

Mémoire de Master 2ème année, mention droit public,

spécialité DROIT DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES ET DES ENTREPRISES CULTURELLES,

présenté par FRANÇOIS VANHILLE.

Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales

Une ressource inexploitée au service du développement local



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

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

Mémoire imprimé sur papier recyclé

Remerciements

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

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

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

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

Je dédie le fruit de ce travail à ma fille.

Sommaire

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

Préambule

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

Introduction

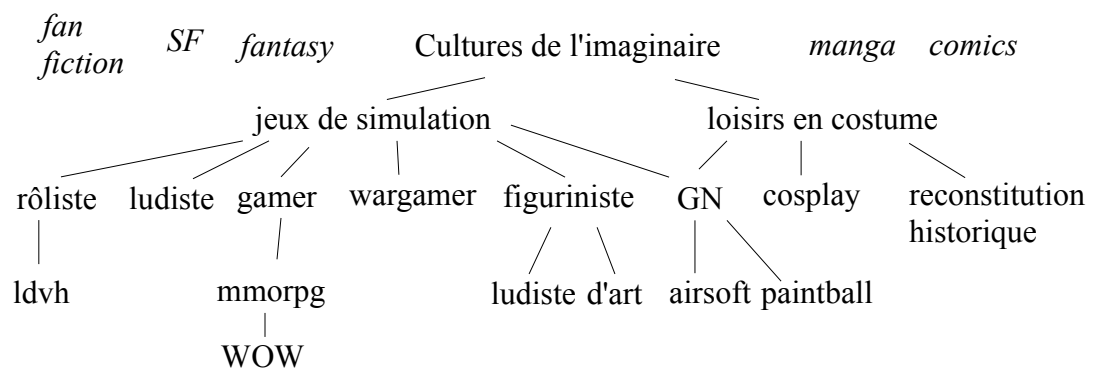
« Un adulte créatif est un enfant qui a survécu. »

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

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

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

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



Les **wargamers** pratiquent les « jeux de guerre », jeux de stratégie militaire avec pions ou figurines. Les **figurinistes** sont des passionnés de figurines à jouer ou à peindre. Les rôlistes sont adeptes de jeu de rôle sur table. Le **ludiste** s'adonne aux jeux de société. On entend par jeux de société les jeux de plateau, de cartes, de figurines, jeux traditionnels et nouveaux jeux. Le **jeu de rôle** sur table (JdR) est un loisir, animé par un meneur de jeu¹, qui consiste à s'installer avec quelques amis (**rôlistes**) autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire. Les clubs de JdR se regroupent au sein de la Fédération française de jeu de rôle (FFJDR). En anglais on nomme le JdR : role playing game (RPG). Les livres dont vous êtes le héros (LDVH), ou livre-jeu à paragraphes numérotés et fins multiples ont été inspirés des univers de jeu de rôle. Le **gamer** est un passionné de jeux vidéo. Les MMORPG sont des jeux vidéos RPG en ligne, « de masse », c'est-à-dire multijoueurs. World of Warcraft (WOW) est un MMORPG médiéval fantastique.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

fiction. Ce qu'il va donner à voir c'est sa propre expression et interprétation de l'imaginaire échafaudé par d'autres. Sortir une boîte de jeu de société d'un placard et se réunir autour de la table pour jouer avec la fiction représentée sur le plateau de jeu et les accessoires qui l'entourent (pions, cartes, figurines) c'est se mettre dans une ambiance, qui même si généralement elle est triviale, n'en est pas moins un huis-clos avec un imaginaire collectif, où les joueurs sont momentanément affranchis des règles et conventions sociales³. Ces règles sont remplacées, le temps d'une partie, par les règles du jeu. Ici encore les joueurs de jeux de société, et pas seulement les auteurs de jeux, sont des créatifs, au sens que le temps d'un jeu ils expérimentent un univers avec des lois différentes, les obligeant à mettre en œuvre des attributs et des compétences qu'ils n'utilisent pas dans le jeu social habituel. C'est effectivement faire comme jouent les enfants : à la manière de... (dans la classification des quatre catégories de jeu de Caillois, c'est le simulacre ou mimicry. Op cit.). Même dans la reconstitution historique, où on se costume pour faire revivre une période, une époque, en racontant l'Histoire, si fidèle et rigoureuse soit la démarche de reconstitution : on se raconte des histoires.

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

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

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

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

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

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

L'enquête fait suite à la première enquête⁷ sur les créatifs culturels, menée en 2000, aux Etats-Unis par Paul H. Ray et Sherry Ruth Anderson, respectivement

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

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

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

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

sociologue et psychologue.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le site Internet Culturellement Geek⁸ propose une histoire et une définition du concept : « (...) Né dans l'isolement social, le geek, souvent confondu à ses débuts avec le nerd, était alors l'intello de la classe, mis au rebut, qui se tournait par défaut vers l'imaginaire, le portant au rang d'art. (...) Il était celui qui se passionnait pour un domaine d'élection précis, l'informatique en tête toujours, mais la culture de l'imaginaire également. SF et fantasy, que ce soit dans la littérature, le cinéma ou les jeux de rôle, sont ainsi devenus des domaines fédérateurs de la communauté. (...) Une chose est sûre : le geek est un passionné, (...), un rêveur qui a transformé l'imaginaire en art de vivre ».

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

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

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

« Il était soudain plus difficile de se moquer des Geeks parce que tout simplement l'homme le plus riche du monde en était un » (à propos de Bill Gates, La Revanche des Geeks⁹).

Les années 1990 ont vu un retournement de situation :

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

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

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

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

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

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

époque dans le milieu français du jeu de rôle. Les années 1990 ont marqué un précédent en effet dans l'histoire du jeu de rôle : l'arrivée de nouveaux jeux aux univers sombres, décadents, gores (violence et hémoglobine), post-apocalyptiques, pessimistes. La nouvelle vague d'auteurs était en effet loin de la candeur des Hobbits de l'œuvre Le Seigneur des Anneaux¹¹, chère aux passionnés d'univers de fantasy.

Les années 1990 ont été aussi le théâtre de polémiques médias autour des jeux de rôle, qui ont commencé avec l'affaire des profanations de Carpentras¹², se sont poursuivies avec l'émission télévisée de Mireille Dumas, Bas les Masques, et dont les derniers ersatz remontent au communiqué de presse (droit de réponse) commun à la FFJDR et à la FédéGN, au sujet du film Demain dès l'Aube (2009), qui fait l'objet de l'Annexe V.

De son côté la Fédération de jeu de rôle grandeur nature belge en avait publié un également, qui a poussé l'auteur à se rétracter et à finalement reconnaître que le discours tenu sur les dangers de ces passions n'était pas fondé et ne servait que les objectifs de la narration. L'auteur tenait en effet un discours ambiguë à propos des passionnés¹³ et le pitch (accroche de présentation) du film était éloquent d'imprécision et d'exaltation de fait divers sensationnel : « La relation de deux frères dont le plus jeune est passionné de batailles historiques, au point d'être coupé de la réalité et de ne plus vivre qu'à travers les jeux de rôle. À la demande de leur mère,

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

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

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

Mathieu, l'aîné, va tenter de sortir Paul de cet univers mystérieux et secret où la frontière entre jeu et réalité n'existe pas toujours. Pour y parvenir, il n'aura d'autre choix que d'y basculer à son tour... ». Inutile d'indiquer que ces polémiques mal renseignées ont fait un tord considérable à l'ensemble des communautés des Cultures de l'imaginaire¹⁴, en particulier en ce qui concerne leur tissu associatif et la cooptation des jeunes.

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

Aujourd'hui le courant culturel dominant a complètement intégré et est en phase de digérer les derniers bastions de la culture geek : la ménagère de moins de cinquante ans, le jeune de banlieue, le jeune des beaux quartiers, ont tous vu les films autour du Seigneur des Anneaux, parlent dans les transports en commun du dernier épisode de la série télévisée Game of Thrones, ou en son temps de la série Kaamelot, commentent les séries qui traitent de zombies, de vampires, de loup-garous, d'extra-terrestres. Le soap-opera¹⁵ s'est emparé de la fantasy et de la science-fiction. Les films sur les super-héros n'ont jamais été aussi nombreux depuis dix ans, alors que pendant vingt ans avant, ils se comptaient sur les doigts d'une main. La culture des Comics, elle aussi a rejoint le mainstream. Les geeks sont flattés de ce phénomène mais ressentent un malaise, comme si on leur volait quelque chose.

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

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

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

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

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

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

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

En Europe pourtant, dans les pays scandinaves notamment, les Cultures de l'imaginaire sont mieux intégrées dans la société civile : même si elles ne sont pas organisées en fédération délégataires, il y a des jeux de rôle grandeur nature subventionnés, et des programmes éducatifs utilisant le GN. On trouve même parfois des unités de valeurs universitaires sur le GN, et un nombre appréciable de centres de vacances et structures d'éducation populaire qui proposent la pratique du GN à leur public¹⁶. Nous essayerons donc de distinguer dans le dernier chapitre de ce mémoire quels sont les leviers qui peuvent permettre une meilleure utilisation par la puissance publique de la plus-value qu'apportent les Cultures de l'imaginaire aux passionnés.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Du point de vue de la culture, on peut dire que les Cultures de l'imaginaire se caractérisent principalement par des festivals dédiés dans les univers des littératures de genres : festivals féériques, fêtes médiévales, festivals de science-fiction comme les Utopiales à Nantes, ou multi-genres comme la Japan Expo / Comic Con de Paris et le Festival Trolls & Légendes de Mons en Belgique. L'article sur ce dernier, du quotidien belge La Province du 9 février 2013, dans l'Annexe XI, illustre comment les Cultures de l'imaginaire peuvent s'ancrer sur un territoire. La France compte plus de mille huit cent festivals¹⁷ mais ceux des Cultures de l'imaginaire sont encore mal connus dans le paysage culturel. Nous excluons cependant de notre champ de recherche pour ce mémoire les événements exclusivement liés à la littérature, tels que les salons du livre et de la bande-dessinée, ainsi que les événements tels que les festivals de musique et de cinéma.

