

Confrontations armées et affrontements combatifs en Jeu de Rôles Grandeur Nature

différentes approches de représentation et de régulation ludique

Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (JdR-GN ou simplement GN) est une activité ludique collaborative d'immersion fictionnelle, autrement dit de « faire-semblant »¹. Il s'agit d'une « rencontre entre des personnes, qui à travers le jeu de personnages, interagissent physiquement, dans un monde fictif » d'après la définition de la Fédération française de Jeu de Rôle Grandeur nature. Des joueurs – de deux à plusieurs centaines – incarnent des personnages interagissant de façon improvisée et réactionnelle au sein d'un scénario, pendant un temps donné, de quelques minutes à plusieurs jours, souvent en costumes dans un lieu décoré pour figurer un univers précis, sans public, et raconter une histoire ensemble². Tous les univers sont représentés ; un jeu peut être

1 — Sébastien Kapp, *L'Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse sous la direction de C. Neveu et N. Zaccà-Reyners, École des Hautes Études en Sciences Sociales et Université Libre de Bruxelles, 2013, p. 11.

2 — Gil Bartheleyns & Daniel Bonvoisin, « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », dans, *Fantasmagories du Moyen Âge. Entre médiéval et moyenâgeux*, éd. Élodie Burle-Errecade & Valérie Naudet, *Senefiance*, 55. Aix-en-Provence, 2008, p. 47-59 ; J. Tuomas Harviainen, *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Roleplay*, thèse sous la direction de Reijo Savolainen et Frans Mäyrä, Tampere, 2012, p. 17-29.

rejoué à plusieurs reprises (même si chaque édition ne sera pas complètement identique à la première), tout comme il peut comporter des suites³.

L'activité trouve son origine au Royaume-Uni au début des années 1980⁴. Elle connaît un développement en France à partir de 1984 et d'associations parisiennes, puis sur tout le territoire, jusqu'à ce que s'opère une forme d'institutionnalisation en 1995 par la création d'une Fédération de Jeu de Rôle Grandeur Nature (FédéGN), affiliée au Ministère de la Jeunesse et des Sports afin de proposer une protection par assurance aux associations de pratiquants. Très inspirés au début par des univers médiévalisants comme *Dungeons & Dragons* ou *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, ces jeux montrent rapidement une diversification typologique et thématique, comme on le voit dans les annonces de jeux des magazines spécialisés comme *Casus Belli*, *Jeux & Stratégies*, *Graal* ou encore *Dragon Radieux*. Dès ses débuts, l'activité varie dans le choix de la période et de l'univers représenté que ce soit dans ou en dehors de l'inspiration médiévale ; se développe notamment un intérêt pour des jeux abordant le Moyen Âge sous un angle autre que « tolkienien ».

S'il est relativement difficile de définir une typologie du JdR-GN, il faut noter en France différentes approches scénaristiques abordant la période médiévale réelle ou fantasmée, où l'on peut discerner trois genres assez vastes. Les jeux dits « romanesques » – qui seraient d'après les joueurs une spécificité française, même si les Finnois proposent des jeux similaires – tirent leurs codes du roman : les intrigues littéraires y prennent des libertés historiques « à la Alexandre Dumas », mais sans fantastique. Les jeux « historicisants » essaient de reproduire un contexte socio-culturel précis et cohérent historiquement mais se différencient de la « reconstitution » par la présence d'un scénario, d'une narration et d'intrigues de personnages. Enfin, le genre le plus répandu dans la plupart des pays pratiquant le JdR-GN est le (médiéval) fantastique, où le jeu convoque des références à la littérature ou au cinéma du merveilleux héroïque (*heroic-fantasy*). Ce terme de médiéval-fantastique, souvent abrégé en « med-fan » ou encore « med-bourre » peut être

3 — Sébastien Kapp, « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient grandeur nature », *Sciences du jeu*, 4, 2015.

