



Manifestations

Nouveautés

- ▶ [La FFJdR](#)
- ▶ [Le Jeu de Rôle](#)
- ▶ [Coin des rôlistes](#)
- ▶ [Coin des assos](#)
- ▶ [Carte du site](#)
- ▶ [Forums](#)
- ▶ [Nous contacter](#)

## La Lettre de la FFJdR - Numéro 2, octobre 1997

### Éditorial

Voici le numéro deux du bulletin interne de notre fédération. Vous y trouverez, nous l'espérons suffisamment d'infos pour vous aider à défendre ce loisir qu'est le jeu de rôle mais, aussi, à vous amuser car, s'il est utile de défendre un passe-temps qui ne bénéficie, actuellement, d'aucune reconnaissance, il ne faut pas oublier pourquoi nous l'apprécions tous : instrument de plaisir ludique. Avec ce deuxième numéro, la Lettre continue son bonhomme de chemin grâce à la contribution de chacun et nous vous donnons déjà rendez-vous pour le n°3. Nous attendons donc vos articles, demandes et suggestions dès aujourd'hui car un numéro ne se prépare pas la veille au soir (quoique...) et, pour ceux d'entre vous qui y ont accès, nous vous retrouverons sur le site de la FFJdR pour des infos perpétuellement mises à jour. Bonne lecture !

- L'EQUIPE DES J.B. (JOYEUX BENEVOLES...:-) -

### Les Journées Nationales du Jeu de Rôle

L'objectif des Journées Nationales du Jeu de Rôle est d'offrir un rendez-vous annuel pour faire découvrir le JdR au grand public à l'occasion, par exemple, de l'organisation de "portes ouvertes" dans les clubs ou d'autres manifestations propices à l'initiation. Il s'agit donc de proposer à tous les clubs et associations de France (et de Navarre ou d'ailleurs) de mettre en place une animation annuelle qui fera parler du JdR dans la presse locale et nationale, d'ouvrir leur porte au public afin de faire découvrir à un maximum de personnes ce qu'est le jeu de rôles en leur permettant de participer à des parties d'initiation. L'année 1997 est donc une année test afin que, avec les associations qui ont bien voulu se prêter au jeu, nous puissions déceler les problèmes éventuels (et les points positifs aussi) et que nous prenions date pour 1998. Les associations intéressées peuvent déjà prendre contact avec nous car une manifestation se décide souvent un an à l'avance.

- Sybille -

### Ceux qui ont bien voulu se prêter au jeu

A Longjumeau L'association **Lords of Darkness** et le **Comité Départemental Essonnien de Jeu de Rôles et de Simulation** organisent le samedi 18 octobre de 14h à 23h une journée portes ouverte. C'est l'occasion pour les parents, les enseignants ou les élus locaux de venir trouver une réponse aux questions qu'ils se posent sur cette "drôle" d'activité. Quant aux joueurs, ils pourront découvrir l'association longjumelloise Lords of Darkness qui, depuis plus de quatre ans, pratique jeux de rôles, wargames, Magic, Jeux de plateau, peinture sur figurines... Au programme : AD&D, Cthulhu, Vampire, Shadowrun, Star Wars, Warhammer Battle, Formule Dé,

Magic.... et tout ce que vous voudrez !! RdV : Espace Aragon, rue Léontine Sohier, 91160 Longjumeau. Pour venir : RER C station Longjumeau ou Autoroute A6 sortie Longjumeau. Contact : Grégory Janer, 120, rue Championnet, 75018 Paris, Tél 01.42.64.81.25 ou 06.08.13.98.06

2ème Journées des Jeux (18 -19 octobre) à la **Ludothèque de Boulogne Billancourt** Championnat de wargame, de diplomatie, Magic, figurines et Jeux de rôle. Denis Gerfaud présentera son nouveau jeu en exclusivité le dimanche, à partir de 14:00. La FFJdR y tiendra un stand et accueillera les non-rôlistes (information, initiation). Pour tout renseignement : Ludothèque, 22 rue de la belle feuille, 92100 Boulogne-Billancourt, Tél 01 55 18 45 49

**Simuleurs de l'Étoile Noire** (18 et 19 octobre), Sennecey-le-Grand Journées Portes Ouvertes JdR et rassemblement de TOUS les représentants des clubs et associations JdR de la Saône et Loire. Pour tout renseignement : Les Simuleurs de l'Étoile Noire, Tél 03 85 44 75 01 ou Amalricgp@aol.com.

**Les Errants** (18 octobre) Maison pour tous, 10300 Sainte Savine. Deux conférences : A 15h00 : Créatures Oubliées par Claude Lecouteux, professeur à la Sorbonne. Les nains, les géants, les loups-garous, les vampires et le cauchemar. Le but étant de faire un parallèle entre ces thèmes et les légendes locales, base des scénarios ambiance de la convention qu'ils organisent la semaine suivante. A 17h30 : Les dangers du Jeu de Rôle par Frédéric Sandre de l'association Psychologie d'Aujourd'hui. Les dangers marginaux mais tout de même réels que peut présenter le JdR pour certaines personnes psychologiquement faibles. Elle s'adresse surtout aux gens ne connaissant pas le JdR mais également aux rôlistes confirmés. Son but est de montrer d'où peuvent venir les troubles et comment agir pour écarter tout risque. Elle contribuera à montrer que les rôlistes sont des gens responsables et équilibrés tout en promouvant l'image du club ainsi qu'à une information sur le JdR, tant il est vrai que si notre passion est décriée, c'est plus par ignorance du sujet que parce qu'elle crée de réels problèmes. Renseignements : Valéry Choisel au 03 25 41 22 59 Entrée : 10 Fr.