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

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

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

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

Les univers inspirés des littératures de genre naissent de la culture populaire, mais en France, mis à part le polar, la science-fiction qui s'est développée plus tardivement, la fantasy n'a vraiment été reconnue qu'à partir de début 2000¹⁹.

Ce qui fait dire à la bibliothécaire responsable d'un fonds de littératures de genre, interrogée pour notre enquête : « Je préfère qu'on dise Cultures de l'imaginaire que littératures, ça fait moins peur » (Entretien n°5). Selon Anne Besson²⁰, les jeux de rôle en sont le vecteur de diffusion principal dans l'Hexagone, comme pour l'heroic fantasy, sous-genre, incarné par un héros solitaire, qui apparaît dans les années 1980, avec Conan le barbare²¹ et les livres dont vous êtes le héros (ldvh).

Pourtant de plus en plus de thèses sont en cours sur la fantasy en France²².

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

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

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

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

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

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

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

fondée sur une collection de marqueurs culturels.

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

Et les marqueurs culturels des Cultures de l'imaginaire ne sont pas rares. C'est d'abord dans l'imaginaire qu'il faut aller les chercher : la fiction qu'il génère dans l'esprit créatif, par une mise en scène ludique de ses besoins, entre en interaction avec les œuvres de la passion. En effet le passionné qui conçoit, confectionne, réalise, que ce soit à travers un jeu, un costume, un univers, nourrit son imaginaire à la fois des fictions qu'il conçoit pour lui-même, à la fois des fictions produites par l'interaction avec son environnement et d'autres passionnés. Gilbert Durand propose une définition de l'imaginaire : « l'incessant échange qui existe au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social »²⁴. Durand remarque que cette position écarte le problème de l'antériorité ontologique puisqu'elle postule une "genèse réciproque" entre l'environnement matériel et le "geste pulsionnel". Ainsi Durand prolonge les travaux du psychologue suisse C.G. Jung²⁵, qui avait observé que le Moi de notre conscience coïncide avec le Soi « cosmique », conscient de son appartenance à une dimension collective. Plus simplement retenons que Gilbert Durand pense que l'on ne peut finalement pas « expliquer » l'essentiel, mais s'y

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

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

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

« impliquer », c'est-à-dire le vivre²⁶.

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

Un marqueur tangible de la transversalité de ce qui est véhiculé entre les différentes Cultures de l'imaginaire est le travail des illustrateurs des œuvres de l'imaginaire. Quand ils réalisent la couverture d'un livre, d'un jeu, une affiche pour un festival ils impriment leur style qui deviendra valeur, sinon référence commune entre différents profils de passionnés²⁷.

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

Mais « Il y a vraiment des adultes qui regardent ça ? » dit la vendeuse issue de la culture mainstream qui s'adresse à son collègue geek, vendeur d'une librairie de jeux de rôles. Elle découvre une BD Comics et pense que c'est un livre pour enfants (Astrópia²⁹, film islandais, sorti en France en 2007).

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

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

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

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

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

Pourtant le jeu est érigé en véritable culture professionnelle et d'entreprise dans certaines industries culturelles. Dans un article du Figaro de 2009³⁰, Alexandre Astier, icône de la culture geek hexagonale évoque sa condition de rôliste et sa rencontre avec les directeurs de la communication de la société Blizzard France autour du projet de publicité télévisée pour un jeu vidéo MMORPG : « J'ai adoré les boss de la com chez Blizzard France. Pour les rendez-vous autour du projet de la pub de World of Warcraft, on avait un peu les même T-shirts... j'avais plus l'impression de parler à des potes de jeux de rôle qu'à des employeurs ».

Le parallèle qu'il y fait entre son métier de créateur ou d'artiste et sa condition de meneur de jeu, au travers de l'écriture scénaristique³¹, fait écho à plusieurs exemples qui seront développés dans le cadre des entretiens de notre enquête : être meneur de jeu de rôle sur table permet d'acquérir des compétences créatives en matière d'écriture, notamment de scénarios. Les compétences scénaristiques sont susceptibles d'être utilisées à profit par un animateur de jeunes qui œuvrerait pour une collectivité territoriale, en permettant aux jeunes, par exemple de scénariser une vidéo sur le thème de la présentation de leur commune.

Parmi les théoriciens du jeu, nous retiendrons Roger Caillois qui, dans Les jeux et les hommes³², s'est essayé à une définition du jeu. Selon lui, c'est une activité qui doit être :

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

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

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

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

sont qu'un transfert de richesse) ;

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

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

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

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

L'exemple des Jeux sérieux (serious games) et mondes virtuels³³ qui se propagent dans les campagnes de communication des sites Internet de nombreux d'institutions publiques, nous informe sur le fait que le jeu peut être vecteur d'apprentissage, sinon d'information ou de citoyenneté. En dehors de l'Education nationale, signalons que les centres socioculturels, dont les collectivités territoriales sont les principaux financeurs, ont pour vocation d'être justement ce type de vecteur, et que dans l'éducation populaire, le jeu est un outil d'animation courant.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 - Le Wargamer : jeux de stratégie et de guerre

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

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

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

Il n'est pas que collectionneur, mais passionné de figurines à jouer et à peindre. Nous entendons par phénomène « petits soldats » le fait que dans le jeu de société, quand il est question de stratégie militaire, et que les accessoires de jeu (pions, plateau, cartes, figurines) sont pensés pour être attractifs et réalistes, le jeu devient aussi un jouet : « Il faut savoir aussi que les personnages sous forme de figurines articulées ou non (playmobils, legos, petits soldats) sont les jouets qui ont la plus longue durée de vie », nous confie le figuriniste indépendant³⁵. Mais contrairement au wargamer, la motivation principale du figuriniste ludiste n'est pas principalement le défi de l'esprit, mais plutôt un défi tactique à travers des batailles de figurines, le plus souvent dans un univers fantasy ou de SF. L'effet recherché est donc plutôt celui d'une partie de jeu de société, l'esthétique du décor et des figurines peintes en plus. D'ailleurs tous les figurinistes ludistes ne sont pas peintres de leurs propres figurines, certains jouent avec des armées non peintes, ce qui est révélateur d'un attrait plus grand pour le jeu que pour la simulation. Ce qui différencie encore plus cette activité du wargame, c'est que la pratique du thème historique y est très rare. Enfin, parmi les figurinistes ludistes, très peu sont aussi figurinistes d'art. Nous entendons par figuriniste d'art un passionné de la peinture de figurine, non pas pour le jeu, mais pour l'esthétique qu'elle représente.

3 - Le Ludiste : des jeux pour faire société

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

35 Annexe IV, Entretien n°4, p20, 2^{ème} paragraphe.

nouveau type de loisir. Il est intéressant de voir à ce titre l'article « Le guide des jeux à emporter en vacances - L'actu en patates », consulté le 9 juillet 2013 (<http://bit.ly/145JBK5>). Nouveau type de loisir parce que le monde de l'édition des jeux de société s'est significativement renouvelé en Europe et spécifiquement en France ces quinze dernières années. C'est en cela qu'on parle de « nouveaux jeux » comme l'évoque le directeur de centres de vacance dans le cadre des entretiens de notre enquête (Annexe II, Entretien n°7, p56, 1er paragraphe). Bien que la France constitue 20 % du marché européen du jouet³⁶, le Monopoly et autres classiques de cette industrie commencent à être détrônés et le jeu de société devient « victime » de son succès³⁷. La création française dans ce domaine est en pleine ascension³⁸, certains jeux commencent à s'exporter outre-Atlantique et en Chine, et le milieu ne manque pas de festivals et conventions dédiées (voir l'Annexe III, Conventions de jeux de société), de figures³⁹ et de leaders d'opinion, à l'instar d'autres profils de passionnés, mais avec une dilution plus grande de la popularité individuelle. Les auteurs s'effaçant devant la popularité de leurs jeux. Ces nouveaux jeux sont encore rares dans l'éventail des activités ludiques proposées dans le cadre de clubs dans une commune. C'est la vocation d'une ludothèque en collectivité territoriale de faire découvrir ces nouveaux jeux à la population.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Astrópia, op cit p20.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Entretien n°10, p75.

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

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

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

Nous avons réuni ces critères dans le tableau suivant :

Tableau : fonction du costume par profil de passionné

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

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

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

C'est là que commence tout son rôle de médiation culturelle⁴¹: être capable de

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

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

Une pratique symptomatique de ces attitudes est le Dress Code :

« Par exemple pour Star Wars, j'ai contacté la « Garnison » (compagnie de reconstitution Star Wars), la 501ème Légion⁴². Ce sont des gens très organisés, ils ont un dress code, ainsi qu'une charte de conduite et d'interaction avec le public. Ça ne rigole pas, ceux qui ne s'y conforment pas sont exclus » (Entretien n°10, p73, 3^{ème} paragraphe, voir aussi Entretien n°8, p62, avant dernier paragraphe).

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

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

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

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

« Article 2 du règlement intérieur : Définition du GN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3 - Le Reconstituteur : l'archéologie expérimentale amateur

Dans la passion historique qu'est-ce qui différencie le festival rockabilly⁴⁴ de Béthune RETRO⁴⁵ et une reconstitution viking du 9^{ème} siècle ? A Béthune ce sont des amateurs, des nostalgiques, des musiciens, des collectionneurs d'objets anciens, allant du véhicule au poste de radio, en passant par la vaisselle, les objets publicitaires. Ils se mêlent volontiers aux visiteurs et aux touristes, puisque la plupart d'entre eux se définissent comme tels. Plusieurs nationalités se côtoient : belges, néerlandais, suisses, allemands, pays de l'Est, via le réseau de clubs qui a organisé leur déplacement au festival. Au camping municipal, chacun y va de sa démonstration, qui son kit de camping en osier années 1950, qui l'intérieur cuir années 1960 d'une décapotable. Ici le port du costume est du domaine de l'accessoire : la norme se

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Chapitre II - les passionnés, qui sont-ils ?