4 — Nathan Hook, « The Children of Treasure Trap History and Trends of British Live Action Role-Play », dans *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, éd. Markus Montola & Jaakko Stenros, Ropecon, 2008 ; Tadeusz Cantwell, « Ten comparisons between UK LRP and French GN », dans *Larp, the universe and everything*, Knutepunkt, 2014, p. 43-54.

tout autant péjoratif qu'affectueux suivant les goûts, les attentes et les pratiques des GNistes français :

Après je reste persuadé que le problème avec « med-bour » c'est plutôt l'association médiéval et bourrin. Qui sous entend qu'un GN médiéval c'est bourrin. Ce qui est loin d'être le cas et qui va blesser des organisateurs. (Beus, forum UDHC, 9/03/12)⁵.

Comme le montre cet extrait du corpus étudié ici, si les opinions diffèrent, le terme dénote une certaine vision de la période médiévale elle-même, ce qui n'est pas sans rappeler les propos d'Amalvi sur la brutalisation du Moyen Âge⁶.

Pour la plupart des jeux sur le Moyen Âge, qu'ils soient fantastiques ou historicisants, une grande partie de la partie concerne le combat. D'une façon plus large, dans le JdR-GN, l'engagement physique, l'affrontement entre participants – quel qu'il soit – est un enjeu important qui nécessite donc un système de régulation et de simulation, souvent très présent et diversifié.

Le combat à l'arme blanche est vraiment un cas particulier. C'est à l'origine une notion purement gamiste, des gens qui se poutraient joyeusement, et le meilleur gagnait. On a ajouté du Simulationisme avec des points de vie différenciés, des bottes spéciales, etc. Et puis on a voulu des combats plus jolis, du panache, que ça raconte quelque chose... Globalement, tout le monde n'est pas dans le même trip, et c'est un gros facteur d'embrouille, entre ceux qui râlent sur les coups répétés, les tanks qui se font rétamé par des bretteurs et même ceux qui ronchonnet par ceux (sic) qui se sont fait battre par des joueurs moins habiles mais avantagés par les règles. On a aussi des combats pour le fun, pour la gloire ou pour de réels enjeux de personnages. (Moz, forum UDHC, 5/01/2015)

Pour qu'il y ait combat, il doit y avoir règle dans le cadre du Jeu de Rôle Grandeur Nature et de ce fait, la perception du combat dans les différentes typologies de jeu, notamment médiévalisants, a évolué en parallèle de l'évolution de l'équipement et des enjeux.

5 — Tous les extraits présentés proviennent de *fora* de discussion dédiés au JdR-GN : l'association parisienne *Rôle*, l'atelier technique *TrollCalibur* (TrollCa), le site généraliste *l'Univers du Huis-Clos* (UDHC).

6 — Christian Amalvi, *Le Goût du Moyen Âge*, Paris, Boutique de l'Histoire, 2002, p. 223.

L'armement : entre un équipement de type reconstitutif et des effets esthétiques

Pour parler du combat et de sa régulation dans l'activité du JdR-GN, il faut nécessairement aborder la question de l'équipement, des armes, pour lesquelles se dessinent trois tendances d'investissement des participants : faire vrai, faire sûr, faire beau. Ces trois orientations ont un impact fort sur la fabrication en GN alors qu'en reconstitution historique, retrouver une technique ou un geste semble souvent plus important que la reproduction du geste combattant (frappe). Cette préoccupation du geste va en effet plutôt concerner l'escrime artistique (notamment par le biais du théâtre) dont les pratiquants se livrent par exemple à l'étude de traités d'escrime ancienne des ^{xv}^e-^{xvi}^e siècles comme les *Fechtbücher* d'Hans Talhoffer ou l'*Opera Nuova* d'Achille Marozzo⁷. Le mouvement stratégique groupal qu'on observe en reconstitution militaire par exemple semble en revanche plus travaillé que les techniques de lutte armée individuelle que l'on trouve dans la reconstitution historique et les Arts martiaux historiques européens (AMHE)⁸, si l'on en croit A. Tuailon Demezy.

