

culture. 

Trente ans et toujours viking

Au Danemark, de plus en plus d'adultes consacrent leurs week-ends à des parties de jeux de rôle en pleine nature. Ils ne passent pas pour autant pour des ados attardés.

LOISIRS

—Politiken
(extraits) Copenhague

Ils ne s'attendaient pas à être assaillis sur le flanc droit. Mads Gottlieb, un Viking de 20 ans, a beau s'abriter derrière le large dos de ses compagnons en cottes de maille, son bouclier ne résistera pas longtemps aux lances et aux épées des chrétiens. Ceux-ci surgissent de toutes parts, le corps bien protégé par de lourds hauberts que recouvre un vêtement blanc orné d'une croix. A chaque coup encaissé, ils gémissent bruyamment.

"Dieu le veut !" hurle l'un des croisés. Il abat à la hache un Viking chevelu, ouvrant une brèche dans le mur de boucliers. Les Vikings sont désormais perdus. Tandis qu'un nuage de fumée s'étend sur le champ de bataille, ils tombent les uns après les autres. Mads Gottlieb prend un coup sur le côté et reste un moment comme suspendu dans son élan, au-dessus de l'herbe.

On se croirait sur le tournage d'un film historique, mais pas une goutte de sang n'est versée durant cette journée pluvieuse. Il y a tout au plus beaucoup de sueur, car la bataille est, à sa façon, assez réaliste telle qu'elle se livre sur cette plaine embrumée de Sagnlandet Lejre [le "pays de légende" de Lejre], un musée préhistorique en plein air situé au cœur du Seeland, à une cinquantaine de kilomètres de Copenhague, la capitale du Danemark. C'est ici que quatre cents hommes et femmes disputent une partie de jeu de rôle grandeur nature.

Nous nous trouvons projetés en 1176, dans un lointain passé légendaire. Avec leurs armes factices, inoffensives mais très réalistes, les derniers Vikings de Freya, déesse de la mythologie nordique, affrontent les croisés chrétiens d'Absalon, un célèbre évêque danois qui vécut de 1128 à 1201. La bataille a été imaginée pour l'occasion.

"Ce qui rend cette bataille si unique, c'est que nous combattons en formations. Ce n'est pas un simple affrontement comme dans les jeux de rôle pour enfants. La partie repose sur

une véritable stratégie guerrière", explique Adam Lau Ovesen. Ce Viking de 26 ans est, à la ville, étudiant en sciences politiques. Aujourd'hui, il est archer dans une "unité légère" dont la pluie de flèches peut "tuer" à grande distance.

Il y a aussi des groupes armés de lances ou de haches et des formations qui, contrairement à celle d'Adam Lau Ovesen, portent de lourds hauberts et heaumes, de grands boucliers, des épées. Elles sont plus difficiles à vaincre, mais ne peuvent se mouvoir rapidement si elles tombent dans une embuscade. "L'important est de penser tactique. Si le régiment d'hommes d'armes des chrétiens parvient au contact de l'un de nos régiments vikings équipés de petits boucliers, ils peuvent facilement enfoncer nos rangs, et nous sommes finis", précise Adam Lau Ovesen, tout en tripotant son carquois. Il porte le

Pas une goutte de sang n'est versée. Il y a tout au plus beaucoup de sueur

vêtement de l'archer : tunique de coton rouge et scapulaire jaune foncé autour du cou. Adam Lau Ovesen est un adulte, sa grosse barbe sombre est là pour le prouver. Et il n'est pas le seul. Car les jeux de rôle grandeur nature pour adultes sont un phénomène culturel qui prend de l'ampleur au Danemark.

"Les membres des associations sont de plus en plus âgés. A la fin des années 1990, il était rare de rencontrer des joueurs de plus de 25 ans. Aujourd'hui, beaucoup de joueurs actifs ont la trentaine", constate Claus Råsted, de l'association Rollespilsfabrikken [littéralement, La fabrique de jeux de rôle], qui organise la partie d'aujourd'hui. Le jeu est réservé aux plus de 16 ans ; le joueur le plus âgé a, nous dit-on, 55 ans. Il s'agit de l'une des plus grandes batailles de jeu de rôle pour adultes jamais disputées au Danemark.

