

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

**LE QUÉBEC MÉDIÉVALISTE :
UNE ÉTUDE DE LA REPRÉSENTATION DE LA PÉRIODE MÉDIÉVALE
DANS LES LIVRES DE RÈGLES D'ACTIVITÉS DE JEUX DE RÔLES
GRANDEUR NATURE AU QUÉBEC**

**MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN HISTOIRE**

**PAR
CHAD HANDFIELD-FORTIER**

MARS 2025

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

RÉSUMÉ

Les jeux de rôles grandeur nature (GN) à thème médiéval sont un loisir réunissant plusieurs dizaines de milliers de joueurs au Québec chaque année et se pratiquent lors d'événements répartis dans tout le territoire. Ces jeux proposent une expérience unique dans le cadre de laquelle un groupe de gens n'ayant pas vécu la période médiévale s'en inspirent pour se créer une activité récréative. C'est cette forme de jeux qui est au cœur de cette recherche afin de répondre à la question suivante : quelle est la représentation de la période médiévale dans les livres de règles d'activités de jeux de rôles grandeur nature au Québec ? Le but de cette étude est d'analyser quelle perception ont les Québécois de la période médiévale dans une situation qui se veut ludique, non académique. Dans cette optique, nous avons sélectionné onze organisations de jeux de rôles GN québécois et en avons analysé les livres de règles encadrant leurs activités. Après une revue de la littérature scientifique sur les jeux de rôles et le médiévalisme en introduction, ce mémoire s'articule en trois chapitres. Le premier s'intéresse à ce qui rend uniques les jeux de rôles GN et se penche également sur leurs similitudes avec les activités de reconstitution historique. Ce chapitre met en évidence les priorités des organisateurs d'événements GN dans ce contexte d'activités non pas de reconstitution historique, mais bien d'évocation historique. Leur premier objectif est de mettre en place une ambiance médiévale et non de réaliser une reconstruction fidèle de l'histoire de cette époque. Le second chapitre examine le processus de création par les organisateurs d'un univers fictif dans lequel leurs jeux se déroulent. Nous y abordons les moyens dont disposent les joueurs afin de créer les personnages qu'ils incarneront lors de la tenue des activités. Cette analyse met en lumière la volonté des organisateurs de ces jeux de s'inspirer de l'intégralité des 1000 ans de l'ère médiévale, créant une image anachronique de la période. Nous nous attardons également dans ce chapitre sur une série d'erreurs historiques que les GN font de manière délibérée, le tout pour créer une expérience offrant une plus grande liberté d'interprétation aux joueurs. Notre troisième et dernier chapitre propose une analyse des règles concernant les interactions entre les joueurs, soit celles portant sur les aspects plus ludiques de ces activités. Nous nous attardons en particulier sur les règles encadrant les affrontements entre les joueurs, l'utilisation d'éléments fantastiques comme la magie et la réalisation de

jeux politiques. Ce chapitre nous permet de bien mettre en valeur la volonté des organisations de jeux de rôles GN de normaliser les éléments les plus exceptionnels de la période médiévale pour les rendre courants et accessibles à leurs joueurs. Ce mémoire nous permet de dégager une représentation accessible, fantastique et fantasmée de la période médiévale dans laquelle des éléments d'exception sont normalisés afin d'offrir aux joueurs qui participent aux activités de jeux de rôles GN au Québec un cadre inclusif, très ludique et varié.

REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait pu être achevé sans le concours inestimable de Mme Marise Bachand, qui a accepté en fin de parcours de devenir ma directrice de recherche pour me permettre de mener à bien ce mémoire. Un grand merci également à M. Adel Dahmane, vice-recteur aux études et à la formation de l'UQTR, dont l'intervention a permis de me mettre en contact avec Mme Bachand. Sans son aide, la complétion de cette recherche aurait été des plus ardues. Merci également à mesdames Jenny Brun et Maryse Paquin qui ont accepté d'évaluer mon mémoire. Merci pour leurs commentaires constructifs.

Je souhaite aussi souligner le soutien indéfectible de ma mère, Lucie Fortier, qui a été toujours présente pour moi et qui m'a aidé de tant de manières, notamment durant cette recherche parfois semée d'écueils. Elle est la toute première lectrice et correctrice de mes textes. Merci également à mon père, Patrick Handfield, qui s'est montré intéressé et bien impatient d'enfin pouvoir lire le résultat de tout ce travail. On y est! Ces deux personnes ont été dès les tout premiers instants les témoins de mon intérêt pour l'histoire, qui devint rapidement ma passion, et tous deux m'encouragent à la vivre pleinement.

Aussi, se méritant de sincères remerciements, mes grands-parents, Réjeanne Roy, Yvon Fortier, Ronald Handfield et Jeannine Raymond qui, dès mon plus jeune âge, ont encouragé mon intérêt pour l'histoire et se sont intéressés à l'avancement de mes travaux de recherche.

Finalement, ce mémoire n'aurait simplement pas pu être réalisé sans deux hommes, Miakim L'Heureux et Patrick Naud, qui tous deux m'ont fait découvrir l'univers des jeux de rôles grandeur nature il y a de ça plusieurs années. Ce sont eux qui m'ont initié à ce nouvel univers de jeux, dans lequel mon imagination a pu s'exprimer munie d'une épée, alliant l'histoire (médiévale) et les histoires qu'on avait le bonheur de créer. J'étais servi! Ils ont semé la première étincelle qui m'a amené aujourd'hui à en faire le sujet d'étude de mon mémoire. Merci à vous deux.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	i
REMERCIEMENTS	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
LISTE DES FIGURES	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
INTRODUCTION.....	1
MÉDIÉVALISME ET JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE : QU'EST-CE À DIRE QUE CECI?	3
Médiévalisme	3
Jeux de rôles grandeur nature (GN)	4
REVUE DE LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE	7
Jeux de rôles : un sujet d'étude interdisciplinaire local et international	7
Le médiévalisme : une étude du présent par le passé	14
OBJECTIFS, CORPUS DE SOURCES ET MÉTHODOLOGIE	21
CHAPITRE 1	24
RECONSTITUTION HISTORIQUE OU ÉVOCATION HISTORIQUE?	24
1.1.1 Comment le Grandeur Nature influence et définit le jeu de rôles	25
1.1.2 Reconstitution historique : la fidélité au passé	28
1.1.3 Évocation historique : une lecture souple et créative du passé	33
1.2 TERMES ET EXPRESSIONS : L'ÉVOCATION HISTORIQUE DANS LE LANGAGE DU JOUEUR DE JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE	37
1.2.1 <i>Roleplay</i>	37
1.2.2 Décorum	38
1.2.3 En jeu et hors-jeu	42
1.2.4 L'organisation	45
Résumé du chapitre	46
CHAPITRE 2	48
JEUX DE RÔLES ET UNIVERS FICTIFS :	48
UN MÉDIÉVAL FANTASTIQUE, FANTASMÉ ET VOLONTAIREMENT ANACHRONISTIQUE	48
2.1 LES UNIVERS FICTIFS ET LA CRÉATION DE PERSONNAGES.....	49
2.1.1 La création d'univers fictifs, un exercice de démiurgie.....	49

2.1.2 Les personnages : leurs caractéristiques et leur <i>background</i>	52
2.2 ERREURS ET ANACHRONISMES VOLONTAIRES	65
2.2.1 La discrimination	65
2.2.2 Jeux de rôles à thème médiéval : mais de quel médiéval est-il question?	72
Résumé du chapitre	76
CHAPITRE 3	79
LE MÉDIÉVALISME AU SERVICE DU JEU :	79
VIOLENCE, MAGIE ET POLITIQUE LUDIQUES	79
3.1 VIOLENCE LUDIQUE: QUAND LA GUERRE DEVIENT UN ASPECT DU JEU 80	
3.1.1 « La guerre, la guerre c'est pas une raison pour se faire mal! »	80
3.1.2 Armes et armures, des outils de destruction minime ou comment les jeux de rôles grandeur nature abordent l'utilisation d'armes fictives	87
3.2 RELIGION ET MYSTICISME, MIRACLES ET MAGIE : LE FANTASTIQUE DANS LES JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE	95
3.2.1 Magie, sortilèges et enchantements	96
3.2.2 Artéfacts, reliques et autres objets magiques	103
3.2.3 Dieu, dieux et miracles : le divin dans le jeu et au service du jeu	106
3.3 JEUX DE POLITIQUE, POLITIQUES DE JEUX	111
3.3.1 Absence de politisation du jeu et durant la participation en jeu	112
3.3.2 Politique directe.....	113
3.3.3 La politique indirecte.....	118
Résumé du chapitre	124
CONCLUSION	126
BIBLIOGRAPHIE	130

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Des joueurs en costumes.....	7
Figure 2 : Des joueurs interprétant leur personnage respectif	11
Figure 3 : Installations du Duché de Bicolline	40
Figure 4 : Joueur en zone d'inscription hors-jeu.....	43
Figure 5 : Un organisateur en zone administrative	45
Figure 6 : Carte de l'univers fictif d' <i>Arkadia Médiévale</i>	50
Figure 7 : Joueurs incarnant des Orques	55
Figure 8 : Une joueuse incarnant une combattante	69
Figure 9 : Des armures inspirées de toutes les époques	74
Figure 10 : Affrontement entre deux groupes de joueurs	82
Figure 11 : Des joueurs et leur armes factices	90
Figure 12 : Une joueuse en armure	93
Figure 13 : Une joueuse incarnant une prêtresse	109
Figure 14 : Groupe de joueurs typiques	120

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Points d'armures selon le GN <i>Terra Magica</i>	92
Tableau 2 : Points d'armures selon le GN <i>Orbis L'héritage</i>	92
Tableau 3 : Sortilèges du Magicien.....	97

INTRODUCTION

La période historique connue sous le nom de Moyen Âge, aussi désignée comme étant l'âge sombre pour certains, est l'une des périodes historiques les plus fascinantes. Revisitée et réinterprétée dans de nombreux médias tels des romans ou des bandes dessinées, en passant par le cinéma et les jeux vidéo, cette période historique est source d'intérêt et d'inspiration. On pourrait croire que cette fascination concerne uniquement les nations et cultures ayant connu cette période, et bien non! On retrouve au Québec un intérêt pour tout ce qui a trait au médiéval, dans un continent n'ayant aucunement vécu cette époque, et cela dans une société ayant été fondée bien après qu'elle ait été achevée. L'une des manifestations les plus intéressantes de cet intérêt sont les jeux de rôles grandeur nature¹. Au Québec, cette activité ludique, au cours de laquelle des joueurs et des joueuses interprètent physiquement un personnage selon un thème défini, porte bien souvent sur un thème médiéval. Apparues à la fin des années 1980 au Québec, les activités de jeux de rôles grandeur nature, aussi appelées plus simplement GN (diminutif de « grandeur nature ») par ses participants, réunissent des milliers de Québécois et de Québécoises à travers la province. Les GN sont répartis dans différentes activités se déroulant principalement durant la période estivale. Il s'agit de rencontres durant lesquelles les joueurs et les joueuses se costument de pied en cap d'habits aux allures médiévales, afin d'interpréter un personnage composé spécifiquement pour l'activité. Ainsi, nous nous retrouvons avec plusieurs milliers de personnes participant à un

¹ Il existe deux façons d'écrire jeu de rôle, soit rôle au singulier ou au pluriel. Nous privilégions la graphie au pluriel dans ce mémoire. Ce choix s'appuie sur deux articles produits par l'OQLF, dont le premier précise que dans sa forme grandeur nature, les deux accords sont acceptés.

Éditeur de l'Office québécois de la langue française, « Jeu de rôle grandeur nature », *Grand dictionnaire terminologique* [En ligne], <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8358755/jeu-de-rolegrandeurnature#:~:text=Au%20pluriel%2C%20on%20écrit%203A%20des,grandeurs%20natures%20et%20des%20GN> (Consulté le 6 novembre 2024).

Éditeur de l'Office québécois de la langue française, « Jeu de rôles », *Grand dictionnaire terminologique* [En ligne], <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/2199584/jeu-de-role> (Consulté le 6 novembre 2024).

événement basé sur une période de l'histoire que leur pays n'a jamais connu. C'est cet intéressant paradoxe qui nous a incité à nous pencher sur une question bien spécifique et qui a inspiré la conduite de cette étude: quelle est la représentation de la période médiévale dans les activités de jeux de rôles grandeur nature au Québec?

Considérant la nature de notre sujet d'étude, soit une étude médiévaliste du phénomène des jeux de rôles grandeur nature, notre revue de la littérature peut s'articuler en deux grands axes. Le but de notre recherche étant de dresser une étude médiévaliste du phénomène des jeux de rôles grandeur nature, le premier axe concerne la littérature scientifique traitant des jeux de rôles en général, tandis que le second axe porte sur le médiévalisme en tant que champ de recherche de la discipline historique. Ces deux sujets étant des champs de recherche que nous pourrions qualifier de « niches », ils n'ont pas retenu l'attention de beaucoup de chercheurs québécois. Les grands travaux concernant ces champs d'études sont donc issus d'une littérature internationale plutôt que québécoise ou même canadienne. Cependant, leur validité demeure puisqu'il s'agit d'étudier les jeux GN dans un contexte québécois. Les recherches réalisées sur le sujet de façon plus globale et internationale nous fournissent moult informations et théories pertinentes sur ces deux sujets. Ainsi couplées avec différents livres de règles de jeux de rôles grandeur nature des plus variés, nous pourrions dresser un portrait concret de la représentation de la période médiévale telle qu'elle est véhiculée dans ces activités.

Dans un premier temps, il est important de bien définir le médiévalisme et les jeux de rôles grandeur nature. Nous ferons ensuite la revue de la littérature scientifique, puis présenterons notre corpus de sources ainsi que la méthodologie que nous avons appliquée pour dépouiller ce corpus. Nous concluons l'introduction de ce mémoire en exposant certains termes communs au monde du GN susceptibles de se retrouver dans notre étude et dont la signification pourrait échapper à une personne non initiée à ce type d'activités.

MÉDIÉVALISME ET JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE : QU'EST-CE À DIRE QUE CECI?

Médiévalisme

La définition littérale du mot médiévalisme si l'on se fie au dictionnaire *Larousse* serait : « Goût pour tout ce qui est relatif au Moyen Âge². » La définition ici citée démontre qu'il est justifié pour nous de définir clairement ce que nous entendons par études médiévalistes, car si la définition du dictionnaire *Larousse* n'est pas erronée en soi, elle ne s'applique toutefois pas à notre sujet d'étude. Afin d'obtenir une définition plus appropriée, nous nous tournons vers celle proposée par Aude Mairey, directrice de recherche au CNRS en histoire médiévale au LaMOP (Laboratoire de médiévistique occidentale de Paris), telle que présentée lors de son séminaire d'introduction au médiévalisme en 2019. Elle le définit en ces termes, soit « la réception, l'interprétation ou la recreation du Moyen Âge européen dans les cultures post-médiévales »³. Cette définition est plus appropriée à notre propos. Une étude médiévaliste est une étude et une analyse de la représentation d'éléments médiévaux présents dans un média tiers. L'utilité d'une telle étude est d'analyser et de comprendre la perception qu'un groupe a de la période médiévale.

Nous disposons toutefois d'une autre définition, ou à tout le moins, d'un historique du terme médiévalisme qui mérite également que l'on s'y attarde. Dans le *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : le médiévalisme*, Vincent Ferré en livre une définition exhaustive et montre son évolution dans le temps⁴. Tout comme dans les définitions précédentes, Ferré définit le médiévalisme comme étant une étude de la réception ou de la recreation de la période médiévale. Il souligne également le fait que le terme compte de très nombreuses utilisations, allant de l'étude de la réception ou de la recreation de la

² Éditeur du Dictionnaire Larousse, « Médiévalisme », *Dictionnaire Larousse* [En ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/médiévalisme/50138#:~:text=au%20Moyen%20Âge,-.médiévalisme%20n.m.,est%20relatif%20au%20Moyen%20Âge> (Page consultée le 18 octobre 2023).

³ Aude Mairey, *Le médiévalisme — Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction 1* [En ligne], <https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/> (Page consultée le 8 août 2022).

⁴ Vincent Ferré, « Médiévalisme (concept) », Anne Besson, William Blanc et Vincent Ferré, dir., *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : le médiévalisme*, Paris, Éditions Vendémiaire, 2022, p.278-281.

période médiévale, à l'étude de cette période elle-même. Selon Ferré, la raison de ce mélange des deux champs d'études relève de certaines confusions autour des termes, découlant notamment d'erreurs de traduction ou de confusion linguistique. En effet, selon lui, le terme « médiévalisme » serait souvent associé au terme anglophone *medievalism* qui recouvre les deux champs d'études. Cette confusion serait notamment attribuable à l'auteur italien Umberto Eco qui a popularisé le terme « néomédiévalisme » afin d'éviter l'association des deux champs d'études que sont le médiévalisme et le médiévisme. La définition de Ferré et son exposé de l'évolution du terme médiévalisme sont très intéressants, car au-delà d'une simple définition, Ferré soulève un fait important ; soit que le terme médiévalisme, et ce qu'il représente ont fortement changé au gré des recherches réalisées au fil des années, faisant en sorte qu'une étude telle que la nôtre se doit de prendre également en compte ces évolutions. Dans le cas de notre propre étude, il s'agit d'une analyse de la représentation du Moyen Âge dans des activités de jeux de rôles grandeur nature. Mais qu'est-ce qu'un jeu de rôles grandeur nature exactement?

Jeux de rôles grandeur nature (GN)

Attardons-nous initialement sur la composition de l'énoncé « jeux de rôles grandeur nature » en lui-même et auquel nous référerons régulièrement dans ce mémoire par l'acronyme GN. On peut aisément répartir en deux éléments distincts ce qui le constitue, soit « jeux de rôles », et « grandeur nature ». La définition de ce que sont des jeux de rôles peut varier beaucoup, car elle change en fonction des contextes dans lesquels les jeux sont pratiqués. Concrètement, la définition de jeux de rôles est simple ; il s'agit d'une activité exercée durant laquelle un ou des participants incarnent un rôle qui est différent de leur identité au quotidien. Ses applications sont multiples, pouvant aller d'une activité ludique à une autre ayant un but plus sérieux, tels des programmes de soutien psychologique, voire même éducationnel. Le *Cambridge Dictionary* définit le jeu de rôles comme étant: « *a game in which people dress up and pretend to be particular characters*⁵ ». Dans cette même veine, le dictionnaire *Antidote* le définit comme étant un

⁵ Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, «Role-playing Game», *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus* [En ligne], Cambridge, Cambridge University Press & Assessment.

« jeu ou technique d'analyse psychologique dans laquelle chacun incarne un personnage »⁶. Ainsi, un jeu de rôle peut prendre de multiples facettes qui vont venir dicter les éléments spécifiques de l'activité. L'une des plus connues est celle du jeu de rôles sur table, soit une activité lors de laquelle des joueurs conçoivent des personnages qu'ils feront évoluer dans un scénario dicté par un autre joueur prenant le rôle de metteur en scène, communément appelé un « MJ », qui est un acronyme pour « Maître du Jeu ». Il décrit l'univers du jeu et propose des interactions aux personnages des joueurs et joueuses pour les guider.

Dans le cas qui nous intéresse spécifiquement, il s'agit non pas de jeux de table, mais bien de jeux qui se jouent dans une interprétation « grandeur nature ». Avant d'aborder la signification du terme « grandeur nature » lorsqu'il est mis en relation avec celui de « jeux de rôles », il convient de définir d'abord ce que veut dire l'expression « grandeur nature ». Selon le dictionnaire *Le Robert*, l'adjectif grandeur nature désigne simplement quelque chose : « qui est représenté selon ses dimensions réelles⁷. » Le dictionnaire intégré au correcteur *Antidote* quant à lui le définit ainsi : « se dit d'une représentation (dessin, plan, sculpture, maquette) qui est de la même grandeur que la chose ou la personne représentée⁸. » Ainsi, le terme grandeur nature est on ne peut plus clair. Il s'agit simplement d'une représentation qui se veut être de la même grandeur ou taille que l'élément sur lequel elle est basée. En nous fiant aux définitions dont nous disposons, nous pouvons donc dresser un portrait simple d'une telle activité. Un jeu de rôles grandeur nature est une activité de jeux de rôles dans laquelle les participants incarnent un rôle, et cela à taille réelle, non pas via un médium tiers, tels un jeu vidéo ou bien un jeu de rôles sur table. Pour cette raison, un jeu de rôles grandeur nature se différencie des autres modèles existants du fait que les différents éléments le composant ne sont pas fictifs. Les costumes, les décors et tout ce qui sert à mettre en place l'univers fictif dans lequel les joueurs et les joueuses progressent sont réels et tangibles.

<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/role-playing-game> (Page consultée le 8 août 2022).

⁶ Éditeur du Dictionnaire Antidote, « Jeu », *Dictionnaires Antidote*, S. l., Gruide, 2022.

⁷ Éditeurs Le Petit Robert en ligne, « Grandeur », *Le Robert en ligne* [En ligne], Paris, Édition le Robert, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/grandeur> (Page consultée le 8 août 2022).

⁸ Éditeurs du Dictionnaire Antidote, « Grandeur nature », *Dictionnaires Antidote*, S. l., Gruide, 2022.

Sébastien Kapp, un sociologue belge ayant écrit de nombreux textes et articles sur les jeux de rôles de différents types, propose dans sa thèse de doctorat intitulée « L’immersion fictionnelle collaborative une étude de la posture d’engagement dans les jeux de rôles grandeur nature » (2013) une excellente définition de ce qu’est un jeu de rôles grandeur nature en le différenciant des autres jeux de rôles :

Ces personnes participent à un jeu de rôle grandeur nature [dit « GN »]. Mais ce jeu de rôle possède une caractéristique un peu particulière, qui le différencie de son cousin, le jeu de rôle sur table ou « papier- crayons ». On ne s’y assied pas autour d’une table pour raconter les aventures d’un héros, et on n’y jette pas de dés pour décider de la réussite d’une action. On les vit « grandeur nature » en incarnant un personnage de pieds en cape qui vivra des aventures dans un univers à la fois fictionnel et matériel, créé de toutes pièces grâce à des décors, des effets spéciaux, des costumes ou des accessoires, mais avant toute chose, grâce à une bonne dose d’imagination⁹.

Par ailleurs, il est important de comprendre que malgré le sujet de cette étude, tout jeu de rôles grandeur nature n’a pas comme thème un univers fictif de type médiéval. Il existe une pléthore de types de jeux et de thèmes, par exemple des jeux de rôles à thème postapocalyptique, soit un jeu se déroulant dans un monde ayant subi un événement apocalyptique duquel les joueurs seraient des survivants. Ou encore un thème western, inspiré d’histoire de cowboys et de trappeurs du Nord, voire des jeux de rôles ayant pour thèmes des histoires de vampires, inspirés du roman de Bram Stoker et de ses successeurs spirituels. En somme, la seule limite pour un thème d’une activité de jeux de rôles grandeur nature est l’imagination des organisateurs et des participants.

⁹ Sébastien Kapp, « L’immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d’engagement dans les jeux de rôles grandeur nature », Thèse de doctorat (anthropologie), École des hautes études en sciences sociales, 2013, 502 p.

FIGURE 1**Des joueurs en costumes**

Source : Livre de règles de *Brumelance*, 2023, p.5.

REVUE DE LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE

Notre bilan de littérature scientifique aborde, dans un premier temps, l'étude des jeux de rôles dans leurs différentes déclinaisons et non uniquement dans leur version grandeur nature. Dans un second temps, il examine le médiévalisme comme champ qui s'intéresse au présent à partir du passé.

Jeux de rôles : un sujet d'étude interdisciplinaire local et international

Si l'on aborde les grandes orientations de recherche concernant les jeux de rôles et les jeux de rôles grandeur nature, les questionnements les plus souvent évoqués et documentés portent sur les éléments qui constituent ce type de jeux. En somme, les recherches basées sur les jeux de rôles se penchent sur les éléments faisant qu'un jeu est considéré comme étant un jeu de rôles. Dans la même veine, il est question d'identifier les éléments d'un jeu de rôles grandeur nature qui le différencie d'un sport lambda, qui lui permet alors de se mériter une étiquette supplémentaire de « grandeur nature ». Dans l'ensemble de la littérature scientifique sur les jeux de rôles, celle qui concerne

spécifiquement les jeux de rôles grandeur nature est encore assez rarissime, mais étonnamment, elle n'est pas inexistante au Québec. En effet, la majorité des travaux ayant été réalisés sur ce sujet sont d'origine internationale. C'est un fait logique en soi puisque le phénomène des jeux de rôles grandeur nature et celui des jeux de rôles en général sont originaires des États-Unis, du Royaume-Uni ou encore la France. Malgré tout, le Québec a produit quelques études sur le sujet. Par exemple, Marie-France Bonsaint a présenté en 2007 un mémoire en anthropologie intitulé « La création d'un monde secondaire : une étude d'un jeu de rôles québécois »¹⁰. Cette étude, en plus d'être pertinente pour nous en raison de sa nature québécoise, l'est également parce que le sujet de Bonsaint est l'étude d'un jeu de rôles grandeur nature spécifique, soit *Le Duché de Bicolline*, un jeu de rôles grandeur nature dont le livre de règles est également inclus dans notre propre étude. La différence première étant que si Bonsaint a consacré son étude uniquement à l'analyse du *Duché de Bicolline*, ses règles de jeux font partie intégrante de notre corpus de sources. En outre, l'étude de Bonsaint étant de nature anthropologique, son approche est foncièrement différente de la nôtre qui elle se veut médiévaliste. Cela demeure cependant très enrichissant pour nous de considérer les études faites au Québec et le mémoire de Bonsaint est un très bon exemple. Si sa recherche a été réalisée sur les jeux de rôles grandeur nature, il est très circonscrit puisqu'il porte sur une organisation précise offrant cette forme de jeux. Effectivement, l'objectif de Bonsaint de présenter une étude globale du *Duché de Bicolline* se concentre sur cette organisation de jeux de rôles. Dans son mémoire, elle s'attarde sur les différentes composantes qui font que le *Duché de Bicolline* est ce qu'il est, ou bien, comme elle-même le décrit, de « présenter Bicolline dans sa globalité et son originalité ». Au lieu de se pencher uniquement sur les règles telles que nous le faisons dans ce mémoire, Bonsaint a plutôt préféré aborder directement les participants, ceci par l'entremise de questions spécifiques leur étant adressées. Le but ultime de sa recherche était d'établir un portrait non seulement du *Duché de Bicolline*, mais également celui de ses participants, en cherchant à saisir ce qui les encourageait à s'investir dans une telle activité. Elle conclut que cela serait imputable à de multiples raisons, mais selon elle, la principale serait les capacités à « décrocher » de leur vie

¹⁰ Marie-France Bonsaint, « La création d'un monde secondaire : une étude d'un jeu de rôle québécois », Mémoire de maîtrise (anthropologie), Université de Montréal, 2007, 162 p.

quotidienne que leur offre la participation à ces jeux. La contribution de Bonsaint est des plus intéressantes, notamment pour notre propre recherche, car son travail porte sur un des sujets de notre propre corpus et, de plus, il a été réalisé sous un autre angle de recherche que le nôtre. Cela fait de son travail d'analyse une référence incontournable qui vient alimenter notre propre recherche.

S'il existe un plus grand nombre de recherches et d'études réalisées sur des jeux de rôles grandeur nature tant au niveau international que local, il est cependant important de noter que cette littérature internationale n'ignore pas pour autant le Québec et son expérience. Un exemple de cela se trouve dans un article rédigé par un journaliste belge pour le compte d'un magazine dédié aux jeux de rôles grandeur nature, du nom de *GN MAG*¹¹. Cet article présente les conclusions du journaliste Daniel Bonvoisin à la suite d'une enquête menée par Internet en 2007. Cette enquête, qui est d'autant plus à propos, car elle touche directement à notre sujet, soit la représentation du Moyen Âge, a été faite chez les francophones, répartis entre la France, la Belgique, et le Québec et cela en proportion presque égale de répondants. Bref, malgré le fait qu'une majorité des recherches et études scientifiques proviennent de l'extérieur du Québec, il est intéressant de noter que le Québec et sa scène des jeux de rôles GN est prise en compte et est étudiée par cette littérature scientifique. L'enquête de Bonvoisin analyse différents facteurs de la sphère des jeux de rôles grandeur nature et ses composantes, tels que le nombre total de joueurs et de joueuses et l'évolution du nombre de joueuses y participant. L'enquête démontre que la proportion de joueurs et de joueuses évoluant au Québec est plutôt composée de nouveaux participants, tandis qu'en Europe, on constate une plus forte présence de vétérans, soit des joueurs réguliers ayant précédemment déjà participé plus d'une fois à ce genre d'activités de jeux de rôles GN. Cependant, il est important de remettre cette enquête en contexte, soit en 2007, car il n'est pas impossible que cette tendance ait changée depuis.

Par ailleurs, les jeux de rôles et les jeux de rôles grandeur nature se retrouvent au cœur d'une multitude de types de recherches. En effet, en raison de leur nature, les jeux

¹¹ Daniel Bonvoisin, « Le GN : par qui, comment et pourquoi ? Les résultats d'une enquête Internet », *Electro-GN* [En ligne], <https://www.electro-gn.com/5386-le-gn-par-qui-comment-et-pourquoi> (Page consultée le 15 mai 2024).

de rôles se prêtent très bien aux recherches sociologiques, historiques, voire même théâtrales, littéraires ou encore dans le cadre des sciences de l'éducation ou du loisir. Par exemple, comme nous l'avons vu, l'un des chercheurs les plus prolifiques sur ce sujet, le sociologue belge Sébastien Kapp, a entre autres écrit sa thèse de doctorat sur le sujet des jeux de rôles grandeur nature. Ainsi, la thèse de Kapp se veut une analyse du fonctionnement d'un événement grandeur nature, de quelle façon il se constitue, et comment les différents acteurs y participant collaborent afin de créer l'expérience du jeu. De plus, il se penche sur les effets que le jeu en lui-même a sur les participants et de quelle manière le jeu influence les joueurs, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur de celui-ci. Les questionnements et les angles de recherche de Kapp lui ont permis d'arriver à des conclusions uniques, car l'un des consensus qui se dégagent des études sur les jeux de rôles grandeur nature est le fait que ceux-ci découlent des jeux de rôles sur table. Or, selon Sébastien Kapp, les jeux de rôles grandeur nature ne seraient pas uniquement (et le terme uniquement est important ici) une continuité des jeux de rôles sur table, mais bien le résultat de l'évolution d'activités de reconstitutions historiques vers un aspect plus ludique¹². Il vient en outre revisiter en quelque sorte cette affirmation dans un article qu'il rédige pour le périodique *Sciences du jeu*, dans lequel il souligne les similarités entre les deux types de jeux (sur table et grandeur nature), et conclut que les jeux de rôles grandeur nature découlent bel et bien des jeux de rôles sur table. Selon lui, un jeu de rôles grandeur nature et l'univers encadrant un tel jeu émanent d'une coopération active des participants. Il fait valoir aussi que les éléments présents dans les jeux ne résultent pas uniquement d'une vision unique, et que ceux-ci évoluent au gré des activités et des décisions des joueurs et des organisateurs¹³. L'aspect interactif souligné par Kapp est important, et il est décrit et soulevé par d'autres auteurs.

¹² Sébastien Kapp, *op.cit.*, p. 13-14.

¹³ Sébastien Kapp, « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient "grandeur nature" », *Sciences du jeu* [en ligne], vol. 4 (4 octobre 2015). <https://journals.openedition.org/sdj/488#toc> (Page consultée le 2 octobre 2020).

FIGURE 2

Des joueurs interprétant leur personnage respectif

Source : Livre de règles *Orbis l'héritage*, 2023, p.55.

Dans leur ouvrage sur le théâtre, les auteurs Anthony Frost et Ralph Yarrow traitent des pratiques de l'improvisation en tant que performance théâtrale. Ils y abordent le cas des jeux de rôles grandeur nature et les évaluent comme étant des activités ludiques d'improvisation encadrées par des règles, mais dirigées par le public (*audience LED impro*), venant rejoindre l'avis de Sébastien Kapp sur les aspects interactifs de ces activités¹⁴. Outre ces discussions sur les définitions du jeu de rôles grandeur nature, Kapp a produit plusieurs écrits portant sur le jeu de rôles grandeur nature, ainsi que sur le jeu de rôles sur table, afin d'analyser la nature du jeu en général. En effet, Kapp avance qu'en raison de son existence, le jeu de rôles grandeur nature vient contredire l'assise de vieilles définitions entourant le ludisme, puisque certains éléments de la définition d'un jeu sont absents des jeux de rôles, tant dans la version sur table que dans la version de jeux de rôles grandeur nature, telle que celle voulant qu'un jeu doive impérativement se terminer avec la victoire d'au moins l'un des participants, chose possible, mais non obligatoire dans un jeu de rôles¹⁵.

¹⁴ Anthony Frost, *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory*, Londres, Red Globe Press, 2015, 320 p.

¹⁵ Sébastien Kapp, « Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction : le jeu de rôles grandeur nature », *Revue du MAUSS* [en ligne], vol. 1, no 45 (2015), <https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-1-page-91.htm#> (Page consulté le 2 octobre 2020).

De même, Kapp ainsi que d'autres auteurs tels que Michal Mochocki, Sebastian Detering ou encore José Zagal ont utilisé les jeux de rôles grandeur nature comme concept de base afin d'en explorer les applications dans différents domaines des sciences humaines. Par exemple, Mochocki a conduit une expérimentation avec une classe d'élèves auxquels il a fait réinterpréter par une mise en scène divers événements historiques dans le cadre d'un cours d'histoire. Cette expérience fut concluante, car les notes des élèves ayant été supérieures suite à cette expérience, comparée à celles obtenues avant. De ce fait, Mochocki a mis en pratique le concept d'Édu-LARP (LARP étant l'acronyme anglais pour les jeux de rôles grandeur nature) démontrant par cette expérimentation une application académique et éducationnelle du phénomène des jeux de rôles grandeur nature¹⁶. Pour leur part, dans un ouvrage dédié à l'histoire des jeux de rôles, José Zagal et Sébastien Detering abordent certaines applications possibles des jeux de rôles de type grandeur nature, sur table, ou simplement « improvisés », dans divers domaines des sciences humaines et médicales. L'un de leurs exemples les plus probants est leur application des jeux de rôles à la psychologie, où ils obtinrent des résultats positifs grâce à leur introduction de jeux de rôles dans des processus de traitements psychiatriques¹⁷. Enfin, d'autres études menées par Sébastien Kapp explorent les applications des jeux de rôles de type sur table et de type grandeur nature dans le domaine de la sociologie, afin d'analyser le rapport qu'ont les gens avec le divertissement, ainsi que la place de la fiction dans leur quotidien. Cette dernière question est particulièrement significative pour notre recherche puisqu'elle vient rejoindre, du moins en partie, notre propre question de recherche par rapport à l'image du médiéval dépeinte à travers les livres de règles des jeux de rôles grandeur nature¹⁸.

¹⁶Michal Mochocki, « Larping the Past: Research Report on High-School Edu-Larp », Sarah Lynne Bowman, dir. *Wyrd Con Companion Book 2014* [en ligne], Los Angeles, États-Unis, WyrdCon, 2014. <https://dspace.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20High-School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Page consultée le 2 octobre 2020).

¹⁷ Sebastian Detering, et José Zagal, « Live Actions-Roleplaying Game », J. Tuomas Harviainen, Rafael Bienia, Simon Brind, dir., *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Londres, Routledge, 2018, p. 87-17

¹⁸Sébastien Kapp, « Jeu et nouvelles perspectives de recherche en sciences sociales », *Cahiers de recherche sociologique*, no 59-60 (automne 2015, hiver 2016) : 11.

Les constats qui ressortent de ces études peignent un portrait complexe des activités de jeux de rôles grandeur nature. Ce type de jeux échappe bien souvent aux catégorisations traditionnelles, et dispose d'applications plus variées que l'on pourrait le croire d'emblée. Un élément ressortant de cette revue de la littérature est le fait qu'un jeu de rôles grandeur nature est un événement d'improvisation ludique et collectif, entretenu par ses joueurs autant que par ses organisateurs. Il y a présence ici d'un lien irréfutable de codépendance entre les deux groupes. Il existe d'ailleurs des théories et des écrits ayant été produits dans le cadre d'un colloque australien dirigé par Anders Tychsen, Michael Hitchens, Thea Brolund, Manolya Kavakli et Yusuf Pisan abordant un élément unique de tels jeux, soit le rôle des organisateurs et de quelle façon l'environnement dans lequel le jeu est défini vient changer leurs responsabilités et la façon dont ils encadrent le jeu. En somme, le fait que les organisateurs d'un jeu de rôles grandeur nature soient dans un environnement physique, contrairement aux organisateurs de jeux de rôles sur table par exemple, rajoute une charge supplémentaire à ces premiers qui doivent parfois s'improviser secouristes si le besoin venait à se faire sentir¹⁹. Ces constats démontrent clairement les différences inhérentes à un jeu de rôles grandeur nature et celles d'un jeu de rôles sur table ou encore à un événement de reconstitution historique, bien que ces deux derniers types de jeux aient grandement influencé le phénomène des jeux de rôles grandeur nature.

