

# Récapitulatif des rôles et responsabilités des différents comités du Duché de Bicolline en lien avec la nouvelle culture d'organisation du jeu

Mai 2022



## TABLE DES MATIÈRES

Table des matières .....	i
<b>Présentation générale.....</b>	<b>1</b>
Nouvelle culture d'organisation du jeu.....	1
Fondements et objectifs inspirés de la mission du Duché de Bicolline.....	2
<b>Comité Vision et direction du jeu.....</b>	<b>2</b>
Vision et orientation.....	2
Mandat et grands axes d'influence.....	2
Composition et membres actuels (2022).....	3
<b>Équipe de gestion du jeu.....</b>	<b>3</b>
Vision et orientation.....	3
Mandat et grands axes d'influence.....	3
Composition et membres actuels (2022).....	4
<b>Comité consultatif.....</b>	<b>4</b>
Vision et orientation.....	4
Mandat et grands axes d'influence.....	4
Composition et membres actuels.....	5
<b>Maîtres de jeu.....</b>	<b>5</b>
Vision et orientation.....	5
Mandat et grands axes d'influence.....	5
Composition et membres actuels (2022).....	6
<b>Comité Terrain et activités.....</b>	<b>7</b>
Vision et orientation.....	7
Mandat et grand axes d'influence.....	7
Composition et membres actuels (2022).....	7
<b>Comité Archives historiques.....</b>	<b>8</b>
Vision et orientation.....	8
Mandat et grand axes d'influence.....	8
Composition et membres actuels (2022).....	8

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

En cas de différences entre les versions française et anglaise du présent document, le texte français prévaut.

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

### NOUVELLE CULTURE D'ORGANISATION DU JEU

2020 et 2021 furent deux années de réflexion qui permirent de prendre un peu de recul sur la façon dont le jeu géopolitique était géré. Une nouvelle culture d'organisation du jeu, qui mise sur la collégialité et les échanges constructifs, a été mise sur pied afin d'enrichir le jeu géopolitique dans son ensemble. Cette nouvelle culture a été conçue pour impliquer un plus grand nombre de personnes et membres de la communauté à travers des comités qui veilleront non seulement à la direction du jeu, à sa gestion et à ses règlements, mais également à son application terrain à travers les maîtres de jeu et leurs équipes.

Il est primordial que le jeu soit plus organique dans sa structure opérationnelle et que celui-ci puisse profiter de la richesse, de la créativité et de la maturité d'une communauté de jeu comme la nôtre quant à son apport et créativité.

Nous sommes ainsi convaincus que le Duché de Bicolline offre une expérience immersive unique et nous croyons qu'ensemble, nous sommes en mesure d'assurer que notre passion soit et demeure le jeu des jeux.



## FONDEMENTS ET OBJECTIFS INSPIRÉS DE LA MISSION DU DUCHÉ DE BICOLLINE

Bicolline, c'est avant tout...

- Un jeu accessible et inclusif pour tous;
- Un jeu qui met les relations humaines en avant-plan;
- Un jeu qui encourage la créativité et l'implication des participant(e)s;
- Un jeu international qui tisse les ponts entre les diverses communautés d'intérêt;
- Un jeu qui repose et qui est intimement lié au terrain physique du Duché de Bicolline;
- Un jeu qui encourage les liens et la solidarité au sein de sa communauté;
- Un jeu qui est fait pour donner et avoir du plaisir avant tout.

Le Duché de Bicolline permet à quiconque d'être l'incarnation vivante de son imaginaire et fournit l'opportunité de pouvoir évoluer pleinement dans un environnement unique qui transcende la réalité.

## COMITÉ VISION ET DIRECTION DU JEU

### VISION ET ORIENTATION

Permettre d'être l'incarnation vivante de son imaginaire et de le vivre pleinement dans un lieu unique qui transcende la réalité.

### MANDAT ET GRANDS AXES D'INFLUENCE

Situé au sommet de l'organigramme, le Comité Vision et direction du jeu a pour tâche de coordonner le travail des différentes équipes impliquées dans la gestion du jeu géopolitique et également d'assurer la cohérence des interventions des comités avec la vision et la mission principale du Duché de Bicolline. Ce comité veille à ce que l'éthique et la vision du jeu demeurent alignées sur les fondements et objectifs inspirés de la mission du Duché de Bicolline.

