

La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature

Gil Bartholeyns, Daniel Bonvoisin

► **To cite this version:**

Gil Bartholeyns, Daniel Bonvoisin. La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature. Chiara Bortolotto. Le Patrimoine culture immatérielle. Enjeux d'une nouvelle catégorie, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, p. 187-2010, 2011, Ethnologie de la France. <halshs-00631243>

HAL Id: halshs-00631243

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00631243>

Submitted on 11 Oct 2011

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

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

La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature

Gil Bartholeyns

(2009-2010 - Univ. of Oxford, Musée du quai Branly, Paris)

gilbartho@gmail.com

Daniel Bonvoisin

(Média Animation, Brussels)

d.bonvoisin@media-animation.be

En Belgique et en France, le jeu de rôles grandeur nature est une activité encore méconnue qui s'institutionnalise et dont les animateurs objectivent la culture et les valeurs tout en cherchant des reconnaissances publiques¹. Dans le cadre de ce parcours, le PCI pourrait être considéré comme une opportunité. Nous explorons cette hypothèse mais notre approche se veut toutefois neutre. Elle ne cherche pas tant à trouver les arguments de la patrimonialisation qu'à examiner ce qu'impliquerait ce processus. Elle consiste à mettre virtuellement le jeu de rôles grandeur nature à l'épreuve du PCI et à suivre le raisonnement qu'auraient les tenants de sa patrimonialisation jusqu'au point où, paradoxalement, leur démarche les amènerait sans doute à transformer leur objet pour satisfaire aux critères d'inscription sur la Liste représentative. Cet exercice nous conduit aux limites du PCI, à son tour mis à l'épreuve de sa propre « grandeur ».

Pour aboutir, nous procéderons en deux temps. Nous devons commencer par décrire ce jeu : ses liens à la culture en général, ses caractéristiques et ses principes, les raisons de jouer et comment cette activité est structurée et pensée par les acteurs. Partant de ce portrait, il s'agit ensuite d'identifier ce qui dans le jeu de rôles grandeur nature est susceptible de faire patrimoine au regard de la convention de 2003. Nous proposons trois approches. *Comparative* : quelles ressemblances y a-t-il entre le jeu de rôles grandeur nature et certains éléments du PCI ? Le jeu de rôles grandeur nature a-t-il quelque lien avec le patrimoine au sens classique ? *Spécifique* : quelle est la dimension « immatérielle » de cette culture ludique au sens où la convention l'entend ? *Conventionnelle* enfin, en analysant les notions et principes promus par la convention tels que l'autodétermination et la transmission. Notre démarche s'appuie sur des enquêtes menées en 2007 et 2009 et sur une observation participante de longue durée au sein du milieu du Grandeur Nature et du jeu proprement dit².

Une activité de création collective

Parce que cette activité se déroule sans public extérieur, ses dimensions essentielles comme la production de récits et de champs fictionnels autonomes, mais aussi la coordination complexe de

¹ Reconnaissances, souvent synonymes de subventionnement, actuellement recherchées dans les domaines de la culture, de la jeunesse et de l'éducation populaire (Bartholeyns & Bonvoisin 2008, 2010, Bartholeyns 2010a).

² Des sondages sous forme de questionnaires à la fois quantitatifs et qualitatifs ont été réalisés par le biais d'Internet auprès des milieux belge, français, suisse et canadien. L'enquête de 2007 « Le GN et le Moyen Âge » rassemble un échantillon de 500 fois 10 questions-réponses. Celle de 2009 « Le GN : culture et communauté », annoncée sur les forums et les listes de diffusion d'environ 70 associations, clubs et fédérations, consultable sur www.larp.eu du 22 avril au 30 juin 2009, représente un échantillon de 600 fois 18 questions-réponses. Certains résultats de l'enquête de 2007 sont d'ores et déjà publiés dans différentes études (Bartholeyns & Bonvoisin 2008 et 2010).

ressources humaines, avant, pendant et après l'activité, restent largement invisibles aux non-initiés. Ce sont les aspects « combat », « costume » ou « festival » que les médias retiennent le plus souvent³. Les acteurs eux-mêmes éprouvent parfois des difficultés à expliciter ce qu'ils font, cultivent volontiers la « marginalité » de leur loisir et ont tendance à se méfier du regard extérieur, voire des approches théoriques. Cette situation se double d'une forme de modestie qui se traduit par l'usage d'une terminologie neutre (organisateur, animateur, jeu) plutôt que valorisante (auteur, création, œuvre). Excepté quelques initiatives, en particulier dans les pays scandinaves, les praticiens tiennent rarement un discours « culturel » sur le Grandeur Nature, et plus rarement encore en faveur de son artification. Les singularités de cette pratique sont enfin mal identifiées en raison du développement plus général de l'activité du jeu dans les sociétés modernes : les autres formes de jeux de rôles, les jeux de plateaux et l'évolution spectaculaire du jeu vidéo.

Trois traits de la culture GN

Comme dans les autres jeux de rôles, le joueur interprète un personnage et réagit de manière improvisée aux événements, souvent scénarisés ou issus de l'interaction avec d'autres joueurs. Mais, dans le Grandeur Nature, tout se passe *physiquement*. Les compétences ludiques en Grandeur Nature (Bartholeyns 2009 : 32-37) sont donc d'un tout autre ordre que celles de la pratique du jeu vidéo ou du jeu de plateau. La dimension réelle et la dimension ludique de la réalité s'interpénètrent. Si bien que savoir jouer, cela consiste à agencer convenablement ces deux dimensions, objective et fictionnelle, de la réalité ludique.

La seconde particularité à mentionner dans le cadre d'une étude de la « culture » du jeu est sa genèse et ses références. Né à la fin des années 1970 de l'envie de passionnés de jeux de rôles sur table, le Grandeur Nature s'inscrit directement dans la culture de *fantasy* (Besson 2007, 2009) dominée, pour les rôlistes, par le jeu *Donjons & Dragons*, et influencée par *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien. La littérature de science-fiction, l'histoire ou le cinéma viennent compléter cette filiation. Mais, à la différence des autres jeux, c'est hors du circuit de l'industrie culturelle que le GN se développe : seuls quelques rares produits « prêts à jouer » sont vendus tandis que les entreprises spécialisées sont peu nombreuses. Loin du produit commercialisable, les jeux proposés peuvent être ouvertement expérimentaux, politiques ou pédagogiques⁴.

Une troisième particularité est l'ampleur associative et multiculturelle. Le Grandeur Nature se pratique via des centaines d'associations proposant des jeux simples ou sophistiqués qui peuvent rassembler de 5 à 7000 participants (la moyenne se situe entre 40 et 100 personnes), pendant quelques heures ou plusieurs jours. Avant d'être un rendez-vous incontournable pour ses participants, un jeu naît souvent de l'impulsion de quelques amis qui s'entendent sur une vision commune et s'engageront dans une collaboration de plusieurs années.