Au-delà des reconstituteurs, il existe de nombreux joueurs de jeux médiévaux qui refusent les armures en (faux) cuir ou les armes en mousse et latex – voire en ruban adhésif pour les plus rudimentaires – pour préférer des équipements en métal, acier simple d'une épaisseur moindre que les armures historiques :

au début, c'était des armes en bois qui étaient utilisées en GN, qu'il y a eu de nombreux essais et que si on en est à l'heure actuelle à utiliser des armes en mousse/latex c'est pour le simple raison que pour l'instant on a pas trouvé mieux (Latham, forum Trollca, 5/12/2012).

De nombreux sites internet et artisans proposent des modèles allant de la reconstitution historique sérieuse à l'inspiration croisée historique et fictionnelle tirée du cinéma, de la littérature ou encore des jeux vidéo ; sans parler d'une importante production « maison » par les joueurs pour des raisons de coût et de personnalisation. On trouvera alors indifféremment les mêmes accessoires

7 — Audrey Tuailon Demésy, « Faire revivre les duels des ^{xv}^e et ^{xvi}^e siècles : la place des Arts martiaux historiques européens dans l'évolution de l'offre de loisirs », *Staps*, 3, 2013, 101, p. 119-134.

8 — Audrey Tuailon Demésy, « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du passé contemporain », *Ethnologie française*, 2014, 4, 44, p. 725-736 ; « Les re-créations de gestes martiaux : évolution et transformations des Arts martiaux historiques européens (AMHE) », *Staps*, 1, 2015, 107, p. 33-44.

sur des jeux médiévaux historicisants ou fantastiques, mais l'équipement définira plutôt le type de combat et de régulation. Deux tendances se dessinent : d'une part une escrime artistique, sans touche et avec une coopération arbitrée, des armes en métal et des joueurs qui tentent de se renseigner un minimum sur la véracité du geste et de la technique ; de l'autre, un combat à la touche, parfois lourde et sportive, avec un décompte de points, des armes en latex et des joueurs plus « sportifs » et physiques qu'attentifs à une réalité historique.

En GN on a des tous jeunes et des vieux de la vieille, des types qui n'y connaissent rien en histoire et des profs d'histoires, bref un brassage public tellement large que pour être sûr que tout le monde s'en tire sans bobo, on utilise des épées robustes, sûres et belles et qui ne peuvent pas blesser à moins d'être utilisées n'importe comment. De plus les armes en latex peuvent avoir n'importe quelle forme, ce qui permet de fabriquer des sabres de pirate, des épées tronçonneuses futuristes, des gourdins à clou ou des battes de cricket avec la même technique. (Arphyss, forum Trollca, 8/12/12)

Il y a plein de trucs « règles/méta-techniques » dans les GN classiques qui sont limites, de compter les points de vie, gueuler « sommeil » pour son sort, murmurer « pickpocket » pour voler ou poser une question à l'orga quand un truc n'est pas clair. Ne pas taper d'estoc, ne pas taper à la tête, ça bloque peu le GNiste moyen mais ça fait que pas mal de gens qui font du combat médiéval en reconstitution historique ne peuvent pas s'immerger dans un combat de GN car ça ne ressemble à rien pour eux. (Thomas B., forum UDHC, 19/12/2011)

S'ajoute la notion primordiale de l'image de cette activité, et de la protection de cette image à l'extérieur du groupe de pratiquants : le Jdr-GN se présente comme un loisir sain et sans danger, avec parfois un discours de dénonciation de jeux dits extrêmes, par exemple les violences des combats ludiques dans les pays de l'Est, où l'utilisation de « vraies » armes et la mise en danger sont assumées ou revendiquées⁹. Mal perçue en France, la non régulation des combats dans l'activité ludique entraîne souvent un phénomène d'exclusion (*black-list*) des participants perçus comme dangereux car ne respectant pas les règles sur chaque jeu où ils sont inscrits : coups mal donnés de façon répétée (coups dits « mitrailleuse »), port d'armes non réglementaires, voire dissimulation d'armes ou tentative d'escamoter les vérifications.

9 — Ce qu'indique aussi A. Tuaillon Demezy dans le domaine de la reconstitution avec l'exemple de la Russie.