Afin de rencontrer son objectif, le Comité Vision et direction du jeu a défini un cadre de travail précis :

- Encadre la création et l'application des règles du jeu géopolitique (tant terrain que virtuel) et tranche en cas de divergence d'opinion entre les comités.
- Supervise le développement des différents outils et accessoires utilisés dans le jeu (illustrations, plateforme, cartes, solars, etc.).
- Rédige et maintient la genèse et l'historique du monde antérieur aux participants.
- Soutient les maîtres de jeu et est responsable des budgets de création.
- S'implique auprès des maîtres de jeu dans la rédaction des grandes trames narratives.

## COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS (2022)

- Un membre de la Coopérative du Duché de Bicolline – Olivier Renard.
- Un représentant du Comité consultatif – Dominic Renaud.
- Un représentant de l'Équipe de gestion du jeu – David Huneault (par intérim).
- Un représentant des maîtres de jeu – Francis Bonenfant.
- Un représentant de la Coordination Jeu de la Bataille 1022 – Staacy Lee McKenzie.
- Un animateur (sans droit de vote) – Étienne Simard.

## ÉQUIPE DE GESTION DU JEU

### VISION ET ORIENTATION

Assurer la gestion du jeu géopolitique et la bonne gestion des comptoirs, bureau des greffes et autres points de services.

### MANDAT ET GRANDS AXES D'INFLUENCE

Un jeu de l'ampleur de Bicolline nécessite une gestion rigoureuse pour son maintien, sa cohérence et son développement. L'Équipe de gestion du jeu opère la mécanique, en grande partie invisible, se trouvant dans les coulisses de notre jeu. Elle assure également la bonne opération des différents comptoirs, bureau des greffes et de tous les points de service nécessitant une interaction entre les participants et la plateforme virtuelle. L'Équipe de gestion du jeu sera donc appelée à collaborer régulièrement avec les différents comités impliqués dans le jeu géopolitique.

Gardien de l'équilibre, c'est également à l'Équipe de gestion du jeu que revient la tâche de :

- Déterminer le niveau de « l'économie virtuelle » du monde du Duché de Bicolline.
- Voir à la mise en application des règles du jeu géopolitique.
- Assurer les mises à jour des actions effectuées par les participants.
- Fournir aux maîtres de jeu, aux coordonnateurs de la Bataille et au Comité Terrain et activités les avoirs et richesses à introduire dans notre économie à travers les activités annuelles (cartes et solars).
- Superviser l'équipe des greffiers et s'assurer du fonctionnement et de la pérennité des greffes et autres comptoirs.
- Assurer la tenue et le fonctionnement des différents comptoirs du Duché de Bicolline.
- En collaboration avec une équipe en soutien :
  - Assurer la gestion de certaines actions en lien avec les personnages (création d'un nouveau personnage, changement de guilde, changement de croyance, etc.);
  - Effectuer les mises à jour de la plateforme virtuelle à la fin de chaque saison;
  - Préparer les avoirs annuels des participants.

## COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS (2022)

- Un Coordonnateur salarié de la coopérative du Duché de Bicolline – David Huneault (par intérim).
- Un Responsable des greffes et comptoirs – Josée-Anne Bilodeau.
- Un représentant du Comité consultatif – Édouard Beirnaert.
- Une personne-ressource reliée au développement de la plateforme virtuelle et de la programmation – Affordance (sous-traitant).

## COMITÉ CONSULTATIF

### VISION ET ORIENTATION

Agir en tant que personnes ressources pour les règlements du jeu géopolitique: intégration, balancement, clarifications et réflexions.

### MANDAT ET GRANDS AXES D'INFLUENCE

Le Comité consultatif a été mis en place afin de répondre aux besoins grandissants que requièrent la compréhension et l'application des règles de notre jeu géopolitique. Cette facette de notre univers est unique au monde : aucun jeu immersif n'a jamais tenté de fusionner deux entités distinctes, mariant les actions posées par un participant directement sur le terrain et ses actions dans un univers désincarné et virtuel. Le jeu de Bicolline, tel qu'il est aujourd'hui, est l'aboutissement de plus de 25 années de développement, d'ajustement et de gestion.

