L'interactivité comme culture commune de rencontre.....	122
3 - Proposition pour une définition des Cultures de l'imaginaire.....	122
C/ Politiques culturelles, dispositifs, et acteurs.....	123
1 - L'Éducation artistique et culturelle.....	124
2 - Les financements .....	125
3 - Les acteurs associatifs.....	126
4 - Les acteurs professionnels.....	127
D/ Le Droit public appliqué aux Cultures de l'imaginaire.....	128
Conclusion.....	131
Bibliographie.....	133
Table des Annexes.....	138
Attestation sur l'honneur.....	139
Table des matières.....	140

# ANNEXES

## **Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales**

*Une ressource inexploitée au service du développement local*

I - QUESTIONNAIRE, COPIE DU FORMULAIRE EN LIGNE.	6P
II - LISTE DES DIFFUSIONS DU QUESTIONNAIRE EN VU DE L'ÉQUILIBRAGE DU PANEL.	2P
III - DONNÉES ET RESTITUTIONS DU QUESTIONNAIRE.	30P
IV - LIVRET DES ENTRETIENS.	75P
V - COMMUNIQUÉ DE PRESSE INTER-FÉDÉRATIONS.	1P
VI - PAGE D'EN-TÊTE DU SITE INTERNET CIE RECONSTITUTION 18 <sup>ÈME</sup> DE LIGNE.	2P
VII - APPEL À PROJET RÉGION BRETAGNE – CAMP DU DRAGON.	9P
<i>ARTICLES DE PRESSE</i>	
VIII - SUPP. FÉMINA VOIX DU NORD, 23-03-2013, « UNE JEUNE FEMME ET SES DOUBLES ».	1P
IX - INFOS PAYS DE REDON, 07-08-2013, « FABRICANT ARMES DE GN ».	1P
X - PONTOISE INFOS 2009, FESTIVAL MÉDIÉVAL D'OISE, CHRISTOPHE DARGÈRE.	2P
XI - QUOTIDIEN BELGE LA PROVINCE, 09-02-2013, TROLLS & LÉGENDES.	1P
TOTAL : 130 PAGES.	

[Modifier ce formulaire](#)

# Cultures de l'Imaginaire : votre passion en questions

En répondant à cette enquête et en la diffusant à vos contacts concernés, vous m'aidez à mieux faire connaître nos passions communes.

Ces données alimenteront mon mémoire de fin d'études (Master 2) au Centre de Recherche sur la Décentralisation Territoriale de Reims, en Culture et Droit public.

Restitution en septembre 2013.

[francois.vanhille@gmail.com](mailto:francois.vanhille@gmail.com)

[francoisvanhille.wordpress.com](http://francoisvanhille.wordpress.com)

**\*Obligatoire**

## **Vous vous sentez avant tout ? \***

Même si le terme ne vous semble pas tout à fait exact, sélectionnez le + approchant.

## **Vous vous sentez AUSSI... (NE PAS COCHER LE CHOIX SELECTIONNE PRECEDEMMENT!)**

Qu'il soit complémentaire ou distinct du précédent, indiquez le terme qui vous semble plus approprié. Plusieurs choix possibles.

- Rôliste (jeu de rôle)
- Reconstituteur (historique ou autres)
- Ludiste (jeux de société)
- Gamer (jeux vidéos, consoles, mmorpg)
- GNiste (jeu de rôle Grandeur Nature et murder party)
- Cosplayer (Manga et autres)

## **depuis quelle année ?**

## **Quel est l'évènement phare de l'année que vous ne manquez jamais ?**

Indiquez le Titre, l'organisateur, le public, et le contenu principal de l'évènement.

**Commune**

Nom de la Commune / Ville

**Quels sont les autres événements importants en lien avec votre passion ?**

Indiquez leur Titre et la Commune où il se déroulent et éventuellement leur thème ou contenu entre parenthèses

**Avec qui vivez-vous votre passion ? \***

Plusieurs choix possibles.

- Vous êtes un(e) solitaire.
- Avec un groupe d'ami(e)s.
- C'est une affaire de famille.
- En couple.
- Avec d'autres passionnés rencontrés dans le cadre d'une association ou d'un événement dédié.
- Avec d'autres passionnés rencontrés via le Web.

**Vous servez-vous du Web / Internet pour votre passion ? Si oui, comment et dans quel but ?**

N'hésitez pas à indiquer des sites web, réseaux sociaux ou forums de référence.

**Pouvez-vous indiquer le NOM d'une célébrité ou FIGURE, référence commune à tous les passionnés de votre milieu ?**

Cela peut-être un artiste, artisan, ou leader d'opinion, pas forcément une personne revendiquant la même passion que vous.

**Votre passion vous a-t-elle permis d'acquérir des connaissances ou compétences utiles ? Si oui, lesquelles ?**

ex : couture, escrime médiévale, connaissance d'une époque, d'une pratique, d'un savoir-faire, d'un réseau d'entraide.

**Envisagez-vous de faire, à plus ou moins long terme, de votre passion votre métier ? Si oui, décrivez l'activité professionnelle en question.**

Si c'est un souhait réalisé, indiquez-le aussi. Précisez comment vous y êtes venu(e), les perspectives envisagées.

**Indiquez quelles sont les oeuvres culturelles qui font référence commune dans votre milieu de passionnés ?**

Tous types d'expressions et d'auteurs : Littérature, BD, Musique, Cinéma, Contes et Légendes, Jeux, autres.

**Votre passion vous a-t-elle apporté de nouvelles valeurs ou une autre vision du monde ?**

Si oui, lesquelles ? Vous pouvez répondre sous forme d'un exemple ou d'un témoignage.

**Avez-vous déjà fréquenté des institutions culturelles en lien avec votre passion ? Si oui, lesquelles et à quelle occasion ?**

ex : musée, bibliothèque, salle de spectacle, exposition, monument. Est-ce régulier ?

**Vous souhaitez être informé(e) des résultats de ce questionnaire ? Vous souhaitez ajouter quelque chose ?**

Merci d'indiquer vos coordonnées (mail et si vous êtes favorable à être contacté pour fournir un complément d'informations : adresse complète et téléphone)

**Sexe \***

- Homme  
 Femme

**Age \***

**Catégorie socio-professionnelle \***

**Comment définissez vous les cultures de l'imaginaire ?**

facultatif



**Avez-vous déjà été visiteur ou participant sur... \***

au moins une fois, plusieurs choix possibles.

- une fête médiévale.
- un festival historique.
- une convention de cosplay.
- une convention de jeux de société.
- une convention de jeux de rôle.
- une convention de jeux vidéo.
- un jeu de rôle grandeur nature.
- un spectacle historique type son et lumière.
- un parc à thème ou d'attractions.
- une convention de fans.

**Comment avez-vous découvert votre passion ? \***

plusieurs réponses possibles.

- via un club ou une association locale.
- en participant à un événement de votre localité.
- grâce à Internet.
- dans le cadre scolaire ou universitaire.
- grâce à un enseignant, animateur socioculturel, travailleur social ou éducateur.
- par un proche, famille ou amis.
- Autre :

**Comment vous informez-vous sur votre passion ? \***

plusieurs réponses possibles.

- via la presse spécialisée.
- via un club ou association locale.
- par vos relations et amis.
- via un site internet spécialisé.

- via un forum web de passionnés.
- via un profil de réseaux sociaux.
- en jouant à des jeux en ligne.
- par la presse écrite nationale et locale.
- via des affiches ou flyers disposés dans un lieu public.
- Autre :

**Votre commune de résidence ?**

précisez si possible le code postal, voire le pays si autre que la France.

N'envoyez jamais de mots de passe via l'outil Formulaires Google.

---

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Fourni par



[Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Clauses additionnelles](#)

## ANNEXE II

### QUESTIONNAIRE

Liste de sites Internet contactés pour un équilibrage du panel

arrêtée au 30 juillet 2013

A propos de Facebook, un « profil » est la fiche signalétique d'un individu ou d'une organisation, un « groupe » est un forum thématique privé ou public, et une « page » est une vitrine officielle d'une personnalité ou organisation. Toutes disposent d'un « mur » ou peuvent s'afficher. Chacune se gère (en tant qu'administrateur) et s'utilise (pour les utilisateurs « amis » ou « membres ») différemment des deux autres, bien que l'ergonomie proposée par ce réseau social soit quasiment la même, et que leur vocation ne soit pas toujours claire pour tous.

Ces sites ont été recensés et contactés début juin.

Nb amis Facebook

#### Artisans :

- Figuriniste indépendant : <http://www.gem-mini.com/> + page facebook 77
- <https://www.facebook.com/atelier.fantastique> 3 647
- <https://www.facebook.com/revesdacier> 2 119
- <https://www.facebook.com/pages/Chroniques-de-Kandorya/> 1 634
- Cuir de bellefeuille : <http://bellefeuille.ultra-book.com/portfolio>, 18 251

#### Ludistes :

##### *Groupes :*

- grenier du joueur : <https://www.facebook.com/groups/295176910577045> 390
- <https://www.facebook.com/PlatoMagazine> 466

##### *Profils :*

- Ludikbazar (boutique ludiste en ligne basée en Savoie) 1 500
- Boutique en ligne jeux éthiques : <https://www.facebook.com/JeuJouethique>, 1 070

## Site web littératures de genres :

<http://www.fantastinet.com/> : site+ page facebook 58

## Reconstitution historique :

*Profil :*

[Couloirs Du Temps Champenois](#) 232

*Pages :*

[Mesnie Drac](#) 58

<https://www.facebook.com/chevalierdufauconnoir> 2 614

<https://www.facebook.com/chateauportes> 4 725

<https://www.facebook.com/FiefetChevalerie> 2 090

<https://www.facebook.com/HistoireVivante> 1 869

**Total contacts potentiels via Facebook 40 800**

## Gamers :

- <http://forums.jeuxonline.info/>

- <http://community.gameone.net/>

- Animation du patrimoine : <http://lesdinersducardinal.blogspot.fr/>

- Médias Geek - Cosplay : <http://www.space2geek.net/>

# Mémoire de master 2

## Cultures de l'Imaginaire & Collectivités territoriales

### ANNEXE II

#### Livret d'entretiens

#### Sommaire

ENTRETIEN N°1 - Pierre Rosenthal.....	2
ENTRETIEN N°2 - Cédric Littardi.....	6
ENTRETIEN N°3 - Patrick Janniaud.....	12
ENTRETIEN N°4 - Mickaël Grandjean.....	18
ENTRETIEN N°5 - Thomas Laborey.....	24
ENTRETIEN N°6 - Frédérique M. Malvesin.....	38
ENTRETIEN N°7 - Jean-Pierre Boillon.....	48
ENTRETIEN N°8 - Arnaud Deroubaix.....	58
ENTRETIEN N°9 - Cyril Villalonga.....	62
ENTRETIEN N°10 - Robert Pujade.....	71

**Restitution** : à partir de notes manuscrites ou au clavier, prises durant l'entretien. Les parenthèses précisent et complètent ce qui est dit par l'interlocuteur, par soucis de lisibilité. Le tutoiement s'est imposé naturellement dès le début de certains entretiens, d'une initiative commune.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Journaliste de la presse nationale rôliste  
reconverti dans le secteur de l'industrie des jeux vidéo*

## ENTRETIEN N°1 - PIERRE ROSENTHAL<sup>1</sup>

**Date :** Dimanche 16 juin 2013

**Durée :** 1 heure (17:30-18h30)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de :** ancien rédacteur en chef adjoint du magazine Casus Belli<sup>2</sup> et rédacteur en chef des hors-séries.

Le jeu de rôle est mon loisir préféré. J'ai découvert la Science-fiction (SF) à l'âge de 10 ans. Je lisais quarante à soixante bouquins de SF par été. J'ai découvert Tolkien l'année du bac, à 17 ans. La notion de style Fantasy avant les années 80, n'étaient pas la même qu'aujourd'hui. En fait en France tout a été SF ou Fantastique jusqu'aux années 90.

Je suis devenu critique de SF pour le magazine Métal Hurlant en 1981, puis j'ai découvert le jeu de rôle à Caen, en école d'ingénieur, en 1982, avec Donjons & Dragons. J'étais joueur, pas meneur de jeu.

Fort de mon expérience dans la SF avec Métal Hurlant, j'ai contacté le magazine Casus Belli. J'étais ingénieur informaticien, et devant l'opportunité d'être à mi-temps à Casus Belli dans un truc qui me plaisait, le reste en piges journalistiques, le choix a été vite fait. Je suis resté treize ans à Casus Belli.

J'ai travaillé sur Simulacres, et j'ai été rédacteur en chef adjoint de Casus Belli. On m'a proposé le challenge de faire des Hors-Séries en plus de la publication régulière

1 « Pierre Rosenthal ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.legrog.org/biographies/pierre-roenthal>.

2 « Black Book Editions • Casus belli 3 ». Consulté le 23 juin 2013. <http://bit.ly/15bKE1i>

qui était déjà très prenante. J'ai accepté. Ensuite je suis devenu rédacteur en chef de ces hors-séries.

- *Tu as travaillé sur Laelith<sup>3</sup> ?*

Beaucoup, mais le projet a été initié par Didier Guiserix et Jean Balcezak, resté à Metz. J'aimais travailler avec des dessinateurs comme Sorel, Segur, Mourier, Sandrine Gestin, Bruno Bellamy, qui ont fait de la Bande-dessinée ensuite.

J'aimais mélanger écrivains et illustrateurs, j'avais un côté très « jouabilité », et cela m'amenait à parfois brimer le côté trop narratif/directif des auteurs de certains scénarios de jeu de rôle proposés, pour que ceux-ci soient jouables.

Dans l'illustration j'aimais travailler avec des gens très protéiformes, multitâches, comme David Cochard ou Eric Puech.

Je faisais deux parties de jeu de rôle toutes les semaines. Après le jeu de cartes Magic, sont arrivés les nouveaux jeux de société.

- *Que sont pour toi les Cultures de l'Imaginaire ?*

J'y vois le côté Geek, celui qu'ont par exemple les cosplayers, ce côté convivial, après cette culture peut se décliner en d'autres. D'un autre côté j'y vois aussi celles des écrivains de l'Imaginaire. Je travaille aujourd'hui chez Blizzard<sup>4</sup>. J'ai travaillé brièvement avec Stéphane Beauverger<sup>5</sup>, comme moi il est venu dans le jeu parce qu'il y a du travail. Le jeu vidéo est une industrie, c'est comme le cinéma, contrairement au jeu de rôle. C'est plus de l'artisanat le jeu de rôle. Les rares jeux de rôles qui ont vécu une

---

3 « Laelith ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.legrog.org/jeux/generique-medieval-fantastique/laelith/laelith-fr>.

4 « Blizzard Entertainment: À propos de Blizzard Entertainment ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>.

5 « Stéphane Beauverger - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. <http://bit.ly/15pAozQ>

expérience de l'ordre industriel sont Donjons & Dragons et Vampire<sup>6</sup>. Le MMORPG<sup>7</sup> c'est un substitut du jeu de rôle, c'est autre chose, c'est une transposition du jeu de rôle dans un milieu industriel.

- *Et le Jeu de rôle Grandeur Nature (GN) ?*

La transposition industrielle du GN ce serait un Disneyland où tu devrais mettre un costume. Un parc à thème où tu déguises les gens.

En jeu de rôle la pratique et la création n'ont rien à voir. L'interactivité, la simulation, sont des bases, la création je la rapprocherais plus de ce qu'on peut vivre dans le théâtre comme art d'expression.

Casus Belli a vraiment été pour moi un métier-passion. Quand le Magazine Casus Belli a cessé ses activités, j'ai cherché du boulot. J'ai d'abord été meneur de jeu pour Everquest, un des 1er jeu de MMORPG, soit environ 300 000 joueurs en concurrence. Un meneur de jeu c'était 1000 à 10 000 joueurs potentiels à gérer par jour.

- *Peux-tu préciser ce qu'on appelle les joueurs role-play<sup>8</sup> (RP) dans le MMORPG ?*

Les joueurs RP sont noyés dans la masse : on en compte en moyenne 10 % maximum dans un univers de jeu donné, et dans ces 10 % tu en as 90 % qui ne sont pas rôlistes sur table. De l'expérience que j'en ai, 1 % des gens étaient capables de tenir un rôle. Quand ils disent je fais du RP, c'est limité par le mécanisme du jeu et dans un sens de decorum, d'ornementation de la jouabilité.

Les premiers jeux MMORPG étaient inspirés par les jeux de rôle sur table.

Quand WOW<sup>9</sup> a été lancé, ils ont eu rapidement plusieurs millions de joueurs ! En 24 heures ils ont réussi à obtenir en connections ce qu'Everquest a obtenu en 5 ans. Le boulot de meneur de jeu a changé à ce moment-là : ils deviennent anonymes, une espèce de numéro d'Assistance technique. Du coup le jeu devient une industrie.

Un leader d'opinion, totalement issu des Cultures de l'Imaginaire, pilier du

---

6 « Vampire : la Mascarade / Vampire : the Masquerade ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.legrog.org/jeux/vampire-la-mascarade>.

7 « Qu'est ce que MMORPG ? La définition de MMORPG - JeuxOnLine ». Consulté le 17 juin 2013.

<http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>.

8 Le point de vue rôliste : « Interprétation du rôle - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Interpr%C3%A9tation\\_du\\_r%C3%B4le](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interpr%C3%A9tation_du_r%C3%B4le).

Le point de vue gamer : « Qu'est ce que Roleplay ? La définition de Roleplay - JeuxOnLine ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Roleplay>.

9 « World of Warcraft - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://fr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft).



développement de WOW est Chris Metzen<sup>10</sup>. Il a une cinquantaine d'années aujourd'hui. Quand il avait 14-15 ans, il était fan de Donjons & Dragons, Tolkien, et surtout du jeu de rôle Warhammer. Le génie qu'on peut lui trouver à imaginer les mondes de WOW lui vient d'une bonne connaissance des Cultures de l'Imaginaire. Ils mélangent tous les trucs, jusqu'à des monstres, type dieux anciens, qui font furieusement penser à l'univers lovecraftien<sup>11</sup>.

FIN

---

10 « Chris Metzen - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Chris\\_Metzen](http://fr.wikipedia.org/wiki/Chris_Metzen)

11 « H. P. Lovecraft - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/H.\\_P.\\_Lovecraft](http://fr.wikipedia.org/wiki/H._P._Lovecraft)

# Enquête

## ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Entrepreneur indépendant dans le domaine des jeux vidéo et fondateur du premier espace culturel dédié aux Cultures de l'Imaginaire (Paris)*

## ENTRETIEN N°2 - CÉDRIC LITTARDI

**Date** : dimanche 16 juin 2013

(Paris / Reims)

**Durée** : 1h15 (11h-12h15)

**Mode opératoire** : entretien en vidéoconférence

**Interrogé en qualité de** : fondateur du « Dernier bar avant la fin du monde », espace culturel dédié aux cultures de l'imaginaire à Paris, entrepreneur dirigeant de sociétés et magazines de mangas et de jeux vidéo.

*- Bonjour, avant de commencer l'entretien as-tu des questions sur ma démarche de recherche ?*

Juste une remarque : je m'étonne que les lecteurs de bd, figurinistes, ou maquettistes ne figurent pas dans le panel du questionnaire que tu proposes en ligne.

Je suis co-fondateur d'Animeland<sup>12</sup>, fanzine puis magazine de mangas créé en 1992, édité au départ à 500 exemplaires.

En 1993 j'ai créé la société Kaze<sup>13</sup> que j'ai dirigée jusqu'à l'année dernière et vendu il y a quatre ans à un groupe japonais.

J'ai fondé plusieurs magazines : Séries-TV<sup>14</sup>, Les dossiers du Manga<sup>15</sup>

<sup>12</sup> « Animeland, le 1er mag de l'animation et du manga ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.animeland.com/>.

<sup>13</sup> « KAZE ». Consulté le 18 août 2013. <http://anime.kaze.fr>

<sup>14</sup> « SériesTV Magazine - Wikipédia ». Consulté le 17 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9riesTV\\_Magazine](http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9riesTV_Magazine).

<sup>15</sup> « Dossiers Du Manga (les) Tournon - Série - Manga news ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.manga-news.com/index.php/serie/Dossiers-Du-Manga-les>.

(publication arrêtée), Manga Kids<sup>16</sup>, CineFilm(s). J'ai créé : [www.strikesuitzero.com](http://www.strikesuitzero.com) et <http://www.volducondor.com>.

J'ai été rédacteur à Casus-Belli<sup>17</sup> à partir de 2001. J'ai beaucoup de projets créatifs dans les cultures de l'Imaginaire, en cours.

*- Peux-tu donner ton point de vue et situer les Cultures de l'Imaginaire en général, les jeux de simulation en particulier, dans l'industrie culturelle ?*

Je ne suis pas sûr de bien voir ce que tu entends par Cultures de l'Imaginaire, mais par exemple il n'existe pas d'industrie culturelle dans le jeu de rôle.

Il existe deux façons de voir le jeu de rôle aujourd'hui, dans une perspective économique :

- La création de leaders d'opinion, qui ouvrent provisoirement ou non certains filons de marché,

- L'émergence de jeux de plateau collaboratifs, qui plus que les wargames, remplacent le jeu de rôle sur table, ou de MMORPG<sup>18</sup> qui popularisent plutôt une consommation ludique basée sur la facilité d'accès et l'immédiateté, que sur le jeu de rôle, tel qu'on l'entend dans le jeu sur table.

*- Et par rapport à la pratique du jeu de rôle Grandeur Nature (GN) ?*

Il n'y a pas d'industrie du GN en France, pour la simple raison qu'il n'y a pas assez de professionnels, que le modèle économique demeure essentiellement associatif, et pas du tout axé sur l'industrie du loisir.

---

16 « Manga Kids Plus ( ) Tournon - - Serie - Manga news ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.manga-news.com/index.php/serie/Manga-Kids-Plus>.

17 « Changement de rédacteurs chez Casus Belli | Au fil du jeu ». Consulté le 17 juin 2013, <http://bit.ly/16KXbpD>

18 « Qu'est ce que MMORPG ? La définition de MMORPG - JeuxOnLine ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>

*- Les professionnels apporteraient une plus-value qualitative ?*

Ce n'est pas ça. Les professionnels, ont fait de l'asso(ciatif), parce qu'ils travaillent et peuvent ainsi consacrer plus de temps à leur passion.

Ce qui se passe concrètement : la France, avec sa honte de tout ce qui est commercial, a voulu aborder une conception très élitiste du GN. En conséquence de quoi il n'y a pas de GN de masse en France.

En conséquence, il n'y a pas assez de jeux et pas assez de place dans les jeux (GN) en général : ce sont les « vieux » qui les prennent toutes. Aujourd'hui, si tu veux t'inscrire à un GN il faut un réseau, être connu des organisateurs, il y a des listes d'attente. Bref, l'offre est sans commune mesure inférieure à la demande.

Ce qui explique que les jeunes qui découvrent le milieu des Cultures de l'Imaginaire aillent naturellement, en premier lieu, vers des solutions de gratuité et/ou de facilité, comme les MMORPG par exemple. Après, chacun s'investit en fonction de son degré de passion.

*- Cela vient entre autres du fait qu'il existe une sélection par les organisateurs de GN en terme de « casting » ?*

Ça c'est autre chose. Le casting sert à orienter les joueurs dans la finalité d'une attribution juste des rôles.

*- Certains organisateurs associatifs critiquent le fait que de gros organisateurs privés conçoivent les modèles d'armes<sup>19</sup> de GN et les font fabriquer à l'étranger. Qu'en penses-tu ?*

C'est normal. Ça ne me gêne pas. On parle ici d'autre chose. Pour rendre viable leur modèle économique ils doivent faire appel à l'industrie manufacturière telle qu'elle existe et se conçoit actuellement : c'est à dire en délocalisant la production.

---

<sup>19</sup> Répliques d'armes, le plus souvent d'armes blanches, conçues en matière souple synthétique de manière à les rendre inoffensives, mais très réalistes d'apparence.

*- Que faudrait-il pour que le modèle fonctionne et que l'offre devienne correctement accessible ?*

Le secteur associatif et le secteur professionnel ou commercial sont bien entendu complémentaires.

En Italie, où il y a beaucoup moins de gnistes (pratiquant de GN), les Cultures de l'Imaginaire sont moins développées qu'en France. Pourtant les associations de GN ont des salariés, surtout sur des fonctions administratives.

*- Grâce aux facilités du web, est-il plus facile aujourd'hui à un jeune de découvrir les Cultures de l'Imaginaire ?*

La corrélation est indéniable en effet. Entre jeux de rôles et cultures numériques, le problème est la difficulté d'accès. L'accès à l'information est plus ouvert dans la culture numérique. Même contacter les gens, aujourd'hui, ça se fait par e-mail, le papier et l'enveloppe sont de moins en moins utilisés.

En Gn, les places sont chères et limitées. En MMORPG, non seulement elles sont quasiment infinies, des milliers de joueurs se « connectent » au même instant, et elles peuvent même être gratuites. En plus il y a l'attractivité par la facilité et le confort de faire cela de son salon. Je pense que c'est le tempérament et la facilité qui orientent l'individu et guident ses choix en matière de loisirs pratiqués.

C'est intéressant de vouloir découvrir pourquoi les Cultures de l'Imaginaire sont si liées à la culture ludique ? Est-ce que le jeu du « faire semblant » est la base ? La collaboration dans le jeu me semble une piste intéressante pour comprendre ce phénomène social.

*- Parlons du Dernier Bar. Son concept et sa vocation ?*

Pourquoi je l'ai fait ? Toute la communauté Geek, c'est la définition que j'utilise pour ce que tu appelles Cultures de l'Imaginaire, la communauté Geek donc, n'a pas de lieu clairement identifié où sortir et se retrouver. Il n'y a qu'à voir : sur les salons ils se

retrouvent en tribu, et ils se reconnaissent, se sentent libres, ils sont parmi leurs pairs. C'est tout le succès des salons de mangas, et même de Trolls & Légendes<sup>20</sup>.

Je me suis dit : c'est parce qu'ils n'en ont pas l'occasion pendant la semaine. Je me suis dit : il faut un endroit de rencontre permanent. Moi, je ne bois pas d'alcool, le bar c'est juste le moyen économique de créer cet espace de rencontre. Il a fallu convaincre tout le monde et montrer que ça fonctionne. Les brasseurs n'y ont pas cru, et les banques aussi. Aucun décideur n'y a cru.

Ici la finalité n'est pas d'ouvrir un bar. J'ai voulu que ce soit un « *espace d'expression des cultures de l'imaginaire* », inspiré du « *Dernier restaurant avant la fin du monde* » de Douglas Adams<sup>21</sup>, un espace culturel et de rencontres autour des Cultures de l'Imaginaire.

Le Dernier Bar c'est 400 m2 avec une surface d'exposition culturelle. La Ville de Paris et ses innombrables administrations, est loin de reconnaître ça, que c'est un espace dédié à vocation culturelle !

Va comprendre pourquoi c'est que des vieux qui fréquentent les lieux culturels. La plupart de ce qui y est mis en valeur provient de gens qui sont morts. Le facteur économique permet de te passer de ce genre de reconnaissance.

Mon plus gros ennemi a été l'administration française. Depuis le début (dans tous mes projets).

- *Et le meilleur allié ?*

Mon meilleur allié ? C'est d'être une tête de mule.

---

20 « Trolls & Légendes 2013 | Le festival de toutes les Fantasy - Lotto Mons Expo (Belgique) - 29, 30 & 31 mars 2013 ». Consulté le 21 juin 2013. <http://www.trolls-et-legendes.be/>.

21 « Le Dernier Restaurant avant la fin du monde - Wikipédia ». Consulté le 21 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Dernier\\_Restaurant\\_avant\\_la\\_fin\\_du\\_monde](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Dernier_Restaurant_avant_la_fin_du_monde).

- *Te définis-tu comme un entrepreneur des Cultures de l'Imaginaire ?*

Je te réponds, oui peut-être. Je fais des trucs parce que j'y crois.

- *As-tu déjà fait des études de marché ?*

Non, du moins pas au-delà d'une certaine taille. Je fais des trucs parce que j'y crois (*répétition voulue*). Les Études de marché ne marchent que si on propose aux gens quelque chose qu'ils comprennent, qu'ils connaissent, sinon il est impossible qu'ils l'imaginent.

- *La réussite des Geeks dans les Cultures de l'Imaginaire est-elle due au fait qu'ils soient des créatifs culturels ?*

Beaucoup de gens disent que les geeks sont des individus en surconsommation culturelle.

Comment ne pas l'être quand on est créatif, qu'on aime l'interactivité et la simulation ?

L'argent c'est un moyen. Un moyen... de démocratiser.

- *Les Cultures de l'Imaginaire sont donc un moyen par lequel l'individu met en œuvre sa passion à travers un processus créatif ?*

Oui, c'est sans doute l'un des éléments importants.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Auto-entrepreneur d'un jeu de stratégie en ligne,  
inspiré d'un univers de jeu de rôle*

## ENTRETIEN N°3 - PATRICK JANNIAUD

**Date :** mercredi 26 juin 2013

**Durée :** 1h30 (16h00 à 17h30)

**Mode opératoire :** entretien lors d'un rendez-vous dans une brasserie de la Place d'Erlon, REIMS.

**Interrogé en qualité :** créateur et auto-entrepreneur d'un jeu de rôle et de stratégie en ligne.

*- Peux-tu indiquer comment tu es venu aux Cultures de l'Imaginaire ?*

Je fais partie des fondateurs du club de jeux de rôle de Soissons, Les Dernières Runes, créé quand j'avais 18 ans (j'ai 46 ans) en 1985. J'ai commencé à 13 ans le jeu de rôle. J'ai vu une photo en 1980, dans le journal de Spirou. Une reproduction du plan des Gorges de Fafnir, un des premiers scénarii dans Casus Belli. Cela devait être dans le numéro 1, 2 ou 3. Cet article ne parlait pas de Casus Belli mais du jeu de rôle Donjons & Dragons.

J'ai ensuite acheté la boîte dans une boutique, à Reims.

Le club s'est créé via le lycée, on était que trois à avoir 18 ans, pour créer l'association : Pascal Miraux, Yves-Emmanuel Colas et moi. Un des autres membres fondateur important était Olivier Feix mais qui n'avait pas 18 ans à l'époque. Très rapidement on s'est retrouvé une dizaine à jouer de façon hebdomadaire dans une salle prêtée par la Maison des Jeunes et de la Culture (MJC). Parmi les membres des premières années il y avait, Yannick Lecot, notre illustrateur d'affiches, qui est à Castres aujourd'hui, et exerce le métier de coloriste, Bertrand Martin, Philippe Jumel, et Raphaël Joly, qui habite aujourd'hui à Tours.



Grâce au jeu de cartes Magic, le club a grimpé jusqu'à une cinquantaine de membres réguliers. Ça a duré 10 ans, le club a périclité et s'est éteint fin des années 1990.

La MJC ne s'est jamais intéressée à ce qu'on faisait. L'association Froid dans le dé<sup>22</sup> a repris une activité similaire derrière nous, mais ça n'a pas duré non plus.

J'ai continué à jouer jusqu'à aujourd'hui avec des amis soissonnais mais j'ai fait des pauses de temps en temps qui ont duré jusqu'à deux ans. Ce n'est qu'à la fin de l'année dernière que l'on a repris au rythme de deux fois par mois.

*- Peux-tu maintenant présenter ton parcours personnel et ce qui t'a incité à entreprendre dans ce domaine ?*

Depuis 2002 j'ai créé un univers de jeu de rôle, Sélandia, inspiré du jeu de rôle Donjons & Dragons, en produisant notamment des cartes et plans. 2004 a été une année de nombreuses modifications et mises à jour dans cette création. Comme rôliste, j'ai toujours eu une carrière de meneur de jeu.

J'ai fait un DUT en Génie mécanique à Reims, ainsi qu'une Licence en robotique, puis une maîtrise en encadrement d'unité de production à Chalons en Champagne (IPI). Je ne suis pas manager dans l'âme. J'ai d'abord été chef d'équipe, dans l'Oise, à Crépy en Valois, puis responsable qualité chez Saica emballage, et enfin responsable d'exploitation chez l'entreprise ISS, spécialisée dans la logistique et la production. C'était un environnement de travail dur et psychologiquement difficile. Quand j'ai arrêté l'industrie, je me suis demandé quoi faire, une formation longue ? Je me suis dit qu'en passant par le milieu du web je pouvais entrer dans le milieu des jeux vidéo, et en excluant d'entrée le milieu du jeu de rôle papier. Je me disais : « *Ils ne s'intéresseront jamais à mon profil* ». C'est plus tard, avec une expérience dans le web et dans une agence de communication que j'ai pensé que je n'avais pas encore assez de points forts pour entrer dans le monde du jeu vidéo en tant que salarié. Et donc j'ai créé mon propre jeu que je voulais au début ne réaliser que beaucoup plus tard.

---

22 « FROID DANS LE DÉ - Soissons ». Consulté le 7 juillet 2013.

<http://www.net1901.org/association/FROID-DANS-LE-DE.753769.html>

En 2009, pendant mon chômage je me suis lancé dans une formation à la conception de sites web, notamment graphique et infographique. J'ai fait mon stage pratique dans une agence de communication soissonnaise, puis j'ai travaillé avec eux en tant qu'auto-entrepreneur, en tout pendant un an et demi. C'est parti d'une enquête sur le métier de « développeur web » pour Pôle emploi : ce fut une expérience positive. Les développeurs de l'agence où j'ai travaillé sont très indépendants. J'aime l'autonomie, mais aussi le travail d'équipe. C'est la meilleure façon d'éviter le syndrome de Vasa<sup>23</sup>, tu connais ?

*Je lui indique que oui, en citant l'émission d'Arte diffusée récemment<sup>24</sup>.*

*- Tu as créé ton jeu en ligne pour en vivre ?*

Non, mon objectif n'est pas de gagner beaucoup d'argent, mais suffisamment pour ne pas œuvrer à perte. Jusqu'à il y a deux ans j'étais dans une situation qui faisait que je n'avais pas encore besoin de travailler pour faire vivre ma famille : je gère un petit patrimoine immobilier. Mais aujourd'hui ce n'est plus le cas car je dois chaque jour plus me serrer la ceinture. L'immobilier est de plus en plus malmené depuis deux ans et il est urgent que mon travail débouche sur une rémunération au moins équivalente au Smic.

Je me suis remis au jeu vidéo depuis deux ans : sur des produits basiques car j'ai constaté que les formules pour faire un bon jeu vidéo sont toujours à peu près les mêmes.

Mon projet de jeu en ligne<sup>25</sup> est vraiment né en octobre 2011. C'est un RTS<sup>26</sup>, par navigateur web. J'ai une volonté de développer un jeu roleplay<sup>27</sup>, même si le véritable roleplay n'existe pas dans les jeux vidéo. Mon jeu est un jeu de gestion stratégie avec une option aventure. Le jeu de rôle, dans sa forme la plus efficace, ça reste le jeu papier, sur table : un meneur de jeu et cinq joueurs.

---

23 « Syndrome de Vasa ». *Wikipédia*, 27 juin 2013.

[http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Syndrome\\_de\\_Vasa&oldid=94456166](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Syndrome_de_Vasa&oldid=94456166).

24 « Stockholm 1628, l'aventure du Vasa (1/2) - videos.arte.tv ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://videos.arte.tv/fr/videos/stockholm-1628-l-aventure-du-vasa-1-2--7557092.html>.

25 « Archipel Arkanique - jeu en ligne ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.archipel-arkanique.com/>.

26 « Jeu RTS ou de stratégie en temps réel - Wikipédia ». Consulté le 8 juillet 2013.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_strat%C3%A9gie\\_en\\_temps\\_r%C3%A9el](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_strat%C3%A9gie_en_temps_r%C3%A9el).

27 « Qu'est ce que Roleplay ? La définition de Roleplay - JeuxOnLine ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Roleplay>.

C'est moi qui en ai réalisé le background<sup>28</sup>, les cartes, les personnages non joueurs (PNJ), inspirés notamment de mes précédentes créations qui étaient spécifiques au jeu de rôle sur table.

L'objectif final c'est la création d'un univers en ligne. Mon inspiration, c'est un jeu comme Ogame<sup>29</sup> ou Ikariam<sup>30</sup>.

C'est pourquoi j'ai aujourd'hui besoin d'un illustrateur et d'un développeur pour le web.

*- C'est quoi ton modèle économique ?*

Celui de tous les jeux de ce type : le jeu est gratuit, ce sont des options payantes qui font les sources de revenus : ainsi on peut acheter une évolution plus rapide de son camp ou de son personnage, des objets ou avantages supplémentaires, etc.

En mai 2012 je me suis mis en quête d'un graphiste. C'est là que je me suis vraiment mis à Facebook : je suis passé de 20 à 159 amis. Je me suis constitué un réseau de gens spécialisés dans le graphisme et la bande dessinée. Je suis amateur de bande dessinée, notamment du personnage et du créateur de Yoko Tsuno.

*- Et que penses-tu des créateurs et univers Manga ?*

La société Ankama avec Dofus<sup>31</sup> reste un modèle pour moi : ça ne ressemble pas à ce que font les japonais, quand même, mais pourtant c'est du Manga.

J'ai amorcé des propositions concrètes de travail avec six graphistes jusqu'à ce jour. Mon budget c'est 15 000 euros pour 300 dessins. L'avant dernier en date était un belge de 31 ans, rencontré sur Facebook, qui est malheureusement décédé. Et puis un jour, en faisant les courses au super marché avec ma femme et mes enfants, je suis tombé sur une BD, parodie de jeu de rôle sur table : « Les Geeks », de Thomas

---

28 C'est la toile de fonds d'une narration, d'un scénario, d'un univers ou d'un personnage.

29 « Page d'accueil OGame ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.ogame.fr/>.

30 « Ikariam - Le jeu par navigateur gratuit ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://fr.ikariam.com/>.

31 « MMORPG DOFUS : Jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.dofus.com/fr>.

Labourot<sup>32</sup>, de l'Atelier rémois 510 ttc. Il en est à son 22ème album, ils sont, je crois, huit dessinateurs dans l'Atelier, et il a un rôle un peu moteur dans celui-ci.

- *Comment travailles-tu avec lui, vous avez un contrat ?*

Le contrat c'est un droit de 20 % sur les bénéfices, donc les droits d'auteurs sur les dessins me sont cédés. Il y a le graphiste, Thomas, mais aussi le coloriste à payer. Ensuite il y a à payer l'agence de communication et le développeur web, les éventuelles traductions du jeu dans d'autres langues.

- *Connais-tu le festival Geekopolis ? Te définis-tu comme un geek ?*

Je ne suis pas un vrai geek, je suis un passionné de Science Fiction. Quand à Geekopolis, rien d'original, tout ce qu'on peut y voir est déjà sur le web : il n'y a pas d'avant-premières, en une heure trente j'avais fait le tour. En fait, j'y suis allé pour rencontrer mes illustrateurs, ils y tenaient un stand.

- *Tu viens de faire référence à la Science Fiction : comment te positionnes-tu entre elle et la Fantasy ?*

J'aime les deux, mais je préfère la Fantasy. Ses univers sont plus basiques, donc plus adaptables au jeu de rôle sur table. Dans la Science Fiction c'est très dur d'être cohérent, les univers sont trop complexes, donc moins déclinables en parties de jeu de rôle sur table.

- *J'ai vu sur ton profil Facebook que tu as un profil Deviantart<sup>33</sup> : il te sert à quoi ?*

Je l'ai découvert en cherchant des photos. J'ai toujours aimé utiliser des images dans mon rôle de meneur de jeu, pour illustrer le background d'une partie : personnages, créatures, objets, lieux, paysages... Ce site est une vraie mine d'or. Tu peux paramétrer

32 « ATELIER 510 TTC: Thomas Labourot: dessinateur ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://atelier510ttc.blogspot.fr/2010/11/thomas-labourot-dessinateur.html>.

33 deviantART est une communauté artistique en ligne, où chacun peut s'inscrire et exposer ses propres créations graphiques ou littéraires. Le jour de son 8<sup>e</sup> anniversaire (7 août 2008), le site comptait plus de 8 millions d'inscrits et plus de 100 millions de *deviations*. « deviantART - Wikipédia ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/DeviantART>.

comme favoris dans ton profil des thèmes de recherche, afin de recevoir des alertes.

- *Cette communauté d'artistes s'inscrit donc en plein dans les Cultures de l'Imaginaire ?*

Oui, tout à fait.

- *Tu en fais un usage amateur ou professionnel ?*

La majorité de mes contacts en favoris sont des professionnels en activité. J'étais amateur, je suis devenu professionnel. Au début j'avais plus d'amateurs dans mes contacts et quasiment pas de professionnels. Le temps a passé, je me suis professionnalisé, aujourd'hui cette proportion est inversée. J'ai remarqué que sur les réseaux sociaux, les communauté d'amateurs restent entre amateurs.

- *Quelles sont les perspectives de ton projet de jeu en ligne aujourd'hui ?*

Développer la partie RPG (Role Playing Game) de mon jeu, les possibilités qu'il peut donner en terme de roleplay<sup>34</sup>. Ce que je trouve surprenant, c'est que les graphistes font leur travail et c'est tout, sans se poser plus de question, sur la nature et les finalités du jeu, les potentialités de l'univers. Idem pour les développeurs, l'agence de communication avec qui j'ai travaillé et avec laquelle je souhaite mettre en place le développement web du jeu. J'ai l'impression d'être finalement le seul dans un processus créatif.

- *As-tu fais une étude de marché ?*

Oui, j'ai fait une étude de marché pour connaître le potentiel de mon jeu. Mais cela reste très théorique car personne dans le monde du jeux vidéo ne peut prévoir le niveau de succès de son jeu. J'ajoute que j'ai répondu à un dispositif d'aide à la création auprès du CNC<sup>35</sup>.

FIN

---

34 op. cit. page 2.

35 «Centre National du Cinéma et de l'image animée - Accueil ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://www.cnc.fr/web/fr>.

Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Figuriniste indépendant*

## ENTRETIEN N°4 - MICKAËL GRANDJEAN

**Date** : Samedi 27 juillet

**Durée** : 16h00-17h30 (1h30)

**Mode opératoire** : entretien en vis à vis à Reims

*- Peux-tu présenter ton parcours, et comment est née ta passion ?*

Vers l'âge de douze ou treize ans (j'ai quarante ans) j'ai pratiqué le jeu de rôle sur table avec des camarades de classe au collège puis dans une structure associative à la maison pour tous d'Épernay. Mais ma passion pour la peinture de figurines est venue après, avec d'autres jeux que le jeu de rôle : Blood Bowl (jeu de plateau avec figurines), Ave Tenebrae (wargame avec pions) pour ne citer qu'eux.

Ma passion est née au Lycée. J'étais interne en seconde. J'ai acheté ma première figurine au magasin Pass'Temps, Galerie de l'Étape, au centre-ville de Reims. Puis j'ai commencé à peindre. Le fait de réduire les échelles permet d'atteindre une certaine maîtrise, en fait, certaines techniques sont similaires tandis que d'autres sont légèrement différentes en fonction de l'échelle. Pour moi ce fut l'ouverture sur un autre univers. Un univers concomitant au jeu de rôle, mais avec des règles différentes. J'ai ensuite été interne à Metz et s'en est suivi quinze ans d'arrêt, pour raisons diverses : études, ballottage franco-allemand, bachotages divers, raisons familiales, etc...

Au milieu des années 1990 il y avait une communauté Internet des figurinistes. J'y suis allé la fleur au fusil. J'ai connu après les gens IRL<sup>36</sup> en allant aux conventions. Notamment Cyril Abatti et Allan Carasco, personnes référentes pour moi. Le jeu de rôle avait évolué : ils jouaient avec des figurines. Pour moi, la figurine et le jeu de rôle

---

<sup>36</sup> In Real Life, littéralement « dans la vraie vie », expression couramment employée sur Internet pour désigner la vie en dehors d'Internet, par extension une irl peut être le fait de rencontrer réellement des gens rencontrés en ligne.

étaient un refuge à cette époque là, en raison de problèmes personnels.

Je suis arrivé dans le milieu français avant que le niveau technique ne grimpe en flèche de 1998 à 2003. Les peintres qui faisaient du fantastique commençaient à se mélanger à ceux qui faisaient de l'historique. On peut citer comme référence de cette période Mike Mc Vey qui a écrit le premier livre sur les techniques de peinture de figurines d'art fantastique. Il avait déjà posé des bases avant cette période en bossant chez Games Workshop.

*- Games Workshop est l'entreprise qui domine le marché de la figurine de jeux tactiques fantastiques et SF. Peux-tu nous en dire plus sur qui ils sont ?*

Comme je dis toujours : c'est un loisir de riche. Quand tu as acheté tes blisters de figurines non peintes afin de réunir ton armée d'escarmouche pour 150 euros, tu ne peux toujours pas jouer ! Leur modèle économique fonctionne et est pensé comme ceci : faire du neuf avec du vieux<sup>37</sup>. Depuis quelques années, ils développent une gamme de romans autour de leurs univers de jeu. Pour ce faire ils se sont payés les services de plusieurs professionnels de la littérature SF et/ou fantasy. Ils prétendent avoir créé le style de la SF gothique, et en développant leur filière livre ils titillent le marché autour du copyright et des royalties qu'ils peuvent se faire sur ça. Côté technologie, ils utilisent la sculpture 3D : des graphistes modélisent des personnages 3D et ils décomposent par exemple les membres en plusieurs postures, de manière à ce que dans les blisters, on puisse composer des figurines aux allures différentes. Par contre visuellement ça veut dire que plusieurs personnages auront la même tête où des pièces d'équipement identiques aux mêmes endroits du corps...

*- Tu te contentes de peindre les figurines ou tu fais aussi de la sculpture ? Travailles-tu avec des pays étrangers ou seulement en France ?*

Justement les sculpteurs 3D qui font la référence sont des sculpteurs qui maîtrisent déjà la sculpture normale. Je me suis mis à la sculpture mais ce n'est pas mon

---

<sup>37</sup> Article en anglais développant en partie cet argument : « masterminis.net - where we learn to be a better painter! : The future of Games Days & Games Workshop - Part 1 ». Consulté le 21 août 2013.  
<http://masterminis.blogspot.fr/2013/08/the-future-of-games-days-games-workshop.html>.

activité principale, qui est la peinture. Et cela demande d'autres compétences que, pour certaines, je n'ai pas le temps d'approfondir suffisamment à mon goût. C'est pourquoi pour diversifier mes sources de revenus je tente d'éditer mes propres figurines en travaillant avec des sculpteurs. Je travaille donc avec des français, un italien et un danois, qui font partie de ces sculpteurs 3D que je viens de citer. Ça m'arrive d'avoir des commandes de peinture à l'international mais l'essentiel de mon activité est en France et un peu en Europe.

J'ai commencé avec feu la marque Rackam, qui prétendait faire de la figurine de jeu mais avec des standards de qualité en illustration, sculpture et moulage encore jamais atteints auparavant. Il faut savoir que la figurine de collection en fantastique n'est pas forcément adaptée au jeu sur table de par la finesse de certains éléments ou le mouvement représenté. Il y a d'abord eu la figurine métal puis sont arrivées les figurines en plastique et en résine. Il faut savoir aussi que les personnages sous forme de figurines articulées ou non (playmobil, lego, petits soldats) sont les jouets qui ont la plus longue durée de vie, selon une étude dont je n'ai plus la référence. C'est une industrie porteuse.

Une part de l'activité a lieu dans le cadre de concours, de festivals et d'expositions organisés par des associations. C'est dans ce cadre que j'ai perfectionné ma technique, parfois en échangeant avec d'autres peintres et sculpteurs, et appris ce que Adrian Bay, un peintre anglais, appelle le « Whaou effect ». C'est une technique pour inciter le juge à prendre dans ses mains la figurine pour la regarder.

*- Peut-on revenir sur ton parcours et comment tu as fait de la figurine ton métier ?*

Depuis mon entrée dans la vie active, j'ai été successivement pion et chauffeur-livreur et au moment de la naissance de nos enfants, ma femme m'a dit : « Ta passion te coûte cher, soit tu arrêtes d'en acheter, soit tu en vis ». Il faut dire que cela correspondait à une période « critique » dans laquelle tout collectionneur, petit ou grand, tombe à un moment donné : les achats compulsifs.

Comment j'ai fait ? Je suis allé voir une comptable parmi mes proches. Il a fallu définir si je pouvais tirer un revenu régulier ou non régulier de mon activité, mais aussi la nature de l'activité : une démarche artistique sans être de l'art ? Une forme d'artisanat



d'art ? Il n'existe pas d'infos sur le web pour monter son activité en peinture de figurines. J'ai mis un an et demi à réunir les données. De plus, il est impossible d'établir un budget prévisionnel dans mon activité. J'habite dans la Marne. Toutes les structures locales traditionnelles d'accompagnement des demandeurs d'emploi et des entrepreneurs ne parlent que ce langage et sont totalement hermétiques aux activités qui sortent de l'entreprise traditionnelle. Autant dire que je n'ai pu en rien m'appuyer sur leurs services.

Au final, la démarche de création de mon activité a été très simple : un enregistrement administratif professionnel (Urssaf et centre de formalités des entreprises, services fiscaux), l'adhésion à une caisse de cotisations sociales et de retraite (la même que pour les indépendants), et le remplissage d'une case sur ma déclaration de revenu (les revenus non commerciaux) a suffi.

Mon site web<sup>38</sup> a aujourd'hui trois ans. Je suis un bon photographe. Ça fait la différence en terme de visibilité sur le Net. Comme tout le reste j'ai appris tout seul.

L'impulsion a été que je voulais faire un travail de qualité, puis techniquement j'ai progressé en termes de prises de vues. Par exemple j'ai appris la profondeur de champ, l'exposition du sujet, l'exigence artistique et technique, les fonds, mais aussi l'éclairage, la transposition numérique d'un cliché, son rendu en fonction du support, le cadrage, les « niveaux de couleurs », etc... Avoir un bon visuel peut faire la différence. Et mon niveau technique s'est adapté aussi à cette différence. C'est pour cela que je suis sceptique sur l'édition de jeux, notamment de figurines, via le crowdfunding<sup>39</sup> : tu achètes un visuel, la communication est parfaite et alléchante, mais le jeu n'est plus testé. Et cela peut faire de grosses déceptions. Le financement participatif est devenu pour les entreprises du monde du jeu (et donc, de jeu de figurines) un outil de communication et de financement qui court-circuite les voies traditionnelles de diffusion. Mais ce que je critique un peu plus, c'est qu'on supprime ces intermédiaires sans forcément baisser les prix.

---

38 Mickaël Grandjean. « La page d'accueil du figuriniste GeM-mini - Gem-mini.com, figuriniste professionnel : peintures, soclages, stages collectifs et cours particuliers (aérophotographie et pinceau), conversions, dioramas, sculptures, etc... » Consulté le 18 août 2013. <http://www.gem-mini.com/>.

39 Campagnes de levées de fonds sur Internet auprès des particuliers. Ce n'est pas une souscription, car des éditions limitées, des goodies (accessoires bonus publicitaires), ou autres formes de contreparties sont proposés en fonction des objectifs financiers atteints.

Mon activité est diversifiée : en plus des concours, des commandes de peinture de figurines pour des particuliers, j'encadre des master class, dans des boutiques de jeux de simulation, par exemple. J'ai eu la chance de connaître, à ses débuts, la boutique Ukronium 1828<sup>40</sup> à Lyon. Mais aussi l'association « Au hasard du dé » de Bron.

J'ai également co-écrit les « Grands livres de la peinture sur figurine » chez Tutti Frutti<sup>41</sup>. Nous sommes cinquante et un contributeurs sur deux tomes. Ce sont 2 livres à la fois techniques et généralistes qui se veulent exhaustifs. Un tome traite de la peinture d'armées, avec ses techniques et ses rendus spécifiques, l'autre de l'élaboration des décors pour tables de jeu.

- *Ça fait de toi une figure du milieu ?*

Je ne me considère pas comme une « figure » car j'estime que j'ai encore beaucoup de choses à apprendre, mais disons qu'on commence à me reconnaître aux détours des expos. Disons que la relation client et le suivi pédagogique individualisé sont importants pour moi. Trop de soi-disant professionnels débarquent, font leur show, et après plus rien. J'estime que passer du temps en se rendant disponible, pour mes stagiaires ou répondre aux mails quand on me pose des questions techniques ou sur mon activité, c'est être professionnel. Rien n'est plus vrai en miniatures que : « toujours remettre son ouvrage sur le métier »... et si on peut, de surcroît, le faire en partageant des moments et du temps ensemble, cela peut être source d'émotions diverses.