Trois préoccupations majeures se dessinent, à commencer par la tentative d'imitation se traduisant par la « reconstitution » de ce que le pratiquant pense être réaliste en termes de bruit, de poids et d'apparence (brillance ou vieillissement). Vient ensuite la nécessité de la recherche d'une protection, les deux étant devancées par le besoin d'être visuellement et fonctionnellement satisfaisant car il en va du prestige du joueur, de sa reconnaissance par les pairs, et d'une forme d'admiration sociale permettant d'améliorer le statut du joueur mais aussi celui de son personnage, les points de force étant souvent attribués suivant le type et l'apparence de l'arme amenée sur le jeu. Comme le montrent les documents de jeu distribués en amont, par exemple ceux de *Kandorya*, des points d'armures sont donnés au « check-armes » avant le jeu ; ainsi qualité et quantité d'équipement et d'armement déterminent la puissance du personnage. Les matériaux vont donc, d'après les témoignages, du plus fruste, comme les armures en carton ou en plaquette de plâtre dans les années 1980, aux plus professionnels comme le carbone et les résines polymères, voire aux plus étonnants, comme le profilé de planche à voile.

De nombreux joueurs vont fabriquer leur équipement maison, à l'aide de matériaux de récupération ou à bas prix : des recettes et tutoriaux sont échangés entre particuliers depuis les débuts de l'activité dans les années 1980 en France. Certaines pratiques n'ont plus cours pour des raisons de sécurité et d'esthétisme mais quelques résurgences montrent bien le poids des « traditions » du JdR-GN « à l'ancienne » comme par exemple la fabrication rapide d'un « kit » pour pouvoir démarrer : des guêtres en faux cuir sur des snickers peintes en brun pour simuler une paire de bottes, une chemise bouffante serrée par une ceinture sur un pantalon noir, quelques breloques fantaisistes et un morceau de fourrure trouvés chez Emmaüs complètent l'arme – épée le plus souvent – en ruban adhésif.

Ce qui importe au joueur de JdR-GN médiéval – historique ou fantastique –, c'est de « faire joli », de se fondre dans l'ambiance. La préoccupation principale qui suscite une imitation historicisante consiste à ne pas détonner dans un groupe ou une atmosphère, ce qui encourage beaucoup les approximations en termes de matériaux, de formes, d'usages et de techniques, notamment dans le travail du geste. Que l'histoire du jeu soit historicisante ou fantastique, tout dépendra ensuite du positionnement des auteurs et de leurs sources d'inspiration¹⁰. Ils exigeront soit des armes pouvant

10 — Daniel Bonvoisin, « Il était une fois mon personnage. Les rôlistes en grandeur

correspondre à ce qu'ils pensent – ou fantasment – de la période dont ils s'inspirent ou bien tolérer, voire accueillir bien volontiers des armes fantaisistes empruntées au *design* du cinéma, du jeu vidéo et des descriptions de romans d'*heroic fantasy*. Les participants peuvent par ailleurs accepter le chevauchement d'époque sans difficulté et se croiseront sur une campagne, par exemple de *Kandorya*, des *condottieri* à rapière issus du XVI^e siècle et des guerriers carolingiens à morion et bouclier rond.

Les différents choix d'armement, de vêtement et d'équipement auront aussi des conséquences sur le style de combat, d'autant que même si certains joueurs essaient de bien se documenter, plus ils remontent dans le temps, plus les sources sont difficiles d'accès, voire inexistantes. Le rapport à l'historicité des façons de combattre laisse le plus souvent la place à des systèmes de régulation qui montre bien le côté primordial du ludisme de l'activité contrairement à la reconstitution d'un geste, privilégiée par les fêtes médiévales, les guildes et autres mesnies de renauteurs d'histoire(s) du Moyen Âge. Parfois, comme on le mentionnait plus haut, les GNistes s'interrogent sur leurs armes, par exemple leur poids, qui peut entraîner un questionnement sur la durée du combat et la rapidité d'exécution des passes et bottes. L'aspect ludique, et notamment sa sécurité, impactent quant à eux le type de blessures reçues, il est ainsi très rare que mains et avant-bras soient souvent touchés en JdR-GN alors que les textes d'escrime documentent souvent ce genre d'attaques portées. De la même façon, un personnage « blessé » aux membres verra son joueur continuer gaillardement à batailler indépendamment de tout réalisme quant à son état de santé suite à de telles frappes¹¹.