Mais c'est loin d'être la seule. A travers tout le pays, grandes et

petites associations organisent régulièrement toutes sortes de jeux de rôle : tantôt sur fond d'univers magiques peuplés d'elfes et de démons, tantôt inspirés d'événements historiques comme la Seconde Guerre mondiale, tantôt de nature plus spectaculaire, avec, par exemple, des joueurs envoyés en camp de prisonniers qui subissent une contrainte psychologique et des interrogatoires, au point parfois de rentrer chez eux en pleurs. "Le jeu de rôle est un support au même titre que le cinéma, le théâtre, le chant et la littérature. C'est une manière de raconter et de vivre une histoire", insiste Claus Råsted. Il observe un changement depuis cinq ans : la participation des adultes aux jeux de rôle est mieux acceptée socialement. Et, alors que ceux-ci étaient auparavant classés comme une variante du théâtre ou du sport, ils constituent désormais un genre à part entière. Mais, pour beaucoup, ce n'est pas un phénomène culturel à prendre vraiment au sérieux. Ce qui, selon Claus Råsted, est une erreur. "Nous avons réussi à imposer le phénomène comme un hobby pour enfants, bénéfique pour l'esprit, le corps et l'imagination. C'était une première étape. Reste maintenant à faire comprendre aux gens que cette expérience culturelle concerne aussi largement les adultes. C'est autre chose que de lire un livre, regarder un film ou écouter une émission de radio : le jeu de rôle, ça se vit."

De l'autre côté du champ de bataille de Lejre, des soldats chrétiens sont occupés à faire des tractions. Le métal des hauberts cliquette. "Ils sont punis pour avoir battu en retraite trop rapidement lors de la dernière bataille", rigole Maja Løvbakke, qui s'offre une pause dans l'herbe mouillée après le premier affrontement. Cette croisée de 22 ans, étudiante en biologie moléculaire dans le civil, se lève aussitôt lorsque l'évêque Absalon appelle ses troupes au rassemblement. La deuxième bataille approche, et les croisés se rangent derrière le porte-drapeau du régiment.

"Je suis fier d'avoir des guerriers aussi courageux. Aujourd'hui est un grand jour", hurle Absalon. "Un



↑ Ici à Sagnlandet Lejre, près de Copenhague, en avril 2012. Photos Morten Langkilde

Phénomène

"Les jeux de rôle grandeur nature sont l'un des passe-temps les plus populaires au Danemark", affirmait récemment *Time*. Le magazine américain évalue à 100 000 le nombre de joueurs, "pas mal pour un pays qui, avec ses 5,5 millions d'habitants, est moins peuplé que l'Etat de l'Indiana", et suffisant, en tout cas, pour faire du royaume la référence mondiale du jeu de rôle. "Est-ce de vivre dans un si petit pays, où l'hiver dure si longtemps ? Les Danois sont un peuple sociable et ouvert. Et les jeux de rôle constituent un passe-temps attrayant, avec le degré d'interaction qu'ils impliquent entre joueurs", observe *Time*. A titre de comparaison, en France, le nombre de joueurs est évalué à 40 000.

Trois modes de jeu

Au jeu de rôle, il n'y a ni perdant ni gagnant. Le jeu se déroule dans un univers fictif. L'objectif de chaque participant est de faire évoluer l'intrigue et de faire vivre le personnage qu'il interprète.

SUR TABLE

Apparus dans les années 1970 avec, entre autres, *Donjons et Dragons*, les jeux de rôle se pratiquent autour d'une table à l'aide de dés de formes diverses. Souvent situées dans des mondes dits "médiévaux fantastiques" (inspirés par des auteurs comme J.R.R. Tolkien ou R.E. Howard), les parties peuvent durer quelques heures ou s'étaler sur des semaines, voire des mois. Proche de la pièce de théâtre improvisée, le jeu évolue, mû par les digressions narratives ou les prises de décision. Le maître du jeu se charge d'orchestrer les situations mises en scène.

GRANDEUR NATURE

Les jeux de rôle grandeur nature (GN) se sont développés à la fin des années 1970. Si le principe est le même que pour les parties autour d'une table, les joueurs se déguisent pour représenter leurs personnages, et plusieurs maîtres du jeu encadrent le déroulement de l'intrigue.