Par ailleurs il existe un site communautaire des figurinistes : CMON<sup>42</sup>. La plus grosse galerie mondiale en ligne de figurines. Je suis plus réservé sur l'aspect « communauté » : les gens postent leurs figs, les autres distribuent notes et commentaires.

---

40 « Ukronium 1828 - Boutique de Jeux de Société, de Cartes Magic et de Figurines Warhammer à Lyon ». Consulté le 18 août 2013. <http://www.ukronium1828.fr/>.

41 « Recherche figurine - Editions Tutti Frutti ». Consulté le 18 août 2013. [http://tuttifrutti.fr/fr/recherche?orderby=position&controller=search&orderway=desc&search\\_query=figurine](http://tuttifrutti.fr/fr/recherche?orderby=position&controller=search&orderway=desc&search_query=figurine).

42 « CoolMiniOrNot - The Internet's largest gallery of Painted Miniatures and Miniature Painting art - Site ». Consulté le 18 août 2013. <http://www.coolminiornot.com/site>.

*- Fais tu de la commande de peinture de figurines historiques ? Serais-tu en capacité de réaliser un diorama<sup>43</sup> pour un musée sur une scène de période historique donnée ?*

Les commandes historiques sont très rares mais j'en ai déjà réalisé. Oui, le diorama n'est pas ma spécialité, mais le fait d'avoir travaillé avec des wargamers férus d'histoire du costume et exigeants en matière de détails de reconstitution (notamment l'emploi des bonnes couleurs sur les uniformes !), me donne la possibilité d'être performant dans ce domaine. Et les sources d'informations, parfois nécessaires dans cette branche, ne manquent pas : revues historiques, planches, peintures, livres d'uniformologie ou de marquage de véhicules terrestres, aériens ou maritimes, Internet, forums dédiés, etc...

FIN

---

43 Le diorama est une mise en situation de figurines dans un décor à des fins artistiques ou de de reconstitution.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Ancien président de la Fédération française de jeu de rôle sur table.*

## ENTRETIEN N°5 - THOMAS LABOREY

Mercredi 12 juin 2013

**Mode** : entretien téléphonique

**Durée** : 2h30 (de 10h00 à 11h30 et de 14h30 à 15h30)

**Interrogé en qualité de** : Président d'honneur de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR) agréée Jeunesse et éducation populaire, ex président en exercice de 2008 à 2012 (deux mandats de deux ans : 2008-2010 ; 2010-2012), cofondateur du collectif Imaginez.net, auteur de jeux de rôles.

- *J'introduis l'entretien en présentant mon parcours professionnel et ma démarche de recherche dans le cadre universitaire.*

- *Quel est votre parcours en matière de jeu de rôle ?*

J'ai toujours joué au jeu de rôle. Tout enfant, mes jouets avaient une personnalité, des capacités, des limitations précises et constantes, et leurs aventures s'enchaînaient. J'ai découvert les JdR formalisés dès leur introduction en France et ai été frappé de la rigidité de systèmes plus soucieux de restreindre les possibilités que d'en suggérer, par la faiblesse stylistique de la rédaction et par la connaissance et la compréhension limitées qu'avaient les auteurs de leurs propres sources folkloriques ou littéraires, ce qui m'a incité à les lire comme une curiosité mais sans avoir envie de les pratiquer. Lorsque je l'ai fait à la longue, le comportement des joueurs m'a semblé antinomique des intentions et possibilités du jeu. J'ai donc diversifié très vite les jeux pratiqués et les groupes de joueurs et ai commencé dès 1984 une analyse systématique quoique informelle du JdR. Je ne pratique plus aucune forme de jeu autre que le JdR sur table depuis 20 ans, tout en me tenant informé de leurs évolutions, à titre de comparaison.

Ayant fini par rencontrer des joueurs dont la démarche était similaire, nous avons fondé en 1999 le collectif Imaginez.net pour mettre en commun nos conclusions, les mettre en forme et les publier, pour attirer d'autres personnes ayant les mêmes centres d'intérêt, pour susciter un mouvement plus large de réflexion sur le JdR et pour tenir un discours de fond dessus auprès de ceux, pratiquants ou non, qui n'ont pas eu l'occasion d'y réfléchir. Nous avons commencé à publier en 2002. En 2006, le Conseil d'administration de la Fédération française de jeu de rôle, constatant la complémentarité de nos missions et le succès des activités communes, nous a demandé de les rejoindre pour les re-dynamiser : c'est moi qui m'y suis collé. Je suis rapidement devenu secrétaire puis vice-président et enfin président en 2008. J'ai exercé 2 mandats successifs de 2 ans chacun. Réélu administrateur en 2012, je n'ai pas été candidat à ma propre succession mais le CA m'a nommé président d'honneur. J'ai quitté mes fonctions d'administrateur mais suis toujours adjoint et conseiller du président.

J'ai publié quelques articles sur le JdR (Communio, Khimaira, de nombreux sites sur le JdR) et ai participé à quelques émissions télévisées (F3, C+, D8...). Je suis co-auteur d'une dizaine de JdR et ai également participé à l'incubation de plusieurs d'entre eux, à la demande de leurs auteurs. Je possède et ai pratiqué, comme joueur et comme meneur, les gammes complètes de presque tout ce qui a été publié en langue anglaise ou française jusqu'en 2007, après quoi j'ai dû me limiter à certaines gammes ou certains auteurs.

*- Comment classeriez-vous le jeu de rôle sur table par rapport aux autres types de Cultures de l'Imaginaire ?*

Le JdR n'est pas une culture, c'est un média qui peut véhiculer des éléments culturels et être lié à l'imaginaire. Mais il peut aussi se cantonner à l'historique ou au contemporain. Il importe en tous cas de détourner la place très atypique du JdR dans la galaxie des activités ludiques. Je commencerai par poser la distinction fondatrice entre jeux compétitifs et jeux collaboratifs, avant de mettre l'accent sur le JdR sur table, seul loisir sur lequel je revendique quelque légitimité.

Commençons par le jeu de rôle en général.

On peut classer les loisirs formalisés en deux catégories : les compétitifs et les

collaboratifs. Les jeux collaboratifs reposent sur une motivation, une dynamique collective entre les participants, des mécanismes intellectuels et sociaux radicalement différents de ceux des jeux compétitifs.

Les compétitifs sont ceux qui visent à classer les participants en gagnants et perdants (avec parfois des niveaux différenciés de gain ou de perte), la victoire ou la défaite se mesurant à l'atteinte d'un objectif explicite (se défausser le premier de ses cartes, être le premier à obtenir tel nombre de points, bloquer les déplacements des pions adverses, vaincre le « boss de fin de niveau », etc.) qui conditionne le gain d'un enjeu (argent, réputation, sentiment de supériorité...). Pour valider la victoire, la défaite ou le classement, on recourt à des règles qui listent de façon limitative les actes acceptables ou prohibés. Si on y déroge, on triche. La victoire n'est alors pas valable et l'enjeu a été malhonnêtement remporté. Des organismes de régulation (fédérations entre autres) tranchent en matière d'application litigieuse des règles, officialisent les classements, délivrent des licences aux joueurs ou à leurs associations.

Il s'agit notamment des sports dont l'objectif n'est pas uniquement la forme physique du participant, des jeux d'argent et de paris et des jeux de société formalisés après la Renaissance dont dérivent les modernes jeux de plateau, de guerre, de cartes, de figurines, vidéo, etc. On peut remarquer l'existence des jeux à rôles (tels que les loups-garous de Thiercelieux<sup>44</sup>), dans lesquels chaque participant se voit attribuer pour le temps de la partie une fonction schématique à remplir parmi une liste limitative, mais qui n'en répondent pas moins à la définition ci-dessus (gagnants, perdants, objectif, enjeu, règles).

Les collaboratifs constituent la formalisation des jeux imaginaires de l'enfance. Ils n'ont d'autre objectif que le plaisir partagé de la fiction improvisée, les innocents à secourir, objets à récupérer ou à détruire, quêtes à mener, adversaires à défaire n'étant que des prétextes à réunir les personnages des joueurs – et les joueurs ont toute liberté de les ignorer pour en suggérer d'autres qui leur plaisent davantage. Ces jeux ne prévoient donc pas de gagnant (tous ceux qui s'amuse et surtout grâce à qui les autres s'amuse ont gagné), pas de perdant (sauf ceux qui s'ennuient ou pire ennuent les autres), pas d'enjeu (si chacun peut mettre en jeu des thématiques chères à son parcours

---

44 Est vendu comme un jeu de société : « [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com) ». Consulté le 19 août 2013.

<http://www.loups-garous.com/>.

personnel, c'est de sa seule initiative et sans en faire explicitement part aux autres) et sans règles autres que sociales (respecter la cohérence de l'univers, la continuité des événements, le temps de parole des autres, la sensibilité d'autrui...).

Ils reposent sur un cadre géographique et temporel réel ou fictionnel, préexistant ou inventé pour l'occasion, un ton (satirique, romantique, épique, horrifique...) et un système de résolution qui suggère de façon conventionnelle des conséquences aux décisions des joueurs, notamment dans les cas où le bon sens peut faire défaut : situations réelles mais rarement vécues (violence, cascades...) ou imaginaires (surnaturel...). Ce système est souvent abusivement qualifié de « règles » par analogie avec les jeux compétitifs, mais en diffère fondamentalement puisqu'il ne sert pas à homologuer un résultat mais à suggérer des possibilités dont il s'agit de toujours privilégier la plus propice à la poursuite intéressante de la partie pour tous – même si elle contredit l'application du système. « Tricher » étant non seulement acceptable mais encouragé, il ne s'agit donc pas de « règles ».

Il n'y a pas dans ces jeux de compétition entre joueurs qui ont tous, mineur compris, le but commun de faire durer une expérience agréable – y compris si elle prévoit des secrets, des complots, des trahisons ou des rivalités entre leurs personnages.

On compte parmi eux le jeu de rôle sur table (JdR) dont le média est verbal, le jeu de rôle grande nature (GN) qui met en scène avec décors, costumes et accessoires (la distinction entre les deux étant de même nature que celle qui existe entre littérature qui donne à visualiser mentalement, et cinéma qui donne à regarder), la littérature collaborative issue notamment du monde de la *fan fiction*<sup>45</sup> (chacun des auteurs participe à la rédaction des passages qui concernent son personnage).

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs comportent en germe la possibilité d'être utilisés de façon collaborative, mais le comportement le plus fréquent, du fait de l'absence d'intimité entre joueurs préalable à la partie et des principes de progression sans fin de la puissance des personnages et non de la maturité des joueurs (dont l'effet est démultiplié par l'asymétrie entre ceux qui choisissent d'y consacrer un temps significatif depuis longtemps et ceux qui recherchent un autre équilibre dans leurs activités) conduisent la plupart du temps à une pratique compétitive de fait, la « victoire » allant au joueur du personnage le plus puissant, le plus ancien, le plus

---

45 La fan fiction est une littérature de fans écrite par et pour les fans, qui s'est développée essentiellement sur Internet.

notoire... Notons que les pratiquants de la fiction collaborative ne se considèrent pas comme proches du jeu de rôle qu'ils assimilent, faute d'expérience du JdR sur table, aux jeux en ligne multijoueurs et jugent rigides et de piètre valeur narrative.

Notons que les jeux qui dématérialisent le fonctionnement sur table (par correspondance, par téléphone, courrier électronique, forum, espace collaboratif...) ne constituent pas des formes de jeu à part mais, pratiqués avec des inconnus, comportent le risque d'une dimension collaborative moins profonde, moins authentique, qui peut induire des dérives compétitives.

Notons enfin que les livres-jeux (et leur déclinaison en bande dessinée ou tout autre support), dont le fonctionnement consiste à choisir un des parcours possibles pour aboutir à une fin prédéfinie, relèvent d'une dynamique compétitive : le joueur unique peut gagner ou perdre, bien qu'il soit seul. De même, les soirées-enquêtes sont subordonnées à la résolution d'un mystère par les gagnants de la partie et relèvent donc des jeux compétitifs.

Jeux collaboratifs et compétitifs sont donc deux catégories d'activités disjointes, qui ne partagent que par accident le nom de jeu, au point que le sociologue de la fiction et joueur de rôles Olivier Caïra affirme que le jeu de rôle est un « jouet » si les loisirs compétitifs sont des « jeux ».

Continuons avec les jeux de rôles sur table (JdR) en particulier.

Le terme jeu de rôle est trompeur. Lorsque apparaît pour la première fois sur la couverture de Metamorphosis alpha (TSR) le terme (quelque peu bancal en anglais) *role-playing game*, il désigne un jeu de guerre ouvertement compétitif dans lequel chaque joueur remplit une fonction (qui se dit *role* en anglais) spécifique dans le groupe au travers d'un personnage unique, par opposition aux jeux de guerre classiques où chaque joueur anime un groupe de combattants indifférenciés. C'était déjà le cas des éditions antérieures de Dungeons & Dragons (D&D) des mêmes auteurs, qui ne portaient pas encore cette dénomination et s'appelaient tout simplement *wargame* (c'est même l'intention de différencier et de protéger ce concept innovant qui a poussé les auteurs à lui donner une dénomination spécifique). Le *role-playing game* originel désigne donc, mot à mot, un jeu où l'on occupe une fonction.



D&D ayant été un immense succès immédiat, il a énormément été pratiqué et copié, notamment par des gens qui, peu aidés par son côté « *boîte à outils pour rendre autonomes ceux qui ont déjà vu les auteurs y jouer, mais ne prévoit pas d'être découvert de but en blanc* » se sont mépris sur l'intention des auteurs. Ne comprenant pas qu'il s'agissait d'optimiser de façon axiomatique les actions d'un pion dans une situation de conflit pour maximiser ses chances de survie ainsi que l'atteinte des objectifs militaires du groupe, ils ont cru qu'il s'agissait d'imaginer et d'interpréter les émotions et réactions de personnages plausibles plongés dans ces situations, même (lâcheté, panique...) lorsqu'elles sont contraires à leurs intérêts ou aux convictions personnelles des joueurs qui les incarnent. Ils l'ont donc pratiqué comme le premier jeu formalisé collaboratif, croyant comprendre, ce qui est légitime en syntaxe anglaise, que le *role-playing game* était un jeu où l'on incarne un rôle.

Le glissement de sens ayant été inconscient et progressif, aucune rupture franche n'a été opérée. Le terme JdR joue donc encore bien souvent le rôle d'une sorte de label de qualité nébuleux au sein de la galaxie des jeux modernes, notamment à thématique fantastique. Un JdR, c'est un de ces jeux auxquels on joue, qui a été inventé dans les dernières décennies, et qui est plus exigeant, plus ambitieux, moins accessible que les autres. Il en résulte une forme de snobisme des joueurs de rôle du fait de la longueur des parties, de l'investissement nécessaire en préparation des parties, en compréhension des univers et des systèmes... mais pas des caractéristiques objectives du JdR.

La France est l'un des tout premiers pays où le *role-playing game* s'exporte (il n'est même pas certain que Canada et Royaume uni l'aient précédée). Son importateur le traduit par jeu de rôle, ce qui ajoute une possible confusion avec la méthode psychothérapeutique de Moreno. Depuis, cette dénomination ambiguë par construction subsiste et gomme artificiellement, généralement sans que les pratiquants en aient conscience, la différence entre des parties collaboratives standard de « *jeu où l'on joue un rôle* » et des dérives vers diverses formes de jeu compétitif.

On observe ainsi des parties ouvertement compétitives dans lesquelles les joueurs s'opposent au meneur, qui dispose de moyens assez considérables pour inciter à une alliance objective contre lui, alliance souvent trahie pour être le dernier survivant, s'emparer des possessions des autres, être le premier à dénouer l'intrigue, avoir tué le plus d'ennemis, avoir remporté le plus de butin... Le système de jeu devient alors naturellement de véritables règles qui sanctionnent la validité des succès remportés mais, le meneur étant juge et partie, aucune autorité légitime ne tranche en dernier

recours et d'autres alliances opportunistes se créent pour faire passer en force telle ou telle interprétation. Cette dynamique est au cœur des jeux vidéo dits RPG, qui transposent ces jeux dans un autre média et résolvent le problème en faisant trancher le programme informatique ainsi que la dextérité des joueurs au maniement des manettes. C'est de cette mouvance qu'ont émergé les MMORPG. Cette façon de jouer qui les a anticipé prend donc la forme d'un « jeu vidéo sur table ».

Il arrive aussi que les joueurs les plus expérimentés se liguent contre les débutants (le meneur pouvant appartenir à l'une ou l'autre catégorie) dans une sorte de bizutage perpétué de génération en génération comme c'est le propre de ce phénomène. Alternativement, les joueurs, tenant à conserver un caractère gratifiant à la partie, concluent implicitement un pacte avec le meneur au terme duquel leur victoire collective est assurée quelles que soient les décisions qu'ils prennent, le meneur étant fondé en contrepartie à leur infliger toutes les dégradations imaginables du moment qu'elles ne mettent pas fin à la partie, dans une relation de co-dépendance. Le jeu conserve alors la saveur d'une compétition, mais pipée en faveur des joueurs dont le seul effort attendu est la persévérance, au point de considérer comme louable une pratique excessive ou exclusive de certains jeux.

A l'autre bout du spectre, on observe des parties qui mettent l'accent sur l'immersion, l'interprétation, la théâtralité. On aboutit alors à une compétition entre acteurs à qui transmet le mieux les tourments intérieurs de son personnage, qui prend le pas sur leur apport à une intrigue soutenue et méconnaît la différence fondamentale avec le théâtre (fût-il improvisé) : le théâtre vise à rendre crédible auprès d'un public les actes d'un personnage prédéfini ; le JdR vise à imaginer pour soi comment se comporterait son personnage dans une situation imprévue. Il n'est pas rare non plus que les parties prennent la forme d'un concours de connaissance approfondie de faits obscurs relatifs à l'univers, archéologique ou fictionnel, du jeu, à l'histoire de sa conception, au genre auquel il se rattache, à la biographie des auteurs des œuvres dont il est issu, etc. On voit que c'est à chaque groupe de joueurs, lors de chaque partie, de décider s'il souhaite jouer à un jeu collaboratif, ou en prendre prétexte pour jouer en pratique à un jeu compétitif plus classique, et que bien souvent ce choix est fait de façon inconsciente et implicite, et donc que les joueurs à la même table ne jouent sans le savoir pas à la même chose.

Les jeux qui s'autoproclament JdR, dénomination non standardisée, n'aident pas à éliminer cette ambiguïté, dont la plupart des auteurs n'ont pas conscience. Tous les jeux qui calquent le modèle D&D (dont il n'a jamais été question de faire un jeu collaboratif) en incitant par leur système au conflit, à l'inflation de puissance, à rétribuer la défaite et le pillage d'autrui pour eux-mêmes, incitent au jeu vidéo sur table. Dans un autre registre, Witch Hunt (StatCom) prévoit que certains des joueurs incarnent secrètement des sorcières et les autres ceux qui les chassent. Dès lors que la nature d'un personnage est révélée à l'autre bord, la partie s'arrête en pratique pour lui : c'est en réalité un jeu de plateau dont les mécanismes empruntent au JdR. Nil, le jeu du serpent est un jeu de stratégie à saveur égyptienne dans lequel les joueurs incarnent des factions opposées qui ne communiquent que par meneur interposé. Dans Hystoire de fous (Nestiveqnen), les personnages sont plongés dans un délire partagé, sans lien avec leur vie quotidienne dont on sait peu de choses, et dont ils doivent trouver la sortie par une interprétation de la logique faussée de leur situation. Ils peuvent développer les compétences nécessaires sur le moment, « sauvegarder la partie » s'ils ont par maladresse rendu leur situation intenable, et recommencer jusqu'à trouver la « bonne » réponse prévue. Il s'agit donc d'un problème de logique résolu par personnages interposés. Les exemples abondent.

*- Comment décririez-vous la population qui pratique aujourd'hui le jeu de rôle en France, à titre individuel ou associatif ? Existe-t-il des chiffres ?*

Il faudrait d'abord délimiter précisément qui on considère comme pratiquant : avoir joué une fois ou deux ne compte sans doute pas, mais continuer à acheter tout ce qui sort en conservant année après année l'espoir de trouver un jour le temps de jouer entre la vie de famille et le travail ? Il n'existe aucune source officielle et neutre en la matière. A titre purement personnel et au regard de mes observations du milieu, j'estime la population actuelle de joueurs de jeu de rôle sur table entre 100 et 200 000 personnes.

La notion de jeu, associée dans les consciences soit à l'enfance (donc à un état transitoire dont la fin est valorisée car elle correspond à la maturité donc à l'entrée dans la société productive), soit au pari, à l'argent, au vice et au crime, souffre d'une image défavorable. Quelques jeux (échecs, bridge...) bénéficient pourtant d'une aura liée à leur ancienneté, à la beauté classique de leur axiomatique, à leur symbolique, qui les rend acceptables ; d'autres (baby foot, belote, 421...) sont considérés comme des défouloirs conviviaux prétextes à discussions arrosées entre amis et donc plus comme

des passe-temps sociaux que des jeux. Beaucoup de jeux modernes revendiquent donc une identité compétitive pour être acceptés, le collaboratif restant informel et cantonné au monde de l'enfance.

La notion de jeu finit implicitement par ne désigner que le jeu compétitif, et parler à quelqu'un d'un jeu qu'il ne connaît pas amène spontanément les questions « *comment on gagne ?* » et « *c'est quoi les règles ?* ». De plus, la distinction fondamentale entre produits à jouer et manières de jouer compétitifs et collaboratifs est quasiment absente de la littérature sur les jeux, par défaut presque exclusivement consacrée aux jeux compétitifs, ainsi que du discours des pratiquants eux-mêmes qui, élevés dans le paradigme « *jeu = compétitif* », ne perçoivent pas l'origine de l'expérience spécifique aux jeux collaboratifs.

De plus, l'appareil (pions, règles, cartes, dés, arbitres, prix, tournois...) dont doit se munir un jeu compétitif lui donne une tangibilité, une présence et même un poids économique plus sensibles que le fait de se réunir entre amis pour se parler. C'est la raison pour laquelle le GN, plus visuel et plus matériel que le JdR sur table, est généralement ce à quoi pense le grand public qui entend parler de JdR – et aussi pourquoi le GN s'est rapproché d'activités explicitement compétitives à la dynamique économique soutenue (*paintball, airsoft...*). De même, certains acteurs du JdR sur table reprennent à leur compte ce bagage, bien que des termes familiers comme coupe de France, fédération, grand prix... soient hors sujet dans un loisir non compétitif, et que pour donner au JdR la forme commerciale d'un produit et non d'un service atteint ses limites pour un loisir qui repose sur l'oralité.

La notion de jeu collaboratif n'étant pas du tout claire dans les consciences, il est exceptionnel que ce soit la raison pour laquelle les gens jouent au JdR. Certains publics fascinés par un certain thème ou une certaine iconographie (les Celtes, les vampires, les dragons...) collectionnent tout ce qui se rattache à leur passion (romans, musique, BD, vidéos, vêtements, produits dérivés, statues, bijoux... et jeux) mais lisent les jeux qu'ils possèdent sans nécessairement les pratiquer, y jouent parfois uniquement avec d'autres passionnés du thème sans lien avec le milieu plus large des joueurs, etc. D'autres aiment les jeux dans l'absolu, les systèmes de règles à décortiquer, et les JdR sont pour eux une forme de jeu parmi d'autres, implicitement compétitifs. La plupart viennent au JdR parce qu'un proche de confiance leur a proposé d'essayer.

Depuis bientôt quarante ans que le concept a été formalisé, beaucoup de gens en ont entendu parler, ont vu pratiquer ou ont pratiqué eux-mêmes une fois ou deux des

activités qu'ils y assimilent à tort ou à raison. Sont-ils des joueurs de rôle ? La même question se pose pour ceux qui ont pratiqué assidûment lorsqu'ils en avaient le loisir, et ont dû y renoncer lorsque leur vie familiale ou professionnelle a pris de l'ampleur, mais qui entretiennent un lien avec le milieu, achètent des produits, rêvent de rejouer, rejouent sporadiquement... Il est quasiment impossible de définir qui est un pratiquant de JdR.

Cette absence d'identité commune est au cœur de la problématique du milieu. Il est possible de pratiquer pendant des années le même jeu avec le même groupe, sans aucun contact avec le monde extérieur, sauf lorsqu'il est imposé par l'absence subite de matériel (plus de scénario et pas le temps, l'inspiration ou l'envie d'en écrire : boutique ou achat en ligne), de lieu (nouveau logement trop exigü, voisins sensibles au bruit, famille ou colocataires que le jeu dérange : recherche de club), de joueurs (déménagement à longue distance, délitement du groupe : petites annonces, sites de rencontre, clubs...), par l'envie de donner de l'écho à un travail personnel dont on est fier (montage d'un événement, ouverture d'un site web, recherche d'un éditeur, d'illustrateurs, de testeurs, étude de marché, de financement collaboratif, d'un mode de distribution électronique ou papier, fondation d'une structure *ad hoc*...), par l'envie de suivre l'actualité des gammes ou des auteurs pratiqués (organes d'information, papier ou électroniques), par le désir de ressentir l'appartenance à une communauté (conventions, communautés en ligne...), etc.

Les pratiquants ne se réunissent donc, en-dehors du groupe étroit de leurs joueurs, que pour satisfaire un besoin personnel (de joueurs, de matériel, de locaux, de notoriété...) ou pour éprouver l'impression d'appartenir à un tout, qui malheureusement ne tient que par le postulat qu'on pratique tous la même chose, ce que l'expérience dément. Beaucoup de joueurs connaissent fort mal le reste du milieu. D'autres n'y ont pas trouvé un grand intérêt et ont renoncé à le fréquenter. Les plus actifs dans le monde associatif, sur le web et dans le circuit événementiel sont donc ceux qui en tirent un avantage personnel, monétaire ou social. La population la plus visible est donc cette frange autoproclamée « rôliste » qui recherche surtout la confirmation de sa valeur sociale, à n'importe quel prix. Elle n'est pas majoritaire mais, prenant plaisir à se réunir, donne l'impression d'être uniforme et harmonieuse et définit le milieu aux yeux du grand public et des autres pratiquants. Mais qu'est-ce qui la motive ?

Historiquement, le JdR étant issu des jeux compétitifs, il a d'abord attiré des membres de ce milieu, plutôt libre de son temps et à la sensibilité matheuse vu le

caractère calculatoire des systèmes de jeu, donc des gens en cours d'études supérieures d'ingénieur, chercheurs ou enseignants. Les premiers clubs se sont rattachés à des grandes écoles d'ingénieur (Normale Sup Ulm, Sup Aéro...) mais accueillait des non élèves, ce qui a démocratisé la population. Les milieux aisés ayant déjà fait le plein de loisirs traditionnels (tennis, piano, judo, scoutisme...), ce sont plutôt des classes sociales plus modestes qui ont pratiqué le JdR, qui présente en outre l'avantage que même si les jeux sont chers, ils sont indéfiniment réutilisables, et qu'un joueur qui ne mène pas n'a besoin que de dés et de papeterie, ce qui fait du JdR un loisir à la portée des bourses les plus défavorisées. Le caractère intellectuel du JdR (langage, écriture, histoire – fût-elle imaginaire) a fait jouer aux univers de jeu le rôle d'une alternative protestataire à la culture dominante : folklore, religions préchrétiennes, auteurs et genres considérés comme mineurs par la littérature établie se sont trouvés mis en valeur par une communauté. Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares.

Assez vite, la sociologie du JdR s'est cristallisée, pour des raisons qui n'ont rien à voir avec les fondements du jeu, autour de classes populaires mais lettrées, avec une sensibilité assez à gauche (des exceptions notables s'observent au contraire dans des milieux proches de la droite populiste, séduits par l'iconographie médiévisante et la glorification du combat) et surtout le sentiment de valoir davantage que ne le reconnaît une société de privilèges, d'argent, d'apparences. Être « rôliste » c'était désormais appartenir à une élite secrète ignorée par des castes dominantes aveugles, c'était prendre une revanche méritée.

Il en résulte un certain militantisme rôliste en faveur d'une plus grande légitimité du milieu, perçue comme un dû et n'impliquant ni prise de conscience de la diversité des pratiques, ni qualification de leur lisibilité pour un candide par rapport aux jeux déjà connus (exclusivement compétitifs donc), ni définition explicite et uniforme car elle serait par nature discriminante, ni processus d'acculturation, ni, et c'est choquant pour des joueurs de rôle, effort pour se mettre à la place des autres pratiquants ou a fortiori du grand public, des journalistes, des universitaires, des pouvoirs publics... Ces efforts jouent donc généralement *a contrario* comme un repoussoir auprès de publics potentiels nombreux qui seraient intéressés à pratiquer le JdR pour ce qu'il est fondamentalement, et à payer pour cela, mais ne tiennent pas à le faire aux côtés des pratiquants actuels.

Le milieu est donc paradoxal : personne ne prend la peine d'en interroger les contours, de peur de s'en trouver exclu soi-même, et se voit donc condamné à côtoyer

des gens avec qui il n'a rien d'autre en commun que la peur de l'exclusion, pour ne pas mettre en péril ce cocon où chacun peut obtenir sans effort l'approbation de l'autre pour peu qu'on veille à ne jamais préciser sur quoi porte cette approbation. Cette exigence de gratification garantie rejoint la codépendance décrite plus haut. Il y a donc un attachement farouche au *statu quo*, lequel est transmis par tradition orale (ou par le faux écrit du web) ; ce *statu quo* est donc étrangement plastique.

- *Quelle action a été menée par la FFJdR lorsque vous en étiez administrateur ?*

Le milieu rôliste souffre de son isolement : des pratiquants trop peu nombreux amènent à une difficulté à trouver des joueurs ; un marché très étroit pour des produits à longue durée de vie et à coût plafonné par les moyens limités d'une population assez jeune pour pouvoir y consacrer beaucoup de temps veut dire une activité économique non soutenable à elle seule pour des professionnels dont le rôle est donc occupé par des amateurs ainsi qu'un poids sectoriel négligeable pour les pouvoirs publics ; des pratiquants isolés et sans racines communes produisent un discours sur soi-même hétérogène, pétri de légendes (« *Tolkien a inventé les elfes...* »), avec peu de recul.

Globalement, le milieu paraît, vu de l'extérieur, fermé, peu accueillant, pratiquant un loisir qui exige un lourd investissement personnel sans apport bien précis en face, et donc décourage l'apport de sang neuf, ce qui referme le cercle vicieux. Or, la plupart des joueurs connaissent une éclipse de plusieurs années (ou décennies s'ils ont des enfants) à la fin de leurs études et n'ont personne à qui transmettre leur expérience du jeu, du milieu, de son histoire. Tous les 8 ans en moyenne, une cassure générationnelle apparaît, de nouveaux codes, de nouveaux mythes, de nouvelles figures se substituant peu à peu aux anciennes, fragmentant encore le milieu. Les produits qui ont du succès défient le temps, protégeant parfois leurs auteurs et éditeurs, mais les structures bénévoles s'essouffent généralement lorsque leurs fondateurs se lassent ; même dans le cas où elles sont hébergées par un établissement d'enseignement qui permet structurellement aux promos de se succéder, il arrive que l'établissement réalloue ses moyens (salles etc.) et asphyxie l'initiative.

Traumatisé, au milieu des années 90, par une succession d'incidents médiatiques qui brossaient du JdR un portrait inquiétant (cf. <http://bit.ly/16DF9SK>), le milieu rôliste a pris conscience de la nécessité de centraliser ses relations avec le monde extérieur, pour présenter un visage unifié, intelligible et avenant. Plusieurs associations de poids à

l'échelon régional ont rivalisé pour jouer ce rôle national. Il a émergé des décombres en 1997 une Fédération française qui n'a aucun rôle régulateur. Au début association d'associations, elle a tenté d'intéresser les rôlistes à élaborer un discours commun ; naturellement la plupart sont retournés jouer, les plus actifs étant ceux qui avaient des intérêts personnels à défendre ou du temps à occuper.

Depuis, une ambiguïté terrible pèse sur la Fédé : les rôlistes ne lui reconnaissent, puisque c'est pour ça qu'ils jouent à des jeux qu'ils appellent de rôle, que le devoir de les mettre en valeur, tant les uns auprès des autres, ce qui déclenche aussitôt des accusations de parti-pris de la part de ceux dont le tour n'est pas venu, que vis-à-vis du reste du monde, ce qui se heurte à l'impossibilité de tenir un discours public intelligible, attractif mais universellement accepté par les rôlistes. Les Conseils d'administration successifs qui m'ont élu président ont donc résolu, au contraire, de mettre en valeur le JdR et non les rôlistes dont certaines pratiques ou certains comportements portent préjudice à la compréhensibilité, à l'attractivité, à l'innovation du JdR.

En matière de territoires, pour revenir à l'objet de votre recherche, cela s'est traduit par :

- La définition précise d'engagements réciproques en matière de subsidiarité des missions de la Fédé auprès d'acteurs de terrain : délégués (personnes physiques) et plateformes territoriales (personnes morales) ;
- Des partenariats avec des acteurs de la culture et de l'éducation (la Fédé est agréée Jeunesse et éducation populaire) en matière d'événementiel et de création, qui ont amené à la tenu de conférences, d'ateliers de création de jeux et de scénarios, d'opérations de découverte massive au travers des formats en sketch et en table ouverte d'Imaginez.net, de la formation d'acteurs socioculturels ou territoriaux à la menée de parties ;
- La sensibilisation des acteurs de la conservation (bibliothèques, ludothèques, médiathèques) au statut légal de livre du JdR en France, au potentiel attractif du JdR pour ramener les visiteurs dans les « -thèques » et en faire des lieux d'animation et de vie culturelle ; sensibilisation croisée des éditeurs au marché des organismes de conservation qui font vivre un certain nombre d'éditeurs de niche ; ce chantier est interrompu depuis la démission pour raison familiale de l'administrateur qui le portait ;
- La labellisation des jeux adaptés à la découverte et à la mise en œuvre rapide du JdR comme support aux 2 chantiers précédents, la participation des professionnels ayant été suspendue suite à la démission du même administrateur. Quatre autres labels correspondant à d'autres expériences en matière de JdR sont en cours d'élaboration ;



- Des jalons posés avec d'autres univers clos dont les hôtes tireraient profit d'un loisir collaboratif : hôpitaux, maisons de retraite, monde carcéral...
  - La réflexion préalable à l'homologation des compétences de meneur de jeu en vue de la reconnaissance de ce savoir-faire artisanal et de sa monétisation, chantier également en jachère – précisons qu'il ne s'agit pas du tout des compétences de ludothécaires qui, statutairement, ne sont pas censés jouer avec les visiteurs mais seulement les orienter et les conseiller ;
  - La proposition aux grandes associations nationales d'une organisation collective en réseau de valeur aux termes de laquelle chacune des missions (conservation de la mémoire, recherche et réflexion, mise en relation des joueurs, hébergement de contenu, syndication de nouvelles...) est exercée par l'acteur qui est le mieux à même de le faire au bénéfice du JdR, reconnu comme légitime et recommandé par l'ensemble des autres.
- Les associations de jeu de rôle obtiennent-elles des subventions publiques (Etat, collectivités) ?*

Le faible poids économique du milieu du jeu de rôle sur table et son relatif manque de visibilité dans le paysage associatif français fait que jusqu'à ce jour le milieu ne s'est contenté que d'approches sporadiques, rarement assorties d'un discours clair sur les apports sociétaux du JdR.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Bibliothécaire*

*organisatrice de la première édition d'un festival des Cultures de l'Imaginaire  
pour une ville de la Métropole lyonnaise*

## ENTRETIEN N°6 - FRÉDÉRIQUE M. MALVESIN

**Date** : Vendredi 21 juin 2013

**Durée** : 14h25- 15h50 (1h25)

**Mode opératoire** : entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de** : Responsable des Fonds Ados-Adultes à la [Médiathèque de Meyzieu](#), organisatrice du festival Les Oniriques, 1ère édition : 8,9,10 mars 2013.

J'ai découvert le Seigneur des anneaux<sup>46</sup> à 20 ans. J'ai 48 ans cette année. Avant je lisais des contes, du polar, du roman historique, depuis de l'heroic fantasy. Enfin j'ai découvert le jeu de rôle à la Fac.

Je suis bourguignonne, j'ai fait partie des premières équipes de GN en 1987-1988 (organisatrice et joueuse) sur Lyon. J'ai participé aussi aux Nuits du jeu sur Lyon (convention jeu de rôle sur table) ainsi qu'à un jeu de rôle Grandeur Nature (GN) de type urbain dans l'univers de Shadowrun<sup>47</sup>. C'est à cette période que j'ai rencontré Jean-Pierre Boillon, l'un des fondateurs du club organisateur, et ami rôliste.

J'étais une grande lectrice, j'ai fait Science Po Lyon sans finaliser le cursus, puis les concours de la fonction publique dans l'ordre de l'agenda sans priorité ou distinction. J'ai été reçu comme agent de bibliothèque à Meyzieu en 1991.

Puis j'ai vécu six ans au Québec (2000-2006), où j'ai été libraire et calligraphe indépendante. Mon truc c'est les langues elfiques de Tolkien. Je suis l'auteur d'un

46 « Le Seigneur des anneaux - Wikipédia ». Consulté le 24 juin 2013.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Seigneur\\_des\\_anneaux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Seigneur_des_anneaux).

47 « Shadowrun.fr ». Consulté le 24 juin 2013. <http://shadowrun.fr/>.

dictionnaire elfique.

Mon mari et moi avons fait partie de la compagnie Excalibur en 1992, troupe d'animation médiévale. J'y suis depuis ses débuts et je suis encore adhérente.

Mon expérience au Québec m'a aidée à connaître les techniques de librairie qui ne sont pas les mêmes qu'en bibliothèque. Par exemple, ils utilisent des techniques de marketing, que j'utilise aujourd'hui dans mon travail. Je n'ai aucun problème avec ça. Au Québec on se la raconte un peu moins, notamment en ce qui concerne la mise en valeur des bouquins.

En 1997, j'ai eu le concours d'assistante de conservation. J'ai travaillé en secteur Adultes puis Jeunesse, puis Prêt aux collectivités, qui s'adressait en fait aux enseignants du secteur local. C'est là que j'ai commencé à travailler sur des partenariats.

Quand je suis rentrée du Québec, j'ai repris ma carrière en bibliothèque en documentation adultes.

En novembre 2011, j'ai eu le concours de bibliothécaire grade en dessous de conservateur, c'est une catégorie A, secteurs adultes. Je supervise aussi la Section image et son.

Comme quoi on peut lire que de l'heroic fantasy et faire carrière dans la filière culturelle de la fonction publique territoriale. Tous les versants de la Science fiction (SF) ont encore à gagner du galon.

Mon métier n'est pas l'événementiel, mais ce qui m'a motivée, c'est de travailler pour les lecteurs de genre.

*- Peux-tu présenter la médiathèque de Meyzieux, en quelques chiffres notamment ?*

C'est une médiathèque municipale : 30 000 habitants en proche banlieue lyonnaise, au bout d'une ligne de tram, pas de grosses infrastructures, une médiathèque donc, une maison des associations, une salle des fêtes (capacité 300 personnes).

Ça représente 6000 lecteurs, dont 25 % ont moins de 18 ans. On travaille toujours sous l'égide de nos élus : le festival, par exemple, il fallait démontrer que ça pouvait marcher. Personne n'y croyait.

Le fonds de livres dédié à l'intitulé « Imaginaire » : 2000 titres de livres de genre (SF, heroic fantasy<sup>48</sup>, fantastique, uchronie<sup>49</sup>, steampunk<sup>50</sup>, regroupés avec mythologie, folklores), et analyses de genre. Aujourd'hui, après le festival, plutôt 2300. 20 % du public lisait de la littérature de genre en 2011. 12 % de nos usagers lecteurs de cette catégorie ont plus de 60 ans.

La proportion de lecteurs hommes / femmes dans le style fantasy a tendance à s'harmoniser : 50 % hommes / 50 % femmes. Avant, les femmes étaient majoritaires. En Science fiction c'est toujours 2/3 d'hommes pour 1/3 de femmes, voire un ratio de trois quarts / un quart. Dans l'Uchronie et le Steampunk, ça s'équilibre plus.

Par rapport à l'approche des publics, on s'est rendu compte que nous aussi on avait beaucoup d'à priori sur notre lectorat. On s'est rendu compte qu'en leur faisant des propositions, en considérant les gens pour des gens, on obtenait des résultats parfois inattendus. Généralement quand ils y goûtent, ils adorent et ils y reviennent.

Par exemple, des Mangas<sup>51</sup>, on en propose plus régulièrement aux lecteurs adultes. Il existe des séries traitant de thèmes très variés, par exemple l'œnologie.

Jeune bibliothécaire j'aimais cette phrase prononcée par un de mes aînés : « *Il n'y pas de gens qui n'aiment pas lire, il n'y a que des gens qui n'ont pas trouvé leur livre.* »

---

48 « PocheSF - Sous-Genre de la Fantasy : Heroic-Fantasy ». Consulté le 24 juin 2013.

<http://www.pochesf.com/index.php?page=HeroicFantasy>.

49 « Uchronie - Wikipédia ». Consulté le 24 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Uchronie>.

50 « Steampunk - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Steampunk>. Voir aussi le site de la communauté francophone significative par son ancrage diversifié dans les Cultures de l'Imaginaire (ex : cosplay, arts graphiques, conventions de fans) : « Steampunk.fr ». Consulté le 25 juin 2013.

<http://www.steampunk.fr/blog/index.html>.

51 « Manga - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Manga>.

Quand j'étais au Québec j'ai couru les conventions, avec mes calligraphies sous le bras, j'avais donc, avant de créer le festival, une vue de ce qui se faisait au Canada et aux États Unis. Je savais surtout ce que je ne voulais pas.

Ce qui m'a motivée c'est de découvrir très vite que nos lecteurs de genres se cachaient pour emprunter leurs bouquins.

Quand le principe du festival a été validé, j'ai décroché de la mairie un voyage d'étude aux Imaginales<sup>52</sup> d'Epinal : salon très littéraire. C'est monstrueux: 20 000 visiteurs. C'est là que j'ai démarché aussi mes premiers auteurs.

Dans le cadre de notre projet d'établissement, une fois par an, on accueille un auteur « adolescents » et un auteur « jeunesse », par exemple Bénédicte Guettier, créatrice de L'âne Trotro<sup>53</sup> et Erik L'Homme<sup>54</sup>. Ce dernier est issu du milieu des Cultures de l'Imaginaire, plus particulièrement du jeu de rôle. C'est aussi un diplômé de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS). Je l'ai rencontré chez nous puis aux Imaginales, il m'a présenté du monde. Je me suis fait des contacts également à Octogones<sup>55</sup> en novembre 2011, et dans les événements axés Cultures de l'Imaginaire de la région de Grenoble.

Depuis septembre 2010, j'ai mis en place un club de lecture intitulé « dévoreurs de pages » : j'ai commencé par tester différents sujets, comme le rock par exemple, mais très vite ça s'est orienté sur les littératures de l'imaginaire. Le club a lieu une fois par mois et il a d'abord concerné douze jeunes de 16 à 20 ans.

Puis les parents ont voulu venir aussi. J'en ai parlé aux jeunes en leur laissant le choix et leur proposant une ouverture une fois sur deux avec les parents. Ils ont répondu : « *Pourquoi une fois sur 2 ?* ».

---

52 « Imaginales 2014 - le festival des mondes imaginaires ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.imaginales.fr/>.

53 « Bénédicte Guettier ». Consulté le 25 juin 2013.

<http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/recherche/863-benedicte-guettier>.

54 « Erik L'Homme - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Erik\\_L%27Homme](https://fr.wikipedia.org/wiki/Erik_L%27Homme).

55 « OctoGones ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.octogones.org/>.

En octobre 2011, le club est passé à 36 personnes de 16 à 63 ans et a été rebaptisé « *Mange-Runes, Club des Cultures de l'Imaginaire* ». Je préfère qu'on dise Cultures de l'Imaginaire que littératures, ça fait moins peur.

- *Quelles méthodes utilises-tu pour animer ce club ?*

Quand on interroge un membre du club, ils répondent tous : « Elle est venu nous chercher ». La première fois qu'ils viennent je leur dis : « Vous n'avez aucune obligation. La seule qui a une contrainte c'est moi ». Il y a toujours du monde en retard. Mais le café convivial est toujours prêt à 10h30.

J'anime aussi le club via son groupe Facebook « *Mange-runes* »<sup>56</sup>.

La phrase clé rituelle est : « Qu'est-ce que vous avez vu, qu'est ce que vous avez lu ? ». La séance dure 1h30 minimum. Quasiment tous les membres du club ont participé à l'organisation du festival. Ils ont monté une association qui s'appelle Cyberunes<sup>57</sup> pour porter l'aspect bénévole du festival. L'organisateur est la Municipalité via la Médiathèque. Cyberunes qui en est partenaire.

- *Quels sont les autres partenaires du festival ?*

Localement, on a une librairie de proximité, pas de marché public, mais une bonne entente. On la contacte chaque fois qu'on a une animation littéraire. L'autre partenaire est le plus gros réseau local de libraires avec qui on a le marché public.

Côté stands il y avait deux libraires indépendants : un généraliste, l'autre spécialisé en bandes dessinées. Ils étaient référencés LIR<sup>58</sup> auprès de la Direction régionale des affaires culturelles (DRAC – service décentralisé).

Nous avons été chercher une association d'artistes : Les Créateurs Majolans, (Les Majolans sont les habitants de Meyzieu) pour créer un labyrinthe de plein-air.

---

56 « *Mange-Runes* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://on.fb.me/18fqmz9>

57 « *Cyberunes* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://on.fb.me/14V92OA>

58 « *LIR - Label Librairie de référence - Service-public.fr* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://vosdroits.service-public.fr/professionnels-entreprises/F22693.xhtml>.

Ainsi que les trois centres sociaux de la commune, regroupés dans l'association des centres sociaux de Meyzieu. Ces quartiers sont tous en zone éducation prioritaire (ZEP), qui du coup le sont de moins en moins : « sensibles ».

- *Le choix du nom du festival ?*

Le choix du nom ? Ça a été décidé collectivement. Au début, les noms étaient centrés sur la Ville : « *Du rêve plein Meyzieu* ». Mais finalement on s'est arrêté sur « *Les Oniriques* ».

- *Le choix de la date ?*

Pour des raisons de droit administratif public il fallait le faire avant le 15 mars 2013, compte tenu de l'approche des élections municipales. La manifestation dure deux jours et demi, en commençant le vendredi midi.

C'est une biennale. La prochaine édition est en 2015.

Nous n'avions aucune autorisation de financement extérieur : il ne fallait pas d'autre logo que celui de la Ville sur l'affiche. Nous avons quand même obtenu d'ajouter celui de la DRAC, qui consentait à nous financer sur cette action.

- *Pourquoi ? Quelle en était la raison politique ?*

Je ne sais pas : le maire est 1er vice-président du Conseil Général et siège au Conseil d'administration du Grand Lyon. S'il y a une raison, je ne la saisis pas.

Nous sommes allés démarcher les commerçants de la commune et des environs. Aucun des trois restaurants de la commune n'a daigné rester ouvert. Ils l'ont regretté : nous avons eu une fréquentation de 3 500 personnes.

- *Peux-tu donner des informations sur le programme et le contenu de la manifestation ?*

Il y a eu dix-neuf tables rondes, cinquante bénévoles à pieds d'œuvre, des ateliers jeux, des séances de lectures, deux spectacles jeunesse, un concert, et un jeu de

piste. Vingt-trois auteurs / illustrateurs étaient présents, pour un budget global de 27 000 €. Les exposants : six associations et six éditeurs indépendants, plus les libraires déjà cités. Il y avait deux expositions d'œuvres d'illustrateurs présents.

*- Comment ça s'est passé pour la communication ?*

Je n'ai vu que récemment les articles du Progrès, le quotidien lyonnais. Ils ont été particulièrement élogieux, sur 3 articles. Couverture web : quatre ou cinq blogueurs nous ont aidé et ont fait un relais qui a permis de toucher plus de 50 blogs, et un site dédié : <http://lesoniriques.fr/>.

Le service communication de la commune a fait de la création graphique, et pris quelques encarts publicitaires, mais c'est tout : les programmes ont été distribués par les bénévoles.

Pourtant 9,3 % du public était extérieur à la Région Rhones Alpes. Le public comptabilisé est celui participant aux animations. Il n'y a pas eu de visiteurs costumés de façon organisée autres que les associations partenaires.

Pour le marché d'artisanat local nous avons fait appel à un prestataire de services extérieurs avec un tri sévère des exposants : l'Association pour l'Histoire Vivante<sup>59</sup>.

*- Y-a-t-il eu des synergies entre les différents acteurs et partenaires du festival ?*

Particulièrement parmi les quatre partenaires associatifs venant de Lyon :

- La Compagnie Excalibur<sup>60</sup> (reconstitution historique, animations médiévales) ;
- The Lyon Beefsteak Club<sup>61</sup> : quatre personnes, créateurs de <http://www.vampirisme.com/>. Parmi eux, il y a un spécialiste, professionnel de la communication, web en particulier, qui nous a beaucoup aidé, en communication sur le festival justement ;

---

59 « Association pour l'Histoire Vivante (ApHV) ». Consulté le 25 juin 2013, site officiel indisponible. [https://www.facebook.com/HistoireVivante?hc\\_location=timeline](https://www.facebook.com/HistoireVivante?hc_location=timeline).

60 « La Compagnie Excalibur - La Compagnie des Corbeaux : Association de spectacle, de reconstitution historique et d'animations ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.compagnie-excalibur.fr/association>.

61 « The Lyon Beefsteak Club ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.lyonbeefsteakclub.com/>.



- AOA productions<sup>62</sup> : Ils organisent la Zombie walk de Lyon, la Geek Week, en avril, et ils viennent de relever pour la 2ème fois le festival de SF de Lyon ;
- CLIVRA<sup>63</sup> : club de l'Imaginarium à vapeur en Rhône Alpes. C'est une jeune association créée en janvier qui organise un événement par mois, avec une vingtaine de membres entre 18 et 30 ans.

Cyberunes est boostée par ces nouvelles rencontres et animations grâce aux contacts qui se sont mis en place depuis le festival. Mais pas seulement, entre elles aussi. Quelques exemples :

- L'illustrateur de l'affiche du festival voulait monter un festival dans le Vercors et ça va se faire<sup>64</sup> grâce aux contacts qui ont été pris pendant les Oniriques ;
- Uchronium 1828<sup>65</sup>, une boutique de jeux de rôle et jeux de société s'est mise en partenariat avec CLIVRA pour l'organisation d'une soirée jeux de société ainsi qu'avec la Médiathèque ;
- Les éditeurs indépendants et ACTU SF<sup>66</sup> qui se sont occupé des podcasts enregistrés au festival, lors de conférences et tables rondes, et l'ont diffusé sur leurs réseaux, continuent à travailler ensemble.

*- Et vos collègues professionnels, comment ont-ils participé au festival ?*

Ils ont aidé dans le cadre de l'accueil sur les différents sites. Par exemple, l'entrée au festival était gratuite, à l'exception du concert, mes collègues nous ont aidé pour filtrer le public. Ainsi que pour présenter la séance du film Dark Cristal au cinéma de la commune. La séance était gratuite mais créditée par le budget de fonctionnement de la médiathèque. Ils ont été sur le terrain pendant les 3 jours, de 9h à 23h, en accueil ou en

---

62 « AOA Production - Association ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.aoa-prod.com/a-propos-contact/>.

63 « Club de L'Imaginarium à Vapeur en Rhône Alpes ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.clivra.fr/>.

64 « 1er Festival Les Imaginautes du Vercors ». Consulté le 25 juin 2013. <https://www.facebook.com/lesimaginautesduvercors/info>.

65 « UKRONIUM 1828 à LYON ». Consulté le 25 juin 2013. <http://bit.ly/14339Pp>

66 « ActuSF ; L'actualité Science-Fiction, Fantasy et Fantastique ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.actusf.com/spip/>.

animation pour les plus jeunes (lectures, jeu de piste,...).

Ils découvraient le monde des amateurs des Cultures de l'Imaginaire. Ils ont été vraiment touchés par la sympathie et l'esprit communicatif des visiteurs. En fait, mon boulot c'était de faire comprendre que la communication institutionnelle n'était pas ce qu'il fallait faire.