Ce travail est colossal, le balancement des règles du jeu est un chantier en perpétuelle évolution qui doit être adressé sans relâche afin de maintenir la vision initiale de l'univers du Duché de Bicolline.

De manière à mieux cibler les forces et les failles du système de jeu actuel, le Comité consultatif a pour tâches de:

- Être les gardiens des règlements du jeu et être en charge de son balancement.
- Être en charge de l'intégration de nouveaux règlements et être responsable des modifications jugées nécessaires.
- Agir comme arbitre lors d'une mésentente dans l'analyse des règlements entre deux ou plusieurs partis et émettre une décision qui fera jurisprudence.
- Maintenir une communication ouverte et transparente entre l'organisation du Duché de Bicolline et les participants.

Les mandats remis au Comité consultatif sont actuellement les suivants :

- Rédiger des propositions de clarifications sur certaines règles existantes et de leur mise en application.
- Conserver les grandes composantes du jeu actuel afin d'assurer sa stabilité et sa continuité.

- Simplifier les règlements du jeu actuel de façon significative pour:
  - Faciliter la consultation des règlements;
  - Faciliter la gestion du jeu.
- Lorsque requis, réaliser des sondages afin d'identifier les changements nécessaires au bon fonctionnement du jeu géopolitique et cibler les modifications souhaitées par la communauté.
- Lorsque requis, valider les changements généraux proposés auprès de la communauté par le biais groupes de discussion (*focus groups*).
- En collaboration avec les maîtres de jeu et l'Équipe de gestion du jeu :
  - Réfléchir constamment au jeu terrain et comment le jeu géopolitique peut l'améliorer et l'alimenter;
  - Analyser les impacts d'une modification souhaitée sur l'ensemble du jeu géopolitique;
  - Rédiger des propositions d'ajout de nouvelles règles ou de retrait de règles existantes dans le but d'améliorer la qualité du jeu terrain (ajout ou refonte majeure d'une sphère, par exemple).

## COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS

- Pascale Beauregard
- Edouard Beirnaert
- Marc-Antoine Deragon
- Julien Grenier
- Étienne Ouimet
- Dominic Renaud

## MAÎTRES DE JEU

### VISION ET ORIENTATION

Donner vie à l'imaginaire et concrétiser les idées et projections que portent les participants afin de créer des liens et des connexions qui enrichissent le jeu dans son ensemble.

### MANDAT ET GRANDS AXES D'INFLUENCE

Les maîtres de jeu sont ceux qui donnent vie à l'imaginaire et qui concrétisent les idées et projections que portent les participants. Ils sont attentifs aux différentes sensibilités des groupes de participants afin de créer des liens et des connexions qui enrichissent le jeu. Ils sont responsables du contact avec les participants.

Chaque maître de jeu aura sous sa responsabilité une ou plusieurs sphères de notre jeu qu'ils feront vivre et évoluer. Ils développent les grandes trames narratives de notre univers et leur donnent vie à travers les activités qu'ils développent avec leurs équipes respectives. Ils s'occupent également

d'alimenter et mener à terme les trames existantes. Les maîtres de jeu auront également le mandat de produire un certain nombre d'activités au courant de l'année, qui définiront l'offre d'événements proposée dans le calendrier du Duché de Bicolline.

Les maîtres de jeu ont toute la latitude nécessaire pour inventer, créer et mettre en jeu de nouveaux éléments scénaristiques ou physiques (artefacts, objets magiques, nouvelles informations concernant une partie de notre monde, profil d'un nouveau personnage non-joueur, etc.).