Les méthodologies sous-jacentes à ces diverses études sont variées. En effet, les disciplines d'étude diffèrent, et il en va de même quant à la méthodologie appliquée à chacune d'elles. Les études sociologiques, telles que celles réalisées par Sébastien Kapp, se basent sur des recherches faites sur les lieux mêmes des activités, tandis que les recherches littéraires et historiques produites par des auteurs tels que Anthony Frost sont fondées sur des études exhaustives d'archives et de comptes rendus. Il ressort de ces recherches un constat, soit le fait que les travaux menés sur les jeux de rôles grandeur nature ont pour but d'en expliquer l'existence, les particularités, voire d'explorer les

¹⁹ Yusuf Pisan, « The Game Master », dans Anders Tychsen, Michael Hitchens, Thea Brolund et Manolya Kavakli, *The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*, vol. 1, Sydney, Australia, Creativity & Cognition Studios Press, 2005: p.215-222

possibilités que ce phénomène offre. Toutefois, très peu de recherches se penchent sur ce que les jeux de rôles grandeur nature démontrent en termes de représentation historique, et ce que les joueurs eux-mêmes projettent comme portrait à travers ces activités. On traite ainsi du sujet du jeu lui-même, mais peu des joueurs, ou si c'est le cas, comme dans la thèse de Kapp, cette attention est utilisée afin d'expliquer les particularités d'un jeu de rôles grandeur nature et les éléments qui le composent.

Le médiévalisme : une étude du présent par le passé

Pour leur part, les études se penchant sur le médiévalisme se concentrent sur des sujets démontrant de quelle manière la période médiévale est représentée dans les médias, et également de quelle partie du Moyen Âge il est question (par exemple le Haut Moyen Âge, le Moyen Âge central et le Moyen Âge tardif). On y retrouve également la référence à la nation ou à la région du monde concernée. De cette littérature, nous retenons les ouvrages et les recherches de l'historien Vincent Ferré ou encore du littéraire William Blanc. Nous pouvons maintenant aborder les études médiévalistes de manière théorique, par l'analyse de contenu des livres de règles d'activités, puisque notre étude en est également une de cette nature. De ce fait, il est important de comprendre cette discipline, de savoir en quoi elle consiste, d'où elle provient. La discipline du médiévalisme a connu une renaissance à partir des années 1970. Elle provient initialement d'Europe²⁰. Il est intéressant de noter que le terme « médiévalisme » aurait été employé pour la première fois en 1821, et qu'à cette époque, le terme était utilisé de manière plus péjorative qu'aujourd'hui, critiquant les choses se dotant d'une apparence et d'un air médiéval, sans en respecter vraiment la réalité historique²¹.

Depuis son apparition, ce sujet de recherche a produit de nombreuses études à travers le monde, notamment en Amérique du Nord, mais peu proviennent du Québec. Cela peut facilement s'expliquer par le simple fait que le Québec n'ait jamais connu de

²⁰ Vincent Ferré, « Introduction : Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant? », Vincent Ferré, dir., *Itinéraire* [En ligne], Médiévalisme, modernité du Moyen Âge, 2010, <https://journals.openedition.org/itineraires/1782#authors> (Page consultée le 28 février 2021).

²¹ Vincent Ferré, « Médiévalisme (concept) » *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire*, p. 278-281.

période médiévale, et que conséquemment, les chercheurs québécois se concentrent plutôt sur la période médiévale en elle-même, soit des études médiévistes, plutôt que sur la représentation de celle-ci sous toutes ses formes, ce qu'est le médiévalisme. En outre, le Québec n'est pas non plus reconnu pour produire beaucoup d'œuvres fictives ayant un lien avec cette période, bien qu'il y en ait certains qui eurent du succès telle la *Saga des Chevaliers d'Émeraude* par Anne Robillard ou encore la série jeunesse *Amos Daragon* par Bryan Perro. Cet état de fait peut également expliquer l'absence d'études médiévalistes québécoises. De ce fait, il faut se tourner vers l'international afin d'obtenir une littérature scientifique plus étoffée sur ce sujet. Parmi les grands auteurs de cette discipline, une forte majorité est d'origine européenne, mais on y dénombre également des chercheurs états-uniens tels Tison Pugh et Susan Aronstein²².

Depuis l'apparition de ce sujet d'étude, ce dernier a grandement évolué. En effet, son but initial était d'analyser la représentation de la période médiévale dans les divers médias non académiques, par exemple dans un roman plutôt que dans un livre d'histoire. Cette discipline a ainsi vite pris son essor afin d'englober bien plus que des analyses de représentation et de fidélité historique. On peut observer cette évolution au gré de textes et d'articles produits par des auteurs tels que le prolifique Vincent Ferré ou encore Anne Larue²³. L'un des meilleurs exemples des applications et de l'étendue de la discipline du médiévalisme est assurément l'ouvrage collectif interdisciplinaire qui fut produit à la suite du colloque *Médiévalisme, modernité du Moyen Âge* organisé en novembre 2009 au château de Malbrouck et à Metz en France et qui dresse une bibliographie médiévaliste renouvelée. Par exemple, Anne Larue a produit une étude sur l'utilisation et la représentation médiévale dans divers romans et œuvres de fiction, leurs impacts et leur utilisation dans le domaine de la politique²⁴. De son côté, Michèle Gally a analysé la relation qu'ont les artistes avec la période médiévale, par l'analyse de pièces de théâtre ayant pour cadre ladite période²⁵. Elle y note l'évolution de la présence du médiéval au

²² Tison Pugh et Susan Aronstein, *The United States of Medievalism*, Toronto, University of Toronto Press, 2021, 336 p.

²³ Anne Larue, « Le médiévalisme entre hypnose numérique et conservatisme rétro », dans Vincent Ferré, dir., *Itinéraire*, op.cit.: 87-96.

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Michèle Gally, « L'aura du Moyen Âge sur la scène contemporaine », dans Vincent Ferré, dir., *Médiévalisme, modernité du Moyen Âge*, op. cit. : 125-137.

théâtre, notamment de quelle manière on assiste à l'émergence de théâtre à thème médiéval plutôt qu'à des pièces issues de cette période directement. Elle souligne comment les metteurs en scène jouent avec la perception de cette période et scénarisent des œuvres théâtrales correspondant à ce que les spectateurs s'attendent à retrouver dans une représentation de la période médiévale. L'auteure met en évidence cette absolue nécessité d'adapter une telle pièce s'adressant à un public moderne, afin de rendre digeste cette œuvre remplie de concepts pouvant ne plus avoir de référence ou de raison d'être à notre époque. Cette démarche est très intéressante pour notre recherche parce que certains éléments du jeu de rôles, par exemple l'interprétation des personnages et la présence de décors, se retrouvent également dans la pratique théâtrale. Le fait de devoir mettre en scène des éléments que le public s'attend à retrouver dans une œuvre médiévale est également un des éléments clés de la démarche d'un jeu de rôles grandeur nature. Ainsi, certaines des conclusions et des pistes mises de l'avant par Gally peuvent également concerner notre recherche, notamment sur tout ce qui a trait au concept d'évocation historique.

Un autre ouvrage abordant ce courant d'étude est l'ouvrage collectif intitulé *Les médiévistes face aux médiévalismes*²⁶ écrit sous la direction de Martin Aurell, Florian Besson, Justine Breton et Lucie Malbos. Ce recueil de textes variés aborde les différences entre le médiéval fantasmé découlant du médiévalisme et la réalité historique telle qu'étudiée par les médiévistes. Il contient un texte écrit par l'historien William Blanc intitulé « Donjons & Moutons » concernant le médiévalisme sous une forme matérielle²⁷. Le but de ce texte étant d'élargir les limites du champ d'études afin de répondre à la question suivante : qu'est-ce qui est médiévaliste ? Il propose ainsi une sélection d'objets pouvant être étudiés sous un angle médiévaliste tel un château lors du tournage d'un film ou encore l'image d'un chevalier sur l'étiquette d'une bouteille de bière. Ce texte est très à propos pour notre propre recherche, car il vient rejoindre l'analyse médiévaliste des différents accessoires que l'on peut retrouver lors d'un jeu de rôles grandeur nature. Outre

²⁶ Martin Aurell et al., *Les médiévistes face aux médiévalismes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023, 222 p.

²⁷ William Blanc, «Donjons & Moutons», *Les médiévistes face aux médiévalismes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023 : 25-36.

ce texte rédigé par Blanc, cet ouvrage en contient un autre abordant la prééminence de la période médiévale dans le monde ludique écrit par Florian Besson et Pauline Ducret. Ce texte intitulé « Je ne joue jamais si ce n'est à l'an mil » est très intéressant pour notre étude, car il aborde la période médiévale dans l'univers ludique²⁸. S'il traite du jeu de rôles dans sa version sur table, il ne l'aborde pas sous sa forme grandeur nature. Besson conclut que la prédominance de la période médiévale comme sujet d'un jeu, qu'il soit un jeu de société, de rôles ou vidéo, découle de l'omniprésence de cette période dans la culture populaire.

Outre ces sujets, on peut également observer des recherches comparatives ayant été effectuées dans l'optique d'analyser et de comprendre les différences perçues par diverses civilisations et cultures sur la période médiévale en étudiant leur représentation. C'est notamment le cas d'un article rédigé par Vincent Ferré dans lequel il se penche sur la question de l'altérité dans les études médiévalistes européennes et états-uniennes. Il y démontre le manque de dialogue entre les deux traditions continentales ainsi qu'au niveau de différents sujets d'étude, telles les études médiévistes et les études littéraires²⁹.

Vincent Ferré, William Blanc et Anne Besson ont en outre dirigé tout récemment le *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : le médiévalisme* (2022)³⁰. Cet ouvrage collectif est un recueil de divers termes, thèmes et aspects étudiés par le médiévalisme et composant son champ d'études. Ce dictionnaire fournit des définitions ainsi que des pistes d'étude sur différents aspects de notre recherche. En premier lieu, on retrouve évidemment la définition même de la discipline médiévaliste et son historique, information documentée par le directeur de cet ouvrage, soit Vincent Ferré lui-même. Outre ce sujet fondamental, cet ouvrage décrit des aspects de la discipline que nous abordons nous-mêmes dans notre recherche. Par exemple, l'auteur Laurent Di Philipo y va de sa contribution dans cet ouvrage avec de multiples pages sur le sujet du jeu de

²⁸ Florian Besson et Pauline Ducret, « Je ne joue jamais si ce n'est à l'an mil » dans *Les médiévistes face aux médiévalismes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023 : 89-100.

²⁹ Vincent Ferré, « Le médiévalisme a quarante ans, ou "L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour..." », *Médiévales*, vol. 1, no 78 (2020) : 193-210.

³⁰ Anne Besson, William Blanc et Vincent Ferré, *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : le médiévalisme*, Paris, Éditions Vendémiaire, 2022, 447 p.

rôles³¹. Bien que l'auteur n'aborde pas la forme grandeur nature du jeu, il propose une chronologie intéressante du phénomène, soulignant la création en 1974 du premier jeu de rôles, *Donjons et Dragons*, mais également en décrivant son évolution à partir d'un autre type de jeux, soit celui des *Wargames*, dans lesquels deux adversaires s'affrontent avec une panoplie de figurines représentant des armées. Suite à la création de *Donjons et Dragons*, Di Philipo retrace la création de différents jeux de rôles inspirés du premier, tel que *l'œil noir*, un jeu allemand paru en 1984. Il mentionne également leurs influences notamment américaines, *Donjons et Dragons* ayant été créé par Gary Gygax aux États-Unis. Il argumente qu'une grande partie des représentations médiévales présentes dans ces types de jeux sont très stéréotypées, notamment inspirées de certaines œuvres de fiction majeures telles que les romans de Tolkien (*Le Seigneur des anneaux*) ou encore de Howard (*Conan le Barbare*). De manière très intéressante, cette information en complète très bien une autre fournie par William Blanc dans laquelle il explique le rôle des États-Unis dans le médiévalisme moderne. Blanc argumente entre autres que l'un des éléments venant influencer grandement le médiévalisme américain est la tendance à ne pas traiter la période médiévale comme une période historique du passé, mais de l'évoquer comme étant un autre lieu situé hors des États-Unis, comme si un pays ou une autre entité se définissait comme « médiéval »³².

Ce dictionnaire offre des définitions sur des éléments qui sont étudiés dans le cadre de notre propre recherche comme le volet des informations de cet ouvrage issu de la participation des femmes dans les études médiévales. Cet article, écrit par Justine Breton, exprime le cheminement évolutif de la place des femmes dans de telles études, de même que de son évolution dans celles ayant un thème médiéval, passant de personnages parfois secondaires d'œuvres écrites par et pour des hommes, à des personnages féminins souvent principaux créés par et pour des femmes. D'autres articles du dictionnaire intéressants pour notre recherche sont ceux portant sur les armes ou sur les créatures surnaturelles, écrits respectivement par William Blanc et Christine Ferlampin-Acher³³.

³¹ Laurent Di Philipo, « Jeux de Rôles (JDR) », Anne Besson, William Blanc et Vincent Ferré, dir., *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire*, op.cit.:255-258.

³² William Blanc, « États-Unis », Besson et al., *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire*, op.cit.: 140-148.

³³ Christine Ferlampin-Acher, « Êtres et créatures fantastiques », Besson et al., *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire*, op.cit. : 148-156.

Finalement, une autre contribution à souligner dans cet ouvrage porte sur l'authenticité, écrite elle aussi par William Blanc, soit un aspect primordial en ce qui concerne les jeux de rôles grandeur nature. Ce dictionnaire est sans doute un apport important à la littérature scientifique dans ce domaine, car il permet d'aborder les différents aspects composant le médiévalisme, et cela sous différents angles ou disciplines d'études. Il constitue également un point de départ pour faire une recherche complète, car il prodigue à la fois des pistes de réflexion et une compilation conséquente de données d'auteurs pertinents sur le sujet. Pour notre recherche, ce dictionnaire est également très significatif en raison de ce qu'il n'aborde pas, c'est-à-dire qu'il n'y figure aucune donnée sur le jeu de rôles grandeur nature (bien qu'il en contienne sur le jeu de rôles sur table). En somme, ce dictionnaire vient démontrer l'attrait d'aborder un angle mort d'une telle œuvre de synthèse, soit les jeux de rôles grandeur nature.

Il serait erroné cependant d'affirmer qu'il n'y a jamais eu de recherche sur ce sujet précis, en effet, nous avons pu constater l'existence d'au moins un texte sur ce sujet, dans le volume intitulé *Fantasmagories du Moyen Âge* écrit sous la direction de Élodie Burle-Errecade et Valérie Naudet³⁴. Cet ouvrage propose une analyse de la période médiévale par l'étude de son utilisation dans l'imaginaire contemporain. On y retrouve un texte écrit par Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin intitulé « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature »³⁵. Cette étude porte sur les liens entre les activités de jeux de rôles grandeur nature et la période médiévale vus par ses participants. De ce fait, Bartholeyns et Bonvoisin ont effectué un sondage de 10 questions qu'ils ont diffusé à 500 participants répartis en plusieurs pays ou régions francophones, soit en France, en Belgique, en Suisse et au Québec. Ce sondage arrive à plusieurs conclusions non seulement intéressantes, mais également pertinentes pour nous. Par exemple, les auteurs soulignent que le désir de divertissement et d'évasion de la vie quotidienne reste les moteurs principaux de participation à ces activités. Il conclut par ailleurs que l'intérêt pour l'aspect uniquement historique de ces activités est rarement la

³⁴ Élodie Burle-Errecade et Valérie Naudet, dir., *Fantasmagories du Moyen Âge*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2010, 284 p.

³⁵ Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin, «Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature», dans *ibid.*, p. 47-57.

raison principale derrière la présence d'un joueur ou d'une joueuse. Les auteurs soulignent également le fait que le médiéval contenu dans ces activités constitue un dispositif de jeux et non pas une expérience du passé. Cette étude spécifique est également très intéressante pour nous en raison de sa méthodologie de recherche ayant consisté à effectuer des sondages auprès des participants, ce qui est bien différent de notre propre démarche qui est basée sur l'analyse des règles de jeux balisant les activités de jeux de rôles.

Ces diverses recherches ont permis d'établir une chronologie et une méthodologie pour les futures études médiévalistes comme la nôtre. Par ailleurs, elles viennent valider l'utilité de la nôtre puisque s'il y a déjà eu des études médiévalistes portant sur plusieurs types de sujets artistiques, littéraires ou politiques, peu d'entre elles portent pour l'instant sur les jeux de rôles grandeur nature spécifiquement. Ainsi, notre mémoire contribue à documenter un thème qui n'a encore qu'été peu abordé. La littérature scientifique concernant les jeux de rôles grandeur nature est encore limitée, fait qui s'explique en raison d'une méconnaissance globale du concept de grandeur nature, attribuable au relatif jeune âge du phénomène, soit à peine 40 ans. Encore là, la littérature ne s'accorde pas sur la date précise de ses débuts. Néanmoins, d'importants constats et conclusions ont déjà été émis par divers chercheurs, le plus prolifique d'entre eux étant Sébastien Kapp. Ses conclusions sont assurément capitales pour nos recherches et nous aideront beaucoup à effectuer la nôtre. Par exemple, les constats et conclusions de Kapp sont importants pour notre recherche. Notamment celles voulant qu'un univers de jeu de rôles grandeur nature soit ultimement créé par les organisateurs des activités, mais que son maintien ainsi que son évolution soient le résultat de l'effort coopératif entre les organisateurs et les joueurs et joueuses. Bien plus que de simples études démontrant si un média représente correctement la période médiévale, elles établissent que l'on peut y puiser beaucoup d'informations pour l'étude de la représentation de la période médiévale. Ainsi, notre recherche nous permet de non seulement analyser qu'elle est la représentation du médiéval dans les jeux de rôles grandeur nature, mais elle nous permet également de comprendre d'où provient cette représentation et qu'elle est sa signification autant dans une optique historique, culturelle que politique.

Les limites de ces deux études scientifiques viennent ainsi démontrer l'utilité et la pertinence de notre sujet. En effet, bien qu'il y ait eu des études faites sur les jeux de rôles grandeur nature et sur leurs différentes applications potentielles, aucune d'entre elles ne fut effectuée sous un angle médiévaliste. Qu'il en soit ainsi est surprenant puisque des études portant sur d'autres loisirs, tel que celles portant sur des jeux de rôles massivement multijoueurs en ligne ont été effectuées, démontrant que des études médiévalistes sur les jeux de rôles ont bel et bien été réalisées³⁶. Toutefois, le type de jeux de rôles, ici celui sous forme de jeux vidéo, a été préféré à celui des jeux de rôles grandeur nature, possiblement en raison du simple fait que les jeux de rôles en ligne sont légion et comportent beaucoup plus d'adeptes que les jeux grandeur nature. Certains d'entre eux se targuent ainsi de compter des joueurs et joueuses par millions, tandis que les plus grands jeux de rôles grandeur nature réunissent au maximum plusieurs milliers de participants, rendant le phénomène par le fait même plus connu que la version grandeur nature, au Québec comme ailleurs. Ces lacunes dans les études médiévalistes et les études sur les jeux de rôles grandeur nature nous permettent de légitimer notre sujet et d'en souligner l'utilité et l'importance.

OBJECTIFS, CORPUS DE SOURCES ET MÉTHODOLOGIE

Le bilan de la littérature scientifique que nous pouvons ainsi établir nous pousse à nous pencher sur une question somme toute simple dans ce mémoire : quelle est la représentation de la période médiévale dans les livres de règles des activités de jeux de rôles grandeur nature au Québec? L'objectif principal de cette recherche est d'analyser la représentation du Moyen Âge construite par ces jeux grandeur nature telle qu'exprimée par les règles encadrant et dirigeant les interactions des joueurs et des organisateurs participant à ces activités. Ainsi, et ce tout au long de notre recherche, nous poursuivons les objectifs spécifiques suivants : 1) analyser la relation entre la représentation de la période médiévale et les « pratiques ludiques »; 2) analyser la relation entre la

³⁶Karl Fugelso, Vincent Ferré et Alicia Montoya, « Modern-Day Ring-Giver: MMORPG Guild Culture and the Influence of the Anglo-Saxon World », *Medievalism on the Margins*, Cambridge, Studies in Medievalism, XXIV, 2015, p. 217-237.

représentation de la période médiévale et l'interprétation d'un personnage; et 3) identifier les influences qui contribuent à la composition d'un rôle et des mondes fictifs dans lesquels ces activités se déroulent. Le but de notre étude est de mieux connaître la représentation de la période médiévale telle que véhiculée par les livres de règles d'activités de jeux de rôles grandeur nature au Québec.

Pour mener à bien notre étude, nous avons constitué un corpus de sources composé de différents livres de règles (la liste complète se retrouve dans la bibliographie de ce mémoire). Ces documents constituent le cadre législatif et normatif qui régit les interactions entre les joueurs participant à une activité de jeux de rôles grandeur nature. Nous avons sélectionné douze livres de règles, ce qui signifie qu'au total douze activités de jeux de rôles grandeur nature sont étudiées dans ce mémoire. Ce corpus est composé des livres de règles des organisations de GN suivants : *Tharnord* à Témiscouata dans le Bas-Saint-Laurent, *Le Royaume de Versebork* à Baie-Saint-Paul dans la région de la Capitale-Nationale, *Le Duché de Bicolline* à Saint-Mathieu-du-Parc en Mauricie, *Terra Magica* à Bécancour, *Brume Lance* à Sainte-Clotilde de Horton et *Les terres de Bélénos* à St-Samuel-de-Horton, tous trois dans la région du Centre-du-Québec, le *Gn Phoenix* ainsi que *Gn Solterra*, deux GN se déroulant sur le même terrain situé à Brownsburg dans les Laurentides. Enfin, dans la région de Lanaudière, on retrouve les GN *Grandeur Nature Avalon*, *Gn Assencion*, de même que *Arkadia Médiévale*, tous situés à Saint-Barthélemy, et le GN *Orbis Grandeur Nature* à Ste-Émilie-de-l'Énergie.

Nous avons sélectionné ces activités selon plusieurs critères tels le nombre de participants, la répartition géographique et la densité du texte des règles. De ce fait, nous disposons de livres de règles pour des activités réunissant des centaines de joueurs et joueuses ainsi que ceux d'activités réunissant des groupes plus restreints dans le but d'analyser comment les activités peuvent varier en fonction de leur taille. En visant une bonne répartition géographique des activités sélectionnées, nous nous assurons de la présence d'un éventail d'organismes et, par conséquent, d'auteurs des livres de règles, ce qui se traduit par des activités uniques.

Les différentes conclusions que nous avons pu tirer lors de notre bilan de la littérature scientifique sur les différentes composantes de notre sujet sont par ailleurs utiles

à notre propre réflexion, car elles nous orientent sur notre méthodologie. Notre étude fait une analyse de contenu de données documentaires tirées des livres de règles des activités à l'étude. Cette approche s'inscrit dans la continuité des études médiévalistes. Si ces dernières n'ont jamais été réalisées sous un angle d'étude sur les jeux de rôles grandeur nature, elles ont cependant démontré des applications variées du jeu de rôles et ont attesté que de telles études sont bien plus que de simples comparaisons historiques. Cependant, la limite à prendre en compte lors de l'analyse de tels livres de règles est le fait que nous ne disposons pas de l'opinion ponctuelle et spontanée des participants, autant des organisateurs que des joueurs et des joueuses. Mais comme ces livres dictent les règles encadrant les actions des participants ainsi que de la manière dont ces derniers ainsi que les organisateurs interagissent entre eux et avec l'univers fictif du jeu, il est impossible pour eux de faire fi de ces règles. En ce sens, bien que nous ne puissions bénéficier de l'expérience des participants et des participantes de façon directe, nous disposons de toutes les règles qui balisent leur participation au jeu.

Au début de notre recherche, nous avions comme intention d'interroger les différents acteurs participant à ces activités. Cependant, nous avons débuté cette étude en 2020, soit en plein essor de la pandémie de COVID-19. Le devoir de respecter de part et d'autre les mesures sanitaires instaurées par le Gouvernement du Québec nous a à ce moment-là empêchés de faire des entrevues sur le terrain tel que nous le souhaitions et nous a obligés à nous réorienter rapidement pour aborder notre étude sous un nouvel angle possible dans ce contexte de pandémie. Cela nous a menés à nous tourner vers l'analyse des livres de règles de ces activités. En composant notre corpus, nous avons bien vite constaté que les livres de règles de ces activités ont bénéficié de nombreuses modifications et mises à jour au fil du temps. Pour cette raison, nous avons constamment maintenu notre corpus à jour en analysant les livres de règles les plus récents pour les activités retenues, se traduisant généralement par des livres de règles datant des années 2022 ou 2023. Finalement, ce corpus de textes regroupe plus d'un millier de pages. Il est à noter que tous ces livres de règles sont accessibles en format électronique PDF ou en pages web et sont rendus disponibles par les organisateurs des activités via leur site Internet dédié à leurs activités ou, s'ils ne disposent pas de sites web propres à leurs différentes activités, via les réseaux sociaux tels Facebook.

Le dépouillement et l'analyse de contenu des données documentaires tirées de ce corpus ont été réalisés de manière systématique. Nous avons abordé chacun des livres de règles de manière individuelle afin d'en faire ressortir les éléments les plus marquants et les plus conséquents en lien avec notre question de recherche. Cette première lecture nous a permis de constituer les différents axes d'analyse autour desquels nous avons structuré notre recherche. Ces axes sont respectivement les règles entourant la création de personnages et d'univers de jeux, ce qui permet aux joueurs et aux joueuses de s'introduire en quelque sorte dans l'univers du jeu, puisque les règles encadrent toutes les interactions existantes entre les joueurs et les joueuses. Et finalement, ces livres de règles ainsi que des lectures adjacentes sur le sujet nous ont permis de mieux concevoir la différence fondamentale entre un jeu de rôles grandeur nature et un événement de reconstitution historique. Cela nous a menés à nous attarder à ce qui caractérise les concepts distincts de l'évocation historique et de la reconstitution historique. Après avoir dépouillé les livres de règles, nous avons recensé les composantes mêmes de chacune des activités de jeux de rôles grandeur nature et ce qui rendait respectivement chacune unique par rapport à d'autres activités du même genre. Ensuite, nous avons analysé les différents éléments que les règles mettaient en avant-scène afin de construire l'univers fictif dans lequel les joueurs et les joueuses progressent lors du déroulement du jeu.

Nous aborderons ainsi les règles dans un contexte concret et nous pourrions déterminer quelle est la représentation de la période médiévale qui en découle. Afin de bien cerner ces éléments, nous soutiendrons nos analyses avec des études traitant de la période médiévale, mais également avec des recherches, telles celles de William Blanc et de Vincent Ferré, traitant non pas de la période médiévale en elle-même, mais bien de la représentation qui en est faite dans les médias populaires³⁷. De ce fait, nous serons à même de démêler ce qui est réellement un élément découlant de la période médiévale versus un élément émanant de sa représentation dans les œuvres populaires, tels des romans, des films, des séries télévisées ou des jeux vidéo. La limite évidente de ce corpus est que s'il nous permet d'analyser les règles et le cadre qui balisent le déroulement de ces activités, il ne reflète pas les pensées et les connaissances personnelles des joueurs et des joueuses,

³⁷ William Blanc, « Le fantasme du Moyen Âge est de plus en plus assumé », *L'Humanité* [en ligne] 14 août 2017 (Page consultée le 21 décembre 2020).

ce qui aurait nécessité le recours à une enquête orale. Cependant, comme les livres de règles encadrent et régissent tous les éléments pouvant affecter la représentation de la période médiévale, incluant les interactions entre les joueurs et les joueuses, cette limitation ne vient pas nuire à l'intérêt de notre recherche. En quelque sorte, ces livres tiennent lieu de cadre normatif pour ces activités puisqu'ultimement ils balisent ce qui est permis ou non lors de ces activités sous tous les aspects : comportement, costumes, points acquis et perdus, etc. Ils déterminent également quelles sont les conséquences si un joueur ou une joueuse bafoue des interdits ou commet des gestes répréhensibles selon les règles. Il s'agit d'un code d'honneur convenu et que le participant doit respecter en s'engageant dans le jeu de rôles. Ce parallèle est renforcé lorsque l'on prend en compte que les joueurs et les joueuses créent une société fictive lors de ces jeux, et si ces derniers peuvent mettre en place leurs propres règles et lois dans le jeu lui-même, les règles du jeu ne peuvent d'aucune façon être transgressées. Ainsi, l'étude de ces livres de règles nous permet de mieux comprendre les sociétés fictives de ces jeux, ainsi que la culture qui en découle.

Afin de répondre à notre question de recherche, nous aborderons notre sujet en trois chapitres distincts. En premier lieu, nous allons montrer les influences sur la représentation médiévale qu'a la pratique ludique de ces activités. Nous traiterons ensuite du processus de création du monde fictif de ces jeux et, pour finir, nous analyserons la relation entre la représentation de la période médiévale et l'interprétation d'un personnage dont le rôle et les mondes fictifs sont composés.

CHAPITRE 1

RECONSTITUTION HISTORIQUE OU ÉVOCATION HISTORIQUE?

Pour comprendre l'intérêt de notre question de recherche, il est important de bien saisir ce qu'est un jeu de rôles grandeur nature ayant un thème médiéval, qu'est-ce qui le rend unique et surtout différent des autres activités que l'on pourrait qualifier de semblables. Il serait possible bien sûr de comparer et d'analyser les éléments spécifiques au jeu de rôles à thème médiéval par rapport à d'autres jeux de rôles grandeur nature ayant un univers de jeu différent, tels ceux ayant un thème futuriste ou encore postapocalyptique, mais cela ne contribuerait pas à bien définir la portée de notre questionnement ni l'intérêt de se poser ladite question. Par ailleurs, il est intéressant d'analyser les différences principales entre les activités de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval et les activités de reconstitution historique ayant ce même thème. De plus, il est également nécessaire de constater s'il existe une relation entre de telles activités et leur accessibilité ou avec leur rigueur historique, qu'ils soient inhérents aux activités ou non, qui découlent de ces deux types d'activités.

De ce fait, ce chapitre se penchera sur les caractéristiques définissant une activité dite de reconstitution historique ainsi que celle constituant une activité dite d'évocation historique. Une fois ces différences établies, leurs impacts sur notre question de recherche seront mis en évidence. Ensuite, nous démontrerons une application concrète de ces concepts en présentant un court lexique des termes les plus couramment utilisés dans la sphère des jeux GN. Nous pourrons ainsi établir que dans un contexte d'activités d'évocation historique comme le sont les jeux de rôles GN, l'intention première derrière ces jeux est profondément différente que ce à quoi l'on pourrait s'attendre d'une activité de reconstitution historique. Nous verrons ensuite que la représentation de la période médiévale découlant de ce type d'activités se veut beaucoup plus accessible à de potentiels participants n'ayant pas de connaissances académiques du sujet.

1.1 JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE ET RECONSTITUTION HISTORIQUE : LEURS SIMILITUDES ET LEURS DIFFÉRENCES

Il convient maintenant à ce stade de notre mémoire de bien définir les paramètres entourant notre sujet d'étude. Pour ce faire, nous avons convenu de présenter les particularités d'un jeu de rôles lorsqu'il prend la forme d'un jeu de rôles grandeur nature. Cela nous amènera à aborder les caractéristiques d'un tel jeu de rôles en tant qu'activité d'évocation historique, en définissant ce type d'activité en opposition aux activités dites de reconstitution historique. Ces définitions et cette grande distinction entre les deux concepts seront abordées et nous démontrerons de quelle façon l'intention première d'un GN influence la représentation médiévaliste de la période. Il s'en dégagera une tendance que nous pourrions observer tout au long de notre mémoire, soit celle de la normalisation d'éléments exceptionnels de cette période.

1.1.1 Comment le Grandeur Nature influence et définit le jeu de rôles

Avant de pouvoir démarrer cette analyse, il est nécessaire de bien définir les éléments qui seront étudiés. Commençons par une description des deux activités que nous allons comparer. Débutons par celle en lien direct avec notre recherche, soit les activités de jeux de rôles grandeur nature. Une activité de jeux de rôles grandeur nature, dans sa plus simple définition, est un jeu de rôles interprétés par des joueurs et des joueuses de manière physique durant lequel les actions entreprises par les personnages qu'ils incarnent sont accomplies par eux-mêmes par l'entremise de leur corps, qui font figure également d'instrument du jeu. Cette définition nous provient du livre de règles du jeu de rôles grandeur nature *Versébock*, nous démontrant comment les organisateurs eux-mêmes conçoivent leurs activités :

Activité médiévale dans laquelle tous incarnent des personnages (jeu de rôle) en plein air et comprenant des installations construites à l'image de l'époque médiévale. Le but du jeu est d'entrer dans un univers le plus réel possible. En fait, c'est une occasion en or de pouvoir vivre dans un contexte médiéval avec un grain de fantastique, parsemé d'aventures dignes d'un film. Un Grandeur Nature vous

permet de sortir de votre quotidien et de passer à l'action et de vivre une panoplie d'émotions¹.

Le terme « grandeur nature » y a toute son importance, et il distingue cette activité par rapport à celle d'un jeu de rôles dit « sur table », durant lequel les joueurs et les joueuses annoncent leurs actions et utilisent des dés afin de déterminer le succès ou l'échec de ladite action. Il existe des pléthores de ces jeux, le plus célèbre étant sans conteste le tout premier d'entre eux, *Donjons et Dragons*² publié pour la première fois en 1978 aux États-Unis, mais également d'autres jeux tels que *Pathfinder*³, *G.U.R.P.S*⁴ ou encore *Vampire : la Mascarade*⁵. Ce sont tous des jeux de rôles sur table, disposant de règles et de systèmes de jeux très variés les uns par rapport aux autres. Dans un jeu de rôles sous une forme grandeur nature, on voit les participants accomplir en personne les actions des individus qu'ils campent dans le jeu, et cela en temps réel et en présence physique. Ainsi, un jeu de rôles grandeur nature diffère grandement de son parent sur table.

Afin de créer une situation et un environnement immersif dans lequel les joueurs et les joueuses incarnent un personnage qu'ils ont créé en lien avec l'univers fictif dans lequel le jeu se déroule. Des personnages issus d'un univers médiéval seront ainsi parés d'habits et d'accessoires évoquant cette période, alors que ceux évoluant dans un univers postapocalyptique seront pourvus d'habits tirés d'un monde contemporain ayant subi une catastrophe planétaire, et leur jeu évoquera les moyens que ceux-ci se devraient de prendre afin de survivre à une telle catastrophe. Une fois immergés dans l'univers du jeu, les joueurs et les joueuses interprètent un personnage qu'ils ont conçu en prenant en compte des thèmes et des réglementations entourant l'univers imaginaire dans lequel ils évoluent. La manière dont ils interprètent leur personnage est laissée à leur discrétion, chacun ayant conçu celui qu'il incarnera, tout cela dans la mesure où ils respectent les balises encadrant le jeu. Ils décident de la façon dont le personnage que chacun a créé va réagir selon les situations auxquelles ils doivent faire face durant la tenue de l'activité. Ils façonnent ainsi une histoire interactive ensemble, basée sur leurs échanges, concevant ainsi un univers

¹ Organisateur de Le Royaume de Versebock, « Lexique des termes usuels », *Conseil Pratique* [En ligne], <http://www.versebock.com/conseil.html> (Consulté le 16 février 2024).

² Gary Gygax, *Advanced Dungeons & Dragons*, Lake Geneva, TSR, 1978, 130 p.

³ Jason Bulman, « Core Rulebook », *Pathfinder Roleplaying game*, Redmon, Paizo Publishing, 2009, 578 p.

⁴ Steve Jackson, « Basic Set ». *G.U.R.P.S 4 th Edition*, Austin, Steve Jackson Game, 2004, 580 p.

⁵ Rein Mark Hagen, *Vampire The Masquerade*, Gary, Ind., White Wolf, 1991, 266 p.

fictif qui évolue lui-même selon les désirs et les interactions ayant lieu entre les individus qui sont incarnés. Cela est différent de la version de table, où le lancement des dés intervient pour guider les actions des protagonistes. Ainsi, même si deux activités peuvent partager un même thème, tel un thème médiéval, leurs deux univers fictifs seront toujours différents en raison de ce qui interfère dans le jeu, de même qu'en raison des interactions des joueurs et des joueuses par les personnages que ceux-ci représentent durant ces activités.

Au-delà des personnages ainsi que des accessoires immédiats tels que les costumes, les organisateurs de ces activités introduisent également toute une série d'objets représentant des éléments de l'univers factice dans lequel le jeu se déroule. Ainsi une activité de jeux de rôles grandeur nature ayant un thème médiéval peut se doter d'accessoires afin de représenter une monnaie fictive, qui concrètement sera constituée de simples rondelles plates faites de cuir et tenant lieu de pièces de monnaie. Dans la même veine, les joueurs et les joueuses sont également susceptibles de mettre la main sur un coffre contenant une multitude de pépites d'or qui, dans les faits, est un amas de bouts de papier plastifié qui en présentent une image. Ils se retrouvent à travers leurs personnages à clamer avoir trouvé un trésor, trésor que d'autres voudront s'approprier parce que leurs personnages sont avares, ou dans l'expectative de souhaiter priver leurs adversaires d'une importante somme d'argent.

Dépendamment de la taille, et par conséquent des moyens d'une activité organisée, il est envisageable également de rajouter à ces accessoires immersifs plusieurs éléments plus permanents et massifs tels des bâtiments ou autres structures, tous construits en prenant en compte le thème du jeu. Cet extrait puisé des règles du jeu de rôles *Le Duché de Bicolline* illustre très bien la variété possible de bâtiments et de décors présents sur le terrain de l'activité : « Allant de maisons forestières sur pilotis, à des monastères, en passant par de petites cabanes féériques, le site de Bicolline compte à ce jour plus de deux cents bâtiments, qui constituent un véritable village fantastique construit et développé en collaboration avec ses participants »⁶. Une activité ayant un thème plus moderne pourrait

⁶ Organisateurs du Duché de Bicolline, « Cessions et villégiatures », *Guide Participant* [En ligne], <https://bicolline.org/guide-participant/cessions-et-villégiatures/> (Consulté le 12 mars 2024).

se pourvoir de bâtiments dans un style plus contemporain, voire encore louer de tels bâtiments pour la durée du jeu, tandis qu'une autre ayant un thème médiéval peut se doter de structures d'un style plus rustique ou de fortins, dans lesquels les joueurs ou les joueuses peuvent se réfugier à l'instar de leurs adversaires assiégés. Mais comme mentionné, ces bâtiments et le nombre de tels accessoires d'immersion dépendent des moyens dont les organisateurs disposent, et cela découle traditionnellement du nombre de joueurs et de joueuses participant à l'activité. Malgré cela, une organisation bénéficiant de ressources plus restreintes utilise certes moins d'accessoires, mais les joueurs et les joueuses accordent à travers tous les personnages autant d'importance à ces éléments que si les moyens des organisateurs étaient plus majestueux. De ce fait, une activité bénéficiant de grandes ressources financières pourrait représenter ce faux trésor avec un authentique morceau de pyrite de fer (que l'on appelle également l'or des fous) tandis qu'une autre plus modeste se contenterait d'une image de pépite d'or avec le mot « TRÉSOR » inscrit dessus. Dans un cas comme dans l'autre, les participants se battraient entre eux afin de posséder ce trésor, même si la valeur réelle de celui-ci se résumait au prix du carton sur lequel il a été imprimé.