*- Comment s'est déroulé le planning des réunions de préparation et quel impact a eu le festival sur les activités régulières de la médiathèque ?*

Il y a eu une réunion de préparation par mois depuis décembre. Quatre réunions en tout, plus une réunion bilan.

Nous programmons désormais une Semaine du jeu, avec CLIVRA deux animations murder party<sup>67</sup>, dont une sur le thème du polar.

Grâce à ACTU SF, via la convention Octôgones, nous aurons en octobre Sire Cédric<sup>68</sup>, en accueil d'auteur.

Le festival a permis à certaines associations de s'étoffer et aux publics et lecteurs de se décomplexer.

Une lectrice m'a confié que professionnellement, en déplacement, elle planquait ses bouquins ayant trait aux Cultures de l'Imaginaire, dans le métro, le train, à l'hôtel. Après être passée par le club de lecture, elle s'est mise à ne plus les cacher. Elle m'a dit qu'à partir de ce moment là, elle s'est mise à discuter avec des gens avec qui elle n'aurait jamais discuté, qui partageaient finalement les mêmes lectures et intérêts culturels qu'elle.

J'ai décoincé aussi quelques éditeurs : ils disaient « les médiathèques ne nous regardent même pas ».

C'est pourquoi j'ai porté individuellement le projet, en le signalant à mon environnement professionnel et mes collègues, et vers l'extérieur, que ce soit avec les

---

67 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder\\_party](http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party).

68 « Sire Cédric - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Sire\\_C%C3%A9dric](http://fr.wikipedia.org/wiki/Sire_C%C3%A9dric).

acteurs et partenaires ma posture a toujours été la même, je leur exprimais avec insistance toujours le même message : « Je suis l'une des vôtres ».

*- Maintenant, comment se pose le problème de transmission de tout ce savoir organisationnel généré par le festival ?*

Les collègues voient déjà mieux où on va avec le festival, mais aussi avec les Cultures de l'Imaginaire dans la médiathèque. Vu que j'étais la seule à fréquenter ce genre de milieu. À part que j'ai admis que j'ai trop centralisé, tout le monde a adoré son expérience dans l'organisation.

Que ce soit pour gérer les entrées du publics, trouver en urgence un hôtel pour des auteurs, et puis avec les associations on sait mieux aujourd'hui ce qu'on peut attendre d'eux, en quoi elles peuvent être utiles à notre mission de service public.

Et puis j'ai été sollicitée dans le cadre de la formation continue des bibliothécaires. Le Centre National de la Fonction Publique Territoriale (en fait, c'est l'entreprise Mediat qui forme les bibliothécaires pour le CNFPT) a sollicité le maire pour que nous intervenions dans le cadre de deux jours de formation des bibliothécaires, en septembre, sur le thème des Cultures de l'Imaginaire.

J'ai choisi d'encadrer et d'intervenir sur le contenu, le premier jour d'intervention, avec le président d'AOA prod, sur tout ce qui concerne la création, l'édition, la communication et le lendemain j'interviendrais sur tout ce qui touche plus à la médiation culturelle, la diversification et l'accompagnement des publics, en binôme avec le président de Cyberunes.

Nous avons eu un écho favorable à la DRAC, qui pourtant ne subventionne jamais un premier événement : la conseillère lecture, nous a décroché 2000 €.

J'ai également été sollicitée pour siéger à deux commissions de bourse à l'écriture et à l'édition, subventionnées par la DRAC en tant que spécialiste des Littératures de l'Imaginaire.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Fondateur et directeur depuis 30 ans  
d'un centre de vacances en Rhône-Alpes  
dédié aux Jeux de simulation*

## ENTRETIEN N°7 - JEAN-PIERRE BOILLON

**Date** : dim 16 juin 2013

**Durée** : (1h45) 15h30-17h15

**Mode opératoire** : vidéoconférence via Skype (Reims/Lyon)

**Interrogé en qualité de** : directeur des centres de vacances pour enfants, jeunes et adultes, Rêves de Jeux.

*- J'introduis l'entretien en lui demandant de présenter rapidement son parcours personnel et ce qui l'a amené à créer Rêves de jeux.*

Tout petit je suis tombé dedans. J'aimais les jeux antiques, Risk, et d'autres. Avec mes trois frères, j'ai pratiqué d'abord des jeux de plateau, puis j'ai lu de l'heroic fantasy. Je m'intéressais à la Préhistoire.

Je suis devenu aide moniteur de centres de vacances en 1972.

Mes parents étaient militaires : ce qu'ils envisageaient pour moi c'était militaire ou ingénieur. Puis je me suis intéressé à la musique, j'ai appris la guitare tout seul, et j'ai commencé à monter sur des scènes de café-théâtre.

Je me suis vite orienté vers les métiers de l'animation en général et d'éducateur spécialisé en particulier, via l'Association des Paralysés de France, puis l'action sociale et les « mille clubs »<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup> Action instituée par les pouvoirs publics dès la fin des années 60. Elle consistait à créer des locaux-club construits par les jeunes pour les jeunes afin de donner à ceux-ci « un sentiment de communauté et d'appropriation en leur faisant monter eux-mêmes leur local ». « Retour sur l'opération mille-clubs, Institut

J'ai toujours été un intermittent de l'éducation populaire. Ma motivation professionnelle première n'a jamais été le fait que ce fut la structure qui me plaisait pour m'y faire engager, mais plutôt les hommes (humains) que j'y rencontrais.

Ce métier demandant beaucoup d'investissement personnel, je jouais un petit peu mais plus beaucoup. A 21 ans je suis devenu directeur de centre de vacances avec BAFD<sup>70</sup>, puis, bien que n'ayant pas la qualification j'ai été ensuite recruté deux ans comme animateur-directeur de MJC dans l'Est, avec une forte prédominance de contexte multiculturel.

Puis mes potes qui étaient en fac, m'ont fait découvrir dans sa version originale anglo-saxonne photocopiée : le jeu de rôle Donjons & Dragons (D&D), en 1978.

J'ai très vite compris la différence qu'il y avait avec le psychodrame de Moreno qu'on nous enseignait dans les sciences sociales, et l'intérêt, pédagogique notamment, que ce concept pouvait revêtir dans le cadre de mon travail.

Ce sont des gens qui ont été faire des études ailleurs, aux USA par exemple, qui ont importé le jeu de rôle en France. Comme Jean-Pierre Demange, à Metz-Nancy, via des clubs de joueurs de batailles de figurines et de wargames, mais souvent pratiquant déjà ou par la suite, à la fois les jeux de plateau et les jeux de rôle sur table. Des gens de grandes écoles...

Dans les années 1980, quand les clubs ont commencé à vraiment se mettre en place, j'ai eu du mal à populariser ça au début, car ces premiers importateurs du jeu de rôle dans les universités de Paris, Reims, Metz, Nancy (points historiques d'arrivée des premiers exemplaires de D&D) avaient, pour la plupart, un discours élitiste du genre : le jeu de rôle c'est pour nous, la plèbe ne peut pas comprendre ou n'y verra pas d'intérêt. Ces gens là travaillaient la journée et le soir ils jouaient beaucoup.

---

National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (Injep) ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.injep.fr/Retour-sur-l-operation-mille-clubs>.

70 Brevet d'aptitude aux fonctions de directeur, « permet d'encadrer à titre non professionnel, de façon occasionnelle, des enfants et des adolescents en accueils collectifs de mineurs. » - « BAFA-BAFD ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.jeunes.gouv.fr/bafa-bafd>.

Puis les clubs ont commencé à se fédérer : il y a eu par exemple la Guilde de Picardie.

*- Pourquoi cette volonté de populariser ?*

À quinze ans j'étais aide-moniteur en centres de vacances. J'étais l'aîné de quatre garçons, ça m'a toujours passionné d'apprendre aux autres et partager des choses.

Mais je voyais les possibilités que pouvait apporter le jeu de rôle pour notre société, ce qui m'embêtait, c'était : Pourquoi ne pas montrer ça à tout le monde !? Je me disais : c'est tellement plein d'avantages (les jeux de simulation), tu t'entends avec des gens, ou tu comprends pourquoi tu ne t'entends pas avec eux.

Les milliers de gamins qui sont sortis de Rêve de Jeux, ils se sont donnés des outils.

Je ne comprenais pas qu'on veuille garder une élite.

Je pense que les gens très intelligents, très cultivés, dans une bonne jungle de Bornéo, ils ne s'en sortiraient pas forcément, alors qu'un ouvrier, parce qu'il a une vue plus pratique des choses, et moins intellectualisée, pourrait lui s'en sortir.

Quand il y a eu Les Semaines de l'Hexagone (séjour ludique dans l'Est de la France), avec Xavier Jacus, qui a été aussi un ami, Paul et Pascaline Chion, Alain Bosson, à Rennes, les gens qui étaient autour d'eux, il y a eu des tentatives de rapprochement, d'organisation commune, d'harmonisation de ce qui se faisait. Il y avait toujours deux tendances : ceux qui voulaient populariser le loisir, et ceux qui avaient une vision plus élitiste. Moi j'étais remonté à bloc pour m'occuper du grand public. Il y a eu un peu une scission à l'époque.

*- Et Rêve de Jeux, c'est arrivé comment ?*

Rêve de jeux : ça a été progressif, même dans le séjour lui-même.

Ça a commencé dès 1981. A cette époque je ne jouais pour moi qu'un tout petit peu. Fin 1983 j'ai rencontré un club, les Paladins des traboules, à Lyon, club « bordélique ». J'ai été animateur pour la Ville de Lyon, ils étaient venu faire une animation pendant trois jours, des jeux de plateau, et j'ai vu qu'ils jouaient aux jeux de rôle. Moi qui avait l'habitude des associations, je suis allé voir le président, et je lui ai dit : « *Votre organisation, ça va pas, si tu veux, je le fais* » (bénévolement). Il a accepté et c'est vite devenu un des plus gros clubs de France pour l'époque 1982-1984. C'était pas mal du tout.

J'étais dans cette période avec l'UFCV<sup>71</sup>, qui se moquait bien, à chaque fois que je leur en parlais, des jeux « drôles » (disaient-ils ironiquement). Ils m'ont dit : « Fais ce que tu veux, pourvu que ça marche ». Le premier séjour a eu lieu en 1984, format classique, avec un programme de rando, club équestre, camping, sur 3 semaines, et la semaine du milieu sur le thème des jeux, parce que la deuxième semaine, on cherche toujours des activités plus posées, pour faire un break : ça a super bien marché ! J'avais dix jeux, un ordinateur Thomson TO7, les killers<sup>72</sup> (on les faisait avec des pistolets à bouchons achetés à la maison de la presse locale). Après nous avons tenté une semaine « jeux », puis une semaine « normale », terminée par une semaine « jeux », et enfin ça s'est transformé en trois semaines de jeux pleines et complètes.

C'était d'abord un séjour, puis deux séjours en juillet-août, puis un séjour adultes est venu se greffer en plus des séjours enfants et jeunes. C'est quasiment sans m'en rendre compte que ça a aboutit sous la forme du Rêve de Jeux actuel.

*- Qu'en est-il du statut juridique et de l'objet de la structure qui portait le projet dans les premiers temps ?*

L'association Rêve de Jeux existait bien avant les séjours, mais s'appelait GAEL : Groupe animation et action ludique, quelque chose comme ça. Elle avait été créée en Alsace-Moselle, qui a un statut associatif d'exception par rapport au reste de la France, et quand j'ai voulu l'importer en région lyonnaise, il a fallu modifier les statuts.

---

71 « UFCV : Bafa - Bafd, Vacances enfants et séjours enfants, adolescents et handicapés ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.ufcv.fr/>.

72 Jeu d'assassinats simulés, type « murder-party », « il ne doit en rester qu'un ».

Groupe animation éducation et de loisirs, je crois que c'était ? Créée en 1983, l'asso. me donnait des micro-moyens.

Après, l'intitulé du séjour, Rêve de Jeux, étant plus connu que le nom de l'asso, elle s'est finalement appelée Rêve De Jeux, le nom du produit.

Le séjour devint de plus en plus coûteux, bien que restant adhérent UFCV, j'ai du prendre mes distances avec eux et devenir organisateur de colo(nies), de façon plus indépendante.

*- Comment avez-vous construit les équipes qui font Rêve de Jeux ?*

Quand j'étais animateur. La première équipe s'est construite assez rapidement. Toutes les équipes qui m'ont accompagnées étaient séduites par ce que je faisais. Comme ils voyaient que je galérais et que je ne gagnais pas d'argent, ça les motivait d'autant plus. Je me suis même dit à un moment donné que j'allais prendre un boulot à côté, tellement ça pouvait être dure financièrement par moment.

J'ai souvent été très seul. Jusqu'à il y a deux ans, j'avais des bénévoles, dont des gens qui faisaient le séjour et qui payaient leur billet de train de leur poche, pour se rendre au séjour.

Avec la nouvelle organisation, je n'ai que des animateurs sous contrat de travail. En effet, cette année, pour résister au monde difficile des centres de vacances, résister aux gros groupes privés ou para-publics, je me suis associé avec l'association « Langues, sports, loisirs ». Ils sont venus me chercher. Au départ, ils étaient étonnés. Ils ne comprenaient pas. Pour eux, les bénévoles ça n'existe pas : quelqu'un qui s'implique doit être au moins remboursé, voire salarié.

Voici comment c'est venu :

Fin 2011, avec l'UFCV nous avons eu un manque à gagner de 20 000 euros, qu'ils nous avaient attribué, et qui ont failli renverser la barque.



Il a fallu que je licencie la personne avec qui je travaillais depuis douze ans. Toujours suite à ça, fin 2012 je me suis auto-viré. On n'a jamais eu de subventions. A Lyon, point de salut en dehors de la Culture et du Sport, dans les finances publiques ! Je suis allé demander une fois, ça m'a été refusé, après je n'ai plus jamais été demander quoi que ce soit, à quelque collectivité ou service décentralisé de ministère que ce soit.

Damien Dechaud est venu me voir, c'est un directeur (« Langues, sports, loisirs ») qui gère treize salariés. Il me connaissait, il m'a dit : « *Je sais ce que tu fais. Pour la première fois de ta vie tu vas accepté une aide, et comme t'es « vieux », on va te mettre en place un contrat-aidé* ». Aujourd'hui, c'est le troisième contrat de six mois, et ce contrat est pris en charge par son association. Moi en contre partie j'organise Rêve de Jeux, plus des séjours jeux vidéo.

- *Pouvez-vous fournir des chiffres à propos de Rêve de Jeux ?*

Pour avoir un bureau et un ensemble qui puisse abriter tout le matériel, nous avons 278 m<sup>2</sup> dans un entrepôt industriel, dont 30<sup>m<sup>2</sup></sup> répartis sur deux bureaux. Le matériel ce sont des costumes, accessoires, de jeu de rôle grandeur nature (GN), mais pas que, comme ce que nous appelons la catégorie événementiel. Il est fait un distinguo entre le matériel lié à l'univers médiéval fantastique et d'autres types de matériel, pour des raisons essentiellement pratiques et organisationnelles.

Rêves de Jeux (RDJ), ça touche essentiellement des jeunes de 12 à 17 ans.

Après, nous avons été les premiers à proposer du GN pour les enfants, en 1992. Nous avons d'emblée des partenaires comme la Société générale ou IBM. Après un petit break, nous avons repris en 2010, le GN enfants en l'intitulant « Rêve d'aventure ». C'est un format itinérant, pour des raisons techniques matérielles, et contraintes de lieux, très cher, en fait une vrai colo pour les 6-11 ans.

Nous avons une ludothèque de 4500 jeux, wargames et jeux de rôles inclus : c'est en fait ma collection personnelle. Le reste, ce sont des dizaines de mètres cubes de matériel pour organiser un centre de vacances : 125 malles métalliques pleines de matériel.

- *Votre localisation ?*

Nous sommes restés seize ans à Bourg-en-Bresse, puis à Bourgoin-Jallieu, mais notre camp de base reste Pierre-Bénite.

- *La formation à Rêve de Jeux ça se passe comment ?*

Les animateurs, on attend d'eux qu'ils aient une multi-culture, pas forcément la culture geek, mais surtout qu'ils soient touchés à tout, et aptes à aller chercher l'info par eux-mêmes quand ils ne l'ont pas.

Un animateur, qui ne regarde qu'une seule série à la télé, ou qui ne lit qu'une sorte de bouquins, tu le repères tout de suite, ça va vite. Ceux-là on les oriente alors vers un contrat éducatif et on évite de les mettre en responsabilité.

Par exemple pour le GN médiéval fantastique on a des « org'ados ». On demande aux jeunes de la colo qui se portent volontaires d'écrire une lettre de motivation (pas les nouveaux, ceux qui ont au moins deux ans de RDJ plus une expérience GN), on en choisit 6 avec l'équipe. Ils vont passer une semaine à ne faire que créer un GN pour les 60 autres de la colo. Ils vont apprendre comment on gère un GN, encadrés en permanence par 2 orgas GN expérimentés, membres de l'équipe d'encadrement.

Je n'ai jamais voulu devenir centre de formation. J'ai bien participé à l'élaboration d'unités de formation techniques, avec la direction locale du ministère Jeunesse & Sport, mais ça restait de la formation qualifiante, pas diplômante.

J'ai été intégré dans des commissions, pour parler de formation qualifiante à la FFJDR<sup>73</sup> et la FédéGN<sup>74</sup> par exemple. Avec la FédéGN c'était plutôt pour élaborer un BEATEP<sup>75</sup>.

J'ai vu ce qui avait pu être fait en BAFA. J'ai vu ce qui pouvait être fait pour le

---

73 « Fédération Française de Jeux de Rôle : Entrez dans le jeu ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.ffjdr.org/>.

74 « FédéGN - Accueil ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.fedegn.org/>.

75 Brevet d'État d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire.

GN, des fois il font une espèce de triptyque : les jeux de rôle, les nouveaux jeux<sup>76</sup>, et les GN.

Les mises en œuvres que j'ai vues n'ont pas été probantes : il n'y avait ni de technicité, ni de procédures. Souvent les animateurs issus de Rêves de jeux ont été mis en lieu et place des rôles de direction, parce qu'ils étaient les plus qualifiés, pourtant ils étaient là aussi pour apprendre, et recevoir la certification.

La Culture Geek est tellement riche, que c'est difficile de la décliner en un référentiel de formation exhaustif.

Pour moi, avoir le BAFA c'est le b.a.ba. Il faut des animateurs qui forment nos animateurs à nos jeux, nos loisirs, ils vont nourrir de techniques et références des tas de gamins. Au bout de presque 29 ans, je connais des tas de RDJ, c'est comme ça que j'appelle les anciens animateurs Rêves de Jeu, qui font du Cinéma, Game master (métier des jeux vidéo), bref qui ont fait de leur passion, leur métier.

Un moment avec l'ALF<sup>77</sup>, on a bossé un BEATEP sur le jeu, mais ça s'est pas fait. Je crois qu'un BAFA pour connaître la base, c'est suffisant, mais il faut en plus faire savoir que ça existe, les Cultures de l'Imaginaire, et où ça se transmet. Ensuite un vrai BEATEP Geek sur les nouveaux jeux (jeux de société nouvelle génération et nouvelles pratiques) serait pertinent.

Il y a beaucoup de jeunes que ça pourrait intéresser : ils ont des parents geeks et eux-mêmes sont un peu geeks. Cette structure et ce schéma peuvent marcher et on sera pour une fois en avance !

Après ça, que chaque fédération crée un séminaire annuel pour les professionnels et autres personnes qui peuvent être intéressées.

*- Avez-vous des regrets ?*

Oui, il y a des choses que je regrette : la tribu RDJ existe depuis 29 ans, j'ai été un papa de substitution pour de nombreux jeunes dans mes institutions, des clans entre

---

<sup>76</sup> Il entend par ce terme la nouvelle génération de jeux de société encore mal connue du grand public, qui sortent du mainstream ludique comme par exemple le Monopoly, le Cluedo, le Scrabble, et le Trivial Pursuit.

<sup>77</sup> « ALF : Association des Ludothèques Françaises ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.alf-ludotheques.org/>.

eux se sont formés par chaque année d'édition, il y a ceux qui sont jeux vidéo plutôt que boardgames, etc. Il y a des nouveaux qui sont extraordinaires, par leur coup de main, par ce qu'ils communiquent.

J'ai en fait des regrets de ne pas avoir plus intégré le système pour avoir plus d'argent. La Confédération des loisirs de l'esprit<sup>78</sup> c'est vraiment de la daube ce qu'elle fait. On aurait du avoir de l'argent du gouvernement et du ministère. Il y a un esprit de famille à RDJ.

Il y a des jeunes avec qui je me suis fâché et que je revois une ou deux décennies plus tard. Par exemple j'en revois un qui revient dix ou quinze ans après et qui me dit : « Tu gérais ton asso. d'une main de fer, mais ce fut une expérience incomparable et j'ai beaucoup appris lors de ce séjour ».

*- Aujourd'hui vous pensez à la transmission ?*

La transmission, je l'ai engagée deux fois, ça s'est mal terminé, et j'ai du reprendre RDJ. Je l'ai repris parce que je le devais. Ça fait trente-cinq ans que je suis dans l'éducation populaire. Chaque fois que quelqu'un a voulu transmettre l'institution on s'est acheminé vers un dépôt de bilan. Parce que c'est un esprit qui anime tout ça. Je me donne jusqu'à 2014. A 1300 € le boulot que je fais 24h/24 à mon âge (58 ans), ça devient un peu lourd, mais c'est voulu et accompli de bonne grâce.

J'ai travaillé 16 ans en tant que bénévole, et j'ai été à nouveau salarié à partir de 2000.

*- Les pratiques liées au costume dans les Cultures de l'Imaginaire, c'est quelque chose d'important ?*

Oui, plus ou moins, c'est pas nouveau. Ça implique une démarche personnelle. A l'approche de l'an 2000 j'ai constaté qu'il y a eu un renouveau des fêtes médiévales. Sans doute une remontée des peurs millénaristes ? Dans ces moments d'incertitude on se recentre sur ce qu'on maîtrise le mieux. Les gens ont quelque chose à trouver, on

---

<sup>78</sup> « Confédération des Loisirs de l'Esprit ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.cle-jeux.org/>.

entretient le fait qu'il y a des valeurs ailleurs, une curiosité, presque une spiritualité, une manière d'appartenir à un groupe. Costumés, les gens vont dans ce type d'événements comme ils viendraient dans une tribu, le clan des invités.

C'est un peu comme si costumé, je croise quelqu'un dans la rue, il est habillé comme moi, il indique de cette façon qu'il partage les mêmes valeurs que moi, enfin c'est ma manière de voir ça.

Les Cultures de l'Imaginaire... Il y a des gens qui en font quelque chose d'élitiste ou pas. Il y a des gens qui ne veulent pas partager, qui ne peuvent pas, il y a des faiseurs et des défaiseurs.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Fondateur d'un lieu-événement*

*alliant tourisme culturel, GN médiéval fantastique et développement local*

## ENTRETIEN N°8 - ARNAUD DEROUBAIX

**Date** : mercredi 12 juin 2013

**Durée** : 1h00 (21h30 - 22h30)

**Mode** : entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de** : organisateur du Camp du Dragon<sup>79</sup>, animation touristique sur la base du jeu de rôle grandeur nature (GN), soutenue par la Région Bretagne.

*- J'introduis l'entretien en présentant mon parcours professionnel et ma démarche de recherche dans le cadre universitaire. Je lui demande de se présenter rapidement, ses mandats, et ce qui l'a mené au projet Camp du Dragon.*

Je suis Chti, je viens du nord de la France, où j'étais déjà actif bénévolement dans le milieu associatif du jeu de rôle grandeur nature, notamment aux Derniers de Solace<sup>80</sup>.

Ce qui m'intéressait déjà, c'était de créer une dynamique régionale. J'avais commencé simplement en répondant à une annonce dans le magazine Casus Belli<sup>81</sup>. J'ai commencé dans le Nord, j'ai continué en arrivant en Bretagne.

Je suis animateur multimédia pour une collectivité territoriale, j'ai la responsabilité d'un dispositif labellisé cyberbase.

---

79 « Le Camp du Dragon ». Consulté le 12 juin 2013. <http://camp-du-dragon.fr/>.

80 « Les Derniers de Solace ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.lesderniersdesolace.com/>.

81 « Casus Belli - Wikipédia ». Consulté le 12 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Casus\\_Belli](http://fr.wikipedia.org/wiki/Casus_Belli).

J'ai d'abord créé l'association Fantastique Comédie<sup>82</sup>, puis je suis entré à la Guilde de Bretagne<sup>83</sup>, comme secrétaire<sup>84</sup> puis j'ai été président de 2009 à 2011.

La stratégie de projet a d'abord été de trouver un terrain de jeu de rôle grandeur nature permanent. Le partenariat qu'on proposait aux collectivités territoriales c'était animation, spectacle contre finance ou mise à disposition d'un lieu. Nous varions les époques traitées et les personnages choisis. Par exemple à Concarneau, où aux Champs Libres<sup>85</sup> avec une ambiance et un univers 19ème siècle, type roman gothique.

C'est à l'occasion de mes trente ans, en 2010, que le Camp du Dragon s'est créé avec un GN à 280 joueurs. L'aventure précédente, depuis mon arrivée en Bretagne avait duré huit ans.

*- Du point de vue de la FédéGN<sup>86</sup>, que pensez-vous de la licence sportive pour le GN ?*

Je trouve le système de la licence géniale, et c'est un gain considérable de poids et de notoriété pour la FédéGN. Bien que je pense qu'en intégrant le Paint ball et l'Air soft scénarisé, ça a introduit une fiction trop réaliste avec des costumes paramilitaires ou de terroristes, qui fait un peu peur aux familles qui côtoient nos stands mitoyens Paintaballers / Gnistes (pratiquant de GN) dans les festivals de Cultures de l'Imaginaire. C'est pour cela que je préfère le style médiéval fantastique qui propose une fiction plus éloignée de nous et de la réalité contemporaine, beaucoup plus immersive et parlante à l'imagination de façon plus positive.

---

82 « Asso Fantastique Comédie - Bretagne ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.fantastiquecomedie.com/>.

83 « Guilde de Bretagne - Fédération Bretonne de Jeux de Simulations ». Consulté le 12 juin 2013. <http://guildebzh.fr/>.

84 Les mandats d'administrateur ont une durée de trois ans.

85 Équipement de Rennes Métropole dédié à la « Culture, aux sciences et sociétés ». « Champs Libres ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.leschampslibres.fr/les-champs-libres/qui-sommes-nous/>.

86 « FedeGN ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.fedegn.org/>.

*- En ce qui concerne le Camp du Dragon comment se structure les partenariats avec les collectivités territoriales ? Avez-vous des chiffres ?*

C'est un Appel à projet de la Région Bretagne remporté sur des critères de projets innovants en matière de tourisme en centre Bretagne qui a été un peu le moteur de certaines dynamiques de partenariat avec le Camp du Dragon. Le fait que la FédéGN ait participé financièrement avec la plus-value qu'elle gagne sur les licences d'assurance GN, a été bénéfique pour nous.

Le Camp du Dragon c'est une équipe de dix personnes plus 70 adhérents, pour une quinzaine d'événements dans l'année, allant aujourd'hui d'un GN de 15 personnes à 440 joueurs.

Mon argumentation a été de montrer comment on monte un projet innovant en matière de tourisme culturel, en lien avec les ressources locales et le monde des jeux de simulation.

Mon inspirateur sur le modèle de projet, bien que différent, est Philippe Gall des Monts rieurs<sup>87</sup>. Ils ont une équipe d'animateurs possédant les diplômes Beatep ou Defa et ont des partenariats avec leur Ligue de l'Enseignement.

Nous avons commencé par constituer un stock de matériel financé par nos animations : tables, vaisselle, décors.

*- Vous êtes voisin du Château de Compère<sup>88</sup> - Centre de l'Imaginaire Arthurien. Quelles sont vos relations avec eux ?*

C'est une association locataire du bâtiment qui appartient à une châtelaine. Ils sont plutôt pointus sur l'Histoire médiévale, ont un comité scientifique et littéraire, des experts.

---

87 « La compagnie des Monts Rieurs ». Consulté le 12 juin 2013. <http://montsrieurs.fr/>

88 « Centre de l'Imaginaire Arthurien ». Consulté le 12 juin 2013. <http://centre-arthurien-broceliande.com/>



C'est la première année que nous travaillons avec eux. Comme tous les autres partenariats locaux, ceux-ci sont le fruit d'une longue approche et mise en relation par des actions de terrain.

A ce titre, un des facteurs déterminant et facilitateur de ces contacts de terrain est l'accompagnement que nous a incité à suivre la Région, par le directeur du Pays touristique, institution en dessous du comité départemental du tourisme.

Parmi les autres partenaires que l'on peut citer, un crêpier qui est resté sur site tout l'été, et une fédération d'éducation populaire comme les Francas.

Notre public cible a toujours été le grand public, ce que nous appelons le « niveau aventurier », les novices en fait.

Cet aspect nous a permis de faire parler de nous jusque dans la presse nationale avec l'événement « Chasse aux œufs de dragon » qui a été relayé largement.

*- Comment faites-vous cohabiter des participants aux cultures différentes comme Gnistes et reconstituteurs ?*

Nous avons un livret de règles et surtout un dress code<sup>89</sup>, compréhensible et appliqué par tous.

Notre philosophie est de faire le maximum de choses à partir des ressources locales qu'elles soient humaines ou matérielles. Cela va jusqu'à une démarche de développement durable, voulue par la Région, mais qui nous arrange et qui est conforme à ce que l'on souhaite développer dans nos activités.

FIN

---

<sup>89</sup> Code vestimentaire (forme, couleur, accessoires) que doivent appliquer les participants, mais aussi de la forme que doivent avoir les tentes dans le Camp, afin de garantir l'ambiance médiévale fantastique.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Organisateur de la première édition du festival Geekopolis à Montreuil*

## ENTRETIEN N°9 - CYRIL VILLALONGA

**Date :** Vendredi 21 juin 2013

**Durée :** 1h30 (10:15 – 11:45)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de :** organisateur de Geekopolis<sup>90</sup>, « Festival des cultures de l'imaginaire » convention « par et pour les geeks » à Montreuil, 1ère édition mai 2013.

*- Le projet Geekopolis s'est construit sous quel statut juridique ?*

Il a fallu trois ans de préparation. Au début c'était purement associatif.

C'est né, et ça a d'abord été porté, au sein de l'association THE GEEK SIDE<sup>91</sup> est devenu une société pour la mise en œuvre de Geekopolis. Cependant l'association conserve une place prépondérante dans l'organisation de la convention, dans la conception et l'animation, notamment.

Il y a environ une soixantaine de personnes dans le noyau dur, et une centaine en tout dans l'organisation. Le noyau dur est constitué essentiellement de leaders d'opinion<sup>92</sup>, par exemple producteurs de web séries, d'artistes et de professionnels,

---

90 « GEEKOPOLIS - 25, 26 Mai 2013 Paris Est Montreuil ». Consulté le 21 juin 2013.

<http://geekopolis.fr/index.php?p=communication>.

91 « The Geek Side: The Geek Side ». Consulté le 21 juin 2013.

<http://cometothegeekside.blogspot.fr/p/the-geek-side.html>. La page d'introduction indique : « est une association telle que définie par la Loi 1901 qui a pour but de promouvoir la culture geek sous toutes ses formes. Nous participons à des projets qui valorisent les cultures de l'imaginaire. A ce jour nous avons participé à : Décoration du Dernier Bar avant la fin du monde - Apport de contenu et décorations pour Geekopolis, le festival des cultures de l'imaginaire. - Création d'un quiz geek web »

92 Voir la dernière page de l'entretien pour ce qu'entend l'interlocuteur par « leaders d'opinion ».

comme le Naheulband<sup>93</sup>.

Il y avait évidemment plusieurs tailles et sujets de réunions de préparation dans lesquelles ils se répartissaient.

Geekopolis est une société de capital qui a pour vocation de promouvoir la culture geek par des événementiels en général, ou tout moyen, comme des productions audiovisuelles par exemple. Elle n'est constituée que par l'apport des associés, soit un capital de 10 000 €.

*- Peux-tu donner les grandes lignes de la convention et quelques chiffres ?*

Elle était découpée en cinq espaces-univers, baptisés quartiers, aménagés et baignés dans une ambiance en lien avec le thème traité :

- Little Tokyo : Culture japonaise et mangas ;
- Avalon : Heroic fantasy et artisanats ;
- Nautilus : Steampunk et mondes uchroniques ;
- Metropolis : Science-fiction et comics ;
- Teklab : High-tech et sciences.

Sur 174 stands, 20 % des stands avaient une vocation commerciale, et les autres proposaient de l'activité (animation, démonstration, ou initiation.)

*- Vous avez consacré une partie du budget aux décors des stands ?*

Oui, 4 % pour un budget de 400 000 € et 9000 visiteurs. L'entrée individuelle était à 19 €, ou 35 € les deux jours et 20 € pour la Nuit du Geek. C'était gratuit pour les enfants de moins de six ans.

Cette politique tarifaire a été étudiée volontairement au dessus des conventions de fans et mangas qui sont dans les 10 € la journée, dans une stratégie de différenciation et d'investissement qualitatif.

C'était indispensable pour tenir cette exigence de qualité et notre budget.

---

93 « Naheulband - Wikipédia ». Consulté le 21 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Naheulband>

- *Peux-tu présenter ton parcours, ta démarche et ce qui t'a amené à l'aventure Geekopolis ?*

Jusqu'en novembre dernier je travaillais pour la société Daipen, éditeur et distributeur de produits culturels liés à l'univers du Japon (plus connu sous le nom de discount manga).

Je suis geek depuis fort longtemps. J'ai 38 ans et je suis entré dans cette culture à 13 ans via le jeu de rôle et le GN<sup>94</sup>, puis ma passion s'est étendue à tous les univers habituels des geeks. Jusqu'à 2002 je l'ai toujours vécue dans un cadre associatif.

Le GN la Faille a été une aventure qui a duré 13 ans, porté par l'association Anachrone<sup>95</sup>, avec un concept de jeu médiéval fantastique non limité en terme de participants, intégrant des animations-spectacles et des stands de professionnels ou d'associations. La dernière édition a compté jusqu'à 1000 joueurs, sans être un GN de masse<sup>96</sup> au sens usuel du terme, puisque l'ensemble de la trame du GN restait écrite et scénarisée.

Ça s'est d'abord passé sous le mandat de Thierry Darley de 1995 à 2003, puis j'ai été président de 2003 à 2007. Nous étions assez complémentaires avec Thierry. Lui est issu du milieu du spectacle vivant : décors et immersion, c'était son truc. Quant à moi, je suis ce qu'on appelle un homme de ressources, qui connaît du monde, avec des réseaux diversifiés. A cette époque je faisais plus de 20 GN à l'année.

- *Quelles étaient vos relations avec la FédéGN<sup>97</sup> ?*

Je ne suis pas rentré parmi les administrateurs de la FédéGN pour être plus actif dans le milieu. Les processus démocratiques c'est très bien, mais ça fait bouillir les impatientes. En fait ce que j'aurais voulu faire à la FédéGN je le faisais à partir d'Anachrone. C'était plus simple.

---

94 Jeu de rôle Grandeur Nature.

95 « La Faille 2007 - accueil ». Consulté le 21 juin 2013. <http://www.anachrone.com/>

96 Plus de mille joueurs.

97 Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature - « FedeGN ». Consulté le 12 juin 2013.

<http://www.fedegn.org/>.

- *Les GN de masse sont uniquement des rassemblements de joueurs ou sont-ils scénarisés comme des GN moins importants ?*

Ça dépend des objectifs de l'organisation. Tout se fait. Il en faut pour tout le monde, en fonction de ce que les gens recherchent.

La France est réputée à l'étranger pour être forte dans la scénarisation et le roleplay<sup>98</sup> en GN, même de masse.

Nous avons de très bon scénaristes, particulièrement dans les murder-party<sup>99</sup> comme Frédéric Barnabé ou Guillaume Montiage pour les plus connus. Leurs jeux sont pris d'assaut, c'est très difficile d'en faire partie.

A une époque, je recevais tellement d'invitations que je ne participais qu'à ceux qui m'invitaient et ça suffisait bien à remplir mon calendrier GN pour l'année et me contenter. Aujourd'hui que je joue moins souvent, c'est à nouveau difficile, même pour moi qui connaît encore du monde dans le milieu, c'est difficile d'accéder aux nouvelles créations.

Les petits formats de jeux se sont multipliés, mais ils restent confidentiels.

- *Le jeu (GN) devrait se professionnaliser pour se démocratiser ?*

Professionnalisé ? Ça voudrait dire jouer à coût réel, dans un autre cadre que l'associatif. Ça serait trop cher. Déjà Anachrone avait provoqué une mini-révolution dans le milieu en proposant le premier GN à 100 € (le week-end) quand la plupart des jeux étaient à 30 € de moyenne.

Aujourd'hui l'offre générale s'approche plus de 100 € que de 30 €. Il y a eu un changement, quelques GNistes se sont professionnalisés en créant des boîtes

---

98 Littéralement « rôle joué », c'est le faire semblant des enfants quand ils jouent, la capacité du rôliste à incarner son personnage.

99 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder\\_party](http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party)

d'événementiels ou de spectacles interactifs, d'autres d'animations costumées, mais la majorité de l'offre en terme de jeux proprement dit, reste associative.

Aujourd'hui, je ne pense pas que l'on puisse professionnaliser le GN, au sens répercuter l'ensemble des coûts réels sur la participation à une manifestation, mais oui je suis convaincu qu'il faut que l'on continue à faire une progression constante (une semi-professionnalisation), dans lequel on intégrerait de plus en plus de coûts toujours laissés jusqu'alors à un cadre amateur.

La qualité professionnelle est à la portée d'une structure associative, la preuve, à la Cité des Sciences et de l'Industrie<sup>100</sup> nous sommes dans une démarche de production culturelle, que nous revendiquons en tant que telle. La Culture Geek est souvent décriée par les médias et les institutions culturelles pour être une sous-culture, ce qu'elle n'est pas. Ça nous a pris (THE GEEK SIDE) deux ou trois ans de lobbying, à convaincre tous les chefs de services de la Cité des Sciences, les uns après les autres. C'est la première fois qu'une petite structure arrive à ce point à vaincre l'inertie d'une superstructure culturelle pour changer ses pratiques, en particulier celle de la médiation culturelle dans les Cultures de l'Imaginaire.

*- C'est quoi la plus-value que vous apportez ?*

L'interactivité, la simulation ou plutôt je dirais l'immersion. C'est propre et spécifique aux pratiques de notre milieu des Cultures de l'Imaginaire.

Le geek est assez fan de sciences en général, mais encore faut-il lui indiquer le rapport que peut avoir la science avec son ou ses univers préférés. Il a suffi d'un seul changement dans l'organigramme de direction de la Cité des Sciences pour que tout notre travail de lobbying s'écroule.

C'est une aberration que les milieux de la culture scientifique ne comprennent que la démonstration en matière de médiation culturelle.

---

100 « Expositions temporaires - Cité des Sciences ». Consulté le 22 juin 2013 (site racine en maintenance).

<http://www.cite-sciences.fr/fr/cite-des-sciences/contenu/c/1239028703379/a-l-affiche/>

C'est d'ailleurs ce qui m'incite de plus en plus à agir via la sphère privée, plutôt que de tenter de déplacer les montagnes de l'administration des institutions culturelles. Dans le privé il y a de l'incertitude à gérer, mais finalement moins qu'en voulant travailler avec la sphère publique. C'est moins chronophage que d'œuvrer dans l'associatif.

Pour démontrer l'intérêt des Geeks pour les sciences en général, je peux donner l'exemple de la démonstration de supra-conductivité sur le stand de la Cité des Sciences à Geekopolis, dans le Techlab : une boule en suspension illustre ce phénomène, mais en interaction avec les autres animations du Salon, et entourée de visiteurs costumés : les Geeks en étaient super fans.

*- Comment définirais-tu les Cultures de l'Imaginaire ?*

C'est la culture geek, en tout cas les Cultures de l'Imaginaire l'intègrent. Plus simplement tout support qui fait appel à l'imagination.

Avant de travailler dans le manga j'ai créé, avec d'autres, un magazine de littératures de genres, c'était encore considéré par le milieu de la culture cultivée et institutionnelle comme de la sous-culture. Les Cultures de l'Imaginaire sont Culture à part entière.

C'est aussi le dépaysement. 50 % du noyau dur de l'organisation de Geekopolis est plus ou moins issu du milieu Gniste. J'imagine que ça doit jouer ?

En définitive, ce qui fait vraiment la différence, par exemple avec les littératures de l'imaginaire, c'est l'interactivité.

*- Comme tu le sais, les deux principales fédérations nationales de jeu de rôle ont un agrément Jeunesse et Éducation populaire. Quel intérêt ou importance y attaches-tu ?*

C'est bien, mais ce n'est pas ça qui concourt principalement au développement et à l'encadrement de la pratique.

Par exemple, les jeux, encore rares, qui s'adressent aux enfants s'adressent à un autre public que le public habituel des GN.

*- Jusqu'à présent en évoquant Geekopolis, tu n'as pas parlé des univers ludiques et des jeux de simulation ? Les intègrent-tu à ta définition des Cultures de l'Imaginaire ?*

Oui, évidemment le jeu fait totalement corps avec nos pratiques. D'ailleurs, sur Geekopolis, nous avons mis en place plein de parcours ludiques, parsemés de flash-codes<sup>101</sup> sur des éléments de décors, qui aboutissaient, pour certains, à des images des lieux visités en réalité augmentée, sur les téléphones mobiles des visiteurs.

Nous avons choisi de parsemer de références culturelles geek ces parcours, car la culture geek se nourrit de ces références, elle en est presque constitutive. Pour ce qui est de la représentativité du milieu des jeux de simulation : elle était couverte, il n'y a pas de problème.

Côté jeux de rôle, côté associations fédératrices, ils étaient quasiment tous là, le GROG<sup>102</sup>, l'Opale rôliste<sup>103</sup>, la ligue ludique<sup>104</sup>, côté professionnel, Sans détours<sup>105</sup>, Matagot<sup>106</sup>, etc... on pouvait participer à des tables de jeu de rôle.

Côté jeux de société et de plateau, des associations et professionnels proposaient tout ce qui est de plus actuel dans le milieu. J'ajouterais que le Centre National du Jeu<sup>107</sup> (CNJ) était présent.

*- Peux-tu développer sur les partenaires de Geekopolis et plus particulièrement les partenaires institutionnels ?*

Les principaux partenaires institutionnels de Geekopolis sont le CNJ et la Cité

---

101 « Flashcode - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Flashcode>.

102 « Guide du Rôliste Galactique ». Consulté le 22 juin 2013. <http://www.legrog.org/>.

103 « Opale Rôliste ». Consulté le 12 juin 2013. <http://forum.opale-roliste.com/index.php?action=association>.

104 « Ligue Ludique ». Consulté le 7 juillet 2013. <http://www.ligueludique.fr/index.php/lassociation.html>.

105 « Editions Sans Détour - Qui sommes-nous ? | A savoir ». Consulté le 7 juillet 2013.

<http://sans-detour.com/index.php/A-savoir/qui-sommes-nous.html>.

106 « Esitions du Matagot ». Consulté le 7 juillet 2013. <http://www.matagot.com/>.

107 « Centre National du Jeu ». Consulté le 16 juin 2013. <http://www.ludotheque.com/>.



des Sciences, sans compter les grandes fédérations associatives déjà citées ou des structures comme la fédération française de Mah-Jong<sup>108</sup>.

Mais le partenariat institutionnel le plus remarquable que nous avons eu est celui avec la Ville de Montreuil : la Maire de la Ville nous a suivis presque sans réserves dans le cadre d'une première édition de cette manifestation, pourtant encore perçue par beaucoup comme une sous-culture.

Les autres partenaires nous ont surtout aidé sur le plan des médias en nous donnant de la visibilité sur leurs supports et communautés. Il n'y avait pas de partenariats financiers proprement dits.

On a longtemps été attaqués par le grand public, sur l'immaturité de notre passion, en la qualifiant de sous-culture, parce qu'ils ne voyaient pas la démarche culturelle.

La culture geek a fait une percée dans les médias dernièrement, et a rejoint le Mainstream<sup>109</sup>.

Notre propos est de se réapproprier la Culture Geek, dans ce qu'elle a d'authentique. C'est pour cela qu'on s'est contenté de faire une sélection de sujets dans le cadre de Geekopolis. Nous n'avons pas voulu être prescripteur ou donneur de leçon, simplement communiquer notre passion.

Les discussions sur le sens qu'on donne à notre action ont été intenses. Par exemple, nous avons éliminé la Reconstitution historique des thèmes abordés. Plus parce qu'on ne peut pas tout traiter, sous tous les angles, par manque de moyens.

D'ailleurs, parmi nos leaders d'opinion, notre directeur commercial, n'est autre que l'organisateur du Festival historique de Pontoise<sup>110</sup>, Christophe Dargère.

---

108 « Fédération Française de Mah-Jong ». Consulté le 22 juin 2013. <http://www.ffmahjong.fr/>.

109 « Mainstream - Wikipedia, the free encyclopedia ». Consulté le 22 juin 2013.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Mainstream>.

110 « Fous d'Histoire - Festival du Spectacle Historique ». Consulté le 22 juin 2013.

<http://www.festival-spectacle-historique.com/pontoise/>

*- Cela fait plusieurs fois que tu cites le mot : qu'entend-tu par leader d'opinion ?*

C'est ce que sont beaucoup de gens par leur activité, leur écoute et leur recul par rapport à une communauté, secteur associatif ou socioprofessionnel donné, dans lesquels ils sont reconnus. Ils ont une certaine audience.

C'est ce qui leur donne une capacité de conseil par rapport à notre organisation. Voire de participation active.

Un bon exemple que nous avons parmi les proches de Geekopolis, Marcus<sup>111</sup>, qui a été journaliste sur Game One, et qui peut compter sur des centaines de milliers de fans.

FIN

---

111 « Marc Lacombe - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Marc\\_Lacombe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Marc_Lacombe).

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTF

*Organisateur d'un Festival de Science-Fiction en milieu rural*

## ENTRETIEN N°10 - ROBERT PUJADE

**Date :** jeudi 20 juin 2013

**Durée :** 1 heure (11:00-12:00)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

Reims / Amélie (66110)

**Interrogé en qualité de :** président de l'ASFA, « association sciences fiction Amélie », à Amélie les bains, organisatrice de la Convention<sup>112</sup> de fans de Science-fiction du même nom. Première édition les 4 et 5 Mai 2013.

*- Pouvez-vous dans un premier temps vous présenter, puis indiquer ce qui vous a amené à créer cet événement ? Ensuite vous nous donnerez votre regard sur les Cultures de l'Imaginaire en général, et dans votre convention en particulier.*

J'ai agi d'abord en tant que simple habitant, en créant cette association en 2012, dans le premier objectif de proposer cette convention. Son objet est la Science-fiction, le Fantastique, le Steampunk<sup>113</sup>, en pays Catalan et dans les Pyrénées orientales. J'ai 44 ans, et depuis l'âge de 9 ans, je suis passionné de Science-fiction. C'est en voyant à cet âge le film La guerre des mondes que m'est venue ma passion.

*- Pourquoi distinguer le Steampunk et le Fantastique de la Science-fiction ?*

La Science-Fiction est bien définie, elle se déroule dans le futur, le Steampunk évoque le passé, le Fantastique est intemporel, lié au rêve et à l'imaginaire.

---

112 « ASFA SF dans le Roussillon - YouTube ». Vidéo consultée le 20 juin 2013. <http://bit.ly/15pK2m0>

113 « Steampunk - Wikipédia ». Consulté le 20 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

*- Pouvez-vous donner quelques chiffres sur votre manifestation ?*

Nous avons compté 800 entrées (tarif individuel : 2 €), plus 100 invités, et 100 enfants de moins de 10 ans pour qui l'entrée était gratuite, soit environ 1000 visiteurs, pour une journée et demi (samedi après-midi + journée du dimanche).

Notre budget est de 900 €. Nous avons obtenu à titre gratuit le prêt de la salle, les stands et le matériel d'exposition sont prêtés par le département. L'hôtel pour les acteurs de Star Wars invités : Alan Flyng, Pam Rose, Paul Markham et Ken Coombs, a aussi été obtenu gracieusement. Nous avons dix membres bienfaiteurs et n'avons pas encore envisagé de faire appel à des financeurs publics.

*- Combien aviez-vous d'exposants ?*

Trente et un à qui nous avons attribué des stands, soit 70 % issus du domaine associatif pur et 30 % de professionnels et semi-professionnels. J'entends par semi-professionnels des auto-entrepreneurs essentiellement.

*- Comment s'est construite la manifestation ? Quels thèmes et associations présents ?*

Par exemple pour Star Wars, j'ai contacté la « Garnison », la 501ème Légion. Ce sont des gens très organisés, ils ont un dress code<sup>114</sup>, ainsi qu'une charte de conduite et d'interaction avec le public. Ça ne rigole pas, ceux qui ne s'y conforment pas sont exclus.

*- C'est le même type de contraintes qu'on trouve dans la reconstitution historique ?*

Oui, c'est ça. Ils ont fait l'effort de venir, pourtant leurs membres sont répartis plutôt sur la partie nord de la France. Par contre, je n'ai pas réussi à avoir de réponse en contactant l'antenne française. En fait, ils ont une association mère aux USA, et toutes les autres dans le monde sont en quelque sorte des ambassades.

Ce qui est étonnant, c'est qu'en contactant l'association aux USA j'ai réussi à avoir du monde, alors qu'en essayant plus localement c'était resté lettre morte.

---

<sup>114</sup> Ensemble de règles, imposées par l'organisation, qui définissent la façon de s'habiller, pour participer à un événement.

*- Les amateurs des séries télévisées Star Trek ont le même type d'organisation, avec une asso mère aux USA et des antennes dans le monde : toutes les associations de fans fonctionnent sur ce modèle ?*

Non, c'est varié, il y a de tout. Par exemple Star Trek était représenté par une association (asbl) belge qui est en fait un club d'écriture de fan fiction<sup>115</sup>. Ils ont eu un succès mitigé, ils ne savent pas s'ils vont revenir l'année prochaine.

*- Pourquoi, selon-vous, ont-ils eu moins de succès que Star Wars par exemple ?*

Je pense que Star Trek traite de sujets qui accrochent moins les français. Et puis Star Wars est un succès commercial à grand spectacle.

Par exemple, les fans de la série télévisée « V » sont réunis via Internet entre associations francophones (France, Belgique, Suisse, Québec). Il n'y a pas de modèle prédéfini pour ce type d'association.

Des séries télévisées comme Stargate, Battle Star Galactica ont un certains succès.

Les jeunes qui n'ont pas vu l'ancienne série Galactica s'y intéressent par exemple parce qu'ils ont vu sont adaptation plus moderne.

*- Quand vous vous êtes présenté ainsi que votre association, vous avez précisé sur quel territoire elle s'est donné d'agir. Pourquoi ?*

En fait je suis très attaché à la langue et au Pays Catalan, ainsi qu'aux Pyrénées orientales, et c'est tout naturellement que nous avons choisi de faire connaître la Science-fiction sur ce terrain en particulier.

C'est aussi dû au fait que nous revendiquons un côté « familial » dans l'organisation de notre convention. La dimension commerciale c'est pas notre truc.

---

115 « Fanfiction - Wikipédia ». Consulté le 20 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

- *Quel était le profil du public qui est venu à la manifestation ?*

Tout public, c'était vraiment un public mixte. Nous avons eu un couple venu le samedi après-midi qui a dit : « *ha bon !? C'est ça en fait ! Si on avait su on serait venu avec les enfants !* ». Et ils sont revenus le dimanche avec leurs enfants.

- *Comment avez-vous communiqué sur votre événement ?*

Pour les gens du territoire, comme ce couple par exemple, c'est l'Indépendant, la presse écrite locale qui a été le principal vecteur. Les passionnés ont été touchés quasiment uniquement par les réseaux sociaux et sites web de leur communauté de fans.

- *Le public s'est costumé pour venir ?*

Non, à peine 3 % des visiteurs se sont costumés à l'occasion de la manifestation. Costumes et Cosplay étaient présents mais surtout par le biais des associations présentes.

- *Quelle nuance faites-vous entre costume et cosplay ?*

On parle de costume et cosplay, indifféremment. Le cosplay vient du manga. C'est juste une autre façon de le dire. Par contre nous faisons bien la nuance entre le déguisement et le costume. Le déguisement c'est pour le carnaval, d'ailleurs je suis membre d'une société (association Loi 1901) de carnaval locale, je sais de quoi je parle.