Mise en œuvre et volontariat

Qu'elles soient superficielles ou approfondies, plusieurs composantes de création sont communes à la majorité des Grandeur Nature :

(1) la définition d'un univers fictionnel souvent original, dont les traits orientent le style dramatique du jeu, style souvent mixte (diplomatie, bataille, survie, etc.) ;

³ Voir par exemple : le reportage du magazine Tracks d'Arte le 28 sept. 2006 (<http://www.arte.tv/fr/recherche/1341318.html>), le journal télévisé de la RTBF du 28 juillet 2008 sur l'évènement AVATAR (<http://www.kewego.fr/video/iLyROoafYeZ4.html>).

⁴ Au Danemark, des créateurs de Grandeur Nature participent au projet pédagogique d'une école qui utilise le jeu de rôles dans l'enseignement fondamental : <http://www.osterskov.dk>

(2) la création des règles du jeu, en particulier le système de simulation qui reflète généralement le style d'univers (héroïque, merveilleux ou plutôt stratégique)⁵ ;

(3) la matérialisation du jeu par des décors et des costumes, selon une esthétique conforme à l'univers (médiéval-fantastique le plus souvent, mais aussi post-apocalyptique, victorien, etc.), phase à laquelle les participants contribuent par leurs propres réalisations ;

(4) l'élaboration individuelle ou encadrée des personnages qui sont les interfaces fondamentales par lesquelles les participants jouent ;

(5) la scénarisation préalable, sous forme d'intrigues génériques de type combinatoire (« si ceci, alors cela ») et événementiel (« ceci arrive à tel moment ») qui sont mises en œuvre au moment du jeu par l'intermédiaire d'animateurs pour le dynamiser et créer un récit global.

Mais l'activité du Grandeur Nature ne se réduit pas à cette dimension ludique et narrative car c'est aussi un événement qui sollicite une organisation et une gestion conséquentes. Louer le site adéquat, assurer l'intendance, déployer une logistique souvent impressionnante (constructions, décors, effets spéciaux), gérer les finances, mener une campagne de communication au moment des inscriptions, sont autant d'aspects qui concourent au succès de l'événement.

La création cohabite ainsi avec des tâches pragmatiques, et l'ensemble sollicite des techniques encore peu objectivées et qui s'acquièrent « sur le tas » à travers la réalisation du jeu. La diversité des savoir-faire implique souvent que des équipes se répartissent les tâches en fonction des affinités tandis que beaucoup d'éléments de jeu – de l'intrigue au matériel – doivent être inventés, recréés ou réparés à chaque nouvelle activité⁶.

Cette force créative repose très majoritairement sur le volontariat. Le financement du jeu s'effectue uniquement par les frais d'inscription des participants (entre 50 et 100 euros pour un week-end). Cet engagement bénévole des organisateurs confine cependant souvent au professionnalisme. L'organisation de jeux de rôles grandeur nature ne permet pas d'en vivre⁷, mais leur succès a néanmoins permis à un artisanat professionnel d'émerger et à quelques magasins de se spécialiser dans la vente de matériel (costumes, armes factices, etc.).

Une technique sociale d'immersion fictionnelle

Malgré leur diversité, les jeux de rôles grandeur nature présentent des points communs qui nous semblent désigner les principes clés de cette activité.

Le contrat ludique

Le Grandeur Nature ne peut fonctionner que dans le cadre d'un contrat social implicite qui peut se résumer à l'envie de « jouer le jeu ». Cela suppose une sorte d'éthique reposant sur le couple *roleplay* et *fairplay*, deux notions et valeurs qui sont explicitement véhiculées par les pratiquants.

Le *roleplay* consiste à manifester un comportement qui se donne à comprendre comme étant celui du personnage et non pas celui du joueur. Au premier degré, il faut bannir toute référence explicite au monde extra-diégétique. On peut donc considérer le *roleplay* comme une compétence

⁵ Un exemple de ces règles et leur lien avec les intentions du jeu et l'univers proposé : *Ite Missa Est* organisé par l'École du Merveilleux asbl [association sans but lucratif] : <http://ime.merveilleux.org/Présentation/tabid/54/Default.aspx>

⁶ La variété des choses à entreprendre explique sans doute que les meneurs de ces jeux se considèrent comme des « organisateurs », là où dans d'autres domaines ils se baptiseraient créateurs, réalisateurs ou auteurs.

⁷ Seuls les jeux de plusieurs milliers de participants peuvent espérer dégager les sommes suffisantes à un ou deux salaires, comme dans le cas de la société britannique *Lorient Trust*.

qui s'acquiert par la pratique. Car il ne s'agit pas tant de bien jouer un rôle, au sens du jeu d'acteur, que d'adopter un comportement qui renforce et enrichit la réalité fictionnelle, en tout cas il s'agit d'éviter de provoquer une « rupture » de la croyance volontaire en la fiction partagée⁸. Le joueur n'est pas un spectateur passif du jeu et du récit : c'est par lui qu'ils deviennent *réels*.

Le *fairplay* est la condition *sine qua non* de l'application du jeu. Contrairement à un jeu vidéo qui impose d'autorité ses lois au joueur, le Grandeur Nature nécessite que ce soit le joueur lui-même qui agisse volontairement selon des règles qui n'ont de valeur que par le fait qu'elles sont appliquées par la majorité.

Compétence fictionnelle et récits vivants

Du point de vue du *game*, c'est-à-dire du jeu que l'on joue, le Grandeur Nature consiste en un système d'information (Harviainen 2007) qui combine une multitude d'éléments – règles, univers, personnages, matériaux – en une signalétique fonctionnelle, c'est-à-dire un « monde » où le joueur peut intégralement penser et agir en se référant à lui (Bartholeyns 2009). Mais au sein de cette région de signification, de ce « cercle magique » (Huizinga 1951), c'est au joueur que revient de percevoir la réalité alternative. Aussi immersif que soit l'environnement ludique (un château dans la brume, des cris dans la nuit, une course-poursuite), « voir » et vivre le jeu relève d'une disposition personnelle.

En tant qu'opérateur du changement de point de vue, le personnage créé est le vecteur principal de l'immersion dans la fiction (Bonvoisin 2009). Chaque joueur, par l'intermédiaire de son personnage, est l'auteur d'un récit partagé mais toujours particulier. Il est en effet impossible d'objectiver un récit unique du jeu qui serait issu d'un narrateur identifiable. Tous les signes du jeu sont interprétés au niveau de la perception individuelle, selon les aptitudes du joueur (Balzer 2009). Autrement dit tout participant est co-narrateur et donc coauteur, ce qui distingue le Grandeur Nature des formes fictionnelles telles que le théâtre, la littérature ou le cinéma.