Ce sont tous ces éléments qui définissent un jeu de rôles grandeur nature comme étant ce qu'il est. Mais c'est surtout la collaboration conjointe des participants et des organisateurs afin de maintenir l'immersion collective dans un univers fictif se jouant en présence physique qui différencie ces activités d'autres types de jeux de rôles, tels ceux se pratiquant sur table.

Par ailleurs, il existe certaines autres activités pouvant être perçues comme étant semblables à des activités de jeux de rôles grandeur nature (ou à l'inverse, ce sont les activités de jeux de rôles grandeur nature qui peuvent donner l'image de leur ressembler), mais qui, du point de vue des participants, ont un objectif radicalement différent. Ces activités sont celles dites de reconstitution historique.

1.1.2 Reconstitution historique : la fidélité au passé

Malgré qu'elles présentent une approche fondamentalement différente de celle de notre sujet de recherche, les activités de reconstitution historique sont somme toute

simples à définir, car leur dénomination parle pour elles. Ce type d'activités a pour but de reconstituer une période ou un événement historique spécifique. Pour ce faire, les gens qui les organisent de même que ceux qui y participent s'affairent à recréer l'environnement de la période ou de l'événement ciblé pour une telle activité de jeux de rôles. Ils vont en ce sens reconstituer un décor selon les spécificités de l'époque avec des bâtiments construits selon les paramètres historiques de la période à représenter. Ainsi, une mise en scène reconstituant la période de la guerre civile américaine, qui est un type de reconstitution très populaire aux États-Unis, serait construite des bâtiments selon le style architectural du milieu du XIX^e siècle. Ou à tout le moins, les organisateurs créeraient un décor évoquant le plus possible cette architecture si cela s'avérait impossible pour eux d'édifier de telles structures. Aussi, lors d'une reconstitution historique, les participants sont tenus de se présenter vêtus d'un habit de l'époque, ou minimalement avec des costumes faisant référence à cette période. Ainsi, pour reprendre notre exemple de guerre civile américaine cité précédemment, lors d'une reconstitution historique de cet événement, nous y verrions des personnes habillées d'un costume de militaire de l'Union ou de celui de la Confédération. Les participants seraient ici amenés à interpréter des personnages étant le plus proche possible de la réalité historique, voire d'interpréter un individu ayant réellement existé si les informations historiques sur de telles personnes existent. L'auteur Rory Turner présente ce genre d'activités de la manière suivante :

Reenactments are large-scale public display events which feature a performance of a Civil War battle. They are held throughout the United States but most often in the states where the Civil War was fought, taking for their sites the actual battlefield or, more frequently, a nearby location with similarities in terrain which has been made available. Reenactments take place over a weekend. Reenactors set up camp on Friday night and usually stage battles on both Saturday and Sunday, along with drills, demonstrations, dances, and portrayals of camp life. Although every reenactment is laid out differently, generally space is arranged into Confederate and Union camps divided by a Suttler area, where the small cottage industry of reenactment equipment suppliers sets up. These camps are arranged according to typical Civil War-period military layout and are as historically accurate as possible⁷.

Comme souligné par Turner, certaines activités peuvent être particulièrement spécifiques, alors même si un costume est de la bonne période historique, il peut être exclu s'il n'est

⁷ Rory Turner, « The Play of History: Civil War Reenactments and Their Use of the Past », *Folklore Forum*, vol.22, no. 1/2, 1989: 54.

pas à l'honneur, s'il est inapproprié. Toujours en prenant le même exemple de reconstitution de la guerre civile américaine, une activité de reconstitution historique représentant l'histoire d'une ville spécifique durant cette période pourrait interdire les costumes des soldats de l'un des deux camps de cette guerre puisque la ville en question était formellement dans un camp et non dans l'autre, et qu'elle n'a pas subi d'attaques, ou qu'il n'y a jamais eu de présence des membres de l'armée du camp adverse dans cette ville. Cela ne serait pas alors permis par les organisateurs de l'activité parce que cela ne respecterait pas les faits historiques que l'on souhaiterait ici reconstituer. Par exemple, l'activité de reconstitution du *Washington Crossing* aux États-Unis encourage fortement ses participants de ne pas porter de bandage ensanglanté, parce qu'un soldat affligé d'une blessure toujours saignante n'aurait pas participé à la traversée que l'activité reconstitue et serait resté au campement pour récupérer de ladite blessure⁸.

Le but de ces activités est de souligner une période historique ainsi que de faire office d'acte de mémoire de certains faits afin de ne pas oublier des événements historiques majeurs ou non, de même que leurs impacts, pour ainsi évoquer aussi la contribution d'hommes et de femmes y ayant pris part. Pour cette raison, la rigueur historique est de mise, avec le soutien de personnes ayant des connaissances de la période concernée ou de l'événement mis en lumière par la reconstitution. Cela ne veut pas dire que tous les organisateurs ou les participants ont fait des études formelles en histoire afin de pouvoir organiser ou participer à un tel événement. Cependant, il n'est pas rare qu'un ou plusieurs historiens soient consultés pour la mise en place d'une telle activité ou que les musées soient visités par un futur participant pour s'imprégner avec justesse de tout ce qui entoure l'événement recréé auquel il souhaite prendre part. Voici par exemple la définition d'une reconstitution historique décrite par Claude Hammoum-Faucheux dans le cadre d'un article présentant les nouveaux moyens dont disposent les musées modernes afin de présenter différemment ces expositions, notamment par la reconstitution historique :

⁸ Washington Crossing Historical Park, «ENLISTED SOLDIERS», *Clothing Guidelines for Reenactors* [En ligne], <https://www.washingtoncrossingpark.org/cross-with-us/clothing-guidelines/> (Consulté le 22 février 2024).

La reconstitution historique joue sur le sensible et la mise en scène auprès du visiteur. Dans le cadre des visites de musée, elle sert d'appel aux publics peu habitués des musées qui participent alors activement à la médiation qu'elle représente. Souvent issus du milieu associatif, les reconstituteurs sont des bénévoles passionnés d'une époque donnée, intervenant en fêtes historiques à la demande des musées ont pour objet la réintégration de l'espace (architecture, collections, musée, bâtiment architectural...) dans son époque (sa chronologie réelle ou d'évocation par la fête médiévale)⁹.

Les participants peuvent se renseigner aussi par le biais de quelques lectures scientifiques sur le sujet dans le but de se doter d'un costume d'époque étant le plus exact possible, et pour se procurer des accessoires les plus à même également de représenter fidèlement la période reconstituée. Ainsi, il n'est pas simplement question d'accessoires faits de matériaux évoquant seulement l'objet. Ici, si un participant est doté d'une arme, il s'agira d'une réplique de l'arme, et non pas d'une arme factice pouvant ressembler à l'armement d'origine. Bien évidemment, ces armes ne seront jamais en état de blesser quelqu'un, car bien qu'il s'agisse de reconstitution, la sécurité de tous les participants se doit d'être assurée.

Une activité de reconstitution peut prendre bien des formes. En effet, outre l'objectif de base d'assurer un devoir de mémoire, les activités de reconstitution historique peuvent avoir différentes approches afin d'assurer l'atteinte de cet objectif. Ainsi, une activité peut simplement avoir pour objectif de proposer un événement d'immersion historique durant laquelle les participants sont invités à s'investir le plus possible afin de réellement s'imprégner d'un mode de vie différent du leur pour une courte période. Elle peut adopter une approche plus divertissante, en étant une reconstitution ayant pour but de proposer des animations pour un public cible, ce public étant alors extérieur à la reconstitution, mais pouvant observer et interagir avec les personnages de la scène reproduite. Un bon exemple de ce type de reconstitution historique est le *Village québécois d'Antan* situé à Drummondville, qui est voué à la fois à l'éducation et au divertissement :

⁹ Claude Hammoum-Faucheux, « La reconstitution historique, vers de nouvelles pratiques muséales? », *Le magazine du Master Expographie Muséographie* [En ligne]. <https://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2329-la-reconstitution-historique-vers-de-nouvelles-pratiques-museales> (Consulté le 30 août 2024).

Le Village Québécois d'Antan a été créé en 1977 par Claude Verrier, historien, à la demande de la Chambre de commerce du comté de Drummond. Les objectifs de la corporation étaient de reconstituer un village québécois et son environnement, sur une période d'un siècle (19^e –20^e), et de mettre en valeur toutes les composantes du patrimoine : us et coutumes, métiers, professions, folklore, habits, moyens de transport, permaculture, alimentation, etc¹⁰.

Une activité peut également reproduire une scène sportive historique telle celle d'une joute ou d'un combat en armure. De telles activités sont autrement plus régulées que les autres afin d'éviter des blessures ou des bris involontaires de matériaux. En somme, l'appellation de reconstitution historique englobe bien des types d'activités différents, et ce afin de permettre de maintenir la mémoire de l'histoire, ou de simplement s'amuser en s'immergeant dans un mode de vie qui est grandement différent de celui de notre monde contemporain. L'élément qui est commun à toutes les différentes activités qu'il soit possible de qualifier comme étant des reconstitutions historiques est le désir de fidélité historique manifesté dans tout ce qui y est représenté, ou du moins autant que faire se peut pour ces gens dans leur volonté d'ultimement s'en rapprocher le plus possible dans leur mise en scène.

Par ailleurs, si nous distinguons les activités de reconstitution historique par rapport à celles des activités de jeux de rôles grandeur nature à thème historique, il n'est pas impossible que certaines d'entre elles adoptent une approche qui soit semblable à peu de chose près (majoritairement en ce qui concerne les armes et les armures des joueurs et joueuses) à celles des reconstitutions historiques, avec un souci et un détail poussé sur le plan de la fidélité historique concernant les costumes. Il existe tout de même de grandes différences entre les deux activités qui font que malgré certaines approches semblables, une activité de jeux de rôles grandeur nature ne pourrait être qualifiée d'activité de reconstitution historique.

¹⁰ Organisation du Village Québécois d'Antan, « L'histoire du Village Québécois d'Antan », *Village Québécois d'Antan* [En ligne], <https://villagequebecois.com/a-propos/lhistoire-du-village/> (Consulté le 31 août 2024).

1.1.3 Évocation historique : une lecture souple et créative du passé

Maintenant que nous avons bien établi ce qu'est la notion de jeux de rôles grandeur nature et celle de la reconstitution historique, il est temps d'entrer dans le vif du sujet afin de déterminer la différence entre ces types d'activités, et de définir de quelle manière leurs distinctions influencent notre question de recherche.

Pour ce faire, nous allons analyser ces deux types d'activités selon les termes utilisés par la fondatrice et directrice de la société historique *In Memoriam*, Évelyne Bouchard dans un texte écrit en 2014 pour le compte de *Cap-aux-Diamants*. Dans ce texte dédié au concept de la reconstitution historique, l'auteure évoque deux termes bien précis et très à propos dans le cas qui nous concerne. Ces termes sont ceux de l'évocation historique et de la reconstitution historique. Pour Évelyne Bouchard, le terme d'évocation historique fait référence à tous les types d'activités d'immersion historique où l'ambiance générale se veut historique, mais sans être nécessairement rigoureuse :

L'évocation historique permet de revivre divers aspects d'une époque avec une souplesse plus ou moins grande en ce qui a trait à l'authenticité. La créativité, l'ambiance générale et les goûts personnels peuvent même avoir priorité sur la rigueur historique. Par exemple, une paire de chaussures modernes ayant un style discret et neutre pourra être portée avec un costume d'époque pour participer à une activité. Ce type de loisir est, de ce fait, accessible à un grand nombre de personnes¹¹.

Ainsi dans le cadre d'une activité d'évocation historique, les goûts, les désirs et les connaissances antérieures des participants vis-à-vis de la période médiévale influencent la représentation médiévale découlant de l'activité. Lors d'une activité d'évocation historique, on peut voir se côtoyer plusieurs visions de la période médiévale durant la tenue d'une seule activité, sans que cela choque ou provoque des débats outre mesure. De cette manière, une telle activité se veut accessible et ouverte à un plus grand éventail de participants possible.

À l'inverse, une activité de reconstitution historique, et cela toujours selon Évelyne Bouchard, aspire à être plus précise. Il est question d'une activité durant laquelle

¹¹ Évelyne Bouchard, « La reconstitution historique : un loisir éducatif », *Cap-aux-Diamants*, n° 116 (2014), p.31.

il s'avère insuffisant de se contenter d'une ambiance historique. Les activités de reconstitution se veulent reproductrices d'une période historique donnée. Pour ce faire, les participants et les organisateurs de ces activités de reconstitution se doivent de posséder au minimum une certaine connaissance historique de la période mise en scène, mais également une connaissance matérielle de ce moment, car pour ces activités, il est impératif que tout ce qui est présent lors de l'événement soit semblable à l'époque reconstituée, qu'il s'agisse des vêtements, des outils, des accessoires, de la nourriture, etc. Ainsi, de telles activités se veulent quelque peu moins accessibles pour des néophytes, puisqu'elles nécessitent une connaissance pertinente de la période reconstituée :

Pour le néophyte, il est parfois difficile de faire la différence entre évocation et reconstitution, surtout que les mots mêmes sont souvent utilisés à tort. La reconstitution est un peu la version intense de l'évocation. Ici, l'ambiance ne suffit pas, il faut aller plus loin. On vise toujours le plus haut degré d'authenticité, peu importe son confort, ses habitudes modernes et ses goûts personnels. La reconstitution demande des connaissances intellectuelles solides appuyées par des références pertinentes et une culture matérielle reproduite avec fidélité. Ici, même les sous-vêtements seront d'époque¹².

En prenant en compte ces deux notions, nous pouvons donc mieux comprendre les différences inhérentes entre les activités de jeux de rôles grandeur nature et les reconstitutions historiques. Par leurs approches communes se voulant ludiques et accessibles, une activité de jeu de rôles grandeur nature est principalement une activité d'évocation historique, plutôt que de reconstitution. Nous précisons principalement, car il n'est pas impossible que des activités de jeux de rôles grandeur nature, bien qu'elles aient une approche ludique, soient également des activités de reconstitution en ce qui a trait au respect de la fidélité des costumes et accessoires utilisés par les participants :

La reconstitution historique s'oppose ainsi aux mouvements moins scientifiques que sont l'évocation, ou encore le grandeur nature (GN), à ne pas confondre avec la reconstitution historique. L'évocation désigne les compagnies qui cherchent à restituer l'ambiance d'une époque donnée, parfois au détriment de l'historicité des objets restitués. Le GN désigne quant à lui une rencontre entre des personnes, qui interagissent physiquement dans un monde fictif à travers le jeu de personnages. Le GN n'a pas de teneur historique¹³.

¹² *Ibid.*, p.31.

¹³ Hammoum-Faucheux, *loc.cit.*

Cette citation de Hammoum-Faucheux est intéressante, car s'il présente une définition claire de ce qu'est un événement d'évocation historique, c'est cependant son affirmation que de tels événements, notamment ceux à l'honneur dans notre recherche, ne seraient pas de nature historique. Pour nous, cette affirmation est erronée. En effet, et nous allons également le démontrer tout au long des deux prochains chapitres de ce mémoire, le sentiment historique que ce type d'activités s'efforce d'évoquer ne se crée pas par osmose, mais puise bien ses origines de la réalité historique. Même les composantes émanant strictement de l'imaginaire collectif de ceux qui y participent ont bien souvent une fondation historique. Ainsi, il est évident pour nous qu'une activité d'évocation historique ainsi qu'un jeu de rôles grandeur nature sont des activités à teneur historique.

Contrairement à ce qu'affirme Hammoum-Faucheux, la majorité des jeux de rôles grandeur nature ont la vocation d'évoquer une ambiance historique invitant ses participants à s'immerger dans un univers fictif basé sur cette période déterminée. De ce fait, une personne participant à une telle activité n'a pas besoin de posséder des connaissances précises sur la période durant laquelle le jeu se déroule, faisant ainsi de ces activités des activités ouvertes à un public plus large et varié. À l'opposé, les activités de reconstitution se veulent précises dans leur représentation de la période reconstituée. Au Québec par exemple, on peut se référer à des activités de reconstitution telles celles des *Fêtes de la Nouvelle-France*¹⁴ ou encore celles reconstituant des scènes du champ de bataille des plaines d'Abraham¹⁵.

La différence primordiale entre ces deux types d'activités est celle de l'intention. Les activités de reconstitution ont pour volonté et objectif d'offrir une représentation la plus fidèle afin d'offrir une expérience qui se veut la plus immersive possible. En parallèle, l'intention du jeu de rôles grandeur nature est de proposer un jeu se déroulant dans un cadre historique. Dans une activité de reconstitution, le cadre historique est le but recherché de ce genre d'activité alors que dans une activité de reconstitution, ce cadre sert

¹⁴ Gouvernement de la ville de Québec, « Fêtes de la Nouvelle-France », *Québec Cité* [En ligne]. <https://www.quebec-cite.com/fr/quoi-faire-quebec/evenements/les-fetes-de-la-nouvelle-france> (Consulté le 19 août 2024).

¹⁵ Musée des Plaines d'Abraham, « Champs de Bataille ». *Plaine d'Abraham* [En ligne]. <https://www.ccbn-nbc.gc.ca/fr/activites/evenements/champs-bataille/> (Consulté le 19 août 2024).

de composante à un jeu. Bien qu'il existe de nombreuses formes selon lesquelles une activité de reconstitution historique peut se dérouler, que ce soit une activité sportive, d'animation ou d'immersion, les personnes participant directement à l'activité sont impérativement tenues de respecter le plus fidèlement possible ce qui sera reconstitué. Cela fait en sorte que seules celles étant les plus férues d'histoire et les plus engagées envers leur passion de cette période ou de ces événements s'investiront à fond dans de telles activités en raison des connaissances nécessaires pour fabriquer un costume et des accessoires requis et conformes.

Il ne faut pas croire cependant que de telles activités soient élitistes et ne visent que des intellectuels. Les organisateurs et les participants y étant impliqués de longue date sont parfaitement accessibles et certains disposent même de différents services pour soutenir les néophytes, les guidant et les aidant à concevoir les costumes et objets requis pour participer à ces activités. Par exemple, le jeu de rôles grandeur nature des *Terres de Bélénos* dispose d'un costumier visant à doter les nouveaux joueurs d'un costume pour leur permettre de participer au jeu : « Le costumier de Bélénos permet d'habiller les nouveaux joueurs qui manquent de costumes et à faciliter l'envoi de PNJ¹⁶ sur le terrain. Tous les costumes proviennent de dons et sont loués au prix minimum possible pour l'entretien du costumier lui-même (réparation, pertes, etc.)¹⁷. » Ainsi, leur soutien indéfectible fait en sorte que même si un participant potentiel ne dispose pas initialement de connaissances approfondies dans le domaine historique et sur la période visée par la reconstitution, il demeure tout de même possible pour lui d'y participer et de les développer graduellement par son implication au jeu.

¹⁶ PNJ est l'acronyme de **P**ersonnage **N**on **J**oueur et désigne les participants de l'activité qui ne sont pas des joueurs. Ce terme est utilisé le plus souvent afin de désigner les personnages interprétés par les organisations afin de créer une narration ou de l'animation lors d'une activité.

¹⁷ Organisateur des Terres de Bélénos, « Addendum - Familles et communauté », *Livre des Règles* (2023), p. 407.

1.2 TERMES ET EXPRESSIONS : L'ÉVOCATION HISTORIQUE DANS LE LANGAGE DU JOUEUR DE JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE

Afin de mieux illustrer ce qui caractérise l'évocation historique, et dans le but également de fournir un lexique explicatif facilitant sa compréhension, nous avons dressé une liste de quelques termes et concepts récurrents étant présents dans les livres de règles que nous avons analysés. Certains de ces éléments seront simples et clairs dans leur contexte, mais d'autres pourraient engendrer une potentielle confusion, notamment en raison de leur origine linguistique ou de leur réappropriation dans le contexte d'une activité de jeux de rôles grandeur nature. Ces termes sont *roleplay*, décorum, en jeu et hors-jeu, ainsi qu'organisation, tous utilisés dans le contexte d'un jeu de rôles grandeur nature. Il nous apparaît utile de définir ces termes, et afin d'être certains de notre clarté sur ce sujet, nous agrémenterons nos définitions d'exemples courts afin d'illustrer notre propos.

1.2.1 *Roleplay*

Le premier terme que nous aborderons est le terme *roleplay*. Ce terme hérité de l'anglais est simplement celui désignant le jeu de rôles. Mais dans le contexte d'un jeu de rôles grandeur nature, il ne s'agit pas simplement de la définition anglaise de l'activité. Il s'agit du jeu de rôles dans son sens interactif. Le *roleplay* fait référence au jeu de rôles du participant, comme on pourrait parler du jeu d'un acteur. Ce terme est aussi communément utilisé pour désigner les éléments du jeu qui servent à donner vie au jeu. Il désigne l'interprétation que fait un joueur de son personnage dans l'activité. Cela veut dire qu'en réalité, il n'existe pas de *roleplay* universel. Chaque participant, autant les joueurs que les organisateurs (lorsque ceux-ci participent au jeu), a son propre *roleplay* selon le personnage qu'il interprète et par conséquent, sa propre compréhension aussi. La profondeur que les joueurs ou organisateurs accordent à la création des personnages qu'ils interprètent déterminera le *roleplay* de ceux à qui ils donneront vie.

Le *roleplay* est l'un des éléments les plus importants d'un jeu de rôles grandeur nature, car il touche pratiquement toutes les interactions entre les joueurs, les joueuses et les organisateurs. Par exemple, Guillaume participe à une activité de jeux de rôles

grandeur nature. Avant de se rendre sur place, il compose son costume et son équipement en fonction du personnage qu'il a l'intention de jouer. Guillaume incarnera William, un intrépide guerrier issu de la noblesse. Ayant en tête ces éléments, Guillaume décide que William est un personnage sanguin et impulsif. Lors de la tenue de l'activité, Guillaume/William croise le chemin d'autres joueurs. Ceux-ci campent des personnages de basse extraction. Jouant le rôle d'un noble, Guillaume/William les interpelle avec un ton et une attitude guindée. Après tout résonne Guillaume, William est un noble et ses interlocuteurs sont de basse extraction. Il est donc logique selon lui que William ait un *roleplay* méprisant à l'égard de personnages qui ne sont pas du même niveau social que lui.

1.2.2 Décorum

Le terme décorum peut sembler simple de prime abord. Après tout, il sert simplement à identifier les règles, coutumes et traditions régulant une bonne société. Cependant, le terme décorum dans un jeu de rôles grandeur nature désigne des éléments plus physiques et concrets que des traditions et des règles. Lorsque des jeux de rôles grandeur nature font référence au terme «décorum», cela indique le maintien de l'immersion fictionnelle via les différents supports du jeu. Ainsi, un jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval aura pour objectif de maintenir un décorum qui se dit médiéval. Les moyens de le mettre en place vont se traduire par les costumes, les bâtiments, l'équipement et tout élément physique qui seraient de type médiéval, ou du moins d'un type qui évoque la période médiévale dans l'imaginaire collectif.

De ce fait, si le décorum et sa direction sont décidés par les organisateurs d'un événement de jeux de rôles grandeur nature, les participants ont également une grande influence sur son maintien en raison de la qualité, la complexité et simplement l'apparence des vêtements que ceux-ci portent. Par ailleurs, il est très commun que des organisateurs jugent le décorum des participants avant de les laisser prendre part à l'activité. Une apparence jurant trop avec le décorum d'une activité sera considérée comme inadéquate et le participant ou la participante devra donc modifier son costume afin de s'y conformer.

si cette personne désire participer à l'événement. Un bon exemple de ce concept est démontré par la mention suivante extraite du livre de règles du jeu de rôles grandeur nature *Gn Phoénix* :

Les joueurs et les animateurs doivent maintenir le décorum médiéval de l'événement en tout temps de façon à favoriser l'immersion de tous. Ils doivent donc agir dans la peau des personnages et éviter de référencer des choses ou des événements en dehors de l'univers du GN. Cela inclut d'éviter les chansons ou la musique moderne ou d'utiliser les noms réels des gens. Cela signifie aussi d'avoir un costume et d'utiliser des objets respectant la nature du médiéval-fantastique de l'événement et de l'univers de jeu. Les animateurs peuvent avertir ou pénaliser (par exemple en enlevant un point de destin) les joueurs qui enfreignent le décorum pendant le jeu¹⁸.

Par ailleurs, ce qui est jugé adéquat pour un costume varie grandement d'une activité à une autre, mais également d'un personnage à l'autre. En plus de cela, les organisateurs de jeux de rôles grandeur nature sont les principaux architectes des univers fictifs dans lesquels les joueurs évoluent. Ainsi, il est important que les participants respectent un décorum global (un décorum médiéval par exemple), mais il l'est tout autant du décorum plus spécifique lié aux personnages interprétés. Ainsi, un joueur doit composer avec l'univers fictif duquel il crée son personnage en prenant en compte des éléments qui sont particuliers à sa catégorie, et spécifiques à l'univers fictif du jeu de rôles grandeur nature dans lequel il évoluera.

Cela fait en sorte que, bien que deux activités puissent avoir des thèmes grandement similaires, les éléments spécifiques des univers fictifs qui dictent le décorum ainsi que le *roleplay* de ces deux activités font en sorte que malgré leurs similitudes, ce qui peut être jugé comme acceptable pour un jeu de rôles grandeur nature ne l'est pas nécessairement pour un second. Par exemple, un participant ayant incarné un elfe dans une activité dans lequel figure la race fictive des elfes ne pourrait pas reprendre exactement le même costume dans une activité dans laquelle cette race fictive n'existe pas. Il lui faudrait alors adapter son costume pour en éliminer les éléments liés à cette

¹⁸ Un point de destin est un point qu'un joueur peut utiliser afin de faire revenir son personnage à la vie suite à une première mort. Ces points sont limités et si un joueur n'en dispose plus, son personnage est considéré comme étant mort définitivement. Organisateurs du grandeur nature Gn Phoénix, *Livre des Joueurs Grandeur Nature Phoenix*, Brownsburg, Auto-publié, 2024, p.6.

espèce fantastique. Outre les déguisements, le décorum passe par les décors. Les lieux où une activité de jeux de rôles grandeur nature se déroule ont énormément d'impact sur le maintien du décorum. Cependant, ces éléments de décors peuvent être limités par plusieurs facteurs. On pense entre autres à la localisation d'une activité donnée et la taille de l'événement (on fait ici référence au nombre de participants et d'organisateur). Le temps de préparation importe également ; plus une activité est planifiée à l'avance, plus les organisateurs ont de temps de mettre en place les décors requis pour maintenir le décorum.

FIGURE 3

Installations du Duché de Bicolline



Source : page Facebook Le Duché de Bicolline ****Page officielle****, photo prise par Vicky La Rose.

L'âge du jeu de rôles grandeur nature lui-même influence également sur la quantité et la qualité des éléments de décor. Plus une activité existe depuis longtemps, plus celle-ci dispose de décors et d'éléments de jeux qu'elle a accumulés à travers le temps. Et ultimement, les moyens dont bénéficient les organisateurs entrent en ligne de compte, une organisation de jeux de rôles grandeur nature possédant un plus grand budget peut se doter d'éléments de décor plus substantiels, voire même permanents.

Il existe une grande variété de types de jeux de rôles grandeur nature, alors conséquemment, une pléthore de décors est susceptible d'être utilisée lors d'une activité. Le style du décor découle directement du thème du jeu. Ainsi, une activité se déroulant dans un univers fictif à thème médiéval aura tendance à utiliser des décors ayant une

apparence se voulant médiévale. On parle ici par exemple de forteresses en bois, de villages rustiques, ou encore plus simplement de terrains boisés ou de plaines, peu ou non touchés par la civilisation. Tandis qu'une activité à thème plus contemporain pourrait louer des bâtiments qui se prêtent au type de jeu prévu par les organisateurs. Cependant, il faut bien garder en tête que malgré le désir de maintenir un décorum le plus réaliste possible, il existe des limites claires sur ce qu'un jeu de rôles grandeur nature peut ou ne peut pas faire. Ainsi, malgré la présence de bâtiments se voulant médiévaux, western ou victoriens, les organisateurs doivent tout de même composer avec la réalité. Et par réalité, nous parlons des règles de sécurité et de règles sanitaires encadrant la construction de bâtiments modernes. Ainsi, si une organisation de jeux de rôles grandeur nature souhaite se doter de bâtiments permanents, elle ne peut les construire sans tenir compte des lois et des règlements de construction déterminés par la municipalité de l'endroit où se déroule l'activité ni passer outre les réglementations provinciales du Québec, et ce même si cela nuit au décorum. Par exemple, certaines municipalités forcent l'utilisation de matériaux ou de techniques pouvant donner un cachet plus moderne à un bâtiment, ou devant respecter des normes plus écoresponsables.

Lorsque le décorum atteint ses limites, quelle qu'en soit la raison, les joueurs et les organisateurs doivent passer outre cette limitation, en faisant comme si elle n'était pas présente ou simplement comme si elle était normale. Ainsi, dans des cas où le décorum atteint ses limites, ces limites sont palliées par le *roleplay* des joueurs et des organisateurs de l'activité. Par exemple, lorsque Guillaume a conçu son costume en vue de sa participation à une activité de jeu de rôles grandeur nature, il a dû composer avec la logique de son personnage. Incarnant un impétueux noble nommé William, Guillaume a pensé un costume reflétant cette réalité. Il a réuni des vêtements de bonne facture, démontrant ainsi le statut de William comme faisant partie de la noblesse. De plus, il s'est procuré une armure en cuir et une arme en mousse injectée qu'il portera à la ceinture. Ces éléments réunis créent un décorum simple à comprendre. William, de par la qualité de son vêtement, est un homme issu de la haute société et ses armes et armures le désignent comme étant un homme de combat. Une fois arrivé sur les lieux de l'activité, Guillaume est confronté au décorum de l'activité elle-même. Se situant sur un terrain privé, l'activité à laquelle il participe est somme toute récente. De ce fait, il n'existe que quelques

bâtiments permanents qui ont été construits dans le but de créer un décorum et une atmosphère médiévaux. Les organisateurs de l'événement utilisent cette frugalité en décrétant que le jeu se déroule dans un lieu peu touché par la civilisation, soit une sorte de frontière sauvage. Prenant en compte l'apparence des lieux, et les conséquences que le décorum a sur l'univers fictif dans lequel se déroule le jeu, Guillaume ajuste le *roleplay* de son personnage William pour refléter l'atmosphère locale.

1.2.3 En jeu et hors-jeu

Deux autres termes importants qui seront référencés à plusieurs reprises lors de cette étude sont les termes « en jeu » et « hors-jeu ». Ces termes gouvernent différents aspects d'une activité de jeu de rôles grandeur nature et les interactions entre les joueurs et les joueuses. Comme on peut facilement s'en douter, le terme « en jeu » signifie qu'un élément donné est dans le jeu. De ce fait, ce terme permet de déterminer si une action réalisée par les joueurs et les joueuses est faite dans le jeu, ou s'il s'agit de quelque chose qui est réalisée en dehors du contexte fictif ou simplement ludique de l'activité. De plus, le terme « en jeu » désigne quels sont les éléments physiques qui sont considérés comme faisant partie du jeu, et par extension de l'univers fictif en question. Lorsqu'un tel élément est considéré en jeu, les participants se doivent de prendre en compte son existence durant la tenue de l'activité lorsqu'ils interagissent avec ledit élément alors que s'il ne l'est pas, les joueurs sont tenus d'en faire abstraction. Aussi et surtout, il sert également à déterminer quelles sont les sections et les limites du terrain où se déroulent les activités, ce qui est considéré comme faisant partie du jeu et les zones qui en sont exclues, telles des zones administratives pour les organisateurs ou encore une zone de repos pour les joueurs et les joueuses ne désirant pas résider en permanence dans le contexte du jeu.

En opposition au terme « en jeu », celui de « hors-jeu » est invoqué lorsque les joueurs et les joueuses doivent cesser de considérer un élément comme faisant partie intégrante du jeu. Il peut s'agir d'un simple temps mort invoqué par un participant afin de clarifier un point de règles, ou pour couvrir l'intervention d'un organisateur ou d'un arbitre devant juger une situation. Il peut également s'agir de la désignation d'un élément

qui viendrait briser le décorum tel qu'évoqué plus haut. Cet élément serait alors incongru par rapport à l'univers fictif du jeu, mais sa présence étant soit nécessaire ou bien inévitable, il pourrait être simplement catégorisé comme étant hors-jeu. Les participants de l'activité sont alors encouragés à simplement ignorer sa présence et à ne pas référencer son existence lorsque ceux-ci font leur *roleplay*. On parle du terme hors-jeu également pour désigner les zones d'un terrain où se déroule l'activité ne faisant pas partie du jeu. Le *roleplay* et le maintien du décorum ne sont pas requis dans ces zones.

FIGURE 4

Joueur en zone d'inscription hors-jeu



Source : archives photo Les Terres de Bélénos sur SmugMug, photo prise par Cath.

Voici un exemple de hors-jeu, toujours avec Guillaume qui, une fois arrivé sur place, doit s'inscrire à l'administration responsable de la gestion de l'activité. Il se dirige vers une installation temporaire faisant office de centre d'inscription. Cette installation temporaire est située en dehors de la zone de jeu, c'est-à-dire qu'elle est dans la zone hors-jeu de l'activité. Près de cette zone, on peut également retrouver un terrain vague où les participants ne désirant pas dormir en jeu dans les installations permanentes peuvent piquer une tente et ainsi s'assurer une zone de repos en dehors du jeu. Participant pour la première fois à ce jeu de rôles grandeur nature spécifique, Guillaume décide d'apporter une tente et de l'installer dans la zone désignée. Après une journée passée à jouer, il revient vers sa tente pour se reposer sans avoir à maintenir son *roleplay*, puisqu'il a quitté la zone en jeu.

Il est à noter que lorsqu'un participant est hors-jeu, son personnage ne peut et ne doit pas interagir avec des éléments considérés en jeu. De ce fait, utiliser des éléments hors-jeu ou des informations apprises hors-jeu est considéré comme étant invalide et donc comme étant de la tricherie. Par exemple, le jeu de rôles grandeur nature *Le Duché de Bicolline* définit ce qui est en jeu ou hors-jeu de la manière suivante dans son livre de règles :

Malgré le fait que Bicolline est un jeu basé sur les interactions entre les participants, il est bien important de savoir que tout n'est pas au service du jeu et qu'il y a des limites à respecter. Par exemple, Le Duché de Bicolline comprend au-dessus de 200 bâtiments, mais il est à noter que la plupart d'entre eux appartiennent à des particuliers ou à des groupes, il est donc important de respecter ces bâtiments privés et de ne pas entrer dans ceux-ci, à moins bien-sûr évidemment d'y être invité. Il en va de même pour tout le matériel sur le terrain, ce que vous apportez vous appartient et ne fait pas partie des enjeux de Bicolline. On ne peut pas voler « en jeu » le matériel appartenant à quelqu'un d'autre. Il faut également savoir qu'à Bicolline chaque participant joue au gré de ce qui lui est confortable. Pour certains, leur personnage sera incarné avec grand enthousiasme et implication alors que d'autres auront un rôle plus passif et préféreront observer plutôt que de participer activement. Il est donc libre à chacun de choisir son niveau d'implication dans le jeu¹⁹.

Au final, on pourrait simplement définir la notion d'en jeu et de hors-jeu comme étant un déterminant de ce qui se déroule dans le jeu, ou comme étant externe à ce jeu.

¹⁹ Organisateurs du jeu de rôles grandeur nature Le Duché de Bicolline, « En jeu/hors-jeu », *Bicolline en quelques lignes* [En ligne], <https://bicolline.org/guide-participant/bico-101/> (Consulté le 20 mai 2024).

1.2.4 L'organisation

FIGURE 5

Un organisateur en zone administrative



Source : archives, photo Les Terres de Bélénos sur SmugMug, photo prise par Amélie Bourdeau.

Une organisation dans le contexte d'un jeu de rôles grandeur nature désigne les personnes organisant l'événement. Ce terme est somme toute omniprésent dans notre recherche. Les responsabilités de l'organisation sont multiples, allant de la personne accueillant les joueurs à leur arrivée sur le terrain où se déroule l'activité, à celui d'arbitre durant le déroulement de celle-ci, en passant par celui d'animateur remplissant un rôle fixe afin de créer de l'animation durant l'activité. Certains membres de l'organisation s'ils en sont capables (lire ici qualifiés) peuvent même faire office de premiers secouristes. Il est également important de noter que ce sont ces organisateurs qui créent les règles qui encadrent ces activités, ainsi que les mondes fictifs dans lesquels ils se déroulent. Pour ces raisons, les organisations sont les auteurs des textes de notre corpus de sources et sont au cœur de notre recherche.