- *En dehors des visiteurs, les associations présentes ont pu se découvrir et échanger entre elles ?*

Oui, les échanges et partages d'expériences ont été nombreux.

- *Les associations ludiques étaient représentées ?*

Oui, deux associations de ce type proposaient des animations. Il y avait des rôlistes et des jeux de société. Nous avons fait une tombola, et contacté des éditeurs ainsi que des magasins de jeux pour avoir des lots. Nous n'avons eu que des réponses

négatives. Il n'y a pas de marché pour eux où nous sommes, pas de ville, pas de territoire attractif commercialement.

*- Les jeux vidéo étaient représentés ?*

Oui, tout à fait, il y avait une asso qui faisait plutôt des « oldies » (jeux anciens, appelés aussi rétrogaming) et quelques auto-entrepreneurs.

*- Quels retours ont fait les exposants ?*

Voici un exemple : j'ai fait venir un artisan coutelier, d'un village proche, qui faisait des lames traditionnelles, plutôt destinées aux amateurs et aux touristes. Je lui ai demandé de faire quelques créations un peu plus dans le style fantastique à l'occasion de sa venue : il était à priori sceptique, mais s'est exécuté. Il a été très étonné, bien que pas issu du milieu, et fort des échanges qu'il a eu lors de la convention, il s'est ouvert à de nouvelles envies dans son travail, et à un nouveau marché. Il envisage de participer plus activement à des marchés campagnards ou d'artisanat, des fêtes historiques ou médiévales.

*- Pensez-vous que les Cultures de l'Imaginaire soient une opportunité pour ce qu'on appelle le développement local ?*

Oui, bien sûr, bien que les fêtes médiévales, par exemple, ce soit un peu fini, des événements plus axés sur l'Imaginaire, les contes, les jeux, la science-fiction peuvent être sources de nouveaux thèmes d'animations qui séduiront certainement les communes. D'ailleurs, pas loin d'ici, une petite commune a arrêté sa fête médiévale parce que ça ne marchait plus.

FIN

# Annexe III : QUESTIONNAIRE

## données et restitution

### SOMMAIRE

Introduction.....	2
Techniques & logiciels utilisés.....	2
Données brutes, copies d'écran.....	3
Méthode utilisée pour le traitement des données.....	4
Nombre de réponses quotidiennes.....	4
Le Panel.....	5
Tableau : Catégorie socioprofessionnelle.....	5
Diagramme : Catégorie socioprofessionnelle.....	5
Question usage du web.....	6
Une mise en scène partagée.....	6
Jouer en ligne via vidéo-conférence et plateau de jeu virtuel.....	7
Se rassembler dans une culture mondialisée.....	7
La recherche pour soi ou pour le partage et la diffusion.....	8
Un outil d'organisation d'événements.....	9
Un outil de communication.....	9
Fréquentation des institutions culturelles.....	10
Question :	
« Quel est l'événement incontournable de l'année ? ».....	10
Diagramme (tableau 12) : Nombre de citations par catégorie d'événement.....	13
Fêtes médiévales.....	14
Convention de jeux de rôle (40).....	14
Conventions de jeux de société.....	14
Convention Manga.....	15
Autres types d'événements.....	15
Autres événements importants de l'année.....	16
Célébrités et figures .....	17
Citations des cosplayers.....	26
Les références culturelles du milieu.....	27
A propos de la professionnalisation.....	27
Valeurs et vision du monde.....	30



## Introduction

Ce document a pour vocation de restituer le détail des données non présentées dans le mémoire. Bien que plusieurs dizaines de contributeurs ont déclaré résider à l'étranger, la majorité réside en France, et tous les questionnaires ont été renseignés en langue française.

### ***Techniques & logiciels utilisés***

- Google Formulaire dans l'application Google Drive ;
- tableaux croisés dynamiques ;
- l'application Zotero<sup>1</sup>, utilitaire de bibliographie sur navigateur,
- bitly.com, pour la fabrication de liens hypertextes courts dans les citations.

---

<sup>1</sup> « Zotero francophone - ZF est un blog de la plate-forme Hypothèses ». Consulté le 20 juillet 2013. <http://zotero.hypotheses.org/>.

# Données brutes, copies d'écran

Annexe Questionnaire Culima données brutes au 30 juil 2013.xlsx - LibreOffice Calc

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
Horodateur	Quelle est votre passion ? Vous êtes avant tout...	depuis quelle année ?	Comment définissez-vous les cultures de l'imaginaire ?	Quel est l'événement phare de l'année que vous ne manquez jamais ?	Commune	Quelle sont les autres événements importants en lien avec votre passion ?	Avec qui vivez-vous votre passion ?	Pourriez-vous indiquer le NOM d'une célébrité ou FIGURE, référence commune à tous les passionnés de votre milieu ?	Votre passion vous a-t-elle permis d'acquérir des connaissances ou compétences utiles ? Si oui, lesquelles ?	moins long terme, votre métier ? Si oui, décrivez votre professionnelle en question.	Indiquez quelles sont les œuvres culturelles qui font référence commune dans votre milieu de passionnés ?		
317	7/9/2013 18:01:49	1996		Rien de récurrent			cade d'une association ou d'un événement dédié., Avec d'autres passionnés rencontrés via le Web.	Gary Gygax	de la mode Brocologie Culture sur différentes époques (histoire, civilisation...) Réseau d'entraide non appropriation des outils informatiques	L'univers de Tolkien Tout ce qui est lié à Donjons & Dragons (sauf au jeu vidéo) Les légendes antiques (vikings, celtes, grec-romain)			
318	7/10/2013 18:48:08	1993		Paris Games week : présentation des nouveautés de l'année	Paris	E3 : Los Angeles, première grande messe de annonces jeux vidéo pour Noël	Avec un groupe d'amis. Avec d'autres passionnés rencontrés via le Web.	David Cage	le mode Brocologie Culture sur différentes époques (histoire, civilisation...) Réseau d'entraide non appropriation des outils informatiques	Philip K Dick, Matheson, comics, rockabilly, steampunk, Hellsfire, call of duty, grand tourisme, Flight simulator...			
319	7/16/2013 16:55:09	2005		Le marché médiéval de Strasbourg (figures, GN...) qui permet au public, aux auteurs et aux associations de se rencontrer. Un festival très less convivial !	Anvers	le camp de cosplay-grand le camp d'histoire et de jeu de rôle se retrouvent pour jouer sans contrainte de temps pendant 1 semaine complète (logement et repas inclus)	Avec un groupe d'amis. C'est une affaire de famille, d'amis. En couple. Avec d'autres passionnés rencontrés dans le cadre d'une association ou d'un événement dédié.	Robert FRAGA	couture, broderie, tissage, filage, artisanie, cuisine, arc, graphisme, comptabilité, communication, gestion d'une équipe, culture geek Mais c'est un joli rêve...	les livres d'heures divers les livres de cuisine (épouze (ballerini) le medieval labor handbook Balletteur Galactica... The Wilscher (romans et jeux vidéo) La musique Metal, et principalement Folk Metal Les légendes celtes et nordiques			
320	7/22/2013 10:20:37	2000			rennes	Bouvines, Association Bouvines 1214, La Nouvelle sur Essonne (Bataille de Bouvines, OT)	Avec d'autres passionnés rencontrés via le Web.	Eva Barbova	couture, tissage au carter, filage, Répoue médiévale	capacité de faire des recherches et d'écrire à peu près correctement le français. Livre sur le costume médiéval en cours de finition, adéquates à la location de jeux de société et de restauration	livres d'études historiques, artistiques, ou sur le costume.		
321	7/22/2013 13:36:53	2005		Journées Mérovingiennes, Alain Nica, public vanik Mérovingiens (Maugon, en mai) - Le festival de la Com (Ploemeur (56), chaboude au printemps, cette année en septembre)	Marle	Les divers GN et journaux de l'histoire en Bretagne. Les mardes de notre asso, ou des autres asso.	En couple. Avec d'autres passionnés rencontrés dans le cadre d'une association ou d'un événement dédié.	Arnaud Derubex	Couture, tissage au carter, filage, Répoue médiévale	capacité de faire des recherches et d'écrire à peu près correctement le français. Livre sur le costume médiéval en cours de finition, adéquates à la location de jeux de société et de restauration	Beaucoup trop pour toutes les cités... Mais au moins Tolkien, Le Trône de fer, Terry Pratchett, le donjon de Narnaboué.		
322	7/23/2013 14:54:14	2011											
323													

Annexe Questionnaire Culima données brutes au 6 juil 2013.xlsx - LibreOffice Calc

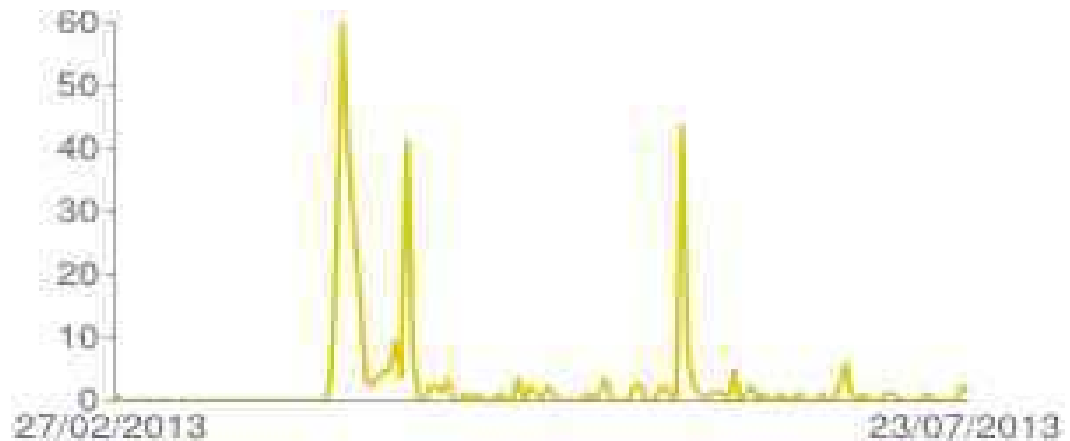
A	P	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
Horodateur	Vous servez-vous du Web / Internet pour votre passion ? Si oui, comment et dans quel but ?	Votre passion vous a-t-elle apporté de nouvelles valeurs ou une autre vision du monde ?	Vous vous sentez avant tout ?	Sexe	Age	Catégorie socio-professionnelle	Comment définissez-vous les cultures de l'imaginaire ?	Avez-vous déjà été visiteur ou participant sur...	Comment avez-vous découvert votre passion ?	Comment vous informez-vous sur votre passion ?	
72	4/8/2013 3:49:02	Pour me tenir informé des nouveaux jeux. Pour créer des interactions avec les personnages d'autres jeux (forums). Pour réfléchir sur le jeu (forums).	Je pense que si je n'avais pas fais de jeux de rôles j'aurais été une personne beaucoup plus introvertie, violente et extrémiste!	Ludiste (jeux de société, nouveautés)	Homme	Jusqu'à 40 ans	indépendant	Je ne cherche pas à les définir, ce domaine est trop vaste. Toutes les cultures ne sont-elles pas des cultures de l'imaginaire? Il se trouve que ses références actuelles sont surtout dans la littérature fantastique, mais histoire y a aussi sa place, et bien d'autres sujets.	une convention de jeux vidéo, un jeu de rôle grandeur nature, un spectacle historique type son et lumière, un parc à thème ou d'attractions, une convention de fans.	amis, via un site internet spécialisé, via un forum web de passionnés, via un profil de réseaux sociaux, via des ateliers ou flyers déposés dans un lieu public.	
73	4/8/2013 3:57:37	Documentation Pour développer un univers de Science-Fiction (http://hoshhaze.net)	Pas que je sache, collaboration et peu à peu, au fil des années, s'en sont dégagés des valeurs spécifiques, la coopération, la complémentarité en commun.	Ludiste (jeux de société, nouveautés)	Homme	Jusqu'à 60 ans	fonctionnaire	une convention de jeux de société, une convention de fans de jeux de rôle, un jeu de rôle grandeur nature, une convention de fans de jeux de société, une convention de fans de jeux de rôle, un jeu de rôle grandeur nature, un parc à thème ou d'attractions.	dans le cadre scolaire ou universitaire, par un proche, famille ou amis.	par vos relations et amis, via un site internet spécialisé, via un forum web de passionnés.	
74	4/8/2013 4:46:49	Pour maintenir et enrichir mon réseau. Pour m'informer sur les événements et manifestations. Achat de matériel en ligne, notamment dans des boutiques à l'étranger. Communication avec les autres joueurs pour la préparation de l'événement annuel par mail, skype et forums. Les inscriptions aux SNS se font en ligne. J'utilise internet pour tester des jeux de plateau avant de les acheter si il me plait (boardgamearena.com) je joue à des jeux en ligne	basées justement sur la coopération, la complémentarité en commun.	Rôleiste (jeu de rôle)	Homme	Jusqu'à 60 ans	cadre moyen	une convention de jeux de société, une convention de fans de jeux de rôle, un jeu de rôle grandeur nature, un parc à thème ou d'attractions, une convention de fans.	par un proche, famille ou amis.	via la presse spécialisée, par vos relations et amis, via un site internet spécialisé.	
75	4/8/2013 5:11:46			GNiste (jeu de rôle grandeur Nature et murder party)	Homme	Jusqu'à 40 ans	indépendant	une convention de jeux de société, une convention de fans de jeux de rôle, un jeu de rôle grandeur nature, un parc à thème ou d'attractions.	par un proche, famille ou amis.	via un club ou association locale, par vos relations et amis, via un site internet spécialisé, via un profil de réseaux sociaux.	
76	4/8/2013 8:21:31			Rôleiste (jeu de rôle)	Homme	Jusqu'à 40 ans	cadre supérieur	une convention de jeux de société, une convention de fans de jeux de rôle, un jeu de rôle grandeur nature, un parc à thème ou d'attractions, un festival historique.	par un proche, famille ou amis.	par vos relations et amis, via un site internet spécialisé, via un profil de réseaux sociaux, en jouant à des jeux en ligne.	

## ***Méthode utilisée pour le traitement des données***

Si l'intitulé de la manifestation ne permet pas de vérifier le contenu proposé :  
Quand il s'agit d'un événement où les jeux de société sont annoncés au même niveau que les jeux de rôle, la donnée enregistrée est « convention jeux de société ». Quand il s'agit d'une convention organisée par un club de jeux de rôle et que des jeux de société sont annoncés dans le programme ou un marché médiéval, la convention reste au registre de la « convention de jeux de rôle ».

Il est important de tenir compte du fait que dès qu'une convention de jeux de société dépasse de plus de quelques dizaines de participants elle intègre en général aussi une population de figurinistes, au sens de participants à des jeux de stratégies (batailles ou escarmouches<sup>2</sup>) de figurines.

## ***Nombre de réponses quotidiennes***



Les pics sur une journée correspondent à des campagnes de diffusion via des réseaux sociaux concernant un grand nombre de membres ou d'abonnés.

---

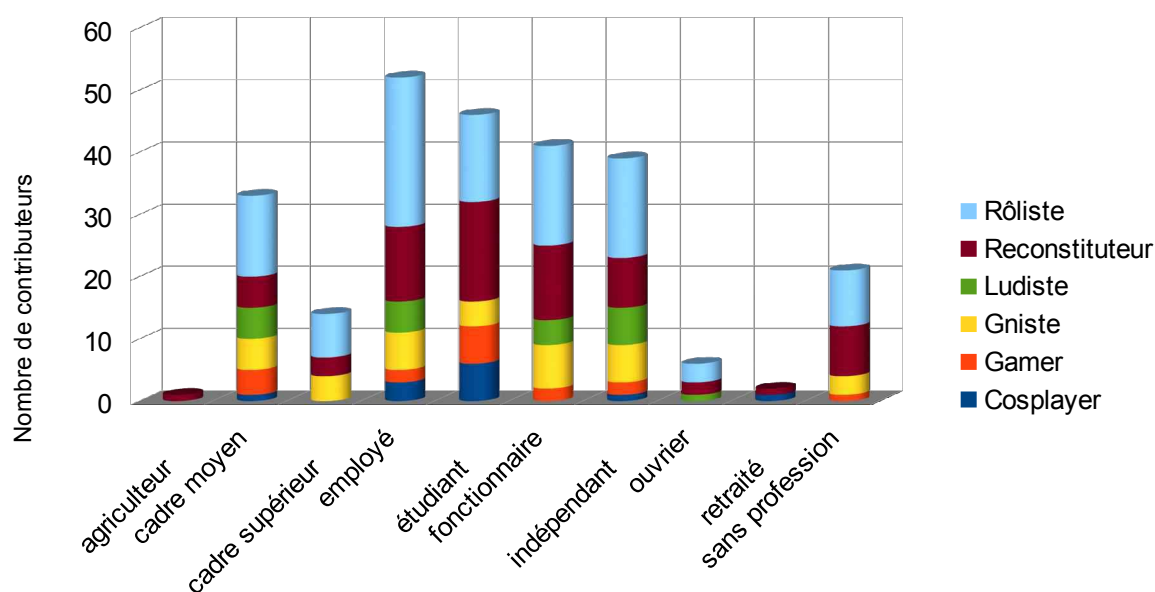
2 L'escrrouche rassemble un très petit nombre de figurines alors que les batailles peuvent rassembler des centaines de figurines.

## Le Panel

Tableau : Catégorie socioprofessionnelle

CSP Taux de réponse : 76 %	Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconsti.	Rôliste	Total	%
agriculteur					1%		1	0%
cadre moyen	8%	24%	14%	24%	7%	13%	33	13%
cadre supérieur			11%		4%	7%	14	5%
employé	25%	12%	17%	24%	18%	24%	52	20%
étudiant	50%	35%	11%		24%	14%	46	18%
fonctionnaire		12%	20%	19%	18%	16%	41	16%
indépendant	8%	12%	17%	29%	12%	16%	39	15%
ouvrier				5%	3%	3%	6	2%
retraité	8%				1%		2	1%
sans profession		6%	9%		12%	9%	21	8%
<b>Total Nb</b>								
<b>Contributions</b>	12	17	35	21	68	102	255	100 %

Diagramme : Catégorie socioprofessionnelle



## Question usage du web

### *Une mise en scène partagée*

#### Témoignage :

- « Je me suis servi du web, d'abord, pour contacter des cosplayeurs (via facebook), leur demander conseil avant de me lancer, suivre leurs travaux, m'informer. J'ai créé une page fan sur facebook : <https://www.facebook.com/Naka.art> J'ai également une chaîne Youtube : <http://www.youtube.com/user/NakaProduction?feature=mhee>. Je suis en construction d'un site internet, qui sera pour une approche plus professionnelle de mon travail (que ce soit du cosplay ou du dessin) : [www.naka-art.fr](http://www.naka-art.fr)

Ma page facebook me sert à communiquer sur l'avancée de mes cosplays ou travaux divers (dessins ..), mettre des photos pour illustrer mon travail.

Cela me permet aussi d'avoir un retour sur ce travail, savoir si les gens aiment ou pas un costume, savoir si un costume est réussi (vient souvent de la réaction d'autrui).

C'est aussi, bien évidemment, un moyen de partager, partager une passion, en tissant des liens via d'autres pages fan, en rencontrant des personnes de toutes la France, en se donnant rendez vous dans les conventions, en suivant les actualités, les concours, les manifestations prévus. Mais aussi, partager des savoirs, des techniques, échanger sur des travaux. Ma chaîne Youtube sert essentiellement à donner aux gens qui me suivent, des tutoriels, des explications techniques sur la réalisation de cosplay.

Cela pour permettre à ceux qui veulent se lancer dans le cosplay, de débiter avec quelques informations.

L'important dans le cosplay, c'est bien sûr le résultat final, le costume achevé

et porté pendant les salons. Mais ce qui compte tout autant c'est la fabrication, longue et parfois très compliquée du costume lui même. C'est donc cela qu'il est intéressant de partager ! » (profil cosplayer, mais aussi rôliste et gamer)

### ***Jouer en ligne via vidéo-conférence et plateau de jeu virtuel***

#### Témoignage :

- « Etant éloigné de mes amis pour cause de déplacement professionnel (2 ans déjà) je joue avec mes amis via un VTT (Virtual Table Top) appelé Roll20 (roll20.net/) » (profil rôliste, mais aussi gamer) »

### ***Se rassembler dans une culture mondialisée***

#### Témoignages :

- « Oui, principalement pour trouver d'autres joueurs. J'ai d'ailleurs créé moi-même le site et le forum de mon club de rôlistes londoniens (www.rolistes-de-londres.org) en arrivant à Londres en 2003, et je me sers encore du net pour trouver des joueurs de jeux de plateau ou de JDR dans ma région actuelle. »

- « Toujours, afin de rencontrer toujours plus de gens sympathiques, d'apprendre de nouvelles choses et de partager des connaissances.

J'utilise principalement des forums, mais aussi facebook et Vkontakt (principal réseau social des pays de l'Est, 25ème au rang mondial), beaucoup de mes contacts se trouvant dans les pays de l'est. » (profil reconstituteur mais aussi gniste)

- « Oui beaucoup !! J'adore le cosplay et j'en fais depuis maintenant 3 ans ! Internet me permet de visionner de nouveaux animés, scans, light novel, groupes musicaux etc.. qui provoqueront ( ou non ) le coup de coeur pour un costume ! Et

Internet quand on ne sait pas coudre c'est une bénédiction !!! J'y ai appris tout ce qu'il faut savoir quand on est débutant ! Et je suis le plus fidèlement possible mes idoles de cosplay qu'elles soient françaises , japonaises , allemandes ou encore russes ! Et avec les réseaux sociaux je partage l'avancement de mes costumes avec tous ceux que j'aime :D » (profil cosplayer mais aussi gamer, entre 19 et 25 ans)

## ***La recherche pour soi ou pour le partage et la diffusion***

### Témoignages :

- « je fais beaucoup de recherches sur les habits, la cuisine, les techniques artisanales... mes principales sources de références sont le site de Perline la Tisserande, et ceux des musées nationaux » (profil reconstituteur mais aussi rôliste)

- « pour mes recherches : accès aux bases de données des musées, collections en lignes, textes d'époque numérisés (bon par contre tout indiquer ce sera très long (une petite synthèse ici, juste des musées :

<http://costumehysteric.blogspot.fr/p/aberdeen-art-gallery-and-museums.html>), google books ;

- pour la diffusion de mes travaux de recherche ( <http://green-martha.blogspot.fr/> sur mon blog) ;

- pour partager les documents de ma collection que je numérise ( site personnel : <http://green-martha.com>) ;

- pour discuter avec d'autres amateurs de costume historique (principalement via blogs et facebook, j'ai peu de temps pour les forums) »

(profil reconstituteur, mais rôliste, gamer, ludiste)

## ***Un outil d'organisation d'événements***

### Témoignage :

- « Oui, énormément, nous nous servons des réseaux sociaux pour tout organiser, nous créons un groupe Facebook à chaque événement pour mettre en place le projet, organiser les ressources et la logistique, partager les idées créatives pour les décors, les costumes, répartir les rôles. Tout passe par Facebook, on se donne les rdv pour les réunions, pour le départ, la répartition des véhicules, qui veut manger quoi, et pour partager les photos de nos exploits et notre ressenti ensuite. »

(profil gniste, mais aussi reconstituteur)

## ***Un outil de communication***

### Témoignages :

- « Je suis membre et modérateur de Trollcalibur, l'un des sites francophones de référence en matière de "do-it-yourself" pour Gnistes. Je me sert des forums des associations locales, et un peu de Facebook (mais plus par nécessité que par choix: beaucoup d'associations ne communiquent plus que par ce biais)».

(profil gniste mais aussi rôliste)

- « Site internet : communication des informations sur la troupe avec les organisateurs de fêtes.

Forum : communication interne de la troupe et recueil des recherches de chaque membre + forum global de tous les médiévistes du sud :

<http://www.grand-sud-medieval.fr/forum/>

Sites internet nationaux : accès aux archives et textes anciens, enluminures  
ex : <http://archives.assemblee-nationale.fr/bibliotheque/rose/ROSE/index.html>»

(reconstituteur mais aussi rôliste)



## Fréquentation des institutions culturelles

La question telle qu'elle est formulée : « Avez-vous déjà fréquenté des institutions culturelles en lien avec votre passion ? Si oui, lesquelles et à quelle occasion ? », a suscité des réponses instructives sur la perception qu'ont les passionnés des institutions culturelles : la plupart ont répondu spontanément en citant les lieux culturels traditionnels (ex : bibliothèques, musées), mais certains ont été ennuyés de répondre en signalant qu'ils ne voyaient pas, par exemple, le lien qu'il peut y avoir entre le jeu de rôle sur table et une institution culturelle, par exemple.

D'autres, parcourus par le même questionnaire, ont répondu de façon intermédiaire en citant les clubs et associations dédiées, maisons de quartier, centres sociaux et Maisons des jeunes et de la Culture comme leurs lieux de référence en tant qu'institutions culturelles. D'autres ont cités des Festivals des Cultures de l'Imaginaire.

### Question :

***« Quel est l'événement incontournable de l'année ? »***

Quarante six formulaires restent « sans réponse » à cette question, soit 14 % du total, donc un taux de réponse de 86 %. Ce taux de réponse correspond à 100%-14 % de contributions restées sans réponse à l'intitulé de cette question, c'est à dire une case blanche, sans indication, dans l'espace réservé.

Quant aux chiffres du tableau :

Trente contributeurs, soit 9 % du total des contributions, indiquent qu'il n'y a aucun événement incontournable de leur point de vue. Ce qui est un indicateur,

puisque cela laisse supposer que leur passion n'est pas vécue et rythmée seulement par la participation à des événements. C'est pourquoi nous avons conservé ces chiffres au registre des réponses exploitables. Quelques très rares parmi ces contributeurs précisent que c'est dans une démarche élitiste : « *ne pas suivre le troupeau des consommateurs* ».

Dans le Tableau 11 nous avons détaillé chacune de ces catégories (Cat). Nous avons pris le parti de faire figurer, en plus des types d'événements, des événements en eux-mêmes qui ont été les plus cités, de manière à en apporter le détail dans les pages qui suivent le tableau. Les autres événements ont rarement plus de trois occurrences.

Six contributeurs répondent en citant d'**autres types d'événements** n'entrant pas dans les six catégories d'événements recensés, soit 2 % du total :

- Assemblée générale d'une association de GN,
- Concours d'équitation,
- Chasse au trésor internationale<sup>3</sup> se déroulant toute l'année,
- Zombiewalk<sup>4</sup>,
- Séjour en centre de vacances ludiques Rêves De Jeu<sup>5</sup>,
- Ouverture au public de la maison d'un particulier à l'occasion des Journées du patrimoine,
- un salon destiné aux professionnels du jeu.

Quatre contributeurs évoquent des contraintes familiales, liées au travail ou au manque d'argent pour participer à l'événement qu'ils souhaiteraient, sans le citer, soit 1 % du total général.

Enfin 5 réponses sont inappropriées, indiquant un événement privé ou

---

3 « GISHWHESdsdsdsdssd | The Greatest International Scavenger Hunt the World Has Ever Seen! » Consulté le 19 juillet 2013. [http://www.gishwhes.com/g\\_blog/](http://www.gishwhes.com/g_blog/).

4 Il s'agit d'un défilé organisé dans une grande ville où les participants se griment en zombies.

5 Centres de vacances basés sur les cultures de l'imaginaire. Voir l'entretien e) avec son directeur.

familial, le nom d'une personne, ou le visionnage d'une série TV, soit 2 % du total général. Ces trois types de réponses non appropriées donnent un résultat cumulé de 5 %. Ce qui nous amène au calcul suivant : Taux de réponse de 86 % - 5 % =

Taux de réponses exploitables : 81 %.

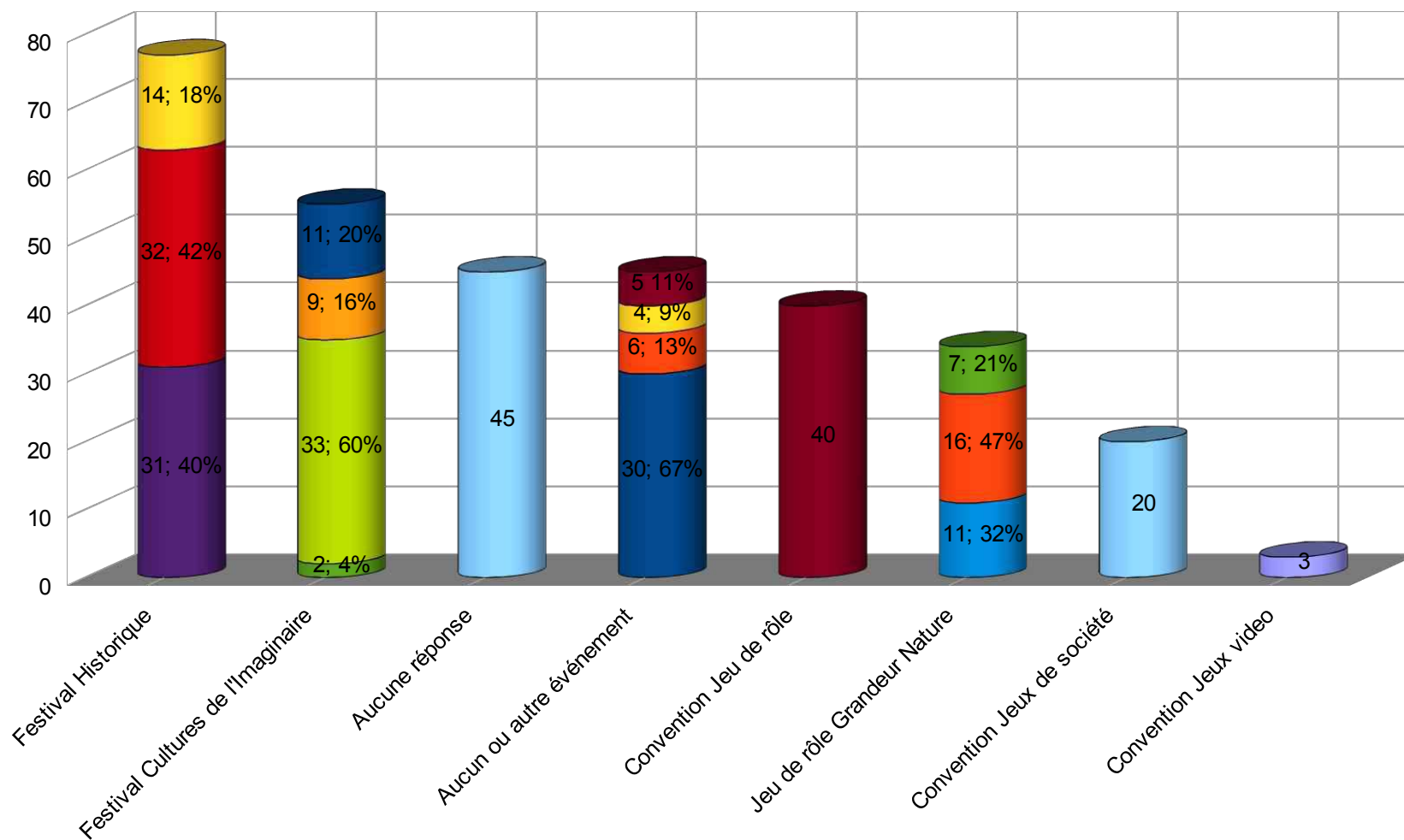
Dans le diagramme suivant apparaît le détail en pourcentages du contenu des catégories déjà décrites dans le tableau précédent, par type d'événement ou type de réponse<sup>6</sup>.

Il est à noter que les frontières entre conventions de jeu de rôle et conventions de jeux de société sont poreuses : dans les conventions de jeux de société on trouve souvent un îlot de jeu de rôle, et dans les conventions de jeu de rôle on trouve toujours à pouvoir jouer à des jeux de société. Ces deux types d'événements se transforment parfois en de véritables festivals des Cultures de l'Imaginaire, en proposant des animations costumées ou musicales, des stands de boutiques, d'associations, d'auteurs ou d'éditeurs.

---

6 Ex dans la catégorie « *Festival Historique* » du Tableau 2 : le Marché de l'Histoire de Pontoise, les Fêtes médiévales, ou les Festivals de reconstitution historique. Exemple « *Aucun ou autre événement* » du même tableau : Aucun, Autre événement, Contrainte, et Réponse non appropriée.

**Diagramme (tableau 12) : Nombre de citations par catégorie d'événement**



## ***Fêtes médiévales***

2 citations : Monvalent (46), Loches, Blain.

*Fêtes Johanniques* : Reims, Orléans.

1 citation : Sedan, Bayeux, Cordes-sur-Ciel, Puy en Velay, Brignole (84), Billom (63), Souvigny, Peyrolles, Verneuil sur Avre, *Belgique* :Dinan, Anvers.

## ***Convention de jeux de rôle (40)***

C'est la convention Octogône à Lyon qui emporte l'adhésion du plus grand nombre de contributeurs, soit 7.

Trois réponses indiquent la convention Les Croisades d'Unnord, de l'école d'ingénieurs HEI à Lille, trois autres celle de Nouméa en Nouvelle Calédonie. Le département de la Marne a été cité trois fois, ainsi celui du Nord, comme celui de la Seine et Marne, avec une convention dans la ville de Provins.

Deux réponses : Poitiers, Gemenos.

Une réponse pour elfics, RPGers Plaisence du Gers, Zone Franche Bagneux, Pessac, Ardennes, Rouen, Colmar, Colmar, et le Salon professionnel GamesWorkshop.

## ***Conventions de jeux de société***

Une citation : Nord, Festival du Jeu à Toulouse, Valence, Ludimania Dijon, Istres, St Apollinaire, Monde du Jeu

Deux citations : Spiel des Jahres, FIJ Cannes, Etourvy Rencontres ludopathiques

Quatre citations : FLIP Parthenay

## ***Convention Manga***

- TGS Toulouse ;
- Toulon Japan Sud ;
- Lausanne Japan Impact ;
- Made in Asia (Bruxelles).

## ***Autres types d'événements***

- Assemblée générale d'une association de GN, concours d'équitation, chasse au trésor internationale via le web et exploration de terrain<sup>7</sup>, une zombiewalk<sup>8</sup>, RDJ<sup>9</sup>.  
participaion aux journées du patrimoine, le salon professionnel Games Workshop.

**Étranger** : Comic Con Montréal.

Les réponses peuvent sembler décalées, mais chaque contributeur a rempli correctement l'ensemble du questionnaire, notamment les deux premières questions.

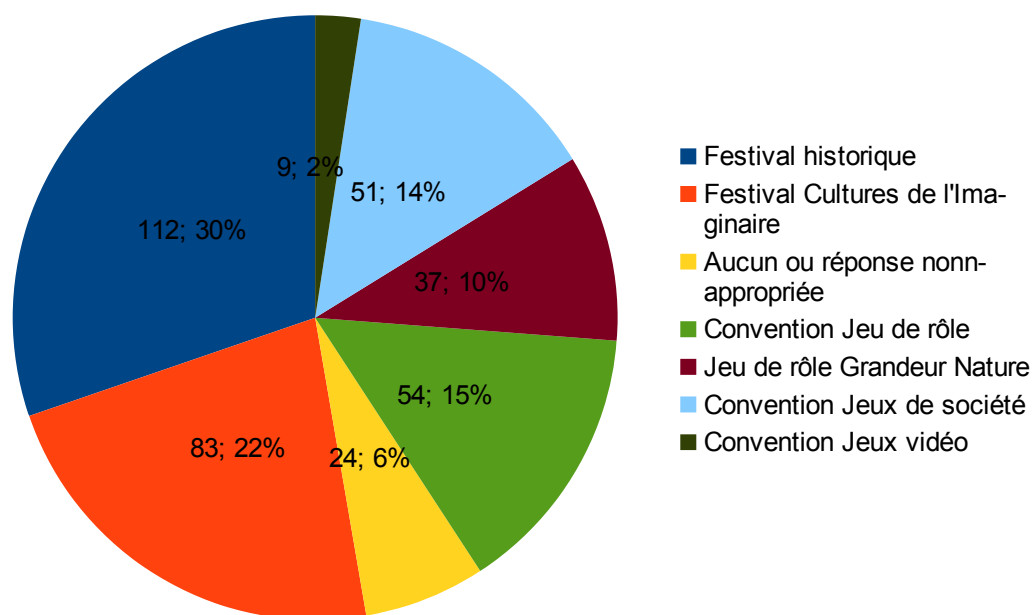
---

7 « GISHWHESdsdsdsdssd | The Greatest International Scavenger Hunt the World Has Ever Seen! » Consulté le 19 juillet 2013. [http://www.gishwhes.com/g\\_blog/](http://www.gishwhes.com/g_blog/).

8 Il s'agit d'un défilé où les participants se griment en zombies.

9 Centres de vacances basés sur les cultures de l'imaginaire. Voir l'entretien e) avec son directeur.

## Autres événements importants de l'année



Des **événements culturel autres**, comme un festival de théâtre amateur, le Festival de la Mode à Hyères les Palmiers, un festival de cinéma, le Festival de musique celtique « traditionnelle et imaginaire » Les Anthinoises<sup>10</sup> ont été cités et trouvent leur place dans la catégorie Festival des Cultures de l'Imaginaire, bien que le seul lien qui les y relie est l'Imaginaire. Des **festivals des Cultures de l'Imaginaire organisés par des collectivités territoriales** apparaissent mais pas de manière significative. Notons la mention explicite de **festivals féeriques**<sup>11</sup>, la Japan expo SUD qui n'est autre que la décentralisation de celle de Paris à Marseille. Les **conventions spécifiquement dédiées au style Manga, Comics, et jeux vidéo** hors Japan expo ont été suffisamment citées pour être mentionnées, et les **conventions de fans de Science-fiction** l'ont été avec la mention qu'elles se rattachent aux convention des trois styles précédemment cités.

10 « Les Anthinoises - Festival de Wallonie des Musiques & Cultures celtiques ». Consulté le 28 juillet 2013. <http://www.anthinoises.com/>.

11 Le style littéraire féerie est un sous genre de la Fantasy qui traite du Petit Peuple : elfes, lutins, gnomes, farfadets, et autres créatures des univers féériques. Ces conventions comportent des salons littéraires, concours de costumes, expositions d'artistes et artisans, et parfois des animations ludiques.

Enfin 14 % des événements cités sont en Europe hors France et 1 % à l'international hors Europe. Une passion n'a pas de frontières.

La Fête mondiale du Jeu<sup>12</sup>, événement d'envergure nationale en France, a été citée cinq fois, dont la Fête du jeu et de la parentalité de Rennes.

## Célébrités et figures

La question était formulée ainsi : « Pouvez-vous indiquer le NOM d'une célébrité ou FIGURE, référence commune à tous les passionnés de votre milieu ? », accompagnée d'un sous titre :

« Cela peut-être un artiste, artisan, ou leader d'opinion, pas forcément une personne revendiquant la même passion que vous. ».

Le taux de réponse est de 78 %.

Nous avons ensuite éliminé les réponses citées une fois de manière à ne privilégier que la concordance de plusieurs avis de contributeurs.

Six réponses considérées comme non-appropriées (nom d'organisation, de lieu, ou d'acteur de série tv) ont été exclues du tableau, ainsi que quatorze contributeurs qui ont déclaré ne vouloir ou pouvoir citer aucune figure.

Une seule personnalité, J.R.R. **Tolkien** (1892-1973), l'auteur du Seigneur des Anneaux et de Bilbo le Hobbit, a été cité par tous les profils de contributeurs (19 fois, soit 13 % des contributeurs). Avant la sortie des films du même nom, réalisés par Peter Jackson, Tolkien était très peu connu du grand public, notamment en

---

12 Est un événement national annuel organisé par un collectif d'associations d'Education populaire et coordonné par l'association des ludothèques de France. « ALF : La Fête Mondiale du Jeu ». Consulté le 5 août 2013. <http://www.alf-ludotheques.org/evenements/fete-jeu.php>.



France, à part dans les Cultures de l'Imaginaire, et plus particulièrement dans le milieu du jeu de rôle sur table. On peut lui adosser H.P. **Lovecraft** (3 occurrences soit 2%), auteur de romans noirs et fantastiques, dont l'univers est à l'origine du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*<sup>13</sup>, qui a concurrencé en son temps *Donjons & Dragons*, jeu médiéval fantastique qui a repris la plupart des pontifes de l'univers de Tolkien.

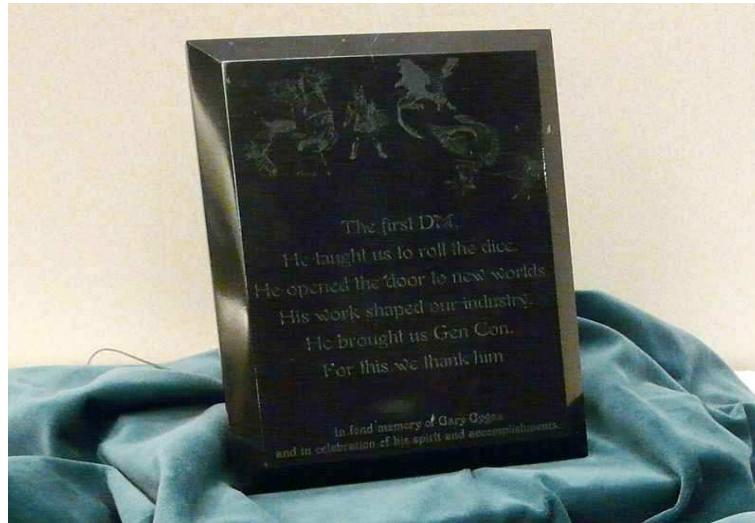
Ce qui nous amène à présenter la personnalité la plus citée (54 fois, soit 38 %) : **Gary Gygax** (1938-2008). Il a créé la première Gen Con en 1967 aux Etats-Unis, encore aujourd'hui un des plus importants festivals des jeux d'Amérique du Nord, le premier festival des Cultures de l'Imaginaire constaté dans le monde selon les critères énoncés dans le Chapitre I. Co-créateur du jeu de rôle *Donjons & Dragons* il est connu comme le père du jeu de rôle contemporain<sup>14</sup>. Ce qui explique pourquoi il est vécu comme une référence indétronable, en particulier par les rôlistes.

Mais le fait que certains Gnistes, Ludistes et Reconstituteurs aient intégrés cette croyance nous incite à penser que le fait de connaître Gary Gygax comme une référence des Cultures de l'Imaginaire tient plus d'un élément propre à la Culture Geek, friande d'éléments à partager qui soient inconnus de la Culture Mainstream, que d'une réelle référence d'un milieu donné de passionnés.

---

13 « L'Appel de Cthulhu | Jeux de Rôle | Sans-Détour éditions ». Consulté le 6 août 2013. <http://sans-detour.com/index.php/Jeux-de-Role/L-Appel-de-Cthulhu/Voir-tous-les-produits.html>.

14 Sagot, Gildas. *Jeux de rôle: tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*. Paris: Gallimard, 1986, p13.



Plaque dédicacée à Gary Gygax lors de la Gen Con 2008. Il est écrit :

The first **DM**,<sup>15</sup>  
 He taught us to roll the dice.  
 He opened the door to new worlds.  
 His work shaped our industry.  
 He brought us Gen Con,  
 For this we thank him.

In fond memory of Gary Gygax  
 and in celebration of his spirit and accomplishments.

En revanche une référence vivante du milieu rôliste est **Croc**<sup>16</sup> (11 occurrences, 8%), auteur français de jeux de rôle, qui publia son premier jeu en 1986. Il a collaboré à des jeux de rôle comme traducteur ou contributeur. Ses dernières productions en jeu de rôle datent de 1996. Il travaille aujourd'hui pour un éditeur français de jeux de société et a déjà à l'actif trois jeux de sa création. C'est au sens propre une figure du milieu rôliste qui fait aujourd'hui jonction avec celui des ludistes.

La seule personnalité issue du show-business français qui émerge du tableau est **Alexandre Astier** (6 citations, 4%), créateur de la série télévisée Kaamelot<sup>17</sup>.

Avec **Baptiste Cazes**, nous entrons dans la catégorie des passionnés eux-même qui sont : un visage des Cultures de l'Imaginaire, sinon des figures-repères

15 DM pour Donjon Master, l'appellation du meneur de jeu dans Donjons & Dragons : « *Le premier meneur de jeu. Il nous a appris à lancer les dés. Il a ouvert la porte de nouveaux mondes. Ses travaux ont façonné notre industrie. Il nous a apporté la Gen Con, Pour cela, nous le remercions. A la mémoire de Gary Gygax et dans la célébration de son esprit et de ses réalisations.* ». Source de l'illustration, consulté le 7 août 2013 : [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gen\\_Con\\_Indy\\_2008\\_-\\_Gary\\_Gygax\\_memorials\\_04.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gen_Con_Indy_2008_-_Gary_Gygax_memorials_04.JPG)

16 « Croc - Bibliographie ». Consulté le 6 août 2013. <http://www.legrog.org/biographies/croc>. Le Grog est la base de ressources documentaires sur le jeu de rôle la plus complète actuellement.

17 « kaamelott - le site Officiel ». Consulté le 7 août 2013. <http://www.kaamelott.com/>.

dans les réseaux d'amateurs. L'association des ludothèques françaises en mars 2013 le présente ainsi : « Des ludothécaires nous contactent pour faire des formations sur le jeu de rôle grandeur nature. Baptiste Cazes, passionné par ce jeu propose des formations pour vous. »<sup>18</sup>. En plus de parcourir l'Europe pour expérimenter toujours plus avant de nouvelles formes de jeu de rôle Grandeur Nature, il est rédacteur en chef d'[electro-gn.com](http://electro-gn.com), un site d'opinion sur la pratique du GN. La série de trois articles<sup>19</sup>, témoignage de sa participation à un jeu en Suède fin juin 2013 est éloquente de sa vision de l'importance de la fonction sociale dans l'activité GN. Aujourd'hui professionnel<sup>20</sup> de sa passion, il a été président de la Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature.

A l'instar de CROC, **Didier Guiserix**<sup>21</sup> est connu de tous les rôlistes qui ont été lecteurs de 1983 à 1999 du magazine Casus Belli, distribué en kiosques et dédié aux jeux de simulation. Après avoir été illustrateur puis journaliste pour le magazine Jeux & Stratégie, magazine ludique et généraliste édité de 1980 à 1990, il a été rédacteur en chef de Casus Belli. Il est aujourd'hui graphiste indépendant et directeur artistique depuis 2008 de [musickeys.fr](http://musickeys.fr)<sup>22</sup> un magazine jeunesse consacré à la musique.

Ce n'est pas un hasard si les deux personnages historiques cités, **Jeanne d'Arc** et **Simon IV de Montfort**. le sont essentiellement par des reconstituteurs, et si ces personnages jouent un rôle particulier dans l'inconscient collectif des français : des héros fondateurs d'une certaine idée de l'unité nationale. L'Imaginaire n'est pas en

---

18 « Baptiste Cazes | Le Ludo Blog ». Consulté le 5 août 2013. <http://alfludotheques.wordpress.com/tag/baptiste-cazes/>.

19 Baptiste Cazes. « Electro-GN Critique – Mad About The Boy – Partie 1 ». Consulté le 7 août 2013. <http://www.electro-gn.com/6189-critique-mad-about-the-boy-partie-1>.

20 Plaque jointe à l'article du blog de l'Association des Ludothèques Françaises, op. Cit. : <http://alfludotheques.files.wordpress.com/2013/03/baptiste-cazes-formation-jeu-de-r3b4le-grandeur-nature.pdf>

21 Didier Guiserix. « Didier Guiserix ». Consulté le 7 août 2013. <http://www.legrog.org/biographies/didier-guiserix>.

22 « Music Keys - Accueil ». Consulté le 7 août 2013. <http://www.musickeys.fr/>.

reste avec ces personnages, inspireurs d'une littérature variée. Les sites web de compagnies proposent des ressources sur les périodes de l'histoire qui les intéressent, qu'ils agrémentent parfois de biographies des figures à l'origine de l'inspiration de leur travail de reconstitution<sup>23</sup>. Ces biographies font office de véritable téléporteur qui projette le reconstituteur débutant dans une époque et lui permet de plus facilement et rapidement trouver son rôle de reconstitution dans l'époque donnée, en cernant autant les mœurs que la psychologie.

Autre visage de la Culture ludique, **Monsieur Phal** fondateur de Tric Trac, une communauté francophone des jeux de société. Sa web TV (trictrac.tv) contribue à populariser les jeux de société auprès du grand public en proposant des vidéos tests avec invités, auteurs et éditeurs. Dans sa biographie<sup>24</sup>, en tant que jury du Festival International du Jeu de Cannes, il se dit rôliste.

On le retrouve cité<sup>25</sup> par Marcus, présentateur d'émissions télévisées sur le monde des jeux vidéos, dans un article où Marcus<sup>26</sup> explique que les jeux de société sont sa deuxième passion.

**Steve Jackson** est américain, auteur de jeux de société et de jeux de rôle, fondateur de Steve Jackson Games, maison d'édition spécialisée dans ces domaines.

**Yann Kervran** est professionnel consultant en reconstitution historique, mais aussi photographe, écrivain, et conférencier. La page d'en-tête de son site web<sup>27</sup> annonce clairement ses intentions : le mot « médiation culturelle » y est abordé quatre fois. Les réalisations qu'il présente sont celles en lien avec des compagnies,

---

23 « Biographie de Simon de Montfort » sur le site de la compagnie de reconstitution historique Les Lions de guerre.. Consulté le 7 août 2013. En bas de page on trouve aussi celle de Jeanne d'Arc. <http://www.lionsdeguerre.com/moyen-age/montfort-moyen-age.php>.

24 « Monsieur Phal - Festival International des Jeux - As d'Or/Jeu de l'année ». Biographie par lui-même. Consulté le 7 août 2013. <http://www.festivaldesjeux-cannes.com/5.aspx?sr=20>.

25 « Marcus / Mr Phal - Chez Marcus - Bienvenue sur le Site Officiel de ). » Consulté le 7 août 2013. <http://chezmarcus.fr/2011/10/il-y-a-quelques-semaines-je-suis-alle-faire-un-tour-au-asmoday-histoire-de-jete-r-un-oeil-aux-dernieres-nouveautes/>.

26 Marcus, est un leader d'opinion de la communauté francophone des jeux vidéos et sera cité dans notre entretien avec l'organisateur de Geekopolis.

27 « Yann Kervran - Écrivain - Conseiller historique - Photographe ». Consulté le 5 août 2013. <http://www.kervran.org/>.

des festivals ou des éditeurs spécialisés. En utilisant le mot médiation culturelle on peut en déduire qu'il cherche à toucher plus particulièrement institutions culturelles et collectivités territoriales.

**Tina Anderlini** est, comme sont profil dans le réseau social Viadeo le présente : « Docteur en Histoire des Arts, spécialisée en peinture anglaise XIXème, j'ai en fait de multiples points d'intérêt, et m'intéresse à de nombreuses époques. Mon expérience d'enseignante m'a amenée à couvrir plusieurs formes d'expression artistique, et des arts d'origines et périodes diverses. Faisant de la reconstitution historique au sein de plusieurs associations, je réalise des costumes, et j'écris des articles concernant les costumes médiévaux. (dans des revues spécialisées) ».

Elle est citée par une autre figure d'opinion apparaissant dans notre tableau : **Patrick Duval**, sur le forum Grand sud médiéval<sup>28</sup>. Ce dernier nous a causé du soucis puisqu'aucune précision n'avait été laissée par les deux contributeurs qui avait avancé son nom. Heureusement ceux-ci avaient laissé des coordonnées. Voici ce qu'ils ont répondu à notre demande de précisions :

- « Patrick Duval est une grande figure dans le milieu de par ce qu'il a pu apporter au niveau des associations, de l'histoire, ou du matériel.

Il était, lorsque j'ai commencé, dans une des grandes troupes du Sud (la cours pontificale d'Avignon, si je ne me trompe pas) et a fondé "Notre Dame" sur Avignon toujours afin d'apporter ce qui manquait dans le sud : une troupe d'archers. Il est ainsi connu par beaucoup de personnes dans le domaine.

Ensuite il a une boutique de matériel médiéval où beaucoup se fournissent (connue partout en France) : <http://www.medievae.fr/>

---

28 « Grand Sud Médiéval • Consulter le sujet - livre sur le XIIIème siècle; costumes - TINA ANDERLINI ». Consulté le 7 août 2013. <http://www.grand-sud-medieval.fr/forum/viewtopic.php?f=27&t=6877>.