SUR INTERNET

C'est sous la forme de jeux vidéo que les jeux de rôle sont aujourd'hui le plus souvent pratiqués. Grâce au développement des jeux vidéo multijoueurs en ligne (Mmorpg) comme *World of Warcraft*, les protagonistes peuvent désormais être des millions à évoluer dans le même monde virtuel.

grand jour... pour mourir", commente à voix basse l'un des croisés, tandis qu'une femme coiffée d'un heaume rappelle à ses compagnes de combat, en plissant les yeux, le "méchant regard d'ex-petite amie" qu'elles doivent adresser aux Vikings. Aux cris de "Dieu le veut", ils se ruent tous en direction de la masse bigarrée des Vikings qui les attendent dans le paysage brumeux, devant eux. Ils ont beau être ennemis mortels, ils ont tous quelque chose en commun. Outre le spectacle et la participation au jeu lui-même, une grande partie du plaisir réside dans les préparatifs de la bataille : rassembler une équipe de partenaires, se familiariser avec le langage, les conditions de vie et le costume de la période historique, confectionner des tuniques, des robes et des hauberts à longueur de soirées. "Si les participants n'ont pas fait de recherches historiques, arrivent avec des costumes inadaptés et parlent un jargon incorrect, tout est raté. Mais, comme ce sont eux qui donnent vie à l'événement, ils s'investissent beaucoup dans le visuel, dans les attitudes à adopter, dans le langage", raconte Claus Råsted. Le but est aussi de

passer un bon moment avec les autres joueurs, une fois les batailles terminées et les épées rangées. Le jeu de rôle se poursuit tout au long du week-end, avec repas vikings et rituels à la fois païens et chrétiens avant et après le combat, l'apothéose étant une grande fête commune le samedi soir - en civil.

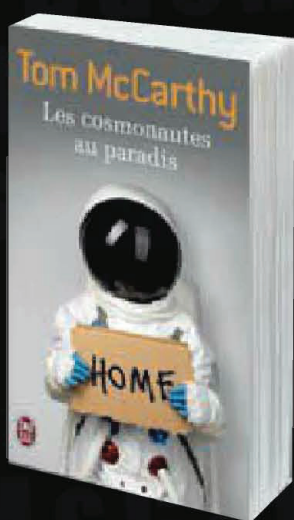
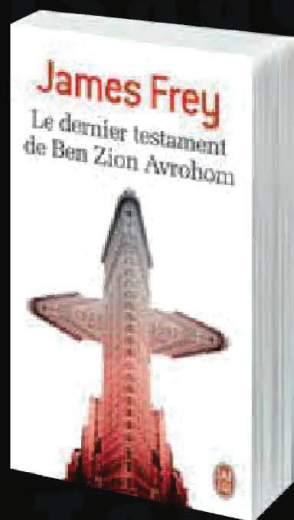
Mais, avant que la fête commence, il reste une bataille épique à livrer. "Tu es mort, Mads ?" chuchote le journaliste de *Politiken* au Viking qui semble sur le point de rejoindre le groupe des joueurs déjà morts. Mads Gottlieb se redresse et jette un oeil vers la masse désordonnée de Vikings et de chrétiens. "Pas encore", répond-il. Il jette au sol son fourreau et se rue de nouveau dans la foule des combattants, l'épée brandie. Pendant un moment, il se trouve aspiré par la masse bigarrée et sonore qui ondule d'avant en arrière. Le revoilà soudain. A nouveau touché sur le côté, il se redresse en chancelant, recule d'un pas pour tenter de parer le coup suivant, mais - trop tard ! - cette fois il s'écroule lourdement dans l'herbe mouillée.

—Mette Lützhøft

"C'est autre chose que de lire un livre ou de regarder un film : le jeu de rôle, ça se vit"

"Si les participants n'ont pas fait de recherches historiques, arrivent avec des costumes inadaptés et parlent un jargon incorrect, tout est raté"

ILS ONT CHOISI J'AI LU.
POURQUOI PAS VOUS ?



PARUTION
LE 10 OCTOBRE 2012

WWW.JAILU.COM