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

A/ Six profils pour une culture partagée

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

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

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

1 - Méthodologie et composition du panel

a) Des profils ciblés de contributeurs passionnés

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

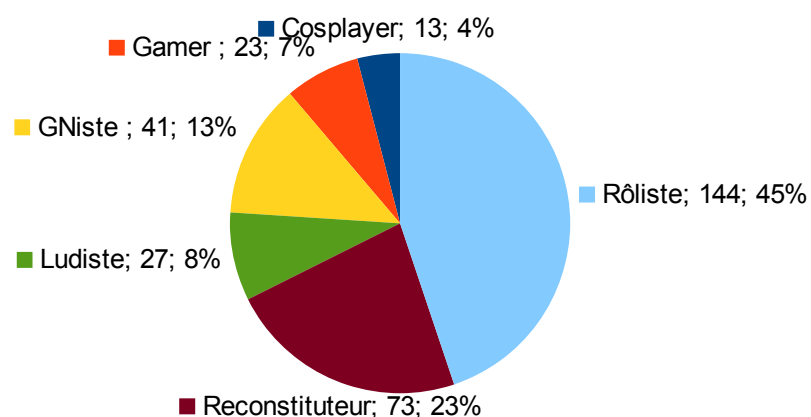
La plupart des questions étaient ouvertes. Elles ont permis de faire apparaître des données inattendues, sinon pertinentes pour notre recherche, qui n'auraient pu l'être via des questions fermées, comme les catégories et sous-catégories d'événements privilégiés par les passionnés, par exemple. En revanche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

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

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

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

Diagramme 1 : Profil des contributeurs



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

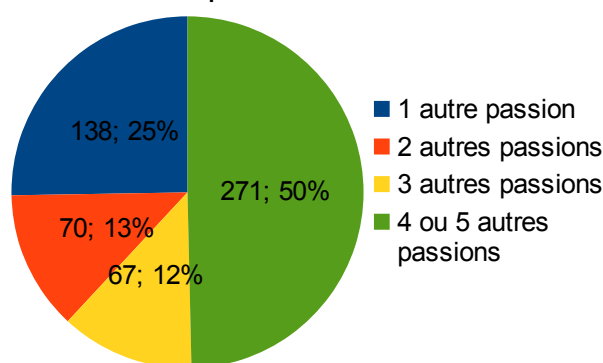
Il y a une sur-représentation des rôlistes. C'est pourquoi, dès les premiers constats de cette situation, nous avons entrepris d'entrer en contact avec des administrateurs de sites web et réseaux sociaux s'adressant aux cinq autres profils, pour qu'ils diffusent le questionnaire auprès de leur public.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

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

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

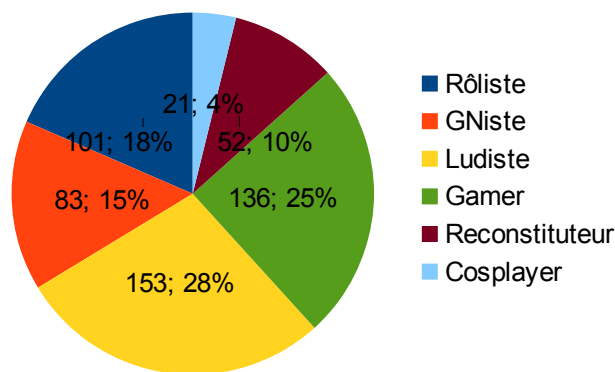
Taux de réponse pour les deux diagrammes suivant : 91 %

Nombre de passions secondaires



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

Diagramme 3 : Passion secondaire la plus citée



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

Tableau 1 : Sexe

Taux de réponse : 91 %

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

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

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

Avec la démocratisation des smartphones et tablettes graphiques la population

des « gameuses » est en augmentation constante. L'accès à l'objet jeu vidéo devient ainsi un acte individuel de consommation courante plutôt qu'un marqueur identitaire signifiant l'appartenance à un groupe culturel. Le tableau nous restitue un chiffre très proche de ceux⁴⁷ pointés en 2012. Mais il est nécessaire de le modérer par le fait que les gameuses ne jouent encore que très rarement aux mêmes jeux que les « gameurs »⁴⁸.

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

Mais ce ratio 80 % hommes / 20 % femmes, commun aux ludistes, rôlistes ainsi qu'aux gnistes de l'enquête citée plus haut, nous permet de conclure sur le constat que les femmes, dans les Cultures de l'imaginaire, vont plus facilement vers des activités basées sur la coopération⁵⁰. Elles envisagent le GN comme une

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

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

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

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

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

Les hommes en revanche sont plus enclins à une certaine compétition⁵¹. Dans la tendance la plus négative, on pourrait laisser croire que le sexe masculin affectionne des activités basées sur les diverses formes de la confrontation physique : le GN comme un sport, un défouloir, voire comme une activité paramilitaire. Ou bien des activités basées sur les formes de la confrontation cérébrale : le jeu « en » société comme duel de l'esprit ou le jeu de rôle sur table, soit comme parodie et trivialité absolue, soit comme élitisme intellectuel et social. Pour les unes le jeu serait un théâtre ou un défi créatif, pour les autres une arène ou une tribune. Il n'en est rien. La réalité n'est pas aussi caricaturale, mais s'ancre bel et bien dans la diversité : tous les goûts et toutes les sensibilités sont représentées, indifféremment du genre. En témoigne la rôliste et reconstitutrice Star Wars⁵² interrogée dans le journal la Voix du Nord (Annexe VIII). Ce sont les organisateurs d'événements qui font la différence et qui ont le dernier mot : en faisant la part belle aux jeux ou activités mettant en avant tel ou telle motivation structurante dans la passion. Les travers liés à l'esprit de compétition ou d'élitisme, si ils freinent encore certains débutants et débutantes à aller vers telle ou telle activité d'un profil donné, se retrouvent de toute façon dans des activités de sports ou de loisirs plus communément admis. Chacun étanche sa soif selon l'idéal que porte son imaginaire.

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

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

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

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

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

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

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

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

Tableau 2 : Année de début de la passion

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

Tableau 3 : Age

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

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

Les passionnés des Cultures de l'imaginaire sont répartis dans l'ensemble des catégories socioprofessionnelles⁵³ de la société française : les employés couvrent 20 % des effectifs, suivis des étudiants et des cadres (18 % chacun). La répartition est harmonieuse dans toutes les catégories de la population. Il n'y a donc pas de phénomène lié à une catégorie plutôt qu'une autre.

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

Carte 1 : L'origine géographique des contributeurs



Deux cent six communes de résidence des contributeurs ont été recensées⁵⁴.

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

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

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

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

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

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

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

a) *Comment les passionnés découvrent leur passion ?*

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

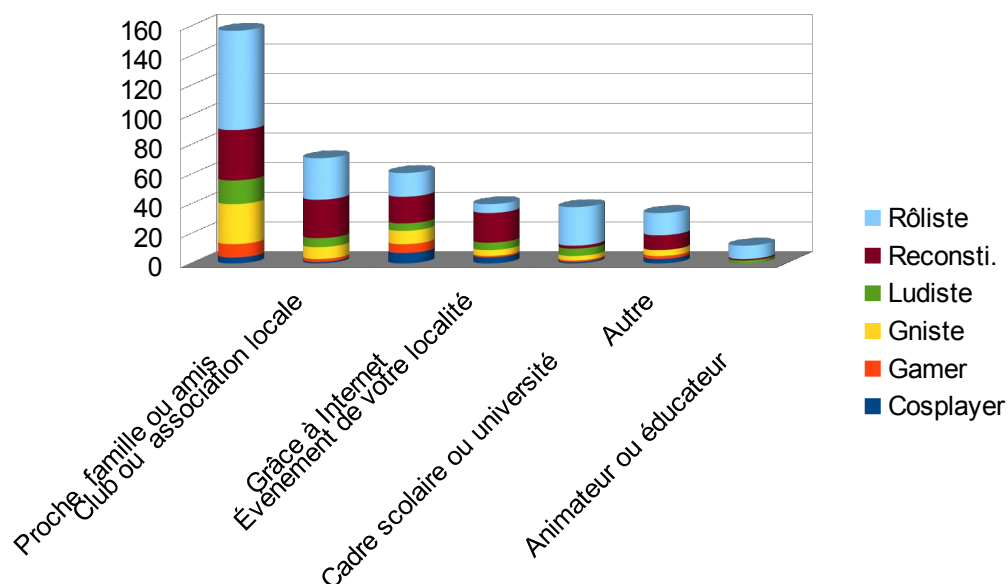
que le cadre de la société civile (39 % hors proches, Internet et autre) reste un lieu de découverte des passions liées aux Cultures de l'imaginaire. Les animateurs et éducateurs de jeunes, les établissements scolaires avec leurs foyers socio-éducatifs, les universités comme les écoles d'ingénieurs,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

Tableau 4 : Modes de découverte de la passion par profil

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

b) Une passion qui se vit avec qui ?