Résumé du chapitre

Maintenant que nous avons bien défini les différences inhérentes aux activités de jeux de rôles grandeur nature et à celles des reconstitutions historiques et avons présenté un lexique de termes courants des GN, il est temps d'aborder en quoi ces distinctions sont importantes pour notre recherche. En premier lieu, les activités de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval relèvent, en raison de leur nature, de l'évocation historique, et leur représentation historique est plus libérale (et encore une fois, c'est souhaité ainsi) que celles qui émanent des reconstitutions historiques décrites précédemment. Ainsi, une évocation historique influence à un certain niveau la représentation historique d'une période ou d'un événement, et on retrouve cette représentation dans cette évocation historique prenant la forme d'un jeu de rôles grandeur nature. Les reconstitutions historiques à thème médiéval s'enorgueillissent de leur fidélité historique, établissant ladite fidélité sur une littérature historique scientifique et les connaissances de divers spécialistes. Les jeux de rôles grandeur nature se basent quant à eux sur les connaissances générales des participants et des organisateurs, connaissances influencées par des acquis de nature scientifique du sujet, mais également influencées par des mythes et légendes découlant et entourant la période médiévale, ainsi que par l'entremise d'informations diffusées dans divers médias représentant cette période, par exemple des romans, des films ou des jeux vidéo.

De ce fait, en lien avec notre sujet de recherche, la représentation de la période médiévale découlant d'une activité de jeu de rôles grandeur nature est bien plus personnelle à ses participants et à ses organisateurs. Car si les règles de l'activité à laquelle un joueur ou une joueuse participe encadrent ce qui est permis pour ce jeu, c'est ultimement leur compréhension et leur interprétation qui vont influencer le costume habité. Cette variable est parfaitement connue et assumée, comme nous le verrons dans le prochain chapitre, car contrairement aux reconstitutions historiques où le respect de la fidélité des événements est l'objectif ultime, les activités de jeux de rôles grandeur nature peuvent se permettre de sélectionner les éléments qu'ils jugent les plus intéressants en lien avec le thème du jeu, créant des représentations de la période médiévale qui varient d'une activité à l'autre, selon les choix et les désirs des joueurs et des organisateurs, alors

que la reconstitution historique ne le permet pas. L'évocation et la reconstitution ont ainsi toutes deux un lien avec notre sujet, à des seuils différents, et elles influencent chacune à leur manière la représentation historique de la période médiévale.

CHAPITRE 2

JEUX DE RÔLES ET UNIVERS FICTIFS : UN MÉDIÉVAL FANTASTIQUE, FANTASMÉ ET VOLONTAIREMENT ANACHRONISTIQUE

Depuis le tout début de cette recherche, nous avons fréquemment évoqué les univers fictifs dans lesquels les participants de jeux de rôles grandeur nature pratiquent leurs divers jeux. Nous avons abordé la manière dont les joueurs et les joueuses avec tous leurs costumes et leurs interactions sont amenés à d'abord créer leur personnage, pour par la suite influencer l'évolution de l'univers fictif d'une activité, univers pouvant parfois être digne du roman le plus étoffé qui soit. Cependant, nous n'avons toujours pas abordé comment cette interactivité et ces univers influencent eux-mêmes la représentation de la période médiévale qui en découle, notamment des moyens dont les joueurs, les joueuses et les organisations disposent pour créer et entretenir ces univers. Nous n'avons également fait qu'évoquer le processus de création de ces univers fictifs en eux-mêmes, leurs incidences sur la création des personnages des joueurs et des joueuses, ainsi que leurs conséquences sur la représentation de la période historique.

Ce chapitre est dédié à répondre à ces questions, afin de démontrer leurs impacts sur la représentation de la période médiévale. Ainsi nous aborderons ce sujet sur deux axes principaux, eux-mêmes divisés en plusieurs sous-sujets. En premier lieu, nous analyserons la manière dont les univers fictifs dans lesquels les participants évoluent sont mis en scène, ainsi que les répercussions de la création des personnages des joueurs et des joueuses. Ensuite, nous porterons notre regard sur les potentiels éléments que l'on pourrait injustement qualifier d'erreurs, voire d'anachronismes historiques. Nous traiterons du fait que ces « erreurs » sont perpétrées de manière totalement volontaire afin d'éviter de devoir appliquer des mesures discriminatoires envers les joueurs et les joueuses eu égard au respect de la fidélité historique, afin de plutôt leur permettre une grande liberté quant au choix des éléments de leurs équipements et de leurs costumes.

2.1 LES UNIVERS FICTIFS ET LA CRÉATION DE PERSONNAGES

Le principe même d'un jeu de rôles grandeur nature est de proposer à des joueurs et des joueuses de se plonger dans un univers imaginaire dans lequel ils incarneront un personnage construit de toutes pièces. Ils s'immergeront à la fois dans ce personnage et dans cet univers pour la durée de l'événement. Ainsi, si l'on veut se pencher sur la question de la représentation de la période médiévale promue par les livres de règles de ces activités, il est impératif de prendre en considération ces deux aspects du jeu. Et pour amorcer cette analyse, il convient de débiter par l'élaboration de ces univers fictifs.

2.1.1 La création d'univers fictifs, un exercice de démiurgie

La création d'un univers fictif pouvant être à la fois intéressant pour les joueurs et les joueuses, et également crédible dans sa composition, est un exercice subtil. Au même titre qu'un auteur de roman, et tel le demiurge des mythes platoniciens, chacun des organisateurs de GN devient le créateur et l'architecte d'un monde dans son intégrité. Cette tâche débute par une question élémentaire, soit par la question de base qu'un organisateur d'une activité de jeux de rôles grandeur nature se pose lorsqu'il envisage de créer une activité ayant un thème médiéval. Elle se traduit comme suit : est-ce que l'activité qu'il veut concevoir se déroulera dans un univers médiéval traditionnel, ou si le jeu sera plutôt dans un univers qui ne sera pas nécessairement historique, mais plutôt fantastique? Autrement dit, est-ce que l'univers du jeu ne sera pas une uchronie historique se déroulant dans une version alternative de notre passé? Est-ce qu'il souhaite opter pour le choix d'un univers qui aura un thème médiéval tout simplement, c'est-à-dire un jeu se déroulant dans un univers fictif, mais suivant des logiques et des règles reflétant la réalité historique médiévale (ou du moins certains éléments de la réalité)? Ou est-ce qu'il préférera choisir un univers de jeu médiéval fantastique dans lequel les participants laisseront cours à leur imagination sans s'inspirer de la réalité historique? On parle ici d'œuvres littéraires (souvent portées à l'écran), ou de certains jeux précurseurs dans le domaine du jeu de rôles sur table, telles que les œuvres suivantes : *Le Seigneur des*

anneaux¹, le Trône de Fer², *Elric de Melniboné*³, et les jeux tels que *Donjons et Dragons*⁴, ou encore *Warhammer Fantasy Battle*⁵.

FIGURE 6

Carte de l'univers fictif d'Arkadia Médiévale



Source : Site Web d'Arkadia médiévale dans la sous-section géographie de la section monde.

Ce choix est déterminant et c'est le premier qu'un ou plusieurs organisateurs effectuent lorsque vient le moment de créer une activité de jeux de rôles grandeur nature. Car s'il est décidé de créer un jeu se déroulant dans un univers fictif basé sur l'un ou l'autre de ces archétypes, les différentes règles découlant de ces univers seront très différentes les unes des autres, puisque si un organisateur choisit de mettre en place un jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval fantastique, il devra prendre en compte les différents éléments du volet fantastique de cet univers, et déterminer comment les futurs joueurs et joueuses pourront, ou dans certains cas devront, les interpréter. Si son choix se

¹ J.R.R Tolkien, *The Lord of the Rings*, Londres, Allen & Unwin, 1954, 1077 p.

² George R. R. Martin, *A Game of Thrones*, New York, Bantam Spectra, 1996, 694 p.

³ Michael Moorcock, *Elric of Melniboné*, Londres, Hutchinson, 1972, 342 p.

⁴ Gary Gygax, *Advanced Dungeons & Dragons*, Lake Geneva, TSR, 1978, 130 p.

⁵ Bryan Ansell, Richard Halliwell et Richard Priestly, *Warhammer, The Mass Combat Fantasy Role-Playing Game*, Londres, Game Workshop, 1983, 52 p.

porte plutôt sur le type de jeu dont l'aspect fantastique sera absent, il devra s'assurer que les balises du jeu seront respectueuses de l'histoire (telles celles déjà décrites), mais il n'aura pas à encadrer tout ce qui sera inhérent au caractère fantastique du jeu. Dans le cas qui nous intéresse, soit les jeux de rôles grandeur nature au Québec, le type de jeux le plus populaire est celui de la seconde option, soit les jeux de rôles à thème médiéval fantastique. Le GN *Le Duché de Bicolline*, qui est de cette catégorie et dont les activités sont les plus populaires au Québec, en est un bon exemple. Pour notre recherche, nous avons bâti notre corpus uniquement d'organisations de jeux de rôles grandeur nature étant de nature fantastique et ayant un thème médiéval. Il s'en dégage une conclusion immédiate, soit que l'image de la période médiévale découlant de ces activités est celle d'une activité médiévale fantastique dans laquelle l'imaginaire devient commun. Ainsi, bien que les univers fictifs de ces multiples jeux soient différents les uns par rapport aux autres, le fait d'y retrouver plusieurs références médiévales fantastiques étant sensiblement les mêmes engendre une impression voulant que même si ces univers inventés sont distincts, plusieurs d'entre eux se partagent des éléments narratifs semblables. Cela est également renforcé par le fait qu'il est très commun qu'un joueur ou une joueuse participe à plusieurs activités distinctes, pouvant ainsi amener ses propres influences au jeu en matière de médiéval fantastique. Car comme nous l'avons déjà souligné, un joueur influence le déroulement d'une activité par son jeu, autant ludique que le *roleplay*.

Ainsi, le fait qu'un grand nombre des activités de jeux de rôles grandeur nature soient des activités basées sur des univers fantastiques, cela projette indéniablement une image fantastique de la période médiévale, mais conséquemment aussi une image fantasmée de celle-ci. De plus, comme une majorité des influences communes de ces activités proviennent d'auteurs étant bien souvent d'ascendance anglo-saxonne, ou à tout le moins européenne, l'aspect fantastique présent dans ces activités est également teinté d'imageries typiquement européennes. De ce fait, l'image de la période médiévale découlant d'activités de jeux de rôles se produisant en sol québécois demeure tout de même profondément européenne, puisque les références principales sont celles des royaumes médiévaux d'Europe. Cela somme toute n'est pas dénué de sens puisque même les activités de jeux de rôles grandeur nature peuvent s'inspirer de périodes historiques

d'autres régions du monde présentant des caractéristiques semblables à l'Europe médiévale. Il n'en demeure pas moins que c'est l'Europe médiévale qui reste au cœur de ces activités.

Il faut prendre en compte également que si l'on peut argumenter que certaines autres régions du monde ont vécu leur propre période médiévale, ou que certaines de ces périodes présentaient des éléments communs avec cette période, le Québec et par extension le reste des Amériques n'ont pas connu une telle période. En ce sens, il paraît évident que l'influence médiévale soit principalement basée sur l'imaginaire en provenance de l'Europe, plutôt qu'inspiré d'un imaginaire québécois. Ainsi, les différences entre les jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval et ceux à thème médiéval fantastique, et l'importante popularité du deuxième viennent renforcer le fait qu'une activité de jeux de rôles grandeur nature est fondamentalement une activité d'évocation historique comme nous l'avons précédemment vu dans notre chapitre sur les reconstitutions historiques. La présence d'éléments fantastiques et le but de ces activités sont de plonger les joueurs et les joueuses dans une ambiance médiévale, et non de vouloir représenter la réalité historique (ce qui serait impossible avec la présence d'éléments fantastiques). Ce qui est plutôt souhaité, c'est de présenter un cadre ludique et intéressant aux joueurs et joueuses participant à ces activités.

2.1.2 Les personnages : leurs caractéristiques et leur *background*

Depuis le début de notre recherche, nous évoquons le fait que c'est en raison et au gré des interactions qu'ont les joueurs et les joueuses avec les univers fictifs dans lesquels les différentes activités de jeux de rôles grandeur nature se situent, que ces univers évoluent et se développent constamment. Ce sont les personnages qu'ils se créent pour ces activités qui demeurent l'outil principal avec lequel les participants interagissent non seulement entre eux, mais également avec l'univers imaginaire dans lequel ils jouent.

En effet, c'est le personnage qu'un joueur ou une joueuse incarne lors d'une activité qui est incontestablement au cœur des interactions qu'il aura, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le personnage qu'un joueur ou une joueuse décide d'incarner est

une création qui, comme nous l'avons nommé déjà précédemment, lui est attribuable puisqu'il ou elle le définit. Mais il est également tributaire des organisateurs d'une activité qui ont établi les bases de l'univers fictif dans lequel ce personnage doit s'intégrer pour jouer. En somme, s'il est laissé aux joueurs et aux joueuses le droit d'incarner un personnage correspondant à ses envies, il se doit tout de même de respecter les balises établies par les organisateurs, car s'il lui est permis d'incarner pratiquement n'importe quel personnage qu'il ou elle désire camper, il faut tout de même que celui-ci soit issu de l'univers fictif dans lequel le jeu se déroule. Par exemple, un joueur désirant participer à une activité du GN *Arkadia médiévale* se verrait dans l'obligation de sélectionner une race pour son personnage issu de la liste suivante comme l'indique le livre de règles :

Liste des peuples & races associées :

Les Anciens, présents en Arakad depuis des temps immémoriaux.

Les Bâtisseurs, qui ont influencé grandement la création de l'Empire et la civilisation telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Les Goblinoïdes, des êtres aux traits monstrueux et aux instincts guerriers ou mesquins.

Les Aberrations, qui tirent leur puissance du sang corrompu qui coule dans leurs veines ou de leurs liens avec des entités ou autres sources surnaturelles.

Les Maudits, des êtres dont les ancêtres ont été jadis victimes d'une malédiction ayant affecté toute leur lignée. Ils ont parfois aussi des liens avec des entités ou des mondes parallèles.

Les Hommes bêtes, des créatures mi-humaines, mi-animales aux origines diverses et mystérieuses.

Certaines races mentionnées dans l'univers **d'Arkadiamédiéval** ne sont pas accessibles aux joueurs et ne sont donc pas décrites ici. Il existe aussi des races avancées qui ne sont accessibles qu'une fois en jeu.⁶

Un joueur potentiel se doit de minimalement se renseigner sur l'univers du jeu auquel il désire participer. Une fois qu'il dispose d'assez de connaissances sur le sujet, il peut créer un personnage avec lequel il pourra y évoluer, et pour ce faire, il ou elle se doit de réfléchir sur la manière dont les éléments de ce monde inventé influenceront son personnage.

⁶ Carl Jacque et al., « Chapitre 3 : Les Races », *Codex des Aventuriers - Livre des Règles - 2024 - Officiel 5.1*, Québec, Auto-Publié, 2024, p. 31.

Par la suite vient le choix à faire portant sur les origines de son personnage, selon le type de l'activité à laquelle le joueur ou la joueuse participera (médiéval ou médiéval fantastique). Cela peut signifier de devoir simplement choisir une culture parmi celles présentes dans l'univers fictif du jeu, ou, si le jeu est de type médiéval fantastique, de choisir une race fictive (il est important de souligner qu'ici nous parlons de différentes espèces humanoïdes intelligentes, et non pas strictement de différents groupes ethnoculturels comme le terme peut parfois désigner certains groupes). Par exemple, si on se réfère à la citation précédente, le monde fictif d'*Arkadia Médiévale* est peuplé de créatures fictives telles que les Hommes-bêtes, les Goblinoïdes ou encore les Aberrations. Cela peut par conséquent nécessiter de prendre en compte une culture qui est non seulement particulière à un groupe, mais qui est aussi possiblement non-humaine ou du moins qui se veut être non-humaine. Car malgré le fait que la culture fictive ait été définie pour identifier des non-humains, au final ce sont les organisateurs qui les conçoivent, avec les limites de ce qu'un humain peut concevoir de ce qui ne l'est pas, n'ayant jamais rencontré une culture non-humaine. Outre les cultures de races non-humaines, les autres étant présentes dans une activité sont aux choix des organisateurs. Le plus couramment, elles sont des pastiches de cultures réelles, qui sont réinterprétées pour évoquer une ambiance et une culture sans en être une équivalente pure et dure. La création d'une représentation fictive est un processus qui est tout de même assez délicat, car le but est d'en évoquer une qui soit réelle, ce qui requiert des organisateurs de le faire dans le respect de la culture véritable, afin d'éviter des stéréotypes qui pourraient être blessants pour un individu de cette culture. Le nombre de races et de cultures fictives est somme toutes très variable. Certaines organisations se contentent de quelques races, telles que *Brumelance* qui, en plus des humains, dispose de quatre autres races imaginaires que les joueurs peuvent incarner⁷. D'autres se dotent d'un plus grand nombre de races pouvant être interprétées par les participants. *Gn Ascension*, par exemple, dispose de deux fois plus de races possibles avec huit espèces fantastiques pouvant être interprétées⁸. Il est également intéressant de noter que, dans la description d'un univers imaginaire, certaines races

⁷ Organisateurs de *Brumelance*, « Les Races », *Livre de Règles 2023*, Québec, Auto publié, 2023, p. 9.

⁸ Organisateurs d'*Ascension*, « Annexe 1 – Peuples », *Livre de Règles Ascension 2023*, Québec, Auto-Publié, 2023, p.52-62.

fictives sont mentionnées, mais elles demeurent inaccessibles aux joueurs et aux joueuses, limitant ainsi ces créatures à un rôle narratif.

FIGURE 7

Joueurs incarnant des Orques



Source : Livre de règles de Brumelance, p. 9.

Par exemple, le jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval fantastique *Phoénix* présente la création de personnages lors de ses activités comme suit :

« Voici les étapes de création d'un nouveau personnage :

- 1) Choisir la race à laquelle son personnage appartient;
- 2) Décider s'il souhaite que son personnage soit vieux (ce qui a ses avantages et inconvénients);
- 3) Dépenser ses Points d'Expérience à sa guise (le joueur conserve les PX non dépensés en banque);
- 4) Choisir le nom de son personnage!⁹

Par la suite, une fois que sont accomplies ces étapes que nous pouvons qualifier de préliminaires, un joueur doit accorder un rôle à son personnage. Encore une fois, cette

⁹ Organismes du Grandeur Nature Phoenix, « Les personnages », *Livre des joueurs*, Brownsburg, Auto publié, 2024, p.22.

étape varie grandement d'un jeu à l'autre. Cependant, comme une large majorité des jeux de rôles grandeur nature sont une adaptation d'un jeu de rôles sur table, bien des jeux de rôles grandeur nature adoptent certaines approches similaires, notamment sur le concept des « classes » de personnages ¹⁰. Le terme « classe » dans le contexte d'un jeu de rôles grandeur nature est en somme quelque peu différent de l'application classique d'un tel terme. En effet, il n'est pas ici question de classes sociales ou d'une catégorisation de valeurs, mais bien d'une désignation concernant à la fois le rôle et les compétences d'un personnage. On parle ici de classes telles que celles par exemple des guerriers, des voleurs ou des prêtres.

Une classe de personnage est à la fois un élément du jeu qui a un rôle ludique, et un rôle d'interaction. L'aspect ludique concerne toutes les implications qu'une classe va influencer du point de vue des règles du jeu. En effet, celle-ci va désigner les compétences, les talents, de même que les limitations qu'un personnage possède. Par exemple, un joueur créant un personnage de la classe « guerriers » verrait ses compétences être concentrées autour de divers avantages concernant le maniement des armes et des compétences martiales étant utilisées lors des combats ayant lieu durant l'activité. Aussi, un personnage d'une activité à thème médiéval fantastique pourrait pour sa part être créé dans la classe « mages », faisant de lui une entité capable d'utiliser de la magie, qui est bien évidemment fictive, mais qui « devient » réelle via le *roleplay* des autres joueurs et joueuses. Il se verrait toutefois plus limité lors d'un affrontement direct que le serait le « guerrier » par le biais des caractéristiques distinctes de leur classe respective (le guerrier étant exempt de magie et le mage étant dépourvu de la plus grande force et de l'équipement de frappe du guerrier). Le participant doit donc à cette étape faire un choix en fonction de ce qu'il a envie de personnifier lors de sa participation au jeu, selon ce qu'il souhaite avoir en plus ou en moins dans les attributs alloués à chaque classe.

Voici un exemple concret tiré des pages du livre de règles du jeu de rôles grandeur nature *Brumelance* en ce qui concerne le choix d'une classe :

¹⁰ Sébastien Kapp, « Quitter le donjon, Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature » », *Sciences du jeu* [En ligne], n° 4 (2015), <https://journals.openedition.org/sdj/488> (Consulté le 9 octobre 2023).

À la création de son personnage, le joueur aura à choisir parmi l'une des six classes offertes. Celle-ci lui donnera accès à un arbre de compétences de combat spécifiques, ainsi que des compétences de départ en lien avec la classe choisie. Chacune des classes présentées à [sic] la faculté de porter tous les types d'armes et d'armures. Il sera également possible au personnage d'aller chercher des compétences provenant d'autres arbres de classe et ce, peu importe sa classe initiale. Chaque joueur recevra, peu [sic] importe sa classe, 10 cors d'étain et une carte main d'œuvre à chaque événement auquel il participe¹¹.

Le livre de règles décrit ainsi deux des classes concernées :

LE MILITAIRE

Poussés par leur naissance d'aristocrate ou par leur appartenance à un clan guerrier, ces hommes et ces femmes choisissent la voie des armes. Le militaire rayonne dans les combats de par sa polyvalence et sa résistance physique.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du militaire : Coup puissant
- ❖ Pied ferme
- ❖ Spécialisation de l'armure I

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix

LE MYSTIQUE

Apprendre les méandres du savoir perdu, cogiter sur les possibilités qu'offre la magie, influencer le cours des événements par un rituel occulte, déployer une puissance inouïe par l'utilisation de catalyseurs finement ouvragés. Les limites de leur pouvoir ne sont définies que par le nombre de runes qu'ils possèdent.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du mystique : Magie de combat I
- ❖ Mysticisme I
- ❖ Catalyste de combat I
- ❖ Utilisation de parchemin

¹¹ Organismes de Brumelance, « Les classes », *Livre de règles 2023*, Québec, Auto publié, 2023, p.22.

I RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 10 éléments de sort simples¹²

Ces exemples démontrent que la classe d'un personnage est un élément fondamental du jeu, car elle indique non seulement aux organisateurs et aux joueurs et joueuses les compétences du personnage d'un point de vue des règles du jeu, mais elle guide également les interactions qu'ils auront entre eux sur le terrain. C'est donc un incontournable pour les participants et pour l'univers fictif du jeu.

De plus, ces classes ont un impact direct sur la manière dont un joueur ou une joueuse incarnera son personnage et prendra part à l'activité. En effet, un joueur incarnant un protagoniste qui est moins compétent lors des combats (tel le Mystique de la citation précédente du GN *Brumelance*), ou qui est plus fragile sera moins porté à chercher l'affrontement s'il se retrouve en première ligne durant le jeu. Cependant, les compétences et avantages qu'une classe accorde ou non à un personnage ne sont pas ses seules limitations puisqu'il faut tenir compte également des aptitudes physiques personnelles du joueur ou de la joueuse. Elles sont elles aussi une variable à considérer quant à la façon qu'ils auront de pouvoir performer dans le jeu, puisque comme déjà mentionné, leur corps physique est aussi un instrument qui se prête au jeu et qui le fait évoluer. Ainsi, pour reprendre notre exemple précédent, même si le personnage qu'un joueur incarne n'en est pas un typiquement fort en avant-plan, si celui ou celle qui le campe possède de réelles habiletés en combat de corps à corps, il serait bien possible de le voir en première ligne malgré le fait que la majorité des joueurs et des joueuses incarnant de tels types de caractères préférerait l'éviter en raison de la relative fragilité de leur personnage dans une telle situation.

Avant de poursuivre, il serait opportun d'aborder la notion de temporalité de ce processus. Les livres de règles ne précisent pas la durée exacte que ce processus requiert, alors nous ne pouvons qu'émettre des hypothèses à ce sujet. La création d'un personnage est en soi un procédé qui demeure personnel à chaque joueur ou joueuse. Ainsi, chaque

¹² *Ibid.*

participant y investit le temps qu'il désire y accorder, faisant en sorte que certains joueurs y allouent plusieurs jours, voire des semaines pour y réfléchir, notamment s'ils y participent avec un groupe car, dans ce cas, leur personnage se doit d'être en accord avec celui des autres membres. Ils doivent donc se consulter à cette étape de réflexion et de création. Nous ne sommes pas en mesure de statuer sur la durée de cette étape de préparation à partir du corpus dont nous disposons, mais nous pouvons estimer que les joueurs doivent y consacrer au moins quelques jours puisque leur personnage doit être créé avant leur arrivée à une activité.

Une fois que sa race ou sa culture ainsi que sa classe sont définies, un joueur est par la suite invité à créer ce qui est désigné sous le terme du « *background* » de son personnage. Issu de l'anglais, ce terme dans le cadre d'une activité de jeux de rôles grandeur nature signifie l'histoire, le passif et les expériences qu'un personnage possède avant le début du jeu¹³. Cette partie du processus de création des personnages est primordiale et consiste en une étape où l'interaction avec le monde fictionnel du jeu est omniprésente. En effet, un joueur ou une joueuse créant un personnage se doit de lui greffer une personnalité spécifique, de préférence différente de la sienne, quoiqu'il puisse être très difficile de totalement dissocier la sienne de celle accordée au personnage à qui il donnera vie durant le jeu. Et c'est avec cette individualité créée pour lui que le joueur interagira avec les autres personnages créés par les autres joueurs et joueuses, soutenant ainsi l'univers fictif du jeu.

Outre cela, la création du *background* d'un personnage implique que celui ou celle qui détermine le passif de son personnage prenne en compte les différents éléments composant l'univers imaginaire dans lequel le jeu prend forme afin de créer un personnage s'intégrant dans ce monde défini, ce qui aura un impact sur la manière qu'il aura de l'interpréter. Tous ces éléments serviront à créer le personnage que campera le joueur ou la joueuse pour interagir avec le monde fictif du jeu et avec le personnage des autres participants, de même qu'avec les personnages non joueurs qui sont des figurants du jeu pouvant prendre place sur le terrain et que l'organisation peut utiliser afin de créer de

¹³ Bien que le terme *background* soit un terme anglais que l'on pourrait traduire par antécédents dans notre contexte, il est conservé tel quel ici parce qu'il est habituellement utilisé par les joueurs et les organisateurs de ces activités.

l'animation durant les activités¹⁴. Ces éléments sont plutôt d'ordre général et certaines organisations peuvent en définir d'autres qui leur sont complémentaires au moment de la création des personnages, renforçant ainsi leur appartenance à l'univers fictif du jeu, le tout afin que ceux créés s'insèrent bien dans la diégèse, soit le cadre de la logique interne de l'univers imaginé. Cela peut être par exemple la nécessité qu'un personnage soit affilié à l'un des groupes d'autres joueurs et joueuses participant au jeu, l'intégrant ainsi dans un groupe ayant sa propre histoire, faisant en sorte qu'il s'insère dans cette partie de l'univers fictif. Par exemple, le jeu de rôles grandeur nature *Gn Ascension* présente ces éléments de la manière suivante :

Nous encourageons les joueurs qui le souhaitent à nous envoyer l'histoire de leur personnage et nous écrire sur 1 page maximum : ses buts et ses aspirations, ses déboires passés et ses secrets cachés. Nous ne garantissons pas que nous utiliserons tout le matériel ainsi fourni, mais qui sait si votre passé ne vous rattrapera pas au moment où vous vous y attendez le moins? Par contre, nous nous réservons le droit d'accepter ou de refuser certaines parties de ces écrits s'ils ne correspondent pas à notre univers ou si le joueur cherche à en tirer des avantages (ex. : « Je suis le futur époux de l'Impératrice de Vestalia »)¹⁵.

L'impact de ces différents éléments de création des personnages sur la représentation de la période médiévale est apparent et primordial. En effet, tel que nous l'avons mentionné, une grande part de la représentation de la période médiévale que projette un jeu de rôles grandeur nature passe par les échanges faits entre les éléments humains participant à l'activité. Ainsi comme nous venons de le voir, une part importante des interactions se faisant entre les différents joueurs, joueuses et organisateurs découle du personnage que chacun incarne lors des joutes. Ainsi le processus de leur création a une incidence évidente et incontournable sur cette représentation.

Par ailleurs, il convient de souligner un fait important. Si les interactions des personnages influencent grandement la représentation de la période médiévale, et que ces échanges découlent des choix que les joueurs et joueuses font lors de la création de leur personnage respectif, on pourrait en conclure que les balises imposées par les

¹⁴ Organisateurs du Duché de Bicolline, « Maîtres de Jeu », *Guide Participant* [En ligne]. <https://bicolline.org/guide-participant/maitres-de-jeu/> (Consulté le 11 mars 2024).

¹⁵ Organisateurs d'Ascension, « Création de personnages », *Livre de règles Ascension 2023*, Québec, Auto-publié, 2023, p.15.

organisateurs de l'activité sont les éléments affectants le plus la représentation de la période. Toutefois, cela serait de minimiser un élément important du processus de création des personnages : les a priori du joueur et de la joueuse. En effet, puisque le personnage qu'il ou qu'elle incarnera est le fruit de sa réflexion personnelle, les connaissances et idées préconçues qu'un joueur ou une joueuse possède concernant cette période influenceront inévitablement les personnages mis en scène. En effet, comme les jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval sont pour la très grande majorité des activités d'évocation historique et non pas de reconstitution historique comme nous avons pu le constater dans le premier chapitre de ce mémoire, ces activités ne nécessitent pas de la part de ses participants une connaissance académique ou approfondie de cette période. En ce sens, une certaine image de l'époque médiévale est ici projetée et elle résulte de la combinaison des idées préconçues d'un joueur ou d'une joueuse sur ce que put être une personne ayant vécu à cette période médiévale, jumelée à celles des organisateurs et qui sont véhiculées à travers les univers fictifs mis en place pour les activités¹⁶.

C'est ainsi la combinaison de ces différentes perspectives individuelles qui ensemble projettent une image globale de la période médiévale, ce qui finalement fait écho à l'idée que les univers imaginaires de ces jeux de rôles grandeur nature sont des univers collectifs, dans le sens où leur création et leur évolution dépendent de tous les participants impliqués dans ces univers : joueurs, joueuses et organisateurs à la fois. En outre, une conséquence de l'aspect ludique de la conception d'un personnage, soit sa catégorisation par le biais de sa classe, crée une situation particulière en ce sens que l'attention portée à cet aspect du jeu engendre une conjoncture où les personnages sont principalement identifiés, et cela que ce soit en jeu par les différents protagonistes personnifiés par les joueurs et les joueuses, ou que cela soit en dehors du jeu par leur appartenance à une classe. Ainsi, cela transmet une image de la période médiévale où les personnages d'une telle activité accordent une grande importance à leur classe et à leurs rôles sociaux, et donc par extension que les individus ayant réellement vécu durant la période médiévale en faisaient autant.

¹⁶ *Ibid.*

Ceci est particulièrement tributaire du fait que cela ne soit pas aussi loin de la réalité historique que l'on pourrait bien le croire. En effet, les gens ayant vécu à cette période portaient une attention toute particulière à leurs rôles sociaux, bien souvent déterminés par leurs différents corps de métiers auxquels nous pourrions trouver une équivalence avec les classes de personnages. Ainsi, le rôle social et le rang social étaient tous deux grandement influencés par la profession qu'un homme ou une femme pratiquait, en plus d'autres facteurs tels que sa lignée, ses liens matrimoniaux et les avoirs que chacun possédait. On y retrouve une similitude dans les activités de jeux de rôles grandeur nature, mais avec une exception thématiquement importante¹⁷. En effet, les classes de personnages ont un rôle fondamentalement ludique et servent à déterminer les compétences et diverses statistiques qu'un personnage possède du point de vue des règles du jeu. Il ne s'agit pas de directives sur les comportements que les joueurs et les joueuses doivent adopter entre eux, mais bien d'un moyen de déterminer les avantages et les compétences que chaque personnage possède. Ce sont les échanges que les personnages ont entre eux lors du déroulement du jeu qui mettent l'accent sur ces classes. Car si celles-ci s'avèrent importantes dans la perspective du respect des règles du jeu afin de déterminer les balises de ce que chacun d'eux est légitimé de faire ou ne pas faire, cela l'est tout autant pour les joueurs et les joueuses lorsque vient le temps pour eux d'interagir les uns avec les autres. Il est question toutefois cette fois-ci du point de vue de leur personnage respectif et non seulement de celui de l'application des règles. Il y a donc ici un élément ludique, soit les classes de personnages, qui sans le vouloir encouragent un facteur social qui était présent lors de la période médiévale, soit les divisions de rangs sociaux et de métiers.

Un autre facteur intéressant découlant du processus de création des personnages est l'importance accordée aux différentes cultures et races (dans le cas d'un jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval fantastique) par les joueurs et les joueuses à travers ceux qu'ils incarnent. Afin de créer un personnage qui se veut crédible, les joueurs et les joueuses doivent acquérir un minimum de connaissances sur la culture d'origine des personnages qu'ils créent. Par extension, il n'est pas rare de constater qu'un joueur ou une

¹⁷ Joseph Morsel, *L'aristocratie médiévale, V^e-XV^e siècle*, Paris, Armand Colin, 2004, p. 223-263.

joueuse qui en crée un ayant une origine spécifique, souhaitera en apprendre sur tout l'univers fictif dans lequel il évoluera, ne serait-ce que par volonté de se doter d'un cadre de compréhension de l'environnement du jeu auquel il ou elle prendra part. Pour cette raison, les joueurs et les joueuses acquièrent les connaissances de l'univers imaginaire dans son ensemble.

Cela a pour conséquence de donner vie à des personnages très ancrés dans leur culture fictive, ce qui somme toute est une juste image de la réalité historique, car il n'y a pas d'êtres humains qui n'ont pas été influencés par leur culture. Cela crée également des univers très variés au niveau culturel. On peut se retrouver en contexte de mondes fictifs et être en présence de pastiches de cultures réelles avec des équivalences de civilisations ayant déjà réellement existé. À cela s'ajoutent des civilisations purement imaginées mettant en scène des êtres non-humains tels des Orques, des Elfes ou encore des Hommes-rats. Cela reflète une juste image de la réalité historique, puisqu'après tout, la période médiévale avec ses plus de mille ans d'âge a touché de très nombreuses cultures, toutes plus variées et vibrantes les unes que les autres. Bien qu'évidemment celles étant purement fantastiques et étant inspirées de créatures non-humaines n'aient aucune référence dans la réalité, la diversité culturelle et la diversité ethnique qu'elles évoquent sont pour leur part bien présentes dans l'histoire pour les raisons que nous avons citées. En outre, malgré leur aspect fantastique, certaines de ces races irréelles sont bel et bien issues de l'imaginaire historique. Les elfes que nous avons mentionnés précédemment sont une réinterprétation du type d'elfes que l'on peut retrouver dans l'œuvre de Tolkien, lui-même les ayant conçus en s'inspirant de mythes scandinaves. D'autres jeux quant à eux introduisent des Minotaures, créés en se basant sur le mythe grec antique du même nom. En somme, même si les jeux de rôles grandeur nature comptent dans leurs rangs des êtres totalement fantastiques dans leurs univers fictifs, ceux-ci s'avèrent être bien souvent le résultat d'influences provenant soit de la réalité historique, soit de la littérature ou d'autres formes de média similaires.

Par ailleurs, toujours dans le désir de se concentrer sur les éléments ayant pu être considérés comme exceptionnels dans la réalité historique et de les rendre communs, les activités de jeux de rôles grandeur nature créent des situations dans lesquelles les

différentes cultures de leurs univers fictifs se rencontrent largement. S'il était commun que de telles cultures interagissent entre elles, que ce soit de manière diplomatique, religieuse ou militaire, ces interactions pouvaient s'avérer complexes voire exceptionnelles, compte tenu de la distance physique susceptible d'exister entre elles. L'approche des activités de jeux de rôles grandeur nature permet cependant aux joueurs et aux joueuses d'incarner des personnages venant des quatre coins du monde fictif dans lequel l'activité se déroule. On retrouve ainsi une très grande diversité ethnoculturelle, voire même raciale (encore une fois, dans le sens des différentes races humanoïdes intelligentes) si le thème de l'activité est à caractère médiéval fantastique.

Il est vrai qu'il était possible durant l'époque médiévale de retrouver de grandes villes comptant un nombre important d'étrangers (par rapport à la population totale de la ville) possédant une culture différente de la culture principale de ces villes. C'était une réalité propre à de grands centres économiques qui étaient bien souvent portuaires, telles les villes de Rome, Venise, Constantinople ou encore Londres. Ainsi, la pluralité culturelle pouvant exister dans une ville médiévale avait pratiquement toujours une raison particulière pour non seulement attirer les étrangers, mais également pour y justifier leur présence, en plus du fait que ces gens aient décidé d'y rester pour y vivre et s'établir dans ces endroits¹⁸.