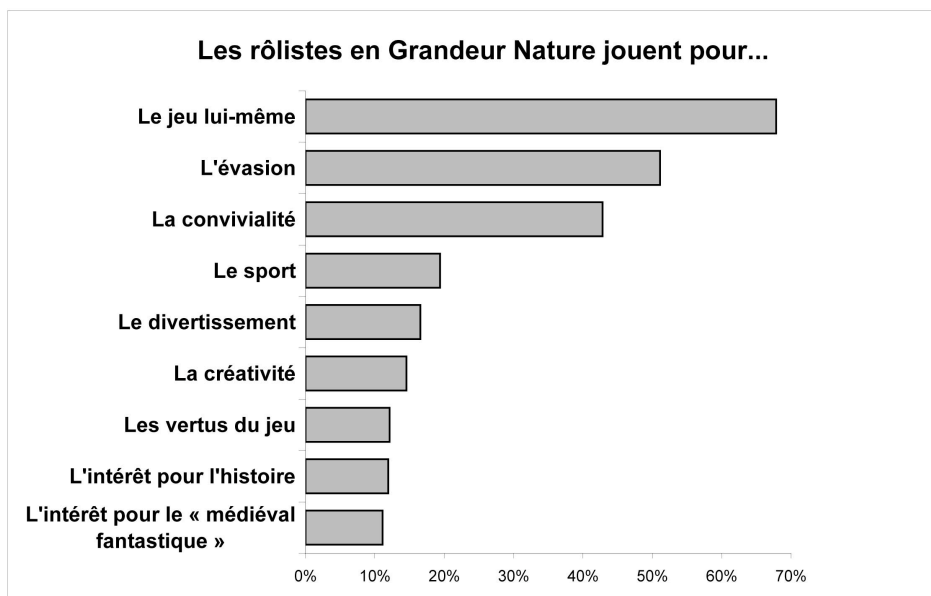
Au regard de cette double dimension du *play* et du *game*, la singularité du jeu de rôles grandeur nature nous semble tenir en une *technique ludique d'immersion fictionnelle*. Ce jeu entraîne la production d'éléments matériels qui n'ont de sens que s'ils participent à la réalisation ludique d'une réalité de fiction. Quelle que soit la qualité des décors et des costumes, le Grandeur Nature n'est pas un spectacle, mais une expérience « spectaculaire » qui place les participants dans un jeu de miroirs relationnels.

On ne joue pas (que) pour jouer

Ce serait en tant que technique d'immersion fictionnelle originale que le Grandeur Nature constituerait un patrimoine immatériel. Mais le lien ne s'arrête pas au récit et au jeu.

En étant pratiqué à des fins de développement personnel, d'activité sportive ou de convivialité festive (voir le graphique ci-dessous), ce jeu constitue un lieu de créativité artistique et d'expression collective caractérisé par des pratiques volontaires.

⁸ Ainsi un mauvais *roleplayer* sera celui qui rompt la logique fictionnelle, par exemple, en parlant du dernier film qu'il aura vu au cinéma.



Source : enquête « Le GN et le Moyen Âge », Gil Bartholeyns, Daniel Bonvoisin, 2007. Résultats complets sur www.larp.eu : *Le GN : par qui, comment et pourquoi ? Les résultats d'une enquête Internet*, 2008.

À la suite de enquêtes de 2007 et 2009, on constate que les attentes sociales représentent un des grands moteurs de cette activité. La socialité intrinsèque au jeu est un paramètre essentiel de l'existence de ce loisir et de l'émergence d'une véritable communauté de pratiques.

Institutionnalisation et structure de la communauté

Le milieu du Grandeur Nature se présente comme un archipel d'associations mises en réseau selon divers critères : style de jeu, proximité géographique, même réservoir de participants ou de ressources, affinités, amitiés. Sur ce canevas associatif d'autres rapports se superposent à travers les joueurs. Certains pratiquants se structurent en « guilde » et fréquentent plusieurs jeux sous une même identité collective : « le Bélier Noir », « la Guilde de l'Errance », etc. Ils jouent les mêmes personnages, parfois contre la « logique » fictionnelle des univers différenciés des jeux qu'ils fréquentent, et peuvent partager un matériel commun. Ces groupes ont leur propre vie, des sites Internet, des activités internes et débouchent parfois sur la création de nouveaux jeux.

Le développement des institutions et le processus de formalisation

Jusque dans les années 1990, les associations s'ignoraient assez largement. Mais leur croissance numérique s'est accompagnée de la prise de conscience qu'il existait une communauté large s'identifiant à la pratique du jeu de rôles grandeur nature. Aujourd'hui, cette communauté se manifeste de plusieurs manières. Des rencontres s'organisent de plus en plus régulièrement : on y échange des techniques de fabrication, des formules de jeu, des idées parfois théoriques⁹. Des

⁹ Voir le cycle des conventions scandinaves Knudepunkt (Danemark) / Knutepunkt (Norvège) / Knutpunkt (Suède) / Solmukohta (Finlande) (<http://larconference.org>) ; la convention Mittlepunkt en Allemagne (www.larp-mittelpunkt.de) ou les *GNiales* en France (www.gniales.com). Sur la théorisation du GN, on peut citer le site francophone www.larp.eu, « An international an open community dedicated to Live-action roleplaying theory », ou

magazines ont vu le jour, exclusivement distribués au sein de la communauté¹⁰, et plusieurs sites indépendants accueillent des échanges dynamiques¹¹. Ces aspects sont mentionnés par Peter Seitel (2002), « expert » pour l’Unesco, dans son document sur la « Définition du domaine couvert par l’expression “patrimoine culturel immatériel” ». Il vaut la peine de citer ce passage :

Les pratiques du patrimoine culturel immatériel sont généralement perpétuées et acquises (« transmises ») par interaction directe entre des personnes [par opposition aux pratiques élaborées par des institutions administratives ou pédagogiques publiques (qui constituent la « culture officielle ») ou par des institutions commerciales centralisées de production culturelle (qui constituent la « culture pop »)]. Mais cette perpétuation et cette acquisition peuvent parfois et de plus en plus souvent dans la nouvelle ère mondiale des technologies de l’information être influencées au sein même de la tradition, avec l’accord de ses praticiens, par des techniques telles que le texte imprimé (par ex. les scripts pour se souvenir des drames populaires), les enregistrements audio (...) et l’Internet (qui permet aux membres de cultures transnationales de dialoguer et de maintenir des liens) (Seitel 2002 : 3-4).

La convergence des intérêts se vérifie dans l’organisation de jeux qui misent sur un mouvement rassembleur, ou à travers la mise en commun d’un système de règles et d’un univers de fiction, ce qui facilite l’« interopérabilité » des personnages d’une association à l’autre¹². Dans quelques villes, les pratiquants se retrouvent de manière « traditionnelle », à dates fixes, dans des bars bien précis. Parallèlement, la naissance et l’évolution de fédérations nationales manifestent clairement un processus d’institutionnalisation du Grandeur Nature par la communauté elle-même. Les démarches de reconnaissance entamées à plusieurs niveaux par ces fédérations au nom de l’ensemble des activités de GN de ces pays témoignent de ce phénomène¹³.

La Fédération française de Jeu de rôle grandeur nature (FédéGN) a vu le jour en 1995¹⁴. Le rapport au grand public et la question de la respectabilité ont été la préoccupation initiale des associations françaises, à la suite de l’affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras qui avait abusivement incriminé le jeu de rôles (Matelly 1997)¹⁵. C’est pour défendre le Grandeur Nature que s’est constitué le regroupement en France. Toutefois, l’essentiel de l’activité de la FédéGN consiste à promouvoir le loisir et à développer des services à l’intention de ses associations membres.