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

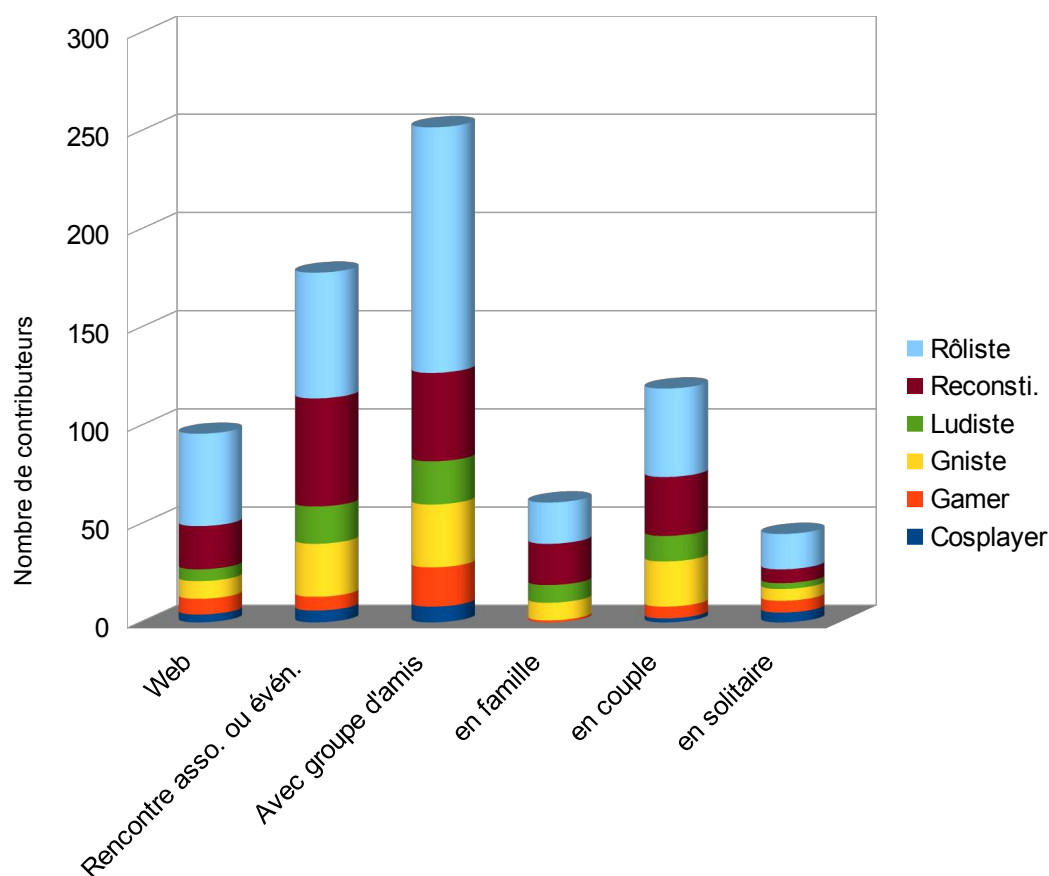


Le taux de réponse est de 99,69 %. Remarquons que 81 % du vécu de la passion et des échanges qui en découlent se font par relations interpersonnelles directes. La passion s'assoit dans une pratique sociale visible, dans le cadre de rencontres associatives ou d'événements dont les collectivités territoriales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

Tableau 5 : Profils de contributeurs par type de sociabilité

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

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



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



Andrey Bogdanov⁵⁵, chercheur depuis 1979, puis directeur de recherche, à l'Institut d'Histoire Russe et à l'Académie des Sciences de Moscou, dans le cadre d'un des rassemblements de Reconstitution historique auxquels il participe régulièrement.

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

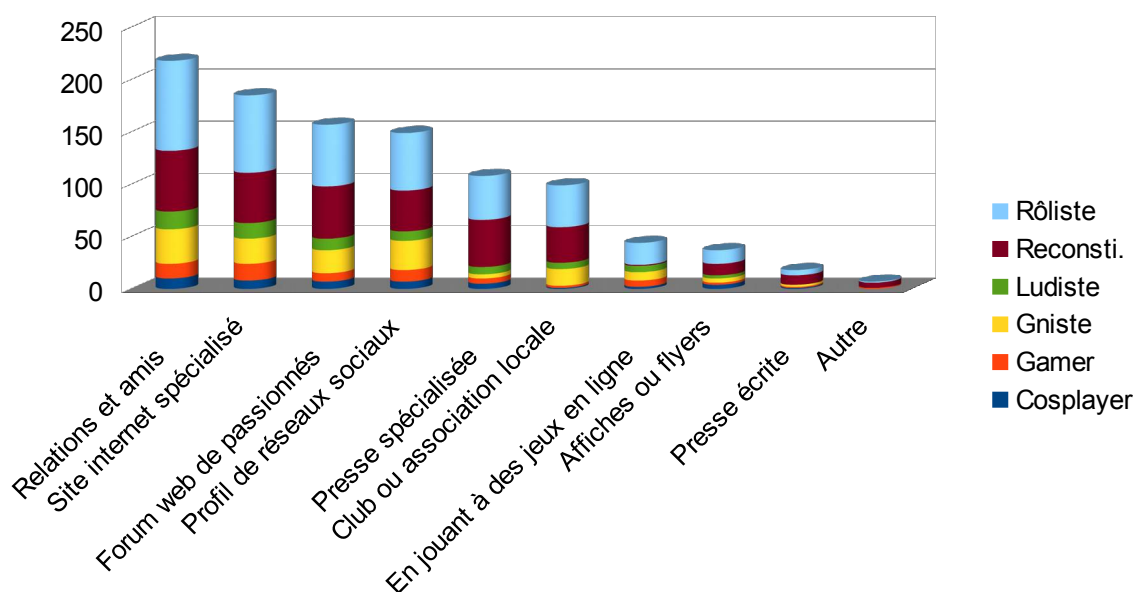
⁵⁵ Son profil Facebook compte des centaines d' « amis » reconstituteurs. « Bogdanov Andrey ». Consulté le 20 août 2013. <https://www.facebook.com/bogdanov.andrey.5/about>.

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

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

Tableau 6 : Média choisi pour s'informer par profil

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



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

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

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

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

Tableau 8 : Description des usages d'Internet

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

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

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

L'information passe par la simple collecte de renseignements généraux sur un sujet donné à un véritable travail de recherche documentaire. La surprise est dans l'usage quasi-systématique du réseau social Facebook par les responsables associatifs, mais aussi dans la recherche de nouveaux contacts liés à la passion ou la publicité : ce constat a été établi en analysant les commentaires autour des quatre vingt huit citations du mot « Facebook ». Ce qui peut s'expliquer par le fait que Facebook reste le premier réseau social en France en terme d'utilisateurs, avec une vocation axée sur les passions, les loisirs et la vie privée. Certains sites, blogs ou forums spécifiquement et systématiquement consultés sont de plus cités : Grand-Sud Médiéval⁵⁶, Board Game Arena⁵⁷, « la Joieuse aiguille »⁵⁸, le site de la Fédération française de GN, le blog de Perline la Tisserande⁵⁹. Soulignons que les données présentées sont en phase avec celles de l'enquête nationale d'Olivier Donnat sur les Pratiques culturelles des français à l'ère numérique, en particulier la partie, page 10, qui traite d'« Une Culture plus expressive »⁶⁰, en y ajoutant la spécificité des pratiques collaboratives d'expression.

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

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

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

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

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

e) *Fréquentation des institutions culturelles*

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

Tableau 9 : Passionnés et institutions culturelles

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

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

Tableau 10 : Types d'institutions culturelles fréquentées

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

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

B/ Des Festivals qui font Culture

1 - L'événement incontournable de l'année

La question était formulée ainsi : « Quel est l'événement phare de l'année que vous ne manquez jamais ? ». Six catégories d'événements sont citées de manière récurrente : les festivals historiques, les festivals directement dédiés aux Cultures de l'imaginaire, les conventions de jeux de rôle et de société, le GN, et les conventions de jeux vidéo. Chacune prend sa place dans des événements que les collectivités territoriales organisent sans délégation. Ex : le FLIP de Parthenay⁶¹ est organisé par une Communauté de Communes. Sauf pour les conventions de jeux de simulation qui sont principalement organisées par des associations. Parfois par des organisateurs privés dans le cas des jeux vidéos. Les communes voient souvent leur domaine public, sites naturels ou historiques investis par les associations de GN. Ex : les locations des forts de la Première guerre mondiale sont très prisées (Laniscourt et Bruyères-et-Montbérault dans l'Aisne). Taux de réponse : 86 %

Tableau 11 : Catégories d'événements citées par les contributeurs

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

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

Tableau 12 : Nombre de citations par catégorie d'événement

Taux de réponse⁶² : 81 %

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

biennal. Tous les événements cités sont publics.

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

On trouve ici le même genre de partition qu'entre la Japan Expo et la Comic Con, qui seront décrites ci-après dans la Catégorie Festival des Cultures de l'imaginaire : des regroupements thématiques avec des visiteurs qui viennent autant faire leur marché de pièces rares et d'accessoires en lien avec un univers, que rencontrer des figures ou des leaders d'opinion de leur passion. En l'occurrence, telle ou telle période de reconstitution historique. L'Annexe X nous informe sur l'importance comme cheville ouvrière du festival, d'un fonctionnaire territorial, employé par la Ville de Pontoise. La **fonction publique territoriale** n'est pas en reste dans ce type d'organisation puisque c'est un médiateur culturel, attaché à la direction du patrimoine du Conseil Général de l'Aisne, qui organise le Festival d'Histoire Vivante de Marle⁶⁴. Dans la catégorie **Festivals des Cultures de l'imaginaire** se distinguent les festivals d'organisateur du secteur privé et les festivals associatifs ou de collectivités territoriales. Parmi les organisateurs du secteur privé les deux festivals qui ont été le plus cités sont la Japan expo⁶⁵ à Paris et

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

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

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

Trolls & Légendes⁶⁶ à Mons en Belgique. Ce type de festival regroupe en général la plupart des passions recensées dans les Cultures de l'imaginaire, en plus ou moins grand nombre. Par exemple les Utopiales de Nantes, « Festival international de Science-fiction », en plus des expositions dédiées aux sciences, au cinéma, à la BD, propose un pôle ludique⁶⁷ où toute la famille des jeux de simulation est représentée, ainsi qu'un pôle jeux vidéo. Les conventions de fans sont un phénomène encore presque exclusivement anglo-saxon. L'exemple de la convention organisée en milieu rural de l'Entretien n°10 illustrera cette spécificité.