Cependant, cette réalité historique est plus ou moins absente des activités de jeux de rôles grandeur nature, puisqu'un joueur ou une joueuse doit créer un *background* à son personnage détaillant sa vie et bien souvent les raisons l'ayant amené dans la région dans laquelle le jeu se déroule. Toutefois, cela crée une pluralité ethnique et culturelle spontanément formée qui n'est pas le fruit des évolutions économiques ou religieuses (comme ce fut le cas par exemple de la ville de Jérusalem), mais bien une double diversité découlant simplement du fait que les joueurs et les joueuses incarnent des personnages différents. Il en résulte une image de la période médiévale qui est plutôt éclatée au niveau culturel et ethnique, ce qui n'est pas loin de la réalité, car encore une fois, cette période s'étend sur près de mille ans et compte une multitude de cultures. La seule différence notable est que les activités de jeux de rôles grandeur nature projettent une image dans

¹⁸ Ernst Schubert, *L'étranger au Moyen-Âge*, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2000, p. 191-215.

laquelle ces différentes cultures ont pu se mélanger très facilement, dans une zone de territoire restreinte. Cela découle ici encore du désir de divertissement recherché lors de la tenue de ces jeux, pour rendre ce qui est exceptionnel ou du moins peu singulier comme étant une normalité commune. Tout cela dans le but de créer le plus possible de circonstances opportunes pour les joueurs et les joueuses et de leur octroyer une liberté accrue pour laisser cours à leur imagination et à leur créativité avec peu de restrictions, du moment que cela respecte le cadre du monde fictif du jeu dans lequel ils s'investissent et s'amuse.

2.2 ERREURS ET ANACHRONISMES VOLONTAIRES

Bien que les jeux de rôles grandeur nature du Québec aient pour objectif de proposer une immersion médiévale quasi constante à ses participants, il est évident que certains éléments des activités sont des anachronismes historiques ou même des éléments purement et simplement erronés. Le but de notre recherche n'est pas de classer, ou même d'évaluer si la période médiévale est bien représentée dans ces jeux en vérifiant si les éléments les composant sont des reflets fidèles et justes de la période, mais bien de comprendre quelle est la représentation que ces activités projettent de la période médiévale. Pour ce faire, il est important aussi d'analyser les éléments qui sont présents dans les jeux, ainsi que l'univers fictif les entourant, mais également quels sont les éléments de la période médiévale qui sont volontairement ignorés dans ces activités. Par sujets volontairement mis de côté, nous parlons ici d'éléments historiques que les organisations de jeux de rôles grandeur nature vont expressément et précisément nommer dans leur livre respectif de règles en précisant vouloir les ignorer et souhaiter qu'ils ne soient pas représentés dans leurs activités.

2.2.1 La discrimination

Un des éléments importants, sinon le plus déterminant, et qui est volontairement et spécifiquement ignoré par la plupart des organisations de grandeur nature (GN) (et celles

qui n'ont pas de règles spécifiques à ce sujet l'ignorent tout autant, mais de manière implicite) est la notion de discrimination. Ainsi, la plupart des livres de règles des différentes activités possèdent une section abordant le fait que bien qu'historiquement la période médiévale soit connue comme étant une période où plusieurs types de discriminations existaient (ou du moins ce que nous considérons de nos jours comme étant discriminatoire) et qu'elles étaient prévalentes dans la société médiévale, elles ne sont simplement pas présentes dans le jeu. Il est même bien souvent précisé que toute forme de discrimination réelle ne sera tout simplement pas tolérée. L'adjectif « réelle » est ici particulièrement important et provient probablement de grandes divergences d'opinions. On peut penser par exemple à la discrimination sexuelle, laquelle était non seulement condamnée par les instances morales, mais également légales, ou encore à la discrimination religieuse ou ethnique, etc.

Les univers fictifs créés dans les jeux de rôles grandeur nature sont bien souvent remplis de rivalités religieuses ou raciales (et lorsque nous disons raciales, nous parlons d'une rivalité entre différentes espèces intelligentes distinctes, telle que présentées précédemment). Ainsi, il est raisonnable, voire même attendu que les joueurs incarnent cette concurrence dans le jeu. Par exemple, dans l'univers du jeu de rôles grandeur nature des *Terres de Bélénos*, il existe une espèce d'Hommes-rats qui, dans leur histoire, a été longtemps en conflit avec la race des Elfes noirs, soit une autre race humanoïde intelligente, mais non-humaine¹⁹. Cependant, la limite est tracée lorsque les éléments du jeu servent d'excuses pour véhiculer des idées ou propos de discrimination réelle. Par exemple, il ne sera pas toléré qu'une véritable insulte raciale soit réappropriée pour désigner une espèce du jeu. Ainsi, cette question reste délicate et est régulée par les organisations et les arbitres, au cas par cas. En effet, les activités de jeux de rôles grandeur nature étant ludiques et accessibles à tous publics, il est hors de question pour elles de refouler un joueur ou une joueuse potentielle sur des critères de fidélité historique en lien avec la couleur de sa peau, son orientation sexuelle, etc. Si un potentiel joueur ou joueuse se voit refuser l'entrée à un événement en raison d'un costume ne respectant pas le

¹⁹ Organismes des Terres de Bélénos, « Les races », *Livre de règles 2023*, lieu, édition, 2023, p.100.

décorum des lieux, ce décorum ne sera pas jugé brisé par les éléments que nous avons évoqués précédemment.

Par exemple, un joueur d'une origine ethnique bien spécifique peut se présenter avec un costume qui est traditionnellement porté par un autre peuple que le sien, sans qu'une organisation ne l'en empêche spécifiquement, pourvu que ce costume ne soit pas offensant d'une manière ou d'un autre. Ainsi, un joueur d'ascendance africaine peut se présenter à une activité de grandeur nature portant un costume inspiré des samouraïs, une joueuse d'ascendance arabe peut le faire quant à elle en tant que chevalière germanique, un joueur d'ascendance iroquoise peut se présenter en tant que légionnaire romain, etc., sans que cela ne les empêche d'interpréter le personnage qu'ils ont conçu.

Dans une même veine, les femmes sont également accueillies à bras ouverts. En effet, lorsqu'une joueuse potentielle est intéressée à participer à un événement de grandeur nature, elle ne se voit pas limitée dans le choix des personnages qu'elle pourrait désirer incarner, malgré le fait que certains personnages qu'elle choisirait de personnifier ne seraient pas considérés comme étant « authentiques » d'un point de vue de la représentation historique. Malgré le fait qu'historiquement dans un bon nombre de pays, les femmes et les hommes avaient des positions sociétales bien distinctes —les femmes occupant une place bien souvent moindre en rapport aux hommes— cet élément est complètement inconsideré par les activités de jeux de rôles grandeur nature, ou du moins ignoré lors de la création des personnages par les joueurs et les joueuses. En effet, si un univers fantastique dans lequel un jeu se déroule peut contenir des nations ou des races disposant de divisions sociétales basées sur le genre de ses membres, un joueur ou une joueuse désirant interpréter un membre d'une telle société ne se verra pas interdire de le faire. Souvent, on demandera à ce que soit inventée une raison expliquant le fait que le personnage sorte ainsi du moule, mais il ne lui refusera pas d'emblée de le personnifier pour des raisons de représentation historique. Par conséquent, il n'est pas rare de voir des joueuses incarner des personnages qui seraient théoriquement des anachronismes historiques, tel par exemple une joueuse interprétant le rôle d'une chevalière, ou bien d'une puissante et influente politicienne.

On peut constater ce désir dans la règle « Univers sans sexisme » que l'on retrouve dans les règles du jeu de rôles des *Terres de Bélénos* :

Bien que le jeu se passe dans un univers médiéval et qu'une partie de sa culture soit bien évidemment inspirée de l'histoire du monde réel, il a été déterminé que certains aspects n'avaient leur place ni dans le monde d'Illimune ni dans le roleplay des joueurs. Le sexisme est l'un de ces aspects. Il n'est donc pas toléré qu'un joueur donne des comportements franchement sexistes, misogynes ou misandres à son personnage. Cela ne signifie pas que Bélénos ne peut pas faire preuve d'une certaine tolérance envers certains aspects d'un concept – de groupe ou de personnage – qui peuvent être désavantageux pour l'un des sexes. Cependant, ces aspects doivent être validés avec l'Organisation et ne doivent en aucun cas être irrespectueux ou être des générateurs évidents de malaises²⁰.

La logique derrière cette « erreur volontaire » est somme toute très simple. S'il est facile d'utiliser des exemples représentant des exceptions historiques pour valider la présence de personnages sortant du moule sociétal de la période médiévale (telles que la légendaire Jeanne D'Arc, mythique chevalière de France, ou encore la très puissante et influente en son temps Aliénor d'Aquitaine), il s'agit justement de faire en sorte que des figures hors du commun de notre monde réel comme celles-ci soient une norme dans les univers fantastiques dans lesquels les jeux se déroulent. Si ces femmes furent des exceptions à leur époque, soit par un concours de circonstances et de chance, soit par leur propre détermination et leurs actions concrètes, les activités de jeux de rôles grandeur nature sont avant tout des activités ludiques de notre époque. Ainsi, si les participants sont invités et qu'il est requis de leur part de s'immerger dans le personnage qu'ils incarnent, les responsables des activités ne refuseront jamais l'intégration au jeu à un type de personnage pour des raisons de fidélité historique qui se voudrait discriminatoire envers un joueur ou une joueuse. Le but de ces « erreurs volontaires » est de créer des activités pouvant être les plus accessibles possibles pour le plus grand nombre de joueurs et de joueuses envisageable. Ainsi, les activités se veulent historiques et des plus fidèles, et elles sont ouvertes à tous afin de non seulement attirer un nombre maximal de participants, mais également, et c'est bien la raison principale de cette approche, parce que leur but est d'offrir des expériences intéressantes et amusantes aux joueurs et joueuses. Leur interdire d'interpréter un personnage qu'ils aimeraient incarner sur de telles bases risquerait à coup

²⁰ Organisateurs des Terres de Bélénos, « Les bases du jeu », *Livre de règles 2023*, lieu, édition, 2023, p.25.

sûr de diminuer leur intérêt eut égard à ce type d'activités, et conséquemment le degré de plaisir ressenti à y participer si cela vient les brimer dans leur expérience de jeu —on se rappelle que le but du jeu demeure ludique.

FIGURE 8

Une joueuse incarnant une combattante



Source : Page Facebook Bicolline ****Page officielle****, photo prise par Vicky La Rose.

Mais qu'en est-il de notre question de recherche? Quel est le lien entre cette situation et la représentation de la période médiévale? En premier lieu, et cela de manière très évidente en raison du titre de cette section, vient le fait que dans l'ensemble, les jeux de rôles grandeur nature projettent l'image d'une période médiévale en phase avec des sensibilités modernes, où la discrimination raciale, de genre et sexuelle sont (idéalement) absentes. Cependant, il serait injuste et erroné d'affirmer que les organisateurs et les participants commettent une faute ou une erreur de représentation de la période médiévale, puisque ce changement est parfaitement assumé afin d'offrir une expérience amusante et plaisante à un plus grand nombre de personnes, et que de maintenir en place des éléments discriminatoires, malgré le fait que cela serait plus factuel de la période en question, viendrait à l'encontre du but premier déjà cité, en plus d'être quelque chose qui pourrait être juridiquement répréhensible selon les lois fédérales et provinciales. Ainsi, bien que les activités disent s'inspirer de cette période, il n'est question en aucun cas d'une représentation se disant ou même se voulant être fidèle ou précise. Tel que nous l'avons précédemment abordé, de telles activités se concentrant sur une pareille fidélité seraient plutôt qualifiées d'activités de reconstitution historique.

Mais la présence de ces sensibilités modernes est-elle un si grand anachronisme? Si objectivement il est vrai que la période médiévale est une période où des restrictions entravaient et régulaient la vie des femmes, que les étrangers étaient vus au mieux avec méfiance et au pire avec haine, et que les minorités sexuelles étaient frappées d'opprobre par différentes instances morales et légales, nous disposons de preuves historiques de la présence de cas d'exceptions de personnes, réelles ou fantastiques, ayant appartenu à des groupes typiquement discriminés qui ont fait peu de cas de ces limitations et qui ont réussi à laisser leur marque dans l'histoire et dans l'imaginaire de ces périodes²¹.

Comme évoqué précédemment, on retrouve dans la période médiévale des femmes comme Jeanne D'Arc qui, malgré le fait que sa condition féminine le lui aurait normalement interdit, a combattu lors de la guerre de Cent Ans afin de repousser les envahisseurs anglais ainsi que de faire couronner Charles VII roi de France. Aujourd'hui devenue l'une des saintes patronnes protectrices de la République française, Jeanne d'Arc a su devenir l'un des archétypes occidentaux les plus connus et les plus flagrants de femmes guerrières ne s'étant pas laissées arrêter par leur condition de femme pour combattre pour leur pays et leur roi, alors que la loi et la coutume auraient dû les en empêcher²². Jeanne d'Arc n'est cependant pas la seule femme étant sortie des sentiers battus. Outre les nombreuses femmes ayant marqué l'histoire médiévale en raison de leur personnalité et de leurs agissements non conventionnels, il y a aussi le cas des étrangers, que nous qualifions ainsi sans viser spécifiquement de groupes ou d'ethnies spécifiques, des individus étant des étrangers sur les terres où ils se trouvaient, ayant eu une présence et une influence certaines. Nous pouvons aborder la figure légendaire de l'un des chevaliers de la Table ronde, soit le chevalier Sarrasin Palamède, présent dans plusieurs œuvres de la légende arthurienne, dans lesquelles il est dépeint comme étant un chevalier d'origine arabe s'étant converti au christianisme, ayant juré fidélité au roi Arthur et fait sienne la quête du Graal de son suzerain²³. Si l'existence de Palamède, comme la majorité des personnages et des légendes entourant le mythe arthurien est potentiellement source

²¹ Jérôme Baschet, « La parenté : reproduction physique et symbolique de la chrétienté », *La civilisation féodale. De l'an mil à la colonisation de l'Amérique*, Paris, Flammarion, 2018, p. 637-687.

²² Valérie Toureille, « Jeanne, les femmes et la guerre », dans Valérie Toureille, dir., *Jeanne d'Arc*, Paris, Perrin, 2020, p. 221-242.

²³ Juan Vivas, *La Quête du Saint Graal et la mort d'Arthur*, Grenoble, UGA Éditions, 2006, p.265-298.

de débats, il n'en reste pas moins qu'il demeure un des acteurs de l'une des plus célèbres fresques littéraires et mythologiques de la période médiévale²⁴. Outre le chevalier Palamède, nous pourrions également évoquer Maurice d'Agaune, qui sera canonisé en Saint Maurice par l'église catholique. Bien qu'ayant vécu avant la période médiévale, Saint-Maurice, un Copte né dans la province romaine d'Égypte au III^e siècle, est un saint particulièrement vénéré à travers l'Europe. Ce saint patron de l'Église catholique, mais également de l'Église orthodoxe après le schisme de l'église chrétienne de 1054, est le saint patron de nombreuses églises ainsi que d'ordres ou d'unités des royaumes chrétiens d'Europe²⁵.

Si les représentations de Saint-Maurice varient selon l'époque à laquelle elles sont réalisées, dotant ainsi le saint des armes et des armures de la période malgré le fait que celles-ci n'existaient pas de son vivant (du moins sous ces formes), plusieurs caractéristiques sont restées communes à ces représentations, soit la peau noire de l'homme. Ce qui fait de cet étranger une figure importante de la religion et de nombreux mythes militaires de l'Europe médiévale est que malgré le fait que cet homme soit d'origine égyptienne démontrant son statut « d'étranger », cela ne l'a pas empêché d'être tenu en très haute estime dans la culture et l'imaginaire médiéval européens²⁶. Ces quelques exemples servent à démontrer un fait, soit celui voulant que malgré la présence d'a priori et de restrictions culturelles ou légales, il est arrivé à plusieurs occasions lors la période médiévale que des individus qui étaient victimes de préjugés et de restrictions aient pu passer outre ces derniers pour laisser leur marque sur la période médiévale.

Ainsi, la décision des organisations de jeux de rôles grandeur nature d'ignorer les restrictions qui pourraient limiter l'implication et le plaisir d'une minorité n'est pas sans aucun fondement historique. Bien qu'il soit évident que de telles réserves aient réellement pu entraver la vie de différents groupes à travers l'histoire, le fait qu'il existe de nombreux cas où des personnes typiquement visées par ces restrictions ont réussi à en faire fi

²⁴ Et antérieure à cette période selon la version du mythe voulant qu'il soit un étranger non seulement au royaume de Camelot, mais également un étranger à la culture européenne en général. *Ibid.*

²⁵ Christian Regat, « Un Égyptien et un Irakien à l'origine de la foi des Savoyards », *Hommes et Migrations*, n°1166 (juin 1993), p. 6-9.

²⁶ *Ibid.*

démontre la présence de singularités. De plus, il est à prendre en compte que cette décision est majoritairement motivée par un simple désir d'accueillir le plus possible de joueurs et de joueuses et de ne pas les empêcher de personnifier ce qu'ils ou elles désireraient incarner. De ce fait, les jeux de rôles grandeur nature normalisent en quelque sorte ces exceptions pour en faire une norme. Ou plutôt, on pourrait argumenter sur le fait que les jeux de rôles grandeur nature concentrent leurs activités et leurs histoires sur ces exceptions plutôt que sur les normes traditionnelles de la période.

Pour cette raison, si les organisateurs de ces activités et les participants rejettent volontairement ces limitations afin de pouvoir profiter de l'activité au maximum, le portrait qu'ils dressent de la période médiévale n'en est pas moins valide. La particularité de l'image ainsi projetée est le fait que ce qui relevait de l'exception dans l'histoire globale de la période médiévale devient une norme courante dans un jeu de rôles grandeur nature. Elle est pour cette raison considérée par les joueurs et les joueuses comme étant un élément régulier du jeu, un fait convenu dans leur interprétation. Outre cela, l'image globale véhiculée de la période médiévale par cet anachronisme volontaire en est une qui se veut plus ludique et accessible de la période, ce qui est somme toute logique, car un jeu de rôles grandeur nature demeure en soi justement un jeu, ce qui fait en sorte que les changements lui étant apportés le sont dans une optique de rendre le jeu plus accessible à tout joueur potentiel, pour son plaisir de jouer.

2.2.2 Jeux de rôles à thème médiéval : mais de quel médiéval est-il question?

Un autre aspect que nous pourrions associer à une « erreur » volontaire, bien que dans ce cas précis il soit plus juste de parler d'anachronisme plutôt que d'erreur, est l'utilisation de la période médiévale dans le jeu. En effet, le terme médiéval peut évoquer plusieurs choses. Un style architectural, une littérature, mais le plus souvent, il désigne la période de l'histoire européenne allant de la chute de l'Empire romain d'Occident en 472, jusqu'à la découverte européenne des continents américains en 1492 par l'explorateur italien Christophe Colomb. Outre cette période spécifique, le terme médiéval est également utilisé par les historiens pour désigner certaines périodes historiques de nations

ou de régions du monde hors de l'Europe, en raison de certaines similitudes entre les deux périodes, par exemple, la période de l'histoire du Japon que les historiens de l'Archipel désignent comme étant la période de la guerre civile, où Sengoku Jidai est parfois désignée comme étant une période médiévale japonaise²⁷.

Dès qu'on appose une étiquette « médiévale » à quelque chose, on parle alors de plus de 1000 ans d'histoire à travers une pléthore de pays, de cultures et de religions. Cette époque couvre d'importants changements sociétaux, économiques, technologiques, politiques et religieux. Si les historiens divisent cette période en différentes sous-périodes afin de mieux l'étudier, la réalité est qu'il n'existe pas une seule période médiévale, mais une multitude de périodes impliquant un grand nombre de facteurs historiques variant d'une région à l'autre de l'Europe et du monde. Ainsi, la période médiévale française est grandement différente de la période médiévale italienne ou scandinave, et ce même lorsque ces différentes régions d'Europe interagissent les unes avec les autres. Cette distinction ignore, par ailleurs, que les unifications nationales eurent lieu soit après la période médiévale ou durant ladite période. Il n'existât donc pas de période médiévale française, scandinave ou italienne uniforme à ces pays et cultures durant la totalité de la période. Cela fait en sorte que malgré une étiquette commune, soit celle dite médiévale, le terme en lui-même évoque des réalités grandement différentes pour les régions d'Europe l'ayant vécue, et ces mêmes réalités ont elles-mêmes évolué durant les 1000 ans que couvre cette période²⁸.

Cela soulève donc une question importante : lorsqu'une activité de jeux de rôles grandeur nature se dit « médiévale », à quelle période exactement cette activité fait-elle référence ? La réponse à ces questions est à la fois simple et complexe. Dans sa forme la plus simple possible, la réponse serait : toutes les périodes. En effet, lorsqu'une activité de jeux de rôles grandeur nature se qualifie de médiévale, elle ne se limite pas qu'à une époque ni à une culture spécifique des 1000 ans qu'elle couvre, mais plutôt dans le spectre de l'ensemble des différents éléments culturels que l'on pourrait attribuer à cette période. On pourrait parfaitement retrouver dans une activité de jeux de rôles grandeur nature à

²⁷ Simon Kaner, Brian Ayers et al, « Periodisation of Japanese History », *The Archaeology of Medieval Towns: Case Studies from Japan and Europe*, vol. 3, Oxford, Archaeopress Archaeology, 2020, p. ii.

²⁸ George Minois, *Histoire du Moyen-Âge*, Paris, Perrin, 2016, 520 p.

thème médiéval des joueurs ou des joueuses vêtus de costumes et d'armures qui n'auraient pourtant jamais été contemporains les uns avec les autres, créant ce qui pourrait sembler être un anachronisme historique flagrant. Cependant, il s'agit ici d'un effet voulu, car tel que nous l'avons mentionné précédemment, le terme le plus important dans la désignation « jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval » demeure le mot jeux, et comme nous l'avons constaté lors de notre précédent chapitre, une activité s'inscrivant dans ce type de jeux a pour but l'évocation historique et elle ne s'impose pas les mêmes rigueurs qu'une activité de reconstitution historique. Ainsi, l'attention des organisateurs et des participants ne se porte pas nécessairement sur la fidélité historique (quoique rien n'empêche un joueur de se composer un costume et des accessoires étant des plus fidèles possibles), mais plutôt sur un « sentiment » médiéval. Et pour y arriver, le joueur est encouragé à utiliser toutes les inspirations médiévales possibles, quitte à créer des anachronismes historiques. Il est également important de noter qu'il est bien fréquent que les inspirations des joueurs, des joueuses et des organisateurs lorsqu'ils créent l'univers fictif du jeu, surtout si en plus d'être médiéval il est de type médiéval fantastique, soient originaires de différents médias ayant un thème médiéval (tels des romans, films, séries télévisées ou jeux vidéo).

FIGURE 9

Des armures inspirées de toutes les époques



Source : Page Facebook : Bicolline **Page officielle**, photo prise par Vicky La Rose.

Cela fait en sorte que ces inspirations ne soient pas issues uniquement des sources historiques ou académiques. Voici à titre d'exemple un extrait provenant des règles du GN *Le Duché de Bicolline* illustrant bien cette réalité :

Notre événement est médiéval fantastique, ce qui laisse une large place aux modes vestimentaires qui touchent toutes les périodes du Moyen-Âge et plus, de la Renaissance allant même jusqu'au 17^e siècle. Bien évidemment, toutes les inspirations fantastiques sont à l'honneur, tel le Seigneur des anneaux, Game of Thrones, etc²⁹.

Cette citation reflète par ailleurs que bien que les activités se disent être médiévales, il est très commun d'en rencontrer étant inspirées non pas par la période médiévale à proprement parler, mais bien de la période dite antique, le plus souvent provenant de l'Antiquité tardive. Ainsi, il n'est pas rare de voir des pastiches d'empires romains présents dans les univers fictifs où des joueurs et des joueuses portent des costumes évoquant des hoplites grecs. Il est également courant d'être en présence de costumes et d'accessoires inspirés de la période dite moderne, quoi que, dans ce cas-ci, on se limite plus ou moins au début de la période moderne que certains historiens qualifient de « Renaissance »³⁰. Bien que ces périodes soient aux marges de la période médiévale, elles sont tout de même présentes dans de nombreuses activités. Comme nous avons pu le constater lors de notre précédent chapitre, il ne s'agit pas ici de créer des activités de reconstitution historique, mais plutôt d'évocation historique. L'utilisation d'éléments provenant de périodes antérieures et postérieures à la période médiévale sert à mettre en place une ambiance ancienne et médiévale plutôt que de la représenter de manière réellement fidèle.

Par ailleurs, ces anachronismes historiques ne concernent pas uniquement les costumes que les joueurs et les joueuses peuvent utiliser lors d'une activité. Ils concernent également les armes factices que ceux-ci utilisent lors de leurs affrontements. Nous nous attarderons plus sur ces détails lors de notre chapitre consacré à la guerre et à la violence présentées dans ces activités de jeux de rôles. Cet aspect des « erreurs volontaires » est tout aussi primordial pour notre question de recherche parce que si notre précédent

²⁹ Organismes du Duché de Bicolline, « Décorum », *guide participant* [En ligne].
<https://bicolline.org/guide-participant/decorum/> (Consulté le 12 mars 2024).

³⁰ *Ibid.*

élément abordait le fait que les activités de jeux de rôles grandeur nature ne limitaient pas l'accès à leurs activités de jeux à différents types de joueurs ou de joueuses pour des raisons de fidélité historique, c'est toujours cette même ligne directrice qui guide cet aspect.

C'est dans une même optique d'accessibilité que les activités de jeux de rôles grandeur nature n'imposent pas un contrôle sévère sur la fidélité historique, mais cela n'est pas leur seule raison de le faire. En premier lieu vient le fait que lorsqu'une activité se dit médiévale, elle englobe toute cette période et tend même à la dépasser de quelque peu. Or la raison principale vient du caractère, du type de ces activités. Comme il s'agit d'un jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval, le but d'une telle activité n'est pas de respecter cette période avec une fidélité historique rigoureuse, mais bien d'offrir une activité ludique dans un environnement et une ambiance médiévale. Tout comme on pourrait dans un autre jeu de rôles trouver une inspiration issue d'une autre période, par exemple la guerre civile américaine (1861-1865) dans lesquels on retrouverait des joueurs personnifiant des soldats des deux camps. La différence étant ici que cette guerre s'étant déroulée sur une période bien plus courte que la période médiévale, les possibilités d'inspiration pour les costumes des joueurs sont bien plus limitées et restrictives. Ainsi, toutes les périodes de l'époque médiévale sont valides pour établir les personnages des participants, même si cela peut créer des anachronismes historiques avec des cultures, des armes ou des vêtements qui normalement peuvent avoir des siècles d'écarts les uns avec les autres.

Résumé du chapitre

Maintenant que nous nous sommes penchés sur cet aspect de la question, il est temps de bien mettre en liens nos constats avec notre question de recherche. D'abord, cela a pour conséquence de projeter une image de la période médiévale qui est surtout une image condensée. Et ce bien qu'il soit reconnu qu'elle présente maintes imperfections, car cela consiste en un fait totalement assumé par les organisateurs et les joueurs et les joueuses de jeux de rôles grandeur nature. On peut voir se côtoyer dans une même séance

de jeu des légionnaires romains, des pillards vikings, de nobles chevaliers armurés de pied en cap, mêlés à des lansquenets, alors qu'historiquement des siècles sépareraient ces différents protagonistes les uns par rapport aux autres. Et tout comme pour les éléments que nous avons précédemment qualifiés de discriminatoires, la raison de la présence de ces erreurs délibérées, ou dans ce cas spécifique de ces anachronismes volontaires, découle du simple fait que le terme à retenir dans ce concept de « jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval » est celui de « jeux ». Ainsi cette approche que les organisateurs prônent rend possible la mise en place d'un contexte dans lequel l'image de la période médiévale en est une où les cas d'exceptions deviennent courants. Cela leur permet de créer une situation ludique à laquelle un plus grand nombre de joueurs et de joueuses pourra non seulement participer, mais également en tirer du plaisir.

CHAPITRE 3

LE MÉDIÉVALISME AU SERVICE DU JEU : VIOLENCE, MAGIE ET POLITIQUE LUDIQUES

Tout au long de notre mémoire, nous avons souvent fait allusion, voire concrètement expliqué que les différents éléments nécessaires au bon déroulement d'une activité de jeux de rôles grandeur nature, ainsi que les composantes de ces activités, du moins celles qui nous intéressent, sont à caractère médiéval. Nous avons pu observer la différence entre une activité de reconstitution historique et une activité dite d'évocation historique. Après avoir statué sur le type d'activité et le fait qu'un jeu de rôles grandeur nature relève de l'évocation historique, nous avons abordé le processus de création d'un univers fictif. Il est temps à présent de se plonger dans les règles encadrant les interactions entre les joueurs et les joueuses ainsi que leurs impacts sur la représentation historique. Nous avons choisi de le faire sous trois angles ludiques spécifiques : la violence, la magie et la politique. Ces angles d'analyse ont été sélectionnés pour deux raisons; ils démontrent une application intéressante des règles de GN et ils présentent un cas d'évocation historique particulier. En ce sens, nous analyserons comment des règles ayant une application directe, plutôt que celles encadrant l'univers fictif des jeux comme nous l'avons abordé lors du précédent chapitre, viennent influencer la représentation de la période historique médiévale.

En premier lieu, nous traiterons dans ce chapitre des règles encadrant les affrontements lors de ces activités afin de comprendre la répercussion de la violence ludique présente lors de ces événements sur la représentation de la période médiévale. Nous approfondirons ensuite notre réflexion sur les éléments fantastiques déjà évoqués lors de notre second chapitre en traitant des règles définissant la manière dont les joueurs et les joueuses peuvent utiliser la magie dans le jeu, à l'instar de ses différentes déclinaisons comme une magie plus ésotérique ou des miracles divins. La dernière partie de ce chapitre portera sur les règles concernant la perspective politique de ces jeux. Il y sera question des applications concrètes encadrées et définies de cet aspect par les règles

ainsi que des applications thématiques ne découlant pas nécessairement de ce qui est écrit dans les recueils de règles, mais bien du résultat des interactions et du *roleplay* des joueurs et des joueuses.

3.1 VIOLENCE LUDIQUE: QUAND LA GUERRE DEVIENT UN ASPECT DU JEU

Depuis le début de ce mémoire, nous évoquons la question des armes, des armures et d'autres formes d'équipements qui constituent une panoplie martiale très variée dans l'univers des GN. Si ces équipements font partie intégrante du décorum des événements, c'est en raison d'un élément simple et somme toute évident pour tous les joueurs et joueuses potentiels consultant le livre des règles de jeu de n'importe laquelle des activités de jeux de rôles grandeur nature, soit le *roleplay*. Outre le fait d'incarner un personnage, l'aspect martial et guerrier de ces activités bénéficie d'une attention évidente. En effet, lorsque l'on se penche sur les règles encadrant les combats et autres formes d'affrontements, on se rend bien compte que celles encadrant les combats constituent toujours une partie étoffée des livres de règles.

3.1.1 « La guerre, la guerre c'est pas une raison pour se faire mal! »

Comme toute activité ludique implique un contact entre deux, voire plusieurs participants, il convient d'établir des règles d'engagement afin que ledit engagement se déroule correctement et qu'il s'interrompe lorsque certaines conditions sont remplies afin de déclarer un ou des vainqueurs. La nécessité de ces règles découle en outre d'un besoin lié à la sécurité des protagonistes, d'où le titre de cette section, qui est une citation du personnage de Ti-Guy La Lune du film québécois *La guerre des tuques* (1984). Cet extrait des règles de l'activité du GN *Les Terres de Bélénos* concernant les coups interdits exprime bien cette volonté :

Si vous frappez accidentellement un autre joueur trop fort, trop vite ou à un endroit interdit, il vous est demandé de prendre le temps de vous excuser et d'attendre que la personne frappée soit à nouveau prête à se battre avant de recommencer à se

battre, même contre une autre cible. Si la cible ne peut plus se battre suite à un tel coup, vous devez sortir du combat avec elle et attendre qu'elle s'en remette. Si la blessure l'oblige d'aller à l'Accueil, vous devez la suivre¹.

Comme cet extrait le démontre, pour toute activité ludique impliquant des contacts directs entre les participants, les règles reliées aux combats et aux affrontements servent également à réguler le plus possible les échanges de coups, afin de limiter au minimum le risque d'éventuelles blessures réelles. Même si les armes factices utilisées lors des divers échanges de coups sont justement fausses et faites de matériaux mous, des coups portés à certaines zones corporelles, telles les différentes zones de la tête (le visage, les tempes, les yeux, etc.) ou les parties génitales, peuvent s'avérer douloureux pour qui les reçoit, voire dangereux. Ainsi, il existe une liste exhaustive des règles concernant cet aspect et qui remplit une partie conséquente de chaque livre de notre corpus. Ces règles servent non seulement à réguler les affrontements, mais également à assurer la sécurité des participants et des participantes. Le livre de règles de l'activité du GN *Terra Magica* semble somme toute similaire à l'extrait présenté précédemment quant aux coups interdits : « Lorsque vous frappez un joueur à la tête ou dans les parties génitales, vous devez immédiatement vous excuser. Par la suite, vous devez rester avec le joueur, hors-jeu, tant et aussi longtemps que celui-ci n'est pas prêt à recommencer à se battre². » Ces deux extraits similaires, bien que provenant de livres de règles différents, démontrent une attitude semblable en ce qui a trait à non seulement la sécurité des joueurs et des joueuses, mais également à la responsabilité et le respect que chacun d'eux a envers les autres. S'ils peuvent être adversaires ou ennemis dans le jeu, il est attendu que ces rivalités demeurent dans le cadre du *roleplay* et uniquement dans le registre du *roleplay*.

Ces règles existent afin de maintenir le décorum et le *roleplay* de combat. Les règles de différents jeux de rôles grandeur nature prévoient en effet des instructions sur la façon dont un combat peut se dérouler. Elles définissent la manière dont un joueur ou une joueuse doit interpréter le combat afin d'entretenir le *roleplay* et l'immersion. Ainsi, on indiquera à celui ou celle recevant un coup lors d'une confrontation de quelle façon la

¹ Organismes des Terres de Bélénos, « Chapitre 2, Bases du jeu », *Livre des Règles*, Québec, Auto-publié, 2023, p. 25.

² Organismes de Terra Magica, « 2.3 Dégâts et attaque spéciale », *Livre de Règles*, Québec, Auto-Publié, 2023, p. 15.

douleur doit être interprétée, afin de non seulement de maintenir l’immersion, mais dans le but également d’informer son adversaire que le coup qu’il vient de lui porter a été reçu et qu’il reconnaît en avoir subi les effets. Outre cela, ces règles portent également sur la notion de la lourdeur des armes. Elles encouragent ainsi les participants à mimer ce prétendu poids des armes qu’ils manient, puisqu’elles sont factices et très peu lourdes étant faites de matériaux légers et malléables alors que celles qu’elles représentent étaient de fer et d’acier.

FIGURE 10

Affrontement entre deux groupes de joueurs



Source : Archive Smumug des Terres de Bélénos, photo prise par Marie-Pier.

Ces consignes établies sont définies pour faire en sorte de prétendre la force physique qui était nécessaire de la part des combattants pour manier ces armes de combat et être en mesure d’infliger des blessures à un adversaire. De ce fait, les règles de jeux des activités intiment aux participants de simuler cette lourdeur afin de maintenir l’illusion et l’immersion médiévale. Ces règles, si elles sont communes à toutes activités de jeux de rôles grandeur nature, varient toutefois énormément de l’une à l’autre. En effet, le système de combat prend forme de différentes manières, suivant une philosophie propre à l’activité elle-même. Ce que nous entendons par « philosophie de combat » est la façon dont les organisateurs d’activités de jeux de rôles grandeur nature conçoivent la notion de ce qui touche les combats. Certains utilisent une approche qui se veut plus immersive, ou à tout

le moins se voulant plus « réaliste ». Ainsi, lorsqu'un joueur ou une joueuse atteint un adversaire à l'un de ses membres, un bras par exemple, l'adversaire en question est tenu de cesser d'utiliser ce membre, car selon les règles et le *roleplay* établis, cet adversaire en a perdu l'usage en raison de cette blessure factice. Nous pouvons observer cette philosophie dans les règles de l'activité *Le Royaume Versebork* : « Il est important de jouer la douleur des coups pendant les combats. Il faut au minimum jouer la douleur après un combat. (Exemple : si après un combat, tu as reçu plusieurs coups au même bras...Ça serait une bonne idée que tu joues que tu as mal à ce même bras³. »

Il convient alors au joueur de tenir compte de cette blessure dans l'interprétation de son personnage. Bien évidemment, cet exemple ne prend pas en compte des variantes découlant de règles spécifiques, telle la possibilité que la personne touchée ait pu porter une armure, ce qui pourrait alors lui permettre d'encaisser plusieurs coups avant que son membre ne soit considéré comme étant blessé. C'est justement afin de réguler les différents cas de figure potentiels autour de telles situations que les différentes règles concernant les combats sont ainsi étoffées. Et encore, il ne s'agit ici que d'un exemple. Une autre approche commune est celle découlant des origines des activités de jeux de rôles grandeur nature en tant qu'adaptation de jeux de rôles sur table en une version grandeur nature. Elle privilégie un système de « points de vie », soit un système basé sur le nombre de coups qu'un joueur peut subir avant d'être considéré comme étant vaincu, ou encore en fonction d'un système établi par les organisateurs de l'activité elle-même, qui peuvent déterminer de quelle manière un personnage est estimé être mort de ses blessures. Cette seconde approche incorpore également des règles concernant l'armure, pouvant venir soit rajouter un nombre de points supplémentaires de vie ou qui permet d'ignorer une partie des dégâts subis. Parmi notre propre corpus, cette seconde façon de faire voulant que les joueurs et les joueuses comptent des points de vie est celle qui est la plus répandue.