Système(s) de régulation

La régulation dans cette activité est un sujet de débats, chaque association définissant au fil du temps le type de règles de combat qui lui convient le mieux, entre des dispositifs de régulation soit pendant l'espace-temps du combat (annonce de coups, points de compétence, arbitrage entre joueurs ou par l'organisateur présent), soit en amont (documents de jeu), les deux étant souvent combinés. Ainsi, le livret de règles de nombreux jeux médiévalisants, mêmes fantastiques comme *Kandorya* (inspiré du *mass-larp Conquest of*

nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans *Le Moyen Âge en jeu, actes du colloque de Bordeaux-Pessac (avril 2008)*, éd. Florence Plet-Nicolas, Séverine Abiker, S. & Anne Besson, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, « Eidolon », 86, 2009.

11 — Sébastien Kapp, *L'Immersion fictionnelle collaborative*, op. cit., p. 279.

Mythodea) ou *Eyrié* (inspiré du *Trône de Fer*), indique que seules les armes en mousse standardisées et sécurisées sont autorisées, les coups à la tête et l'aine étant prohibés et que les touches doivent toutes être jouées correctement, avec « role-play ».

Le point le plus important semble rester la définition de la « frappe ». En France, il n'y a pas de coups à la tête ni aux « parties intimes », il faut aussi ne frapper que de taille, jamais d'estoc, contrairement à d'autres traditions ludiques, comme au Québec. Cette règle est parfois contournée de façon plus ou moins tacite par les joueurs incarnant lanciers, double-soldes ou hallebardiers, suivant la qualité et surtout la sécurité de leurs armes (pointes en mousse). Néanmoins, le système de régulation souvent complexe et très structuré de la plupart des jeux connaît tout aussi souvent des dérives dues à l'enthousiasme ou à l'inexpérience des joueurs :

Il y a cet orc qui attaque Cyril et moi avec sa grosse hache à deux mains en criant « deux ! deux ! deux ! » On jouait deux bretteurs qui avaient une compétence spéciale, un « désarmement » si on frappait à deux l'arme de l'adversaire. On le fait et lui dit « désarme ! ». Le gars continue de frapper. On lui dit « Eh ! Désarme, tu dois jeter ton arme ». Le gars pas content, grogne, et finit par lâcher son arme. Mais il se jette sur moi en me balançant, mains nues, des bourre-pifs en pleine gueule et en criant « Deux ! Deux ! Deux ! » (Fredou, forum Rôle, 23/09/2006)

Il existe pourtant des ateliers et des stages d'exercice en amont parfois proposés par exemple par la Fédération du JdR-GN, pour la satisfaction du joueur certes mais aussi la sécurité des associations et de leurs membres (notamment vis-à-vis des assurances). La fédération française ne communique pas sur le nombre de blessés par an, contrairement aux pratiquants belges qui indiquent une trentaine de blessures par an, principalement de type léger comme des entorses et des foulures¹².

Depuis le début de l'activité, la majorité des combattants prône une simulation du poids obligatoire, marquant une certaine dissociation entre deux grandes tendances parmi les joueurs : ceux qui veulent « faire beau », voire « faire vrai » et ceux qui veulent faire du sport ; les deux ne sont pas incompatibles mais cela demande une certaine maîtrise :

J'évite toujours les personnages en arme sur les GN parce que dans le feu de l'action j'ai tendance à utiliser presque inconsciemment l'estoc et les frappes à la tête... C'est également assez déroutant de voir une arme censée avoir une certaine inertie changer

12 — *Ibid.*, p. 137.

de direction au dernier moment et passer outre votre parade. (il semblerait que le latex soit moins lourd que l'acier). Anthony, Rôle, 6/10/2010