Il a créé (avec d'autres personnes influentes du domaine) le forum du Grand Sud Médiéval, créant ainsi un moyen de communication liant toutes les troupes du sud, mais aussi internationales.

Il est aussi un grand soutien pour les troupes qui commencent et ont besoin de conseils. Il aide aussi beaucoup dans la mise en place d'événements, fêtes ou regroupements inter-troupes.

Voici un résumé de ce qui le caractérise pour moi comme une figure reconnue dans le milieu de la reconstitution historique. »

(reconstitutrice mais aussi rôliste)

- « Patrick Duval, alias le Grand Inquisiteur, est le propriétaire du magasin Médiévae (<http://www.medievae.fr/>, 84310 Morières-Les-Avignon), le fondateur du forum GSM (Grand Sud Médiéval, <http://www.grand-sud-medieval.fr/>), le créateur du rassemblement de la Rose d'Or et un personnage haut en couleur et fort en gueule. »

(reconstituteur, mais aussi rôliste, ludiste et gniste)

**Perline la tisserande** propose la restitution de son travail de recherche sur la confection de tissu et de costumes via un blog<sup>29</sup>. Elle tient un journal de sa production artistique, des problèmes qu'elle rencontre, des solutions qu'elle y apporte.

Avec Tina Anderlini, elle fait partie de ces figures qui acquièrent de la notoriété en partageant leur connaissance ou leur savoir-faire via une restitution en ligne ou la presse spécialisée, mais aussi en participant à des événements où leur connaissance spécifique peut-être constatée par tous. Elles ont des affinités en cela avec les cosplayers qui ont un mode similaire d'accès à la notoriété, le défilé de

---

29 Consulté le 7 août 2013. [http://www.perlinelatisserande.com/pages/Tous\\_les\\_Articles-792859.html](http://www.perlinelatisserande.com/pages/Tous_les_Articles-792859.html).

costumes sur scène et les pauses glamour mis à part.

Un article-interview<sup>30</sup> de 2009 sur le site [histoirevivante.org](http://histoirevivante.org), issu du journal municipal, nous informe que **Christophe Dargère** est régisseur artistique de Médiéval d'Oise pour la Ville de Pontoise. Dans ces lignes après avoir présenté la manifestation comme étant pédagogique et culturelle il dit : « Enfin Médiéval d'Oise est un événement ludique. (...) Il s'agit de transporter les visiteurs dans un monde parallèle ! (...) (les visiteurs) pourront se familiariser avec l'artisanat ancien et les métiers de l'époque (...) Chaque année la Ville de Pontoise fait revivre son histoire grandeur nature ! ». Nous remarquons que dans la polysémie des mots utilisés, au sein d'une communication institutionnelle standardisée, on retrouve certains clins d'œil et marqueurs culturels typiquement geeks : on fait d'un événement historique un événement « ludique », on transporte les visiteurs dans un « monde parallèle » à la manière de la science-fiction. on partage des connaissances et des savoir-faire (artisanat, métiers), enfin l'histoire devient un grand jeu de rôle « grandeur nature ». Cette remarque sera confirmée par le fait que Christophe Dargère est cité parmi les leaders d'opinion consultés dans l'entretien avec l'organisateur du Festival Geekopolis. Rappelons que Christophe Dargère organise, avec un succès non démenti, aujourd'hui encore le Festival historique et le Marché médiéval de Pontoise, et que celui-ci fait l'objet de la troisième citation (18%) de la question sur l'événement incontournable de l'année parmi les passionnés, dans la catégorie Festival historique.

**Olivier Artaud** est un responsable associatif qui a eu une influence dans le développement de la communauté gniste parisienne<sup>31</sup> : il a fondé l'association RÔLE. par laquelle sont passés des joueurs de GN parmi les plus actifs dans le milieu, et a

---

30 Voir Annexe Pontoise Infos 2009 C Dargere

31 « Olivier Artaud - L'univers du huis clos et de la murder party ». Consulté le 8 août 2013. <http://www.murder-party.org/qui-sommes-nous/olivier-artaud/>.

été président de la FédéGN.

**Frédou**<sup>32</sup>, alias Frédéric Barnabé, avec Guillaume Montiage<sup>33</sup>, fait partie des scénaristes de GN en huis-clos de sa génération les mieux reconnus.

**POC** est l'abréviation de Pen of Chaos, alias John Lang, auteur de la série audio le [Donjon de Naheulbeuk](#), parodie inspirée d'un groupe de personnages du jeu de rôle Donjons & Dragons, diffusée gratuitement sur le web à partir de 2001. Il est aussi auteur de romans, musicien fondateur du groupe de musique [Naheulband](#)<sup>34</sup> qui a été reçu en tournée en Belgique, Suisse, Luxembourg, et au Québec.

**Terry Pratchett** est un auteur britannique de romans humoristiques de fantasy. Il publie son premier roman en 1971 mais ce n'est qu'en 1983 qu'il rencontre vraiment le succès. Il est anobli en 2008 et reçoit de nombreuses récompenses pour son œuvre.

**Reiner Knizia** est un créateur de jeux de société allemand qui a abordé quasiment toutes les formes, jusqu'à des jeux avec de l'électronique. Impossible à qui s'intéresse aux jeux de société modernes de ne pas avoir l'un de ses jeux dans sa ludothèque.

**Richard Garfield** est un professeur de mathématiques américain et le créateur du jeu de cartes à jouer et à collectionner [Magic the Gathering](#). Il a commencé à créer des jeux en découvrant Donjons & Dragons. Il rejoint d'ailleurs comme game designer en 1994, l'éditeur de Donjons & Dragons, Wizards of the Coast, qui éditera Magic dès 1993. Il est aujourd'hui créateur de jeu indépendant.

**Robin**<sup>35</sup> de l'atelier de Sherwood est un artisan du cuir, qui vend essentiellement dans les festivals et par correspondance. Il a fourni entre autres les

32 « FREDOU - Scénario - Claire et Fred sur le Web ». Consulté le 8 août 2013.  
<http://agoniedupoete.fr/Claire.Fred/index4.html>.

33 « Guillaume Montiage - L'univers du huis clos et de la murder party ». Consulté le 8 août 2013.  
<http://www.murder-party.org/qui-sommes-nous/guillaume-montiage/>.

34

35 « Robin - l'atelier de Sherwood - L'Art et la Matière ». Consulté le 8 août 2013.  
<http://www.atelier-de-sherwood.com/pages/aperofin/01.html>.



acteurs de la série télévisée Kaamelot.

**Yoshiki**<sup>36</sup> est un musicien japonais co-fondateur et meneur du groupe de musique metal X-JAPAN.

Compte-tenu du faible taux de contributeurs cosplayers dans le panel, nous allons détailler quelles ont été les citations de ces passionnés, en dessous de deux citations. C'est à dire relever toutes les citations des contributeurs de ce profil. Ce qui nous permettra de mieux cerner sur quelles personnalités se fondent ou se réfèrent les marqueurs culturels de ce milieu. Ce sera aussi l'occasion, par cette brève immersion, de découvrir une part de leur univers.

### ***Citations des cosplayers***

- George Lucas le réalisateur des films Star Wars ;
- Didier Crisse, un belge dessinateur de BD heroic fantasy ;
- Hayao Miyazaki, japonais réalisateur de films d'animation manga ;
- « Kaori prod ». C'est le nom d'une cosplayeuse suisse ayant débuté sa passion en 2009. Les cosplayers utilisent des pseudonymes pour leur nom de scène. Sa Page facebook<sup>37</sup> indique qu'elle a été récompensée en 2010 aux festivals Polymanga de Montreux (Suisse) et à la Japan expo (Paris), en 2011 à Polymanga, en 2012 au Swiss fantasy show et à Destination Tokyo (festivals suisses), enfin qualifiée en 2013 en tant que représentante suisse de l'Eurocosplay (Polymanga). Elle capitalise sur cette Page 121 mentions « j'aime » le 5 août 2013. Les « Profils » Facebook sont limités à 5000 amis alors que les « Pages » n'ont pas d'« amis » mais des abonnés et sont illimitées dans le nombre d'abonnés qu'elles peuvent compter ;

---

36 « Yoshiki Homepage NewYosiki ». Consulté le 8 août 2013. <http://www.yoshiki.net/yoshiki-homepage-new>.

37 « Kaori Prod ». Consulté le 5 août 2013. <https://www.facebook.com/Kaoriprod/info>.

- Kamui Cosplay<sup>38</sup> (alias Svetlana Quindt), une cosplayeuse allemande passionnée (non professionnelle) et spécialisée dans les costumes avec armures. Sa page facebook annonce 40 513 mentions « j'aime » le 5 août 2013 ;

- Yaya Han<sup>39</sup> est née en Chine, a vécu en Europe et est aujourd'hui cosplayeuse professionnelle aux Etats Unis. Elle a commencé il y a onze ans et comptait, le 5 août 2013, 142 000 mentions « j'aime » sur sa Page Facebook et 40 943 partages d'utilisateurs qui en parlent.

## Les références culturelles du milieu

Nombre de citations par profil :

Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconstituteur	Rôliste	<b>Total cit.</b>
12	20	36	24	57	133	<b>282</b>

## A propos de la professionnalisation

Parmi les aspirations de passionnés nous trouvons l'organisation de festivals et d'événements liés aux Cultures de l'Imaginaire (6 citations), la création d'une institution culturelle dédiée<sup>40</sup> (3 citations), les métiers de technicien du cinéma ou du spectacle vivant (6 citations), une activité liée directement au jeu de rôle sur table (7 citations), une activité commerciale type boutique, ventes de créations ou de produits culturels (9 citations), la création ou l'édition de jeux de société (4 citations), une activité indépendante d'animateur, pédagogue, formateur dans le domaine des jeux ou du développement personnel (7 citations), le métier d'auteur ou d'éditeur dans le domaine de la littérature fantasy, de la BD, et de la Reconstitution historique (9

38 « Kamui Cosplay ». Consulté le 5 août 2013. <http://www.kamucosplay.com/>.

39 « Yaya Han - Costume Designer and International Model and Cosplay Entertainer ». Consulté le 5 août 2013. <http://yayahan.com/>.

40 Le statut et la nature commerciale ou non de l'activité n'a pas été précisée.

citations), les métiers en relation avec l'industrie des jeux vidéo (3 citations), enfin l'artisanat<sup>41</sup> (7 citations).

Dans un sous-groupe de professionnels en activité nous avons recensé un animateur de jeux de société en milieu scolaire, trois auteurs de jeux de rôle et de romans, une comédienne, un animateur socioculturel, un chargé de communication pour un éditeur de jeux, une chargée de projets ludiques et animatrice de jeux (employeur non précisé), un traducteur de jeux vidéo, un auteur de Bandes-dessinées, deux journalistes, un illustrateur, deux ludothécaires, trois reconstituteurs (interventions pédagogiques et démonstration de techniques anciennes), quatre costumières, un libraire, un peintre de figurines d'art, un fauconnier, deux artistes du spectacle vivant, et un consultant historique pour la presse spécialisée.

#### **Témoignages de contributeurs :**

« Illustratrice pour une boîte d'édition de JdR, pendant 5 ans. La boîte en question était montée par des passionnés. Aussi le projet est né au sein d'un groupe d'amis, et après 3 ans de bataille technique la boîte d'édition de JdR et jeux est née et nous étions deux illustrateurs amis communs à qui ils ont fait appel. Une expérience très enrichissante techniquement. L'histoire s'est mal finie pour des raisons personnelles mais l'expérience était l'aboutissement d'un parcours de passionnés » (profil rôliste, mais aussi ludiste et gniste).

Parmi les réponses négatives, les contributeurs évoquent parfois des raisons économiques, l'activité envisagée leur semblant en dehors de toute possibilité de rentabilité (8 citations), ou des expériences avortées qui se sont « mal passées » et qui les ont dissuadé de toute initiative dans ce domaine (4 citations). Ou bien invoquent-ils une difficulté de mise en œuvre liée à l'accès à des formations

---

41 Exemple d'offre via le réseau social Facebook : « Experimentalys ». Consulté le 11 août 2013. <https://www.facebook.com/Experimentalys>.

qualifiantes ou à un marché et des débouchés pas encore assez mûrs :

« Pas précisément pour moi, bien que je souhaite me perfectionner en couture pour peut-être en tirer quelques sous et vendre mes créations. Malheureusement la plupart de mes ami(e)s en font aussi et la seule formation professionnalisante se trouve à plus de 200 km de chez moi. Mon concubin a passé il y a quelques années un BPJEPS<sup>42</sup> en animation avec une spécialisation GN (inédit en France !) par validation des acquis, car depuis 2001, il a du participer à plus de 200 jeux de toutes sortes. Mais les débouchés réels (et pas ceux que nous feraient miroiter un agent Pôle Emploi) ne sont pas encore très concrets, malgré quelques initiatives qui sont en cours de développement (par exemple, Arnaud Deroubaix et le Camp du Dragon en Bretagne), mais en tout cas, pas encore assez pour en vivre... »

(profil gniste mais aussi rôliste).

L'exemple cité est évoqué dans le cadre de la partie 2 – f) des entretiens de la présente enquête.

En définitive ce sont les entrepreneurs individuels qui fournissent les témoignages les plus volontaristes : « benh, c'est déjà un peu le cas... je suis devenu professionnel dans ce milieu (artisan marionnettiste), il m'aura juste suffi,... de me lancer ! le reste vient tout seul si on a un peu d'imagination, de bravoure et d'envie ! » (profil reconstituteur, mais aussi ludiste), « Réalisé. J'ai créé une entreprise de fabrication de costumes historiques. Après plusieurs années de réflexion, j'essaie de me spécialiser dans le haut de gamme très historique et très personnalisé pour appliquer les connaissances acquises lors de mes recherches pour le hobby »

(profil reconstituteur, mais aussi ludiste, gniste, rôliste, gamer).

---

42 Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Education Populaire et du Sport (niveau IV).

## Valeurs et vision du monde

Nombre de citations par profil :

Cosplayer	Gamer	Gniste	Ludiste	Reconstituteur	Rôliste	<b>Total</b>
10	13	27	23	54	102	<b>229</b>

Les citations inférieures à trois occurrences ont été ignorées ou regroupées dans une seule entrée du tableau.

Ont été cités également (3 citations / mot) : créativité / imagination, esprit d'équipe, simplicité, convivialité, et empathie.

## ANNEXE V

COMMUNIQUÉ DE PRESSE DES FÉDÉRATIONS FRANÇAISES DE JEU DE RÔLE & DE GRANDEUR NATURE

Paris, le 6 août 2009

### Réaction commune sur le film « Demain dès l'Aube »

Le 12 août prochain, le film « Demain dès l'Aube » réalisé par Denis Dercourt sortira dans les salles de cinéma. Ce film a été présenté en Sélection Officielle au Festival de Cannes 2009 dans la catégorie « Un Certain Regard ».

Son distributeur, Diaphana Films, présente cette œuvre cinématographique avec le synopsis suivant : « La relation de deux frères dont le plus jeune est passionné de batailles historiques, au point d'être coupé de la réalité et de ne plus vivre qu'à travers les jeux de rôle. À la demande de leur mère, Mathieu, l'aîné, va tenter de sortir Paul de cet univers mystérieux et secret où la frontière entre jeu et réalité n'existe pas toujours. Pour y parvenir, il n'aura d'autre choix que d'y basculer à son tour... »

Sans toutefois porter de jugement sur la qualité de cette œuvre, la FFJDR et la FédéGN souhaitent apporter des éclaircissements concernant la communication autour de ce film et de son scénario amplement reprise et commentée par les médias (Libération, Le Figaro, Le Parisien...).

- Depuis le 7 janvier 1999 avec la parution de l'ouvrage « Jeu de Rôle » du Chef d'Escadron de Gendarmerie Jean-Hugues Matelly, et suite à de nombreuses études sociologiques, il est communément établi que le Jeu de Rôle est une activité divertissante, structurante et socialisante pour les amateurs de ce loisir. Toutes les enquêtes sont unanimes pour nier tout danger psychologique lié au Jeu de Rôle. Il n'a jamais été, en 35 ans d'existence, jugé comme à l'origine de faits délictueux, pathologiques ou auto-destructeurs.

- Les scènes de jeux présentées dans ce film ne sont absolument pas du Jeu de Rôle (traditionnel dit « sur table ») tel que clairement défini par la Fédération Française de Jeu de Rôle : [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org), ni de la définition du Jeu de Rôle grandeur nature de la Fédération Française des jeux de rôle Grandeur Nature : [www.fedegn.org](http://www.fedegn.org).

- La Fédération Française de Jeu de Rôle et la Fédération Française de Grandeur Nature souhaitent afficher clairement leur soutien aux pratiquants du loisir de Reconstitution Historique dont certains membres déplorent l'image fantasmée qui pourrait être véhiculée par cette fiction. « Demain dès l'Aube » est une œuvre de fiction, éloignée de la réalité du Jeu de Rôle ; puisque ce film alerte sur le risque de confondre réalité et fiction, nous invitons les spectateurs à être en effet vigilants et à ne pas prendre la fiction du film comme pratique du JdR. Les Fédérations sont à la disposition de tous pour présenter leurs activités et communiquer toutes les informations utiles.

En souhaitant le meilleur succès à Denis Dercourt et ses équipes,

Pour la FFJDR, association agréée Jeunesse et Education Populaire (agrément 75 JEP 06-10) par le Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.

Président : Thomas Laborey [contact@ffjdr.org](mailto:contact@ffjdr.org) - 06 80 02 32 17 - FFJDR - 13 rue Meilhac 75015 Paris - [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)

Pour la FédéGN, organisme d'intérêt général reconnu par le Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.

Relation médias : Olivier Guillo [medias@fedegn.org](mailto:medias@fedegn.org) - 06 64 26 54 89 - FédéGN - 16, Les Linandes Vertes F-95000 Cergy - France - [www.fedegn.org](http://www.fedegn.org)

# Mémoire de master 2

## Cultures de l'Imaginaire & Collectivités territoriales

### ANNEXE II

#### Livret d'entretiens

#### Sommaire

ENTRETIEN N°1 - Pierre Rosenthal.....	2
ENTRETIEN N°2 - Cédric Littardi.....	6
ENTRETIEN N°3 - Patrick Janniaud.....	12
ENTRETIEN N°4 - Mickaël Grandjean.....	18
ENTRETIEN N°5 - Thomas Laborey.....	24
ENTRETIEN N°6 - Frédérique M. Malvesin.....	38
ENTRETIEN N°7 - Jean-Pierre Boillon.....	48
ENTRETIEN N°8 - Arnaud Deroubaix.....	58
ENTRETIEN N°9 - Cyril Villalonga.....	62
ENTRETIEN N°10 - Robert Pujade.....	71

**Restitution** : à partir de notes manuscrites ou au clavier, prises durant l'entretien. Les parenthèses précisent et complètent ce qui est dit par l'interlocuteur, par soucis de lisibilité. Le tutoiement s'est imposé naturellement dès le début de certains entretiens, d'une initiative commune.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Journaliste de la presse nationale rôliste  
reconverti dans le secteur de l'industrie des jeux vidéo*

## ENTRETIEN N°1 - PIERRE ROSENTHAL<sup>1</sup>

**Date :** Dimanche 16 juin 2013

**Durée :** 1 heure (17:30-18h30)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de :** ancien rédacteur en chef adjoint du magazine Casus Belli<sup>2</sup> et rédacteur en chef des hors-séries.

Le jeu de rôle est mon loisir préféré. J'ai découvert la Science-fiction (SF) à l'âge de 10 ans. Je lisais quarante à soixante bouquins de SF par été. J'ai découvert Tolkien l'année du bac, à 17 ans. La notion de style Fantasy avant les années 80, n'étaient pas la même qu'aujourd'hui. En fait en France tout a été SF ou Fantastique jusqu'aux années 90.

Je suis devenu critique de SF pour le magazine Métal Hurlant en 1981, puis j'ai découvert le jeu de rôle à Caen, en école d'ingénieur, en 1982, avec Donjons & Dragons. J'étais joueur, pas meneur de jeu.

Fort de mon expérience dans la SF avec Métal Hurlant, j'ai contacté le magazine Casus Belli. J'étais ingénieur informaticien, et devant l'opportunité d'être à mi-temps à Casus Belli dans un truc qui me plaisait, le reste en piges journalistiques, le choix a été vite fait. Je suis resté treize ans à Casus Belli.

J'ai travaillé sur Simulacres, et j'ai été rédacteur en chef adjoint de Casus Belli. On m'a proposé le challenge de faire des Hors-Séries en plus de la publication régulière

1 « Pierre Rosenthal ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.legrog.org/biographies/pierre-roenthal>.

2 « Black Book Editions • Casus belli 3 ». Consulté le 23 juin 2013. <http://bit.ly/15bKE1i>



qui était déjà très prenante. J'ai accepté. Ensuite je suis devenu rédacteur en chef de ces hors-séries.

- *Tu as travaillé sur Laelith<sup>3</sup> ?*

Beaucoup, mais le projet a été initié par Didier Guiserix et Jean Balcezak, resté à Metz. J'aimais travailler avec des dessinateurs comme Sorel, Segur, Mourier, Sandrine Gestin, Bruno Bellamy, qui ont fait de la Bande-dessinée ensuite.

J'aimais mélanger écrivains et illustrateurs, j'avais un côté très « jouabilité », et cela m'amenait à parfois brimer le côté trop narratif/directif des auteurs de certains scénarios de jeu de rôle proposés, pour que ceux-ci soient jouables.

Dans l'illustration j'aimais travailler avec des gens très protéiformes, multitâches, comme David Cochard ou Eric Puech.

Je faisais deux parties de jeu de rôle toutes les semaines. Après le jeu de cartes Magic, sont arrivés les nouveaux jeux de société.

- *Que sont pour toi les Cultures de l'Imaginaire ?*

J'y vois le côté Geek, celui qu'ont par exemple les cosplayers, ce côté convivial, après cette culture peut se décliner en d'autres. D'un autre côté j'y vois aussi celles des écrivains de l'Imaginaire. Je travaille aujourd'hui chez Blizzard<sup>4</sup>. J'ai travaillé brièvement avec Stéphane Beauverger<sup>5</sup>, comme moi il est venu dans le jeu parce qu'il y a du travail. Le jeu vidéo est une industrie, c'est comme le cinéma, contrairement au jeu de rôle. C'est plus de l'artisanat le jeu de rôle. Les rares jeux de rôles qui ont vécu une

---

3 « Laelith ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.legrog.org/jeux/generique-medieval-fantastique/laelith/laelith-fr>.

4 « Blizzard Entertainment: À propos de Blizzard Entertainment ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>.

5 « Stéphane Beauverger - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. <http://bit.ly/15pAozQ>

expérience de l'ordre industriel sont Donjons & Dragons et Vampire<sup>6</sup>. Le MMORPG<sup>7</sup> c'est un substitut du jeu de rôle, c'est autre chose, c'est une transposition du jeu de rôle dans un milieu industriel.

- *Et le Jeu de rôle Grandeur Nature (GN) ?*

La transposition industrielle du GN ce serait un Disneyland où tu devrais mettre un costume. Un parc à thème où tu déguises les gens.

En jeu de rôle la pratique et la création n'ont rien à voir. L'interactivité, la simulation, sont des bases, la création je la rapprocherais plus de ce qu'on peut vivre dans le théâtre comme art d'expression.

Casus Belli a vraiment été pour moi un métier-passion. Quand le Magazine Casus Belli a cessé ses activités, j'ai cherché du boulot. J'ai d'abord été meneur de jeu pour Everquest, un des 1er jeu de MMORPG, soit environ 300 000 joueurs en concurrence. Un meneur de jeu c'était 1000 à 10 000 joueurs potentiels à gérer par jour.

- *Peux-tu préciser ce qu'on appelle les joueurs role-play<sup>8</sup> (RP) dans le MMORPG ?*

Les joueurs RP sont noyés dans la masse : on en compte en moyenne 10 % maximum dans un univers de jeu donné, et dans ces 10 % tu en as 90 % qui ne sont pas rôlistes sur table. De l'expérience que j'en ai, 1 % des gens étaient capables de tenir un rôle. Quand ils disent je fais du RP, c'est limité par le mécanisme du jeu et dans un sens de decorum, d'ornementation de la jouabilité.

Les premiers jeux MMORPG étaient inspirés par les jeux de rôle sur table.

Quand WOW<sup>9</sup> a été lancé, ils ont eu rapidement plusieurs millions de joueurs ! En 24 heures ils ont réussi à obtenir en connections ce qu'Everquest a obtenu en 5 ans. Le boulot de meneur de jeu a changé à ce moment-là : ils deviennent anonymes, une espèce de numéro d'Assistance technique. Du coup le jeu devient une industrie.

Un leader d'opinion, totalement issu des Cultures de l'Imaginaire, pilier du

---

6 « Vampire : la Mascarade / Vampire : the Masquerade ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.legrog.org/jeux/vampire-la-mascarade>.

7 « Qu'est ce que MMORPG ? La définition de MMORPG - JeuxOnLine ». Consulté le 17 juin 2013.

<http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>.

8 Le point de vue rôliste : « Interprétation du rôle - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Interpr%C3%A9tation\\_du\\_r%C3%B4le](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interpr%C3%A9tation_du_r%C3%B4le).

Le point de vue gamer : « Qu'est ce que Roleplay ? La définition de Roleplay - JeuxOnLine ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Roleplay>.

9 « World of Warcraft - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://fr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft).

développement de WOW est Chris Metzen<sup>10</sup>. Il a une cinquantaine d'années aujourd'hui. Quand il avait 14-15 ans, il était fan de Donjons & Dragons, Tolkien, et surtout du jeu de rôle Warhammer. Le génie qu'on peut lui trouver à imaginer les mondes de WOW lui vient d'une bonne connaissance des Cultures de l'Imaginaire. Ils mélangent tous les trucs, jusqu'à des monstres, type dieux anciens, qui font furieusement penser à l'univers lovecraftien<sup>11</sup>.

FIN

---

10 « Chris Metzen - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Chris\\_Metzen](http://fr.wikipedia.org/wiki/Chris_Metzen)

11 « H. P. Lovecraft - Wikipédia ». Consulté le 23 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/H.\\_P.\\_Lovecraft](http://fr.wikipedia.org/wiki/H._P._Lovecraft)

# Enquête

## ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Entrepreneur indépendant dans le domaine des jeux vidéo et fondateur du premier espace culturel dédié aux Cultures de l'Imaginaire (Paris)*

## ENTRETIEN N°2 - CÉDRIC LITTARDI

**Date** : dimanche 16 juin 2013

(Paris / Reims)

**Durée** : 1h15 (11h-12h15)

**Mode opératoire** : entretien en vidéoconférence

**Interrogé en qualité de** : fondateur du « Dernier bar avant la fin du monde », espace culturel dédié aux cultures de l'imaginaire à Paris, entrepreneur dirigeant de sociétés et magazines de mangas et de jeux vidéo.

*- Bonjour, avant de commencer l'entretien as-tu des questions sur ma démarche de recherche ?*

Juste une remarque : je m'étonne que les lecteurs de bd, figurinistes, ou maquettistes ne figurent pas dans le panel du questionnaire que tu proposes en ligne.

Je suis co-fondateur d'Animeland<sup>12</sup>, fanzine puis magazine de mangas créé en 1992, édité au départ à 500 exemplaires.

En 1993 j'ai créé la société Kaze<sup>13</sup> que j'ai dirigée jusqu'à l'année dernière et vendu il y a quatre ans à un groupe japonais.

J'ai fondé plusieurs magazines : Séries-TV<sup>14</sup>, Les dossiers du Manga<sup>15</sup>

<sup>12</sup> « Animeland, le 1er mag de l'animation et du manga ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.animeland.com/>.

<sup>13</sup> « KAZE ». Consulté le 18 août 2013. <http://anime.kaze.fr>

<sup>14</sup> « SériesTV Magazine - Wikipédia ». Consulté le 17 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9riesTV\\_Magazine](http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9riesTV_Magazine).

<sup>15</sup> « Dossiers Du Manga (les) Tournon - Série - Manga news ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.manga-news.com/index.php/serie/Dossiers-Du-Manga-les>.

(publication arrêtée), Manga Kids<sup>16</sup>, CineFilm(s). J'ai créé : [www.strikesuitzero.com](http://www.strikesuitzero.com) et <http://www.volducondor.com>.

J'ai été rédacteur à Casus-Belli<sup>17</sup> à partir de 2001. J'ai beaucoup de projets créatifs dans les cultures de l'Imaginaire, en cours.

*- Peux-tu donner ton point de vue et situer les Cultures de l'Imaginaire en général, les jeux de simulation en particulier, dans l'industrie culturelle ?*

Je ne suis pas sûr de bien voir ce que tu entends par Cultures de l'Imaginaire, mais par exemple il n'existe pas d'industrie culturelle dans le jeu de rôle.

Il existe deux façons de voir le jeu de rôle aujourd'hui, dans une perspective économique :

- La création de leaders d'opinion, qui ouvrent provisoirement ou non certains filons de marché,

- L'émergence de jeux de plateau collaboratifs, qui plus que les wargames, remplacent le jeu de rôle sur table, ou de MMORPG<sup>18</sup> qui popularisent plutôt une consommation ludique basée sur la facilité d'accès et l'immédiateté, que sur le jeu de rôle, tel qu'on l'entend dans le jeu sur table.

*- Et par rapport à la pratique du jeu de rôle Grandeur Nature (GN) ?*

Il n'y a pas d'industrie du GN en France, pour la simple raison qu'il n'y a pas assez de professionnels, que le modèle économique demeure essentiellement associatif, et pas du tout axé sur l'industrie du loisir.

---

16 « Manga Kids Plus ( ) Tournon - - Serie - Manga news ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.manga-news.com/index.php/serie/Manga-Kids-Plus>.

17 « Changement de rédacteurs chez Casus Belli | Au fil du jeu ». Consulté le 17 juin 2013, <http://bit.ly/16KXbpD>

18 « Qu'est ce que MMORPG ? La définition de MMORPG - JeuxOnLine ». Consulté le 17 juin 2013. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>

*- Les professionnels apporteraient une plus-value qualitative ?*

Ce n'est pas ça. Les professionnels, ont fait de l'asso(ciatif), parce qu'ils travaillent et peuvent ainsi consacrer plus de temps à leur passion.

Ce qui se passe concrètement : la France, avec sa honte de tout ce qui est commercial, a voulu aborder une conception très élitiste du GN. En conséquence de quoi il n'y a pas de GN de masse en France.

En conséquence, il n'y a pas assez de jeux et pas assez de place dans les jeux (GN) en général : ce sont les « vieux » qui les prennent toutes. Aujourd'hui, si tu veux t'inscrire à un GN il faut un réseau, être connu des organisateurs, il y a des listes d'attente. Bref, l'offre est sans commune mesure inférieure à la demande.

Ce qui explique que les jeunes qui découvrent le milieu des Cultures de l'Imaginaire aillent naturellement, en premier lieu, vers des solutions de gratuité et/ou de facilité, comme les MMORPG par exemple. Après, chacun s'investit en fonction de son degré de passion.

*- Cela vient entre autres du fait qu'il existe une sélection par les organisateurs de GN en terme de « casting » ?*

Ça c'est autre chose. Le casting sert à orienter les joueurs dans la finalité d'une attribution juste des rôles.

*- Certains organisateurs associatifs critiquent le fait que de gros organisateurs privés conçoivent les modèles d'armes<sup>19</sup> de GN et les font fabriquer à l'étranger. Qu'en penses-tu ?*

C'est normal. Ça ne me gêne pas. On parle ici d'autre chose. Pour rendre viable leur modèle économique ils doivent faire appel à l'industrie manufacturière telle qu'elle existe et se conçoit actuellement : c'est à dire en délocalisant la production.

---

<sup>19</sup> Répliques d'armes, le plus souvent d'armes blanches, conçues en matière souple synthétique de manière à les rendre inoffensives, mais très réalistes d'apparence.

*- Que faudrait-il pour que le modèle fonctionne et que l'offre devienne correctement accessible ?*

Le secteur associatif et le secteur professionnel ou commercial sont bien entendu complémentaires.

En Italie, où il y a beaucoup moins de gnistes (pratiquant de GN), les Cultures de l'Imaginaire sont moins développées qu'en France. Pourtant les associations de GN ont des salariés, surtout sur des fonctions administratives.

*- Grâce aux facilités du web, est-il plus facile aujourd'hui à un jeune de découvrir les Cultures de l'Imaginaire ?*

La corrélation est indéniable en effet. Entre jeux de rôles et cultures numériques, le problème est la difficulté d'accès. L'accès à l'information est plus ouvert dans la culture numérique. Même contacter les gens, aujourd'hui, ça se fait par e-mail, le papier et l'enveloppe sont de moins en moins utilisés.

En Gn, les places sont chères et limitées. En MMORPG, non seulement elles sont quasiment infinies, des milliers de joueurs se « connectent » au même instant, et elles peuvent même être gratuites. En plus il y a l'attractivité par la facilité et le confort de faire cela de son salon. Je pense que c'est le tempérament et la facilité qui orientent l'individu et guident ses choix en matière de loisirs pratiqués.

C'est intéressant de vouloir découvrir pourquoi les Cultures de l'Imaginaire sont si liées à la culture ludique ? Est-ce que le jeu du « faire semblant » est la base ? La collaboration dans le jeu me semble une piste intéressante pour comprendre ce phénomène social.

*- Parlons du Dernier Bar. Son concept et sa vocation ?*

Pourquoi je l'ai fait ? Toute la communauté Geek, c'est la définition que j'utilise pour ce que tu appelles Cultures de l'Imaginaire, la communauté Geek donc, n'a pas de lieu clairement identifié où sortir et se retrouver. Il n'y a qu'à voir : sur les salons ils se

retrouvent en tribu, et ils se reconnaissent, se sentent libres, ils sont parmi leurs pairs. C'est tout le succès des salons de mangas, et même de Trolls & Légendes<sup>20</sup>.

Je me suis dit : c'est parce qu'ils n'en ont pas l'occasion pendant la semaine. Je me suis dit : il faut un endroit de rencontre permanent. Moi, je ne bois pas d'alcool, le bar c'est juste le moyen économique de créer cet espace de rencontre. Il a fallu convaincre tout le monde et montrer que ça fonctionne. Les brasseurs n'y ont pas cru, et les banques aussi. Aucun décideur n'y a cru.

Ici la finalité n'est pas d'ouvrir un bar. J'ai voulu que ce soit un « *espace d'expression des cultures de l'imaginaire* », inspiré du « *Dernier restaurant avant la fin du monde* » de Douglas Adams<sup>21</sup>, un espace culturel et de rencontres autour des Cultures de l'Imaginaire.

Le Dernier Bar c'est 400 m2 avec une surface d'exposition culturelle. La Ville de Paris et ses innombrables administrations, est loin de reconnaître ça, que c'est un espace dédié à vocation culturelle !

Va comprendre pourquoi c'est que des vieux qui fréquentent les lieux culturels. La plupart de ce qui y est mis en valeur provient de gens qui sont morts. Le facteur économique permet de te passer de ce genre de reconnaissance.

Mon plus gros ennemi a été l'administration française. Depuis le début (dans tous mes projets).

- *Et le meilleur allié ?*

Mon meilleur allié ? C'est d'être une tête de mule.

---

20 « Trolls & Légendes 2013 | Le festival de toutes les Fantasy - Lotto Mons Expo (Belgique) - 29, 30 & 31 mars 2013 ». Consulté le 21 juin 2013. <http://www.trolls-et-legendes.be/>.

21 « Le Dernier Restaurant avant la fin du monde - Wikipédia ». Consulté le 21 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Dernier\\_Restaurant\\_avant\\_la\\_fin\\_du\\_monde](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Dernier_Restaurant_avant_la_fin_du_monde).



*- Te définis-tu comme un entrepreneur des Cultures de l'Imaginaire ?*

Je te réponds, oui peut-être. Je fais des trucs parce que j'y crois.

*- As-tu déjà fait des études de marché ?*

Non, du moins pas au-delà d'une certaine taille. Je fais des trucs parce que j'y crois (*répétition voulue*). Les Études de marché ne marchent que si on propose aux gens quelque chose qu'ils comprennent, qu'ils connaissent, sinon il est impossible qu'ils l'imaginent.

*- La réussite des Geeks dans les Cultures de l'Imaginaire est-elle due au fait qu'ils soient des créatifs culturels ?*

Beaucoup de gens disent que les geeks sont des individus en surconsommation culturelle.

Comment ne pas l'être quand on est créatif, qu'on aime l'interactivité et la simulation ?

L'argent c'est un moyen. Un moyen... de démocratiser.

*- Les Cultures de l'Imaginaire sont donc un moyen par lequel l'individu met en œuvre sa passion à travers un processus créatif ?*

Oui, c'est sans doute l'un des éléments importants.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Auto-entrepreneur d'un jeu de stratégie en ligne,  
inspiré d'un univers de jeu de rôle*

## ENTRETIEN N°3 - PATRICK JANNIAUD

**Date :** mercredi 26 juin 2013

**Durée :** 1h30 (16h00 à 17h30)

**Mode opératoire :** entretien lors d'un rendez-vous dans une brasserie de la Place d'Erlon, REIMS.

**Interrogé en qualité :** créateur et auto-entrepreneur d'un jeu de rôle et de stratégie en ligne.

*- Peux-tu indiquer comment tu es venu aux Cultures de l'Imaginaire ?*

Je fais partie des fondateurs du club de jeux de rôle de Soissons, Les Dernières Runes, créé quand j'avais 18 ans (j'ai 46 ans) en 1985. J'ai commencé à 13 ans le jeu de rôle. J'ai vu une photo en 1980, dans le journal de Spirou. Une reproduction du plan des Gorges de Fafnir, un des premiers scénarii dans Casus Belli. Cela devait être dans le numéro 1, 2 ou 3. Cet article ne parlait pas de Casus Belli mais du jeu de rôle Donjons & Dragons.

J'ai ensuite acheté la boîte dans une boutique, à Reims.

Le club s'est créé via le lycée, on était que trois à avoir 18 ans, pour créer l'association : Pascal Miraux, Yves-Emmanuel Colas et moi. Un des autres membres fondateur important était Olivier Feix mais qui n'avait pas 18 ans à l'époque. Très rapidement on s'est retrouvé une dizaine à jouer de façon hebdomadaire dans une salle prêtée par la Maison des Jeunes et de la Culture (MJC). Parmi les membres des premières années il y avait, Yannick Lecot, notre illustrateur d'affiches, qui est à Castres aujourd'hui, et exerce le métier de coloriste, Bertrand Martin, Philippe Jumel, et Raphaël Joly, qui habite aujourd'hui à Tours.

Grâce au jeu de cartes Magic, le club a grimpé jusqu'à une cinquantaine de membres réguliers. Ça a duré 10 ans, le club a périclité et s'est éteint fin des années 1990.

La MJC ne s'est jamais intéressée à ce qu'on faisait. L'association Froid dans le dé<sup>22</sup> a repris une activité similaire derrière nous, mais ça n'a pas duré non plus.

J'ai continué à jouer jusqu'à aujourd'hui avec des amis soissonnais mais j'ai fait des pauses de temps en temps qui ont duré jusqu'à deux ans. Ce n'est qu'à la fin de l'année dernière que l'on a repris au rythme de deux fois par mois.

*- Peux-tu maintenant présenter ton parcours personnel et ce qui t'a incité à entreprendre dans ce domaine ?*

Depuis 2002 j'ai créé un univers de jeu de rôle, Sélandia, inspiré du jeu de rôle Donjons & Dragons, en produisant notamment des cartes et plans. 2004 a été une année de nombreuses modifications et mises à jour dans cette création. Comme rôliste, j'ai toujours eu une carrière de meneur de jeu.

J'ai fait un DUT en Génie mécanique à Reims, ainsi qu'une Licence en robotique, puis une maîtrise en encadrement d'unité de production à Chalons en Champagne (IPI). Je ne suis pas manager dans l'âme. J'ai d'abord été chef d'équipe, dans l'Oise, à Crépy en Valois, puis responsable qualité chez Saica emballage, et enfin responsable d'exploitation chez l'entreprise ISS, spécialisée dans la logistique et la production. C'était un environnement de travail dur et psychologiquement difficile. Quand j'ai arrêté l'industrie, je me suis demandé quoi faire, une formation longue ? Je me suis dit qu'en passant par le milieu du web je pouvais entrer dans le milieu des jeux vidéo, et en excluant d'entrée le milieu du jeu de rôle papier. Je me disais : « *Ils ne s'intéresseront jamais à mon profil* ». C'est plus tard, avec une expérience dans le web et dans une agence de communication que j'ai pensé que je n'avais pas encore assez de points forts pour entrer dans le monde du jeu vidéo en tant que salarié. Et donc j'ai créé mon propre jeu que je voulais au début ne réaliser que beaucoup plus tard.

---

22 « FROID DANS LE DÉ - Soissons ». Consulté le 7 juillet 2013.

<http://www.net1901.org/association/FROID-DANS-LE-DE.753769.html>

En 2009, pendant mon chômage je me suis lancé dans une formation à la conception de sites web, notamment graphique et infographique. J'ai fait mon stage pratique dans une agence de communication soissonnaise, puis j'ai travaillé avec eux en tant qu'auto-entrepreneur, en tout pendant un an et demi. C'est parti d'une enquête sur le métier de « développeur web » pour Pôle emploi : ce fut une expérience positive. Les développeurs de l'agence où j'ai travaillé sont très indépendants. J'aime l'autonomie, mais aussi le travail d'équipe. C'est la meilleure façon d'éviter le syndrome de Vasa<sup>23</sup>, tu connais ?

*Je lui indique que oui, en citant l'émission d'Arte diffusée récemment<sup>24</sup>.*

*- Tu as créé ton jeu en ligne pour en vivre ?*

Non, mon objectif n'est pas de gagner beaucoup d'argent, mais suffisamment pour ne pas œuvrer à perte. Jusqu'à il y a deux ans j'étais dans une situation qui faisait que je n'avais pas encore besoin de travailler pour faire vivre ma famille : je gère un petit patrimoine immobilier. Mais aujourd'hui ce n'est plus le cas car je dois chaque jour plus me serrer la ceinture. L'immobilier est de plus en plus malmené depuis deux ans et il est urgent que mon travail débouche sur une rémunération au moins équivalente au Smic.

Je me suis remis au jeu vidéo depuis deux ans : sur des produits basiques car j'ai constaté que les formules pour faire un bon jeu vidéo sont toujours à peu près les mêmes.

Mon projet de jeu en ligne<sup>25</sup> est vraiment né en octobre 2011. C'est un RTS<sup>26</sup>, par navigateur web. J'ai une volonté de développer un jeu roleplay<sup>27</sup>, même si le véritable roleplay n'existe pas dans les jeux vidéo. Mon jeu est un jeu de gestion stratégie avec une option aventure. Le jeu de rôle, dans sa forme la plus efficace, ça reste le jeu papier, sur table : un meneur de jeu et cinq joueurs.

---

23 « Syndrome de Vasa ». *Wikipédia*, 27 juin 2013.

[http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Syndrome\\_de\\_Vasa&oldid=94456166](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Syndrome_de_Vasa&oldid=94456166).

24 « Stockholm 1628, l'aventure du Vasa (1/2) - videos.arte.tv ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://videos.arte.tv/fr/videos/stockholm-1628-l-aventure-du-vasa-1-2--7557092.html>.

25 « Archipel Arkanique - jeu en ligne ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.archipel-arkanique.com/>.

26 « Jeu RTS ou de stratégie en temps réel - Wikipédia ». Consulté le 8 juillet 2013.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_strat%C3%A9gie\\_en\\_temps\\_r%C3%A9el](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_strat%C3%A9gie_en_temps_r%C3%A9el).

27 « Qu'est ce que Roleplay ? La définition de Roleplay - JeuxOnLine ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Roleplay>.

C'est moi qui en ai réalisé le background<sup>28</sup>, les cartes, les personnages non joueurs (PNJ), inspirés notamment de mes précédentes créations qui étaient spécifiques au jeu de rôle sur table.

L'objectif final c'est la création d'un univers en ligne. Mon inspiration, c'est un jeu comme Ogame<sup>29</sup> ou Ikariam<sup>30</sup>.

C'est pourquoi j'ai aujourd'hui besoin d'un illustrateur et d'un développeur pour le web.

*- C'est quoi ton modèle économique ?*

Celui de tous les jeux de ce type : le jeu est gratuit, ce sont des options payantes qui font les sources de revenus : ainsi on peut acheter une évolution plus rapide de son camp ou de son personnage, des objets ou avantages supplémentaires, etc.

En mai 2012 je me suis mis en quête d'un graphiste. C'est là que je me suis vraiment mis à Facebook : je suis passé de 20 à 159 amis. Je me suis constitué un réseau de gens spécialisés dans le graphisme et la bande dessinée. Je suis amateur de bande dessinée, notamment du personnage et du créateur de Yoko Tsuno.

*- Et que penses-tu des créateurs et univers Manga ?*

La société Ankama avec Dofus<sup>31</sup> reste un modèle pour moi : ça ne ressemble pas à ce que font les japonais, quand même, mais pourtant c'est du Manga.

J'ai amorcé des propositions concrètes de travail avec six graphistes jusqu'à ce jour. Mon budget c'est 15 000 euros pour 300 dessins. L'avant dernier en date était un belge de 31 ans, rencontré sur Facebook, qui est malheureusement décédé. Et puis un jour, en faisant les courses au super marché avec ma femme et mes enfants, je suis tombé sur une BD, parodie de jeu de rôle sur table : « Les Geeks », de Thomas

---

28 C'est la toile de fonds d'une narration, d'un scénario, d'un univers ou d'un personnage.

29 « Page d'accueil OGame ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.ogame.fr/>.

30 « Ikariam - Le jeu par navigateur gratuit ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://fr.ikariam.com/>.

31 « MMORPG DOFUS : Jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet ». Consulté le 8 juillet 2013. <http://www.dofus.com/fr>.

Labourot<sup>32</sup>, de l'Atelier rémois 510 ttc. Il en est à son 22ème album, ils sont, je crois, huit dessinateurs dans l'Atelier, et il a un rôle un peu moteur dans celui-ci.

- *Comment travailles-tu avec lui, vous avez un contrat ?*

Le contrat c'est un droit de 20 % sur les bénéfices, donc les droits d'auteurs sur les dessins me sont cédés. Il y a le graphiste, Thomas, mais aussi le coloriste à payer. Ensuite il y a à payer l'agence de communication et le développeur web, les éventuelles traductions du jeu dans d'autres langues.

- *Connais-tu le festival Geekopolis ? Te définis-tu comme un geek ?*

Je ne suis pas un vrai geek, je suis un passionné de Science Fiction. Quand à Geekopolis, rien d'original, tout ce qu'on peut y voir est déjà sur le web : il n'y a pas d'avant-premières, en une heure trente j'avais fait le tour. En fait, j'y suis allé pour rencontrer mes illustrateurs, ils y tenaient un stand.

- *Tu viens de faire référence à la Science Fiction : comment te positionnes-tu entre elle et la Fantasy ?*

J'aime les deux, mais je préfère la Fantasy. Ses univers sont plus basiques, donc plus adaptables au jeu de rôle sur table. Dans la Science Fiction c'est très dur d'être cohérent, les univers sont trop complexes, donc moins déclinables en parties de jeu de rôle sur table.

- *J'ai vu sur ton profil Facebook que tu as un profil Deviantart<sup>33</sup> : il te sert à quoi ?*

Je l'ai découvert en cherchant des photos. J'ai toujours aimé utiliser des images dans mon rôle de meneur de jeu, pour illustrer le background d'une partie : personnages, créatures, objets, lieux, paysages... Ce site est une vraie mine d'or. Tu peux paramétrer

32 « ATELIER 510 TTC: Thomas Labourot: dessinateur ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://atelier510ttc.blogspot.fr/2010/11/thomas-labourot-dessinateur.html>.

33 deviantART est une communauté artistique en ligne, où chacun peut s'inscrire et exposer ses propres créations graphiques ou littéraires. Le jour de son 8<sup>e</sup> anniversaire (7 août 2008), le site comptait plus de 8 millions d'inscrits et plus de 100 millions de *deviations*. « deviantART - Wikipédia ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/DeviantART>.

comme favoris dans ton profil des thèmes de recherche, afin de recevoir des alertes.

- *Cette communauté d'artistes s'inscrit donc en plein dans les Cultures de l'Imaginaire ?*

Oui, tout à fait.

- *Tu en fais un usage amateur ou professionnel ?*

La majorité de mes contacts en favoris sont des professionnels en activité. J'étais amateur, je suis devenu professionnel. Au début j'avais plus d'amateurs dans mes contacts et quasiment pas de professionnels. Le temps a passé, je me suis professionnalisé, aujourd'hui cette proportion est inversée. J'ai remarqué que sur les réseaux sociaux, les communauté d'amateurs restent entre amateurs.

- *Quelles sont les perspectives de ton projet de jeu en ligne aujourd'hui ?*

Développer la partie RPG (Role Playing Game) de mon jeu, les possibilités qu'il peut donner en terme de roleplay<sup>34</sup>. Ce que je trouve surprenant, c'est que les graphistes font leur travail et c'est tout, sans se poser plus de question, sur la nature et les finalités du jeu, les potentialités de l'univers. Idem pour les développeurs, l'agence de communication avec qui j'ai travaillé et avec laquelle je souhaite mettre en place le développement web du jeu. J'ai l'impression d'être finalement le seul dans un processus créatif.

- *As-tu fais une étude de marché ?*

Oui, j'ai fait une étude de marché pour connaître le potentiel de mon jeu. Mais cela reste très théorique car personne dans le monde du jeux vidéo ne peut prévoir le niveau de succès de son jeu. J'ajoute que j'ai répondu à un dispositif d'aide à la création auprès du CNC<sup>35</sup>.

FIN

---

34 op. cit. page 2.

35 «Centre National du Cinéma et de l'image animée - Accueil ». Consulté le 8 juillet 2013.

<http://www.cnc.fr/web/fr>.

Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Figuriniste indépendant*

## ENTRETIEN N°4 - MICKAËL GRANDJEAN

**Date** : Samedi 27 juillet

**Durée** : 16h00-17h30 (1h30)

**Mode opératoire** : entretien en vis à vis à Reims

*- Peux-tu présenter ton parcours, et comment est née ta passion ?*

Vers l'âge de douze ou treize ans (j'ai quarante ans) j'ai pratiqué le jeu de rôle sur table avec des camarades de classe au collège puis dans une structure associative à la maison pour tous d'Épernay. Mais ma passion pour la peinture de figurines est venue après, avec d'autres jeux que le jeu de rôle : Blood Bowl (jeu de plateau avec figurines), Ave Tenebrae (wargame avec pions) pour ne citer qu'eux.

Ma passion est née au Lycée. J'étais interne en seconde. J'ai acheté ma première figurine au magasin Pass'Temps, Galerie de l'Étape, au centre-ville de Reims. Puis j'ai commencé à peindre. Le fait de réduire les échelles permet d'atteindre une certaine maîtrise, en fait, certaines techniques sont similaires tandis que d'autres sont légèrement différentes en fonction de l'échelle. Pour moi ce fut l'ouverture sur un autre univers. Un univers concomitant au jeu de rôle, mais avec des règles différentes. J'ai ensuite été interne à Metz et s'en est suivi quinze ans d'arrêt, pour raisons diverses : études, ballottage franco-allemand, bachotages divers, raisons familiales, etc...

Au milieu des années 1990 il y avait une communauté Internet des figurinistes. J'y suis allé la fleur au fusil. J'ai connu après les gens IRL<sup>36</sup> en allant aux conventions. Notamment Cyril Abatti et Allan Carasco, personnes référentes pour moi. Le jeu de rôle avait évolué : ils jouaient avec des figurines. Pour moi, la figurine et le jeu de rôle

---

<sup>36</sup> In Real Life, littéralement « dans la vraie vie », expression couramment employée sur Internet pour désigner la vie en dehors d'Internet, par extension une irl peut être le fait de rencontrer réellement des gens rencontrés en ligne.



étaient un refuge à cette époque là, en raison de problèmes personnels.

Je suis arrivé dans le milieu français avant que le niveau technique ne grimpe en flèche de 1998 à 2003. Les peintres qui faisaient du fantastique commençaient à se mélanger à ceux qui faisaient de l'historique. On peut citer comme référence de cette période Mike Mc Vey qui a écrit le premier livre sur les techniques de peinture de figurines d'art fantastique. Il avait déjà posé des bases avant cette période en bossant chez Games Workshop.