La catégorie **Jeu de rôle Grandeur Nature** a vu surgir deux sous-catégories : les GNiales⁶⁸ et les GN de masse (MASS LARP en anglais, qui comporte un grand nombre de joueurs, soit plus de mille participants). Parmi ces derniers, tous ceux situés en Europe cités dans l'Annexe VII sur l'**appel à projet** du Camp du Dragon en page 4, l'ont été aussi. On peut y ajouter Avatar en Belgique (« BE Larp Federation ». Consulté le 2 août 2013. <http://larp.be/>). Les Gniales sont des convention-ateliers dédiées aux organisateurs de GN, ayant principalement lieu à Paris, mais parfois organisées en régions. Les GN de masse n'accueillent encore que très sporadiquement du public primo-débutant, comme d'ailleurs la plupart des GN en France (Annexe IV, Entretien n°2, p8-9). Nous ne classerons donc pas cette catégorie comme étant grand public, même si la tendance est aujourd'hui à une ouverture vers le grand public, comme nous le verrons avec l'exemple du Camp du Dragon (Annexe IV, Entretien n°8) .

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

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

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

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

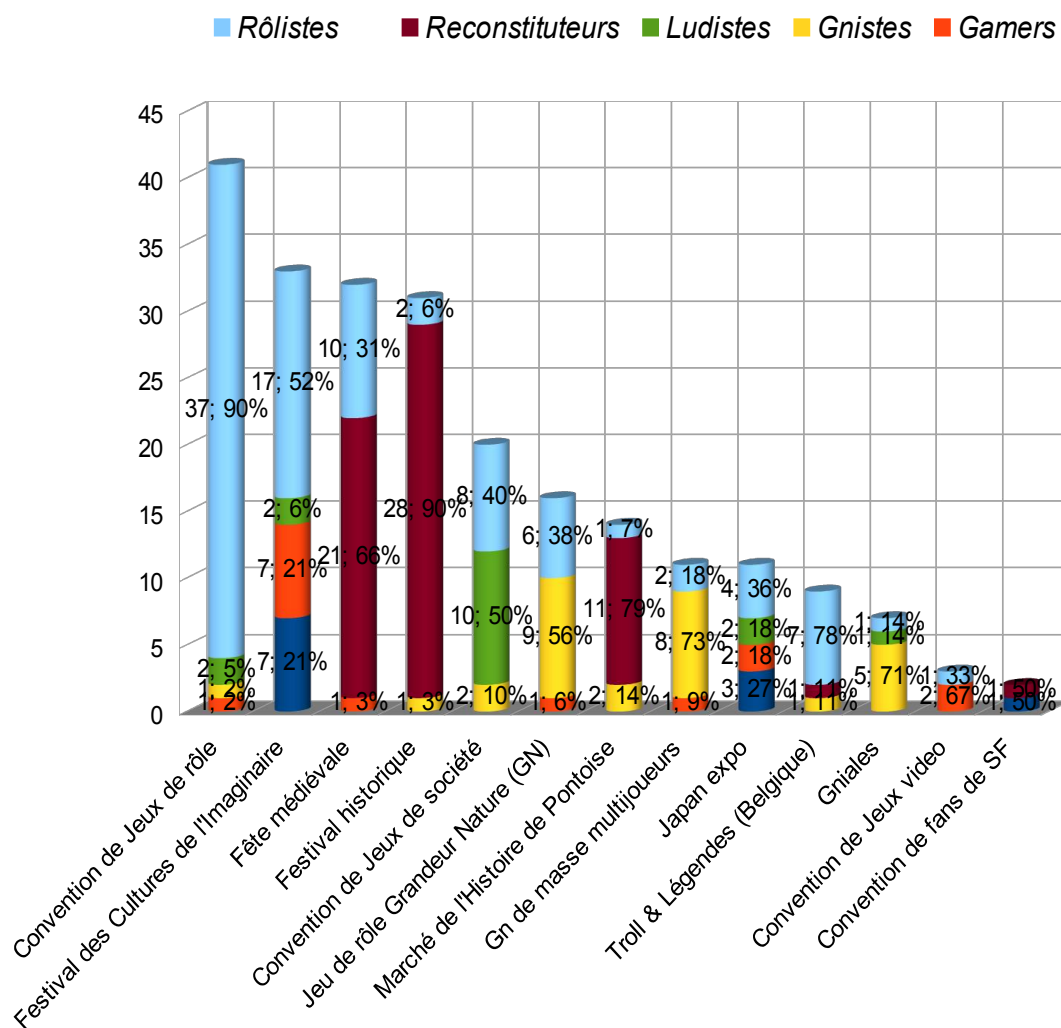
Pourtant le profil qu'on pourrait supposer le plus concerné, les reconstituteurs, n'intervient qu'en deuxième position dans la question « Vous vous sentez avant tout... ? », avec 23% des contributeurs (Diagramme 1), et en avant-dernière position dans la question « Vous vous sentez aussi... ? » (Diagramme 2) avec 10 % de ce choix privilégié. Ce qui montre que le seul contingent des contributeurs reconstituteurs ne suffit pas à remplir toute la catégorie de contributeurs friands de Festivals historiques. Le fait que les Festivals des Cultures de l'imaginaire aient moins d'adeptes peu simplement s'expliquer par le fait que ceux-ci présentent dans leur grande majorité des entrées onéreuses, alors que les fêtes médiévales (les moins importantes) et spectacles de reconstitution historique (ceux en marge de commémorations nationales ou de fêtes patrimoniales locales notamment⁶⁹) dans leur grande majorité, sont organisés par des collectivités territoriales selon le principe de la gratuité. Mais est-ce que nous sommes là dans le service public culturel ? C'est ce à quoi nous répondrons dans l'analyse de l'entretien n°1 et le Chapitre IV.

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

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

Diagramme 3 : Choix d'événement par profil

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



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

2 - Autres événements importants de l'année

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

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

Tableau 13 : citations par AUTRE EVENEMENT important

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

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

Tableau 14 : AUTRE EVENEMENT important par Catégorie

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

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

sont décrits et commentés dans l'Annexe III.

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

Une adepte des Loisirs en costume (profil reconstituteur mais aussi ludiste) développe à propos de la « Journée Grand Siècle au château de Vaux le Vicomte⁷⁰. Sorties costumées dans des Châteaux. Participation à des événements (PondiFest à Pontivy, fêtes napoléoniennes). Pique nique costumé, soirée vénitienne pour soutenir un château ».

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

3 - Connaissance d'autres types d'événements

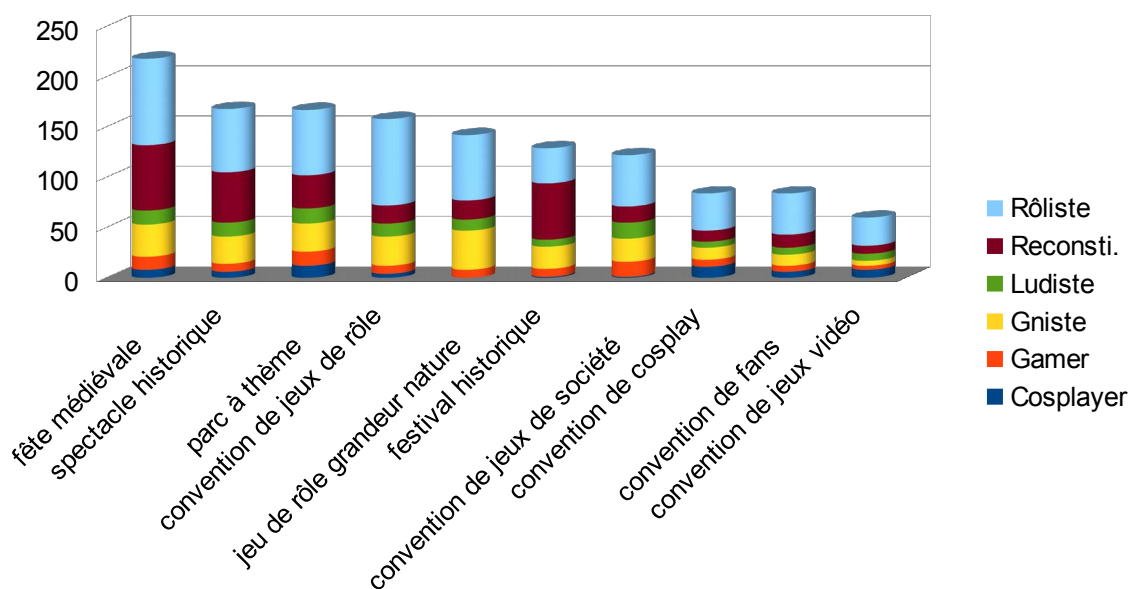
Avec cette question à choix multiples « Avez-vous déjà été visiteur ou participant sur... » dont les propositions sont les titres de lignes du tableau suivant, nous pouvons vérifier que chaque type de profil à une exception près (Cosplayer et GN) a participé au moins une fois à l'événement privilégie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

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

Tableau 15 : Connaissance d'autres types d'événements

Taux de réponse : 79 %

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



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

Chapitre III - Figures et processus d'apprentissage

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

A/ Les marqueurs culturels d'une communauté

Ces marqueurs sont composés de trois éléments :

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

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

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

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

1 - Célébrités et figures référentes

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

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

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

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

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

Tableau 16 : Personnalités et figures citées par profil de passionné

Taux de réponse : 78 %

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

2 - Les références culturelles du milieu

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

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

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

Tableau 17 : Marqueurs culturels du milieu

Taux de réponse : 88 %

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

B/ Des compétences mais aussi du développement personnel

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

Tableau 18 : Compétences Couture et Transformation de matériaux

Contributeurs = nombre de contributeurs ayant répondu à la question.