En Belgique, la Fédération BE Larp¹⁶ s’est créée en 2000, lorsque le milieu du Grandeur Nature wallon, bruxellois et flamand s’est mobilisé autour d’un projet commun consistant en l’organisation d’un jeu qui rassemblerait les Belges et aurait une portée internationale. Ce jeu, AVATAR, fonctionne annuellement depuis 2001 et compte plus de 1500 participants¹⁷. Cet objectif ludique s’est rapidement couplé à une ambition fédératrice qui vise, comme en France, à

les ouvrages collectifs publiés à l’occasion des conventions scandinaves : *As Larp Grows Up*, 2003 (http://www.laivforum.dk/kp03_book) ou *Lifelike*, 2007 (<http://www.liveforum.dk/kp07book>).

¹⁰ Comme le *GN Mag* français (<http://www.fedegn.org>) ou le *Larpzeit* allemand (<http://www.larpzeit.de>).

¹¹ Comme les sites français *Trollcallibur* (<http://www.trollcalibur.com>) ou québécois *La Page à Melkor* (<http://www.lapageamelkor.org>).

¹² Formule très prisée en Allemagne où l’association *Mittellande* fédère plusieurs dizaines de clubs dans un même univers fictionnel (<http://www.mittellande.de>).

¹³ En 2007, la FédéGN a ainsi obtenu l’Agrément national Jeunesse et Éducation populaire.

¹⁴ Fédération française des jeux de rôles grandeur nature : <http://www.fedegn.org>

¹⁵ Pour un aperçu de l’affaire Carpentras :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Affaire_de_la_profanation_du_cimetiere_C3%A8re_juif_de_Carpentras

¹⁶ Belgian Larp Federation : <http://www.larp.be>

¹⁷ Le site Internet de ce jeu : <http://www.larp.be/avatar>

produire des services aux associations (assurance, calendrier commun, etc.), à promouvoir le Grandeur Nature vers l'extérieur et à animer la communauté pour essayer de faire évoluer la pratique.

Un processus d'institutionnalisation autonome

L'institutionnalisation du Grandeur Nature se décline en plusieurs domaines (ludiques et pragmatiques) et de différentes manières (formelles et informelles) : la défense, la respectabilité et la reconnaissance ; le renforcement et la normalisation des pratiques ; le rassemblement des communautés derrière des projets fédérateurs, de type ludique ou pratique ; enfin, la mise en réseau des acteurs afin d'échanger et d'enrichir à la fois la connaissance de ce qui se fait et une réflexion plus « méta » qui se concentre sur les aspects génériques de la technique ludique d'immersion fictionnelle.

Malgré les ancrages parfois locaux, le Grandeur Nature est un milieu ouvert à l'international et curieux de lui-même. Les rapports entre les pays sont forts¹⁸ et on y constate qu'on parle bien de la même chose malgré les différences liées à des développements particuliers de l'activité. Cependant l'institutionnalisation n'a pas encore pour objet de *perpétuer* une pratique, elle vise seulement à la canaliser et l'animer en fonction des préoccupations issues de la communauté elle-même. C'est donc un authentique processus autonome qui, par la seule force de ses praticiens, a conduit le jeu de rôles grandeur nature à un niveau de structuration remarquable, soulignant une homogénéité et une dynamique tout à fait singulières ainsi qu'une communauté vigoureuse.

Approche comparative

Pour examiner l'hypothèse PCI face à cet objet à la fois hybride et mal connu, demandons-nous d'abord ce que l'on tient pour « patrimoine culturel immatériel » en consultant les expériences antérieures, les candidatures et les inventaires¹⁹. La mise en évidence des points communs entre les manifestations valorisées et le Grandeur Nature serait sans doute la première chose que feraient les éventuels tenants de sa patrimonialisation.

Or on voit tout de suite la complexité qui les attend avec les deux simples exemples que voici. D'une part, dans un Grandeur Nature, il arrive de danser collectivement et de jouer d'instruments de musique à l'occasion (fictive) de la fin d'un conflit par exemple. Mais il ne s'agit ni de danse traditionnelle ni de musique locale. D'autre part, le Grandeur Nature s'apparente à un art d'être ensemble, de raconter et de mettre en scène, et pourtant la notion de public n'existe pas et il n'y a pas de mise en scène théâtrale, alors même que les catégories « arts du spectacle » et « spectacle vivant » sont centrales dans la notion de PCI.

Le patrimoine est-il ludique ?

Le premier critère d'identification entre le Grandeur nature et des éléments patrimonialisés est naturellement le jeu. Certains jeux de sociétés ou grandes manifestations « ludiques » sont-ils candidats au titre de PCI ? Il n'y en a pas sur la liste représentative mise à jour en 2010²⁰. Mais on peut se demander quelle est la différence entre « festif » et « ludique », entre « se déguiser » (se travestir) et « se costumer » (pour jouer un rôle), entre raconter des histoires au public et

¹⁸ Comme en témoigne la forte participation internationale aux conventions.

¹⁹ Par exemple à partir de l'Inventaire (canadien) des ressources ethnologiques du patrimoine immatériel (IREPI) : <http://ethnologie.chaire.ulaval.ca> Sur les inventaires, voir Sylvie Grenet 2008 : 89-90.

²⁰ En ligne, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00011>

se raconter des histoires ? Au vu des éléments d'ores et déjà patrimonialisés, force est de constater que la « distinction » patrimoniale passe par d'autres dimensions. De sorte que l'on peut dire que certains éléments promus le sont en partie indépendamment de certaines de leurs caractéristiques. Mais qu'un jeu vienne à être reconnu pour lui-même comme patrimoine culturel, ou que le jeu soit une des dimensions d'un élément du PCI, et se posera alors sérieusement la question de la définition du jeu et de son domaine d'extension : la fiction, le simulacre, la spectacularité, la sociabilité, la compétition, la compétence ludique, le hasard ? Le festival de la lutte à l'huile de Kirkpınar (2010)²¹ : jeu sportif, compétition ludique, fête athlétique ou loisir rituel ? La question est double.

Premièrement, aucune des définitions traditionnelles du jeu, unanimement acceptées par les spécialistes, n'exclut le Grandeur Nature ; et celui-ci correspond aux descriptions, classiques par excellence, de Roger Caillois (1967 : 42) ou de Johan Huizinga (1951 : 35), établies, avant la naissance du Grandeur Nature, sur la base des pratiques à masques, des cérémonies rituelles et des activités sportives. Deuxièmement, il serait difficile de trouver une définition du jeu qui exclurait le Grandeur Nature sans exclure en même temps la majorité de ce que l'on considère naturellement comme des jeux, et donc sans devoir ignorer la composante incontestablement ludique de certains objets culturels enregistrés comme PCI.

Au demeurant il est très probable que les participants du « Carnaval de Binche » ou des « Géants et dragons processionnels de Belgique et de France », tous deux inscrits sur le Liste représentative et proclamés chefs-d'œuvre, reconnaîtraient un caractère ludique à ces événements. Ils y verraient peut-être même une des raisons de leur engagement. Toujours est-il que l'élément consacré n'est jamais le fait ludique. Par conséquent, le fait ludique proprement dit ne pourrait pas être mis en avant par les défenseurs du Grandeur Nature, sauf à titre d'argument syllogistique : celui d'une certaine identité avec des PCI existants.