## Nous y étions...

### Forum des Associations, La Garde

Dimanche 7 septembre 1997 La Garde, ville de 25000 habitants. La FFJdR a été conviée par le Mas de la Beaussière à tenir un stand de présentation du jeu de rôle et des actions de la fédération. Après diverses réunions de travail avec les organisateurs de la manifestation et les responsables des stands, nous négocions un stand de deux tables. Cette manifestation regroupe les associations de la ville et nous sommes donc au coeur d'un tissu associatif riche et varié. Ici pas de manifestation spécialisée. Nous sommes une association au milieu d'autres associations. C'est surprenant au premier abord, mais cela permet de démontrer que nous sommes une association responsable et citoyenne capable de fournir à la ville des activités respectables. Installation des affiches, présentation des photos de diverses manifestations locales, des documents photocopiés et des pièces d'équipement de Grandeur Nature qui viennent agrémenter le stand. La manifestation commence à 9:00 mais, dès 8:30, des discussions commencent avec des membres d'associations voisines. A partir de 9:00, ouverture officielle des stands et, à 10:30, inauguration avec balade des notables locaux qui viennent nous encourager et nous serrer la main. Toute la journée, des "animations" des associations folkloriques de danses et de théâtre font de ce type de manifestation une expérience irremplaçable. Le meilleur fut d'essayer d'expliquer à une brave

mamie à quoi jouait son petit-fils alors que la fanfare municipale faisait le tour des stands. La manifestation se terminera à 18:30 (19:00 pour fermer le stand). Pour redevenir sérieux, cette manifestation était nécessaire. Je reste persuadé que la centaine de personnes que nous avons renseigné sur le jeu de rôle, sur la fédération, sur les associations locales ou nationales sont reparties avec une vision plus juste que celle fournie par les médias sur notre activité. Quelques personnes tout d'abord interrogatives ont même signé la pétition au final. Ils nous ont félicités de notre action de terrain d'explication et de présentation d'une activité qu'ils avaient vue déformé par la télévision. Un club gardéen a même eu, grâce à nous, une adhésion. Nous avons pu discuter avec des élus qui approuvent notre travail et les présidents d'associations locales vont les revoir. Ce type de travail, pour ingrat qu'il semble être de prime abord, est indispensable au développement de notre activité. Un bilan plus que positif : - une majorité des gens avec qui nous avons parlé connaissait le jeu de rôle - notre activité est très mal connue du public qui ne peut en donner une définition précise - les gens éprouvent de la sympathie pour ceux qui, comme nous, essayent de sortir notre loisir du ghetto culturel dans lequel il "est enfermé" - les médias ont eu un impact très fort sur le public et les traces sont profondes En résumé, je le referais et il y a vraiment encore du boulot à faire.

- *Patrick Requier* -

## **Ludopolis, Marseille**

4 et 5 octobre Nouveau stand pour la FFJdR. Un peu différent cette fois. Ludopolis est un "salon des jeux et des nouvelles technologies" au coeur même de la Foire de Marseille. Organisé par l'association marseillaise OPALE, cette manifestation a l'avantage d'attirer vraiment le grand public. Regret des organisateurs : les emplacements sont trop chers et les jeux ne sont que peu représentés alors que les nouvelles technologies (comprendre téléphones portables) nous envahissent. Mais un salon des jeux est une initiative malgré tout très agréable et nous ne pouvons que faire en sorte qu'elle se reproduise.

- *Sybille* -

## **Initiatives diverses**

### **Pétition au C.S.A.**

En juillet dernier, nous lançons l'idée d'une pétition réclamant aux médias une information objective sur le jeu de rôle. Une vision qui ne soit pas faussée par les fictions ou les émissions diffusées sur différentes chaînes de télévision (cf. notre n°1). Depuis, grâce à l'aide de nos personnes ressources, des rôlistes membres et non-membres de la FFJdR et de la société d'édition Multisim, cette pétition a été largement diffusée dans les boutiques spécialisées et les clubs. Afin de permettre aux clubs d'entamer leur rentrée tout en leur laissant le temps de participer à cette action, nous avons décidé de reculer l'échéance de retour des formulaires de signatures au 15 novembre 1997. Ceci nous permettra également de recueillir quelques signatures supplémentaires lors du salon parisien du Monde du jeu, début novembre. Vous disposez donc encore de quelques semaines pour recueillir vos dernières signatures. C'est la dernière ligne droite avant le décompte final et nous comptons sur vous pour que cette pétition ait du poids. Certains d'entre vous nous ont déjà retourné quelques formulaires qui nous laissent espérer une bonne récolte. C'est bien, ne mollissons pas. Cette pétition sera la première réclamation des rôlistes français vis-à-vis de leur

administration et des médias : donnons-lui le poids qu'elle mérite. Signez-la. Faites la signer. Renvoyez-nous la.

*-JeRoMe-*

## Liste de jeux de rôle

En raison du nombre important de jeux de rôle vendus dans les boutiques, les néophytes éprouvent souvent quelques problèmes pour choisir LE jeu qui leur correspondrait et avec lequel ils pourraient commencer sans trop de problèmes. D'autre part le même casse tête se pose pour les responsables de ludothèques ou boutiques de jouets qui désirent vendre des jeux de rôle sans vraiment les connaître. Comment conseiller un acheteur sans un minimum de connaissances ?