Le fait de simuler le poids de l'arme en allant moins vite est considéré par certains comme un « élément simulationniste, qui crée des conflits d'approche dans un GN gamiste (où les combats sont un jeu d'adresse avant tout) » (Hoog, UDHC, 4/01/2015) car « la raison est purement esthétique, c'est accorder de l'importance à la cohérence visuelle du combat, ne pas sacrifier toute la cohérence visuelle de la scène au ludisme » (Fredou, UDHC, 5/01/2015). Une règle dite du « réarmement » tend à s'imposer désormais en plus de la gestion du poids, laquelle peut s'avérer d'une maîtrise difficile lors des jeux « de masse » (*mass-larps*, impliquant un grand nombre de participants). Il s'agit de ne tenter qu'un seul coup par assaut puis de reculer et de s'interrompre un instant avant de tenter un nouveau coup dans le combat. Utiliser ce type de régulation permet sans doute de limiter les accidents en proposant des combats moins rapides et surtout moins violents en préparant esthétiquement attaque et défense. Il y a là la création et la ritualisation d'un visuel de l'affrontement, qui s'inscrit effectivement dans une approche simulationniste : par exemple celui qui reçoit le coup décide de son effet, ou bien il y a un échange de points en amont entre joueurs – discussion, tirage au sort à la pièce ou au *shifumi* – ou encore une décision arbitrée préalable de l'organisateur quant au vainqueur, suivie d'une interprétation du combat car « une fois le résultat du combat décidé, c'est aux joueurs de faire le spectacle en respectant la fin connue d'avance par les deux duettistes » (Thierry F., Rôle, 6/10/10).

Avec des effectifs plus réduits et la scénarisation de possibilités d'affrontements individuels, une telle gestion « coopérative » des combats se développe également sur les jeux à tendance romanesque et/ou historicisante. Interprétation et collaboration dans la gestion des combats relèvent d'enjeux divers ; d'abord, le constat est fait que la concertation et l'arbitrage empêchent la fraude, par la mise au point de l'issue de façon discrète pour que le combat soit décidé au préalable. Par ailleurs, le panache et le souci de l'esthétisme permettent la gestion de la sécurité physique des joueurs : on note un emprunt à l'escrime de théâtre mais aussi le recours à l'émotion, souvent caractéristique – mais non spécifique – des jeux à la française, dit romanesques, qui se tournent vers une forme de scénarisation du combat en JdR-GN.

Impacts sur la législation

Sur la plupart des jeux où le combat est prévu ou risque d'être un enjeu important, un passage obligé d'homologation des armes est pratiqué, qui sert d'une part à attribuer les points de force liés à l'équipement, et d'autre part à s'assurer de la sécurité et de la non dangerosité des armes amenées par les joueurs – celles-ci étant souvent testées sur leurs propriétaires qui doivent endurer (ou non) la frappe. Les armes sont mesurées, pesées et évaluées suivant leur forme et décor, la qualité « maison » ou « professionnelle » ou encore le type d'âme et de recouvrement. Celles considérées comme non conformes sont impitoyablement écartées. Les joueurs tentent de négocier et essaient de se faire prêter des armes si toutes les leurs sont recalées, certains organisateurs étant plus bienveillants envers les amis. Néanmoins le « check armes » leur permet aussi de vérifier la bonne compréhension des règles de combat et de noter les quelques éléments un peu trop enthousiastes.

la bonne solution c'est de confisquer l'arme dangereuse. ensuite si le joueur est de bonne foi et qu'il n'avais pas vu le défaut de son arme, lui prêter une arme de remplacement. Si c'est un malade qui a apporté une arme vraiment dangereuse et qui veut taper pour faire mal, on lui confisque son arme sans la remplacer: il fera tout le Gn sans arme... ça lui apprendra le rôle play et l'utilité de la fuite... ça lui fera les pieds, d'autant plus s'il avait choisi un rôle de bourrin guerrier. (Briareos, Trollca, 28/01/2006)

À aucun moment, cet espace n'a pour but de vérifier l'historicité à travers les armes et le combat, alors que l'ambiance « échoppe médiévale » est très appréciée et encouragée sur la plupart des jeux, avec souvent des marchands d'armes en latex, des artisans du cuir et autres accessoires du cinéma détournés pour le JdR-GN. C'est le moment, avant le jeu proprement dit, où se mélangent deux espaces-temps : celui du jeu à venir avec des participants à moitié costumés, régulés par des organisateurs en civil, souvent très affairés aux décors, aux accessoires ; et celui des personnages qui ne sont pas encore incarnés dans la période représentée en jeu.