La reconstitution historique

Les reconstitutions historiques médiévales ou napoléoniennes et autres fêtes moyenâgeuses sont un second point de comparaison incontournable. Le jeu de rôles grandeur nature et la reconstitution historique sont cependant des pratiques à ne pas confondre. Dans les deux cas il y a costume, mais dans le Grandeur Nature, qui relève de la fiction, on joue un personnage alors que dans la reconstitution on reste généralement soi-même dans un costume. Certes ces deux phénomènes se sont développés en parallèle en Europe depuis deux décennies et les milieux se côtoient : en France et en Belgique, 1 GNiste sur 10 dit venir de la reconstitution, et 14 % disent venir de la reconstitution *et* du jeu de rôles sur table. Mais les compagnies de reconstitution, les spectacles et les fêtes sont liés à la valorisation de patrimoines locaux préexistants et au tourisme estival, tandis que le Grandeur Nature n'a pas d'intention mémorielle ni commémorative.

En outre, peu de Grandeur Nature prennent pour cadre une situation historique ; la reprise est essentiellement « visuelle » et d'ambiance. Quand les pratiquants parlent de « Médiéval », il s'agit d'un genre facile à jouer (Bartholeyns & Bonvoisin 2010). Ce passé non historique (Bartholeyns 2010b) est avant tout un opérateur esthétique et pragmatique (Bartholeyns 2009, 2010a). Seuls 11 % des pratiquants disent jouer pour la passion de l'histoire ou pour vivre « comme

²¹ Dossier de candidature et décision du comité :

<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00011&RL=00386>

avant », et ce sont souvent des jeunes ou des étudiants en histoire, et plutôt des Canadiens. L'apparente proximité entre les deux pratiques peut donc conduire à des malentendus de fond²².

Approche spécifique

Une autre façon de soumettre le Grandeur Nature à la question du patrimoine consiste à interroger la dimension « immatérielle » de sa culture ludique, approche qui met à nouveau en crise la définition du PCI.

L'immatériel

Dans la mesure où la culture propre du Grandeur Nature est à notre avis largement « immatérielle », c'est un point crucial. Il s'agit de cette *compétence d'immersion fictionnelle*, c'est-à-dire d'une technique du corps et d'imagination qui s'acquiert de manière informelle et qui, par la fiction, le récit, la création et le partage d'un univers de références, crée des relations humaines « réelles », irréductibles aux relations sociales qu'engendrent le dispositif théâtral, le conte, le jeu de société sur table ou encore la joute ludique ou sportive. Le témoignage des pratiquants corrobore parfaitement ce fait. En effet, plus de 80 % des répondants à l'enquête de 2009 évoquent au moins une des qualités suivantes comme propres au GNiste : la créativité, l'imagination, les capacités théâtrales ou la comédie, l'improvisation. Deuxième ensemble de qualités, dans des proportions similaires : la sociabilité, l'adaptativité, l'intelligence sociale, la communication. Enfin, troisième ensemble de qualités que les pratiquants (1 sur 4 environ) attribuent au rôliste grandeur nature : l'humour, la tolérance ou l'ouverture d'esprit.

Ces dimensions à la fois immatérielle, culturelle et vivante de cette pratique collective si difficile à cerner de l'extérieur sont d'autant plus importantes dans la perspective du PCI qu'elles émanent des pratiquants eux-mêmes et non de quelque définition normative.

La culture matérielle

Une compétence ludique concrète est directement liée à la technique d'immersion fictionnelle : celle de savoir ce qui est en jeu ou non, de distinguer les modes de réalité et d'enrichir la réalité fictionnelle en adoptant collectivement les traits « matériels » de l'univers alternatif (Bartholeyns 2009 : 36-37). Du point de vue des compétences de créativité et des capacités d'imagination que les rôlistes reconnaissent comme des traits nécessaires à la pratique du Grandeur Nature, il y a le « bricolage », au sens banal mais aussi lévi-straussien. Toutes sortes de savoir-faire relèvent en effet du véritable artisanat pour la réalisation des accessoires de jeu, des costumes, des armes factices, des décors. Et l'on ne peut que constater la rigueur et la qualité parfois atteints dans ces réalisations non commerciales qui forment des ensembles, des corpus généralement impossibles à utiliser en dehors du jeu pour lequel ils ont été créés, voire d'un épisode à l'autre du même jeu. Pensons aux uniformes ou insignes de telle confrérie ou empire, aux cartes géographiques de l'univers de jeu (du continent aux plans régionaux) ; aux pièces de monnaies coulées à l'effigie ou aux armes d'un prince ; aux livres reliés dont le contenu est entièrement relatif au monde du jeu, etc.

²² C'est exactement la méprise du film *Demain dès l'aube* de Denis Dercourt (2009), qui assimile grossièrement les « reconstituteurs » aux rôlistes. Par crainte de l'amalgame, les fédérations française et belge ont diffusé des communiqués destinés à contredire le discours tenu à l'occasion de la promotion du film (disponibles respectivement sur <http://www.fedegn.org> et <http://www.larp.be>). A propos du jeu AVATAR, la RTBF parlait d'« une plongée dans l'époque médiévale » (2008).

Pour connaître ce qui reste du jeu une fois terminé ou quand un pratiquant arrête cette activité, et dégager ainsi empiriquement ce qui relèverait d'un patrimoine, l'enquête de 2009 demandait comment l'on pouvait prouver sa participation à des Grandeur Nature. Dans plus de 60 % des cas, les répondants indiquent les costumes, le matériel de jeu conservés chez soi. Deux tiers d'entre eux donnent également d'autres réponses. Certains éléments peuvent constituer un réel patrimoine ludique, tels que les ouvrages de scénarios ou de règles, et d'autres pas, tels que les photos prises durant les activités ou les interventions sur les forums.

Il est difficile de dire s'il existe une culture du Grandeur Nature, non pas parce que les pratiquants ne souscriraient pas tous à cette idée, mais parce que son existence dépend des critères définitoires d'une culture. Or, dans le cas présent, la « culture » ce sera – comme le souhaite l'Unesco – ce que les pratiquants voudront que ce soit.

Approche conventionnelle

Examinons donc ce qui fait sens, non plus relativement aux autres pratiques (l'approche comparée), mais par rapport à la définition de la notion de patrimoine dans la Convention, à lire en regard du formulaire de candidature pour l'inscription sur la liste représentative²³ :

On entend par « patrimoine culturel immatériel » les pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire – ainsi que les instruments, objets, artefacts et espaces culturels qui leur sont associés – que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel. (Unesco 2003)

Il est toujours facile d'aborder une définition tautologique. L'article 2.1. de la convention est en effet la définition d'un objet qui doit se définir de lui-même. Sera *patrimoine culturel immatériel* tout ce qui, collectivement ou individuellement, sera senti ou jugé comme *patrimoine culturel*, tant au niveau des pratiques, des idées ou des valeurs, des savoirs et des techniques, qu'au niveau des objets et des lieux. De fait, la grande différence avec le patrimoine de 1972 n'est pas tellement la dimension immatérielle, puisque l'on peut inscrire des lieux et des artefacts, mais plutôt, comme on le sait, l'autodétermination du patrimoine, c'est-à-dire le « voulu-comme ».