Cette approche fonctionne également avec un système variable de points de dégât. Là où le premier système traite n'importe quel coup de la même manière, et où chacune

³ Organisateur de Le Royaume de Versebork, « Règlements », *Panthéon*, 2021, <http://www.versebock.com/reglements.html> (Consulté le 30 avril 2024).

des armes utilisées par un joueur ou une joueuse infligeant des blessures vaut la même gravité, cette seconde façon, toujours en s'inspirant de son héritage sur table, utilise un système d'armes variable, où différentes armes factices infligent des blessures pouvant être plus sévères dépendamment de l'arme utilisée. On voit alors les joueurs et les joueuses annoncer les dégâts faits par leurs différents coups lorsque ceux-ci font mouche sur leurs adversaires, et ceux touchés doivent soustraire les dégâts qu'ils ont subis de leur total de points de vie. Si jamais il ou elle atteint 0 point, le personnage est considéré comme ayant succombé à ses blessures et il est par conséquent décédé. Il est par ailleurs possible de combiner ces deux approches, comme le fait par exemple le jeu de rôles grandeur nature *GN Phoenix* :

Les points de vie d'un personnage sont calculés séparément pour le torse et chacun des quatre membres. [...] Si le torse est réduit à 0 points de vie, le personnage tombe au sol et devient mourant. Il reprend vie si son torse revient à 1 point de vie ou plus.

Si un membre est réduit à 0 points de vie, la douleur empêche le personnage de l'utiliser (il doit cesser d'utiliser le bras ou tomber à genou sur la jambe blessée)⁴.

Cet extrait nous démontre également que malgré l'aspect ludique de ces activités, l'aspect interprétatif n'est jamais très loin. Dans les trois approches, un joueur dont le personnage est mort ne sera bien évidemment pas exclu du jeu ou interdit de participer pour le restant de l'activité. Il lui sera cependant impossible de continuer à interpréter son personnage ayant succombé à ses blessures. Ce joueur devra alors se créer un autre personnage pour le reste de la durée de l'activité.

Donc, que nous indiquent ces faits à propos de notre question de recherche? En premier lieu, l'image que ces règles projettent de la période médiévale est que la guerre et les conflits étaient une réalité de tous les moments. En effet, en attribuant autant de règles aux potentielles altercations entre joueurs, les activités de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval projettent une image de la période qui est profondément marquée par le conflit. Le fait que ces activités dédient autant de pages de leurs livres de règles respectives à des règles sur les conflits, que ce soit des règles entourant les affrontements directement ou leurs conséquences, et également sur l'état des personnages et de leurs

⁴ Organismes du Grandeur Nature Phoenix, « Chapitre II - Les Règles de base », *Livre des Joueurs*, Brownsburg, Auto-publié, 2024, p.11.

équipements à la suite d'un affrontement, démontrent que ces activités prévoient et s'attendent à ce que leurs joueurs et les joueuses s'affrontent durant la tenue de l'activité. De plus, il faut prendre en compte que les livres de règles comportent des règles ayant trait au combat et à l'affrontement dans d'autres sections de leur recueil que celles dédiées aux règles d'affrontement à proprement parler. Par exemple, lorsque les organisations utilisent un système de carrières ou encore de classes de personnages, la description des compétences et des avantages de chacune d'elles énumère des énoncés qui concernent le volet des affrontements. Il est pour cette raison difficile de bien quantifier la part des règles étant dédiée aux combats et aux affrontements dans les livres de règles, car certaines mentions de ces aspects du jeu sont dispersées ici et là au gré de leurs chapitres. Par exemple, celui du GN *Arkadia Médiévale* dispose de 13 pages dédiées aux règles sur les combats. Cependant, il compte également 52 pages dédiées aux compétences des personnages et, parmi elles, beaucoup concernent les compétences martiales. On pourrait également considérer les 126 pages consacrées à la magie, car bon nombre des sortilèges que les joueurs et les joueuses peuvent invoquer sont des sortilèges offensifs ayant pour vocation d'être utilisés en situation de combat. Ainsi, si ces activités se voulant immersives de la période médiévale accordent autant de règles aux conflits et à leurs conséquences, elles projettent l'image que la période médiévale en était une se voulant intrinsèquement violente.

C'est somme toute compréhensible, car bien que la vie d'un sujet médiéval ait bel et bien pu se dérouler sans que ledit sujet ne voit un seul affrontement, la période médiévale européenne fut caractérisée par une multitude de conflits s'étalant sur de nombreuses années, voire plusieurs décennies (la légendaire guerre de Cent Ans en est un vibrant exemple). S'il est également possible pour un joueur ou une joueuse de participer à une activité de jeux de rôles grandeur nature sans que cette personne ne participe à un combat, il est extrêmement rare qu'une activité de jeux de rôles grandeur nature se déroule sans qu'un affrontement ait lieu durant la tenue de l'activité. La raison en est plutôt simple. Ces activités se veulent récréatives, et leur événement ludique principal consiste en ces affrontements. Ainsi les joueurs et les joueuses sont portés à rechercher ces combats à travers le *roleplay* de leurs différents personnages. Par conséquent, ces activités dépeignent une image violente et mouvementée de cette période, une période durant

laquelle la guerre et les conflits étaient le quotidien de tout un chacun. En somme, en raison de la nature divertissante de ces activités, l'image de la période médiévale qui en découle n'est pas erronée ou à proprement parler un anachronisme, dû au fait il s'agit d'un choix volontaire des organisateurs et des participants de se concentrer sur cet aspect de la période, car c'est cela qui se prête le mieux au jeu, à l'aspect ludique de ces activités.

Toutefois, la présence d'un tel volume de règles et de balises entourant les combats projette également une image particulière. En effet, avec autant de mesures établies, les combats se déroulant dans le cadre d'une activité de jeux de rôles grandeur nature sont réalisés avec une retenue et un encadrement particulier. Comme énoncé précédemment, ces normes existent afin d'encadrer le déroulement du combat, pour établir également un vainqueur et assurer la sécurité de tous les participants. Pour ces raisons, les joueurs et les joueuses participant à un combat lors de la tenue d'une activité de jeux de rôles grandeur nature le font en portant une attention singulière à leurs coups, le tout afin d'éviter de blesser réellement leur adversaire. Seule la douleur simulée est souhaitée dans le jeu par les joueurs et les joueuses et les organisations. Ainsi, cette retenue et les balises encadrant les combats reflètent une image d'une guerre médiévale beaucoup moins violente et brutale que l'on pourrait s'y attendre. Cela projette également une représentation d'affrontements respectueux, car tous les joueurs et joueuses, de même que les organisateurs de ces événements, portent attention à ce qui est dit pendant les échanges entre les protagonistes lors d'un affrontement. Par exemple, un joueur recevant un coup qui lui a été porté avec une trop grande force peut l'annoncer à voix haute, ce qui amène la personne instigatrice du coup à devoir ajuster la force de ses coups subséquents afin de ne pas blesser le prochain partenaire de jeu qu'elle affrontera.

Cet encadrement n'est pas sans rappeler les différentes règles d'affrontement que l'on a pu observer à travers l'histoire. Un exemple flagrant est celui des multiples codes de chevaleries des différents ordres de chevaliers européens. Ceux-ci accordaient une importance à un code d'honneur que leurs membres se devaient de respecter, notamment lors des affrontements auxquels ceux-ci prenaient part, codifiant des pratiques martiales et une attitude convenue et attendue, que chacun d'eux était tenu d'appliquer dans la victoire comme dans la défaite. La différence flagrante cependant est que si ces codes et

ces coutumes martiales étaient des réponses à la réalité des combattants vivant à cette période, les règles des jeux de rôles grandeur nature visent simplement à protéger les participants. Ainsi, si on peut noter l'existence de coutumes et de traditions chevaleresques ayant pour objectif d'épargner un adversaire vaincu, la réalité historique est que cette tradition était plutôt liée à une potentielle rançon qu'un ennemi vaincu pouvait rapporter, que par un réel souci de préserver la vie de l'adversaire⁵.

Cet exemple démontre que des règles d'engagement et de conduite lors d'affrontements ne sont pas un concept découlant uniquement de la réalité ludique de ces activités. Cependant, cet exemple ne concerne qu'une situation spécifique de la période médiévale, soit celle de la chevalerie européenne, un concept qui n'apparut que lors de la période médiévale classique du XI^e siècle et qui connut son apogée lors de la période médiévale tardive. Et encore, cela ne s'appliquait qu'aux membres de ces ordres de chevalerie, soit une catégorie bien spécifique des combattants de cette période. Donc, même si le concept de règles d'engagement et celui des règles d'affrontement ne sont pas des concepts totalement inexistant dans la réalité historique, l'image émanant des affrontements présents lors d'une activité de jeux de rôles grandeur nature est inhérente à sa qualité d'activité de divertissement et reflète cet aspect plutôt que l'aspect historique de ces affrontements.

3.1.2 Armes et armures, des outils de destruction minime ou comment les jeux de rôles grandeur nature abordent l'utilisation d'armes fictives

Depuis le début de cette section, nous évoquons les notions d'armes et d'armures. Ce sont ces équipements qui sont au cœur des affrontements. Conséquemment, si la régulation des affrontements est étoffée, il est également logique que les règles entourant les armes elles-mêmes le soient aussi. Le but premier de leur présence est encore une fois lié à la sécurité. Comme il s'agit d'armes factices qui sont utilisées dans une activité

⁵ Craig Taylor, «Chivalric Honour», *Chivalry and the Ideals of Knighthood in France During the Hundred Years War*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, p. 189.

ludique comportant des contacts physiques entre les participants, il est primordial pour les organisations ainsi que pour les joueurs et les joueuses que ces armes soient sécuritaires.

Pour cette raison, plusieurs des livres de règles disposent d'un guide pour les orienter dans la sélection de leurs armes et armures ou dans la façon dont ils peuvent s'y prendre pour les fabriquer. Dans le premier cas, il s'agit de règles et de directives à prendre en compte lorsqu'un joueur ou une joueuse achète une arme factice fabriquée par une entreprise d'accessoires spécialisés. On parle ici d'armes faites de matériaux mous, telle que de la mousse injectée ou encore du latex entourant un cœur solide de l'objet, souvent de plastique tel du polychlorure de vinyle (PVC). Ces armes, bien que fabriquées par un professionnel, doivent tout de même être vérifiées par les organisations pour en valider la conformité afin d'en permettre l'utilisation durant l'activité. On veut éviter qu'une arme présentant des défauts de fabrication ou démontrant des signes d'usure puisse causer de la douleur, voire être dangereuse si le cœur solide de l'arme n'est pas assez enrobé. Par exemple, *Le Duché de Bicolline* énonce de la façon suivante ce qui est permis ou non à ce sujet dans ses règles :

- Les seuls projectiles autorisés sont les flèches, les carreaux, les javelines et les projectiles des machines de guerre.
- Les projectiles ne sont pas conçus pour le combat corps à corps. Il est donc interdit de les utiliser ainsi.
- Il est de votre responsabilité de vous assurer du bon état d'un projectile avant son utilisation.
- Il est de votre responsabilité de vous assurer que les pointes en métal des flèches/carreaux que vous achetez/utilisez ont été enlevées et que le squelette est sécurisé adéquatement. Les homologateurs et les maréchaux peuvent à tout moment saisir une flèche/carreau et l'ouvrir pour vérifier sa fabrication.
- Les armes de 180 cm et moins doivent avoir un fini uniforme (latex, mousse injecté, recouvrement en tissus, etc.). Les finis en « duck tape » ou un équivalent ne sont pas acceptés⁶ [sic].

Outre se procurer des armes en mousse injectées ou en latex, un joueur ou une joueuse peut suivre des instructions rendues disponibles par les organisations afin d'être en mesure

⁶ Organisateur du Duché de Bicolline, « Homologation », *Guide Participant* [En ligne <https://bicolline.org/guide-participant/homologation/> (Consulté le 12 mars 2024)].

de créer soi-même son armement. Le mode de conception est loin d'être standardisé et reflète plutôt le niveau de sécurité qu'une organisation désire établir comme étant sa norme minimale. Ainsi, une arme faite par un joueur ou une joueuse étant acceptée dans une activité précise pourrait être refusée dans une autre. Par exemple, le jeu de rôles GN *Brumelance* permet à un arc d'avoir une pression maximale de 30 livres⁷, tandis que le jeu de rôles GN *Ascension* ne permet que des arcs ayant une pression maximale de 25 livres⁸. Donc un arc permis lors d'une activité de *Brumelance* pourrait bien être interdit pour une activité d'*Ascension* en raison de son poids excessif. Dans tous les cas toutefois, la majorité des armes factices conçues par les joueurs et joueuses suivent un peu le même schéma que celles fabriquées par des professionnels, soit être faite à base d'un cœur solide, généralement un cœur de PVC ou de bambou entouré de mousse, le tout maintenu par un revêtement de ruban à conduits gris (*duct tape*) afin d'évoquer la couleur de l'acier. Ces armes sont également évaluées par les organisations, souvent avec un peu plus d'attention en raison de leur nature artisanale. On veut s'assurer que la personne ayant fabriqué l'arme l'ait construite de façon sécuritaire à l'utilisation, mais également afin de s'assurer qu'elle respecte le décorum de l'activité.

Les livres de règles précisent également quels sont les armements permis lors des activités et lesquels sont interdits. Pour des raisons de sécurité, plusieurs activités par exemple interdisent les armes « perçantes » telles des lances, des rapières ou des javelots. Si le système de combat se prête à de telles règles, les statistiques et les distinctions entre les différentes armes sont aussi définies dans leur recueil. Par exemple, le livre de règles du GN *Les Terres de Bélénos* indique :

Sont interdites peu importe leur méthode de fabrication :

- Les arbalètes à une main
- Les arbalètes à répétition
- Les arcs à poulie

⁷ Organismes de Brumelance, « Armes et Armures », *Livre de règles 2023*, Québec, Auto publié, 2023, p.51.

⁸ Organismes d'Ascension, « 2 Combats », *Livre de règles Ascension 2023*, Québec, Auto-Publié, 2023, p.11.

- Les gants sous toutes les formes (boxe ou autres)
- Les griffes (voir exceptions ci-dessous)
- Les katars, poings américains et tout ce qui s'utilise en donnant un coup de poing.
- Les armes qui ne sont pas tenues dans les mains d'un joueur (ex. : les armes qui s'attachent à ses avant-bras ou ailleurs).
- Les armes fixées à un bouclier ou à une pièce d'armure⁹.

FIGURE 11

Des joueurs et leur armes factices



Source : Page Facebook Tharnord, photo prise par Kathleen Bélisle.

Si les règlementations entourant les armes sont variées, celles entourant les armures le sont tout autant. Les objectifs des organisations sont le maintien du décorum et du *roleplay*, ainsi que le maintien de la sécurité des participants. Dans le cas des armures, leur souci est à la fois d'assurer la sécurité des autres joueurs et joueuses pouvant interagir avec l'armure, que ce soit de manière souhaitée ou non, ainsi que d'assurer la sécurité de celui qui la porte. Outre le besoin élémentaire d'agir pour assurer leur sécurité, nous retrouvons dans les différents livres de règles des classifications entourant les

⁹ Organisateurs des Terres de Bélénos, « Chapitre 4 – Armes et armures », *Livre des règles*, Québec, Auto-publié 2023, p. 91.

armures. En effet, tout comme les armes, les armures des joueurs et des joueuses peuvent venir en de nombreuses déclinaisons, de l'armure de cuir en passant par les cottes de mailles, jusqu'aux armures massives de plaques complètes. De plus, comme mentionné lorsque nous avons évoqué les erreurs volontaires réalisées dans le cadre des activités de jeux grandeur nature, les participants peuvent s'inspirer de toute une panoplie d'armures diverses de tous les genres ayant été portées par des combattants de la période antique jusqu'au début de la période moderne. Ainsi, on peut facilement concevoir la nécessité de classer les différentes armures possibles afin de réguler les avantages que celles-ci peuvent apporter à qui en revêt une. Surtout qu'en raison de la nature variable des armures portées, deux armures de types différents, l'une en cuir et l'autre en cote de mailles par exemple, ne se verraient pas conférer le même bonus de résistance.

Cela a pour conséquence que les activités de jeux de rôles grandeur nature se doivent de bien distinguer les types d'armures. Bien qu'on puisse retrouver des armures ayant des caractéristiques esthétiques très différentes, une organisation peut dans une approche généralisatrice leur attribuer la même valeur de protection, qu'elle établit en référence à leur matériau. Par exemple, si les armures de cuir octroient un bonus d'armure d'une valeur de 1, deux armures différentes faites de cuir se verront toujours attribuer ce même bonus de protection, malgré qu'elles puissent présenter une apparence très distincte. Les tableaux 1 et 2 suivants présentent des exemples concrets de ces systèmes de bonus en fonction des différents matériaux des armures portées par les joueurs et les joueuses.

TABLEAU 1
Points d'armures selon le GN *Terra Magica*

Points d'armure	Légère (Cuir, fourrure, gambison)	Moyenne (Mailles, écailles)	Lourde (plaques)
Torse	1	2	2
Tête	1	1	2
Épaules (2)	1	1	2
Avant-bras (2)	1	1	2
Cuisses (2)	1	1	2
Tibias (2)	1	1	2
Total	6	7	12
<u>Maximum</u>	4	6	8

Source : Livre de règles *Terra Magica*, 2023, p.15.

TABLEAU 2
Points d'armures selon le GN *Orbis L'héritage*

Types d'armure	Points d'armure	Coût en mana
De fortune : bois, os, fourrure, peau	1	1
Légère : gambison, cuir	3	2
Moyenne : maille et écaillee	5	3
Mixte : lamellé jointée avec cuir ou maille	6 (cuir) ou 7 (maille)	4
Lourde : plaque, cuir plaqué	9	5

Source : Livre de règles *Orbis L'héritage*, 2023, p.24.

On peut observer dans ces tableaux que les organisations de ces deux GN ne considèrent que le type des armures et le matériau qui les compose. En somme, l'esthétique de l'armure n'influence pas le niveau de protection qu'elle lui confère. C'est également vrai pour des armures non européennes. Un joueur portant un O-Yoroi, soit une armure de guerrier samouraï, verrait son armure associée à un type d'armure X, en fonction des matériaux qui la compose, légère, moyenne ou lourde, et c'est ce qui déterminerait le niveau de protection qui lui serait attribué.

FIGURE 12**Une joueuse en armure**

Source : Site officiel Orbis Grandeur Nature, section photos.

Que nous indiquent ces éléments en rapport avec notre question de recherche? En ce qui a trait aux armes, les activités de jeux de rôles grandeur nature projettent une image hétérogène des armements médiévaux. Comme ce sont (dans la vaste majorité des activités) les joueurs et joueuses qui fournissent eux-mêmes les armes factices qu'ils utiliseront, qu'elles soient fabriquées par une entreprise tierce ou par eux-mêmes, il en résulte qu'elles sont uniques et qu'elles sont le reflet de la perception médiévale de leur créateur (le joueur qui la crée ou en fait l'achat) et de ses goûts personnels. Ces fausses armes créent ainsi des anachronismes historiques, puisque des armes ayant été utilisées parfois à des siècles de distance temporelle se côtoient lors d'un même évènement de GN. Or, c'est ici un but recherché, car bien que ces activités soient d'inspiration médiévale, il s'agit d'évocation historique et non pas de reconstitution.

Cela se perçoit également dans l'apparence parfois purement fantaisiste de certaines armes, notamment celles provenant d'une entreprise tierce pouvant mettre à profit sa liberté artistique très développée, puisant ses inspirations par exemple de l'œuvre littéraire de Tolkien ou de ses adaptations cinématographiques, ou encore de films ou de séries telle que celle de *Game of Thrones*. Des armes faites en mousse injectée ou en latex présentent une apparence qui n'aurait pu être fabriquée avec les techniques de production

de la période médiévale, ou bien elles auraient été fort peu utiles dans un affrontement. On pourrait aborder l'existence des armes ornementées pour tenter une référence plausible à l'origine de ces armes, mais celles-ci étaient principalement utilisées lors de cérémonies et étaient pour la plupart des armes de parade qui ne virent jamais un champ de bataille¹⁰. Cependant, si celles utilisées par les joueurs et les joueuses ressemblent à des armes ornementales et d'apparat, ces activités les transforment en armes communes et réelles dans le jeu.

De plus, en raison de la nécessité de concevoir un costume avec de telles armures, et que par conséquent cela requiert une planification à l'avance pour le faire, il faut s'y atteler bien en amont quelques semaines avant la tenue d'un événement. Il est nécessaire de s'y prendre plusieurs mois d'avance, notamment lorsque cela implique la conception d'une armure réalisée sur mesure. Cela peut également justifier ou du moins encourager des joueurs et des joueuses à se lancer dans un ouvrage d'artisanat afin de confectionner eux-mêmes les pièces de leur costume, qu'il soit fait d'étoffes, de cuir, voire d'acier.

Les armures quant à elles présentent une réalité similaire. Les joueurs et les joueuses sont encouragés à utiliser une arme de type médiéval, mais la définition de « médiéval » dans ce cas englobe près de 1000 ans d'histoire et une multitude de cultures et de pays. Pour cette raison, on voit se côtoyer des armures qui, telles les armes, ne devraient pas se croiser dans la réalité historique. Cependant, une différence importante est à prendre en considération. Contrairement aux armes, il est très difficile pour un joueur ou une joueuse de se fabriquer une armure. La majorité des participants à une activité de jeux de rôles grandeur nature se dotant d'une armure fait appel à un artisan spécialisé pour la concevoir. Ainsi, se procurer une armure digne de ce nom peut s'avérer une entreprise onéreuse, les plus coûteuses étant bien souvent les armures de plaques puisqu'il s'agit de lourdes créations de métal, rembourrées de doublures de cuir. Le coût de telles créations pouvant aller à plusieurs centaines, voire des milliers de dollars, bien des joueurs et des joueuses font le choix de se passer d'une telle protection supplémentaire, ou ne s'en procurent une qu'après avoir économisé pendant un bon moment. Ils souhaiteront aussi

¹⁰ Martin Aurell, « L'arme du puissant », *Excalibur, Durendal, Joyeuse : La force de l'épée*, Paris, Presses Universitaires de France, 2021, p.151.

rentabiliser cette onéreuse dépense (ou un investissement à leurs yeux) en faisant en sorte qu'elle soit une composante du costume de leur personnage pouvant évoluer d'une activité grandeur nature à une autre. La réalité pécuniaire liée à de telles armures, qui dépasse largement le cadre du jeu, reflète cependant une réalité historique. En effet, à travers la période médiévale, les différents hosts de soldats et de chevaliers étaient rarement composés d'armées de métier. En fait, la standardisation des armées est une création que l'on attribue à la période moderne. De ce fait, les soldats et les guerriers médiévaux ne disposaient pas d'armures standardisées¹¹. Il était du devoir du seigneur levant l'host, ou plus souvent du guerrier lui-même, de procurer armes et armures. Par conséquent, les guerriers et les soldats disposant de moyens restreints se retrouvaient avec de l'équipement de qualité limitée¹².

Cette réalité se traduit également pour les joueurs et joueuses disposant de plus faibles moyens disponibles pour investir dans une armure factice. Car il ne faut pas oublier que ces activités sont et restent des loisirs, et que bien des joueurs et des joueuses n'ont pas nécessairement les liquidités disponibles ou la simple envie d'attribuer une telle part de leur budget à une activité de divertissement. Par conséquent, la réalité historique voulant que les soldats les plus fortunés aient disposé d'équipements et d'armures de meilleure qualité et d'une plus grande solidité demeure d'actualité pour les joueurs et les joueuses de jeux de rôles grandeur nature. Les plus riches en dehors du jeu peuvent se parer d'armures et d'équipements de meilleure qualité, et incidemment bénéficier de meilleures protections dans le jeu.

3.2 RELIGION ET MYSTICISME, MIRACLES ET MAGIE : LE FANTASTIQUE DANS LES JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE

À plusieurs reprises déjà, nous avons abordé le fait que les jeux de rôles grandeur nature québécois préconisent une approche fantastique. Ceci se manifeste de multiples manières, par le biais de l'intégration de races fantastiques inspirées de légendes

¹¹ Philippe Contamine, *Guerre, État et société à la fin du Moyen Âge, Tome I.*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2004, p.26-64.

¹² Pierre Bouet, « L'armée normande », *Hastings 14 octobre 1066*, Paris, Tallandier, 2014, p.39.

folkloriques ou d'œuvres de fiction, par la présence de sortilèges lancés par des magiciens ou par des miracles invoqués par de pieux prêtres. Il existe de nombreux éléments étant à la fois scénaristiques (servant à influencer le *roleplay* des joueurs et des joueuses) ou qui sont plutôt ludiques (servant à influencer le jeu lui-même). Cependant, tel que nous l'avons souligné, il est bien rare que ces éléments fantastiques apparaissent par osmose. Ils sont bien souvent la réinterprétation de légendes folkloriques ou de récits fantastiques. Cela a pour impact de changer la représentation de la période médiévale en y ajoutant une composante fantastique et imaginaire.

3.2.1 Magie, sortilèges et enchantements

Pour débiter, abordons l'élément de base de tout élément fantastique, soit celui de la magie. Le terme « magie » a un spectre plutôt large, désignant plusieurs déclinaisons allant du simple ésotérisme jusqu'à des croyances quasi religieuses. La magie est en somme un terme auquel il est possible d'associer presque toutes les pratiques surnaturelles. La magie dans les GN représente les manifestations surnaturelles que des joueurs et des joueuses peuvent effectuer dans le cadre du jeu. Il est bon de préciser que la magie pratiquée dans de tels jeux de rôles n'est pas une réplique de rituels ou de cérémonies que des personnes croyant en ces phénomènes pratiquent, les *Wiccans* par exemple, mais qu'il est question ici d'un élément du jeu que les joueurs et les joueuses interprètent à travers la mise en scène de différents personnages qu'ils incarnent¹³. En somme, il ne s'agit pas de répliquer les pratiques réelles que certains groupes ou cultures peuvent associer à la magie, mais bien d'un élément du jeu que les joueurs et les joueuses utilisent dans le cadre d'une activité. Ainsi, elle peut prendre la forme d'un sort infligeant des dégâts à un autre joueur ou joueuse si le sort utilisé est conçu pour les affrontements lors des activités. Le tableau 3 tiré de l'activité du GN *Orbis L'Héritage* exprime bien cette versatilité¹⁴.

¹³ Jonathan Durrant et Michael D. Bailey, «Wicca», *Historical Dictionary of Witchcraft*, Lanham, Scarecrow Press, 2012, p.202-203.

¹⁴ Organismes d'Orbis L'Héritage, « Classes », *Livre de règles Édition 2023*, Québec, Auto-Publié, 2023, p. 73.

TABLEAU 3

Sortilèges du Magicien

Magicien (sortilèges)			
Coût en mana : Le coût en mana d'un sortilège est égal au rang du sortilège utilisé. Attention! Tout sortilège ne débute pas nécessairement au Rang 1.			
Tiers 1	Altération	Arme magique : 10 XP au rang 1 Le magicien enchante l'arme de son choix afin qu'elle occasionne des dégâts magiques. 5 rangs possibles.	Projectile magique : 5 XP au rang 1 Projectile infligeant un nombre de dégâts magiques en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.
		Armure du mage : 5 XP au rang 1 Le magicien enchante un long vêtement afin qu'il lui procure une défense contre les attaques de ses ennemis. 5 rangs possibles.	Invisibilité : 10 XP au rang 1 Le magicien ne peut pas lancer de sort ni porter d'attaque physique sans redevenir visible aux yeux de tous. La durée est en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.
	Charme	Allié involontaire : 10 XP au rang 1 Le magicien charme une personne qui le protégera pour le reste du combat à moins d'être assommée ou de subir le sort dissipation de la magie. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.	Intimidation : 10 XP au rang 1 L'opinion de la victime est influencée dans le sens indiqué par le lanceur de sort. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.
		Incitation : 10 XP au rang 1 Le magicien charme sa cible afin de l'inciter à commettre une action à l'apparence bénigne. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.	Charme personne : 10 XP au rang 1 Rendra la cible amicale. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.
	Illusion	Altération d'apparence : 10 XP au rang 1 Le magicien peut changer la perception de la réalité dans l'esprit d'une personne pour la remplacer par autre chose. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.	Altération de la réalité : 10 XP au rang 1 Permet de changer totalement l'apparence de la cible, pouvant changer de race et même de sexe. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.
		Artifice matériel : 10 XP au rang 1 Le magicien peut tromper l'œil des gens autour de lui en faisant passer un vulgaire caillou pour une pépite d'or. Affecte une cible avec moins de force mentale que le rang utilisé. 5 rangs possibles.	Illusion de créature monstrueuse : 10 XP au rang 1 Le magicien crée l'illusion d'une ou plusieurs créatures de son choix afin de causer la panique ou le désarroi à ses victimes. Affecte une force mentale et un nombre de personne en fonction du rang utilisé. 5 rangs possibles.

Source : Livre de règles édition 2023 d'Orbis L'héritage p.73.

Ce tableau présente une partie des sortilèges qu'un personnage pratiquant la magie peut générer dans l'activité du GN *Orbis L'Héritage*. Comme nous pouvons le constater, la magie a plusieurs effets envisageables. Il est possible d'infliger des dégâts à autrui grâce à un sort tel que *Projectile magique*, mais il est également dans les capacités d'un lanceur de sorts d'obliger un autre joueur ou une autre joueuse à se comporter de façon amicale pour une durée déterminée grâce au sort *Charme personne*. Il est également possible qu'un magicien attribue un bonus à une arme ou à une armure pour une durée limitée améliorant leur efficacité en utilisant les sorts *Arme magique* ou *Armure magique*. En somme, outre l'aspect des combats, la magie peut venir influencer l'aspect du *roleplay*,

lorsqu'un personnage pratiquant de la magie lance un sort forçant un autre joueur ou joueuse à effectuer une action de *roleplay* bien précise.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un personnage pratiquant la magie n'est pas pour autant plus puissant qu'un autre qui n'est pas doté de tels pouvoirs. Dans un souci d'équité d'un point de vue ludique, ceux possédant l'avantage qu'est la pratique de la magie sont souvent en contrepartie pourvus de désavantages, telle une limite plus restreinte de coups qu'ils seront en mesure d'encaisser, de même qu'une limitation au niveau des autres armements qu'ils seront en droit d'utiliser. Cela peut aussi se traduire encore plus simplement par la détermination d'un nombre de fois maximal qu'un tel personnage pourra utiliser ses pouvoirs magiques durant la partie. Il va sans dire qu'aucun des joueurs ou des joueuses ne pratique réellement la magie. Cependant, dans le contexte du jeu au niveau du *roleplay*, la magie est « réelle ». Ce que nous entendons ici, c'est que bien que tous les joueurs et les joueuses sachent qu'aucune magie n'est réellement invoquée, pour les personnages qu'ils incarnent, cette magie l'est sans équivoque. Bien que cela ne soit que l'utilisation de mots décrivant l'effet du sort attribué, ou l'usage d'un accessoire afin de représenter un projectile fictif magique, les participants font en sorte que cette magie soit réelle. Une simple balle en mousse rouge devient ainsi une terrible boule de flamme ardente, et les joueurs ou les joueuses, à travers leur personnage, réagissent en conséquence. Cette vision du jeu et du *roleplay* est très bien exprimée dans le livre de règles de l'activité du GN *Les Terres de Bélénos* qui indique dans sa section concernant les bases du jeu :

Tout comme la religion et les dieux, les personnages de Bélénos ont un peu partout des preuves tangibles que la magie existe. À savoir ce que votre personnage croit quant à la nature de la magie et aux mécanismes qui la permettent est une tout autre chose. Il existe des informations à ce sujet en jeu et dans la définition du Monde, mais votre personnage peut tout à fait croire autre chose¹⁵.

En somme, bien qu'un personnage puisse posséder sa propre conception de l'origine de la magie, il lui est impossible de nier son existence.

¹⁵ Organisateurs des Terres de Bélénos, « Chapitre 2 — Bases du jeu », *Livre des règles*, Québec, Auto-publié 2023, p. 27.

Par ailleurs, un aparté est nécessaire afin de préciser un élément important. Depuis les débuts de cette recherche, nous avons souligné le fait que la représentation de la période médiévale découlait à la fois des joueurs et des joueuses participant à l'activité, et des organisateurs élaborant les activités. Cela demeure aussi toujours valable en ce qui a trait aux éléments surnaturels de l'univers fictif du jeu ainsi que de leur interprétation. Bien que la totalité des règlements l'entourant soit imputable aux organisateurs et aux arbitres jugeant le déroulement de l'activité, ces règles ne sont pas gravées dans le marbre et peuvent changer selon le désir de l'organisation, mais également suite aux recommandations des joueurs et des joueuses. Notre précédent extrait le démontre bien. Si les règles de la magie sont écrites noir sur blanc, il n'en demeure pas moins que la manière dont les personnages interagissent entre eux et répondent à la magie en dehors des règles établies reste uniquement de leur ressort. Ainsi, même sur un sujet découlant des décisions des organisateurs, la représentation de la période médiévale est tout de même le fruit de la collaboration entre les joueurs, les joueuses, les organisateurs, et les arbitres de ces activités. Il serait logique d'en déduire que la représentation de la période médiévale peut être dans ce cas erronée, car il n'y a jusqu'à présent aucune preuve scientifique vérifiable attestant de l'existence de la magie. De ce fait, on parlerait plutôt ici d'une erreur volontaire, et vraisemblablement pas d'une erreur en soi puisque l'aspect fantastique est assumé par les organisateurs, les joueurs et les joueuses.

Aussi, autre que de simplement analyser cela sous l'angle de la présence ou non du réalisme, il est important de souligner l'un des éléments récurrents de notre recherche : un jeu de rôles grandeur nature standardise des éléments exceptionnels de la période médiévale. C'est le cas pour la présence de joueuses incarnant des personnages féminins dans des rôles qui leur auraient été historiquement inaccessibles (ou excessivement rarement attribués). C'est également le cas pour la présence d'éléments surnaturels. S'il est dans l'ordre des choses pour des êtres humains issus de la période contemporaine d'analyser des légendes et des mythes et de douter de leur réalité en raison de longues décennies d'études et de recherches scientifiques, cette mentalité est spécifiquement contemporaine, et non pas médiévale. Ce que nous qualifions comme étant un mythe ou une légende populaire à notre époque aurait eu force de vérité pour une personne ayant vécu durant la période médiévale. La magie, les lutins, les elfes, les mauvais esprits et les

ancêtres protecteurs faisaient partie de l'imaginaire collectif de cette période, et si nous pouvons remettre en question leur existence, ce n'était pas le cas pour les personnes qui vivaient à cette époque. Il n'est pas important que ces éléments soient réels ou non, les personnes ayant vécu cette période, elles, y croyaient. Bien évidemment, ces croyances prenaient moult formes, parfois n'ayant aucun lien avec ce que l'on peut voir dans un jeu de rôles grandeur nature. Par exemple, Michael D. Bailey nous présente dans son étude *Fearful Spirits, Reasoned Follies: The Boundaries of Superstition in Late Medieval Europe* (2013) des mères requérant une bénédiction à des prêtres pour le prompt rétablissement de leur enfant. Il raconte un moment où la cour du roi de France Philippe V le croyait sous l'emprise d'une potion d'amour, le rendant éperdument amoureux de son épouse et, par conséquent, sous le contrôle de la mère de celle-ci. Si Bailey argumente que les croyances et les superstitions n'étaient pas absolues (dans le sens que ce n'était pas tous les membres de la cour qui adhéraient à cette idée), ils étaient suffisamment nombreux pour que ces superstitions soient le sujet de débats et de scandales. En ce sens, nous pouvons une fois de plus souligner le désir des organisations d'activités de jeux de rôles grandeur nature de normaliser l'exceptionnel, qui dans ce cas-ci consiste en l'existence et la pratique de la magie¹⁶.

Pour cette raison, la présence d'éléments fantastiques ou surnaturels dans une activité de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval est une représentation qui n'est pas nécessairement erronée de cette période. Il s'agit d'une représentation où les éléments fantastiques de l'imaginaire médiéval prennent vie. Ce que ces personnes croyaient être vrai s'incarne à travers le *roleplay* et entre les interactions des joueurs et des joueuses qui actent leur jeu comme si cela n'était pas de simples légendes, mais bien la réalité. De ce fait, l'approche pour laquelle opte une organisation de jeux de rôles grandeur nature concernant cet élément de son univers de jeu lui est particulière, et les joueurs et joueuses se l'approprient à leur tour. Il n'existe pas de standardisation, mais les organisations s'influencent les unes les autres, en plus de s'inspirer des jeux de rôles sur table.

¹⁶ Michael D. Bailey, *Fearful Spirits, Reasoned Follies: The Boundaries of Superstition in Late Medieval Europe*, Ithaca, Cornell University Press, 2013, p. 7-8.

De manière inattendue, cette absence de standardisation de la magie dans les différentes activités, ou du moins de ce qu'elle permet de faire dans le jeu d'une activité à une autre, reflète la réalité. Car chaque culture attribuait ses propres capacités surnaturelles, selon ce qu'elle percevait comme tel. Ainsi, il n'y a jamais eu de réelle « magie universelle » à travers les cultures humaines; elle n'était pas uniforme, mais distincte comme celles de chacune des activités de jeux de rôles GN. Ceci ne découle pas d'un désir d'authenticité, mais bien de son intérêt ludique. En effet, si certaines organisations de jeux peuvent permettre à des joueurs et des joueuses d'incarner des personnages pratiquant la magie, les différentes limitations que les organisateurs imposent aux lanceurs de sorts, tel que nous l'avons précisé précédemment, viennent équilibrer le jeu afin de ne pas assurer un avantage à un seul type de joueurs et de joueuses. Ces balises varient énormément d'un jeu à l'autre. Par exemple, l'activité du GN *BrumeLance*¹⁷ ainsi que celle du GN *Orbis L'Héritage*¹⁸ permettent à leurs magiciens dès le début du jeu de lancer leurs différents sorts tout en portant une armure. Cependant, cela comporte des limites à respecter sur les sorts qu'ils sont légitimés de lancer. C'est contraire à l'activité du GN *Les Terres de Bélénos* qui ne permet pas l'utilisation d'une armure à ses magiciens à l'étape de la création du personnage¹⁹. Il est toutefois possible pour eux d'acquérir la maîtrise des armures, et s'ils le font, le port de l'armure ne limite pas les sorts qu'ils peuvent utiliser.