*- Games Workshop est l'entreprise qui domine le marché de la figurine de jeux tactiques fantastiques et SF. Peux-tu nous en dire plus sur qui ils sont ?*

Comme je dis toujours : c'est un loisir de riche. Quand tu as acheté tes blisters de figurines non peintes afin de réunir ton armée d'escarmouche pour 150 euros, tu ne peux toujours pas jouer ! Leur modèle économique fonctionne et est pensé comme ceci : faire du neuf avec du vieux<sup>37</sup>. Depuis quelques années, ils développent une gamme de romans autour de leurs univers de jeu. Pour ce faire ils se sont payés les services de plusieurs professionnels de la littérature SF et/ou fantasy. Ils prétendent avoir créé le style de la SF gothique, et en développant leur filière livre ils titillent le marché autour du copyright et des royalties qu'ils peuvent se faire sur ça. Côté technologie, ils utilisent la sculpture 3D : des graphistes modélisent des personnages 3D et ils décomposent par exemple les membres en plusieurs postures, de manière à ce que dans les blisters, on puisse composer des figurines aux allures différentes. Par contre visuellement ça veut dire que plusieurs personnages auront la même tête où des pièces d'équipement identiques aux mêmes endroits du corps...

*- Tu te contentes de peindre les figurines ou tu fais aussi de la sculpture ? Travailles-tu avec des pays étrangers ou seulement en France ?*

Justement les sculpteurs 3D qui font la référence sont des sculpteurs qui maîtrisent déjà la sculpture normale. Je me suis mis à la sculpture mais ce n'est pas mon

---

<sup>37</sup> Article en anglais développant en partie cet argument : « masterminis.net - where we learn to be a better painter! : The future of Games Days & Games Workshop - Part 1 ». Consulté le 21 août 2013.  
<http://masterminis.blogspot.fr/2013/08/the-future-of-games-days-games-workshop.html>.

activité principale, qui est la peinture. Et cela demande d'autres compétences que, pour certaines, je n'ai pas le temps d'approfondir suffisamment à mon goût. C'est pourquoi pour diversifier mes sources de revenus je tente d'éditer mes propres figurines en travaillant avec des sculpteurs. Je travaille donc avec des français, un italien et un danois, qui font partie de ces sculpteurs 3D que je viens de citer. Ça m'arrive d'avoir des commandes de peinture à l'international mais l'essentiel de mon activité est en France et un peu en Europe.

J'ai commencé avec feu la marque Rackam, qui prétendait faire de la figurine de jeu mais avec des standards de qualité en illustration, sculpture et moulage encore jamais atteints auparavant. Il faut savoir que la figurine de collection en fantastique n'est pas forcément adaptée au jeu sur table de par la finesse de certains éléments ou le mouvement représenté. Il y a d'abord eu la figurine métal puis sont arrivées les figurines en plastique et en résine. Il faut savoir aussi que les personnages sous forme de figurines articulées ou non (playmobil, lego, petits soldats) sont les jouets qui ont la plus longue durée de vie, selon une étude dont je n'ai plus la référence. C'est une industrie porteuse.

Une part de l'activité a lieu dans le cadre de concours, de festivals et d'expositions organisés par des associations. C'est dans ce cadre que j'ai perfectionné ma technique, parfois en échangeant avec d'autres peintres et sculpteurs, et appris ce que Adrian Bay, un peintre anglais, appelle le « Whaou effect ». C'est une technique pour inciter le juge à prendre dans ses mains la figurine pour la regarder.

*- Peut-on revenir sur ton parcours et comment tu as fait de la figurine ton métier ?*

Depuis mon entrée dans la vie active, j'ai été successivement pion et chauffeur-livreur et au moment de la naissance de nos enfants, ma femme m'a dit : « Ta passion te coûte cher, soit tu arrêtes d'en acheter, soit tu en vis ». Il faut dire que cela correspondait à une période « critique » dans laquelle tout collectionneur, petit ou grand, tombe à un moment donné : les achats compulsifs.

Comment j'ai fait ? Je suis allé voir une comptable parmi mes proches. Il a fallu définir si je pouvais tirer un revenu régulier ou non régulier de mon activité, mais aussi la nature de l'activité : une démarche artistique sans être de l'art ? Une forme d'artisanat

d'art ? Il n'existe pas d'infos sur le web pour monter son activité en peinture de figurines. J'ai mis un an et demi à réunir les données. De plus, il est impossible d'établir un budget prévisionnel dans mon activité. J'habite dans la Marne. Toutes les structures locales traditionnelles d'accompagnement des demandeurs d'emploi et des entrepreneurs ne parlent que ce langage et sont totalement hermétiques aux activités qui sortent de l'entreprise traditionnelle. Autant dire que je n'ai pu en rien m'appuyer sur leurs services.

Au final, la démarche de création de mon activité a été très simple : un enregistrement administratif professionnel (Urssaf et centre de formalités des entreprises, services fiscaux), l'adhésion à une caisse de cotisations sociales et de retraite (la même que pour les indépendants), et le remplissage d'une case sur ma déclaration de revenu (les revenus non commerciaux) a suffi.

Mon site web<sup>38</sup> a aujourd'hui trois ans. Je suis un bon photographe. Ça fait la différence en terme de visibilité sur le Net. Comme tout le reste j'ai appris tout seul.

L'impulsion a été que je voulais faire un travail de qualité, puis techniquement j'ai progressé en termes de prises de vues. Par exemple j'ai appris la profondeur de champ, l'exposition du sujet, l'exigence artistique et technique, les fonds, mais aussi l'éclairage, la transposition numérique d'un cliché, son rendu en fonction du support, le cadrage, les « niveaux de couleurs », etc... Avoir un bon visuel peut faire la différence. Et mon niveau technique s'est adapté aussi à cette différence. C'est pour cela que je suis sceptique sur l'édition de jeux, notamment de figurines, via le crowdfunding<sup>39</sup> : tu achètes un visuel, la communication est parfaite et alléchante, mais le jeu n'est plus testé. Et cela peut faire de grosses déceptions. Le financement participatif est devenu pour les entreprises du monde du jeu (et donc, de jeu de figurines) un outil de communication et de financement qui court-circuite les voies traditionnelles de diffusion. Mais ce que je critique un peu plus, c'est qu'on supprime ces intermédiaires sans forcément baisser les prix.

---

38 Mickaël Grandjean. « La page d'accueil du figuriniste GeM-mini - Gem-mini.com, figuriniste professionnel : peintures, soclages, stages collectifs et cours particuliers (aérophotographie et pinceau), conversions, dioramas, sculptures, etc... » Consulté le 18 août 2013. <http://www.gem-mini.com/>.

39 Campagnes de levées de fonds sur Internet auprès des particuliers. Ce n'est pas une souscription, car des éditions limitées, des goodies (accessoires bonus publicitaires), ou autres formes de contreparties sont proposés en fonction des objectifs financiers atteints.

Mon activité est diversifiée : en plus des concours, des commandes de peinture de figurines pour des particuliers, j'encadre des master class, dans des boutiques de jeux de simulation, par exemple. J'ai eu la chance de connaître, à ses débuts, la boutique Ukronium 1828<sup>40</sup> à Lyon. Mais aussi l'association « Au hasard du dé » de Bron.

J'ai également co-écrit les « Grands livres de la peinture sur figurine » chez Tutti Frutti<sup>41</sup>. Nous sommes cinquante et un contributeurs sur deux tomes. Ce sont 2 livres à la fois techniques et généralistes qui se veulent exhaustifs. Un tome traite de la peinture d'armées, avec ses techniques et ses rendus spécifiques, l'autre de l'élaboration des décors pour tables de jeu.

- *Ça fait de toi une figure du milieu ?*

Je ne me considère pas comme une « figure » car j'estime que j'ai encore beaucoup de choses à apprendre, mais disons qu'on commence à me reconnaître aux détours des expos. Disons que la relation client et le suivi pédagogique individualisé sont importants pour moi. Trop de soi-disant professionnels débarquent, font leur show, et après plus rien. J'estime que passer du temps en se rendant disponible, pour mes stagiaires ou répondre aux mails quand on me pose des questions techniques ou sur mon activité, c'est être professionnel. Rien n'est plus vrai en miniatures que : « toujours remettre son ouvrage sur le métier »... et si on peut, de surcroît, le faire en partageant des moments et du temps ensemble, cela peut être source d'émotions diverses.

Par ailleurs il existe un site communautaire des figurinistes : CMON<sup>42</sup>. La plus grosse galerie mondiale en ligne de figurines. Je suis plus réservé sur l'aspect « communauté » : les gens postent leurs figs, les autres distribuent notes et commentaires.

---

40 « Ukronium 1828 - Boutique de Jeux de Société, de Cartes Magic et de Figurines Warhammer à Lyon ». Consulté le 18 août 2013. <http://www.ukronium1828.fr/>.

41 « Recherche figurine - Editions Tutti Frutti ». Consulté le 18 août 2013. [http://tuttifrutti.fr/fr/recherche?orderby=position&controller=search&orderway=desc&search\\_query=figurine](http://tuttifrutti.fr/fr/recherche?orderby=position&controller=search&orderway=desc&search_query=figurine).

42 « CoolMiniOrNot - The Internet's largest gallery of Painted Miniatures and Miniature Painting art - Site ». Consulté le 18 août 2013. <http://www.coolminiornot.com/site>.

*- Fais tu de la commande de peinture de figurines historiques ? Serais-tu en capacité de réaliser un diorama<sup>43</sup> pour un musée sur une scène de période historique donnée ?*

Les commandes historiques sont très rares mais j'en ai déjà réalisé. Oui, le diorama n'est pas ma spécialité, mais le fait d'avoir travaillé avec des wargamers férus d'histoire du costume et exigeants en matière de détails de reconstitution (notamment l'emploi des bonnes couleurs sur les uniformes !), me donne la possibilité d'être performant dans ce domaine. Et les sources d'informations, parfois nécessaires dans cette branche, ne manquent pas : revues historiques, planches, peintures, livres d'uniformologie ou de marquage de véhicules terrestres, aériens ou maritimes, Internet, forums dédiés, etc...

FIN

---

43 Le diorama est une mise en situation de figurines dans un décor à des fins artistiques ou de de reconstitution.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Ancien président de la Fédération française de jeu de rôle sur table.*

## ENTRETIEN N°5 - THOMAS LABOREY

Mercredi 12 juin 2013

**Mode** : entretien téléphonique

**Durée** : 2h30 (de 10h00 à 11h30 et de 14h30 à 15h30)

**Interrogé en qualité de** : Président d'honneur de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR) agréée Jeunesse et éducation populaire, ex président en exercice de 2008 à 2012 (deux mandats de deux ans : 2008-2010 ; 2010-2012), cofondateur du collectif Imaginez.net, auteur de jeux de rôles.

- *J'introduis l'entretien en présentant mon parcours professionnel et ma démarche de recherche dans le cadre universitaire.*

- *Quel est votre parcours en matière de jeu de rôle ?*

J'ai toujours joué au jeu de rôle. Tout enfant, mes jouets avaient une personnalité, des capacités, des limitations précises et constantes, et leurs aventures s'enchaînaient. J'ai découvert les JdR formalisés dès leur introduction en France et ai été frappé de la rigidité de systèmes plus soucieux de restreindre les possibilités que d'en suggérer, par la faiblesse stylistique de la rédaction et par la connaissance et la compréhension limitées qu'avaient les auteurs de leurs propres sources folkloriques ou littéraires, ce qui m'a incité à les lire comme une curiosité mais sans avoir envie de les pratiquer. Lorsque je l'ai fait à la longue, le comportement des joueurs m'a semblé antinomique des intentions et possibilités du jeu. J'ai donc diversifié très vite les jeux pratiqués et les groupes de joueurs et ai commencé dès 1984 une analyse systématique quoique informelle du JdR. Je ne pratique plus aucune forme de jeu autre que le JdR sur table depuis 20 ans, tout en me tenant informé de leurs évolutions, à titre de comparaison.

Ayant fini par rencontrer des joueurs dont la démarche était similaire, nous avons fondé en 1999 le collectif Imaginez.net pour mettre en commun nos conclusions, les mettre en forme et les publier, pour attirer d'autres personnes ayant les mêmes centres d'intérêt, pour susciter un mouvement plus large de réflexion sur le JdR et pour tenir un discours de fond dessus auprès de ceux, pratiquants ou non, qui n'ont pas eu l'occasion d'y réfléchir. Nous avons commencé à publier en 2002. En 2006, le Conseil d'administration de la Fédération française de jeu de rôle, constatant la complémentarité de nos missions et le succès des activités communes, nous a demandé de les rejoindre pour les re-dynamiser : c'est moi qui m'y suis collé. Je suis rapidement devenu secrétaire puis vice-président et enfin président en 2008. J'ai exercé 2 mandats successifs de 2 ans chacun. Réélu administrateur en 2012, je n'ai pas été candidat à ma propre succession mais le CA m'a nommé président d'honneur. J'ai quitté mes fonctions d'administrateur mais suis toujours adjoint et conseiller du président.

J'ai publié quelques articles sur le JdR (Communio, Khimaira, de nombreux sites sur le JdR) et ai participé à quelques émissions télévisées (F3, C+, D8...). Je suis co-auteur d'une dizaine de JdR et ai également participé à l'incubation de plusieurs d'entre eux, à la demande de leurs auteurs. Je possède et ai pratiqué, comme joueur et comme meneur, les gammes complètes de presque tout ce qui a été publié en langue anglaise ou française jusqu'en 2007, après quoi j'ai dû me limiter à certaines gammes ou certains auteurs.

*- Comment classeriez-vous le jeu de rôle sur table par rapport aux autres types de Cultures de l'Imaginaire ?*

Le JdR n'est pas une culture, c'est un média qui peut véhiculer des éléments culturels et être lié à l'imaginaire. Mais il peut aussi se cantonner à l'historique ou au contemporain. Il importe en tous cas de détourner la place très atypique du JdR dans la galaxie des activités ludiques. Je commencerai par poser la distinction fondatrice entre jeux compétitifs et jeux collaboratifs, avant de mettre l'accent sur le JdR sur table, seul loisir sur lequel je revendique quelque légitimité.

Commençons par le jeu de rôle en général.

On peut classer les loisirs formalisés en deux catégories : les compétitifs et les

collaboratifs. Les jeux collaboratifs reposent sur une motivation, une dynamique collective entre les participants, des mécanismes intellectuels et sociaux radicalement différents de ceux des jeux compétitifs.

Les compétitifs sont ceux qui visent à classer les participants en gagnants et perdants (avec parfois des niveaux différenciés de gain ou de perte), la victoire ou la défaite se mesurant à l'atteinte d'un objectif explicite (se défausser le premier de ses cartes, être le premier à obtenir tel nombre de points, bloquer les déplacements des pions adverses, vaincre le « boss de fin de niveau », etc.) qui conditionne le gain d'un enjeu (argent, réputation, sentiment de supériorité...). Pour valider la victoire, la défaite ou le classement, on recourt à des règles qui listent de façon limitative les actes acceptables ou prohibés. Si on y déroge, on triche. La victoire n'est alors pas valable et l'enjeu a été malhonnêtement remporté. Des organismes de régulation (fédérations entre autres) tranchent en matière d'application litigieuse des règles, officialisent les classements, délivrent des licences aux joueurs ou à leurs associations.

Il s'agit notamment des sports dont l'objectif n'est pas uniquement la forme physique du participant, des jeux d'argent et de paris et des jeux de société formalisés après la Renaissance dont dérivent les modernes jeux de plateau, de guerre, de cartes, de figurines, vidéo, etc. On peut remarquer l'existence des jeux à rôles (tels que les loups-garous de Thiercelieux<sup>44</sup>), dans lesquels chaque participant se voit attribuer pour le temps de la partie une fonction schématique à remplir parmi une liste limitative, mais qui n'en répondent pas moins à la définition ci-dessus (gagnants, perdants, objectif, enjeu, règles).

Les collaboratifs constituent la formalisation des jeux imaginaires de l'enfance. Ils n'ont d'autre objectif que le plaisir partagé de la fiction improvisée, les innocents à secourir, objets à récupérer ou à détruire, quêtes à mener, adversaires à défaire n'étant que des prétextes à réunir les personnages des joueurs – et les joueurs ont toute liberté de les ignorer pour en suggérer d'autres qui leur plaisent davantage. Ces jeux ne prévoient donc pas de gagnant (tous ceux qui s'amuse et surtout grâce à qui les autres s'amuse ont gagné), pas de perdant (sauf ceux qui s'ennuient ou pire ennuient les autres), pas d'enjeu (si chacun peut mettre en jeu des thématiques chères à son parcours

---

44 Est vendu comme un jeu de société : « [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com) ». Consulté le 19 août 2013.

<http://www.loups-garous.com/>.



personnel, c'est de sa seule initiative et sans en faire explicitement part aux autres) et sans règles autres que sociales (respecter la cohérence de l'univers, la continuité des événements, le temps de parole des autres, la sensibilité d'autrui...).

Ils reposent sur un cadre géographique et temporel réel ou fictionnel, préexistant ou inventé pour l'occasion, un ton (satirique, romantique, épique, horrifique...) et un système de résolution qui suggère de façon conventionnelle des conséquences aux décisions des joueurs, notamment dans les cas où le bon sens peut faire défaut : situations réelles mais rarement vécues (violence, cascades...) ou imaginaires (surnaturel...). Ce système est souvent abusivement qualifié de « règles » par analogie avec les jeux compétitifs, mais en diffère fondamentalement puisqu'il ne sert pas à homologuer un résultat mais à suggérer des possibilités dont il s'agit de toujours privilégier la plus propice à la poursuite intéressante de la partie pour tous – même si elle contredit l'application du système. « Tricher » étant non seulement acceptable mais encouragé, il ne s'agit donc pas de « règles ».

Il n'y a pas dans ces jeux de compétition entre joueurs qui ont tous, mineur compris, le but commun de faire durer une expérience agréable – y compris si elle prévoit des secrets, des complots, des trahisons ou des rivalités entre leurs personnages.

On compte parmi eux le jeu de rôle sur table (JdR) dont le média est verbal, le jeu de rôle grandeur nature (GN) qui met en scène avec décors, costumes et accessoires (la distinction entre les deux étant de même nature que celle qui existe entre littérature qui donne à visualiser mentalement, et cinéma qui donne à regarder), la littérature collaborative issue notamment du monde de la *fan fiction*<sup>45</sup> (chacun des auteurs participe à la rédaction des passages qui concernent son personnage).

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs comportent en germe la possibilité d'être utilisés de façon collaborative, mais le comportement le plus fréquent, du fait de l'absence d'intimité entre joueurs préalable à la partie et des principes de progression sans fin de la puissance des personnages et non de la maturité des joueurs (dont l'effet est démultiplié par l'asymétrie entre ceux qui choisissent d'y consacrer un temps significatif depuis longtemps et ceux qui recherchent un autre équilibre dans leurs activités) conduisent la plupart du temps à une pratique compétitive de fait, la « victoire » allant au joueur du personnage le plus puissant, le plus ancien, le plus

---

45 La fan fiction est une littérature de fans écrite par et pour les fans, qui s'est développée essentiellement sur Internet.

notoire... Notons que les pratiquants de la fiction collaborative ne se considèrent pas comme proches du jeu de rôle qu'ils assimilent, faute d'expérience du JdR sur table, aux jeux en ligne multijoueurs et jugent rigides et de piètre valeur narrative.

Notons que les jeux qui dématérialisent le fonctionnement sur table (par correspondance, par téléphone, courrier électronique, forum, espace collaboratif...) ne constituent pas des formes de jeu à part mais, pratiqués avec des inconnus, comportent le risque d'une dimension collaborative moins profonde, moins authentique, qui peut induire des dérives compétitives.

Notons enfin que les livres-jeux (et leur déclinaison en bande dessinée ou tout autre support), dont le fonctionnement consiste à choisir un des parcours possibles pour aboutir à une fin prédéfinie, relèvent d'une dynamique compétitive : le joueur unique peut gagner ou perdre, bien qu'il soit seul. De même, les soirées-enquêtes sont subordonnées à la résolution d'un mystère par les gagnants de la partie et relèvent donc des jeux compétitifs.

Jeux collaboratifs et compétitifs sont donc deux catégories d'activités disjointes, qui ne partagent que par accident le nom de jeu, au point que le sociologue de la fiction et joueur de rôles Olivier Caïra affirme que le jeu de rôle est un « jouet » si les loisirs compétitifs sont des « jeux ».

Continuons avec les jeux de rôles sur table (JdR) en particulier.

Le terme jeu de rôle est trompeur. Lorsque apparaît pour la première fois sur la couverture de Metamorphosis alpha (TSR) le terme (quelque peu bancal en anglais) *role-playing game*, il désigne un jeu de guerre ouvertement compétitif dans lequel chaque joueur remplit une fonction (qui se dit *role* en anglais) spécifique dans le groupe au travers d'un personnage unique, par opposition aux jeux de guerre classiques où chaque joueur anime un groupe de combattants indifférenciés. C'était déjà le cas des éditions antérieures de Dungeons & Dragons (D&D) des mêmes auteurs, qui ne portaient pas encore cette dénomination et s'appelaient tout simplement *wargame* (c'est même l'intention de différencier et de protéger ce concept innovant qui a poussé les auteurs à lui donner une dénomination spécifique). Le *role-playing game* originel désigne donc, mot à mot, un jeu où l'on occupe une fonction.

D&D ayant été un immense succès immédiat, il a énormément été pratiqué et copié, notamment par des gens qui, peu aidés par son côté « *boîte à outils pour rendre autonomes ceux qui ont déjà vu les auteurs y jouer, mais ne prévoit pas d'être découvert de but en blanc* » se sont mépris sur l'intention des auteurs. Ne comprenant pas qu'il s'agissait d'optimiser de façon axiomatique les actions d'un pion dans une situation de conflit pour maximiser ses chances de survie ainsi que l'atteinte des objectifs militaires du groupe, ils ont cru qu'il s'agissait d'imaginer et d'interpréter les émotions et réactions de personnages plausibles plongés dans ces situations, même (lâcheté, panique...) lorsqu'elles sont contraires à leurs intérêts ou aux convictions personnelles des joueurs qui les incarnent. Ils l'ont donc pratiqué comme le premier jeu formalisé collaboratif, croyant comprendre, ce qui est légitime en syntaxe anglaise, que le *role-playing game* était un jeu où l'on incarne un rôle.

Le glissement de sens ayant été inconscient et progressif, aucune rupture franche n'a été opérée. Le terme JdR joue donc encore bien souvent le rôle d'une sorte de label de qualité nébuleux au sein de la galaxie des jeux modernes, notamment à thématique fantastique. Un JdR, c'est un de ces jeux auxquels on joue, qui a été inventé dans les dernières décennies, et qui est plus exigeant, plus ambitieux, moins accessible que les autres. Il en résulte une forme de snobisme des joueurs de rôle du fait de la longueur des parties, de l'investissement nécessaire en préparation des parties, en compréhension des univers et des systèmes... mais pas des caractéristiques objectives du JdR.

La France est l'un des tout premiers pays où le *role-playing game* s'exporte (il n'est même pas certain que Canada et Royaume uni l'aient précédée). Son importateur le traduit par jeu de rôle, ce qui ajoute une possible confusion avec la méthode psychothérapeutique de Moreno. Depuis, cette dénomination ambiguë par construction subsiste et gomme artificiellement, généralement sans que les pratiquants en aient conscience, la différence entre des parties collaboratives standard de « *jeu où l'on joue un rôle* » et des dérives vers diverses formes de jeu compétitif.

On observe ainsi des parties ouvertement compétitives dans lesquelles les joueurs s'opposent au meneur, qui dispose de moyens assez considérables pour inciter à une alliance objective contre lui, alliance souvent trahie pour être le dernier survivant, s'emparer des possessions des autres, être le premier à dénouer l'intrigue, avoir tué le plus d'ennemis, avoir remporté le plus de butin... Le système de jeu devient alors naturellement de véritables règles qui sanctionnent la validité des succès remportés mais, le meneur étant juge et partie, aucune autorité légitime ne tranche en dernier

recours et d'autres alliances opportunistes se créent pour faire passer en force telle ou telle interprétation. Cette dynamique est au cœur des jeux vidéo dits RPG, qui transposent ces jeux dans un autre média et résolvent le problème en faisant trancher le programme informatique ainsi que la dextérité des joueurs au maniement des manettes. C'est de cette mouvance qu'ont émergé les MMORPG. Cette façon de jouer qui les a anticipé prend donc la forme d'un « jeu vidéo sur table ».

Il arrive aussi que les joueurs les plus expérimentés se liguent contre les débutants (le meneur pouvant appartenir à l'une ou l'autre catégorie) dans une sorte de bizutage perpétué de génération en génération comme c'est le propre de ce phénomène. Alternativement, les joueurs, tenant à conserver un caractère gratifiant à la partie, concluent implicitement un pacte avec le meneur au terme duquel leur victoire collective est assurée quelles que soient les décisions qu'ils prennent, le meneur étant fondé en contrepartie à leur infliger toutes les dégradations imaginables du moment qu'elles ne mettent pas fin à la partie, dans une relation de co-dépendance. Le jeu conserve alors la saveur d'une compétition, mais pipée en faveur des joueurs dont le seul effort attendu est la persévérance, au point de considérer comme louable une pratique excessive ou exclusive de certains jeux.

A l'autre bout du spectre, on observe des parties qui mettent l'accent sur l'immersion, l'interprétation, la théâtralité. On aboutit alors à une compétition entre acteurs à qui transmet le mieux les tourments intérieurs de son personnage, qui prend le pas sur leur apport à une intrigue soutenue et méconnaît la différence fondamentale avec le théâtre (fût-il improvisé) : le théâtre vise à rendre crédible auprès d'un public les actes d'un personnage prédéfini ; le JdR vise à imaginer pour soi comment se comporterait son personnage dans une situation imprévue. Il n'est pas rare non plus que les parties prennent la forme d'un concours de connaissance approfondie de faits obscurs relatifs à l'univers, archéologique ou fictionnel, du jeu, à l'histoire de sa conception, au genre auquel il se rattache, à la biographie des auteurs des œuvres dont il est issu, etc. On voit que c'est à chaque groupe de joueurs, lors de chaque partie, de décider s'il souhaite jouer à un jeu collaboratif, ou en prendre prétexte pour jouer en pratique à un jeu compétitif plus classique, et que bien souvent ce choix est fait de façon inconsciente et implicite, et donc que les joueurs à la même table ne jouent sans le savoir pas à la même chose.

Les jeux qui s'autoproclament JdR, dénomination non standardisée, n'aident pas à éliminer cette ambiguïté, dont la plupart des auteurs n'ont pas conscience. Tous les jeux qui calquent le modèle D&D (dont il n'a jamais été question de faire un jeu collaboratif) en incitant par leur système au conflit, à l'inflation de puissance, à rétribuer la défaite et le pillage d'autrui pour eux-mêmes, incitent au jeu vidéo sur table. Dans un autre registre, Witch Hunt (StatCom) prévoit que certains des joueurs incarnent secrètement des sorcières et les autres ceux qui les chassent. Dès lors que la nature d'un personnage est révélée à l'autre bord, la partie s'arrête en pratique pour lui : c'est en réalité un jeu de plateau dont les mécanismes empruntent au JdR. Nil, le jeu du serpent est un jeu de stratégie à saveur égyptienne dans lequel les joueurs incarnent des factions opposées qui ne communiquent que par meneur interposé. Dans Hystoire de fous (Nestiveqnen), les personnages sont plongés dans un délire partagé, sans lien avec leur vie quotidienne dont on sait peu de choses, et dont ils doivent trouver la sortie par une interprétation de la logique faussée de leur situation. Ils peuvent développer les compétences nécessaires sur le moment, « sauvegarder la partie » s'ils ont par maladresse rendu leur situation intenable, et recommencer jusqu'à trouver la « bonne » réponse prévue. Il s'agit donc d'un problème de logique résolu par personnages interposés. Les exemples abondent.

*- Comment décririez-vous la population qui pratique aujourd'hui le jeu de rôle en France, à titre individuel ou associatif ? Existe-t-il des chiffres ?*

Il faudrait d'abord délimiter précisément qui on considère comme pratiquant : avoir joué une fois ou deux ne compte sans doute pas, mais continuer à acheter tout ce qui sort en conservant année après année l'espoir de trouver un jour le temps de jouer entre la vie de famille et le travail ? Il n'existe aucune source officielle et neutre en la matière. A titre purement personnel et au regard de mes observations du milieu, j'estime la population actuelle de joueurs de jeu de rôle sur table entre 100 et 200 000 personnes.

La notion de jeu, associée dans les consciences soit à l'enfance (donc à un état transitoire dont la fin est valorisée car elle correspond à la maturité donc à l'entrée dans la société productive), soit au pari, à l'argent, au vice et au crime, souffre d'une image défavorable. Quelques jeux (échecs, bridge...) bénéficient pourtant d'une aura liée à leur ancienneté, à la beauté classique de leur axiomatique, à leur symbolique, qui les rend acceptables ; d'autres (baby foot, belote, 421...) sont considérés comme des défouloirs conviviaux prétextes à discussions arrosées entre amis et donc plus comme

des passe-temps sociaux que des jeux. Beaucoup de jeux modernes revendiquent donc une identité compétitive pour être acceptés, le collaboratif restant informel et cantonné au monde de l'enfance.

La notion de jeu finit implicitement par ne désigner que le jeu compétitif, et parler à quelqu'un d'un jeu qu'il ne connaît pas amène spontanément les questions « *comment on gagne ?* » et « *c'est quoi les règles ?* ». De plus, la distinction fondamentale entre produits à jouer et manières de jouer compétitifs et collaboratifs est quasiment absente de la littérature sur les jeux, par défaut presque exclusivement consacrée aux jeux compétitifs, ainsi que du discours des pratiquants eux-mêmes qui, élevés dans le paradigme « *jeu = compétitif* », ne perçoivent pas l'origine de l'expérience spécifique aux jeux collaboratifs.

De plus, l'appareil (pions, règles, cartes, dés, arbitres, prix, tournois...) dont doit se munir un jeu compétitif lui donne une tangibilité, une présence et même un poids économique plus sensibles que le fait de se réunir entre amis pour se parler. C'est la raison pour laquelle le GN, plus visuel et plus matériel que le JdR sur table, est généralement ce à quoi pense le grand public qui entend parler de JdR – et aussi pourquoi le GN s'est rapproché d'activités explicitement compétitives à la dynamique économique soutenue (*paintball, airsoft...*). De même, certains acteurs du JdR sur table reprennent à leur compte ce bagage, bien que des termes familiers comme coupe de France, fédération, grand prix... soient hors sujet dans un loisir non compétitif, et que pour donner au JdR la forme commerciale d'un produit et non d'un service atteint ses limites pour un loisir qui repose sur l'oralité.

La notion de jeu collaboratif n'étant pas du tout claire dans les consciences, il est exceptionnel que ce soit la raison pour laquelle les gens jouent au JdR. Certains publics fascinés par un certain thème ou une certaine iconographie (les Celtes, les vampires, les dragons...) collectionnent tout ce qui se rattache à leur passion (romans, musique, BD, vidéos, vêtements, produits dérivés, statues, bijoux... et jeux) mais lisent les jeux qu'ils possèdent sans nécessairement les pratiquer, y jouent parfois uniquement avec d'autres passionnés du thème sans lien avec le milieu plus large des joueurs, etc. D'autres aiment les jeux dans l'absolu, les systèmes de règles à décortiquer, et les JdR sont pour eux une forme de jeu parmi d'autres, implicitement compétitifs. La plupart viennent au JdR parce qu'un proche de confiance leur a proposé d'essayer.

Depuis bientôt quarante ans que le concept a été formalisé, beaucoup de gens en ont entendu parler, ont vu pratiquer ou ont pratiqué eux-mêmes une fois ou deux des

activités qu'ils y assimilent à tort ou à raison. Sont-ils des joueurs de rôle ? La même question se pose pour ceux qui ont pratiqué assidûment lorsqu'ils en avaient le loisir, et ont dû y renoncer lorsque leur vie familiale ou professionnelle a pris de l'ampleur, mais qui entretiennent un lien avec le milieu, achètent des produits, rêvent de rejouer, rejouent sporadiquement... Il est quasiment impossible de définir qui est un pratiquant de JdR.

Cette absence d'identité commune est au cœur de la problématique du milieu. Il est possible de pratiquer pendant des années le même jeu avec le même groupe, sans aucun contact avec le monde extérieur, sauf lorsqu'il est imposé par l'absence subite de matériel (plus de scénario et pas le temps, l'inspiration ou l'envie d'en écrire : boutique ou achat en ligne), de lieu (nouveau logement trop exigü, voisins sensibles au bruit, famille ou colocataires que le jeu dérange : recherche de club), de joueurs (déménagement à longue distance, délitement du groupe : petites annonces, sites de rencontre, clubs...), par l'envie de donner de l'écho à un travail personnel dont on est fier (montage d'un événement, ouverture d'un site web, recherche d'un éditeur, d'illustrateurs, de testeurs, étude de marché, de financement collaboratif, d'un mode de distribution électronique ou papier, fondation d'une structure *ad hoc*...), par l'envie de suivre l'actualité des gammes ou des auteurs pratiqués (organes d'information, papier ou électroniques), par le désir de ressentir l'appartenance à une communauté (conventions, communautés en ligne...), etc.

Les pratiquants ne se réunissent donc, en-dehors du groupe étroit de leurs joueurs, que pour satisfaire un besoin personnel (de joueurs, de matériel, de locaux, de notoriété...) ou pour éprouver l'impression d'appartenir à un tout, qui malheureusement ne tient que par le postulat qu'on pratique tous la même chose, ce que l'expérience dément. Beaucoup de joueurs connaissent fort mal le reste du milieu. D'autres n'y ont pas trouvé un grand intérêt et ont renoncé à le fréquenter. Les plus actifs dans le monde associatif, sur le web et dans le circuit événementiel sont donc ceux qui en tirent un avantage personnel, monétaire ou social. La population la plus visible est donc cette frange autoproclamée « rôliste » qui recherche surtout la confirmation de sa valeur sociale, à n'importe quel prix. Elle n'est pas majoritaire mais, prenant plaisir à se réunir, donne l'impression d'être uniforme et harmonieuse et définit le milieu aux yeux du grand public et des autres pratiquants. Mais qu'est-ce qui la motive ?

Historiquement, le JdR étant issu des jeux compétitifs, il a d'abord attiré des membres de ce milieu, plutôt libre de son temps et à la sensibilité matheuse vu le

caractère calculatoire des systèmes de jeu, donc des gens en cours d'études supérieures d'ingénieur, chercheurs ou enseignants. Les premiers clubs se sont rattachés à des grandes écoles d'ingénieur (Normale Sup Ulm, Sup Aéro...) mais accueillait des non élèves, ce qui a démocratisé la population. Les milieux aisés ayant déjà fait le plein de loisirs traditionnels (tennis, piano, judo, scoutisme...), ce sont plutôt des classes sociales plus modestes qui ont pratiqué le JdR, qui présente en outre l'avantage que même si les jeux sont chers, ils sont indéfiniment réutilisables, et qu'un joueur qui ne mène pas n'a besoin que de dés et de papeterie, ce qui fait du JdR un loisir à la portée des bourses les plus défavorisées. Le caractère intellectuel du JdR (langage, écriture, histoire – fût-elle imaginaire) a fait jouer aux univers de jeu le rôle d'une alternative protestataire à la culture dominante : folklore, religions préchrétiennes, auteurs et genres considérés comme mineurs par la littérature établie se sont trouvés mis en valeur par une communauté. Le JdR est devenu un lieu où rencontrer des esprits frères sur des sujets rares.

Assez vite, la sociologie du JdR s'est cristallisée, pour des raisons qui n'ont rien à voir avec les fondements du jeu, autour de classes populaires mais lettrées, avec une sensibilité assez à gauche (des exceptions notables s'observent au contraire dans des milieux proches de la droite populiste, séduits par l'iconographie médiévisante et la glorification du combat) et surtout le sentiment de valoir davantage que ne le reconnaît une société de privilèges, d'argent, d'apparences. Être « rôliste » c'était désormais appartenir à une élite secrète ignorée par des castes dominantes aveugles, c'était prendre une revanche méritée.

Il en résulte un certain militantisme rôliste en faveur d'une plus grande légitimité du milieu, perçue comme un dû et n'impliquant ni prise de conscience de la diversité des pratiques, ni qualification de leur lisibilité pour un candide par rapport aux jeux déjà connus (exclusivement compétitifs donc), ni définition explicite et uniforme car elle serait par nature discriminante, ni processus d'acculturation, ni, et c'est choquant pour des joueurs de rôle, effort pour se mettre à la place des autres pratiquants ou a fortiori du grand public, des journalistes, des universitaires, des pouvoirs publics... Ces efforts jouent donc généralement *a contrario* comme un repoussoir auprès de publics potentiels nombreux qui seraient intéressés à pratiquer le JdR pour ce qu'il est fondamentalement, et à payer pour cela, mais ne tiennent pas à le faire aux côtés des pratiquants actuels.

Le milieu est donc paradoxal : personne ne prend la peine d'en interroger les contours, de peur de s'en trouver exclu soi-même, et se voit donc condamné à côtoyer



des gens avec qui il n'a rien d'autre en commun que la peur de l'exclusion, pour ne pas mettre en péril ce cocon où chacun peut obtenir sans effort l'approbation de l'autre pour peu qu'on veille à ne jamais préciser sur quoi porte cette approbation. Cette exigence de gratification garantie rejoint la codépendance décrite plus haut. Il y a donc un attachement farouche au *statu quo*, lequel est transmis par tradition orale (ou par le faux écrit du web) ; ce *statu quo* est donc étrangement plastique.

- *Quelle action a été menée par la FFJdR lorsque vous en étiez administrateur ?*

Le milieu rôliste souffre de son isolement : des pratiquants trop peu nombreux amènent à une difficulté à trouver des joueurs ; un marché très étroit pour des produits à longue durée de vie et à coût plafonné par les moyens limités d'une population assez jeune pour pouvoir y consacrer beaucoup de temps veut dire une activité économique non soutenable à elle seule pour des professionnels dont le rôle est donc occupé par des amateurs ainsi qu'un poids sectoriel négligeable pour les pouvoirs publics ; des pratiquants isolés et sans racines communes produisent un discours sur soi-même hétérogène, pétri de légendes (« *Tolkien a inventé les elfes...* »), avec peu de recul.

Globalement, le milieu paraît, vu de l'extérieur, fermé, peu accueillant, pratiquant un loisir qui exige un lourd investissement personnel sans apport bien précis en face, et donc décourage l'apport de sang neuf, ce qui referme le cercle vicieux. Or, la plupart des joueurs connaissent une éclipse de plusieurs années (ou décennies s'ils ont des enfants) à la fin de leurs études et n'ont personne à qui transmettre leur expérience du jeu, du milieu, de son histoire. Tous les 8 ans en moyenne, une cassure générationnelle apparaît, de nouveaux codes, de nouveaux mythes, de nouvelles figures se substituant peu à peu aux anciennes, fragmentant encore le milieu. Les produits qui ont du succès défient le temps, protégeant parfois leurs auteurs et éditeurs, mais les structures bénévoles s'essoufflent généralement lorsque leurs fondateurs se lassent ; même dans le cas où elles sont hébergées par un établissement d'enseignement qui permet structurellement aux promos de se succéder, il arrive que l'établissement réalloue ses moyens (salles etc.) et asphyxie l'initiative.

Traumatisé, au milieu des années 90, par une succession d'incidents médiatiques qui brossaient du JdR un portrait inquiétant (cf. <http://bit.ly/16DF9SK>), le milieu rôliste a pris conscience de la nécessité de centraliser ses relations avec le monde extérieur, pour présenter un visage unifié, intelligible et avenant. Plusieurs associations de poids à

l'échelon régional ont rivalisé pour jouer ce rôle national. Il a émergé des décombres en 1997 une Fédération française qui n'a aucun rôle régulateur. Au début association d'associations, elle a tenté d'intéresser les rôlistes à élaborer un discours commun ; naturellement la plupart sont retournés jouer, les plus actifs étant ceux qui avaient des intérêts personnels à défendre ou du temps à occuper.

Depuis, une ambiguïté terrible pèse sur la Fédé : les rôlistes ne lui reconnaissent, puisque c'est pour ça qu'ils jouent à des jeux qu'ils appellent de rôle, que le devoir de les mettre en valeur, tant les uns auprès des autres, ce qui déclenche aussitôt des accusations de parti-pris de la part de ceux dont le tour n'est pas venu, que vis-à-vis du reste du monde, ce qui se heurte à l'impossibilité de tenir un discours public intelligible, attractif mais universellement accepté par les rôlistes. Les Conseils d'administration successifs qui m'ont élu président ont donc résolu, au contraire, de mettre en valeur le JdR et non les rôlistes dont certaines pratiques ou certains comportements portent préjudice à la compréhensibilité, à l'attractivité, à l'innovation du JdR.

En matière de territoires, pour revenir à l'objet de votre recherche, cela s'est traduit par :

- La définition précise d'engagements réciproques en matière de subsidiarité des missions de la Fédé auprès d'acteurs de terrain : délégués (personnes physiques) et plateformes territoriales (personnes morales) ;
- Des partenariats avec des acteurs de la culture et de l'éducation (la Fédé est agréée Jeunesse et éducation populaire) en matière d'événementiel et de création, qui ont amené à la tenu de conférences, d'ateliers de création de jeux et de scénarios, d'opérations de découverte massive au travers des formats en sketch et en table ouverte d'Imaginez.net, de la formation d'acteurs socioculturels ou territoriaux à la menée de parties ;
- La sensibilisation des acteurs de la conservation (bibliothèques, ludothèques, médiathèques) au statut légal de livre du JdR en France, au potentiel attractif du JdR pour ramener les visiteurs dans les « -thèques » et en faire des lieux d'animation et de vie culturelle ; sensibilisation croisée des éditeurs au marché des organismes de conservation qui font vivre un certain nombre d'éditeurs de niche ; ce chantier est interrompu depuis la démission pour raison familiale de l'administrateur qui le portait ;
- La labellisation des jeux adaptés à la découverte et à la mise en œuvre rapide du JdR comme support aux 2 chantiers précédents, la participation des professionnels ayant été suspendue suite à la démission du même administrateur. Quatre autres labels correspondant à d'autres expériences en matière de JdR sont en cours d'élaboration ;

- Des jalons posés avec d'autres univers clos dont les hôtes tireraient profit d'un loisir collaboratif : hôpitaux, maisons de retraite, monde carcéral...
  - La réflexion préalable à l'homologation des compétences de meneur de jeu en vue de la reconnaissance de ce savoir-faire artisanal et de sa monétisation, chantier également en jachère – précisons qu'il ne s'agit pas du tout des compétences de ludothécaires qui, statutairement, ne sont pas censés jouer avec les visiteurs mais seulement les orienter et les conseiller ;
  - La proposition aux grandes associations nationales d'une organisation collective en réseau de valeur aux termes de laquelle chacune des missions (conservation de la mémoire, recherche et réflexion, mise en relation des joueurs, hébergement de contenu, syndication de nouvelles...) est exercée par l'acteur qui est le mieux à même de le faire au bénéfice du JdR, reconnu comme légitime et recommandé par l'ensemble des autres.
- Les associations de jeu de rôle obtiennent-elles des subventions publiques (Etat, collectivités) ?*

Le faible poids économique du milieu du jeu de rôle sur table et son relatif manque de visibilité dans le paysage associatif français fait que jusqu'à ce jour le milieu ne s'est contenté que d'approches sporadiques, rarement assorties d'un discours clair sur les apports sociétaux du JdR.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Bibliothécaire*

*organisatrice de la première édition d'un festival des Cultures de l'Imaginaire  
pour une ville de la Métropole lyonnaise*

## ENTRETIEN N°6 - FRÉDÉRIQUE M. MALVESIN

**Date** : Vendredi 21 juin 2013

**Durée** : 14h25- 15h50 (1h25)

**Mode opératoire** : entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de** : Responsable des Fonds Ados-Adultes à la [Médiathèque de Meyzieu](#), organisatrice du festival Les Oniriques, 1ère édition : 8,9,10 mars 2013.

J'ai découvert le Seigneur des anneaux<sup>46</sup> à 20 ans. J'ai 48 ans cette année. Avant je lisais des contes, du polar, du roman historique, depuis de l'heroic fantasy. Enfin j'ai découvert le jeu de rôle à la Fac.

Je suis bourguignonne, j'ai fait partie des premières équipes de GN en 1987-1988 (organisatrice et joueuse) sur Lyon. J'ai participé aussi aux Nuits du jeu sur Lyon (convention jeu de rôle sur table) ainsi qu'à un jeu de rôle Grandeur Nature (GN) de type urbain dans l'univers de Shadowrun<sup>47</sup>. C'est à cette période que j'ai rencontré Jean-Pierre Boillon, l'un des fondateurs du club organisateur, et ami rôliste.

J'étais une grande lectrice, j'ai fait Science Po Lyon sans finaliser le cursus, puis les concours de la fonction publique dans l'ordre de l'agenda sans priorité ou distinction. J'ai été reçu comme agent de bibliothèque à Meyzieu en 1991.

Puis j'ai vécu six ans au Québec (2000-2006), où j'ai été libraire et calligraphe indépendante. Mon truc c'est les langues elfiques de Tolkien. Je suis l'auteur d'un

46 « Le Seigneur des anneaux - Wikipédia ». Consulté le 24 juin 2013.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Seigneur\\_des\\_anneaux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Seigneur_des_anneaux).

47 « Shadowrun.fr ». Consulté le 24 juin 2013. <http://shadowrun.fr/>.

dictionnaire elfique.

Mon mari et moi avons fait partie de la compagnie Excalibur en 1992, troupe d'animation médiévale. J'y suis depuis ses débuts et je suis encore adhérente.

Mon expérience au Québec m'a aidée à connaître les techniques de librairie qui ne sont pas les mêmes qu'en bibliothèque. Par exemple, ils utilisent des techniques de marketing, que j'utilise aujourd'hui dans mon travail. Je n'ai aucun problème avec ça. Au Québec on se la raconte un peu moins, notamment en ce qui concerne la mise en valeur des bouquins.

En 1997, j'ai eu le concours d'assistante de conservation. J'ai travaillé en secteur Adultes puis Jeunesse, puis Prêt aux collectivités, qui s'adressait en fait aux enseignants du secteur local. C'est là que j'ai commencé à travailler sur des partenariats.

Quand je suis rentrée du Québec, j'ai repris ma carrière en bibliothèque en documentation adultes.

En novembre 2011, j'ai eu le concours de bibliothécaire grade en dessous de conservateur, c'est une catégorie A, secteurs adultes. Je supervise aussi la Section image et son.

Comme quoi on peut lire que de l'heroic fantasy et faire carrière dans la filière culturelle de la fonction publique territoriale. Tous les versants de la Science fiction (SF) ont encore à gagner du galon.

Mon métier n'est pas l'événementiel, mais ce qui m'a motivée, c'est de travailler pour les lecteurs de genre.

*- Peux-tu présenter la médiathèque de Meyzieux, en quelques chiffres notamment ?*

C'est une médiathèque municipale : 30 000 habitants en proche banlieue lyonnaise, au bout d'une ligne de tram, pas de grosses infrastructures, une médiathèque donc, une maison des associations, une salle des fêtes (capacité 300 personnes).

Ça représente 6000 lecteurs, dont 25 % ont moins de 18 ans. On travaille toujours sous l'égide de nos élus : le festival, par exemple, il fallait démontrer que ça pouvait marcher. Personne n'y croyait.

Le fonds de livres dédié à l'intitulé « Imaginaire » : 2000 titres de livres de genre (SF, heroic fantasy<sup>48</sup>, fantastique, uchronie<sup>49</sup>, steampunk<sup>50</sup>, regroupés avec mythologie, folklores), et analyses de genre. Aujourd'hui, après le festival, plutôt 2300. 20 % du public lisait de la littérature de genre en 2011. 12 % de nos usagers lecteurs de cette catégorie ont plus de 60 ans.

La proportion de lecteurs hommes / femmes dans le style fantasy a tendance à s'harmoniser : 50 % hommes / 50 % femmes. Avant, les femmes étaient majoritaires. En Science fiction c'est toujours 2/3 d'hommes pour 1/3 de femmes, voire un ratio de trois quarts / un quart. Dans l'Uchronie et le Steampunk, ça s'équilibre plus.

Par rapport à l'approche des publics, on s'est rendu compte que nous aussi on avait beaucoup d'à priori sur notre lectorat. On s'est rendu compte qu'en leur faisant des propositions, en considérant les gens pour des gens, on obtenait des résultats parfois inattendus. Généralement quand ils y goûtent, ils adorent et ils y reviennent.

Par exemple, des Mangas<sup>51</sup>, on en propose plus régulièrement aux lecteurs adultes. Il existe des séries traitant de thèmes très variés, par exemple l'œnologie.

Jeune bibliothécaire j'aimais cette phrase prononcée par un de mes aînés : « *Il n'y pas de gens qui n'aiment pas lire, il n'y a que des gens qui n'ont pas trouvé leur livre.* »

---

48 « PocheSF - Sous-Genre de la Fantasy : Heroic-Fantasy ». Consulté le 24 juin 2013.

<http://www.pochesf.com/index.php?page=HeroicFantasy>.

49 « Uchronie - Wikipédia ». Consulté le 24 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Uchronie>.

50 « Steampunk - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Steampunk>. Voir aussi le site de la communauté francophone significative par son ancrage diversifié dans les Cultures de l'Imaginaire (ex : cosplay, arts graphiques, conventions de fans) : « Steampunk.fr ». Consulté le 25 juin 2013.

<http://www.steampunk.fr/blog/index.html>.

51 « Manga - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Manga>.

Quand j'étais au Québec j'ai couru les conventions, avec mes calligraphies sous le bras, j'avais donc, avant de créer le festival, une vue de ce qui se faisait au Canada et aux États Unis. Je savais surtout ce que je ne voulais pas.

Ce qui m'a motivée c'est de découvrir très vite que nos lecteurs de genres se cachaient pour emprunter leurs bouquins.

Quand le principe du festival a été validé, j'ai décroché de la mairie un voyage d'étude aux Imaginales<sup>52</sup> d'Epinal : salon très littéraire. C'est monstrueux: 20 000 visiteurs. C'est là que j'ai démarché aussi mes premiers auteurs.

Dans le cadre de notre projet d'établissement, une fois par an, on accueille un auteur « adolescents » et un auteur « jeunesse », par exemple Bénédicte Guettier, créatrice de *L'âne Trotro*<sup>53</sup> et Erik L'Homme<sup>54</sup>. Ce dernier est issu du milieu des Cultures de l'Imaginaire, plus particulièrement du jeu de rôle. C'est aussi un diplômé de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS). Je l'ai rencontré chez nous puis aux Imaginales, il m'a présenté du monde. Je me suis fait des contacts également à Octogones<sup>55</sup> en novembre 2011, et dans les événements axés Cultures de l'Imaginaire de la région de Grenoble.

Depuis septembre 2010, j'ai mis en place un club de lecture intitulé « dévoreurs de pages » : j'ai commencé par tester différents sujets, comme le rock par exemple, mais très vite ça s'est orienté sur les littératures de l'imaginaire. Le club a lieu une fois par mois et il a d'abord concerné douze jeunes de 16 à 20 ans.

Puis les parents ont voulu venir aussi. J'en ai parlé aux jeunes en leur laissant le choix et leur proposant une ouverture une fois sur deux avec les parents. Ils ont répondu : « *Pourquoi une fois sur 2 ?* ».

---

52 « Imaginales 2014 - le festival des mondes imaginaires ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.imaginales.fr/>.

53 « Bénédicte Guettier ». Consulté le 25 juin 2013.

<http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/recherche/863-benedicte-guettier>.

54 « Erik L'Homme - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Erik\\_L%27Homme](https://fr.wikipedia.org/wiki/Erik_L%27Homme).

55 « OctoGones ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.octogones.org/>.

En octobre 2011, le club est passé à 36 personnes de 16 à 63 ans et a été rebaptisé « *Mange-Runes, Club des Cultures de l'Imaginaire* ». Je préfère qu'on dise Cultures de l'Imaginaire que littératures, ça fait moins peur.

- *Quelles méthodes utilises-tu pour animer ce club ?*

Quand on interroge un membre du club, ils répondent tous : « Elle est venu nous chercher ». La première fois qu'ils viennent je leur dis : « Vous n'avez aucune obligation. La seule qui a une contrainte c'est moi ». Il y a toujours du monde en retard. Mais le café convivial est toujours prêt à 10h30.