Cette condition *bottom-up* du PCI, sur la base d'un principe de doléance, donne toute son importance à une enquête sur la communauté du Grandeur Nature. Existe-il un sentiment communautaire ? À quel niveau les pratiquants sont-ils liés à la communauté, et comment sont-ils liés entre eux ?

Communauté et liens sociaux

Souvenons-nous de ce qui a déjà été dit du système associatif et prenons pour base de travail la question suivante : la majorité des pratiquants a-t-elle l'impression de faire partie d'un collectif ? Suivant l'enquête de 2009, 84% disent se « sentir appartenir à une communauté » et 33% se sentent liés au Grandeur Nature à travers la « communauté au sens large ». Ce n'est pas sans signification puisqu'une activité culturelle ou un mode de vie peut exister sans communauté particulière et plus encore sans conscience de communauté. Une communauté ou une activité n'est pas non plus *a priori* une condition nécessaire aux relations interpersonnelles ni à leur perpétua-

²³ Voir <http://www.unesco.org/culture/ich/fr/formulaires>

tion. Or s'il est un effet bien visible du Grandeur Nature, c'est qu'il crée et entretient des liens sociaux (enquête de 2009, Bartholeyns & Bonvoisin 2011) :

- 73% des pratiquants se sentent notamment liés à la communauté par leurs amis ;
- 65% des joueurs ont commencé le Grandeur Nature encouragés par des amis ;
- 32% se sentent notamment liés par un GN en particulier ;
- 25% par un personnage, un groupe de joueurs ou par une association organisatrice ;
- 16% des répondants disent n'être liés au Grandeur Nature *que* par leurs amis.

Les résultats de l'enquête de 2007 attestent également que le Grandeur Nature est le ciment des relations, plus que la relation n'est la condition du Grandeur Nature. En effet 40 % des répondants affirment pratiquer ce jeu pour la convivialité, les rencontres et les rapports humains. L'enquête de 2009 corrobore donc ce résultat, de plusieurs manières. À la question « Imaginons que tu aies arrêté de faire du GN, qu'est-ce qui te manquerait le plus ? » la réponse de loin la plus fréquente est la perte du contact avec les autres pratiquants (autour de 30%). Le chiffre est impressionnant pour trois raisons :

- (1) ce sont des réponses libres, ce n'était pas un choix multiple ;
- (2) les réponses semblent indiquer que l'arrêt de l'activité implique la séparation de personnes qui ne se seraient fréquentées que dans ce contexte ;
- (3) les réponses suggèrent que ces relations auront été suffisamment chères pour justifier des regrets²⁴.

Le pratiquant se positionne surtout individuellement par rapport au milieu associatif (clubs, fédérations) et aux lieux de rencontre (le moment du jeu ou le forum en ligne). Le milieu du Grandeur Nature ne se laisse donc voir que de manière assez subjective. Comme on l'a vu, c'est le groupe d'amis qui apparaît comme l'ancrage le plus fort (73%) et 16% des personnes interrogées ne retiennent que cette proposition. Mais d'autres liens ludiques (la « pratique » récurrente d'un même personnage) et pratiques (la fréquentation d'une association) sont également retenus par les répondants, ce qui manifeste plusieurs manières et raisons de se rattacher à ce loisir.

Il est donc relativement difficile d'établir des frontières fermes entre ces groupes qui s'entrecroisent, s'emboîtent et se ramifient. On a pour ainsi dire affaire à une communauté non communautaire. À cet égard il est symptomatique qu'aucune histoire génétique du Grandeur Nature associatif en France ou en Belgique n'existe à ce jour. Elle ne peut se faire que de proche en proche, au niveau des personnes et des groupes d'amis, et non par l'intermédiaire de documents.

Identité et territoire

Les frontières locales, nationales et linguistiques elles-mêmes n'interviennent pas vraiment dans le sentiment d'appartenance à la communauté du Grandeur Nature. La territorialité comme « espace culturel » d'une activité, ou la notion d'« esprit du lieu »²⁵ a dès lors peu de sens. Par

²⁴ Plus indirectement, à la question « Imaginons que tes proches doivent prouver que tu as fait du GN, quelles sont les différentes preuves qu'ils pourraient trouver ? » un répondant sur cinq indique que de nombreuses personnes pourraient témoigner de leur pratique.

²⁵ « L'esprit du lieu » est une catégorie patrimoniale institutionnalisée par le Conseil international des monuments et des sites (ICOMOS) pour promouvoir « la conservation du contexte, défini comme étant constitué par les éléments physiques, visuels et naturels ainsi que par les pratiques sociales ou spirituelles, les coutumes, les métiers, les savoir-faire traditionnels et les autres formes et expressions immatérielles [mémoires, récits oraux]... » (ICOMOS 2008b : *Déclaration de Québec sur la sauvegarde de l'esprit du lieu*, 2008 : 1, préambule, renvoyant à la déclaration de Foz Do Iguacu de 2008 et à celle de Xi'an, 2005). Voir le *Résultat de la 16^e Assemblée générale de l'ICOMOS* (2008b : 4). Voir Turgeon 2009.

exemple, compte tenu de la rareté des édifices anciens accessibles en Belgique, les jeux de rôles grandeur nature belges sont souvent organisés dans le nord de la France, ce qui attire des joueurs français. Les associations elles-mêmes réunissent rarement des organisateurs issus d'un même groupe local. Elles se forment plutôt par affinité autour de certains principes et genres de jeu. Il en résulte une absence de rapports aisément identifiables entre cultures locales et Grandeur Nature.

S'il est fréquent d'entendre dire que les Français sont plutôt théâtraux et les Belges plutôt portés sur le combat, ces catégories tiennent davantage du stéréotype et résistent mal à une analyse des styles de jeu. L'enquête de 2007 montre au contraire que les GNistes québécois, belges ou français recherchent globalement les mêmes choses (Bartholeyns & Bonvoisin 2008). Si certains styles de jeu dominant sur les territoires nationaux, c'est davantage par effet de contagion au sein d'une communauté qui se constitue dans des frontières administratives ou linguistiques, que le fruit d'une culture nationale ou régionale. Et malgré certaines différences, ces frontières sont aisément franchissables comme en témoigne la forte fréquentation internationale des jeux de rôles grandeur nature « de masse ». À notre connaissance, aucun Grandeur Nature ne revendique comme essentielle une identité communautaire ou localiste. Il n'y a pas de « GN berrichon », de « GN bruxellois » ou « corse » qui mettraient en avant un style de cet ordre (bien que rien ne s'y oppose *a priori*). Des États-Unis à la Russie et de l'Italie à la Norvège jusqu'au Brésil ou en Israël, les jeux présentent des aspects assez communs pour permettre à n'importe quel rôliste de participer à n'importe quel jeu.