Dès qu'on se penche sur l'objet « JdR-GN », se pose la question du rapport entre la régulation des enjeux de sécurité et l'immersion – soit l'engagement fictionnel du joueur – par l'organisation en amont du jeu et par les participants pendant la partie. Une atmosphère, une ambiance médiévalisante peut régner sur les jeux Grandeur Nature, reprenant des codes, des univers et des événements médiévaux, mais *in fine* la régulation du combat –

et d'une façon plus générale de toute interaction relationnelle – reste relativement similaires sur d'autres jeux, indépendamment de leur thème. Quand il s'agit de combat, et donc de gagner, le jeu dans sa dimension ludique, sportive et compétitive prend le dessus sur l'envie d'une ambiance médiévalisante. On retrouve les mêmes notions de loisir et de sportivisation observées par A. Tuaillon Demezy dans le cadre de la reconstitution à grande échelle – où les mêlées et batailles sont « scénarisées » car portant sur la reconstitution d'évènements fixes¹³. Le principe de donner une idée de l'époque par le visuel est également présent aussi bien en JdR-GN qu'en reconstitution mais cette aspiration au vérisme semble « nivelée » par le bas en JdR-GN pour satisfaire les attentes du groupe.

Moi j'aime les beaux combats, qui ont l'air réels, des combats ou on a l'impression que les armes sont en métal et pas en mousse légère, pour moi le but n'étant pas de toucher son adversaire le plus de fois possible le plus rapidement possible mais de le faire bien, prendre du plaisir à faire des touches plus techniques. Bref dans ton choix j'irais plutôt vers la démarche historique avec une pointe de théâtre. (Xargos, trollca 10/06/2008)

Dans le cadre du JdR-GN, le public est en outre participatif ; le public passif est effectivement absent, si bien que l'objectif de transmettre un patrimoine est moindre. Crivello en étudiant les fêtes historiques comme le Puy du Fou, décrit le phénomène comme une « expérience visuelle et sonore d'un passé reconstitué [...] entre la restauration d'un sentiment identitaire et le souci d'une promotion touristique »¹⁴. Même si on retrouve l'idée de revivre et d'investir un Moyen Âge par l'engagement du corps et donc par une émotionnalisation des relations, le GN se joue dans l'entre-soi, ce qui crée une distance par rapport à la volonté de spectacularisation de la reconstitution¹⁵. Le rapport est intime et confidentiel car il n'y a pas de spectateur : on se forme et on montre aux pairs ce qu'on a appris, certes, mais cet objectif vient derrière le plaisir de faire (de combattre), de (se) raconter une histoire, qui induit une portée immersive hors du regard-caméra¹⁶. Cette dimension

13 — Audrey Tuaillon Demézy, « L'histoire vivante médiévale », *op. cit.*, p. 725-736.

14 — Maryline Crivello, « La Geste des Temps. Les fêtes historiques : symbolique et dramaturgie du passé (1957-2002) », dans Maryline Crivello et Jean-Luc Bonniol (dir.), *Façonner le passé, représentations et cultures de l'histoire XVI^e-XXI^e siècles*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2004, p. 53-64.

15 — Stephen Gapps, « Performing the Past. A Cultural History of Historical Reenactment », thèse de doctorat en Philosophie, University of Technology, Sydney, 2002, p. 306 et suiv.

16 — Aline Caillet, « Le re-enactment : Refaire, rejouer ou répéter l'histoire ? », dans *Marges. Revue d'art contemporain*, 17, 2013, p. 66-73.