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

Transformation matériaux	
cuir	32
métal	11
bois	6
tissu	6
Total	55

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

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

Tableau 19 : Types de compétences développées par les passionnés

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

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

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

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

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

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

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

Tableau 20 : Connaissances en sciences humaines et culture générale

Connaissances	Total
Histoire	65
Moyen-Age	26
Culture générale	20
Anglais	18
Littérature, lecture	18
Armes, arts martiaux	16
Pédagogie	13
Géographie	10
Psychologie, relations humaines	10
Philosophie	8
Sciences	7
Graphisme, illustration, design	7
Mythologie	6
Politique	5
Édition (livres principalement)	4
Civilisations	4
Musique ancienne	4
Contes & Légendes	3
Histoire de l'art	3
Programmation informatique	3
Sociologie	2
Astronomie	2
Total	254

Ex : Une ville qui aurait le label « Ville d'art et d'histoire »⁷¹ pourrait s'appuyer sur ces données pour créer des ateliers culturels à propos de son patrimoine médiéval.

Tableau 21 : Activités manuelles et d'expression

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

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

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

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

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

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

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

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

Tableau 22 : Un développement centré sur la personne

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

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

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

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

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

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

Tableau 23 : Des individus opérationnels pour organiser et administrer

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

Activités physiques plein air	Total
Escrime	46
Techniques de survie	4
Camping	2
Total	52

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

Dans la question « Envisagez-vous de faire, à plus ou moins long terme, de votre passion votre métier ? Si oui, décrivez l'activité professionnelle en question. » nous recherchions en quoi les Cultures de l'imaginaire sont un tremplin de professionnalisation concret ou idéalisé pour les passionnés. Comme il s'agissait encore d'une question de libre expression, nous avons dû fusionner les « oui » des professionnels en activité avec les ambitions de passionnés. Des réponses étant trop incomplètes (« c'est déjà fait », « en cours ») elles ont dû être synthétisées. La faisabilité n'entre pas en ligne de compte, c'est uniquement l'aspiration à en faire son métier, ou l'expérience qui en est faite, qui est regardée à cet endroit. Nous avons délibérément ouvert le champ des Cultures de l'imaginaire au champ culturel en général pour intégrer tous les choix de métier cités. Le spectacle vivant, le cinéma, la presse, le monde de l'édition et de la communication, les institutions culturelles et muséales sont donc citées ici comme des extensions du champ des Cultures de l'imaginaire. Les passionnés s'y projetant en précisant qu'ils s'appuient principalement sur leur passion pour ce faire⁷².

Tableau 24 : professionnalisation envisagée ou réalisée par profil

Taux de réponse : 87 %

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

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

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

passion revient aux Rôlistes, ce qui peut s'expliquer par le fait que le jeu de rôle sur table manque de visibilité, à la fois par son absence dans le flux des industries culturelles, et à la fois par la difficulté à en traduire les principes dans des applications professionnelles. Nous verrons, à travers les entretiens que nous avons mené⁷³, que même dans le cadre des jeux vidéo et des loisirs en costume la mise en œuvre des modalités du jeu de rôle sur table ne reste, dans bien des cas, que très parcellaire (jeux vidéo), vécue comme inappropriée ou anecdotique par les passionnés (reconstituteurs, ludistes).

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

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

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

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

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

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

Taux de réponse : 71 %

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Profil rôliste mais aussi gamer

Après avoir « dévoré » des livres de SF durant son enfance il est devenu critique de ce genre pour le magazine Métal Hurlant⁷⁴. Rôliste, il est entré au magazine Casus Belli, organe de presse qui a le plus marqué le monde des revues spécialisées consacrées au jeu de rôle, avant de devenir rédacteur en chef adjoint, responsable des hors-séries. Il a travaillé sur Simulacres, un hors-série présentant un jeu de rôle sur table, clés en main, dans le format habituel de la revue. Il aimait travailler avec auteurs, scénaristes (de jeu de rôle) et illustrateurs, insistant sur la « jouabilité » des scénarios présentés, car les auteurs avaient selon lui des tendances trop narratives et pas assez pratiques en terme d'indications de jeu. Il travaille aujourd'hui chez Blizzard, une société de l'industrie des jeux vidéo comme « game designer ».

Il définit les MMORPG comme un « substitut du jeu de rôle », une « transposition du jeu de rôle dans un milieu industriel ». Il ajoute : « La transposition industrielle du GN ce serait un Disneyland où tu devrais mettre un costume. Un parc à thème où tu déguises les gens ». Il démontre que le MMORPG est très éloigné, voire contradictoire, avec les codes et impératifs d'une partie de jeu de rôle sur table. Il évoque enfin Chris Metzen comme une figure du milieu des jeux vidéos et la capacité qu'il a eue de faire du jeu World of Warcraft, un des jeux qui a été le plus vendu au monde⁷⁵, en utilisant sa culture rôliste, en particulier de meneur de jeu.

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

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

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

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

Profil gniste mais aussi gamer

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

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

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

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

Il donne ensuite l'exemple d'une professionnalisation courante dans les associations organisatrices de GN en Italie. Surtout dans des postes administratifs. Il pointe à nouveau la difficulté d'accès à l'information dans la pratique du jeu de rôle en général et la compare avec le développement des cultures numériques⁷⁶, qui elles sont devenues des pratiques courantes. Il conclut sur cette partie : « Je pense que c'est le tempérament et la facilité qui orientent l'individu et guident ses choix en matière de loisirs pratiqués » et pense « tout haut » que la notion de collaboration est une piste pour comprendre la place du jeu dans les Cultures de l'imaginaire.

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

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

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

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

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

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

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

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

rôliste mais aussi gamer

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

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

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

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

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

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

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

4 - Figuriniste indépendant

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

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

figuriniste mais aussi rôliste

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un figuriniste d'art sur un territoire est l'occasion favorable pour une collectivité locale de présenter une maquette ou un diorama⁷⁸ à l'occasion d'une commémoration, de l'inauguration d'un bâtiment, de la composition d'une scène

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

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

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

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

rôliste exclusif

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En quoi les discussions et l'imaginaire développé autour d'une partie de pétanque auraient moins de valeur en terme de construit culturel et social qu'une partie de Troll ball⁷⁹ pratiquée dans le cadre d'un GN ? Alors se pose la question de la valeur éducative du jeu, à laquelle nous répondrons dans la première partie du Chapitre IV.

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

⁷⁹ « Trollball ». Consulté le 19 août 2013. <http://trollball.org/>. Première phrase de la page d'introduction : « Discipline parmi les disciplines dans l'univers médiéval fantastique le TrollBall est exigeant, épuisant et extrêmement spectaculaire. Sport issu du fabuleux imaginaire de l'Héroïc Fantasy, il s'est vite retrouvé sur tous les terrains de jeu de rôle grandeur nature ».

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

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

Retenons que ces initiatives nationales sont parfaitement adaptées aux

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

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

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

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

rôliste, mais aussi reconstituteur

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

l'origine de la création de l'association Cyberunes pour porter l'aspect bénévole de l'organisation du festival. Les partenaires du festival sont diversifiés : des associations et des commerçants locaux, mais aussi des partenaires thématiques. Elle indique que la date du festival a été décidée en fonction du droit administratif⁸⁰. L'organisation du festival s'est faite sans financement extérieur. Elle donne quelques chiffres à ce sujet, notamment en terme de fréquentation, de communication, mais aussi de bénévoles présents et d'activités proposées. Pour une première édition, 9,3 % des 3500 visiteurs venaient de l'extérieur de la Région Rhône-Alpes. Ce qui corrobore les chiffres de notre questionnaire sur la fréquentation des Festivals des Cultures de l'imaginaire.

L'organisation du marché artisanal du festival a été confié à l'Association pour l'Histoire Vivante⁸¹, mettant ici un lien concret et objectif entre la démarche de Reconstitution historique et un Festival des Cultures de l'imaginaire. Les deux passions sont non seulement compatibles, mais peuvent s'allier pour générer une offre culturelle attractive dans les collectivités territoriales. De plus les artisans visés étaient des artisans locaux, mettant ainsi la capacité à faire jouer un réseau national pour mobiliser des ressources spécifiques locales.

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

80 Voir le Chapitre IV, D/.

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

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

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

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

« Les Cultures de l'imaginaire... »

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

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

rôliste mais aussi ludiste et gamer

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

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

Le projet de Rêves de jeux, le centre de vacances autour des jeux de simulation, est né progressivement en 1981, avec l'UFCV⁸³, d'abord généraliste avec un peu de jeux, puis il s'est développé jusqu'à sa forme aujourd'hui dédiée à l'univers des jeux de simulation. Parallèlement il monte à Lyon un des plus gros clubs français de l'époque. D'abord développé avec des « micro-moyens » sous un format associatifs, le centre de vacances est resté adhérent UFCV, mais a continué à croître de manière plus indépendante. Les générations d'équipes d'animateurs bénévoles se sont structurées autour de la personnalité du directeur, qui a porté seul la responsabilité du centre jusque fin 2011. La transition vers une autre forme de modèle économique, mais toujours dans un statut associatif, s'est faite simplement :

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

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

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

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

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

Il décrit ensuite l'organisation matérielle de son entreprise : un entrepôt de presque 300^{m2} avec deux bureaux : « Nous avons une ludothèque de quatre mille cinq cent jeux, wargames et jeux de rôle inclus : c'est en fait ma collection personnelle. Le reste, ce sont des dizaines de mètres cubes de matériel pour organiser un centre de vacances : 125 malles métalliques pleines de matériel. »

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

gniste mais aussi rôliste

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sur l'organisation du GN en France il indique :

« La France est réputée à l'étranger pour être forte dans la scénarisation et le roleplay⁸⁵ en GN, même de masse.

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

Nous avons de très bon scénaristes, particulièrement dans les murder-party⁸⁶ comme Frédéric Barnabé (Frédou⁸⁷) ou Guillaume Montiage pour les plus connus. Leurs jeux sont pris d'assaut, c'est très difficile d'en faire partie. »

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

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

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

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

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

86 « Murder party - Wikipédia ». Consulté le 22 juin 2013. http://fr.wikipedia.org/wiki/Murder_party.