J'anime aussi le club via son groupe Facebook « *Mange-runes* »<sup>56</sup>.

La phrase clé rituelle est : « Qu'est-ce que vous avez vu, qu'est ce que vous avez lu ? ». La séance dure 1h30 minimum. Quasiment tous les membres du club ont participé à l'organisation du festival. Ils ont monté une association qui s'appelle Cyberunes<sup>57</sup> pour porter l'aspect bénévole du festival. L'organisateur est la Municipalité via la Médiathèque. Cyberunes qui en est partenaire.

- *Quels sont les autres partenaires du festival ?*

Localement, on a une librairie de proximité, pas de marché public, mais une bonne entente. On la contacte chaque fois qu'on a une animation littéraire. L'autre partenaire est le plus gros réseau local de libraires avec qui on a le marché public.

Côté stands il y avait deux libraires indépendants : un généraliste, l'autre spécialisé en bandes dessinées. Ils étaient référencés LIR<sup>58</sup> auprès de la Direction régionale des affaires culturelles (DRAC – service décentralisé).

Nous avons été chercher une association d'artistes : Les Créateurs Majolans, (Les Majolans sont les habitants de Meyzieu) pour créer un labyrinthe de plein-air.

---

56 « *Mange-Runes* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://on.fb.me/18fqmz9>

57 « *Cyberunes* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://on.fb.me/14V92OA>

58 « *LIR - Label Librairie de référence - Service-public.fr* ». Consulté le 25 juin 2013. <http://vosdroits.service-public.fr/professionnels-entreprises/F22693.xhtml>.



Ainsi que les trois centres sociaux de la commune, regroupés dans l'association des centres sociaux de Meyzieu. Ces quartiers sont tous en zone éducation prioritaire (ZEP), qui du coup le sont de moins en moins : « sensibles ».

- *Le choix du nom du festival ?*

Le choix du nom ? Ça a été décidé collectivement. Au début, les noms étaient centrés sur la Ville : « *Du rêve plein Meyzieu* ». Mais finalement on s'est arrêté sur « *Les Oniriques* ».

- *Le choix de la date ?*

Pour des raisons de droit administratif public il fallait le faire avant le 15 mars 2013, compte tenu de l'approche des élections municipales. La manifestation dure deux jours et demi, en commençant le vendredi midi.

C'est une biennale. La prochaine édition est en 2015.

Nous n'avions aucune autorisation de financement extérieur : il ne fallait pas d'autre logo que celui de la Ville sur l'affiche. Nous avons quand même obtenu d'ajouter celui de la DRAC, qui consentait à nous financer sur cette action.

- *Pourquoi ? Quelle en était la raison politique ?*

Je ne sais pas : le maire est 1er vice-président du Conseil Général et siège au Conseil d'administration du Grand Lyon. S'il y a une raison, je ne la saisis pas.

Nous sommes allés démarcher les commerçants de la commune et des environs. Aucun des trois restaurants de la commune n'a daigné rester ouvert. Ils l'ont regretté : nous avons eu une fréquentation de 3 500 personnes.

- *Peux-tu donner des informations sur le programme et le contenu de la manifestation ?*

Il y a eu dix-neuf tables rondes, cinquante bénévoles à pieds d'œuvre, des ateliers jeux, des séances de lectures, deux spectacles jeunesse, un concert, et un jeu de

piste. Vingt-trois auteurs / illustrateurs étaient présents, pour un budget global de 27 000 €. Les exposants : six associations et six éditeurs indépendants, plus les libraires déjà cités. Il y avait deux expositions d'œuvres d'illustrateurs présents.

*- Comment ça s'est passé pour la communication ?*

Je n'ai vu que récemment les articles du Progrès, le quotidien lyonnais. Ils ont été particulièrement élogieux, sur 3 articles. Couverture web : quatre ou cinq blogueurs nous ont aidé et ont fait un relais qui a permis de toucher plus de 50 blogs, et un site dédié : <http://lesoniriques.fr/>.

Le service communication de la commune a fait de la création graphique, et pris quelques encarts publicitaires, mais c'est tout : les programmes ont été distribués par les bénévoles.

Pourtant 9,3 % du public était extérieur à la Région Rhones Alpes. Le public comptabilisé est celui participant aux animations. Il n'y a pas eu de visiteurs costumés de façon organisée autres que les associations partenaires.

Pour le marché d'artisanat local nous avons fait appel à un prestataire de services extérieurs avec un tri sévère des exposants : l'Association pour l'Histoire Vivante<sup>59</sup>.

*- Y-a-t-il eu des synergies entre les différents acteurs et partenaires du festival ?*

Particulièrement parmi les quatre partenaires associatifs venant de Lyon :

- La Compagnie Excalibur<sup>60</sup> (reconstitution historique, animations médiévales) ;
- The Lyon Beefsteak Club<sup>61</sup> : quatre personnes, créateurs de <http://www.vampirisme.com/>. Parmi eux, il y a un spécialiste, professionnel de la communication, web en particulier, qui nous a beaucoup aidé, en communication sur le festival justement ;

---

59 « Association pour l'Histoire Vivante (ApHV) ». Consulté le 25 juin 2013, site officiel indisponible. [https://www.facebook.com/HistoireVivante?hc\\_location=timeline](https://www.facebook.com/HistoireVivante?hc_location=timeline).

60 « La Compagnie Excalibur - La Compagnie des Corbeaux : Association de spectacle, de reconstitution historique et d'animations ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.compagnie-excalibur.fr/association>.

61 « The Lyon Beefsteak Club ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.lyonbeefsteakclub.com/>.

- AOA productions<sup>62</sup> : Ils organisent la Zombie walk de Lyon, la Geek Week, en avril, et ils viennent de relever pour la 2ème fois le festival de SF de Lyon ;
- CLIVRA<sup>63</sup> : club de l'Imaginarium à vapeur en Rhône Alpes. C'est une jeune association créée en janvier qui organise un événement par mois, avec une vingtaine de membres entre 18 et 30 ans.

Cyberunes est boostée par ces nouvelles rencontres et animations grâce aux contacts qui se sont mis en place depuis le festival. Mais pas seulement, entre elles aussi. Quelques exemples :

- L'illustrateur de l'affiche du festival voulait monter un festival dans le Vercors et ça va se faire<sup>64</sup> grâce aux contacts qui ont été pris pendant les Oniriques ;
- Uchronium 1828<sup>65</sup>, une boutique de jeux de rôle et jeux de société s'est mise en partenariat avec CLIVRA pour l'organisation d'une soirée jeux de société ainsi qu'avec la Médiathèque ;
- Les éditeurs indépendants et ACTU SF<sup>66</sup> qui se sont occupé des podcasts enregistrés au festival, lors de conférences et tables rondes, et l'ont diffusé sur leurs réseaux, continuent à travailler ensemble.

*- Et vos collègues professionnels, comment ont-ils participé au festival ?*

Ils ont aidé dans le cadre de l'accueil sur les différents sites. Par exemple, l'entrée au festival était gratuite, à l'exception du concert, mes collègues nous ont aidé pour filtrer le public. Ainsi que pour présenter la séance du film Dark Cristal au cinéma de la commune. La séance était gratuite mais créditée par le budget de fonctionnement de la médiathèque. Ils ont été sur le terrain pendant les 3 jours, de 9h à 23h, en accueil ou en

---

62 « AOA Production - Association ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.aoa-prod.com/a-propos-contact/>.

63 « Club de L'Imaginarium à Vapeur en Rhône Alpes ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.clivra.fr/>.

64 « 1er Festival Les Imaginautes du Vercors ». Consulté le 25 juin 2013. <https://www.facebook.com/lesimaginautesduvercors/info>.

65 « UKRONIUM 1828 à LYON ». Consulté le 25 juin 2013. <http://bit.ly/14339Pp>

66 « ActuSF ; L'actualité Science-Fiction, Fantasy et Fantastique ». Consulté le 25 juin 2013. <http://www.actusf.com/spip/>.

animation pour les plus jeunes (lectures, jeu de piste,...).

Ils découvraient le monde des amateurs des Cultures de l'Imaginaire. Ils ont été vraiment touchés par la sympathie et l'esprit communicatif des visiteurs. En fait, mon boulot c'était de faire comprendre que la communication institutionnelle n'était pas ce qu'il fallait faire.

*- Comment s'est déroulé le planning des réunions de préparation et quel impact a eu le festival sur les activités régulières de la médiathèque ?*

Il y a eu une réunion de préparation par mois depuis décembre. Quatre réunions en tout, plus une réunion bilan.

Nous programmons désormais une Semaine du jeu, avec CLIVRA deux animations murder party<sup>67</sup>, dont une sur le thème du polar.

Grâce à ACTU SF, via la convention Octôgones, nous aurons en octobre Sire Cédric<sup>68</sup>, en accueil d'auteur.

Le festival a permis à certaines associations de s'étoffer et aux publics et lecteurs de se décomplexer.

Une lectrice m'a confié que professionnellement, en déplacement, elle planquait ses bouquins ayant trait aux Cultures de l'Imaginaire, dans le métro, le train, à l'hôtel. Après être passée par le club de lecture, elle s'est mise à ne plus les cacher. Elle m'a dit qu'à partir de ce moment là, elle s'est mise à discuter avec des gens avec qui elle n'aurait jamais discuté, qui partageaient finalement les mêmes lectures et intérêts culturels qu'elle.

J'ai décoincé aussi quelques éditeurs : ils disaient « les médiathèques ne nous regardent même pas ».

C'est pourquoi j'ai porté individuellement le projet, en le signalant à mon environnement professionnel et mes collègues, et vers l'extérieur, que ce soit avec les

---

67 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder\\_party](http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party).

68 « Sire Cédric - Wikipédia ». Consulté le 25 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Sire\\_C%C3%A9dric](http://fr.wikipedia.org/wiki/Sire_C%C3%A9dric).

acteurs et partenaires ma posture a toujours été la même, je leur exprimais avec insistance toujours le même message : « Je suis l'une des vôtres ».

*- Maintenant, comment se pose le problème de transmission de tout ce savoir organisationnel généré par le festival ?*

Les collègues voient déjà mieux où on va avec le festival, mais aussi avec les Cultures de l'Imaginaire dans la médiathèque. Vu que j'étais la seule à fréquenter ce genre de milieu. À part que j'ai admis que j'ai trop centralisé, tout le monde a adoré son expérience dans l'organisation.

Que ce soit pour gérer les entrées du publics, trouver en urgence un hôtel pour des auteurs, et puis avec les associations on sait mieux aujourd'hui ce qu'on peut attendre d'eux, en quoi elles peuvent être utiles à notre mission de service public.

Et puis j'ai été sollicitée dans le cadre de la formation continue des bibliothécaires. Le Centre National de la Fonction Publique Territoriale (en fait, c'est l'entreprise Mediat qui forme les bibliothécaires pour le CNFPT) a sollicité le maire pour que nous intervenions dans le cadre de deux jours de formation des bibliothécaires, en septembre, sur le thème des Cultures de l'Imaginaire.

J'ai choisi d'encadrer et d'intervenir sur le contenu, le premier jour d'intervention, avec le président d'AOA prod, sur tout ce qui concerne la création, l'édition, la communication et le lendemain j'interviendrais sur tout ce qui touche plus à la médiation culturelle, la diversification et l'accompagnement des publics, en binôme avec le président de Cyberunes.

Nous avons eu un écho favorable à la DRAC, qui pourtant ne subventionne jamais un premier événement : la conseillère lecture, nous a décroché 2000 €.

J'ai également été sollicitée pour siéger à deux commissions de bourse à l'écriture et à l'édition, subventionnées par la DRAC en tant que spécialiste des Littératures de l'Imaginaire.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Fondateur et directeur depuis 30 ans  
d'un centre de vacances en Rhône-Alpes  
dédié aux Jeux de simulation*

## ENTRETIEN N°7 - JEAN-PIERRE BOILLON

**Date** : dim 16 juin 2013

**Durée** : (1h45) 15h30-17h15

**Mode opératoire** : vidéoconférence via Skype (Reims/Lyon)

**Interrogé en qualité de** : directeur des centres de vacances pour enfants, jeunes et adultes, Rêves de Jeux.

*- J'introduis l'entretien en lui demandant de présenter rapidement son parcours personnel et ce qui l'a amené à créer Rêves de jeux.*

Tout petit je suis tombé dedans. J'aimais les jeux antiques, Risk, et d'autres. Avec mes trois frères, j'ai pratiqué d'abord des jeux de plateau, puis j'ai lu de l'heroic fantasy. Je m'intéressais à la Préhistoire.

Je suis devenu aide moniteur de centres de vacances en 1972.

Mes parents étaient militaires : ce qu'ils envisageaient pour moi c'était militaire ou ingénieur. Puis je me suis intéressé à la musique, j'ai appris la guitare tout seul, et j'ai commencé à monter sur des scènes de café-théâtre.

Je me suis vite orienté vers les métiers de l'animation en général et d'éducateur spécialisé en particulier, via l'Association des Paralysés de France, puis l'action sociale et les « mille clubs »<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup> Action instituée par les pouvoirs publics dès la fin des années 60. Elle consistait à créer des locaux-club construits par les jeunes pour les jeunes afin de donner à ceux-ci « un sentiment de communauté et d'appropriation en leur faisant monter eux-mêmes leur local ». « Retour sur l'opération mille-clubs, Institut

J'ai toujours été un intermittent de l'éducation populaire. Ma motivation professionnelle première n'a jamais été le fait que ce fut la structure qui me plaisait pour m'y faire engager, mais plutôt les hommes (humains) que j'y rencontrais.

Ce métier demandant beaucoup d'investissement personnel, je jouais un petit peu mais plus beaucoup. A 21 ans je suis devenu directeur de centre de vacances avec BAFD<sup>70</sup>, puis, bien que n'ayant pas la qualification j'ai été ensuite recruté deux ans comme animateur-directeur de MJC dans l'Est, avec une forte prédominance de contexte multiculturel.

Puis mes potes qui étaient en fac, m'ont fait découvrir dans sa version originale anglo-saxonne photocopiée : le jeu de rôle Donjons & Dragons (D&D), en 1978.

J'ai très vite compris la différence qu'il y avait avec le psychodrame de Moreno qu'on nous enseignait dans les sciences sociales, et l'intérêt, pédagogique notamment, que ce concept pouvait revêtir dans le cadre de mon travail.

Ce sont des gens qui ont été faire des études ailleurs, aux USA par exemple, qui ont importé le jeu de rôle en France. Comme Jean-Pierre Demange, à Metz-Nancy, via des clubs de joueurs de batailles de figurines et de wargames, mais souvent pratiquant déjà ou par la suite, à la fois les jeux de plateau et les jeux de rôle sur table. Des gens de grandes écoles...

Dans les années 1980, quand les clubs ont commencé à vraiment se mettre en place, j'ai eu du mal à populariser ça au début, car ces premiers importateurs du jeu de rôle dans les universités de Paris, Reims, Metz, Nancy (points historiques d'arrivée des premiers exemplaires de D&D) avaient, pour la plupart, un discours élitiste du genre : le jeu de rôle c'est pour nous, la plèbe ne peut pas comprendre ou n'y verra pas d'intérêt. Ces gens là travaillaient la journée et le soir ils jouaient beaucoup.

---

National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (Injep) ». Consulté le 23 juin 2013.

<http://www.injep.fr/Retour-sur-l-operation-mille-clubs>.

70 Brevet d'aptitude aux fonctions de directeur, « permet d'encadrer à titre non professionnel, de façon occasionnelle, des enfants et des adolescents en accueils collectifs de mineurs. » - « BAFA-BAFD ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.jeunes.gouv.fr/bafa-bafd>.

Puis les clubs ont commencé à se fédérer : il y a eu par exemple la Guilde de Picardie.

*- Pourquoi cette volonté de populariser ?*

À quinze ans j'étais aide-moniteur en centres de vacances. J'étais l'aîné de quatre garçons, ça m'a toujours passionné d'apprendre aux autres et partager des choses.

Mais je voyais les possibilités que pouvait apporter le jeu de rôle pour notre société, ce qui m'embêtait, c'était : Pourquoi ne pas montrer ça à tout le monde !? Je me disais : c'est tellement plein d'avantages (les jeux de simulation), tu t'entends avec des gens, ou tu comprends pourquoi tu ne t'entends pas avec eux.

Les milliers de gamins qui sont sortis de Rêve de Jeux, ils se sont donnés des outils.

Je ne comprenais pas qu'on veuille garder une élite.

Je pense que les gens très intelligents, très cultivés, dans une bonne jungle de Bornéo, ils ne s'en sortiraient pas forcément, alors qu'un ouvrier, parce qu'il a une vue plus pratique des choses, et moins intellectualisée, pourrait lui s'en sortir.

Quand il y a eu Les Semaines de l'Hexagone (séjour ludique dans l'Est de la France), avec Xavier Jacus, qui a été aussi un ami, Paul et Pascaline Chion, Alain Bosson, à Rennes, les gens qui étaient autour d'eux, il y a eu des tentatives de rapprochement, d'organisation commune, d'harmonisation de ce qui se faisait. Il y avait toujours deux tendances : ceux qui voulaient populariser le loisir, et ceux qui avaient une vision plus élitiste. Moi j'étais remonté à bloc pour m'occuper du grand public. Il y a eu un peu une scission à l'époque.

*- Et Rêve de Jeux, c'est arrivé comment ?*

Rêve de jeux : ça a été progressif, même dans le séjour lui-même.



Ça a commencé dès 1981. A cette époque je ne jouais pour moi qu'un tout petit peu. Fin 1983 j'ai rencontré un club, les Paladins des traboules, à Lyon, club « bordélique ». J'ai été animateur pour la Ville de Lyon, ils étaient venu faire une animation pendant trois jours, des jeux de plateau, et j'ai vu qu'ils jouaient aux jeux de rôle. Moi qui avait l'habitude des associations, je suis allé voir le président, et je lui ai dit : « *Votre organisation, ça va pas, si tu veux, je le fais* » (bénévolement). Il a accepté et c'est vite devenu un des plus gros clubs de France pour l'époque 1982-1984. C'était pas mal du tout.

J'étais dans cette période avec l'UFCV<sup>71</sup>, qui se moquait bien, à chaque fois que je leur en parlais, des jeux « drôles » (disaient-ils ironiquement). Ils m'ont dit : « Fais ce que tu veux, pourvu que ça marche ». Le premier séjour a eu lieu en 1984, format classique, avec un programme de rando, club équestre, camping, sur 3 semaines, et la semaine du milieu sur le thème des jeux, parce que la deuxième semaine, on cherche toujours des activités plus posées, pour faire un break : ça a super bien marché ! J'avais dix jeux, un ordinateur Thomson TO7, les killers<sup>72</sup> (on les faisait avec des pistolets à bouchons achetés à la maison de la presse locale). Après nous avons tenté une semaine « jeux », puis une semaine « normale », terminée par une semaine « jeux », et enfin ça s'est transformé en trois semaines de jeux pleines et complètes.

C'était d'abord un séjour, puis deux séjours en juillet-août, puis un séjour adultes est venu se greffer en plus des séjours enfants et jeunes. C'est quasiment sans m'en rendre compte que ça a aboutit sous la forme du Rêve de Jeux actuel.

*- Qu'en est-il du statut juridique et de l'objet de la structure qui portait le projet dans les premiers temps ?*

L'association Rêve de Jeux existait bien avant les séjours, mais s'appelait GAEL : Groupe animation et action ludique, quelque chose comme ça. Elle avait été créée en Alsace-Moselle, qui a un statut associatif d'exception par rapport au reste de la France, et quand j'ai voulu l'importer en région lyonnaise, il a fallu modifier les statuts.

---

71 « UFCV : Bafa - Bafd, Vacances enfants et séjours enfants, adolescents et handicapés ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.ufcv.fr/>.

72 Jeu d'assassinats simulés, type « murder-party », « il ne doit en rester qu'un ».

Groupe animation éducation et de loisirs, je crois que c'était ? Créée en 1983, l'asso. me donnait des micro-moyens.

Après, l'intitulé du séjour, Rêve de Jeux, étant plus connu que le nom de l'asso, elle s'est finalement appelée Rêve De Jeux, le nom du produit.

Le séjour devint de plus en plus coûteux, bien que restant adhérent UFCV, j'ai du prendre mes distances avec eux et devenir organisateur de colo(nies), de façon plus indépendante.

*- Comment avez-vous construit les équipes qui font Rêve de Jeux ?*

Quand j'étais animateur. La première équipe s'est construite assez rapidement. Toutes les équipes qui m'ont accompagnées étaient séduites par ce que je faisais. Comme ils voyaient que je galérais et que je ne gagnais pas d'argent, ça les motivait d'autant plus. Je me suis même dit à un moment donné que j'allais prendre un boulot à côté, tellement ça pouvait être dure financièrement par moment.

J'ai souvent été très seul. Jusqu'à il y a deux ans, j'avais des bénévoles, dont des gens qui faisaient le séjour et qui payaient leur billet de train de leur poche, pour se rendre au séjour.

Avec la nouvelle organisation, je n'ai que des animateurs sous contrat de travail. En effet, cette année, pour résister au monde difficile des centres de vacances, résister aux gros groupes privés ou para-publics, je me suis associé avec l'association « Langues, sports, loisirs ». Ils sont venus me chercher. Au départ, ils étaient étonnés. Ils ne comprenaient pas. Pour eux, les bénévoles ça n'existe pas : quelqu'un qui s'implique doit être au moins remboursé, voire salarié.

Voici comment c'est venu :

Fin 2011, avec l'UFCV nous avons eu un manque à gagner de 20 000 euros, qu'ils nous avaient attribué, et qui ont failli renverser la barque.

Il a fallu que je licencie la personne avec qui je travaillais depuis douze ans. Toujours suite à ça, fin 2012 je me suis auto-viré. On n'a jamais eu de subventions. A Lyon, point de salut en dehors de la Culture et du Sport, dans les finances publiques ! Je suis allé demander une fois, ça m'a été refusé, après je n'ai plus jamais été demander quoi que ce soit, à quelque collectivité ou service décentralisé de ministère que ce soit.

Damien Dechaud est venu me voir, c'est un directeur (« Langues, sports, loisirs ») qui gère treize salariés. Il me connaissait, il m'a dit : « *Je sais ce que tu fais. Pour la première fois de ta vie tu vas accepté une aide, et comme t'es « vieux », on va te mettre en place un contrat-aidé* ». Aujourd'hui, c'est le troisième contrat de six mois, et ce contrat est pris en charge par son association. Moi en contre partie j'organise Rêve de Jeux, plus des séjours jeux vidéo.

- *Pouvez-vous fournir des chiffres à propos de Rêve de Jeux ?*

Pour avoir un bureau et un ensemble qui puisse abriter tout le matériel, nous avons 278 m<sup>2</sup> dans un entrepôt industriel, dont 30<sup>m<sup>2</sup></sup> répartis sur deux bureaux. Le matériel ce sont des costumes, accessoires, de jeu de rôle grandeur nature (GN), mais pas que, comme ce que nous appelons la catégorie événementiel. Il est fait un distinguo entre le matériel lié à l'univers médiéval fantastique et d'autres types de matériel, pour des raisons essentiellement pratiques et organisationnelles.

Rêves de Jeux (RDJ), ça touche essentiellement des jeunes de 12 à 17 ans.

Après, nous avons été les premiers à proposer du GN pour les enfants, en 1992. Nous avons d'emblée des partenaires comme la Société générale ou IBM. Après un petit break, nous avons repris en 2010, le GN enfants en l'intitulant « Rêve d'aventure ». C'est un format itinérant, pour des raisons techniques matérielles, et contraintes de lieux, très cher, en fait une vrai colo pour les 6-11 ans.

Nous avons une ludothèque de 4500 jeux, wargames et jeux de rôles inclus : c'est en fait ma collection personnelle. Le reste, ce sont des dizaines de mètres cubes de matériel pour organiser un centre de vacances : 125 malles métalliques pleines de matériel.

- *Votre localisation ?*

Nous sommes restés seize ans à Bourg-en-Bresse, puis à Bourgoin-Jallieu, mais notre camp de base reste Pierre-Bénite.

- *La formation à Rêve de Jeux ça se passe comment ?*

Les animateurs, on attend d'eux qu'ils aient une multi-culture, pas forcément la culture geek, mais surtout qu'ils soient touchés à tout, et aptes à aller chercher l'info par eux-mêmes quand ils ne l'ont pas.

Un animateur, qui ne regarde qu'une seule série à la télé, ou qui ne lit qu'une sorte de bouquins, tu le repères tout de suite, ça va vite. Ceux-là on les oriente alors vers un contrat éducatif et on évite de les mettre en responsabilité.

Par exemple pour le GN médiéval fantastique on a des « org'ados ». On demande aux jeunes de la colo qui se portent volontaires d'écrire une lettre de motivation (pas les nouveaux, ceux qui ont au moins deux ans de RDJ plus une expérience GN), on en choisit 6 avec l'équipe. Ils vont passer une semaine à ne faire que créer un GN pour les 60 autres de la colo. Ils vont apprendre comment on gère un GN, encadrés en permanence par 2 orgas GN expérimentés, membres de l'équipe d'encadrement.

Je n'ai jamais voulu devenir centre de formation. J'ai bien participé à l'élaboration d'unités de formation techniques, avec la direction locale du ministère Jeunesse & Sport, mais ça restait de la formation qualifiante, pas diplômante.

J'ai été intégré dans des commissions, pour parler de formation qualifiante à la FFJDR<sup>73</sup> et la FédéGN<sup>74</sup> par exemple. Avec la FédéGN c'était plutôt pour élaborer un BEATEP<sup>75</sup>.

J'ai vu ce qui avait pu être fait en BAFA. J'ai vu ce qui pouvait être fait pour le

---

73 « Fédération Française de Jeux de Rôle : Entrez dans le jeu ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.ffjdr.org/>.

74 « FédéGN - Accueil ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.fedegn.org/>.

75 Brevet d'État d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire.

GN, des fois il font une espèce de triptyque : les jeux de rôle, les nouveaux jeux<sup>76</sup>, et les GN.

Les mises en œuvres que j'ai vues n'ont pas été probantes : il n'y avait ni de technicité, ni de procédures. Souvent les animateurs issus de Rêves de jeux ont été mis en lieu et place des rôles de direction, parce qu'ils étaient les plus qualifiés, pourtant ils étaient là aussi pour apprendre, et recevoir la certification.

La Culture Geek est tellement riche, que c'est difficile de la décliner en un référentiel de formation exhaustif.

Pour moi, avoir le BAFA c'est le b.a.ba. Il faut des animateurs qui forment nos animateurs à nos jeux, nos loisirs, ils vont nourrir de techniques et références des tas de gamins. Au bout de presque 29 ans, je connais des tas de RDJ, c'est comme ça que j'appelle les anciens animateurs Rêves de Jeu, qui font du Cinéma, Game master (métier des jeux vidéo), bref qui ont fait de leur passion, leur métier.

Un moment avec l'ALF<sup>77</sup>, on a bossé un BEATEP sur le jeu, mais ça s'est pas fait. Je crois qu'un BAFA pour connaître la base, c'est suffisant, mais il faut en plus faire savoir que ça existe, les Cultures de l'Imaginaire, et où ça se transmet. Ensuite un vrai BEATEP Geek sur les nouveaux jeux (jeux de société nouvelle génération et nouvelles pratiques) serait pertinent.

Il y a beaucoup de jeunes que ça pourrait intéresser : ils ont des parents geeks et eux-mêmes sont un peu geeks. Cette structure et ce schéma peuvent marcher et on sera pour une fois en avance !

Après ça, que chaque fédération crée un séminaire annuel pour les professionnels et autres personnes qui peuvent être intéressées.

*- Avez-vous des regrets ?*

Oui, il y a des choses que je regrette : la tribu RDJ existe depuis 29 ans, j'ai été un papa de substitution pour de nombreux jeunes dans mes institutions, des clans entre

---

<sup>76</sup> Il entend par ce terme la nouvelle génération de jeux de société encore mal connue du grand public, qui sortent du mainstream ludique comme par exemple le Monopoly, le Cluedo, le Scrabble, et le Trivial Pursuit.

<sup>77</sup> « ALF : Association des Ludothèques Françaises ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.alf-ludotheques.org/>.

eux se sont formés par chaque année d'édition, il y a ceux qui sont jeux vidéo plutôt que boardgames, etc. Il y a des nouveaux qui sont extraordinaires, par leur coup de main, par ce qu'ils communiquent.

J'ai en fait des regrets de ne pas avoir plus intégré le système pour avoir plus d'argent. La Confédération des loisirs de l'esprit<sup>78</sup> c'est vraiment de la daube ce qu'elle fait. On aurait du avoir de l'argent du gouvernement et du ministère. Il y a un esprit de famille à RDJ.

Il y a des jeunes avec qui je me suis fâché et que je revois une ou deux décennies plus tard. Par exemple j'en revois un qui revient dix ou quinze ans après et qui me dit : « Tu gérais ton asso. d'une main de fer, mais ce fut une expérience incomparable et j'ai beaucoup appris lors de ce séjour ».

*- Aujourd'hui vous pensez à la transmission ?*

La transmission, je l'ai engagée deux fois, ça s'est mal terminé, et j'ai du reprendre RDJ. Je l'ai repris parce que je le devais. Ça fait trente-cinq ans que je suis dans l'éducation populaire. Chaque fois que quelqu'un a voulu transmettre l'institution on s'est acheminé vers un dépôt de bilan. Parce que c'est un esprit qui anime tout ça. Je me donne jusqu'à 2014. A 1300 € le boulot que je fais 24h/24 à mon âge (58 ans), ça devient un peu lourd, mais c'est voulu et accompli de bonne grâce.

J'ai travaillé 16 ans en tant que bénévole, et j'ai été à nouveau salarié à partir de 2000.

*- Les pratiques liées au costume dans les Cultures de l'Imaginaire, c'est quelque chose d'important ?*

Oui, plus ou moins, c'est pas nouveau. Ça implique une démarche personnelle. A l'approche de l'an 2000 j'ai constaté qu'il y a eu un renouveau des fêtes médiévales. Sans doute une remontée des peurs millénaristes ? Dans ces moments d'incertitude on se recentre sur ce qu'on maîtrise le mieux. Les gens ont quelque chose à trouver, on

---

<sup>78</sup> « Confédération des Loisirs de l'Esprit ». Consulté le 23 juin 2013. <http://www.cle-jeux.org/>.

entretient le fait qu'il y a des valeurs ailleurs, une curiosité, presque une spiritualité, une manière d'appartenir à un groupe. Costumés, les gens vont dans ce type d'événements comme ils viendraient dans une tribu, le clan des invités.

C'est un peu comme si costumé, je croise quelqu'un dans la rue, il est habillé comme moi, il indique de cette façon qu'il partage les mêmes valeurs que moi, enfin c'est ma manière de voir ça.

Les Cultures de l'Imaginaire... Il y a des gens qui en font quelque chose d'élitiste ou pas. Il y a des gens qui ne veulent pas partager, qui ne peuvent pas, il y a des faiseurs et des défaiseurs.

FIN

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Fondateur d'un lieu-événement*

*alliant tourisme culturel, GN médiéval fantastique et développement local*

## ENTRETIEN N°8 - ARNAUD DEROUBAIX

**Date** : mercredi 12 juin 2013

**Durée** : 1h00 (21h30 - 22h30)

**Mode** : entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de** : organisateur du Camp du Dragon<sup>79</sup>, animation touristique sur la base du jeu de rôle grandeur nature (GN), soutenue par la Région Bretagne.

*- J'introduis l'entretien en présentant mon parcours professionnel et ma démarche de recherche dans le cadre universitaire. Je lui demande de se présenter rapidement, ses mandats, et ce qui l'a mené au projet Camp du Dragon.*

Je suis Chti, je viens du nord de la France, où j'étais déjà actif bénévolement dans le milieu associatif du jeu de rôle grandeur nature, notamment aux Derniers de Solace<sup>80</sup>.

Ce qui m'intéressait déjà, c'était de créer une dynamique régionale. J'avais commencé simplement en répondant à une annonce dans le magazine Casus Belli<sup>81</sup>. J'ai commencé dans le Nord, j'ai continué en arrivant en Bretagne.

Je suis animateur multimédia pour une collectivité territoriale, j'ai la responsabilité d'un dispositif labellisé cyberbase.

---

79 « Le Camp du Dragon ». Consulté le 12 juin 2013. <http://camp-du-dragon.fr/>.

80 « Les Derniers de Solace ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.lesderniersdesolace.com/>.

81 « Casus Belli - Wikipédia ». Consulté le 12 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Casus\\_Belli](http://fr.wikipedia.org/wiki/Casus_Belli).



J'ai d'abord créé l'association Fantastique Comédie<sup>82</sup>, puis je suis entré à la Guilde de Bretagne<sup>83</sup>, comme secrétaire<sup>84</sup> puis j'ai été président de 2009 à 2011.

La stratégie de projet a d'abord été de trouver un terrain de jeu de rôle grandeur nature permanent. Le partenariat qu'on proposait aux collectivités territoriales c'était animation, spectacle contre finance ou mise à disposition d'un lieu. Nous varions les époques traitées et les personnages choisis. Par exemple à Concarneau, où aux Champs Libres<sup>85</sup> avec une ambiance et un univers 19ème siècle, type roman gothique.

C'est à l'occasion de mes trente ans, en 2010, que le Camp du Dragon s'est créé avec un GN à 280 joueurs. L'aventure précédente, depuis mon arrivée en Bretagne avait duré huit ans.

*- Du point de vue de la FédéGN<sup>86</sup>, que pensez-vous de la licence sportive pour le GN ?*

Je trouve le système de la licence géniale, et c'est un gain considérable de poids et de notoriété pour la FédéGN. Bien que je pense qu'en intégrant le Paint ball et l'Air soft scénarisé, ça a introduit une fiction trop réaliste avec des costumes paramilitaires ou de terroristes, qui fait un peu peur aux familles qui côtoient nos stands mitoyens Paintaballers / Gnistes (pratiquant de GN) dans les festivals de Cultures de l'Imaginaire. C'est pour cela que je préfère le style médiéval fantastique qui propose une fiction plus éloignée de nous et de la réalité contemporaine, beaucoup plus immersive et parlante à l'imagination de façon plus positive.

---

82 « Asso Fantastique Comédie - Bretagne ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.fantastiquecomedie.com/>.

83 « Guilde de Bretagne - Fédération Bretonne de Jeux de Simulations ». Consulté le 12 juin 2013. <http://guildebzh.fr/>.

84 Les mandats d'administrateur ont une durée de trois ans.

85 Équipement de Rennes Métropole dédié à la « Culture, aux sciences et sociétés ». « Champs Libres ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.leschampslibres.fr/les-champs-libres/qui-sommes-nous/>.

86 « FedeGN ». Consulté le 12 juin 2013. <http://www.fedegn.org/>.

*- En ce qui concerne le Camp du Dragon comment se structure les partenariats avec les collectivités territoriales ? Avez-vous des chiffres ?*

C'est un Appel à projet de la Région Bretagne remporté sur des critères de projets innovants en matière de tourisme en centre Bretagne qui a été un peu le moteur de certaines dynamiques de partenariat avec le Camp du Dragon. Le fait que la FédéGN ait participé financièrement avec la plus-value qu'elle gagne sur les licences d'assurance GN, a été bénéfique pour nous.

Le Camp du Dragon c'est une équipe de dix personnes plus 70 adhérents, pour une quinzaine d'événements dans l'année, allant aujourd'hui d'un GN de 15 personnes à 440 joueurs.

Mon argumentation a été de montrer comment on monte un projet innovant en matière de tourisme culturel, en lien avec les ressources locales et le monde des jeux de simulation.

Mon inspirateur sur le modèle de projet, bien que différent, est Philippe Gall des Monts rieurs<sup>87</sup>. Ils ont une équipe d'animateurs possédant les diplômes Beatep ou Defa et ont des partenariats avec leur Ligue de l'Enseignement.

Nous avons commencé par constituer un stock de matériel financé par nos animations : tables, vaisselle, décors.

*- Vous êtes voisin du Château de Compère<sup>88</sup> - Centre de l'Imaginaire Arthurien. Quelles sont vos relations avec eux ?*

C'est une association locataire du bâtiment qui appartient à une châtelaine. Ils sont plutôt pointus sur l'Histoire médiévale, ont un comité scientifique et littéraire, des experts.

---

87 « La compagnie des Monts Rieurs ». Consulté le 12 juin 2013. <http://montsrieurs.fr/>

88 « Centre de l'Imaginaire Arthurien ». Consulté le 12 juin 2013. <http://centre-arthurien-broceliande.com/>

C'est la première année que nous travaillons avec eux. Comme tous les autres partenariats locaux, ceux-ci sont le fruit d'une longue approche et mise en relation par des actions de terrain.

A ce titre, un des facteurs déterminant et facilitateur de ces contacts de terrain est l'accompagnement que nous a incité à suivre la Région, par le directeur du Pays touristique, institution en dessous du comité départemental du tourisme.

Parmi les autres partenaires que l'on peut citer, un crêpier qui est resté sur site tout l'été, et une fédération d'éducation populaire comme les Francas.

Notre public cible a toujours été le grand public, ce que nous appelons le « niveau aventurier », les novices en fait.

Cet aspect nous a permis de faire parler de nous jusque dans la presse nationale avec l'événement « Chasse aux œufs de dragon » qui a été relayé largement.

*- Comment faites-vous cohabiter des participants aux cultures différentes comme Gnistes et reconstituteurs ?*

Nous avons un livret de règles et surtout un dress code<sup>89</sup>, compréhensible et appliqué par tous.

Notre philosophie est de faire le maximum de choses à partir des ressources locales qu'elles soient humaines ou matérielles. Cela va jusqu'à une démarche de développement durable, voulue par la Région, mais qui nous arrange et qui est conforme à ce que l'on souhaite développer dans nos activités.

FIN

---

<sup>89</sup> Code vestimentaire (forme, couleur, accessoires) que doivent appliquer les participants, mais aussi de la forme que doivent avoir les tentes dans le Camp, afin de garantir l'ambiance médiévale fantastique.

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

*Organisateur de la première édition du festival Geekopolis à Montreuil*

## ENTRETIEN N°9 - CYRIL VILLALONGA

**Date :** Vendredi 21 juin 2013

**Durée :** 1h30 (10:15 – 11:45)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

**Interrogé en qualité de :** organisateur de Geekopolis<sup>90</sup>, « Festival des cultures de l'imaginaire » convention « par et pour les geeks » à Montreuil, 1ère édition mai 2013.

*- Le projet Geekopolis s'est construit sous quel statut juridique ?*

Il a fallu trois ans de préparation. Au début c'était purement associatif.

C'est né, et ça a d'abord été porté, au sein de l'association THE GEEK SIDE<sup>91</sup> est devenu une société pour la mise en œuvre de Geekopolis. Cependant l'association conserve une place prépondérante dans l'organisation de la convention, dans la conception et l'animation, notamment.

Il y a environ une soixantaine de personnes dans le noyau dur, et une centaine en tout dans l'organisation. Le noyau dur est constitué essentiellement de leaders d'opinion<sup>92</sup>, par exemple producteurs de web séries, d'artistes et de professionnels,

---

<sup>90</sup> « GEEKOPOLIS - 25, 26 Mai 2013 Paris Est Montreuil ». Consulté le 21 juin 2013.

<http://geekopolis.fr/index.php?p=communication>.

<sup>91</sup> « The Geek Side: The Geek Side ». Consulté le 21 juin 2013.

<http://cometothegeekside.blogspot.fr/p/the-geek-side.html>. La page d'introduction indique : « est une association telle que définie par la Loi 1901 qui a pour but de promouvoir la culture geek sous toutes ses formes. Nous participons à des projets qui valorisent les cultures de l'imaginaire. A ce jour nous avons participé à : Décoration du Dernier Bar avant la fin du monde - Apport de contenu et décorations pour Geekopolis, le festival des cultures de l'imaginaire. - Création d'un quiz geek web »

<sup>92</sup> Voir la dernière page de l'entretien pour ce qu'entend l'interlocuteur par « leaders d'opinion ».

comme le Naheulband<sup>93</sup>.

Il y avait évidemment plusieurs tailles et sujets de réunions de préparation dans lesquelles ils se répartissaient.

Geekopolis est une société de capital qui a pour vocation de promouvoir la culture geek par des événementiels en général, ou tout moyen, comme des productions audiovisuelles par exemple. Elle n'est constituée que par l'apport des associés, soit un capital de 10 000 €.

*- Peux-tu donner les grandes lignes de la convention et quelques chiffres ?*

Elle était découpée en cinq espaces-univers, baptisés quartiers, aménagés et baignés dans une ambiance en lien avec le thème traité :

- Little Tokyo : Culture japonaise et mangas ;
- Avalon : Heroic fantasy et artisanats ;
- Nautilus : Steampunk et mondes uchroniques ;
- Metropolis : Science-fiction et comics ;
- Teklab : High-tech et sciences.

Sur 174 stands, 20 % des stands avaient une vocation commerciale, et les autres proposaient de l'activité (animation, démonstration, ou initiation.)

*- Vous avez consacré une partie du budget aux décors des stands ?*

Oui, 4 % pour un budget de 400 000 € et 9000 visiteurs. L'entrée individuelle était à 19 €, ou 35 € les deux jours et 20 € pour la Nuit du Geek. C'était gratuit pour les enfants de moins de six ans.

Cette politique tarifaire a été étudiée volontairement au dessus des conventions de fans et mangas qui sont dans les 10 € la journée, dans une stratégie de différenciation et d'investissement qualitatif.

C'était indispensable pour tenir cette exigence de qualité et notre budget.

---

93 « Naheulband - Wikipédia ». Consulté le 21 juin 2013. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Naheulband>

- *Peux-tu présenter ton parcours, ta démarche et ce qui t'a amené à l'aventure Geekopolis ?*

Jusqu'en novembre dernier je travaillais pour la société Daipen, éditeur et distributeur de produits culturels liés à l'univers du Japon (plus connu sous le nom de discount manga).

Je suis geek depuis fort longtemps. J'ai 38 ans et je suis entré dans cette culture à 13 ans via le jeu de rôle et le GN<sup>94</sup>, puis ma passion s'est étendue à tous les univers habituels des geeks. Jusqu'à 2002 je l'ai toujours vécue dans un cadre associatif.

Le GN la Faille a été une aventure qui a duré 13 ans, porté par l'association Anachrone<sup>95</sup>, avec un concept de jeu médiéval fantastique non limité en terme de participants, intégrant des animations-spectacles et des stands de professionnels ou d'associations. La dernière édition a compté jusqu'à 1000 joueurs, sans être un GN de masse<sup>96</sup> au sens usuel du terme, puisque l'ensemble de la trame du GN restait écrite et scénarisée.

Ça s'est d'abord passé sous le mandat de Thierry Darley de 1995 à 2003, puis j'ai été président de 2003 à 2007. Nous étions assez complémentaires avec Thierry. Lui est issu du milieu du spectacle vivant : décors et immersion, c'était son truc. Quant à moi, je suis ce qu'on appelle un homme de ressources, qui connaît du monde, avec des réseaux diversifiés. A cette époque je faisais plus de 20 GN à l'année.

- *Quelles étaient vos relations avec la FédéGN<sup>97</sup> ?*

Je ne suis pas rentré parmi les administrateurs de la FédéGN pour être plus actif dans le milieu. Les processus démocratiques c'est très bien, mais ça fait bouillir les impatientes. En fait ce que j'aurais voulu faire à la FédéGN je le faisais à partir d'Anachrone. C'était plus simple.

---

94 Jeu de rôle Grandeur Nature.

95 « La Faille 2007 - accueil ». Consulté le 21 juin 2013. <http://www.anachrone.com/>

96 Plus de mille joueurs.

97 Fédération française de jeu de rôle Grandeur Nature - « FedeGN ». Consulté le 12 juin 2013.

<http://www.fedegn.org/>.

- *Les GN de masse sont uniquement des rassemblements de joueurs ou sont-ils scénarisés comme des GN moins importants ?*

Ça dépend des objectifs de l'organisation. Tout se fait. Il en faut pour tout le monde, en fonction de ce que les gens recherchent.

La France est réputée à l'étranger pour être forte dans la scénarisation et le roleplay<sup>98</sup> en GN, même de masse.

Nous avons de très bon scénaristes, particulièrement dans les murder-party<sup>99</sup> comme Frédéric Barnabé ou Guillaume Montiage pour les plus connus. Leurs jeux sont pris d'assaut, c'est très difficile d'en faire partie.

A une époque, je recevais tellement d'invitations que je ne participais qu'à ceux qui m'invitaient et ça suffisait bien à remplir mon calendrier GN pour l'année et me contenter. Aujourd'hui que je joue moins souvent, c'est à nouveau difficile, même pour moi qui connaît encore du monde dans le milieu, c'est difficile d'accéder aux nouvelles créations.

Les petits formats de jeux se sont multipliés, mais ils restent confidentiels.

- *Le jeu (GN) devrait se professionnaliser pour se démocratiser ?*

Professionnalisé ? Ça voudrait dire jouer à coût réel, dans un autre cadre que l'associatif. Ça serait trop cher. Déjà Anachrone avait provoqué une mini-révolution dans le milieu en proposant le premier GN à 100 € (le week-end) quand la plupart des jeux étaient à 30 € de moyenne.

Aujourd'hui l'offre générale s'approche plus de 100 € que de 30 €. Il y a eu un changement, quelques GNistes se sont professionnalisés en créant des boîtes

---

98 Littéralement « rôle joué », c'est le faire semblant des enfants quand ils jouent, la capacité du rôliste à incarner son personnage.

99 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder\\_party](http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party)

d'événementiels ou de spectacles interactifs, d'autres d'animations costumées, mais la majorité de l'offre en terme de jeux proprement dit, reste associative.

Aujourd'hui, je ne pense pas que l'on puisse professionnaliser le GN, au sens répercuter l'ensemble des coûts réels sur la participation à une manifestation, mais oui je suis convaincu qu'il faut que l'on continue à faire une progression constante (une semi-professionnalisation), dans lequel on intégrerait de plus en plus de coûts toujours laissés jusqu'alors à un cadre amateur.

La qualité professionnelle est à la portée d'une structure associative, la preuve, à la Cité des Sciences et de l'Industrie<sup>100</sup> nous sommes dans une démarche de production culturelle, que nous revendiquons en tant que telle. La Culture Geek est souvent décriée par les médias et les institutions culturelles pour être une sous-culture, ce qu'elle n'est pas. Ça nous a pris (THE GEEK SIDE) deux ou trois ans de lobbying, à convaincre tous les chefs de services de la Cité des Sciences, les uns après les autres. C'est la première fois qu'une petite structure arrive à ce point à vaincre l'inertie d'une superstructure culturelle pour changer ses pratiques, en particulier celle de la médiation culturelle dans les Cultures de l'Imaginaire.

*- C'est quoi la plus-value que vous apportez ?*

L'interactivité, la simulation ou plutôt je dirais l'immersion. C'est propre et spécifique aux pratiques de notre milieu des Cultures de l'Imaginaire.

Le geek est assez fan de sciences en général, mais encore faut-il lui indiquer le rapport que peut avoir la science avec son ou ses univers préférés. Il a suffi d'un seul changement dans l'organigramme de direction de la Cité des Sciences pour que tout notre travail de lobbying s'écroule.

C'est une aberration que les milieux de la culture scientifique ne comprennent que la démonstration en matière de médiation culturelle.

---

100 « Expositions temporaires - Cité des Sciences ». Consulté le 22 juin 2013 (site racine en maintenance).

<http://www.cite-sciences.fr/fr/cite-des-sciences/contenu/c/1239028703379/a-l-affiche/>



C'est d'ailleurs ce qui m'incite de plus en plus à agir via la sphère privée, plutôt que de tenter de déplacer les montagnes de l'administration des institutions culturelles. Dans le privé il y a de l'incertitude à gérer, mais finalement moins qu'en voulant travailler avec la sphère publique. C'est moins chronophage que d'œuvrer dans l'associatif.

Pour démontrer l'intérêt des Geeks pour les sciences en général, je peux donner l'exemple de la démonstration de supra-conductivité sur le stand de la Cité des Sciences à Geekopolis, dans le Techlab : une boule en suspension illustre ce phénomène, mais en interaction avec les autres animations du Salon, et entourée de visiteurs costumés : les Geeks en étaient super fans.

*- Comment définirais-tu les Cultures de l'Imaginaire ?*

C'est la culture geek, en tout cas les Cultures de l'Imaginaire l'intègrent. Plus simplement tout support qui fait appel à l'imagination.

Avant de travailler dans le manga j'ai créé, avec d'autres, un magazine de littératures de genres, c'était encore considéré par le milieu de la culture cultivée et institutionnelle comme de la sous-culture. Les Cultures de l'Imaginaire sont Culture à part entière.

C'est aussi le dépaysement. 50 % du noyau dur de l'organisation de Geekopolis est plus ou moins issu du milieu Gniste. J'imagine que ça doit jouer ?

En définitive, ce qui fait vraiment la différence, par exemple avec les littératures de l'imaginaire, c'est l'interactivité.

*- Comme tu le sais, les deux principales fédérations nationales de jeu de rôle ont un agrément Jeunesse et Éducation populaire. Quel intérêt ou importance y attaches-tu ?*

C'est bien, mais ce n'est pas ça qui concourt principalement au développement et à l'encadrement de la pratique.

Par exemple, les jeux, encore rares, qui s'adressent aux enfants s'adressent à un autre public que le public habituel des GN.

*- Jusqu'à présent en évoquant Geekopolis, tu n'as pas parlé des univers ludiques et des jeux de simulation ? Les intègrent-tu à ta définition des Cultures de l'Imaginaire ?*

Oui, évidemment le jeu fait totalement corps avec nos pratiques. D'ailleurs, sur Geekopolis, nous avons mis en place plein de parcours ludiques, parsemés de flash-codes<sup>101</sup> sur des éléments de décors, qui aboutissaient, pour certains, à des images des lieux visités en réalité augmentée, sur les téléphones mobiles des visiteurs.

Nous avons choisi de parsemer de références culturelles geek ces parcours, car la culture geek se nourrit de ces références, elle en est presque constitutive. Pour ce qui est de la représentativité du milieu des jeux de simulation : elle était couverte, il n'y a pas de problème.

Côté jeux de rôle, côté associations fédératrices, ils étaient quasiment tous là, le GROG<sup>102</sup>, l'Opale rôliste<sup>103</sup>, la ligue ludique<sup>104</sup>, côté professionnel, Sans détours<sup>105</sup>, Matagot<sup>106</sup>, etc... on pouvait participer à des tables de jeu de rôle.

Côté jeux de société et de plateau, des associations et professionnels proposaient tout ce qui est de plus actuel dans le milieu. J'ajouterais que le Centre National du Jeu<sup>107</sup> (CNJ) était présent.

*- Peux-tu développer sur les partenaires de Geekopolis et plus particulièrement les partenaires institutionnels ?*

Les principaux partenaires institutionnels de Geekopolis sont le CNJ et la Cité

---

101 « Flashcode - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Flashcode>.

102 « Guide du Rôliste Galactique ». Consulté le 22 juin 2013. <http://www.legrog.org/>.

103 « Opale Rôliste ». Consulté le 12 juin 2013. <http://forum.opale-roliste.com/index.php?action=association>.

104 « Ligue Ludique ». Consulté le 7 juillet 2013. <http://www.ligueludique.fr/index.php/lassociation.html>.

105 « Editions Sans Détour - Qui sommes-nous ? | A savoir ». Consulté le 7 juillet 2013.

<http://sans-detour.com/index.php/A-savoir/qui-sommes-nous.html>.

106 « Esitions du Matagot ». Consulté le 7 juillet 2013. <http://www.matagot.com/>.

107 « Centre National du Jeu ». Consulté le 16 juin 2013. <http://www.ludothèque.com/>.

des Sciences, sans compter les grandes fédérations associatives déjà citées ou des structures comme la fédération française de Mah-Jong<sup>108</sup>.

Mais le partenariat institutionnel le plus remarquable que nous avons eu est celui avec la Ville de Montreuil : la Maire de la Ville nous a suivis presque sans réserves dans le cadre d'une première édition de cette manifestation, pourtant encore perçue par beaucoup comme une sous-culture.

Les autres partenaires nous ont surtout aidé sur le plan des médias en nous donnant de la visibilité sur leurs supports et communautés. Il n'y avait pas de partenariats financiers proprement dits.