ludique est bien visible, par exemple, avec le système de l'arène : il s'agit d'un espace dédié dans le site de jeu pour les combats en duel ou petits groupe, appelé « arène » et non « lice » ou « joute à pied », où certains joueurs passent tout le temps de leur jeu ; en effet un tiers des joueurs interrogés lors de l'enquête nationale de la Fédération en 2006, admet que l'intérêt principal de l'activité repose pour eux sur le goût des sensations fortes. En ce sens les enjeux de « remémoration du passé » sont propres aux activités d'histoire vivante sur le Moyen Âge, folkloriques ou patrimoniales, qu'on peut retrouver par ailleurs en reconstitution¹⁷, et semblent dépassés ou du moins non investis dans l'activité JdR-GN. Priment en revanche narrativisme, *role-play* (déroulé d'intrigues) d'une part – et donc le jeu avant tout, rappelant l'expression « jeu à somme nulle »¹⁸ – et d'autre part la compétition – où « gagner » le jeu revient à ne pas perdre son personnage. Cela ressort clairement du nombre important de débats sur les combats dans les espaces de discussion en ligne :

Mais le combat doit être beau ! Il doit donner quelques choses a la scène ! Si les deux combattant qui s'affrontent le font de façon presque théâtrale, la beauté du geste sera bien plus probante que s'ils se tapent dessus de toute la vitesse de leurs armes en mousses... Dans un cas, on verra deux chevaliers en action, dans l'autre, deux gamins dans une cours de récré... [...] Pour moi, le RP passe par un minimum de bagage technique. Ou du moins d'imitation ! Car il est possible avec des armes de GN, d'imiter sans danger et sans soucis d'efficacité. Pour ma part, étant bretteur, on peut dire que je me suis déjà investi... En revanche, le combat ne doit pas, à mon sens, être le point de pivot du GN ! Un GN reste un jeux de rôle avant tout. Pour moi, le Roleplay reste le principal ! Les combats, s'ils ont lieu, doivent rester en accord avec ce principe ! (Renan, Trollca, 10/06/2008)

Que ce soit en ligne, avant ou après le jeu, ou pendant celui-ci, les joueurs s'arrêtent pour commenter ce qui vient de se passer alors qu'ils sont censés « être en personnage ». Ils vont se féliciter, vérifier l'application d'une règle ou du comptage de points, ils font appel à un organisateur, ce qui est toléré pour une régulation¹⁹. Les joueurs parlent « hors-jeu », ils annoncent les « dégâts », signalent par exemple un ou deux points en moins sur les points d'armures

17 — Audrey Tuaillon Demézy, « L'histoire vivante médiévale », *op. cit.*

18 — Dominique Picard, « De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles », *Communication et langages*, 93, 3, 1992, p. 82.

19 — Sébastien Kapp, *Quitter le donjon*, *op. cit.*, p. 144.

ou de vie de l'opposant. Ils le font à voix haute, et c'est eux que les autres joueurs entendent, pas leurs personnages.

L'idée du jeu, de même que les fêtes médiévales, relève pour les « acteurs / joueurs » d'une remémoration de l'enfance dans le combat, le fameux « on dirait qu'on serait des chevaliers », qui se limite souvent à se battre avec un bâton en guise d'épée : il y a là remplacement identaire dans le temps, dans la temporalité propre de chacun²⁰. Cela explique l'orientation d'une partie des jeux, plus romanesques dans leur écriture et moins « physiques » avec des histoires plus orientées sur l'interaction émotionnelle, vers une régulation des combats par la collaboration, la mise en scène concertée, voire souvent la chorégraphie empruntant aux codes de l'escrime artistique de théâtre, pratiquée par ailleurs comme loisir par un certain nombre de GNistes faisant des jeux historiques médiévaux et modernes.

Cette posture relativise donc le rapport au combat qui dans cette activité a une double dimension : une dimension narrative qui sert le récit et le *role-play* et une dimension ludique du combat pour le plaisir « sportif », sans réelle incidence sur l'histoire globale ou interactive du personnage, même si l'affrontement peut avoir des impacts sur la santé et l'état physique du personnage. Loin d'être sublimé, le combat médiéval en JdR-GN peut être à la fois très pragmatique mais aussi relativement esthétique, les deux tendances, qui ne sont pas antithétiques, relevant du bon vouloir des participants, et davantage des joueurs que des organisateurs.

Marianne Cailloux
Université de Reims

20 — Maryline Crivello et Jean-Luc Bonniol, *Façonner le passé, op. cit.*, Introduction, p. 5-15.