Il importe toutefois de concevoir que la magie telle qu'elle est présente dans les activités de jeux de rôles grandeur nature l'est avant tout dans un but de divertissement. Encore une fois, le mot le plus important dans l'expression « jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval » est le mot « jeux ». Ainsi, nous nous retrouvons dans une situation assez similaire à celle de la section précédente portant sur le sujet de la guerre et de la violence. En raison des possibilités multiples qu'offre l'inclusion de capacités surnaturelles comme la pratique de la magie, il est important de bien déterminer les actions possibles des joueurs et des joueuses liées à ces capacités. Ainsi, lorsqu'une activité de

¹⁷ Organisateurs de Brumelance, « Les Classes », *Livre de Règles 2023*, Québec, Auto-publié, 2023, p.22.

¹⁸ Organisateurs d'Orbis L'Héritage, « Équipement », *Livre de Règles Édition 2023*, Québec, Auto-publié, 2023, p. 23.

¹⁹ Organisateurs des Terres de Bélénos, « Chapitre 6 – Les Classes », *Livre des Règles* Québec, Auto-publié 2023, p. 110.

jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval fantastique inclut la présence de magie, la portion de ses règles lui étant dédiée est conséquente. Il est par ailleurs conseillé aux joueurs et aux joueuses (à l'exception des nouveaux) de se familiariser avec ces règles même s'ils ne prévoient pas créer un personnage qui pourrait en être affecté afin de ne pas être victime d'un joueur ou d'une joueuse qui tenterait de tricher.

Par conséquent, la place accordée à la magie dans les livres de règles et l'attention qui lui est portée font en sorte que la représentation de la période médiévale résultant de ce type d'activités met l'accent sur le surnaturel et le fantastique. Par exemple, les règles de l'activité du GN *Les Terres de Bélénos* dédient pas moins de 81 pages sur 410 à la description des règles sur la magie ainsi que celle des sorts possibles du jeu²⁰. Pour sa part, *GN Phoenix* opte pour une approche différente. Au lieu d'introduire dans son recueil les règles complètes portant sur la magie et la liste des sorts accessibles, le *GN Phoenix* propose plutôt six annexes à son livre de règles, qui sont dédiées aux différents types de magie disponibles dans le jeu, pour un total de 127 pages, alors que les règles principales de ce jeu ne compte que 47 pages²¹. Cela démontre que lorsque la magie est intégrée dans un jeu de rôles grandeur nature, les organisateurs y portent une attention soutenue afin de bien déterminer les actions possibles des joueurs et des joueuses quant à cet aspect du jeu.

Comme nous l'avons déjà évoqué, cette représentation vient en quelque sorte légitimer les croyances des anciens ayant vécu durant cette période, mais il convient de l'aborder sous un autre angle. Ce dont il est question, ici, c'est notre hypothèse voulant que les jeux de rôles grandeur nature s'inspirent de la réalité historique et se focalisent sur les éléments qui se prêtent le mieux à l'activité ludique. La magie n'y fait pas exception. La nuance est que plutôt que de se concentrer sur les exceptions historiques ayant mis en avant plan des personnes ou des groupes effectuant une activité sortant de l'ordinaire pour cette période, lorsque l'on parle de magie et de surnaturel, c'est plutôt sur les légendes de cette période que l'attention des joueurs et des joueuses est tournée. En somme, on s'intéresse plutôt à ce niveau-ci à certains éléments culturels médiévaux qu'à la vie sociale

²⁰ Organisateurs des Terres de Bélénos, « Chapitre 13 – Les sorts », *Livre des Règles* Québec, Auto-publié 2023, p. 283-309.

²¹ Organisateurs du Grandeur Nature Phoenix, *Livres de règles* [En ligne], Brownsburg, Auto-publié, 2024, <https://gnphoenix.com/livresdergles> (Consulté le 6 mars 2024).

ou politique, ce qui vient réitérer que nous sommes dans le cas des GN dans une situation d'évocation historique telle que nous l'avons décrite dans le premier chapitre de ce mémoire.

Par exemple, de nombreux mythes et légendes médiévaux dépeignent l'utilisation de la magie ou démontrent la présence de créatures ou d'êtres surnaturels. On peut notamment penser au mythe arthurien, mythe dans lequel on retrouve le magicien occidental le plus connu, soit Merlin l'enchanteur. Ce même mythe fut prévalant dans l'imaginaire collectif et littéraire occidental médiéval, notamment grâce au roman écrit par l'auteur français Chrétien de Troyes qui popularisa et propagea cette légende. Cette œuvre évoque entre autres la présence de nombreux êtres surnaturels. La fée Vivianne, aussi connue sous le nom de Dame du Lac, ainsi que la sorcière Morgane sont deux exemples parmi tant d'autres d'êtres surnaturels peuplant ce conte et cette légende. S'ajoutent à cela des légendes religieuses, dans lesquelles l'imaginaire médiéval était rempli de surnaturel et de magie. Un des exemples les plus importants de la littérature imaginaire de la période est le Graal, objet étant au cœur du mythe arthurien de Chrétien de Troyes²². Ceci dit, nous parlons ici d'un objet détenant des propriétés surnaturelles, ce qui nous permet d'aborder ce sujet spécifique.

3.2.2 Artéfacts, reliques et autres objets magiques

Outre les magiciens et les sorcières, un élément fréquent des jeux de rôles grandeur nature est la présence d'objets magiques. Il est très commun que des armes factices soient qualifiées d'enchantées d'une façon ou d'une autre (leurs effets distincts en jeu varient de l'un à l'autre en fonction des règles spécifiques les concernant dans chacun d'eux), ou encore il est possible qu'il soit question de reliques bénies par différents dieux qui ont elles aussi des effets en jeu.

Une telle présence définit somme toute assez bien les contes et les légendes médiévaux parce que si les entités surnaturelles sont monnaie courante dans ces contes,

²² Philippe Walter, « XII^e siècle: La renaissance des belles-lettres », *Naissance de la littérature française IX^e-XV^e siècle*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000, p.99 -100.

la présence d'objets enchantés est encore plus commune. De la toison d'or (bien que le mythe soit d'origine antique, il reste très populaire à l'ère médiévale) à Excalibur, en passant par Joyeuse (l'épée de Charlemagne), la présence d'objets magiques est un élément standard de la mythologie médiévale. On peut également penser à la mythologie gréco-romaine, ou à la trinité des dieux Zeus-Jupiter, Poséidon-Neptune et Hadès-Pluton, qui avait chacun un objet bien spécifique renfermant de puissants pouvoirs. Zeus et son foudre, Poséidon avec son trident, et Hadès avec son casque, voilà trois objets enchantés importants de la mythologie gréco-romaine. Si le culte de ces divinités a subi une considérable perte d'adhésion lors de la période médiévale, l'imagerie résultant de cette mythologie est toujours très présente, marquant ainsi l'imaginaire collectif médiéval²³.

Il est normal pour cette raison que cet élément soit également intégré dans le jeu d'une activité de GN qui s'inspire de la mythologie médiévale. C'est un fait incontournable, notamment en raison qu'outre la mythologie écrite ou déclamée, la croyance en la magie ou en la sainteté d'un objet dépassait le simple conte. En effet, de nombreux objets réels (certains existant encore de nos jours) avaient une réputation d'être magiques ou bénis, se voyant dotés de propriétés surnaturelles. Un exemple flagrant de cela est celui des croyances entourant les reliques des saints. Ces croyances voulaient que des morceaux provenant du corps de l'un d'eux puissent être bénis et posséder des vertus surnaturelles pouvant par exemple soigner divers maux ou prodiguer une protection envers différentes afflictions, voire même des blessures. Et si nous évoquons la place que ces reliques ont eue lors de la période médiévale, il ne faut pas nécessairement croire que cela s'est limité à cette période. La thèse de doctorat soutenue par Michel Dahan « “Je vais retourner chargé de reliques” : la dévotion aux martyrs des catacombes romaines au Canada (1830-1930) » démontre que l'intérêt pour les reliques religieuses, incluant les restes de saints ou de martyrs, n'était pas limité à la période médiévale ou au continent européen, mais que le Canada des XIX^e et XX^e siècles était également enamouré de ces objets²⁴.

²³ Ken Dowden, « Zeus Afterwards », *Zeus*, Londres, Routledge, 2005, p.118-136.

²⁴ Michel Dahan, « “Je vais retourner chargé de reliques” : la dévotion aux martyrs des catacombes romaines au Canada (1830-1930) », Thèse de doctorat (histoire), Université de Montréal, 2021.

L'un des exemples les plus frappants de ce phénomène, et qui par ailleurs existe encore de nos jours, est le célèbre Saint Suaire de Turin qui, selon l'Église catholique, aurait recouvert le visage de Jésus Christ lors de la crucifixion. Ce suaire serait béni du sang du Christ et pourrait, selon certaines croyances, guérir divers maux²⁵. Un autre exemple, bien que celui-ci tienne plus de la légende (puisque l'objet s'il existe réellement, n'a jamais été découvert), est le Saint Graal. Étant également lié à l'histoire chrétienne de Jésus Christ, le Saint Graal aurait recueilli son sang lors de la crucifixion, et toujours selon cette croyance, quiconque boira à cette coupe se verra offrir la vie éternelle.

Comme nous pouvons le constater, lors de la tenue de ces activités de jeux de rôles grandeur nature, l'accent mis ainsi sur la présence de reliques et d'objets enchantés est le reflet de la mythologie, mais aussi celui de la réalité historique. Bien évidemment, comme pour pratiquement tous les éléments adaptés en jeux de rôles grandeur nature, ce que l'on retrouve dans ces activités est profondément différent de la réalité historique ou encore des légendes ayant inspiré des ajouts dans l'univers du jeu. Il s'agit encore ici de transformer un mythe en un élément de jeu, ce qui limite les possibilités afin d'assurer que les effets magiques des artefacts soient compréhensibles par les joueurs et les joueuses. On retrouverait ainsi dans les jeux pour une relique d'un saint qui était considérée comme ayant la capacité de d'aider à la guérison des blessures quelque chose de plus concret en lien avec ce pouvoir, par exemple un objet magique pouvant soigner un nombre donné de blessures subies par un joueur ou une joueuse. Les règles de l'activité du GN *Les Terres de Bélénos* nomment les artefacts que l'on retrouve dans son univers :

Il existe une multitude d'objets magiques qui ne sont pas des armes à Bélénos. Des colliers, bagues, armures, outils et même des armes de sièges peuvent être enchantés en utilisant les bons moyens. Ces objets sont tous regroupés sous le terme « artefact ». Les artefacts mineurs possèdent généralement des pouvoirs magiques simples, qui simulent le plus souvent des compétences ou des sorts réguliers. Les plus puissants ou rares peuvent offrir un pouvoir comparable à celui de la haute magie, mais jamais plus. Les artefacts légendaires possèdent souvent

²⁵ Andrea Nicolotti, « A Revival in the Third Millennium », *The Shroud of Turin: The History and Legends of the World's Most Famous Relic*, Waco, Baylor University Press, 2020, p.446-475.

des pouvoirs impressionnants et complexes. Il faut souvent un pouvoir légendaire pour contrer les effets de ces artefacts et ces effets peuvent être permanents²⁶.

La présence de magie et celle d'objets enchantés ou bénis ont toutes deux un impact sur la représentation de la période médiévale et il convient de l'aborder. Elles projettent une image de cette période selon laquelle ces éléments surnaturels étaient monnaie courante. Car si nous soulignons le fait que les croyances médiévales envers ces éléments étaient répandues, il n'en demeurerait pas moins que le surnaturel restait rare et considéré plutôt étrange. Les reliques des saints étaient des objets uniques, quasi légendaires, et totalement hors de portée pour une majorité de la population médiévale²⁷. En revanche, la magie et les objets enchantés sont omniprésents dans les activités de jeux de rôles grandeur nature. Les joueurs et les joueuses en possèdent couramment dans les univers fictifs remplis de créatures surnaturelles et d'interventions divines dans lesquels ils évoluent. Cela vient démontrer encore une fois la manière dont les activités de jeux de rôles GN normalisent l'exceptionnel de la période médiévale, à commencer par leur imaginaire.

3.2.3 Dieu, dieux et miracles : le divin dans le jeu et au service du jeu

Tout au long de cette partie de ce mémoire, nous avons abordé l'existence de la magie, celle d'objets magiques et d'autres manifestations reliées au surnaturel. Nous avons également évoqué l'influence d'objets dits divins, et ce autant dans les activités de jeux de rôles grandeur nature que celle réelle issue de la période médiévale. Ces croyances perdurent d'ailleurs encore de nos jours. De plus, la religion demeure un facteur social très important à travers toute l'histoire de l'humanité, souvent vecteur de cohésion sociale ou à l'opposé la source de conflits nationaux, voire même internationaux. Il est donc normal qu'une activité de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval ou médiéval fantastique inclut la présence de divinités lors de la création de l'univers fictif dans lequel le jeu se déroulera.

²⁶ Organismes des Terres de Bélénos, « Chapitre 4 — Armes et armures », *Livre des Règles*, Québec, Auto-publié, 2023 : p. 74.

²⁷ Michael D. Bailey, *op.cit.*, p. 150-194.

On retrouve ainsi deux approches, dépendamment bien souvent de la nature du thème, c'est-à-dire un thème étant médiéval ou étant médiéval fantastique. Le premier cas de figure est souvent le sujet d'un univers découlant de l'uchronie, soit une « reconstruction historique fictive à partir d'un fait historique qui aurait eu des conséquences différentes si les circonstances avaient été différentes²⁸. » Les religions présentes dans le jeu sont un reflet de la période spécifique durant laquelle il se déroule. Ainsi, un jeu basé sur une uchronie de la période des invasions vikings de l'Europe verrait les religions chrétiennes et nordiques se côtoyer, voire s'affronter dans le jeu.

Le second cas de figure, celui présentant une approche des jeux à thème médiéval fantastique, est diamétralement différent. Comme l'univers du jeu est non seulement fantastique, mais qu'il est également défini selon les envies et les décisions des organisateurs, les religions et les divinités présentes dans ces jeux sont indubitablement variées. La plupart de ses jeux utilisent par ailleurs une approche polythéiste, créant ainsi un univers imaginaire où plusieurs divinités vont non seulement se côtoyer, mais dans lequel aussi les fidèles ne remettent pas en question l'existence d'autres divinités. Les conflits religieux de tels univers découlent de l'incompatibilité entre certains dogmes de divinités pouvant être opposées, comme pourrait l'être une divinité représentant la vie et la lumière, et une seconde qui elle incarnerait la mort et l'obscurité. Par exemple, l'activité du GN *Le Royaume de Versebork* dispose d'un panthéon de dieux multiples. Parmi eux se trouve la description des caractéristiques d'un dieu bon nommé Agathos :

Dieu majeur Bon.

Il est le dieu soleil, du jour et de la lumière, créateur de toutes les bonnes choses de ce monde, il défend tous ceux qui sont dans le besoin et lutte contre le mal sous toute ses formes. Il est le dieu le plus révééré chez les humains et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent (ou presque...). Les rôdeurs et les bardes le vénèrent parfois.

On l'associe aux domaines du bien, de la force, de la guérison et du soleil.

Symbole : La croix Blanche²⁹

²⁸ Éditeur du Dictionnaire Antidote, « Uchronie », *Dictionnaires Antidote*, Montréal, Druide, 2022.

²⁹ Organisateur de Le Royaume de Versebork, « Agathos », *Pathéon* [en ligne], 2021, <http://www.versebork.com/pantheon.html> (Consulté le 30 avril 2024).

Dans ce même panthéon, on retrouve également la description des caractéristiques d'une divinité décrite comme étant cette fois maléfique, Miédal :

Dieu majeur Mauvais.

Il est le dieu de la nuit, de l'obscurité. Créateur d'une majorité des choses maléfiques qui rôdent dans le monde. Il est le corrupteur des êtres dans le doute. C'est le saint patron de tout [*sic*] ceux qui font le mal par plaisir ou par intérêt. Il a le bien en horreur et fera tout ce qu'il peut pour le détruire. Les roubards, les guerriers et les barbares le vénèrent parfois.

On l'associe aux domaines de la duperie, du chaos, de la mort, la guerre et du mal.

Symbole : Une main³⁰

Ainsi des joueurs ou des joueuses incarnant des disciples de ces deux divinités distinctes seraient opposés dans leur dogme, ce qui pourrait justifier des conflits entre eux.

Ce dernier constat est intéressant en soi. Le modèle préconisé par les jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval fantastique met l'accent sur une pluralité religieuse, mais ne tient pas compte de la question de la légitimité religieuse puisque les divinités multiples ne sont pas remises en cause dans les univers fictifs par les joueurs et les joueuses lors de l'activité. Certaines activités, telles celles du GN *Les Terres de Bélénos*, prennent même la peine d'indiquer noir sur blanc qu'il est impossible pour leurs joueurs et leurs joueuses de nier l'existence d'une divinité. Ils peuvent remettre en cause sa légitimité en tant que déité, mais jamais sa nature divine : « Il n'existe pas d'athées dans le monde d'Illimune. Tant les dieux que les démons du passé s'y sont manifestés trop souvent et ont laissé trop de marques pour que même les plus fous osent nier leur existence. En échange, il existe aujourd'hui une panoplie de religions, dont les divinités se regroupent comme suit³¹. » Pour les personnages découlant de ces univers, toutes les divinités du panthéon sont réelles, même les plus maléfiques ou les plus étranges. La raison à cela découle d'un élément de ces jeux ayant une conséquence directe sur le

³⁰ Organisateur de Le Royaume de Versebork, « Miédal », *Pathéon* [en ligne], 2021, <http://www.versebork.com/pantheon.html> (Consulté le 30 avril 2024).

³¹ Organismes des Terres de Bélénos, « Chapitre 7 — Les Religions », *Livre des règles*, Québec, Auto-publié 2023, p. 114.

roleplay des joueurs et des joueuses, de même que sur l'univers fictif lui-même. Il s'agit du sujet de ce chapitre, soit la magie, mais plus spécifiquement, la magie divine.

De nombreuses organisations de jeux de rôles GN permettent à leurs joueurs et à leurs joueuses d'interpréter des prêtres ou des prêtresses disposant de la capacité d'accomplir des miracles, ce qui en matière de jeu se traduit par des bonus ou, à l'opposé, par des malus associés aux capacités d'un personnage. En somme, les miracles ou la magie divine sont dans la même catégorie que la magie plus ésotérique ou magie arcanique (soit une magie ne provenant pas d'une divinité) que des magiciens peuvent pratiquer. C'est la source de cette magie qui les distingue. En matière de *roleplay*, cette magie provient directement des dieux, faisant de ces divinités des présences très réelles dans la vie des personnages incarnés par les joueurs et les joueuses.

FIGURE 13

Une joueuse incarnant une prêtresse



Source : Archive Terre de Bélénos sur Smugmug, Photo prise par Danny Girard.

À l'instar de la magie ésotérique, la présence de magie divine pourrait laisser présager que la représentation historique de la période médiévale dans ce cas-ci puisse être erronée. Or, l'un des prérequis pour être sanctifié dans l'Église chrétienne est le fait d'avoir accompli des miracles. Cela démontre que la croyance en la possibilité de tels événements n'est pas uniquement un dérivé de l'imaginaire. Par ailleurs, Robert A. Scott

consacre un ouvrage aux pratiques salvatrices des miracles à l'époque médiévale. On peut y trouver des pratiques assez similaires à ce que l'on peut voir dans un jeu de rôles grandeur nature, comme celle de miracles soignant les maux et les blessures. La différence est cependant frappante en ce qui a trait à la cadence à laquelle ces miracles sont exercés, un prêtre évoluant dans le cadre d'un jeu de rôles pouvant en effectuer un nombre élevé et cela dans un court délai en raison de leur standardisation³².

On pourrait également croire que la présence de multiples divinités soit une erreur de représentation, mais ce serait de ne pas tenir compte que la christianisation de l'Europe médiévale ne s'est pas faite du jour au lendemain, faisant en sorte que la présence de différentes religions se côtoyant n'est pas seulement un fait de la période antique. De plus, même la religion chrétienne elle-même dispose de plusieurs ramifications et schismes montrant des divergences de croyances parfois mineures ou tantôt majeures. Malgré la prédominance de la religion chrétienne, la période médiévale fut le théâtre de la coexistence d'un éventail de religions variées, dont plusieurs ont cohabité et interagi en même temps.

Ces différents éléments, qu'ils soient surnaturels, magiques ou divins, nous renvoient une image de la période médiévale comme étant foncièrement surnaturelle. Or cette image ne vient pas de nulle part, mais parce que les croyances des habitants de cette période étaient toutes aussi variées. La véritable différence émane dans la ludification de ces éléments. Car si tout comme les réelles croyances de la période médiévale, les éléments surnaturels présents dans les jeux de rôles grandeur nature sont très diversifiés, la variété de ceux-ci est le résultat de la pluralité des règles les entourant, elles qui changent d'une activité de jeux de rôles à une autre. À l'inverse cependant, dans les jeux de rôles GN, le surnaturel tel que la magie ou les miracles divins sont particulièrement encadrés afin de bien baliser ce que les joueurs et les joueuses sont en droit ou non de faire. Cela renvoie un portrait dans lequel le surnaturel est structuré et bien délimité, ce qui n'est pas sans rappeler l'image de la violence et des conflits dont nous avons

³² Robert A. Scott, *Miracle Cures: Saints, Pilgrimage, and the Healing Powers of Belief*, Berkeley, University of California Press, 2010, p.29-48.

précédemment traités. L'objectif des organisateurs de jeux de rôles GN est aussi de créer un cadre clair pour les joueurs et les joueuses.

3.3 JEUX DE POLITIQUE, POLITIQUES DE JEUX

Un sujet que nous n'avons toujours pas abordé, mais qui pourtant est très présent dans les activités de jeux de rôles grandeur nature, est celui de la politique. Non pas la politique moderne que nous pourrions facilement concevoir, ni même la politique affectant la tenue d'une activité comme une subvention potentielle, ou celle découlant de l'utilisation d'un terrain sur lequel aurait lieu une activité. Ce dont il est question est la politique concernant les différents jeux de pouvoir interprétés par les joueurs et les joueuses lors de ces jeux, ainsi que la politique fictive présente dans ces activités, influençant les actions des joueurs et des joueuses ainsi que celles de leurs personnages. Nous parlons ici de conflits entre groupes, de lois imposées par des joueurs ou des joueuses, d'alliances et de trahisons également, ou encore plus simplement de transactions commerciales.

Ce sujet est particulier parce qu'il comporte des éléments à la fois directs et indirects. Ce que nous entendons de l'un ou l'autre de ces qualificatifs vient définir la nature de la politique pratiquée par les joueurs et les joueuses lors de la tenue du jeu. La politique exercée par le biais d'un personnage en jeu est de nature directe, tandis que la politique pratiquée en dehors de l'activité, souvent entre deux saisons de GN, est considérée indirecte. À l'instar de la vie en dehors du jeu, la politique est présente au niveau de multiples instances des activités de GN, ainsi que dans le *roleplay* des joueurs et des joueuses, faisant en sorte qu'il est impossible de passer à côté de cet aspect. Cependant, il est important de s'attarder d'abord sur l'absence de politisation du jeu comme tel de même que lors de l'exercice du jeu.

3.3.1 Absence de politisation du jeu et durant la participation en jeu

Tous les joueurs et les joueuses font de la politique lors d'une activité de jeux de rôles grandeur nature, de la même manière qu'ils réalisent d'autres actions comme se battre ou se lancer des sorts. Autrement dit, ils jouent! Et par jouer, nous entendons à la fois le côté interprétatif, soit le *roleplay*, mais aussi son volet ludique. Malgré tout ce qui peut se produire en jeu, il ne s'agit finalement que d'une activité pour se divertir. Ainsi, quoi qu'étant un sujet qui en raison de sa nature même est appelé à diviser les gens, la politique présente dans une activité de jeux de rôles grandeur nature ne se veut pas le reflet d'une allégeance politique quelconque des joueurs et des joueuses. Il s'agit des points de vue politiques des personnages, et par conséquent il est attendu, voire exigé, que tout discours politique soit limité au contexte du jeu. Ainsi, on ne retrouverait pas des mouvements ou des débats politiques réels dans un jeu de rôles grandeur nature. Par exemple, un joueur ou une joueuse militant pour la souveraineté du Québec en dehors de l'activité se verrait interdire d'en faire de même dans le jeu (ce qui serait également vrai pour un adepte du fédéralisme canadien). En somme, si les jeux politiques sont encouragés dans les joutes de GN, il est important pour les organisateurs, les joueurs et les joueuses que cette politique reste fictive et que l'activité ne soit pas utilisée comme plateforme dans le but de promouvoir un réel mouvement politique, quel qu'il soit.

Ces règles sont particulières, puisqu'il ne s'agit pas à proprement parler de règles écrites, mais bien d'un code de conduite tacite auquel on s'attend d'emblée que les joueurs et les joueuses y adhèrent. Ainsi, il ne s'agit pas de règles en soit, mais bien d'une attente de la part des organisateurs et des autres joueurs et joueuses afin que les sujets potentiellement diviseurs tels que la politique ou la religion «de la vraie vie» soient laissés en dehors du terrain de jeu, pour éviter de potentiellement créer de vraies tensions entre les participants. Cependant, une règle tacite est commune à toutes les activités et elle vient baliser cet aspect existant bel et bien, quoique d'une manière indirecte. Il s'agit de celle visant à maintenir le *roleplay* en tout temps lors de la participation en jeu et d'exclure des éléments venant briser ce *roleplay*, telle la politique dans sa version réelle de tous les jours. Par exemple, l'organisation du GN *Les Terres de Bélénos* définit cette consigne à respecter de la manière suivante :

Bélénos est un jeu de rôles. En tant que tel, il existe des obligations et des attentes de la part des joueurs à ce sujet.

Être en jeu 24 h sur 24

Il est attendu de tous les joueurs qu'ils restent en jeu et fassent preuve de *roleplay* tant qu'ils sont sur le terrain. Cela inclut lorsqu'ils se croient seuls dans le bois ou lorsqu'ils sont à l'intérieur d'un bâtiment. Si vous devez absolument parler hors-jeu, il vous est demandé de le faire en privé, à l'écart des endroits passant, et de le faire en chuchotant. Notez que les ronds de feu ne sont jamais considérés comme des endroits privés et que les bâtiments du site ne sont pas isolés (il est facile d'entendre une personne au-travers des murs)³³.

Comme cet extrait le démontre, on s'attend à ce qu'un joueur reste immergé dans son personnage en permanence, ce qui fait que parler de politique de la vie réelle viendrait briser ce *roleplay*. Cela étant dit, il n'est pas impossible que des mouvements politiques en jeu aient des similitudes avec de vrais mouvements politiques. Il s'agit plutôt de bien s'assurer du départage entre ce qui se prête au jeu versus la vie réelle, chose qui peut parfois ne pas être évidente pour certains joueurs et joueuses, car tel que nous l'avons précisé lors de notre définition du *roleplay*, bien que ces gens interprètent un personnage, ils ne cessent pas d'exister pour autant.

3.3.2 Politique directe

Nous l'avons déjà évoqué, la politique peut être pratiquée de maintes façons lors d'une activité de jeux de rôles grande nature. Nous les avons catégorisées en deux types, soit la politique directe et celle dite indirecte. Et contrairement à ce que de tels qualificatifs pourraient présager, il ne s'agit pas ici des effets qu'engendrent les politiques, qu'ils soient directs ou indirects, mais bien de la manière dont les joueurs et les joueuses pratiquent la politique dans le contexte du jeu. Les joueurs et joueuses pratiquent le plus souvent la politique directe, et cela de manière consciente ou non, tandis que la politique indirecte ne peut être pratiquée que de manière consciente. En résumé, nous qualifions de politique directe toute forme de politique interprétée par les participants durant les jeux. Par

³³ Organismes des Terres de Bélénos, « Chapitre 2 – Bases du jeu », *Livre des règles*. Québec, Auto-publié, 2023, p.16.

exemple, lorsque deux groupes (voire plus que deux) forment des alliances entre eux, ou lorsque ceux-ci déclarent la guerre à d'autres groupes adverses.

Lorsque les joueurs interagissent entre eux, ils le font de multiples manières, que ce soit simplement lorsqu'ils discutent ensemble dans la peau de leur personnage respectif, ou lorsqu'ils s'affrontent sur un champ de bataille. Ceux-ci se doivent d'interagir selon une logique propre au personnage qu'ils incarnent. On s'attend ainsi à ce que les interactions entre les joueurs et les joueuses suivent une certaine cohérence et que cette interaction ne soit pas uniquement faite pour des raisons vides de sens, n'ayant aucun lien. S'il n'est pas nécessaire de développer une logique complexe pour justifier une simple conversation, il est cependant requis d'en avoir une afin d'amorcer un affrontement. Cela peut être dû à une simple rivalité découlant d'une opposition de valeurs, ou encore résultant de l'univers fictif du jeu dans lequel sont opposés des personnages en raison de leur provenance, ou parce qu'on y retrouve une opposition idéologique issue de la religion de ces protagonistes. On évite ainsi que des joueurs et des joueuses ne voient leur activité gâchée à la suite de la mort prématurée de leur personnage sans aucune justification narrative ou de *roleplay*.

Un extrait des règles de l'activité du GN *Arkadia Médiéval* représente bien cet aspect. Dans sa rubrique sur les règles de conflits, il est stipulé qu'il est interdit de s'acharner sur le personnage d'un joueur ou d'une joueuse lorsque celui-ci a été vaincu une première fois. S'il devait de nouveau être l'objet d'un affrontement, il est requis d'avoir une nouvelle raison le justifiant, afin d'éviter qu'un joueur ou une joueuse ne soit victime d'acharnement :

Une fois qu'un joueur a reçu un coup de grâce de la part d'un autre joueur ou de son groupe que le coup ait été porté par le joueur lui-même ou à l'aide d'un contrat d'assassinat, les problèmes, les raisons ou conflits l'ayant poussé à agir sont considérés comme réglés. Nous encourageons les joueurs, à partir de ce moment, à trouver d'autres alternatives face aux conflits éventuels (mépris, mettre des bâtons dans les roues du joueur en question, etc.). [...]

Bien sûr, il se peut que de nouvelles raisons poussant au meurtre émergent, mais en aucun cas il ne sera toléré de chercher la mort à répétition d'un personnage si la raison du conflit a déjà été résolue par un coup de grâce³⁴.

C'est dans ces contextes que la politique directe entre en scène. S'il doit y avoir un affrontement, il est bon d'être en mesure d'identifier une raison pouvant justifier que des groupes se confrontent ainsi, et elles sont souvent de l'ordre de justifications que l'on pourrait qualifier de politiques. Ainsi, les différents livres de règles encouragent les divers groupes à cultiver leur raisonnement afin de justifier cet aspect politique. Ainsi on peut avoir deux groupes étant des adversaires politiques pour des raisons liées à l'univers fictif du jeu, avec des groupes issus de nations ou de factions adverses, ou encore des opposants religieux. Cela nous amène à préciser un élément bien important, mais pouvant toutefois sembler inconciliable. Nous parlons ici de politique directe, mise en scène d'emblée par les joueurs et les joueuses, mais dont le raisonnement politique est issu d'éléments externes aux décisions des joueurs et des joueuses, soit le monde fictif dans lequel le jeu se déroule. Cela peut sembler contradictoire si l'on fait abstraction du fait que l'univers fictif évolue selon les désirs des joueurs, des joueuses et des organisations. Par exemple, nous pourrions voir des groupes s'affronter pour le contrôle d'une ressource du jeu qui pourrait conférer un avantage à un groupe ou à la faction contrôlant cette ressource. Dans ce cas-ci, la sécurisation d'un objectif vient justifier l'affrontement et transforme deux potentielles factions en adversaires politiques.

Ce simple exemple démontre que la politique est très présente dans les activités de jeux de rôles grandeur nature, aussi simple que puisse être cette politique. Et dans le cas de la politique directe, soit celle jouée par les personnages durant l'activité, elle concerne tous les joueurs et les joueuses de près ou de loin, car ceux-ci agissent en fonction des influences politiques de leur personnage respectif. Cependant, il ne faut pas croire que les joueurs et les joueuses font de la politique en permanence, chacun agissant en fonction d'éléments politiques gravitant autour du personnage qu'il interprète. Si la plupart d'entre eux réagissent à de tels facteurs, tels que de rejoindre une bataille pour soutenir leurs alliés ou encore pour s'opposer à des adversaires, voire simplement pour se défendre eux-

³⁴ Carl Jacques et al., « Chapitre 7 : Le Combat », *Codex des Aventuriers - Livre des Règles - 2024 - Officiel 5.1.*, Québec, Auto-Publié, 2024, p.174.

mêmes, ils ne s'impliqueront pas nécessairement dans la politique du jeu, à moins que cela soit un des objectifs du joueur ou de la joueuse. Cela dresse un portrait de la période médiévale singulier et intéressant. En effet, si la quasi-totalité des joueurs et des joueuses participant à une activité se voit influencée par la politique exercée en jeu, cela reflète une image d'une période durant laquelle les habitants de cette dite période étaient grandement politisés, que cela soit à grande ou à moindre échelle.

Cette image est à la fois véridique et à la fois exagérée à des fins ludiques comme c'est le cas pour presque tous les aspects visés par notre recherche. S'il est évident que les élites politiques et sociales de la période médiévale étaient au fait des facteurs politiques et de leur influence dans leurs décisions et leurs modes de vie, il en va de même également pour les échelons les plus communs de la société, à cela près que leurs profits politiques étaient beaucoup plus d'ordre local et d'envergure régionale que ceux des seigneurs féodaux. L'auteur Romain Telliez en fait une démonstration somme toute claire et intéressante dans *Les institutions de la France médiévale* (2022) dans laquelle il aborde l'évolution des institutions étatiques de la France du XI^e siècle jusqu'à la fin de la période médiévale. Dans un chapitre dédié au système féodal, il cite la mise en place de la pyramide sociale et des liens de vassalité reliant chaque noble entre eux, jusqu'au roi de France :

Pour nous limiter ici au monde des nobles, la distinction caractéristique de l'époque carolingienne entre *vassi regales* et *vassi vassorum* se démultiplia pour donner naissance, au début du XII^e siècle, à une hiérarchie des sires en forme de pyramide : en son sommet l'aristocratie des rois et des princes, immédiatement au-dessous les plus puissants des comtes, les évêques et quelques abbés, puis le tout-venant des comtes, enfin les seigneurs châtelains qui avaient eux-mêmes pour vassaux de simples chevaliers dont les plus humbles sont nommés vavasseurs.

Or les titres nobiliaires n'offraient pas d'échelle très précise à cette hiérarchie : si celui de duc indiquait une supériorité sans conteste, le titre de comte convenait aussi bien à de très hauts personnages (comtes de Flandre, de Champagne, de Toulouse...) qu'à une foule de seigneurs plus modestes³⁵.

Cet extrait démontre les complexités et les méandres possibles des jeux de pouvoir lors de la période médiévale. Il est vrai que, comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux de

³⁵ Romain Telliez, *Les institutions de la France médiévale*, Paris, Armand Collin, 2022, p. 39.

rôles grandeur nature à thème médiéval s'inspirent de toute la durée de la période médiévale et cet extrait aborde la société féodale d'une seule nation à une période spécifique. Il n'en demeure pas moins un exemple flagrant de la place non négligeable de la politique dans la société médiévale. Bien que cet extrait se limite à la noblesse de la société médiévale, même la paysannerie avait ses propres conceptions politiques, qu'il s'agisse simplement de celles concernant le village, la paroisse ou le royaume. La politique a toujours été présente dans la vie des habitants de la période médiévale, bien qu'il soit plus juste de dire que la politique a toujours été présente dans la vie de l'être humain, toutes périodes confondues.

Dans le cadre des activités de jeux de rôles grandeur nature, les joueurs et les joueuses s'impliquent au niveau politique de manière inusitée par rapport à celle de la période médiévale. En effet, tel que nous l'avons souligné, les préoccupations politiques des habitants de la période médiévale variaient fortement selon les différents rangs sociaux existants. Ou, pour nous référer aux écrits de Telliez, plus la position d'une personne était située dans la partie supérieure de la pyramide féodale, plus grande était sa portée politique. À l'inverse, plus la personne était d'origine modeste, plus sa portée demeurait locale et régionale. Lors de l'activité de GN, ces ordres se confondent et on fait fi de toutes classes sociales. Ainsi, comme une activité de jeux de rôles grandeur nature est avant tout un jeu et une activité de loisir, les joueurs et les joueuses sont invités à s'impliquer dans l'aspect politique du jeu, en s'investissant et en s'informant des différents aspects politiques de l'univers fictif du jeu, sans grande préoccupation à savoir si les personnages auxquels ils donnent vie doivent être impliqués dans de tels jeux politiques. Pour cette raison, un joueur interprétant un paysan peut faire de la politique au même niveau que celle d'un autre joueur qui lui personnifie un noble, voire même œuvrer en partenariat avec lui ou être son égal adversaire. Du point de vue des règles, leur implication dans la politique est autant valable pour l'un que pour l'autre, qu'importe la manière dont elle se traduit.

De plus, les jeux de rôles grandeur nature ont tendance à « politiser » les événements de leurs jeux. Bien évidemment, nous n'entendons pas ici de donner un caractère politique à l'activité elle-même, mais bien d'attribuer un sens politique (s'il n'en

avait pas déjà) à un évènement s'étant produit dans le jeu et ayant eu par la suite un impact sur l'univers fictif du jeu. Par exemple, si durant une activité deux groupes de joueurs et de joueuses prêtent allégeance à des factions adverses, leur affrontement et le résultat de celui-ci pourraient être utilisés afin de faire évoluer la narration du jeu autour de ces deux factions, affaiblissant l'une et renforçant l'autre en fonction du résultat de leur combat. En somme, un simple affrontement entre deux groupes de personnes peut avoir un impact sur la politique de l'univers fictif du jeu.