C'est dans le but d'aider ces personnes qu'une liste de jeux de rôles détaillée a été réalisée par les abonnés de la "Mailing List" de la FFJDR grâce à un débat où il a fallu que tous se mettent d'accord. Bruno Marchesson, s'est chargé de trouver la plupart des informations ainsi que de faire la liste complète et finale sous forme de base de donnée. Cette liste comprend tous les jeux édités en français et vendus en boutique. Elle est là non seulement pour guider le futur acquéreur d'un jeu de rôle en lui permettant de choisir un jeu facile d'accès ou non, mais aussi pour permettre aux vendeurs de conseiller les parents en fonction de l'âge de l'enfant ou de ses goûts tout en les rassurant. Pour qu'un jeu de rôle soit considéré comme accessible pour un vrai néophyte, il faut qu'il réponde aux conditions suivantes: - il faut que le jeu soit directement jouable avec un seul achat - le jeu de base doit disposer à la fois de règles et de la description d'un univers - les règles doivent être assez simples, en particulier la création des personnages - l'univers de jeu doit être facile à appréhender et à assimiler pour un non rôliste - le jeu doit clairement expliquer ce que sont les jeux de rôle (c'est le minimum), mais surtout disposer de conseils au MJ conséquents.

Dans les cas "tangents", la présence d'un scénario d'introduction devient un élément déterminant. Les seules exceptions aux points ci-dessus sont les jeux dits "génériques" qui généralement ne proposent que des univers de jeu à part et ne peuvent donc pas répondre au deuxième point alors que certains (Simulacres par exemple) sont dédiés à l'initiation.

*- Patrice Weber -*

Cette liste est accessible sur Internet aux l'adresses suivantes : <http://jdr.dyn.ml.org/ffjdr/ljeux.htm> ou <http://www.chez.com/ekdc/ffjdr/liste.htm> ou par courrier en nous adressant une enveloppe timbrée à votre nom.

La liste contient, pour chaque jeux, les renseignements suivants :

1. l'Époque et le Genre: Il peut s'agir d'un jeu d'époque contemporaine et de genre horreur, comme l'est L'Appel de Cthulhu, ou encore d'époque médiévale et de genre fantastique, comme l'est AD&D (Advanced Dungeons and Dragons)
2. l'Age Minimum : Il s'agit de l'âge minimum CONSEILLE, c'est à dire à partir duquel un joueur peut ou non apprécier l'univers du jeu en question. Cet âge concerne les Joueurs et non pas les MJ (Maître de Jeu), qui doivent avoir acquis une plus grande maturité pour prétendre mener une partie. Il va de 10 ans (pour Toon par exemple) à 16 ans (pour Kult par exemple).
3. l'Accès : Indique si le jeu répond à certains critères pour être facile (ou non)

d'accès.

4. le Matériel Requis : Le matériel indiqué est en général les différentes sortes de dés (indiqués sous la forme qu'utilisent habituellement les rôlistes, comme "d10" pour des dés à 10 faces). Pour certains jeux, (comme Château Falkenstein), des cartes à jouer remplacent ou complètent les dés.
5. L'Inspiration : C'est tout simplement les sources dont l'auteur s'est inspiré, et qui permet de se représenter plus facilement le jeu ou son univers.
6. l'Éditeur
7. l'Année de parution (de la première à la dernière édition lorsqu'il y en a plusieurs)
8. d'autres Notes : Par exemple qu'il y a deux livres de base à avoir pour AD&D.

## Le réflexe FFJdR

Quand un journaliste consciencieux désire rédiger un article ou préparer une émission, il se documente. Il recherche des ouvrages, des articles, des émissions ayant traité le sujet et entre en contact avec des spécialistes. Or, en matière de jeu de rôle, il faut bien dire que leur recherche devait être assez frustrante et, surtout, faussée. Aucun ouvrage connu consacré au jeu de rôle n'existait et les articles ou émissions répertoriées ne présentaient cette activité que sous l'éclairage de tragédies qu'on lui attribuait. Il ne restait guère que l'avis des spécialistes dans le domaine pour expliquer ce qu'était le jeu de rôle. Là encore, le jeu de rôle que l'on accusait de tous les maux y laissait quelques plumes. Malgré les efforts de professionnels comme Casus Belli en la personne de Didier Guiserix, les choses ne se passaient pas au mieux. Les joueurs interviewés éprouvaient les plus grandes difficultés à expliquer clairement et simplement ce qu'était le jeu de rôle, et pour cause, il faut bien avouer que ce n'est pas vraiment facile. Les explications étaient donc souvent tronquées, noyées par un flot de versions différentes qui devaient sembler quelque peu contradictoires. Face à ce constat, nous voulions apporter des solutions. En partant du principe qu'un journaliste mal informé produit une information faussée, nous en sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait aux journalistes des interlocuteurs préparés et disponibles. Mais surtout, il fallait créer un réflexe FFJdR. Le réflexe de contacter la FFJdR pour obtenir des renseignements sur le jeu de rôle, que ce soit à l'échelle locale ou nationale. Nous travaillons dans ce sens en publiant des articles dans la presse spécialisée et très bientôt, nous l'espérons, dans une presse touchant un plus large public. Les journalistes ainsi informés de notre présence pourront alors s'adresser à la FFJdR pour obtenir toutes sortes de renseignements. Dans cette optique, nous avons rédigé un certain nombre de documents destinés aux personnes ressources, qui leur permettront de renseigner les journalistes. De plus, les grandes rédactions recevront prochainement le dossier de presse de la FFJdR. Bien sûr, nous n'en sommes qu'au début, mais nous pouvons déjà constater que la création de la FFJdR répondait bien à une demande puisque nous avons été contactés par plusieurs journalistes de façon spontanée. Très rapidement, nous citerons :

- ARTE pour réaliser une émission traitant des nouveaux loisirs et une sur les occupations de vacances pas comme les autres ;
- TF1 pour l'émission "Y'a pas photo !" par un journaliste qui cherchait un joueur ayant une bonne trentaine d'années, socialement établie et qui était complètement dépassé par son "perso" tant dans ses loisirs que dans son boulot

!!! Nous lui avons fourni les coordonnées du Dr Pignoly (psychiatre et parrain de la FFJdR) et l'avons aiguillé vers des parties d'initiations ;

- France 3 pour réaliser trois émissions régionales (PACA) sur le jeu de rôle, dont une où nous aurons la parole ;
- X-Files magazine pour un article sur la FFJdR ;
- Politis pour un article sur les jeux de société ;
- Femme actuelle pour un article sur le jeu de rôle et les femmes.