Le Grandeur Nature se caractérise donc moins par le lieu, l'événement ou l'institution que par la pratique, en tant qu'ensemble de manifestations ludiques et de créations narratives produit par une communauté qui s'y reconnaît. Le Grandeur Nature correspond là aux ensembles régionaux transfrontaliers qui ont patrimonialisés tels que les processions d'effigies belges et françaises qui « recouvrent un ensemble original de manifestations festives et de représentations rituelles »²⁶. Néanmoins, il est très probable que la première démarche de valorisation de la culture Grandeur Nature consisterait à mettre en avant l'existence d'un jeu fortement localisé, générant un sentiment de « tradition » ludique voire de folklore, à l'instar du carnaval de Binche (inscrit sur la liste représentative du PCI en 2008) ou de la procession dansante d'Echternach (inscrite en 2010)²⁷.

Sauvegarde et transmission

Une autre notion clé, à côté de celles d'immatériel et de communauté, est celle de la sauvegarde, présente dans le titre même de la convention de 2003. Une activité vieille de trente ans à peine peut-elle être concernée par la préservation ? Pas à première vue. Mais la définition donnée par l'article 2.3 de la convention est complexe et fine :

On entend par « sauvegarde » les mesures visant à assurer la viabilité du patrimoine culturel immatériel, y compris [...] la transmission, essentiellement par l'éducation formelle ou non formelle [...].

Or la transmission est un problème inhérent au Grandeur Nature. Certes, les jeux peuvent se transmettre les reliquats de leur production (décors, costumes), éventuellement la coquille institutionnelle de leur association. Mais généralement, une fois le jeu clôturé, après plusieurs années de parties, quasiment rien de ce qui a été produit – l'univers, les règles, les scénarios, le matériel de jeu – n'est « réutilisable » car ce corpus est propre à un jeu : par exemple, tels uniformes armoriés

²⁶ Voir <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=FR&cp=BE>.

²⁷ On pense ici au cas du jeu AVATAR (Autre Vie, Autre Temps, Autre Réalité).

d'un Empire renverront toujours à l'univers de cet Empire. Sauf exception, les jeux ne sont pas prévus pour être recréés, rejoués, comme une pièce de théâtre que l'on peut toujours remonter.

La conclusion que l'on tire de cette situation particulière est fondamentale : la transmission n'étant pas possible sur le plan des œuvres elles-mêmes, la patrimonialisation ne devrait pas porter sur la *pratique* mais bien sur la *technique d'immersion fictionnelle* constitutive du Grandeur Nature. Sur le plan événementiel : ce n'est pas telle rencontre quasiment calendaire qui importe, mais l'ingénierie qui la rend possible. Sur le plan matériel : non pas tel masque ou masque réalisé pour une intrigue, mais le savoir-faire qui permet de refaire ce décor et de progresser dans ce domaine. Sur le plan immatériel : non pas tel jeu, mais l'art de l'immersion fictionnelle et de la narration interactive grandeur nature, ainsi que les représentations et les valeurs que porte et produit la communauté du Grandeur Nature : à savoir une valorisation de la créativité sans critères d'excellence, un lieu non normatif de développement personnel, une construction alternative de la mixité sociale.

Un basculement conceptuel devrait donc se faire dans l'esprit de ceux qui s'intéressent aux dimensions culturelles du Grandeur Nature : celui du passage du monument au vivant, du statique à l'expression, un changement de perspective qui correspond de manière exemplaire à la nouvelle forme de patrimoine qu'est le PCI. Si ce n'est plus le produit mais le processus, non plus le fait mais sa possibilité qui importent, alors le Grandeur Nature remplit bel et bien les conditions requises pour justifier une « sauvegarde » de sa pratique, au sens d'une perpétuation et d'une évolution de ses différentes formes. Cette pédagogie de transmission concernerait alors deux champs. Celui des techniques pour réaliser les jeux : techniques pour faire des mondes, des règles, des scénarios, des personnages, du matériel. Et celui des compétences qui se développent au sein même du jeu : c'est-à-dire apprendre à jouer, à s'immerger dans des diégèses physiques, à respecter des règles, non pour l'ordre mais pour consolider de l'imaginaire ; s'approprier des fictions vécues et pas seulement perçues, des fictions collectives dont le potentiel relationnel est bien plus important que celui d'une procession ou d'un carnaval dans la mesure où l'interaction sociale est au principe du jeu de rôles grandeur nature.

Conclusion

Communauté qui prend conscience d'elle-même, compétence d'immersion fictionnelle interactive, art de raconter et de faire des mondes, création intellectuelle et matérielle à l'amateurisme poussé, œuvres culturelles contemporaines qui se développent en marge du circuit commercial, activité vivant largement par et pour la sociabilité, événements périodiques réunissant les énergies : ce ne sont pas les éléments qui viennent immédiatement à l'esprit lorsqu'on envisage la culture du Grandeur Nature sous l'angle du patrimoine. Les observateurs extérieurs en particulier, comme les médias, soulignent plutôt ce qu'ils perçoivent en surface : les « déguisements » et la bataille ludique. Ces aspects ne rendent pourtant pas compte de la pratique du Grandeur Nature et s'accordent peu avec la conscience que les acteurs en ont. Revenons sur quatre éléments que les tenants d'une patrimonialisation mettraient sans doute à l'honneur et qui, en même temps, déstabilisent la notion de PCI telle qu'elle est mise en œuvre actuellement.

(1) Puisque qu'à peu près tout du Grandeur Nature est à refaire à chaque nouveau jeu voire à chaque nouvelle partie, l'argument du matériel confectionné (masques, accessoires, décors), à la manière du théâtre, du spectacle ou des cérémonies, devrait monter au niveau des savoir-faire spécifiques. Liste évidemment non exhaustive : la couture, le maquillage, la pyrotechnie, la confection d'objets factices et de tous les accessoires utiles à l'interaction des personnages. Mais cela contredit tous les patrimoines du type du Masque Ijele (inscrit en 2009) et reviendrait à patrimonialiser non pas le carnaval de Binche mais l'art de la plumasserie binchoise.

(2) Puisque la communauté ne se définit pas par un événement en particulier mais plutôt au niveau de la pratique, l'argument de la manifestation locale et traditionnelle, indépendamment même de la faible ancienneté de tout Grandeur Nature, devrait faire place à celui de la manifestation « vivante » d'une pratique ludique extensive, voire à celui des compétences nécessaires à l'organisation de ces rencontres. Or c'est très souvent sur la base de l'historicité voire de l'ancestralité ou même de l'« authenticité » d'activités dites communautaires très localisées que le statut de PCI est accordé.

(3) Là où le Grandeur Nature coïncide avec l'opéra tibétain par exemple (inscrit en 2009), c'est par la *technique globale*. En effet, un des critères de reconnaissance de l'opéra tibétain est l'union mixte d'arts divers : la chorégraphie avec le chant, les artefacts avec la danse. Dans le cas du Grandeur Nature, il s'agirait de la réunion d'un art de raconter et de se mettre dans un état de fiction au moyen d'artefacts. Mais l'équivalence serait disqualifiée pour le Grandeur Nature car le Comité intergouvernemental privilégie les éléments du type « opéra tibétain » ou « techniques textiles » au motif qu'ils sont représentatifs d'une culture préexistante, et parce que l'inscription sur la Liste serait « un motif de fierté pour ses représentants ». Or, comme on l'a vu, le Grandeur Nature se caractérise par une communauté issue d'une pratique et non par une pratique spécifique à une communauté qui lui préexisterait.