Cela démontre bien finalement de quelle façon les joueurs et les joueuses peuvent influencer directement l'aspect politique du jeu, ce qui en retour crée une image de la période médiévale durant laquelle les différents acteurs de cette période étaient non seulement politiquement avertis, mais qu'ils étaient également des participants actifs de ces jeux politiques.

3.3.3 La politique indirecte

Si la politique directe fait référence aux actions que les joueurs et les joueuses entreprennent dans le jeu à des fins politiques ou celles prenant en considération des éléments politiques, la politique indirecte fait référence pour sa part aux actions que les joueurs et des joueuses peuvent effectuer en dehors du cadre physique du jeu. Ce que nous entendons ici, ce sont les actions que les participants peuvent effectuer selon un système de jeu propre à chaque activité, qui souvent ne nécessitent pas la performance physique d'un rôle et qui peuvent souvent être exécutées d'une manière s'apparentant beaucoup plus à un jeu de rôles sur table. Les organisations de jeux de rôles grande nature développent leur propre système de politique indirecte, unique à chacune. Par exemple, un GN se dote d'un système selon lequel les joueurs ou les joueuses accumulent un nombre de points qu'ils pourront par la suite transformer en différents avantages lorsqu'ils seront en jeu au GN. Par exemple, le GN *Les Terres de Bélénos* permet à des groupes de joueurs officiellement inscrits en tant que groupes de pratiquer cette politique via un système de points :

Les bases

- Tous les groupes commencent avec 1 point à leur création. Ce point peut être immédiatement utilisé pour obtenir des ressources de départ (action Soutien) ou conservé pour une action future.
- Après chaque GN, chaque groupe compte ses points gagnés, calcule sa banque, puis peut les dépenser pour faire des actions, dans cet ordre. Cela signifie que les points qui excèdent la capacité de votre banque sont perdus avant que vous ne fassiez des actions.
- À la base, un groupe peut gagner 5 points d’Influence par GN, toutes sources confondues.
- À la base, un groupe peut avoir jusqu’à 6 points d’Influence en banque.
- Utiliser son Influence pour faire des actions se fait entre les GN via la fiche du groupe dans la Base de données bélénoise (option « Influence »). Cela doit être fait au plus tard une semaine avant chaque GN, soit le vendredi à 23 h 59³⁶.

Comme cet extrait le démontre, un groupe de joueurs et de joueuses participant au GN *Les Terres de Bélénos* peut accumuler des points. Ces points servent à obtenir des avantages sous diverses formes. Pour convertir ces points en avantages, qui peuvent prendre la forme d’une simple somme d’argent, ou encore de l’obtention d’informations utiles. Il suffit de les dépenser entre deux activités du GN, en respectant le délai imparti, pour procéder. Une fois dépensés, ces points correspondent à une action politique réalisée de la part des joueurs et des joueuses.

³⁶ Organismes des Terres de Bélénos, « Chapitre 17 - Règles avancées ». *Livre des Règles*, Québec, Auto-publié, 2023, p. 379.

FIGURE 14**Groupe de joueurs typiques**

Source : Archive Terre de Bélénos sur Smugmug, Photo prise par Michel St-Arnaud

Cela peut prendre plusieurs formes, comme par exemple l'organisation d'une caravane marchande ou encore l'exercice d'un chantage envers un adversaire politique. Cette approche est toutefois fort différente de celle d'une autre activité durant laquelle on retrouve, entre deux GN, une faction politique qui tire au dé un événement politique les concernant, pouvant ainsi gagner des avantages ou des désavantages. Comme mentionné, un de ces avantages pourrait se traduire par le gain d'une somme fictive d'argent, alors qu'un désavantage pourrait être à l'inverse une dette qu'un groupe serait dans l'obligation de payer. Un autre bénéfice pourrait être l'obtention d'armes supplémentaires tandis qu'inversement une perte d'armes leur serait préjudiciable. L'activité du GN *Le Duché de Bicolline* dispose d'une approche très distincte, soit une manière de jouer cette politique grâce à un jeu virtuel en ligne en parallèle au jeu de rôles grandeur nature principal :

Le Duché de Bicolline est doté d'une plateforme de jeu en ligne et les participants étant membres du Duché de Bicolline peuvent y accéder avec leur compte utilisateur. La plateforme jeu donne accès au coffre de guildes, où une partie des avoirs et des actions peuvent être vues et gérées par les participants en charge des affaires courantes de leurs guildes. Une carte géopolitique répertorie les actions posées dans le monde de Bicolline par les différentes guildes au courant des

saisons de jeu. La plateforme présente l'état des lieux de la géopolitique de notre univers³⁷.

Les jeux inhérents à la politique indirecte sont un élément, s'il est présent, différent d'un jeu de rôles grandeur nature à un autre. En effet, ces facteurs du jeu ont pour but de représenter les tractations politiques et les jeux d'influence auxquels différents individus ou groupes peuvent s'adonner. Cependant, contrairement à la politique directe ou à pratiquement tous les autres éléments du jeu, ce système de politique indirecte ne nécessite pas de la part des joueurs et des joueuses de porter leurs costumes et d'être présents sur les lieux du GN pour incarner leurs personnages. De plus, ce système permet de poser des actions nuisibles envers d'autres groupes sans qu'une altercation physique ait lieu. Cela permet aussi aux figurants du jeu et à des groupes intéressés par l'aspect théâtral du jeu plutôt que l'aspect martial d'avoir un impact sur son déroulement.

Par ailleurs, il est intéressant de noter qu'en raison des divers systèmes utilisés lors de la tenue des activités, les personnes ayant l'occasion de pratiquer de la politique indirecte sont somme toute très peu semblables. Certaines activités de GN préconisent que l'utilisation de leur système spécifique soit réservée uniquement à des groupes de joueurs et de joueuses participant à leurs activités (comme nous avons pu le constater dans notre extrait provenant du livre de règles du GN des *Terres de Bélénos*). Ces systèmes en somme laissent très rarement, voire jamais, à un joueur ou une joueuse solitaire la capacité d'accéder à ce système de politique indirecte. D'autres jeux permettent à tous les personnages, même ceux ne faisant pas partie d'un groupe, d'utiliser le système, alors que d'autres permettent également d'y accéder, mais conditionnellement à ce qu'ils répondent à certains prérequis que les joueurs et les joueuses se doivent de remplir, prérequis qui peuvent être des éléments découlant du jeu ou être des éléments hors-jeu.

L'effet entre ces systèmes et la représentation de la période médiévale est très intéressant. En premier lieu, la pluralité des systèmes abordant cet aspect du jeu en donne une image globale désunie. C'est là un reflet assez fidèle de la période, car la politique et ses jeux de pouvoir ont toujours été influencés par la culture dans laquelle ils sont

³⁷ Organismes du Duché de Bicolline, « Géopolitique ». *Guide Participant* [En ligne], <https://bicolline.org/guide-participant/geopolitique/> (Consulté le 12 mars 2024).

pratiqués. Comme la période médiévale européenne englobe près de mille ans d'histoire ainsi que des dizaines de cultures et de religions, il va sans dire que la politique médiévale fut énormément variée. Il est à noter toutefois que cette réalité est imputable au fait que chaque activité de GN est différente, et que chacune aborde cet aspect d'une manière s'accordant le plus avec son activité globale. Nous avons déjà abordé précédemment un exemple de féodalité à la française. L'auteur Len Scales quant à lui nous présente une vision politique très différente en ce qui concerne le Saint-Empire romain germanique : « *Although the imperial Monarchy did guarantee, through the Church and the great duchies, a measure of common political life under the ruler, the great secular and spiritual magnates in the far-flung, ancient realms did not regard themselves as his subordinates still less his subject, but as rulers in their own rights, their power justified in its own terms*³⁸. » Ainsi cet auteur argumente que cette monarchie élective n'était pas définie en fonction de la relation d'un seigneur avec ses vassaux, mais en tant que figure médiatrice coordonnant les différents seigneurs souverains du Saint-Empire³⁹. Ceci vient démontrer un état de fait simple, mais sans équivoque, soit que la politique médiévale était loin, voire très loin d'être uniforme. Cela justifie la pluralité de systèmes de jeux permettant de pratiquer la politique dans un jeu de rôles grandeur nature.

Une conséquence logique de cela est la ludification de la politique dans les GN, tous les aspects de l'histoire étant repensés dans le cadre d'un jeu. La politique n'y fait pas exception et y semble d'autant plus accessible. Par ailleurs, si la politique était, et est toujours quelque chose pouvant être qualifié d'expéditif, historiquement son accessibilité a grandement varié. Aussi, la mobilité politique était pour sa part plutôt limitée. S'il était possible de faire de la politique « vers le bas », soit faire de la petite politique ou de la politique très locale ou régionale lorsqu'un individu était socialement élevé, celui-ci pouvait à l'inverse faire de la politique dite « vers le haut », c'est-à-dire de la politique à l'échelle d'un royaume ou d'un empire. Ce haut degré de pratique était ainsi quasi inaccessible pour un sujet médiéval issu des classes inférieures de la société. En somme, cette accessibilité est un élément qui est partagé entre la politique directe, jouée et

³⁸ Len Scales, «State of Dissolution: Monarchy and Government in Germany», *The Shaping of German Identity: Authority and Crisis, 1245–1414*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012, p.71.

³⁹ *Ibid.*

interprétée par les joueurs et les joueuses lorsqu'ils sont dans le jeu, et celle indirecte pratiquée en dehors du jeu.

Cependant, comme pour bien des aspects du jeu, les jeux de rôles grandeur nature n'ont pas pour intention d'exclure des joueurs ou des joueuses pour une question de fidélité historique. Même si un des personnages avait eu de la difficulté, voire s'il avait été dans l'impossibilité de faire de la politique à ce niveau souhaité, l'organisation n'interdira pas à ce joueur ou à cette joueuse la possibilité de s'y adonner. Cet aspect est intéressant, car il est représenté à la fois dans le système de politique directe tel que nous l'avons abordé précédemment, mais également pour les systèmes de politique indirecte.

Une fois de plus, cet état de fait permet à ce qui a antérieurement pu être des exceptions ou des mythes et légendes de devenir une norme dans le jeu. Nous pourrions évoquer à nouveau Jeanne d'Arc qui, en plus d'un rôle guerrier, a également tenu un rôle politique important, tout comme Jadwica, première femme « roi » de Pologne (son titre était Rex, soit roi en latin, d'où l'utilisation du masculin) qui fut monarque à part entière⁴⁰. Un autre bon exemple de ce phénomène est celui de l'impératrice consort Adélaïde, épouse de Otton 1^{er}, qui consolida l'influence du clergé catholique tout en le subordonnant au pouvoir de l'empereur du Saint Empire Germanique, et qui régna sur le même empire en tant que régente à la mort de son mari et de son fils⁴¹. Cela démontre encore une fois que les jeux de rôles grandeur nature ont pour vocation de prendre des éléments exceptionnels et de se concentrer sur ceux-ci afin de convertir des éléments extraordinaires en quelque chose de courant, et ce dans l'unique but de créer une activité plaisante et divertissante pour les joueurs et les joueuses participant à ces jeux.

⁴⁰ Éditeurs de l'encyclopédie Britannica, « Jadwiga Queen of Poland », *Encyclopaedia Britannica* [En ligne], Royaume-Unis, *Encyclopaedia Britannica, inc.*, 2024, <https://www.britannica.com/biography/Jadwiga> (Consulté le 2 septembre 2024).

⁴¹ Éditeurs de l'encyclopédie Britannica, « St. Adelaide », *Encyclopaedia Britannica* [En ligne]. Royaume-Unis, *Encyclopaedia Britannica, Inc.*, 2024. <https://www.britannica.com/biography/Saint-Adelaide> (Consulté le 4 février 2025).

Résumé du chapitre

Ce que nous pouvons conclure de ce chapitre est que lorsque les règles des activités de jeux de rôles grandeur nature définissent sur papier les balises qui encadrent et dirigent les joueurs et les joueuses participant à leurs activités, le désir d'évocation historique n'est jamais très loin et est toujours pris en considération. Cependant, cette volonté d'authenticité vient rarement prendre le pas sur d'autres considérations au cœur même de l'activité. Ainsi, dans une volonté d'assurer la sécurité des joueurs et des joueuses, les règles portant sur les combats délimitent ce qu'il est permis ou non de faire dans le cadre d'une activité de GN, que ce soit au niveau des coups portés en situation de combat, ou encore quand vient le temps d'encadrer les armes autorisées durant la tenue d'une activité. De plus, au-delà de l'aspect sécuritaire, il faut établir les conditions de ce qui constitue une victoire ou une défaite, bien que cela déborde des frontières de la représentation de la période médiévale.

Cette nécessité de clarification et d'encadrement est également présente dans les éléments les plus surnaturels de ces activités, comme c'est le cas pour les règlements limitant la pratique de la magie dans les jeux, créant une panoplie de règles très variées afin que toutes les alternatives étant permises à un joueur pratiquant la magie soient abordées et encadrées. Qu'il s'agisse de magie pratiquée par un magicien tout droit sorti des mythes arthuriens ou d'un miracle invoqué par un prêtre particulièrement dévot, il est nécessaire pour ces jeux de bien en définir les limites.

C'est au niveau de la politique cependant que les joueurs et les joueuses disposent de plus de liberté. La variété de moyens et l'absence de barrières renvoient une image de la période historique qui se veut profondément politique, dans un contexte où toute personne le voulant peut s'impliquer et poser des actions à caractère politique. Il existe des systèmes de jeux codifiés comme les autres aspects que nous avons abordés, mais il n'en demeure pas moins qu'à ce niveau, il s'agit principalement de l'interprétation des joueurs et des joueuses, leur *roleplay*, et non pas de leur jeu ludique. Il s'agit également de l'un des aspects pour lequel les participants aux jeux GN disposent de plus d'influence sur le déroulement du jeu, et par extension, sur le médiévalisme de ces activités. Ceci parce qu'au final, les changements et l'évolution du caractère politique du jeu découlent

directement des choix et des actions des joueurs et des joueuses, ce qui démontre une fois de plus que le monde fictif de ces jeux est le fruit de la collaboration entre les organisateurs de l'activité et les joueurs et les joueuses.

Somme tout, cela vient soutenir notre argument que les jeux de rôles grandeur nature s'inspirent de certains éléments uniques ou exceptionnels de la période historique médiévale et les normalisent afin de donner à leurs participants le plus grand nombre d'opportunités de jeux. Cependant, cela vient également souligner un autre facteur important, soit que le médiévalisme des jeux de rôles grandeur nature est avant tout au service du jeu, ceci dans le sens que les éléments représentant la période médiévale sont avant tout une excuse pour le jeu. Dans un jeu de rôles grandeur nature, un facteur historique sert avant tout de prétexte à un élément de jeu et vient également justifier le jeu. Ceci concorde avec ce que nous avons constaté lors de notre précédent chapitre au sujet de l'évocation historique.

CONCLUSION

LE MÉDIÉVALISME À LA QUÉBÉCOISE : UNE PÉRIODE LUDIQUE, ACCESSIBLE, FANTASTIQUE ET FANTASMÉE

Nous arrivons à la fin de cette étude, fort de plusieurs conclusions, chacune d'entre elles étant un élément de réponse à notre question initiale de recherche. Avant toute chose, rappelons-nous une dernière fois cette question et effectuons un retour à notre hypothèse de départ afin de la comparer avec les conclusions auxquelles nous en sommes venus au cours de cette étude, ce qui nous mènera à valider ou invalider celle-ci. Notre question de recherche était la suivante : quelle est la représentation de la période médiévale dans les jeux de rôles grandeur nature québécois contemporains telle qu'exprimée dans les livres de règles d'activités des jeux? À cette question de recherche, nous avons d'abord émis l'hypothèse voulant que la représentation de la période médiévale soit grandement influencée par la télévision, les romans ou le cinéma. Nous souhaitions à cette étape pouvoir corroborer cette perception par l'étude de certains auteurs, tels Michel Ferré et Sébastien Kapp, dont les écrits traitent du médiévalisme et des jeux de rôles grandeur nature. Toutefois en prenant connaissance de leurs écrits, nous avons constaté que le sujet était abordé surtout sous un angle de nature sociologique. Nous avons donc eu peine à trouver des études abordant conjointement ces deux sujets.

Nous avons ensuite établi un corpus de textes composé de douze livres de règles conçus par autant d'organisations différentes de jeux de rôles grandeur nature au Québec. Pour être en mesure de valider ou d'invalider notre hypothèse, nous avons étudié en détails ces livres de règles qui énoncent précisément les balises établies pour structurer leurs activités et réguler les interactions entre les joueurs et les joueuses. Ces analyses nous ont permis de mettre en valeur différents éléments des jeux de rôles GN venant dépeindre un portrait de la période médiévale à la fois complexe et surprenant de simplicité à certains égards.

En premier lieu, nous nous sommes attardés à la nature même du jeu de rôles grandeur nature qui relève de l'évocation historique ainsi qu'aux similitudes avec les événements de reconstitution historique. Cette comparaison est importante pour plusieurs raisons. Parfois confondues, ce sont pourtant deux types d'activités bien distinctes. Les activités de reconstitution ont pour objectif et *modus operandi* de représenter de manière la plus fidèle possible la période historique selon le thème de l'activité, que cela soit au niveau des costumes ou des interactions entre les différents participants. Dans le cadre d'un événement de cette nature, les erreurs volontaires que nous avons évoquées dans le premier chapitre peuvent être ignorées, permettant ainsi aux joueurs et aux joueuses de bénéficier d'un rôle leur étant avantageux, mais surtout qui sied à la période reconstituée par l'événement. Quant aux activités dites d'évocation historique, il s'agit plutôt de s'inspirer fortement d'une ou de plusieurs périodes historiques dans le but de procurer un cadre ludique intéressant pour les participants à l'activité.

Une fois ces définitions établies, il nous a paru clair que le sujet de notre étude appartenait au type d'activités dites d'évocation historique et cela nous a permis ainsi d'établir de nouvelles conclusions, ainsi que de corroborer celles déjà tirées. En effet, par sa nature d'activité d'évocation historique, le jeu de rôles grandeur nature à thème médiéval emprunte à la période médiévale sans avoir pour but de la représenter de manière fidèle, mais bien de s'en inspirer à des fins ludiques. En somme, si on analyse la représentation de la période médiévale sous son angle d'activités d'évocation historique, il devient évident que la représentation qui en découle vise avant tout les éléments de la très longue période médiévale qui se prêtent le mieux au jeu. Cela explique la présence d'éléments provenant certes de la période médiévale, mais qui sont souvent anachroniques parce que provenant de plusieurs siècles d'écart.

Cette constatation nous a par ailleurs orientés sur la piste d'un autre angle d'analyse que nous avons développé plus en profondeur lors de notre second chapitre, soit la manière dont les organisateurs et les joueurs et les joueuses participant à de telles activités créent, entretiennent et influencent les univers fictifs dans lesquels ces activités prennent place. Dans un contexte d'évocation historique, les organisateurs créent un univers fictif qui sert de cadre au jeu dans lequel les joueurs et les joueuses vont évoluer.

De ce fait, les acteurs ayant une influence immédiate sur la représentation de la période médiévale sont les organisateurs car ce sont eux qui structurent le déroulement de l'activité et déterminent les éléments qui sont dits « médiévaux » et « fantastiques » auxquels donneront vie les joueurs et les joueuses. Nous avons ainsi observé que l'interaction de base entre les joueurs et les joueuses et ce monde fictif est réalisée via le processus de création de personnages durant lequel un joueur ou une joueuse prend connaissance de l'univers fictif dans lequel le jeu se déroule. Il serait facile de simplement attribuer la part du lion de la représentation de la période médiévale aux organisateurs, car après tout, il s'agit de leurs choix, de leurs connaissances, et de leurs a priori qui édifient la structure du jeu, les règles et les décors. Or, comme nous l'avons constaté précédemment, le fait qu'il s'agisse ici d'une activité d'évocation historique et non pas d'une reconstitution historique, fait en sorte que les organisations ont d'abord à cœur de mettre en place une ambiance médiévale, un ressenti. Les activités de jeux de rôles grandeur nature cherchent à rendre ludiques des réalités historiques. Les choix des organisateurs et des joueurs ont pour conséquence de créer une image de la période médiévale très hétérogène durant laquelle des personnages de plusieurs cultures et temporalités historiques peuvent se côtoyer. Les activités de jeux de rôles grandeur nature cherchent à rendre ludique tout élément historique afin d'offrir une expérience de jeu amusante pour les participants et les participantes. Les organisateurs de ces activités récupèrent ainsi de la période médiévale des éléments plutôt uniques et exceptionnels.

Dans le troisième chapitre, nous avons examiné de près les règles, à commencer par celles qui encadrent les différentes formes d'affrontement entre les joueurs et les joueuses qui s'opposent avec des armes factices, le plus souvent faites de mousse injectée. En accordant autant d'importance aux combats, ces activités dressent un tableau d'une période médiévale violente, durant laquelle la guerre et les conflits étaient monnaie courante. Ces règles pourraient sembler hors de propos dans la réalité historique en raison du caractère ludique de l'activité. Or la période médiévale disposait bel et bien de règles de guerre, de codes d'engagement, voire d'interdictions concernant l'utilisation de certaines armes jugées trop dangereuses ou déshonorables. Autant les costumes que les armes et les armures des joueurs et des joueuses participent à la représentation physique de la période médiévale dans le jeu, bien que les anachronismes historiques soient

parfaitement assumés. La dimension fantastique présente dans tous les GN de notre corpus se traduit par une illustration de la période qui fait une grande place à la magie et à l'imaginaire. Cette vision n'est pas foncièrement erronée. On parle ici de races de monstres, de sortilèges magiques, d'interventions divines ou d'objets magiques qui trouvent écho dans les mythes, les superstitions et les croyances de la période médiévale. Ainsi, les participants à un GN à thème médiéval fantastique ne viennent pas simplement normaliser des croyances et d'anciennes superstitions; ils y adhèrent à travers leur *roleplay* le temps d'une activité ludique.

En conclusion de ce mémoire, nous pouvons établir que la représentation de la période médiévale dans les jeux de rôles grandeur nature au Québec en est une où les éléments les plus marquants, les plus uniques et les plus exceptionnels sont standardisés par les organisateurs, les joueurs et les joueuses afin de rendre l'activité la plus ludique et la plus inclusive possibles. Si au final nous pouvons conclure que la représentation de la période médiévale se concentre sur les aspects exceptionnels pour les rendre plus communs, pourrions-nous également arriver à une telle conclusion si nous analysions une activité de jeux rôles grandeur nature ayant un thème ancré non pas dans le passé, mais dans le futur? Et si nous reproduisions une telle recherche sur une activité de jeux de rôles ayant un thème spécifique telle la guerre civile américaine, la guerre de Cent Ans ou simplement une activité de jeux de rôles grandeur nature à thème médiéval, mais pratiquée en dehors du Québec, comme en Europe par exemple? Est-ce que la représentation de la période serait semblable ou très différente? Les jeux de rôles grandeur nature sont un phénomène relativement récent au Québec comme ailleurs. Leur histoire reste à faire.

BIBLIOGRAPHIE

Sources

Livres de règles

JACQUE, Carl et al. *Codex des Aventuriers - Livre des Règles - 2024 - Officiel 5.1*. Québec, Auto-Publié, 2024. 433 p.

ORGANISATEURS D'ASCENSION. *Livre des Règles*. Québec, Auto-Publié, 2023. 98 p.

ORGANISATEURS D'ORBIS L'HÉRITAGE. *Livre de règles édition 2023*. Québec, Auto-Publié, 2023. 136 p.

ORGANISATEURS DE BRUMELANCE. *Livre de règles 2023*. Québec, Auto-Publié, 2023. 62 p.

ORGANISATEURS DE LE ROYAUME DE VERSEBORK. *Règlements* [En ligne]. <http://www.versebock.com/reglements.html> (Consulté le 4 octobre 2022).

ORGANISATEURS DE SOLTERRA. *Livre de règles*. Québec, Auto-Publié, 2022. 185 p.

ORGANISATEURS DE TERRA MAGICA. *Livre de Règles*. Québec, Auto-Publié, 2023. 99 p.

ORGANISATEURS DE THARNORD. *La Flamme Dibbrouk*. Québec, Auto-Publié, 2011. 63 p.

ORGANISATEURS DES TERRES DE BÉLÉNOS. *Livre des Règles 2023*. Québec, Auto-Publié, 2023. 410 p.

ORGANISATEURS DU DUCHÉ DE BICOLLINE. *Guide Participant* [En ligne]. <https://bicolline.org/guide-participant/> (Consulté le 11 octobre 2022).

ORGANISATEURS DU GRANDEUR NATURE LES GRANDEURS NATURE AVALON. *Livre de règles*. Québec, Auto-Publié, 2023. 100 p.

ORGANISATEURS DU GRANDEUR NATURE PHOÉNIX. *Livre des Joueurs*. Brownsburg, Auto-Publié, 2024. 47 p.

Jeux de rôle et romans

- ANSELL, Bryan, Richard HALLIWELL et Richard PRIESTLY. *Warhammer: The Mass Combat Fantasy Role-Playing Game*. Londres, Game Workshop, 1983. 52 p.
- BULMAN, Jason. «Core Rulebook». *Pathfinder Roleplaying Game*, Redmon, Paizo Publishing, 2009. 578 p.
- GYGAX, Gary. *Advanced Dungeons & Dragon*. Lake Geneva, TSR, 1978. 130 p.
- JACKSON Steve. « Basic Set ». *G.U.R.P.S.* Austin, Steve Jackson Game, 2004. 580 p.
- MARK HAGEN, Rein. *Vampire The Masquerade*. Gary, Ind., White Wolf, 1991. 266 p.
- MARTIN, George R. R. *A Game of Thrones*. New York, Bantam Spectra, 1996. 694 p.
- MOORCOCK, Michael. *Elic of Melniboné*. Londres, Hutchinson, 1972. 342 p.
- TOLKIEN J.R.R. *The Lord of the Rings*. Londres, Allen & Unwin, 1954. 1077 p.

Études

- ANNE, Besson, William BLANC et Vincent FERRÉ. *Dictionnaire du Moyen Age imaginaire : le médiévalisme*. Paris, Éditions Vendémiaire, 2022. 447 p.
- AURELL, Martin. « L'arme du puissant ». *Excalibur, Durendal, Joyeuse : la force de l'épée*. Paris, Presses universitaires de France, 2021. 324 p.
- AURELL, Martin et al. *Les médiévistes face aux médiévalismes*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023. 222 p.
- BAILEY, Michael D. *Fearful Spirits, Reasoned Follies: The Boundaries of Superstition in Late Medieval Europe*. Ithaca, Cornell University Press, 2013. 312 p.
- BARTHOLEYNS, Gil et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature ». Élodie Burle-Errecade et Valérie Naudet, éditeurs. *Fantasmagories du Moyen Âge*. Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2010 : p. 47-57.
- BASCHET, Jérôme. *La civilisation féodale. De l'an mil à la colonisation de l'Amérique*. Paris, Flammarion, 2018, 903 p.
- BESSON, Florian et Pauline DUCRET. « Je ne joue jamais si ce n'est à l'an mil », Martin Aurell et al., dir. *Les médiévistes face aux médiévalismes*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023, p.89-100.

- BLANC, William. «Donjons & Moutons», Martin Aurell et al., dir., *Les médiévistes face aux médiévalismes*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2023, p. 25-36.
- BLANC, William. « Le fantasme du Moyen Âge est de plus en plus assumé ». *L'Humanité* <https://www.humanite.fr/culture-et-savoir/festival/william-blanc-le-fantasme-du-moyen-age-est-de-plus-en-plus-assume>, 14 août 2017.
- BONSAINT, Marie-France. « La création d'un monde secondaire : une étude d'un jeu de rôle québécois ». Mémoire de Maîtrise (anthropologie), Université de Montréal, 2007. 162 p.
- BONVOISIN, Daniel. « Le GN : par qui, comment et pourquoi ? Les résultats d'une enquête Internet ». *Electro-GN*, <https://www.electro-gn.com/5386-le-gn-par-qui-comment-et-pourquoi>.
- BOUCHARD, Évelyne. « La reconstitution historique : un loisir éducatif ». *Cap-aux-Diamants*, no 116 (2014) : 31-33.
- BOUET, Pierre. *Hastings 14 octobre 2014*. Paris, Tallandier, 2014: 188 p.
- BURLE-ERRECADE, Élodie et Valérie NAUDET, dir. *Fantasmagories du Moyen Âge*. Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2010. 284 p.
- CONTAMINE, Philippe. *Guerre, État et société à la fin du Moyen Âge*. Tome 1. Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2004, p.26-64.
- DAHAN, Michel. « « Je vais retourner chargé de reliques » : la dévotion aux martyrs des catacombes romaines au Canada (1830-1930) ». Thèse de doctorat (histoire), Université de Montréal, 2021.
- DETERING, Sebastian. et José ZAGAL. « Live Actions-Roleplaying Game ». J. Tuomas Harviainen, Rafael Bienia, Simon Brind, dir. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Londres, Routledge, 2018. p.87-107
- DOWDEN, Ken. *Zeus*. Londres, Routledge, 2005. 164 p.
- DURRANT, Jonathan et Michael D. BAILEY. «Wicca». *Historical Dictionary of Witchcraft*. Lanham, Scarecrow Press, 2012. 271 p.
- FERRÉ, Vincent. « Introduction : Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant? ». Vincent Ferré, dir., *Itinéraire. Médiévalisme, modernité du Moyen Âge*. 2010, <https://journals.openedition.org/itineraires/1782#authors>.
- FERRÉ, Vincent. « Le médiévalisme a quarante ans, ou “L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour...” ». *Médiévales*, vol. 1, n° 78 (2020) : 193-210.

- FROST, Anthony. *Improvisation in Drama, Theatre and Performance: History, Practice, Theory*. Londres, Royaume-Uni, Red Globe Press, 2015. 320 p.
- FUGELSO, Karl, Vincent FERRÉ et Alicia MONTROYA. « Modern-Day Ring-Giver: MMORPG Guild Culture and the Influence of the Anglo-Saxon World ». *Medievalism on the Margins*. Cambridge, Studies in Medievalism, XXIV, 2015, p. 217-237
- HAMMOUM-FAUCHEUX, Claude. « La reconstitution historique, vers de nouvelles pratiques muséales? ». *Le magazine du Master Expographie Muséographie*. <https://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2329-la-reconstitution-historique-vers-de-nouvelles-pratiques-museales>.
- KANER, Simon, Brian AYERS et al. « Periodization of Japanese History ». *The Archaeology of Medieval Towns: Case Studies From Japan and Europe*. vol. 3, Oxford, Archaeopress Archaeology, 2020: p. ii. (Coll. Comparative and Global Perspectives on Japanese Archaeology)
- KAPP, Sebastien. « Quitter le donjon : quand le jeu de rôles devient « grandeur nature » ». *Sciences du jeu* [En ligne]. no 4 (2015), <https://journals.openedition.org/sdj/488> (Consulté le 9 octobre 2023).
- KAPP, Sébastien. « Jeu et nouvelles perspectives de recherche en sciences sociales ». *Cahiers de recherche sociologique*. n° 59-60 (automne 2015, hiver 2016) : 11.
- KAPP, Sébastien. « L'immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature ». Thèse de doctorat (anthropologie), École des hautes études en sciences sociales, 2013. 502 p.
- KAPP, Sébastien. « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient “grandeur nature” ». *Sciences du jeu*. vol. 4 (4 octobre 2015). <https://journals.openedition.org/sdj/488#toc>.
- KAPP, Sébastien. « Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction : le jeu de rôles grandeur nature ». *Revue du MAUSS*. vol. 1, no 45 (2015), <https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-1-page-91.htm#>.
- MAIREY, Aude. *Le médiévalisme — Des usages contemporains du Moyen Âge — Introduction 1*. <https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/>.
- MINOIS, George. *Histoire du Moyen-Âge*, Paris, Perrin, 2016. 520 p.
- MOCHOCKI, Michal. « Larping the Past: Research Report on High-School Edu-Larp ». Sarah Lynne Bowman. dir. *Wyrd Con Companion Book 2014*. Los Angeles, États-

Unis, WyrdCon, 2014
<https://dspace.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1492/Mochocki%20Larping%20the%20Pas%20Research%20Report%20on%20High-School%20Edu-Larp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

MORSEL, Joseph. *L'aristocratie médiévale, V^e-XV^e siècle*. Paris, Armand Colin, 2004. 335 p.

NICOLOTTI, Andrea. *The Shroud of Turin: The History and Legends of the World's Most Famous Relic*. Waco, Baylor University Press, 2020. 502 p.

PISAN, Yusuf. « The Game Master ». Anders Tychsen, Michael Hitchens, Thea Brolund et Manolya Kavakli, dir. *The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*. vol. 1, Sydney, Australia, Creativity & Cognition Studios Press, 2005: p.215-222

PUGH, Tison et Susan ARONSTEIN. *The United States of Medievalism*. Toronto, University of Toronto Press, 2021. 336 p.

REGAT, Christian. « Un Égyptien et un Irakien à l'origine de la foi des Savoyards », *Hommes et Migrations*, n°1166 (juin 1993) : 6-9.

SCALES, Len. *The Shaping of German Identity: Authority and Crisis, 1245–1414*. Cambridge, Cambridge University Press, 2012, 638 p.

SCHUBERT, Ernst. *L'étranger au Moyen-Âge*. Paris, Éditions de la Sorbonne, 2000, 308 p.

SCOTT, Robert A. *Miracle Cures: Saints, Pilgrimage, and the Healing Powers of Belief*. Berkeley, University of California Press, 2010. 235 p.

TAYLOR, Craig. *Chivalry and the Ideals of Knighthood in France During the Hundred Years War*. Cambridge, Cambridge University Press, 2013. 345 p.

TELLIEZ, Romain. *Les institutions de la France médiévale*. Paris, Armand Collin, 2022. 272 p.

TOUREILLE, Valérie. « Jeanne, les femmes et la guerre ». Valérie Toureille, dir. *Jeanne d'Arc*, Paris, Perrin, 2020 : p. 221-242

TURNER, Rory. « The Play of History: Civil War Reenactments and Their Use of the Past », *Folklore Forum*, vol.22, no. 1/2, 1989: 55-61.

VIVAS, Juan. *La Quête du Saint Graal et la mort d'Arthur*. Grenoble, UGA Éditions, 2006. 410 p.

WALTER, Philippe. *Naissance de la littérature française IXe-XVe siècle*. Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000. 256 p.

Dictionnaires

CAMBRIDGE ADVANCED LEARNER'S DICTIONARY & THESAURUS. « Role-playing Game ». *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*. Cambridge, Cambridge University Press & Assessment. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/role-playing-game>.

ÉDITEUR DE L'OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE. « Jeu de rôle grandeur nature ». *Grand dictionnaire terminologique*. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8358755/jeu-de-rolegrandeurnature#:~:text=Au%20pluriel%2C%20on%20écrit%20%3A%20des,grandeurs%20natures%20et%20des%20GN>.

ÉDITEUR DE L'OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE. « Jeu de rôles », *Grand dictionnaire terminologique*. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/2199584/jeu-de-role>.

ÉDITEUR DU DICTIONNAIRE ANTIDOTE. « Jeu ». *Dictionnaires Antidote*, Montréal, Druide, 2022.

ÉDITEUR DU DICTIONNAIRE ANTIDOTE. « Uchronie ». *Dictionnaires Antidote*, Montréal, Druide, 2022.

ÉDITEUR DU DICTIONNAIRE LAROUSSE. « Médiévalisme ». *Dictionnaire Larousse* <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/médiévalisme/50138#:~:text=au%20Moyen%20Âge.,médiévalisme%20n.m.,est%20relatif%20au%20Moyen%20Âge>.

ÉDITEURS DE L'ENCYCLOPÉDIE BRITANNICA. « Jadwiga Queen of Poland », *Encyclopaedia Britannica*. Royaume-Unis, Encyclopaedia Britannica, inc., 2024, <https://www.britannica.com/biography/Jadwiga>.

ÉDITEURS DE L'ENCYCLOPÉDIE BRITANNICA. « St. Adelaide ». *Encyclopaedia Britannica*. Royaume-Unis, Encyclopaedia Britannica, Inc., 2024. <https://www.britannica.com/biography/Saint-Adelaide>.

ÉDITEURS DU DICTIONNAIRE ANTIDOTE. « Grandeur nature ». *Dictionnaires Antidote*, S. L., Druide, 2022.

ÉDITEURS LE PETIT ROBERT EN LIGNE. « Grandeur », *Le Robert en ligne* [En ligne]. Paris, Édition le Robert,

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/grandeur> (Page consultée le 8 août 2022).

Sites Internet

GOUVERNEMENT DE LA VILLE DE QUÉBEC. « Fêtes de la Nouvelle-France ». *Québec Cité*. <https://www.quebec-cite.com/fr/quoi-faire-quebec/evenements/les-fetes-de-la-nouvelle-france>.

MUSÉE DES PLAINE D'ABRAHAM. « Champs de Bataille ». *Plaine d'Abraham*. <https://www.ccbn-nbc.gc.ca/fr/activites/evenements/champs-bataille/>.

ORGANISATION DU VILLAGE QUÉBÉCOIS D'ANTAN. « L'histoire du Village Québécois d'Antan ». *Village Québécois d'antan*. <https://villagequebecois.com/a-propos/lhistoire-du-village/>.

WASHINGTON CROSSING HISTORICAL PARK. « ENLISTED SOLDIERS ». *Clothing Guidelines for Reenactors*. <https://www.washingtoncrossingpark.org/cross-with-us/clothing-guidelines/>