A nous de faire que cette liste s'allonge, et même s'il n'y a pas de quoi crier victoire, nous envisageons avec plus de sérénité un avenir dans lequel les journalistes sauront un peu plus de quoi ils parlent.

- JeRoMe -

## RÊVES

L'outil pour l'initiation au JdR de la FFJdR arrive en phase finale. Les règles sont pratiquement stables et directement utilisables pour la découverte du JdR en convention, sous la houlette d'un Conteur expérimenté. Le jeu est désormais doté d'une série d'archétypes de personnages qui le rendent totalement prêt à jouer, et ce dans quatre contextes différents (Pirates & Vaudou, Médiéval-Fantastique, Contemporain et Science-Fiction). complets (joueurs et/ou conteurs), a tout juste débuté. C'est une tâche délicate, car le jeu devra être facile d'accès et les règles limpides (d'ailleurs, seul le système de base est conservé pour cette version). Toute aide est toujours la bienvenue (rédacteurs, maquettistes, illustrateurs). N'hésitez pas à nous demander un exemplaire de ce jeu d'initiation pour animer vos conventions. Ce jeu de rôle a été créé pour être un véritable outil à votre disposition. URL : <http://lmiindy7.univ-bpclermont.fr/~darmont/jdr-debutants.html> Mailing list : [jdr-debutants@virandia.org](mailto:jdr-debutants@virandia.org)

## Quelques petits outils

Afin de faciliter vos recherches documentaires, nous avons mis en place des collectes d'informations, qui, nous l'espérons, pourront répondre à une partie de vos besoins. Donc à la vidéothèque : Michel Puppinato à la revue de presse : Valérie Pomel à la bibliographie : Aldo Marchetto

## Dans vos librairies ce mois-ci

Ceux d'entre-vous qui parcourent Casus Belli ont peut-être lu, dans le numéro 101, un article traitant de l'influence du jeu de rôle en matière de criminologie. L'auteur de cet article est le Lieutenant Jean-Hugues Matelly, officier de la Gendarmerie Nationale à Nîmes et rôliste depuis 1981. Cet article n'était que les prémises d'une étude à la fois plus approfondie et plus large des problèmes liés au jeu de rôle qui ont été récemment soulevés par les médias. Cette étude est publiée ce mois-ci, aux éditions des Presses du Midi, où le lieutenant Matelly aborde une à une les craintes évoquées par les médias qui ont reçu un large écho dans le public. Un ouvrage en forme de constat où, durant 180 pages, l'auteur expose au grand jour les différentes facettes du jeu de rôle, étudiant ses caractéristiques et leurs influences sur la personnalité des joueurs.



Il s'agit d'une étude approfondie, car bien au delà des deux pages publiées dans Casus Belli, l'auteur décortique littéralement le fondement des théories exposées par les criminologues, les sociologues, les philosophes et les psychiatres, et cherche à positionner le jeu de rôle, de façon objective, au sein de celles-ci. La méthode que l'auteur utilise pour aborder le sujet est aussi simple qu'efficace. Il nous expose une à une les caractéristiques qui font qu'une activité est criminogène ou pathogène, sous les différents angles, et les compare à celles du jeu de rôle. Simple, efficace, mais encore fallait-il le faire. Car il suffit d'un coup d'oeil dans les neuf dernières pages pour évaluer le travail qu'a pu représenter la rédaction d'un tel ouvrage. Près de cent cinquante références y figurent dans les domaines de la criminologie, de la sociologie, de la philosophie, de la psychiatrie et du jeu de rôle.

Il s'agit d'une étude plus large, car elle ne se contente pas d'aborder le point de vue du criminologue. Vous y trouverez également une étude sociologique et psychiatrique du jeu de rôle et de ses influences possibles sur les joueurs. L'amplitude des sujets évoqués permet à cet ouvrage d'aller bien au-delà de la simple réfutation qui semblait être jusqu'à présent l'apanage de l'argumentation rôliste.

L'auteur évoque les événements qui ont mis le feu aux poudres et tout particulièrement les dérapages médiatiques qui ont suivi dans la presse puis plus tard à la télévision, sous la forme de fictions. Il énumère et décrit un certain nombre de causes possibles à cette escalade (information insuffisante de la presse, confusion entre les diverses formes de jeu, jargon des joueurs, etc...), puis met en avant d'une manière plus générale, une tradition d'hostilité au jeu dans les civilisations occidentales. La constatation d'un problème, auquel nous ne pouvons remédier qu'en expliquant patiemment ce qu'est le jeu de rôle et en l'intégrant à la gamme de loisirs plus populaires. Très logiquement donc, l'auteur présente à sa manière le jeu de rôle par une approche théorique du jeu suivant deux pôles : rôle et simulation. Puis il le positionne par rapport au domaine de la philosophie, de la sociologie, de la culture et de l'éducation. Il met en avant les caractéristiques fondamentales de ce qu'est un jeu, tel que défini par ces critères, et les retrouve dans le jeu de rôle qui se positionne ainsi tout à fait sa place en tant qu'activité ludique. Quand à la dangerosité du jeu de rôle, elle est étudiée dans le cadre des divers "problèmes" évoqués. Les impacts possibles sur la criminalité, le suicide, les déséquilibres psychologiques et la manipulation mentale sont étudiés de manière systématique en évoquant les théories sur les causes présumées ou prouvées de ces comportements, et en cherchant en quels points le jeu de rôle les calque ou ne les calque pas. Enfin, une méthode de classification des jeux de rôle est proposée en fonction de trois critères : Réalisme, Violence et Anomie (absence de norme). Comme le précise l'auteur cette méthode est forcément subjective et limitée aux quelques exemples qui ont paru significatifs.