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

intégrante des Cultures de L'imaginaire, il répond que oui, et que la plupart des grandes associations nationales avaient des stands dans son festival. Même des associations qui ne se définissent pas forcément elles-mêmes comme éléments du milieu : la fédération française de Mah-Jong par exemple. Ou une institution culturelle comme le Centre National du Jeu (CNJ⁸⁸).

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

Il pointe le manque de reconnaissance par le grand public de la culture geek, « qui a duré trop longtemps ». Souvent qualifiée d'immaturation et de sous-culture, la culture geek a vu dans ce festival une reconnaissance⁸⁹. La présence ou non de la reconstitution historique a fait l'objet d'une vive discussion parmi les organisateurs, et a finalement été exclue du programme pour des raisons de moyens. Notons que Christophe Dargère, organisateur du Festival historique de Pontoise, est directeur commercial de Geekopolis et régisseur artistique du festival Médiéval d'Oise pour la Ville de Pontoise (Annexe X, journal municipal, 2009). Ce dernier a été cité parmi les figures du tableau 16.

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

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

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

culturel.

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

L'interrogé est président de l'ASFA, « Association Sciences Fiction Amélie », créée en 2012 à Amélie les bains, organisatrice de la Convention⁹⁰ de fans de Science-fiction du même nom, dont la première édition a eu lieu les 4 et 5 Mai 2013.

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

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

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

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

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

Chapitre IV - L'imaginaire au service des collectivités territoriales

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

Jordi Savall, auteur et compositeur de musique baroque.

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

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

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

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

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

problème y greffer animations, concerts, expositions, salons du livre, projections de cinéma. Sur les mille huit cent festivals qui seraient recensés en France, la plupart seraient des festivals de musique. Les fêtes médiévales existent dans des villes de toutes tailles, avec ou sans patrimoine médiéval notoire. Toutes les formules sont possibles, même un Festival de jeu de rôle sur table, avec GN et marché médiéval⁹¹. Un nouveau type d'événement à la mode est le festival féérique⁹², consacré au merveilleux, aux contes et légendes de terroir, ainsi qu'aux créatures féériques. Il y a autant de festivals⁹³ que de façons d'aborder l'imaginaire, et c'est un phénomène international⁹⁴. D'ailleurs l'approche transfrontalière francophone (France, Suisse, Belgique, Luxembourg) de l'organisation d'événements ou d'actions culturelles thématiques par les collectivités territoriales s'y prête particulièrement, car il y a un existant : des festivals de part et d'autres, déjà fréquentés par des amateurs de plusieurs nationalités.

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

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

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

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

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

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

Comme l'indique Jean-Michel Tobelem dans son livre, Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion⁹⁵, il existe des réticences du milieu muséal à travailler dans l'interactivité avec des amateurs. C'est dans l'incitation plus active des institutions culturelles à travailler en milieu ouvert, c'est à dire, à associer le public et les passionnés à l'animation de la mise en valeur des fonds muséaux, que les Cultures de l'imaginaire trouveront leur place, selon nous, avec le plus d'efficience.

Malgré une méconnaissance de certains passionnés de leur propre milieu⁹⁶, voire la réticence de certains acteurs majeurs des Cultures de l'imaginaire, à travailler avec les pouvoirs publics (Entretiens n°2 et n°9), des initiatives émergent :

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

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

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

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

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

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

Même avec une activité comme le cosplay une médiathèque est désormais en mesure d'animer ses fonds⁹⁷.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cassandre/Horschamp, 2012, p25).

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

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

B/ Qu'avons-nous trouvé ?

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

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

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

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

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

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

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

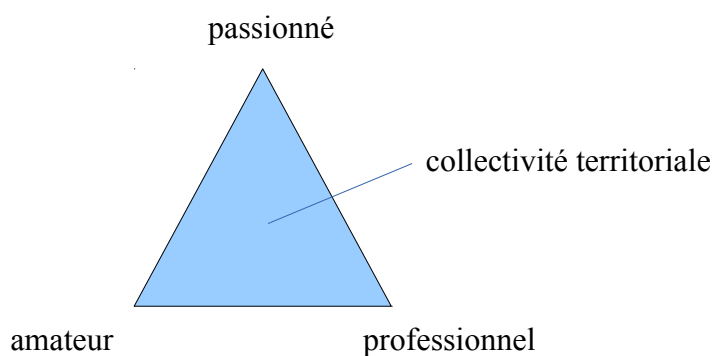
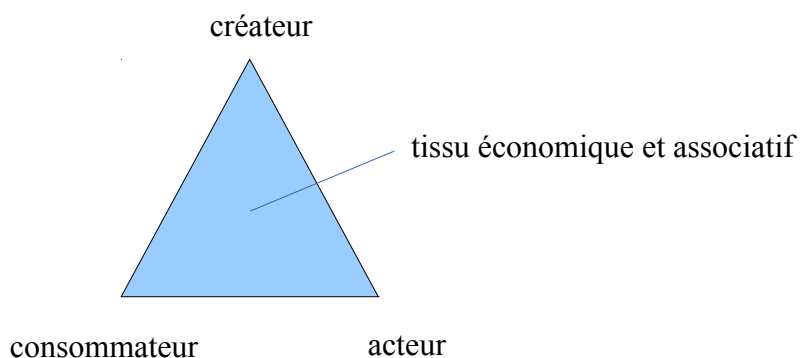
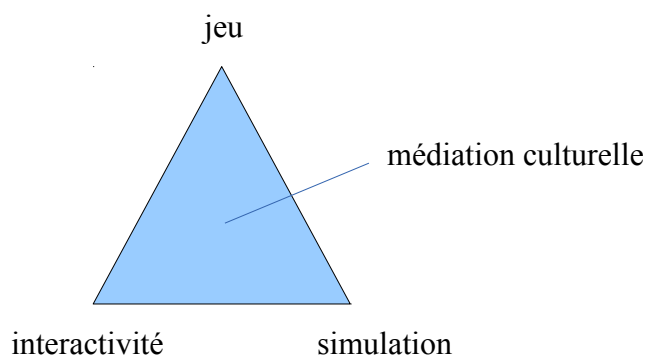
Les passionnés font un usage diversifié d'Internet à 97 % dans le cadre de leur passion, avec une prédominance pour le réseau social Facebook. Ce qui ne laisse pas de doute sur quelle façon est la plus appropriée pour communiquer auprès d'eux. Un questionnaire papier, ou par enquête dans le cadre des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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

1 - Ni loisir, ni divertissement, mais passion

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

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

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

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

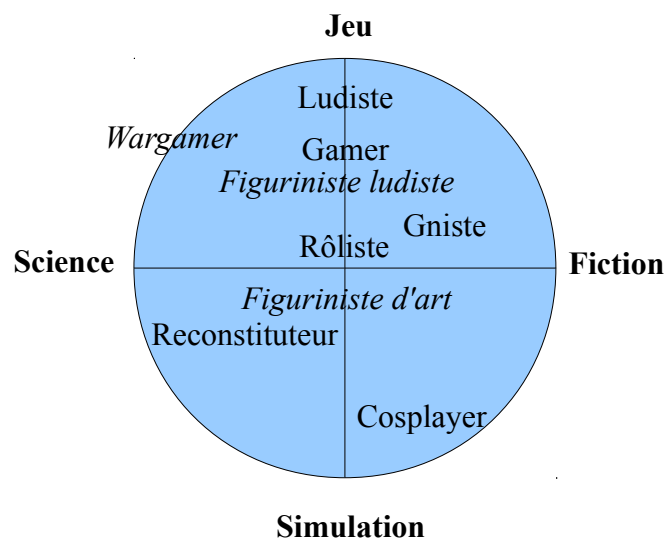
Afin de situer plus justement les Cultures de l'Imaginaire dans un champ culturel et un contexte nous avons posé un axe vertical Jeu / Simulation. Plus on se

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

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

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

Schéma N°1 - cartographie d'un inconscient collectif

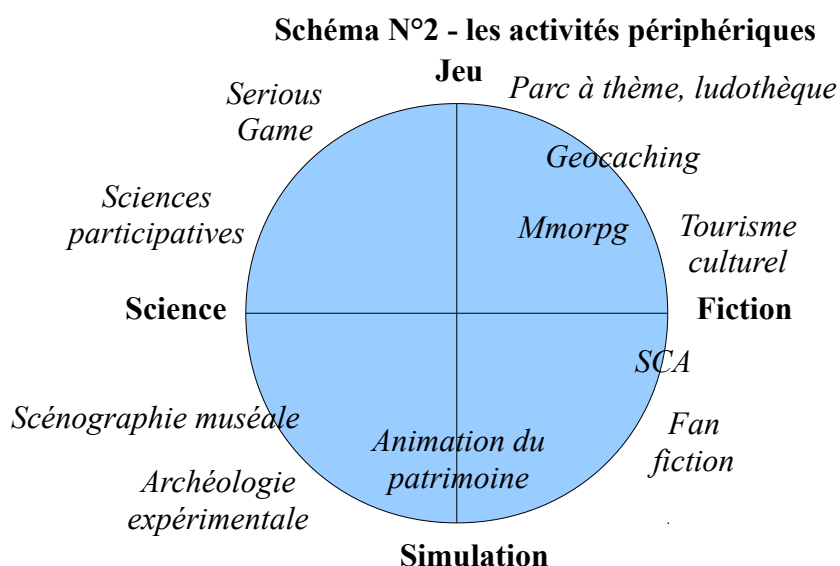


Le reconstituteur se situe dans une démarche entre la Science (au plus proche de l'Histoire) et la Simulation (la reconstitution la plus fidèle) tandis que le gniste pratique un jeu de rôle plutôt dans des univers de fiction, donc il se place entre le Jeu et la Fiction. Le cosplayer cherche la reconstitution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

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

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

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



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

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

(High and Low), entre culture et loisir, entre éducation et divertissement, au point d'avoir vu naître l'expression « edutainment », qui désigne la rencontre entre les préoccupations pédagogiques (education), et les moyens du divertissement (entertainment) sans oublier que la muséologie intègre à présent davantage les techniques participatives, ludiques, interactives et récréatives » (op cit, p259-261). C'est d'être une niche de l'edutainment qui caractérise les Cultures de l'imaginaire. Quant à l'archéologie expérimentale, citons Guédelon⁹⁸ qui fait l'objet de la construction à partir de rien d'un château, en utilisant les techniques du treizième siècle ou le musée des temps barbares (<http://bit.ly/17hKEJb>) de Marle (02). Les autres concepts autour du cercle ont déjà été pris en exemple. C'est en cela que l'animation du patrimoine, la scénographie muséale, et les sciences participatives peuvent être impactées par les Cultures de l'imaginaire. Et dans le chapitre douze de son livre, intitulé « Amis et bénévoles », Jean-Michel Tobelem, donne une clé pour les décideurs, de mise en œuvre de ces nouveaux types de loisirs et de tourisme culturels (op cit p133-139).