On a longtemps été attaqués par le grand public, sur l'immaturité de notre passion, en la qualifiant de sous-culture, parce qu'ils ne voyaient pas la démarche culturelle.

La culture geek a fait une percée dans les médias dernièrement, et a rejoint le Mainstream<sup>109</sup>.

Notre propos est de se réapproprier la Culture Geek, dans ce qu'elle a d'authentique. C'est pour cela qu'on s'est contenté de faire une sélection de sujets dans le cadre de Geekopolis. Nous n'avons pas voulu être prescripteur ou donneur de leçon, simplement communiquer notre passion.

Les discussions sur le sens qu'on donne à notre action ont été intenses. Par exemple, nous avons éliminé la Reconstitution historique des thèmes abordés. Plus parce qu'on ne peut pas tout traiter, sous tous les angles, par manque de moyens.

D'ailleurs, parmi nos leaders d'opinion, notre directeur commercial, n'est autre que l'organisateur du Festival historique de Pontoise<sup>110</sup>, Christophe Dargère.

---

108 « Fédération Française de Mah-Jong ». Consulté le 22 juin 2013. <http://www.ffmahjong.fr/>.

109 « Mainstream - Wikipedia, the free encyclopedia ». Consulté le 22 juin 2013.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Mainstream>.

110 « Fous d'Histoire - Festival du Spectacle Historique ». Consulté le 22 juin 2013.

<http://www.festival-spectacle-historique.com/pontoise/>

*- Cela fait plusieurs fois que tu cites le mot : qu'entend-tu par leader d'opinion ?*

C'est ce que sont beaucoup de gens par leur activité, leur écoute et leur recul par rapport à une communauté, secteur associatif ou socioprofessionnel donné, dans lesquels ils sont reconnus. Ils ont une certaine audience.

C'est ce qui leur donne une capacité de conseil par rapport à notre organisation. Voire de participation active.

Un bon exemple que nous avons parmi les proches de Geekopolis, Marcus<sup>111</sup>, qui a été journaliste sur Game One, et qui peut compter sur des centaines de milliers de fans.

FIN

---

111 « Marc Lacombe - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Marc\\_Lacombe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Marc_Lacombe).

# Enquête

ENTRETIEN SEMI-DIRECTF

*Organisateur d'un Festival de Science-Fiction en milieu rural*

## ENTRETIEN N°10 - ROBERT PUJADE

**Date :** jeudi 20 juin 2013

**Durée :** 1 heure (11:00-12:00)

**Mode opératoire :** entretien téléphonique

Reims / Amélie (66110)

**Interrogé en qualité de :** président de l'ASFA, « association sciences fiction Amélie », à Amélie les bains, organisatrice de la Convention<sup>112</sup> de fans de Science-fiction du même nom. Première édition les 4 et 5 Mai 2013.

*- Pouvez-vous dans un premier temps vous présenter, puis indiquer ce qui vous a amené à créer cet événement ? Ensuite vous nous donnerez votre regard sur les Cultures de l'Imaginaire en général, et dans votre convention en particulier.*

J'ai agi d'abord en tant que simple habitant, en créant cette association en 2012, dans le premier objectif de proposer cette convention. Son objet est la Science-fiction, le Fantastique, le Steampunk<sup>113</sup>, en pays Catalan et dans les Pyrénées orientales. J'ai 44 ans, et depuis l'âge de 9 ans, je suis passionné de Science-fiction. C'est en voyant à cet âge le film La guerre des mondes que m'est venue ma passion.

*- Pourquoi distinguer le Steampunk et le Fantastique de la Science-fiction ?*

La Science-Fiction est bien définie, elle se déroule dans le futur, le Steampunk évoque le passé, le Fantastique est intemporel, lié au rêve et à l'imaginaire.

---

112 « ASFA SF dans le Roussillon - YouTube ». Vidéo consultée le 20 juin 2013. <http://bit.ly/15pK2m0>

113 « Steampunk - Wikipédia ». Consulté le 20 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

*- Pouvez-vous donner quelques chiffres sur votre manifestation ?*

Nous avons compté 800 entrées (tarif individuel : 2 €), plus 100 invités, et 100 enfants de moins de 10 ans pour qui l'entrée était gratuite, soit environ 1000 visiteurs, pour une journée et demi (samedi après-midi + journée du dimanche).

Notre budget est de 900 €. Nous avons obtenu à titre gratuit le prêt de la salle, les stands et le matériel d'exposition sont prêtés par le département. L'hôtel pour les acteurs de Star Wars invités : Alan Flyng, Pam Rose, Paul Markham et Ken Coombs, a aussi été obtenu gracieusement. Nous avons dix membres bienfaiteurs et n'avons pas encore envisagé de faire appel à des financeurs publics.

*- Combien aviez-vous d'exposants ?*

Trente et un à qui nous avons attribué des stands, soit 70 % issus du domaine associatif pur et 30 % de professionnels et semi-professionnels. J'entends par semi-professionnels des auto-entrepreneurs essentiellement.

*- Comment s'est construite la manifestation ? Quels thèmes et associations présents ?*

Par exemple pour Star Wars, j'ai contacté la « Garnison », la 501ème Légion. Ce sont des gens très organisés, ils ont un dress code<sup>114</sup>, ainsi qu'une charte de conduite et d'interaction avec le public. Ça ne rigole pas, ceux qui ne s'y conforment pas sont exclus.

*- C'est le même type de contraintes qu'on trouve dans la reconstitution historique ?*

Oui, c'est ça. Ils ont fait l'effort de venir, pourtant leurs membres sont répartis plutôt sur la partie nord de la France. Par contre, je n'ai pas réussi à avoir de réponse en contactant l'antenne française. En fait, ils ont une association mère aux USA, et toutes les autres dans le monde sont en quelque sorte des ambassades.

Ce qui est étonnant, c'est qu'en contactant l'association aux USA j'ai réussi à avoir du monde, alors qu'en essayant plus localement c'était resté lettre morte.

---

<sup>114</sup> Ensemble de règles, imposées par l'organisation, qui définissent la façon de s'habiller, pour participer à un événement.

*- Les amateurs des séries télévisées Star Trek ont le même type d'organisation, avec une asso mère aux USA et des antennes dans le monde : toutes les associations de fans fonctionnent sur ce modèle ?*

Non, c'est varié, il y a de tout. Par exemple Star Trek était représenté par une association (asbl) belge qui est en fait un club d'écriture de fan fiction<sup>115</sup>. Ils ont eu un succès mitigé, ils ne savent pas s'ils vont revenir l'année prochaine.

*- Pourquoi, selon-vous, ont-ils eu moins de succès que Star Wars par exemple ?*

Je pense que Star Trek traite de sujets qui accrochent moins les français. Et puis Star Wars est un succès commercial à grand spectacle.

Par exemple, les fans de la série télévisée « V » sont réunis via Internet entre associations francophones (France, Belgique, Suisse, Québec). Il n'y a pas de modèle prédéfini pour ce type d'association.

Des séries télévisées comme Stargate, Battle Star Galactica ont un certains succès.

Les jeunes qui n'ont pas vu l'ancienne série Galactica s'y intéressent par exemple parce qu'ils ont vu sont adaptation plus moderne.

*- Quand vous vous êtes présenté ainsi que votre association, vous avez précisé sur quel territoire elle s'est donné d'agir. Pourquoi ?*

En fait je suis très attaché à la langue et au Pays Catalan, ainsi qu'aux Pyrénées orientales, et c'est tout naturellement que nous avons choisi de faire connaître la Science-fiction sur ce terrain en particulier.

C'est aussi dû au fait que nous revendiquons un côté « familial » dans l'organisation de notre convention. La dimension commerciale c'est pas notre truc.

---

115 « Fanfiction - Wikipédia ». Consulté le 20 juin 2013. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

- *Quel était le profil du public qui est venu à la manifestation ?*

Tout public, c'était vraiment un public mixte. Nous avons eu un couple venu le samedi après-midi qui a dit : « *ha bon !? C'est ça en fait ! Si on avait su on serait venu avec les enfants !* ». Et ils sont revenus le dimanche avec leurs enfants.

- *Comment avez-vous communiqué sur votre événement ?*

Pour les gens du territoire, comme ce couple par exemple, c'est l'Indépendant, la presse écrite locale qui a été le principal vecteur. Les passionnés ont été touchés quasiment uniquement par les réseaux sociaux et sites web de leur communauté de fans.

- *Le public s'est costumé pour venir ?*

Non, à peine 3 % des visiteurs se sont costumés à l'occasion de la manifestation. Costumes et Cosplay étaient présents mais surtout par le biais des associations présentes.

- *Quelle nuance faites-vous entre costume et cosplay ?*

On parle de costume et cosplay, indifféremment. Le cosplay vient du manga. C'est juste une autre façon de le dire. Par contre nous faisons bien la nuance entre le déguisement et le costume. Le déguisement c'est pour le carnaval, d'ailleurs je suis membre d'une société (association Loi 1901) de carnaval locale, je sais de quoi je parle.

- *En dehors des visiteurs, les associations présentes ont pu se découvrir et échanger entre elles ?*

Oui, les échanges et partages d'expériences ont été nombreux.

- *Les associations ludiques étaient représentées ?*

Oui, deux associations de ce type proposaient des animations. Il y avait des rôlistes et des jeux de société. Nous avons fait une tombola, et contacté des éditeurs ainsi que des magasins de jeux pour avoir des lots. Nous n'avons eu que des réponses



négatives. Il n'y a pas de marché pour eux où nous sommes, pas de ville, pas de territoire attractif commercialement.

*- Les jeux vidéo étaient représentés ?*

Oui, tout à fait, il y avait une asso qui faisait plutôt des « oldies » (jeux anciens, appelés aussi rétrogaming) et quelques auto-entrepreneurs.

*- Quels retours ont fait les exposants ?*

Voici un exemple : j'ai fait venir un artisan coutelier, d'un village proche, qui faisait des lames traditionnelles, plutôt destinées aux amateurs et aux touristes. Je lui ai demandé de faire quelques créations un peu plus dans le style fantastique à l'occasion de sa venue : il était à priori sceptique, mais s'est exécuté. Il a été très étonné, bien que pas issu du milieu, et fort des échanges qu'il a eu lors de la convention, il s'est ouvert à de nouvelles envies dans son travail, et à un nouveau marché. Il envisage de participer plus activement à des marchés campagnards ou d'artisanat, des fêtes historiques ou médiévales.

*- Pensez-vous que les Cultures de l'Imaginaire soient une opportunité pour ce qu'on appelle le développement local ?*

Oui, bien sûr, bien que les fêtes médiévales, par exemple, ce soit un peu fini, des événements plus axés sur l'Imaginaire, les contes, les jeux, la science-fiction peuvent être sources de nouveaux thèmes d'animations qui séduiront certainement les communes. D'ailleurs, pas loin d'ici, une petite commune a arrêté sa fête médiévale parce que ça ne marchait plus.

FIN

## ANNEXE V

COMMUNIQUÉ DE PRESSE DES FÉDÉRATIONS FRANÇAISES DE JEU DE RÔLE & DE GRANDEUR NATURE

Paris, le 6 août 2009

### Réaction commune sur le film « Demain dès l'Aube »

Le 12 août prochain, le film « Demain dès l'Aube » réalisé par Denis Dercourt sortira dans les salles de cinéma. Ce film a été présenté en Sélection Officielle au Festival de Cannes 2009 dans la catégorie « Un Certain Regard ».

Son distributeur, Diaphana Films, présente cette œuvre cinématographique avec le synopsis suivant : « La relation de deux frères dont le plus jeune est passionné de batailles historiques, au point d'être coupé de la réalité et de ne plus vivre qu'à travers les jeux de rôle. À la demande de leur mère, Mathieu, l'aîné, va tenter de sortir Paul de cet univers mystérieux et secret où la frontière entre jeu et réalité n'existe pas toujours. Pour y parvenir, il n'aura d'autre choix que d'y basculer à son tour... »

Sans toutefois porter de jugement sur la qualité de cette œuvre, la FFJDR et la FédéGN souhaitent apporter des éclaircissements concernant la communication autour de ce film et de son scénario amplement reprise et commentée par les médias (Libération, Le Figaro, Le Parisien...).

- Depuis le 7 janvier 1999 avec la parution de l'ouvrage « Jeu de Rôle » du Chef d'Escadron de Gendarmerie Jean-Hugues Matelly, et suite à de nombreuses études sociologiques, il est communément établi que le Jeu de Rôle est une activité divertissante, structurante et socialisante pour les amateurs de ce loisir. Toutes les enquêtes sont unanimes pour nier tout danger psychologique lié au Jeu de Rôle. Il n'a jamais été, en 35 ans d'existence, jugé comme à l'origine de faits délictueux, pathologiques ou auto-destructeurs.

- Les scènes de jeux présentées dans ce film ne sont absolument pas du Jeu de Rôle (traditionnel dit « sur table ») tel que clairement défini par la Fédération Française de Jeu de Rôle : [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org), ni de la définition du Jeu de Rôle grandeur nature de la Fédération Française des jeux de rôle Grandeur Nature : [www.fedegn.org](http://www.fedegn.org).

- La Fédération Française de Jeu de Rôle et la Fédération Française de Grandeur Nature souhaitent afficher clairement leur soutien aux pratiquants du loisir de Reconstitution Historique dont certains membres déplorent l'image fantasmée qui pourrait être véhiculée par cette fiction. « Demain dès l'Aube » est une œuvre de fiction, éloignée de la réalité du Jeu de Rôle ; puisque ce film alerte sur le risque de confondre réalité et fiction, nous invitons les spectateurs à être en effet vigilants et à ne pas prendre la fiction du film comme pratique du JdR. Les Fédérations sont à la disposition de tous pour présenter leurs activités et communiquer toutes les informations utiles.

En souhaitant le meilleur succès à Denis Dercourt et ses équipes,

Pour la FFJDR, association agréée Jeunesse et Education Populaire (agrément 75 JEP 06-10) par le Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.

Président : Thomas Laborey [contact@ffjdr.org](mailto:contact@ffjdr.org) - 06 80 02 32 17 - FFJDR - 13 rue Meilhac 75015 Paris - [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)

Pour la FédéGN, organisme d'intérêt général reconnu par le Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.

Relation médias : Olivier Guillo [medias@fedegn.org](mailto:medias@fedegn.org) - 06 64 26 54 89 - FédéGN - 16, Les Linandes Vertes F-95000 Cergy - France - [www.fedegn.org](http://www.fedegn.org)

## ANNEXE XI

Trolls & Légendes – article du quotidien belge La Province, de Vincent Piccillo, 09-02-2013.

l'honneur. Les visiteurs qui

V.P. Cette passion, venue du Japon, consiste à incarner des personnages de

DONJONS ET DRAGONS...

### Mons, territoire propice à la fantasy

Avec le festival Trolls et Légendes (du 29 au 31 mars), le jeu de rôle grandeur nature à Hensies et désormais le Gameplay, les fans d'Heroic-fantasy semblent résolument avoir fait leur nid dans notre région. Comment expliquer cette « hype » autour de ces univers ? Nous avons posé la question à l'un des principaux acteurs du phénomène. Arnaud Stouffs, le créateur framerisois des trois tomes du « Carnet de bord du Capitaine Crapaud » y voit une tentative de s'extraire par l'imaginaire d'un contexte socio-économique difficile. «<UN>En période de crise, les gens ont besoin de la fantasy pour s'évader de leur quotidien. Les romans de Tolkien, par exemple, ont été écrits à l'après-guerre et les grands ouvrages de science-fiction en pleine période de guerre froide, » souligne-t-il. Des univers fantastiques précisément sortis de leurs ghettos culturels depuis le succès au cinéma des tribula-

tions de Frodon, Golum et de Gandalf le gris. « Il y a une demande qui a explosé depuis le succès du Seigneur des Anneaux. Avant, la fantasy était davantage réservée à des puristes. Cela a permis de faire découvrir ces univers-là au commun des mortels. » La proximité géographique avec la frontière française ou la Flandres, très friande en fantasy, joue sans doute aussi un rôle dans cette invasion de nos contrées par les trolls, golems et autres créatures magiques. «<UN>Outre cela, je pense qu'il y a cette volonté dans le chef d'un certain nombre de personnes issues Borinage de sortir de cette image péjorative et de montrer qu'on y fait aussi de belles choses... » Pour Sebastiano D'Angelo, sociologue et chercheur à l'UCL, Mons est « un territoire propice » à ces univers. « N'oublions pas que tout le folklore de la Ville se fonde sur une légende médiévale. Saint-Georges, le dragon, la lutte contre



Arnaud Stouffs

V.P.

le bien et le mal... Ce sont des imageries très similaires à celles qui sont développées dans les œuvres d'Heroic Fantasy. »

V.P.

**À NOTER.** À noter : Arnaud Stouffs viendra présenter des œuvres et croquis originaux et dédicacera ses trois opus au Gameplay 2013.

5.000 EUROS POUR IN



Nicolas Lelong  
FANWARS.BE

M. Lelong, vous êtes le président de fanwars, un groupe montois de fan de Star Wars, reconnu par Georges Lucas. Vous serez présent, à ce titre, au Gameplay à Colfontaine. Comment êtes-vous parvenus à attirer l'attention du réalisateur de la saga ? Tout d'abord, je pense qu'il faut faire la distinction entre un « déguisement » et un « costume ». N'importe qui peut se rendre dans un magasin de farces et attrapes et louer un déguisement dont la qualité ne sera pas top et qui au final ne sera pas très ressemblant. Ici, premièrement, nous réalisons nos costumes nous-mêmes. En outre, ça sera identique à ce que les spectateurs peuvent voir à l'écran. Notre association Fan-

« [GamePlay](#)  
Convention 2014 -  
Le 12 avril 2014 -  
Video Game -  
Cosplay - Manga -  
Movies ». Consulté  
le 27 août 2013.  
<http://www.conventiongameplay.be/>.



# ANNEXE X

Médiéval d'Oise - Journal municipal de Pontoise – Mai 2009 – Page 1 sur 2



## 24 heures avec Christophe Dargère, régisseur artistique de Médiéval d'Oise



**Le dimanche 17 mai prochain, le centre ancien vivra à l'heure médiévale !**

**La Ville de Pontoise vous invite une nouvelle fois à venir rencontrer artisans, troubadours, seigneurs et damoiselles venus du Moyen-Age.**

**En suivant pendant 24h Christophe Dargère, régisseur artistique, Pontoise Infos vous emmène dans les coulisses de cet événement.**

**9h :** rendez-vous avec Christophe Dargère, régisseur artistique de Médiéval d'Oise. Depuis 8 ans, cet événement pontoisien attire chaque année plus de 10 000 visiteurs. Damoselles, jongleurs, seigneurs, bouffons et conteurs animent les rues du centre ancien. Et tout cela nécessite des mois de préparation !

*"Il y a quatre ans, la Ville de Pontoise a fait appel à mes services comme régisseur artistique pour donner un nouveau souffle à cette animation et offrir aux spectateurs une nouvelle approche de l'histoire de la commune.*

*Pontoise est une cité médiévale avec un passé qui s'inscrit dans l'Histoire de France. Saint-Louis y a fait voeu de croisade, Louis VI le Gros a ordonné la construction du château de Pontoise... Grâce à Médiéval d'Oise, les Pontoisiens s'approprient ainsi un peu mieux l'histoire de leur commune",* explique Christophe Dargère.



Aujourd'hui, Christophe Dargère consacre sa journée à préparer, en étroite collaboration avec le Service Animation et Événementiel de la Ville, la prochaine édition qui aura lieu le 17 mai.

*"En tant que régisseur artistique, mon rôle est de proposer le thème, d'organiser la venue des acteurs, d'orchestrer les représentations des troupes et de planifier leurs besoins techniques, d'organiser l'agencement des différentes animations en fonction des lieux et de veiller à la diversité des attractions. Je dois proposer des idées nouvelles pour que les visiteurs soient chaque année étonnés et agréablement surpris",* confie-t-il.



**10h :** ce matin, Christophe Dargère peaufine la programmation de Médiéval d'Oise. *"Cette année, la faune et la flore du Moyen-Age seront à l'honneur... Nous réservons d'ailleurs quelques surprises aux visiteurs..."*

*La programmation s'articule autour de trois axes. Médiéval d'Oise a tout d'abord une vertu pédagogique. L'histoire de Pontoise est mise en scène à travers les démonstrations de l'artisanat de l'époque et les reconstitutions de campements et de batailles.*

*Cette manifestation se veut également culturelle. Pour cela, nous organisons des déambulations musicales et des pièces de théâtre burlesques. Enfin, Médiéval d'Oise est un événement ludique. Nous mettons en place de nombreuses animations comme des jeux pour les enfants et des ateliers d'apprentissage du maniement de l'épée",* explique Christophe Dargère. *"La difficulté en terme d'organisation d'une manifestation comme Médiéval d'Oise est d'être le plus réaliste possible quant à la restitution de la vie au Moyen-Age. Il s'agit de transporter les visiteurs dans un monde parallèle ! A Pontoise, le centre-ancien s'y prête particulièrement avec l'étroitesse des ruelles, l'architecture de certaines maisons, le charme des places..."*, conclut le régisseur artistique.



# ANNEXE X

Médiéval d'Oise - Journal municipal de Pontoise – Mai 2009 – Page 2 sur 2



**11h** : Christophe Dargère rencontre un représentant d'une troupe qui sera présente le 17 mai. "Le Moyen-Age s'étend sur mille ans, de l'an 500 à 1500. Il est donc riche d'évènements, d'épopées, de contes et légendes. Pour représenter au mieux toutes ces facettes du Moyen-Age, nous faisons appel à 18 compagnies soit une centaine d'acteurs, à une quinzaine d'exposants-artisans sur le marché, installons une dizaine de campements et reconstituons un village médiéval.



Les acteurs qui participent à Médiéval d'Oise sont de vrais passionnés de la vie au Moyen-Age. Une fois leur costume ou leur armure enfilés, ils parlent, marchent et vivent comme nos aïeux le faisaient à l'époque. Ils contribuent grandement à la réussite de l'évènement", confie Christophe Dargère avant de planifier l'intervention de la troupe. Avec le représentant de la compagnie des Armoises, tous deux recensent le matériel qui leur sera nécessaire, les besoins logistiques et organisent la future installation du campement et les animations qui seront réalisés par les acteurs de la troupe.



**14h30** : Christophe Dargère se rend en mairie. Il rencontre Elise Turbat, la responsable du Service Animation et Événementiel de la Ville. Ensemble, ils discutent de la décoration du centre-ville et de l'agencement des animations. A l'aide d'un plan, tous deux passent au crible toutes les attractions qui seront proposées au public. "Les visiteurs pourront cette année contempler des combats à l'épée, visiter des campements militaires, assister à des saynètes et des spectacles, suivre des déambulations... Ils pourront se familiariser avec l'artisanat ancien et les métiers de l'époque avec un apothicaire, un herboriste, un épicier, un tisserand, un fileur de lin, un cornetier (travail de la corne) et un talmelier (fabricant de pain)... Les visiteurs pourront également s'attabler à la taverne (installée pour l'occasion à la Maison des Associations) et découvrir les mets et saveurs d'antan. Médiéval d'Oise se veut avant tout populaire et conviviale", affirment d'une seule et même voix Christophe Dargère et Elise Turbat.

**18h** : notre régisseur achève sa journée de travail et quitte le royaume du Moyen-Age pour rejoindre la réalité. "Je suis confiant pour cette 8<sup>ème</sup> édition de Médiéval d'Oise. Cette fête commence à être connue et reconnue. Nous accueillons de plus en plus de visiteurs. C'est une joie pour nous de voir que notre travail et celui des acteurs séduisent. Chaque année, la Ville de Pontoise fait revivre son histoire grandeur nature. L'Histoire de France ne doit pas rester figée dans des livres d'école. Longue Vie à Médiéval d'Oise et rendez-vous le 17 mai !", conclut enthousiaste Christophe Dargère.

## Médiéval d'Oise

Dimanche 17 mai  
De 14h30 à 20h

Cette 8<sup>ème</sup> édition a pour thème "La faune et la flore médiévales".

Rens. auprès du Service Animation et Événementiel au 01 34 43 34 47.





## ANNEXE IX

Infos du Pays de Redon - 07-08-2013

LES INFOS REDON 1958 - mercredi 7 août 2013

3

Du lundi 19 au dimanche 25 août

## ANNEXE IX

Infos du pays de Redon  
07-08-2013

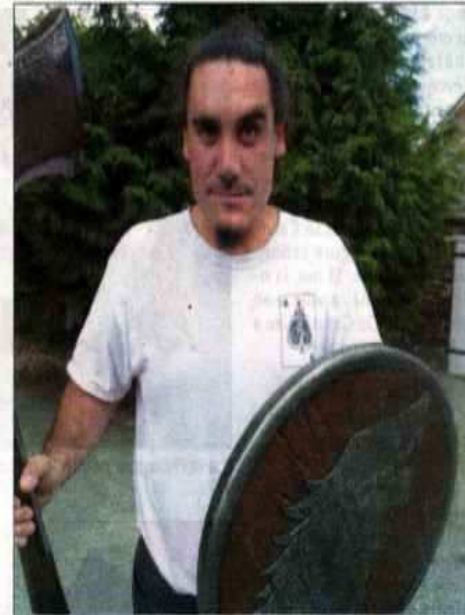
# Le Festival ludique sort la hache de guerre

En garde ! L'atelier l'Arme basée à Avesnac sort la grosse artillerie pour le Festival ludique de Redon avec ateliers de fabrication et arènes de combat.

D'entrée de jeu, le ton est donné. Le salon d'Armel Mansard, artisan de l'Atelier l'Arme, est rempli de haches, dagues, épées et boucliers. Pas mal, l'accueil ! Mais pas de panique. Elles sont toutes en mousse, recouvertes de latex et sont ultra-légères. « A part quelques bleus, c'est tout ce qu'on risque », explique-t-il. Artisan, autodidacte, il réalise lui-même et sur commande toutes ces armes médiévales qui alimentent le marché de l'héroïc fantasy et surtout du monde des jeux de rôle.

### DES ARMES MÉDIÉVALES PLUS VRAIES QUE NATURE

Ses secrets de fabrication ? C'est très simple. Armel réalise des patrons puis découpe les différentes parties de l'arme dans des planches en mousse avant de coller les morceaux, puis de les poncer avant de les peindre au pistolet en peinture de latex et le tour est joué. Encore faut-il



Armel Mansard est armé pour vous recevoir au festival ludique, à la Croix des Marins.

avoir le sens du détail et du réalisme qui font la particularité de l'Atelier l'Arme. « Je m'inspire d'armes historiques et j'y apporte ma touche, toujours de manière sobre et pragmatique, sans fioritures. »

C'est sur les marchés médiévaux qu'il vend aussi ses réalisations dans la région parisienne et l'Ouest de la France accompagné de Kenaz Cuir, spécialiste costumes et

accessoires médiévaux en cuir ainsi que de Fleur de fil, costumière basée à Nantes. Des réalisations qui sont utilisées lors de jeux de rôle grandeur nature ou de festivals réputés tels que Geekopolis, festival des cultures de l'imaginaire à Paris, Trolls et Légendes en Belgique, Cidre et Dragon à Merville-Franceville ou encore Kandorya près d'Angers qui rassemble près de 1200 personnes. « Il existe pas mal

de parties de jeux de rôle en Bretagne et sur tout le Grand Ouest. »

### LE JEU DE RÔLE : UN UNIVERS RICHE ET RÉGLÉMENTÉ

Membre de l'association Camp du Dragon qui organise des parties de jeux de rôle, il contribue à fournir le matériel et les accessoires mais pas seulement. « Le marché du jeu de rôle reste méconnu en France contrairement à l'Allemagne, la Belgique ou le Danemark. Pourtant, c'est un univers complet composé de bénévoles qui travaillent en groupe à l'écriture du scénario, à la préparation de personnages, aux costumes, au suivi des personnages entre deux jeux, aux règles, etc. » Sur un site Internet de jeu, les arbitres veillent aussi à la bonne conformité des armes. « Ils doivent respecter certaines normes. » C'est adolescent qu'Armel a commencé à réaliser des

haches et des épées. Aujourd'hui, il en a fait son métier soutenu par son amie Nolwenn qui ne boude pas son plaisir pour les combats médiévaux. Armel aimerait que le métier se développe davantage. Il réalise des pièces uniques, sur mesure et fait aussi des accessoires en mousse pour des troupes de théâtre.

En attendant, l'Atelier l'Arme exposera toute sa panoplie d'armes tout au long du festival ludique à la Croix des Marins. « Les gens pourront fabriquer eux-mêmes leurs armes et les tester directement dans des arènes de combat. » Il sera aussi accompagné de Kenaz Cuir, spécialiste de costumes et accessoires médiévaux en cuir.

Caroline Musquet

Plus d'infos sur <http://atelierlarme.fr>

La programmation du festival : [www.festival-ludique.eu](http://www.festival-ludique.eu)

### L'avant-festival

D'ores et déjà, deux lieux donnent le « la » du Festival ludique européen du 19 au 25 août à Redon, à travers deux expositions d'illustrateurs de jeux qui ont démarré le 1<sup>er</sup> août et qui s'achèveront à la fin du mois.

**Au Ciné Manivel et à la médiathèque J.M. Bollé.** Cette exposition réunit plus de 170 illustrations, esquisses et croquis divers. L'expo est une façon artistique d'aborder le jeu.



## Une jeune femme et

# ses doubles

Passionnée depuis huit ans par les jeux de rôle, elle s'imagine enquêteur, ange ou démon avec seulement un papier, un crayon.

### Quand avez-vous découvert les jeux de rôle ?

“ En 2005, en prépa intégrée de l'HEI de Lille, je parlais avec mon prof de chimie de Stars Wars, du Seigneur des anneaux. On s'est découvert cette passion commune. C'est lui qui m'a initiée aux jeux de rôles et j'ai rejoint La Guilde des stratèges, l'association qui existait au sein de notre école.

### En quoi cela consiste-t-il ?

“ Il faut réunir entre quatre et six joueurs autour d'une table, du papier, du crayon. Des dés ou pas. C'est tout ! Ce jeu repose sur l'imagination. Le conteur, le maître du jeu, expose le scénario et il brode dessus, il improvise. Le reste est affaire d'ambiance. Chaque joueur fait évoluer son personnage, doit choisir des directions et aide à développer l'histoire.

### Quel personnage avez-vous déjà incarné ?

“ J'ai joué un démon face à deux anges mais aussi un enquêteur de police, des types un peu bourrins parce que ça m'amuse. C'est exactement comme dans les jeux vidéos sauf qu'on n'a pas besoin d'ordinateur. Je fais aussi partie de la 59<sup>e</sup> Légion où, cette fois, c'est en costumes et grandeur nature. Je suis Princesse Leia (Starwars). Nous étions présents à la clôture de Lille Fantastic. Les gens se prenaient en photo avec nous !

### Qu'est-ce que ça vous apporte ?

“ Ça me sort du quotidien. Jouer à être quelqu'un d'autre, ça force aussi à développer son éloquence. Le seul problème, c'est le manque de temps. Je travaille et il m'est difficile de bloquer six heures pour une partie ! Quand j'y parviens, c'est pour revoir les autres membres de l'association. Nous en profitons pour nous donner des nouvelles, pour manger ensemble. Pour que le jeu soit moins long, on le divise en deux parties.

### Votre mari ne s'en inquiète pas ?



« Ça me sort de mon quotidien. Jouer à être quelqu'un d'autre, ça force à l'éloquence. »

“ Non, il joue avec moi. Je ne vous ai pas dit que nous nous sommes rencontrés aux Croisades lilloises de 2006 ?

Propos recueillis par DIANE LENGLET Photo SÉVERINE COURBE

- **Les Croisades du Nord**, en continu du 30 mars (14 h) au 1<sup>er</sup> avril (19 h), 13 rue de Toul, à Lille. Dortoir dans le gymnase de l'école, bar et restauration sur place. <http://croisadesdunnord.fr>
- **Ses coups de cœur :**
  - « Le Bubble bar, tenu par des amis, pour cette boisson originale. »
  - « La librairie des Quatre chemins, une caverne d'Ali Baba. »
  - « La salle du Splendid, place du Mont-de-Terre. »



## **ANNEXE VII**

**« Pour l'innovation Touristique en Bretagne Intérieur »**

**Appel à projets 2011**

**Direction du Tourisme et du Patrimoine**  
*Service du Tourisme*

**Dossier de candidature**  
**Demande soutien régional pour : Projet en activité (aide au lancement)**

Date de soumission du projet (réservé au Conseil Régional) :



## 1. Le porteur du projet

### *1.1. Identité du porteur de projet :*

Nom de l'association : « Le Camp du Dragon ».

Adresse : Brangolo

C.P. : 56430                      Ville : Mauron

Tél. : 02 97 22 87 14    Port : 06 64 25 99 71

Site Internet : <http://www.camp-du-dragon.fr>

Page facebook :

<https://www.facebook.com/pages/Le-Camp-du-Dragon/125252817564283?ref=ts>

### *1.2. Interlocuteur privilégié (contact avec le Conseil Régional) :*

Nom : DEROUBAIX Arnaud

Fonction :                              Responsable de la coordination du projet,  
de la maîtrise d'ouvrage, de la communication.

Tél. : 02 97 22 87 14    Port : 06 64 25 99 71

E-mails :                                      [contact@camp-du-dragon.fr](mailto:contact@camp-du-dragon.fr)

deroubaixarnaud@yahoo.fr,

## 2. Le projet : Le Camp du Dragon

### □□□□ Caractéristiques générales du projet

#### **Le Camp du Dragon :**

L'association Le camp du Dragon développe un événementiel annuel appelé « Le camp du Dragon » pour 2012 :

Il s'agit de la mise en scène ludique d'un gîte de groupe à Lizio ainsi que la mise en place de manifestations (interconnectées ludiquement) sur des sites de caractères ou d'exception en Bretagne Intérieure (L'Argoat).



Le Camp du Dragon est aussi un cadre de jeu médiéval fantastique où se déroulent de nombreuses aventures scénarisées pour un public familial, adolescents voir « adulescents » (jeunes adultes, geeks,...). Il a pour but de toucher principalement une niche avec son public spécifique de trentenaires « jeunes parents tendance joueurs ». Une quinzaine de dates/manifestations sont ainsi proposées sur l'année 2012.

L'Ouverture officielle est prévue le 8 avril 2012 avec une « Chasse aux œufs de Dragons » sur le site estival du Camp du Dragon à Lizio (Location Gite de groupe communal). La majorité des autres événements se dérouleront pendant les vacances scolaires 2012 ou certaines périodes spécifiques : Pâques, Eté, Toussaint (Halloween/Samain), jour de l'An,...

#### Plusieurs grandes lignes pour ce projet :

- ✓ Proposer des week-ends aventures hors du temps mais teintés d'identité culturelle et patrimoniale bretonne (mythes et légendes par exemple).
- ✓ Rester en cohérence avec la promotion du pays touristique de l'ouest à Brocéliande et ses actions (semaine du Dragon...).
- ✓ Définir un loisir novateur pour faire découvrir notre patrimoine d'une manière ludique ou dans une démarche de loisir récréatif & éducatif.
- ✓ Proposer une activité nature en imbriquant la typologie des lieux : sentiers de randonnées locaux, bâtiments/petite cité de caractères, espaces boisés...
- ✓ Intégrer un forfait touristique incluant Jeu/repas et mode d'hébergement immersif : tentes médiévales, gîtes typiques de caractères.
- ✓ Développer un jeu réel lié à un jeu virtuel par une interphase de création et de gestion (modules)
- ✓ Inclure des partenariats locaux (collectivités/privés, artisans, associations).

Ces actions d'animations sont aussi liées à une dynamique de « tourisme vert et légendaire » se développant dans le pays de l'ouest à Brocéliande. Aussi, ce projet vise à développer l'aspect « tourisme rural » en s'appuyant sur une expérience associative de 20 ans en termes de loisirs éducatifs.

**Pour de plus amples renseignements :** <http://www.camp-du-dragon.fr>

## **De nombreux projets identiques qui nous ont inspiré :**

### **En France depuis 2011 :**

Kandorya – <http://www.kandorya.com>

### **Au Québec depuis 17 ans :**

Le sanctuaire des Braves – Dans le cadre des romans fantastique pour Ados « Amos Daragon » - <http://www.sanctuairedesbraves.com> pour les enfants

Bicolline - <http://www.bicolline.org/> pour les adultes et familles

### **En Allemagne :**

Waldritter (Chevalier de la forêt) - <http://www.waldritter.de/> pour les enfants

Mythodea – <http://www.mythodea.de> pour les adultes et familles

Les Jeux de types Immersifs (Jeu de rôles grandeur nature, grands jeux, récréations médiévales, soirées enquêtes) se développent en Europe et dans le monde depuis quelques années. Il résulte d'un développement de la culture de l'imaginaire (via le cinéma et la littérature adolescente) et des propositions de loisirs de jeux-vidéos de type MMORPG (Massive and Multiplayers Online Roleplaying Game).

Notre type de jeu propose d'incarner un personnage (rôle) en costume le temps d'un week-end. Il permet de faire du tir à l'arc, de l'escrime, de décoder des énigmes et s'intégrer dans une ambiance Hors du Temps.

Nous souhaitons développer ce jeu dans un cadre « familial » pour adultes, accompagnants et enfants.

### **Communes d'implantation :**

Plusieurs communes vont contribuer à la mise en place de ce projet :

Centre Bretagne Est – Brocéliande, Mauron, Lizio et d'autres communes en Centre Bretagne ainsi que des partenaires privés sur le pays de l'ouest à Brocéliande (châteaux, manoirs...)

### **• Identité du porteur du projet :**

L'association « Le Camp du Dragon » est une association axée sur le développement et l'organisation d'événementiels immersifs :

- De développer des activités de jeux de rôles grandeur nature dans le cadre d'un univers de jeu développé sur de multiples supports (tous formats de jeux, multimédia, édition, spectacle vivant, etc.).
- De proposer une nouvelle expérience de tourisme ludique (séjours immersifs et ludiques, valorisation du terroir par le jeu, circuits touristiques ludiques, etc.)
- De proposer des animations tout public et/ou spécifiques (grands jeux, chasses aux trésors, rallyes, animations en salons ou festivals...)

Les Soirées enquêtes / Murder Party, GNs classiques, Grands Jeux d'Aventures, Animations patrimoniales et culturels...sont le corps de métier de l'association.

Notre proposition est de « *vous faire partager un peu de notre imaginaire et vous faire vivre des aventures hors du temps.* »

- **Les responsables :**

**L'association Le Camp du Dragon :**

**Son Objet :** développer des activités de jeux de rôles grandeur nature dans le cadre d'un univers de jeu développé sur de multiples supports (tous formats de jeux, multimédia, édition, spectacle vivant etc...) ; de proposer une nouvelle expérience de tourisme ludique (séjours immersifs et ludiques, valorisation du terroir par le jeu, circuits touristiques ludiques, etc ) ; de proposer des animations tout public et ou spécifiques (grands jeux, chasses aux trésors, rallyes, animations en salons ou festivals).

**R.N.A :** W563003724

**Président de l'association :** Raphaël Thébaud

**Secrétaire :** Gwénola David

**Trésorier :** Antoine Rialet

**Responsable communication et développement :** Arnaud Deroubaix

- **Calendrier prévisionnel 2011/2012 :**

- ✓ Rencontre avec le pays touristique de l'Oust à Brocéliande – Aout & Septembre 2011
- ✓ Rencontre avec les élus de la commune de Lizio – Octobre 2011
- ✓ Journée Shooting Vidéos – Illustration des supports médias. – Fin Octobre 2011
- ✓ Finalisation des supports de communication et ludiques (plaquettes, livrets et cartes de jeux, site internet/jeu, modules de gestion des inscriptions en ligne et interface ludique) – Novembre 2011 – <http://www.camp-du-dragon.fr>
- ✓ Stand aux Utopiales – Nantes – Du 9 au 13 Novembre 2011
- ✓ Inauguration du Camp du Dragon – Le dimanche 8 Avril 2012
- ✓ Présentation au Comité départemental du Tourisme du Morbihan – Avril 2012
- ✓ 16 – 20 Mai – Bataille historique L'aigle et le lion – Mauron – château du Bois de la Roche
- ✓ 27 Mai - Pentecôte du roi Arthur – Château de Comper - Centre de l'imaginaire Arthurien

- ✓ Saison jeux – Gite Aventure – Été 2012
- ✓ Festival « Cidre et dragon » Merville Franceville (Manche) – 15 & 16 Septembre 2012
- ✓ Festival « Retour de Flammes » en partenariat avec le Pays Touristique de l'Oust à Brocéliande – 31 Octobre 2012

- **Marchés et clientèles ciblées :**

Nous souhaitons avant tout toucher le grand public pour le « Camp du Dragon » :

- Un public familial appréciant l'imaginaire et le fantastique mais aussi les adolescents friand des univers fantastiques déclinés par le cinéma, les livres, les jeux vidéos. Nous souhaitons bénéficier de l'aura légendaire de Brocéliande et d'imposer notre concept auprès des familles de passage sur notre territoire pendant l'été.

- Mais aussi nous souhaitons toucher les « adulescents » (jeunes adultes, geeks,...).

Notre orientation est de cibler principalement cette niche de public « trentenaires » pour la plupart « jeunes parents à tendance joueurs ».

Une étude récente de la Fédération Française des Jeux de Rôles en Grandeur Nature (Etude statistique du milieu du GN du 2/02/2010 au 5/04/2010 - fedegn.org) nous a permis de définir notre type de public spécifique :

- ✓ masculin,
- ✓ trentenaire,
- ✓ marié avec des enfants,
- ✓ de catégories socio professionnelles de types cadres ou ingénieurs,
- ✓ moyennement aisés,
- ✓ travaillant le plus souvent dans l'informatique
- ✓ principalement joueur sur outil informatique via des réseaux internet.

***Nous souhaitons répondre à ce type particulier de public.***

De plus, suite à notre rencontre avec le pays touristique de l'Oust à Brocéliande, nous sommes sollicités par les entreprises en recherche d'activités ludiques et innovantes.

- **Liens avec le territoire :**

Lorsque l'idée est venue de concrétiser un projet d'une dizaine d'années, j'ai essayé de définir le « Camp du Dragon » en adéquation avec l'identité territoriale soutenu par le Pays Touristique de l'Oust à Brocéliande mais aussi par de nombreux associations locales ou collectivités. Le maître mot est la cohérence avec le territoire en se basant sur l'existant.

Le dragon est représentatif des contes et légendes, du patrimoine local. Il fallait s'y attacher et continuer à développer cette dynamique locale touristique.

Il fallait aussi offrir un lieu typé afin de se rattacher à l'imaginaire du touriste venu en Brocéliande. L'idée est donc de concevoir un espace scénarisé avec une décoration médiévale et fantastique.

- **Prise en compte du développement durable :**

Nous prenons en compte le développement durable en s'appuyant sur les trois aspects [économique](#), [social](#), et [écologique](#) des activités humaines.

- **L'aspect économique :**

Promouvoir l'artisanat grâce à une coopération de fait : Nous travaillons avec des artisans régionaux pour la fabrication de costumes, d'armures en cuir, de décor ou d'armes factices. (cf. Liste des partenaires en PJ)

Nous sommes dans un raisonnement de « Je relocalise en Bretagne ». L'idée est de promouvoir ainsi notre économie régionale.

Associer les structures d'accueil « [Rando plume – Rando accueil](#) » en région Bretagne afin de proposer des activités ludiques originales. Le maillage de ce réseau permet d'avoir des espaces de groupes à caractères patrimoniaux sur le centre Bretagne et nous souhaitons travailler conjointement avec ce réseau.

- **L'aspect social :**

À l'heure où le jeu vidéo est à son apogée, on constate un retour en force du jeu de société traditionnel. Cette renaissance s'explique par une volonté des joueurs de renouer avec des valeurs sociales telles que le partage, la transmission de savoirs, l'entraide.

En travaillant sur la cohésion sociale de par notre activité, nous essayons d'impliquer les participants à réagir, de jouer ensemble.

La notion de jeu permet de dépasser les clivages socioprofessionnels ou socioculturels et de développer la notion de coopération entre les participants. L'immersion oblige aussi à ce que les participants de nos activités soient impliqués dans le jeu et s'entraide.

Le camp du dragon s'inscrit dans cette dynamique de renouvellement de jeu traditionnel, basé sur l'aventure en milieu naturel d'une manière collective et dans le partage.

En plus d'avoir des règles de jeu réelles, Le camp du dragon favorisera bientôt l'échange entre les joueurs grâce à son site internet [www.camp-du-dragon.fr](http://www.camp-du-dragon.fr) qui sera mis en ligne en novembre 2011.

Implanté à Saint Brieuc de Mauron, Gnome Prod revendique ses origines bretonnes et un ancrage régional puisque le camp du dragon sera conçu, illustré et imprimé en Bretagne.

- **L'aspect Ecologique :**

**Education au développement durable :**

Notre concept est d'intégrer dans notre jeu, des notions d'éducation au développement durable. Nous souhaitons impliquer et faire réfléchir nos participants.

Le monde du jeu créé pour le camp du dragon reprend des problématiques environnementales (réchauffement planétaire, surpopulation localisé, problème de

l'eau, des ressources) et c'est au joueur de trouver des solutions.

### **Impression raisonné avec les interphases web :**

En développant notre interphase de gestion de nos participants, de nos futurs clients nous souhaitons développer le geste « no copy » et ainsi d'imprimer le strict nécessaire.

### **Impression raisonné avec le label Imprim'vert**

En maîtrisant la consommation d'énergie, en réduisant la production de déchets, en protégeant l'environnement et en faisant imprimer auprès d'une entreprise éco-responsable.

Notre imprimerie prestataire est labellisé « Imprim'Vert » et nous garantit que la gestion et le recyclage des déchets et consommables usagés sont effectués dans les filières agréées.

Notre imprimerie prestataire sélectionne ses fournisseurs pour leur engagement en faveur du développement durable et nous propose des supports recyclés et nous conseille.

- **Démarche éducative :**

L'inventivité de notre dispositif éducatif destiné à transmettre l'Histoire aux jeunes générations par un langage qui leur est adapté, sur fond de graphisme moderne tiré de photographies de personnages en situation grâce à notre partenariat avec un photographe professionnel. A partir de l'Histoire d'un monde fictif axé sur 4 peuples typés (renaissant, médiéval, viking et celte), « c'est toute l'Histoire européenne que met en scène " LE CAMP DU DRAGON" »

### **Travaux déjà réalisés sur le sujet :**

La réalisation de cette entreprise est l'aboutissement de 20 années d'animations et de propositions d'événements associatifs qui m'ont permis de développer ce concept :

- ✓ Mise en place des Soirées Auberge (soirées jeux immersives) – Base de Loisirs de Villelume – La Gorgue 59 - Association Les Derniers de Solace
- ✓ Mise en place de Jeux Immersifs de types Grandeur Nature de 50 à 300 participants - Association les Créateurs d'Univers, la fantastique comédie
- ✓ Organisation du Tournoi National de Trollball – Association La Fantastique Comédie - Marché médiéval fantastique, tournoi d'épées latex, animations et spectacle.
- ✓ Petite Traversée – Organisation de voyages organisés à destination de MASS LARP (Grands jeux de rôles grandeur Nature entre 5000 et 12000 participants : Mythodea, Gathering, Drachenfest...) en Angleterre et en Allemagne. 90 participants en convoi. Organisé par la Fédération d'Associations La Guilde de Bretagne conjointement avec Bicolline (Québec) et LARP.be (Belgique)

### **Mise en place d'animations immersives et interactives**

#### **Animations interactives :**

- ✓ Lizio – Salon des artisans d'arts – 2006/2009 (Grande ménagerie Féérique – Animation Pirate – Animation Raoul le lutin...)
- ✓ Anor – Festival La forêt enchantée – 2006/2008
- ✓ Tréhorentec – Festival Derrière les talus - 2003

- ✓ Les champs Libres - Animation ludique et interactive – Thématique Polar – Avril 2010
- ✓ La Hunaudaye – Plédéliac - Animation ludique et interactive – Fin Juillet 2011 – Aout 2010
- ✓ Concarneau – Ville close - Animation ludique et interactive – Journée du patrimoine – Mai 2009

### **Implantation et développement sur 3 ans :**

Notre association s'engage dans une démarche de développement et d'implantation d'activités de types immersifs en Centre Bretagne et avec nos partenaires locaux et régionaux.

Nous souhaitons à terme dans les trois années qui vont suivre :

- ✓ amplifier nos capacités d'accueil sur nos événements
- ✓ être identifié comme une référence en termes de loisir novateur en France
- ✓ être reconnu auprès des autres événements européens (en Allemagne, Belgique, ...)
- ✓ Accroître l'impact d'un territoire légendaire (Brocéliande) en utilisant des sites peu visités comme le château du Bois de la Roche à Mauron.

De plus, nous souhaitons développer pour 2013 et 2014 un événement et envisager un partenariat avec la coopérative de travailleurs (Canadienne et Québécoise) : Bicolline. <http://www.bicolline.org>

Cette société est reconnue comme le plus vaste domaine dédié au jeu de rôles grandeur nature à travers le monde.

Quelques exemples de prix reçus par Bicolline :

- ✓ *Prix d'excellence du tourisme par l'Association des Camps du Québec (ACQ) en 2009*
- ✓ *Prix du tourisme Gala de distinction en 2009*

Fondé en 1996, le Duché de Bicolline est un vaste domaine avec plus d'une centaine de bâtiments et une auberge médiévale construite en 2003, le Duché est le plus grand site du genre au Québec. Aujourd'hui, il fait place au légendaire Sanctuaire des Braves, situé en bordure de la forêt mauricienne où la rivière Souris se trace un chemin discret.

### **Démarche de professionnalisation**

Notre démarche est aussi une volonté de professionnalisation du loisir immersif en développant un marché touristique de « Niches ».

Notre démarche est donc de lancer, d'amplifier et d'accroître le projet et son impact national.



Cultures de l'Imaginaire, festivals et collectivités territoriales

ANNEXE VI

## 18ème régiment d'infanterie de ligne

Association Loi 1901

Reconstitution historique en Midi-Pyrénées



Crédit texte et photo autorisé : <http://18eme-de-ligne.fr>

Les intérêts et objectifs de nos membres sont multiples et variés. Aussi nous attachons-nous à les satisfaire au mieux tout en essayant de conserver rigueur et sérieux dans notre démarche.

L'intérêt pour l'aspect uniformologique (autant pour l'honneur de porter ces glorieux uniformes que de chercher à les reconstituer le plus fidèlement possible à partir d'un texte ou d'une gravure) la passion des armes anciennes et l'apprentissage de leur maniement dans les conditions de l'époque, l'esprit de corps et la camaraderie qui nous permettent de partager l'effort, le dépaysement d'un bivouac et les voyages historiques partout en Europe sur les traces de la Grande Armée sont autant de raisons qui nous rassemblent au sein de l'association.

Nous reconstituons la première compagnie de fusiliers du 1er bataillon du 18ème régiment d'infanterie de ligne au début de l'Empire. Cependant nous

participons à des événements de reconstitution de toute la période de la Révolution Française à la fin du Premier Empire en adaptant nos tenues pour les rendre crédibles.

Mais avant de "jouer au soldat" sur le terrain, nous devons passer par de longues recherches sur l'uniformologie, les modes de vie, les règlements sur les manœuvres ou le quotidien du soldat, s'imprégner des mémoires de ceux qui ont vécu l'Épopée afin de tenter de reconstituer une vision réaliste de la vie de nos glorieux ancêtres dans le respect des traditions et des techniques de l'époque.

Ces connaissances acquises et continuellement renouvelées nous permettent alors d'endosser l'uniforme et de parcourir l'Europe pour revivre différentes situations, garnisons, escarmouches, marches, grandes batailles, parades et même bals, que ce soit dans des lieux prestigieux ou des sites vierges de toute civilisation moderne, afin de tenter de capturer ces quelques secondes hors du temps.

La reconstitution historique constitue une expérience enrichissante autant sur le plan culturel qu'humain, elle permet de retrouver des amis de tous les pays et de partager des moments inoubliables ensemble, emplis d'instant de bonheur, autant dans l'ambiance d'une soirée de bivouac que dans la rigueur et le respect de la discipline militaire.

Elle nous permet de retrouver le sens des mots Honneur, Courage, Gloire, Dépassement de soi, et surtout elle nous fait revivre des passages de l'Histoire que nous avons pu lire et relire avec passion, ou qui nous faisaient rêver, gamins, lorsque nous entendions résonner les noms mythiques de Rivoli, Austerlitz, Iéna, Friedland ou Wagram...