Après le contenu, venons-en aux conclusions : que ressort-il de cet ouvrage ? Le jeu de rôle est-il dangereux ? Sommes-nous plus exposés aux crimes, aux suicides ou aux déséquilibres mentaux ? Il m'est difficile de vous livrer les conclusions sans vous faire part des arguments utilisés pour les établir, tant l'argumentation est complexe. Les paramètres qui entre en ligne de compte sont nombreux et les techniques d'étude liées (la criminologie, la sociologie, la philosophie et la psychiatrie) ne sont pas des sciences exactes. Toutefois, disons que le lieutenant Matelly arrive à la conclusion que le jeu de rôle possède des qualités favorisant l'apprentissage, la socialisation, la communication et la culture malgré un aspect qui peut paraître déroutant. Il conclut également que la pratique du jeu de rôle, même lorsqu'il évoque des thèmes choquants, ne peut présenter de réels dangers que pour des personnes déjà victimes de troubles psychiques latents ou avérés. Pour les autres, elle peut être considérée comme bénéfique. Si vous êtes intéressé par le sujet, je ne saurais trop vous conseiller

de vous procurer cet ouvrage qui vous permettra peut-être d'y voir plus clair sur ces théories et de toucher du doigt ce que l'auteur appelle les dangers potentiels de ces nouveaux loisirs qui ne sont pas particulièrement attachés aux principes du jeu de rôle, mais plus généralement aux loisirs de fiction. Il est intéressant de remarquer qu'à ce titre la dangerosité de la télévision, sujet de polémique depuis longtemps, ne fait pas l'unanimité. Ne nous attendons donc pas à régler "le problème de l'image du jeu de rôle" en un jour. C'est un vaste sujet qu'il nous faut dans un premier temps comprendre. Cet ouvrage est un premier pas dans cette direction.

Istres, Toulon, Carpentras

## Jeu de Rôle

CRIMES ? - SUICIDES ? - SECTES ?

de Jean-Hugues Matelly

édité par Les Presses du Midi

- *JeRoMe* -

## Notre invitée : La Fédération Française de Jeu de Rôle Grandeur Nature

Après une décennie d'existence, le monde associatif du grandeur nature s'est beaucoup développé. Aujourd'hui, certaines associations ont émis le besoin d'évoluer vers un autre stade, de passer à une "vitesse supérieure". Ainsi, elles réclament une reconnaissance de leur activité, et le soutien qu'est en droit d'attendre une association. De plus, après 10 ans, une grande expérience a été accumulée de manière disparate, alors que de nouvelles associations débutent chaque jour, en refaisant le même cheminement. De ces deux besoins est née peu à peu l'idée d'une fédération. Cette idée est devenue une réalité quand des associations ont décidé de s'asseoir à une même table au début de l'année 95. Finalement, les statuts furent déposés le 1er avril 1996. Depuis ce temps, la fédération écrit des documents, rassemble des informations... bref grandit. L'objet de cet article est de vous présenter nos activités, ce que nous avons fait, ce que nous comptons faire. Bien évidemment, il ne saurait être complet et nous serons heureux de répondre à vos questions. Donc, n'hésitez pas à nous contacter.

### Les composants

La fédération s'articule autour de différents éléments :

- Les associations membres : elles sont le cœur de la fédération. Elles possèdent tout pouvoir et expriment leurs volontés lors de l'A.G. annuelle. De plus, elles sont invitées en permanence à s'exprimer auprès du bureau dont les réunions sont publiques.
- Les membres associés. : ce sont des personnes, physiques ou morales, qui souhaitent être membre de la Fédération mais qui ne remplissent pas les conditions (être une association organisatrice d'au moins un GN). Ils peuvent adhérer par ce biais mais ne prennent pas part aux votes. À cette exception, ils ont les mêmes droits et les mêmes devoirs que les associations adhérentes.
- Le conseil d'administration : élu lors de l'A.G., il réalise les idées de l'A.G. Il se réunit 4 fois par an, dans des régions différentes, afin de faciliter la participation de tous. Il élit le bureau et il est composé en majorité de délégués



régionaux

- Les délégués régionaux : élu par des associations de sa région, il est le lien entre le bureau et les associations.