Les maîtres de jeu travailleront en collégialité, partageront l'information et se consulteront : ils sont après tout au service d'un seul et même univers de jeu. Ils auront comme mandat de :

- Faire vivre les sphères de jeu dont ils ont la charge au travers différentes trames narratives ou activités spéciales.
- Encadrer, soutenir et accompagner les initiatives des participants qui enrichissent la communauté et le jeu.
- Encourager et développer les relations avec les participants intéressés par ses sphères de jeu.
- Être en charge des courriers ducaux de leurs sphères.
- Travailler en équipe avec les autres maîtres de jeu pour:
  - Effectuer des rapports sur les faits importants de ses sphères et les partager aux autres maîtres de jeu, à l'Équipe de gestion du jeu et, lorsque pertinent, au Comité Archives historiques;
  - Élaborer les trames narratives de l'ensemble de la programmation annuelle, y compris la Grande Bataille et le Bal Pourpre;
  - Effectuer des suggestions aux différents comités pour tout ajustement en lien avec le jeu terrain.

Cette grande liberté d'invention et de créativité nécessite un travail d'équipe avec, entre autres, le Comité consultatif et l'Équipe de gestion du jeu, tout dépendant de l'idée avancée et de l'impact que celle-ci pourrait avoir sur le jeu géopolitique.

## **COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS (2022)**

- Charles Bilodeau – Magie / Occulte
- Francis Bonenfant – Maritime / Clandestin
- Martin Champagne – Exploration / Arts
- Nicolas Côté-Saucier – Croyance / Politique
- David Huneault – Militaire / Commercial



## COMITÉ TERRAIN ET ACTIVITÉS

### VISION ET ORIENTATION

Gérer tous les aspects logistiques inhérents à l'organisation d'un jeu de guerre répondant aux standards du Duché de Bicolline.

### MANDAT ET GRAND AXES D'INFLUENCE

Avant chaque activité de guerre organisée par le Duché de Bicolline, les membres de l'équipe ont pour tâche de :

- Intégrer la trame narrative développée par les maîtres de jeu au document de l'activité.
- Déterminer les mécaniques de jeu qui seront utilisées durant la journée.
- Planifier le déroulement de l'activité et mettre en place son horaire.
- Recruter les maréchaux et planifier leurs tâches et horaires.
- Effectuer toutes les tâches de préparation nécessaires au déroulement de la journée.

Lorsque la guerre bat son plein, la présence du comité est essentielle pour assurer le bon déroulement de l'activité. Afin que tous s'amuse dans un environnement sécuritaire et dynamique, le Comité Terrain et activités s'assure que :

- Le déroulement de l'activité se conforme à l'horaire établi.
- Les règles sont bien appliquées et bien assimilées par les participants.
- Les résultats des jeux de guerre sont comptabilisés et affichés après l'événement.
- Les gains liés à une victoire sont transmis aux différents fronts.
- Les réflexions et les discussions entourant les règles et mécaniques de combat sont menées et les changements apportés lorsque nécessaire.

### COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS (2022)

- Le Coordonnateur des activités du Duché de Bicolline : Vincent McNicoll.
- Camille David Dupuis.
- Sébastien Ducharme.
- Nicolas Lawson.
- Staacy Lee McKenzie.

## COMITÉ ARCHIVES HISTORIQUES

### VISION ET ORIENTATION

Mettre en valeur la richesse de l'univers de Bicolline et son patrimoine vécu, initié par l'organisation et développé par la communauté au travers des années.

### MANDAT ET GRAND AXES D'INFLUENCE

Le Comité Archives historiques cherche à encourager l'intégration et la mise à disposition de la connaissance historique dans la communauté afin d'offrir une vision globale et riche de cet univers fantastique en évolution constante depuis plus de 25 ans.

Le comité veille à ce que chaque région du monde de Bicolline soit riche en récits et historiques. Il doit avoir une posture inclusive face à la créativité de la communauté, mais également assurer une continuité et cohérence avec l'histoire de l'univers de Bicolline. Le comité s'assure donc que les histoires marquantes, récits et légendes émanant de la communauté, scénaristes ou anciens maîtres de jeu de Bicolline trouvent écho et soient collectés, répertoriés et diffusés grâce aux recueils régionaux ou classés dans les Grandes Archives du Duché (bâtiment physique).

### COMPOSITION ET MEMBRES ACTUELS (2022)

- Un membre de la Coopérative du Duché de Bicolline – Olivier Renard.
- Jean-François Barbeau.
- Christiane Carrère.
- Denis Lafond.
- Staacy Lee McKenzie.
- Alexandre Simard.