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

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

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

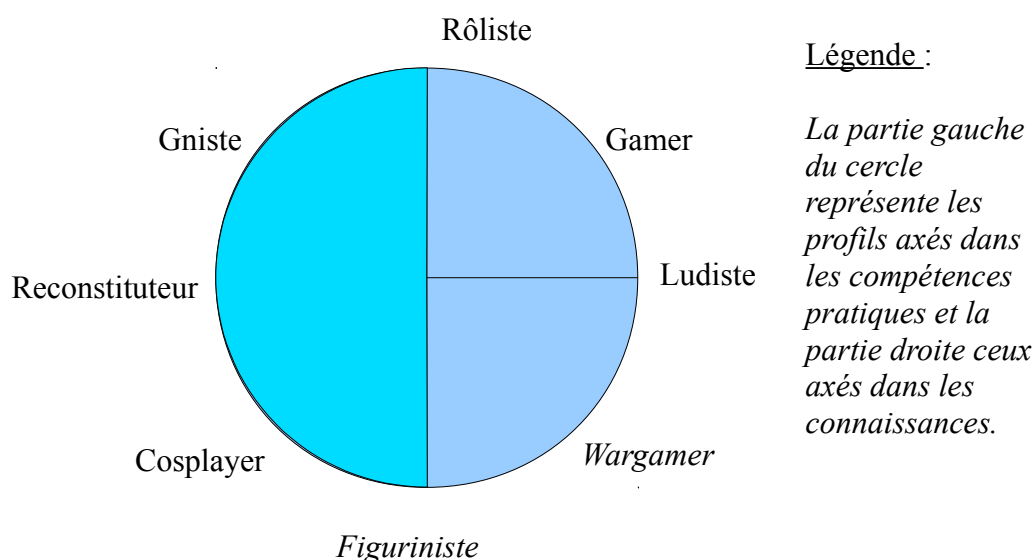
Les activités périphériques présentées sont donc des indicateurs pour aider une collectivité territoriale à orienter sa programmation culturelle entre propositions ludiques (Jeu) et reconstitution (Simulation), mais aussi entre culture scientifique (Science) et œuvres de fiction (Fiction) ou patrimoine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

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

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

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

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



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

2 - L'interactivité comme culture commune de rencontre

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

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

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

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

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

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

C/ Politiques culturelles, dispositifs, et acteurs

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

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

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

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

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

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

1 - L'Éducation artistique et culturelle

L'éducation artistique et culturelle (EAC) est une priorité gouvernementale¹⁰⁰.

Compte tenu des constats de la partie B/ du chapitre III de l'enquête par questionnaire on peut dire que les Cultures de l'imaginaire contribuent à l'éducation artistique et culturelle des individus. Si la vocation « éducation culturelle » semble évidente de par les apprentissages énumérés, les univers des littératures de genre qu'incitent à connaître les Cultures de l'imaginaire, il convient de développer notre argumentation en ce qui concerne l'« éducation artistique ». A part dans les ateliers socioculturels, tournages et montages vidéo, il n'existe pas d'activité formalisée proposant le développement de compétences qui se rapprochent de celles d'un scénariste et réalisateur de cinéma. Comme la personne interrogée dans le cadre de notre Entretien n°1, nous pensons que le travail préparatoire du meneur de jeu dans un jeu de rôle se rapproche du travail qu'effectue le metteur en scène de théâtre ou de cinéma¹⁰¹.

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

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

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

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

2 - Les financements

Tout aujourd'hui incite les associations à s'autonomiser financièrement, car les attributions de subventions baissent, toutes institutions publiques confondues¹⁰², et faire appel à des fonds privés, comme pour le mécénat, demande des compétences que les petites associations locales n'ont pas. Appels à projets et procédures de marchés publics se développent dans les collectivités publiques, mais le tissu associatif local ne suit pas en général et ce sont des opérateurs spécialisés qui s'intéressent à ces sujets. Des aides à la création existent, comme celle du CNC signalée dans l'Entretien n°3 page 17, mais il faut reconnaître que des clubs locaux aux fédérations représentatives du milieu des Cultures de l'Imaginaire, les initiatives sont rares, et les bénévoles informés des dispositifs de financement public le sont tout autant. La veille stratégique, le montage et l'instruction des dossiers est parfois l'obstacle insurmontable pour des passionnés porteurs de projets. Pourtant c'est un obstacle qui peut-être facilement levé si la collectivité met à disposition un fonctionnaire territorial apte à être identifié par les porteurs de projets comme interlocuteur privilégié, et qui serait en capacité de les accompagner dans leurs démarches.

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

3 - Les acteurs associatifs

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

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

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

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

4 - Les acteurs professionnels

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

Astrópia, op cit. p20.

Les histoires de réussite professionnelle et d'entrepreneuriat existent dans les Cultures de l'imaginaire, nous l'avons vu avec l'Entretien n°2, mais nous pouvons aussi citer l'Atelier Fantastic Art, qui est l'exemple typique d'un modèle associatif (fabrication d'armes et accessoires de GN) qui mue vers un schéma d'entreprise créative¹⁰³. C'est plus rare dans le milieu spécifique du jeu de rôle sur table¹⁰⁴.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ou des problèmes spécifiques, peuvent être remarqués aussi :

- Dans un communiqué¹⁰⁵ la FédéGN annonce qu'elle plaide depuis 2006 auprès du ministère de l'intérieur, pour le déclassement des lanceurs (de billes de peinture) de paintball ayant l'apparence d'une arme, classés en 4^{ème} catégorie.

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

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

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

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

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

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

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

Conclusion

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

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

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

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

reconstituer sous forme de performance artistique le tableau de Rembrandt, La Ronde de nuit, est selon nous la quintessence de ce que peuvent proposer les Cultures de l'imaginaire en terme de médiation culturelle¹⁰⁶.

Internet est en effet un média incontournable pour suivre et comprendre les évolutions dans ce domaine, et qui continuera certainement à aider les passionnés à populariser leur créativité ludique. En approfondissant dans les strates d'Internet plus éloignées des courants dominants de la Culture, il y a les cultures numériques, et parmi elles, les mondes persistants en trois dimensions. Grâce aux développements des solutions opensource (logiciels libres) pour accéder à ces univers, et aux développements technologiques incessants, peut-être que les passionnés trouveront encore plus de ressources à nourrir leur créativité dans des mondes paramétrables à souhait ? C'est sans compter avec leur capacité à échanger et à co-construire dans le concret, des terrains de jeu toujours plus sophistiqués, mais aussi plus réalistes, voire authentiques, car bâtis sur des relations interpersonnelles, bien réelles. L'accès pour tous à ces loisirs « augmentés » est un enjeu d'éducation populaire. A l'heure où les fédérations d'éducation populaire s'essouffent à vouloir entrer dans l'économie de marché, une nouvelle forme de loisirs participatifs est en train de voir le jour, spontanée, « connectée », avec une plus-value culturelle que seuls les avars de distinction¹⁰⁷ peuvent envier aux passionnés. C'est à ce titre que démocratiser la culture relève certainement aussi d'une démocratisation de l'Imaginaire.

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

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

Bibliographie

Ouvrages généraux

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

humaines, Paris; Bruxelles: De Boeck, 2003.

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

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

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

Politiques culturelles

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

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

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

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

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

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

Jeux de simulation

>> Jeux de rôle sur table

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

>> Jeux vidéos

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

Thèses et mémoires

>> Thèses

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

>> *Mémoires*

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

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

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

Revue et Journaux

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

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

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

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

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

- PETER, Christophe , Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents, Culture prospective 2007-2 (2007), p9.
- DONNAT, Olivier, Pratiques culturelles et usages d'internet, Culture études 2007-3, 2007, p12.

Films et documentaires

- GUÐMUNDSSON, Gunnar, Astróþia, film islandais, sortie 2007, sortie France 2009.
- PÉRETIÉ, Jean-Baptiste, La Revanche des Geeks, documentaire, première diffusion : Arte, 28 avril 2012.

Autres sources

>> *Jeux sérieux*

- Jeux sérieux, jeux vidéo, jeux électroniques et mondes virtuels au service de l'enseignement ?, Consulté le 19 juillet 2013, <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>.
- Serious Game Lab, Consulté le 25 juillet 2013, <http://www.seriousgamelab.org/>.
- InaGlobal - Jeu vidéo - Article - Les serious games, un objet en construction, Consulté le 25 juillet 2013, <http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/les-serious-games-un-objet-en-construction>.
- MAUCO, Olivier, Les serious games, entreprise d'auto-légitimation, Média Morphoses, Bry-sur-Marne, 2008, Consulté le 25 juillet 2013, <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28248>.

TABLE DES ANNEXES

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

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

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

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

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

Fait pour servir et valoir ce que de droit.

Reims, le 29 août 2013.

François Vanhille

Table des matières

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

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

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