## Les réalisations

- Le calendrier : il récapitule les dates de tous les GN dont nous avons entendu parler. Pour en faire partie, envoyez-nous un exemplaire de votre mailing.
- L'annuaire : dans le même esprit, il regroupe les coordonnées des organisateurs de France et de Navarre. Pour en faire partie, ce qui ne vous engage par ailleurs en rien vis à vis de la Fédération, contactez-nous.
- Personnage : notre fanzine sur le GN, disponible par abonnement et auprès de certaines boutiques. Ses pages sont ouvertes sur des débats, des conseils de règles ou technique, des annonces. Il serait trop long de vous lister les rubriques et nous vous invitons à juger sur pièces.
- La Temporelle : tous les ans, nous organisons une semaine de vacance entre organisateurs. Pendant 5 jours, vous pourrez jouer, mais aussi rencontrer d'autres associations de l'autre bout de la France, échanger des scénarios, des patrons de costume, participer à des ateliers divers.
- Aller vers les associations : la partie la moins concrète de notre travail mais la plus essentielle. Nous sommes nés d'un regroupement d'association et, depuis, nous n'avons cessé d'aller dialoguer avec les autres afin de recevoir leur avis.
- La plaquette : une petite feuille expliquant de manière simple et illustrée ce qu'est le grandeur nature. Tournée vers le grand public, nous espérons qu'elle nous aidera à donner une meilleure image.
- La charte de déontologie : Elle existe afin de témoigner de la volonté des associations de garantir la sécurité des personnes et des biens. Elle n'est pas là pour contraindre les associations mais pour témoigner de notre sérieux.
- La présence sur des spectacles historiques : afin d'utiliser concrètement ses outils et pour aller à la rencontre du public.
- La compilation d'archives : avec les archives personnelles et le courrier que la fédération reçoit, nous sommes en train de réunir une "mémoire du GN" qui nous permet de recenser notre activité et de mieux la connaître. Cette compilation se fait sur 4 types de documents : les annonces de jeu, les fanzines, les articles de presses sur le GN et les règles de jeu.

## Les projets

- L'agrément jeunesse et éducation populaire : cet agrément est une étape pour obtenir un permanent, ce qui nous dégagera de nombreux problèmes. Comme nous avons obtenu un local, nous aurons donc la possibilité de le faire travailler sur différents projets. De plus, les associations membres pourront alors prétendre à cet agrément au niveau régional, avec les mêmes avantages.
- L'assurance : nous recherchons un contrat qui nous couvre pour nos diverses activités. Pour l'instant, nous consacrons nos efforts sur les associations mais, à

terme, nous espérons pouvoir assurer aussi les joueurs.

- Le matériel : Pour aider les associations à se procurer le matériel nécessaire à la réalisation de GN, nous avons 2 démarches : la première consiste à démarcher nos fournisseurs pour obtenir une réduction pour nos membres ; la deuxième est d'inciter les associations à se prêter du matériel.
- Les books : ils servent à mettre en commun nos connaissances sur la fabrication d'accessoires, les règles de jeu et les sites possibles de jeu.

## Les contacts

FFJdR GN  
GESQUIERE Stéphane  
allée Hector BERLIOZ  
95130 FRANCONVILLE  
Tél/fax: 01 34 15 39 37

- François Chenebit -

## La FFJdR à la rencontre des rôlistes

Parcourant les routes de notre beau pays, nous étions cette fois-ci à Clermont-Ferrand. Plus précisément à Chamalière, accueillis par l'Association Jeux Chamaliérois (A.J.C.), qui a gracieusement mis à notre disposition son local. Les clubs clermontois avaient répondu présent à l'appel lancé sur place par Jérôme Darmont (notre personne ressource pour l'Auvergne). Après la présentation de la FFJdR, de ses objectifs et de ses moyens, la traditionnelle séance de questions/réponses a mis à jour un certain nombre d'incompréhensions et d'interrogations qu'il est bon de souligner ici.

### **Tout d'abord, concernant les objectifs de la FFJdR.**

La création de la FFJdR a paru subite, cela nous le savions déjà. Par contre, notre campagne d'information auprès des rôlistes a créé quelques malentendus qui m'ont été exposés principalement par l'association Pythagore. Il semblerait que nos plaquettes d'information aient mis l'accent sur la capacité future de la FFJdR à agir en justice contre des médias peu scrupuleux qui mettraient en cause injustement le JdR pour augmenter leur audience. Or cette perspective inquiète. Il semble, en effet, assez peu judicieux d'attaquer systématiquement en justice dans le but d'obtenir des droits de réponse. Cette attitude agressive va à l'encontre de nos objectifs, c'est-à-dire faire connaître le jeu de rôle comme un loisir et non une idéologie, et les rôlistes comme passionnés et non comme fanatiques. Il n'a jamais été dans les objectifs de la FFJdR de pratiquer une telle politique. Notre préoccupation principale est l'information et non l'attaque. Nous restons convaincus que c'est grâce à nos efforts d'information auprès du public, des médias et de l'administration que nous parviendrons à faire connaître le jeu de rôle sous son vrai jour : un loisir.

### **D'où un deuxième point obscur soulevé lors de cette réunion :**

Concernant les moyens de la FFJdR. S'il n'est pas dans nos intentions de pratiquer le recours en justice systématique, il n'en reste pas moins un outil de travail. Comment l'appliquer ? Dans quelles circonstances ? Quels autres moyens avons-nous ? Tout d'abord, il était important de combler le vide laissé par l'absence de structure nationale représentant à la fois les rôlistes et le jeu de rôle. Premièrement parce que l'absence