(4) Le seul critère qui résisterait sans doute est celui du soutien de mesures qui touchent la formation de jeunes praticiens. Mais ce serait moins pour assurer la « viabilité » (convention, article 2.3) du Grandeur Nature, que pour assurer sa progression intergénérationnelle et ainsi éviter, comme l'entend également la Convention, qu'il soit « recréé en permanence » sans tenir compte des acquis (article 2.1).

En somme, si des membres de fédérations ou d'associations de Grandeur Nature s'engageaient sur la voie du PCI, certains critères de la convention résonneraient positivement. Mais, s'ils parcouraient les rubriques d'une candidature²⁸, s'ils analysaient les éléments de la Liste représentative, s'ils prenaient connaissance des délibérations du Comité, ils découvriraient vite autant d'impossibilités, en raison du statut institutionnel actuel du Grandeur Nature, que d'incompatibilités avec les critères qui président effectivement aux choix qui sont faits en faveur de pratiques souvent relatives à un « espace culturel » particulier dont on peut définir les contours.

En d'autres termes, si le jeu de rôles grandeur nature se portait candidat, il y a fort à parier que ses défenseurs le présenteraient de telle sorte qu'il corresponde aux critères favorables à une inscription. Ce faisant, les intéressés renonceraient à l'autodétermination si chère au PCI, au « bien culturel » tel qu'ils seraient susceptibles de le concevoir eux-mêmes, à savoir un ensemble cohérent, quoique peu pérennisé, de techniques spécifiques, de valeurs identitaires et de connaissances accumulées. En se confrontant au PCI, on peut supposer en suivant ici Jean-Louis Tornatore, que le jeu de rôles grandeur nature tendrait à se réifier : à préférer s'élaborer comme un objet qui attire le regard – ici de la convention et des examinateurs – plutôt qu'à s'affirmer comme processus en s'appuyant sur les valeurs de ses propres acteurs, rejoignant l'esprit original du PCI. Au lieu de devenir les savants de leur pratique, les partisans de la reconnaissance seraient sans doute amenés à devenir de fins connaisseurs, voire des manipulateurs, de la politique de patrimonialisation.

²⁸ Voir en dernier lieu le « formulaire de candidature ICH-02 [Intangible Cultural Heritage] pour l'inscription sur la liste représentative en 2010 » (<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=FR&pg=00184>).

Remerciements

Nous remercions Chiara Bortolotto et Sylvie Grenet de nous avoir invité à écrire cette étude à la suite du séminaire « Patrimoine culturel immatériel » du Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture (LAHIC, Paris) en juin 2009. Nous tenons également à remercier Bruno Van Putte, administrateur de BE Larp, Asma Sassi et Sébastien Kapp, chercheurs à l'EHESS, de nous avoir mis en relation avec Chiara Bortolotto et Sylvie Grenet.

Bibliographie

Balzer myriel, 2009. *Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten*, Marbourg, Tectum Verlag.

Bartholeyns gil, 2009. « Manières de faire des mondes grandeur nature », Abiker, Séverine, Besson, Anne & Florence Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en Jeu. Eidolon*, Presses universitaires de Bordeaux, pp. 30-42, version préliminaire et longue en ligne <http://lapril.u-bordeaux3.fr/spip.php?article415>

— 2010a. « Le passé sans l'histoire. Vers une anthropologie culturelle du temps », in Ferré, Vincent (dir.), *Médiévalisme, Modernité du Moyen Âge. Itinéraires. Littérature, Textes, Cultures*, p. 47-60.

— 2010b. « Le Moyen Âge est un jeu », *L'Histoire*, n° 359, pp. 28-29.

Bartholeyns gil & daniel Bonvoisin, 2007. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôle grandeur nature », in Burle-Errecade, Élodie & Valérie Naudet (dir.), *Fantasmagories du Moyen Âge. Entre médiéval et moyenâgeux*, dans *Senefiance*, 54, version longue en ligne www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm

— 2008. « Le GN : par qui, comment, pourquoi. Les résultats d'une enquête Internet », *Larp.eu, An International and Open Community dedicated to Live-action Roleplaying Theory*, www.larp.eu

— 2011 (à paraître). « Portrait du GN : communauté, valeur et culture. Les résultats d'une deuxième enquête Internet », *Larp.eu, An International and Open Community dedicated to Live-action Roleplaying Theory*, www.larp.eu

Besson anne, 2007. *La Fantasy*, Paris, Klincksieck.

— 2009. « La Fantasy en questions », *Khimaira magazine*, juin 2009, <http://www.khimairaworld.com/index.php?page=fiche&categorie=interview&id=924> [consulté en octobre 2009]

Bonvoisin daniel, 2009. « Il était une fois mon personnage. Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », in Abiker, Séverine, Besson, Anne & Florence Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en Jeu. Eidolon*, Presses universitaires de Bordeaux, pp. 13-25, version longue en ligne <http://lapril.u-bordeaux3.fr/spip.php?article380>

Caillois roger, 1967. *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

Grenet sylvie, 2008. « The ethnology department of the french ministry of culture and the issues of intangible cultural heritage in France », in Bortolotto, Chiara (dir.), *Il patrimonio immateriale secondo l'UNESCO : analisi e prospettive*, Rome, Istituto poligrafico e zecca dello stato, pp. 85-

94.

Harviainen j. tuomas, 2007. « Live-action, role-playing environments as information systems: an introduction », *Information Research*, vol. 12, n° 4, en ligne : <http://informationr.net/ir/12-4/colis/colis24.html> [consulté en octobre 2009]

Huizinga johan, 1951. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

ICOMOS, 2008a. *Déclaration de sur la sauvegarde de l'esprit du lieu*, adopté à Québec, Canada.

ICOMOS, 2008b. *Résultat de la 16^e Assemblée générale de l'ICOMOS*, Québec, 29 septembre-4 octobre, en ligne : http://www.international.icomos.org/quebec2008/index_fr.htm.

Matelly jean-hugues, 1997. *Jeu de rôle*, Toulon, Les Presses du Midi.

UNESCO, 1972. « Convention concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel », Paris, 16 novembre 1972, Centre du patrimoine mondial. Disponible en ligne, <http://whc.unesco.org/archive/convention-fr.pdf> [consulté en juin 2011].

UNESCO, 2003. « Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel », Paris, 17 octobre 2003. Disponible en ligne, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00006> [consulté en juin 2011].

Seitel peter, 2002. « Defining the scope of the term “Intangible Cultural Heritage” », *International Meeting of Experts on Intangible Cultural Heritage, Establishment of a Glossary*, UNESCO, Paris, 10-12 juin 2002, en ligne, réf. TER/CH/2002/INF/4 : <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00015&categ=2002-1993>

Tornatore jean-louis, « Du Patrimoine ethnologique au patrimoine culturel immatériel : suivre la voie politique de l'immatérialité culturelle », ce volume, p. X-X.

Turgeon laurier, 2009. *Spirit of Place : Between Tangible and Intangible Heritage*, Presses de l'Université Laval.