d'interlocuteur laissait libre court à toutes les extravagances. Depuis presque un an, nous avons été contactés par sept journalistes qui cherchaient des informations sur le jeu de rôle. Ils disposent maintenant d'un interlocuteur à leur disposition capable de les renseigner efficacement sur le sujet. Deuxièmement, parce que le recours en justice reste une possibilité d'action, un outil potentiel dont les personnes peu scrupuleuses devront tenir compte. Nous nous en servons si nécessaire, ils peuvent en être sûrs. Reste à déterminer, comme le souligne le club Némésis, où se situera la limite à partir de laquelle la FFJdR pourrait se décider à utiliser cet outil. Pour l'heure, nous espérons bien ne pas avoir à en arriver là et nous préférons de loin travailler sur notre mission d'information. Une telle décision ne pourrait de toute façon se prendre que par le conseil d'administration, ce qui devrait rassurer nos membres inquiets. Il n'est pas aisé de réunir 21 personnes réparties en France, ceci garantissant une période de réflexion et de concertation suffisante. Notre préoccupation de tous les jours reste donc l'information que nous comptons réaliser grâce à notre présence sur les divers salons (Ludopolis, Monde du Jeu, Salon du Jeu, etc...), aux dossiers de presse qui seront envoyés aux rédactions des différents journaux et magazines et aux courriers adressés aux élus locaux et nationaux. Cette mise au point ayant été réalisée, le club Némésis nous a proposé d'incorporer à son mailing national une plaquette d'information sur la FFJdR. Ce qui a été fait puisque 640 plaquettes ont été envoyées aux clubs français. Ce mailing est destiné à recenser les clubs afin de produire un annuaire disponible à tous. Nous nous sommes également mis d'accord pour échanger nos informations sur les clubs afin d'enrichir nos annuaires respectifs. Enfin, une information intéressante, le club Némésis a l'intention de mettre en place un serveur Internet et proposera d'y héberger les clubs de la région. Nous y voyons une volonté de regroupement et de collaboration des clubs auvergnats que nous ne saurions trop soutenir. Bref, comme vous avez pu le constater, les rôlistes auvergnats sont très dynamiques : de quoi motiver les clubs encore hésitants à en faire de même. Nous tenons à remercier ici le club Némésis, qui est depuis peu membre de la FFJdR, pour son soutien et à l'A.J.C. pour son aide sur le terrain.

- JeRoMe -

## Témoignage

Je suis prof dans le lycée où j'ai été élève. Étant rôliste depuis 1984, date où je suis entré en seconde, j'ai pu observer la façon dont la perception du JdR avait évolué dans cet établissement depuis 13 ans. 1985 : Avec trois copains, nous obtenons une salle pour jouer entre midi et deux heures (à Méga, le premier, celui de Jeux & Stratégies, avec ses tables délirantes de création de monstres aléatoires...). Manifestement, la direction ignore tout du JdR et prend notre activité pour un vague jeu de société. La salle nous sera retirée au bout d'un mois non en raison du caractère sulfureux du JdR, mais parce que d'autres salles ont été détériorées et que les coupables n'ont pas été trouvés. 1987 : Un des surveillants (qui est toujours un de mes amis, devenu prof depuis), pratique aussi le JdR, et nous laisse jouer clandestinement (à MERP, pas encore traduit en Français) dans une petite salle théoriquement dévolue à l'étude. Nous sommes un jour surpris par le directeur de l'époque (un jésuite). Il voit les dés, le triptyque, les plans... mais comme nous avons l'air bien sages, il ne fait pas de remarque. 1988-90 : Le bac en poche, nous commençons nos études. Deux de mes copains rôlistes sont engagés comme surveillants dans notre ancien bahut. Ils fondent un club de JdR ouvert aux élèves pendant la demi-pension (La cour d'Obéron, qui a donné son nom à notre page web), où je viens souvent maîtriser. Nous percevons une petite cotisation de nos membres (de façon officielle, puisque notre club a ses statuts d'association loi 1901), cotisation qui sert à former une importante ludothèque, où nos

membres peuvent librement emprunter des jeux. Nous fonctionnons de façon officielle dans le lycée, où nous organisons des concours de scénarios primés qui vont même intéresser des profs de français. C'est aussi ma participation en tant qu'animateur bénévole du club de JdR qui me vaut mon premier poste (un remplacement) alors que je viens juste de décrocher une licence et que je n'ai aucune expérience de l'enseignement. C'est dire si le JdR est bien perçu à l'époque. Notre club tournera court quand certains de mes copains quitteront leurs postes de surveillants pour faire leur service national, et quand la ludothèque aura été cambriolée de fond en comble... 1997 : La direction a changé. Ce n'est plus un jésuite mais un laïc qui dirige (depuis quelques années) l'établissement. Mouvance très catho. Le prof responsable de la Pastorale (toutes les activités parascolaires, genre théâtre, soutien scolaire, etc... entreprises dans un esprit chrétien) a reçu une délégation d'élèves qui demande de (re)créer un groupe de JdR. Refus (certes diplomatique sur un plan formel) du responsable, soutenu par le directeur. Motif : le JdR est dangereux. Pire encore, le responsable de la Pastorale a distribué aux élèves concernés un article de Famille chrétienne (janvier 1996) qui véhicule les pires clichés sur le JdR : activité malsaine, morbide, perte de prise sur le réel, apprentissage des techniques de manipulation... Le responsable de la Pastorale a eu l'honnêteté intellectuelle de m'en parler et a sollicité mon point de vue de rôliste. Mais il campe sur ses positions. J'en viens même à me demander dans quelle mesure il ne me considère pas moi-même comme un enseignant déviant ou dangereux (Et je ne lui ai pas dit que je joue à Kult ou que je maîtrise à Vampire...). Comment expliquer ce revirement de situation ? Les médias. Et, il faut bien en convenir, l'impuissance de magazines spécialisés comme Casus dans leur lutte (néanmoins indispensable) contre les préjugés des poids lourds de l'information. Moi-même, tout prof que je sois, je sens mon crédit s'effriter dans mon bahut quand j'aborde ce sujet. Alors comprenez les parents de vos copains ou copines : les médias disent que le JdR est dangereux, les cadres scolaires surenchérisent, et le Dr Abgrall d'apporter sa caution au lynchage médiatique... La partie n'est pas gagnée.

- Usher -

Ce texte est extrait du Forum Casus Belli sur Internet <http://www.excelsior.fr/HyperNews/get/casus.html> avec l'aimable autorisation de son auteur.

## Les Personnes Ressources de la FFJdR

Un grand nombre de rôlistes se sont sentis révoltés par l'image du jeu de rôle que véhiculaient les médias. Parce que certains de ces rôlistes ont eu envie de faire mieux connaître le jeu de rôle, parce qu'ils ont voulu participer au travail de la Fédération Française de Jeu de Rôle, ils ont franchi le pas et sont devenus personnes ressources de la FFJdR.

Quel est leur rôle ? Les personnes ressources assurent au sens large le contact entre la FFJdR, les joueurs et les clubs d'une ville, d'un département ou d'une région (suivant leur zone d'influence). Grâce à eux, les rôlistes sont au courant des actions de la FFJdR qu'ils peuvent interpeller facilement et bénéficier de ses services, sur place, en sollicitant la personne ressource.

Quelles sont exactement leurs missions ? Première mission essentielle pour la suite des opérations : le recensement. Ils doivent lister les clubs, les boutiques, les lieux de rencontre rôlistes, les médias locaux (presse écrite régionale, radios et télé locales, fanzines), rechercher les manifestations rôlistes et "grand public" susceptibles d'être des lieux de promotion et d'information sur le JdR, faire des fiches sur les initiatives

locales de promotion et d'information sur le JdR.

Deuxième mission l'aide aux rôlistes : le support technique. Ils doivent aider les associations (à se créer, à obtenir des salles, à demander des subventions, à organiser des manifestations, etc..) et orienter les particuliers vers les clubs.

Troisième mission, faire la liaison entre les rôlistes et la FFJdR : l'information. Ils doivent animer la FFJdR de façon locale (se faire connaître, parler avec les rôlistes...), informer les rôlistes sur les événements dans leur région, sur les événements nationaux et transmettre à la FFJdR toutes les informations concernant le jeu de rôle dans leur région.

Quels moyens ont-ils ? Tout d'abord, ils disposent d'un contact direct avec au moins un membre du conseil d'administration de la FFJdR, un interlocuteur privilégié qui répond à leurs questions et leur fournit tout le matériel dont ils ont besoin. De plus, la personne ressource reçoit une "mallette" d'information qui contient tous les documents pouvant l'aider dans sa mission. Des plaquettes d'information sur la FFJdR, sur le jeu de rôle, les statuts de la FFJdR, des fiches techniques d'organisation et d'argumentaire (pour expliquer et défendre le jeu de rôle), des statuts types à fournir aux associations en cours de création, des fiches de sondage, l'adresse des clubs locaux connus de la FFJdR et un dossier de presse à faire suivre aux média locaux et à utiliser pour appuyer son argumentation. Il recevra également au fur et à mesure de leur parution les fiches techniques d'aide ou de conseils pour les clubs.

Comment devenir une personne ressource ? Les personnes intéressées par cette démarche et désireuses de faire partie de ces relais régionaux doivent nous envoyer par courrier ou e-mail leur état civil (nom, prénom, date de naissance, profession, adresse, téléphone, e-mail éventuel), ainsi qu'une petite lettre (simple, ce n'est pas un entretien d'embauche !) de présentation pour que nous sachions qui ils sont et quelles sont leurs motivations. La FFJdR a besoin de tout le monde. Donc, si vous avez du temps libre, que vous êtes motivé et prêt à vous investir dans la vie associative, n'hésitez pas à nous contacter et à apporter votre aide à ce que nous essayons de construire avec vous.

- JeRoMe -

## Sommaire de la mallette

- Lettre de bienvenue parmi les personnes ressources
- Coordonnées d'un membre du CA : interlocuteur privilégié de la personne ressources

### Documents de communication et de collecte d'information :

- Plaquette : Présentation de la FFJdR
- Plaquette : Ce que la FFJdR peut apporter à un club.
- Plaquette : Qu'est ce que le JdR ? de Casus Belli
- Lettre au maire + questionnaire : Qui nous permettra d'obtenir des témoignages de mairies soutenant le jeu de rôle.
- Dossier de presse : pour présenter le jeu de rôle et la FFJdR. Ce dossier de

presse sera utilisable également par les associations pour appuyer leurs demandes auprès de l'administration.

- Fiche club : pour répertorier les clubs
- Fiche boutique : pour répertorier les boutiques
- Fiche manifestation : pour répertorier les initiatives locales

#### Documents d'information :

- Annuaire des clubs de la région
- Annuaire des boutiques de la région
- Bulletin d'information (Lettre de la FFJdR)
- Liste des personnes ressources
- Liste des membres du CA
- Liste des membres du Bureau
- Liste des membres FFJdR de la région
- Liste des références bibliographiques
- Statuts de la FFJdR
- Fiche d'inscription et de renseignement
- Foire Aux Questions : Des réponses aux questions fréquemment posée sur la FFJdR.
- Pour une meilleure approche de l'information sur les jeux de simulation. (Article)
- Article à disposition des fanzines
- Affiches à placer dans les manifestations

#### Fiches techniques :

- Méthodologie du rôle d'une personne ressources (Liste de tâches)
- Création d'une association de jeu de rôle (statuts types)
- Pourquoi créer une association et comment (dossier N°1)
- Demande d'un local, agrément Jeunesse & Sports, subvention, matériel (dossier N°2)
- Lettre type de prise de contact avec les clubs (lettre contact club)

#### Matériel :

- Une disquette contenant tous ces documents



- 1 Badge FFJdR nominatif
- Reçus d'adhésions : Pour recueillir les adhésions sur les manifestations

Le contenu de cette mallette sera maintenu à jour et complété régulièrement.

---

[HAUT](#) [SOMMAIRE RUBRIQUE](#) [ACCUEIL](#) [NOUS ECRIRE](#)

Accès instantané :

[Contact Webmestre](#) - Dernière mise à jour : 29/8/2003