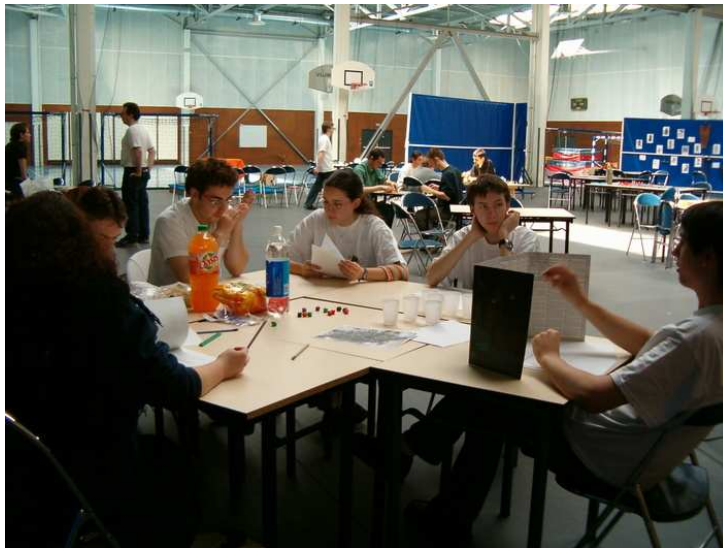


F-Christophe Voisin
8, avenue Carnot
78800 Houilles

Approfondissement Technique d'animation



Thématique : Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?

Question : « *La pratique des associations de jeux de rôle doit-elle être accompagnée et soutenue par les structures culturelles pour la rendre plus lisible ?* »

DEFA développement culturel du territoire
UFCV/CNFA
10, Quai de la Charente
75019 Paris

Remerciements particuliers à :

Nadia Oulahbib et Alain Pèna pour leur gentillesse et patience

Messieurs Hervé Méchery et Jean-Claude Richez pour m'avoir accueilli au sein de l'Institut de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire

Aux Inspecteurs et aux Conseillers à la jeunesse et l'éducation populaire qui ont eu l'aménité de répondre à mes questions. Ce document n'est qu'une modeste contribution pour qu'ils découvrent les pratiques culturelles des « rôlistes » et toutes leurs richesses...

À Laurent Trémel et Émilie Blosseville, ce mémoire n'aurait pu se faire sans leurs pertinents travaux sociologiques

Aux responsables d'associations : Stéphane, Céline, Yannick, Oriane, Victor, Emmanuel, Gwénaël

Aux professionnels du jeu : Fabrice, Éric, Fred, Frédéric d'Asmodée éditions et Camille

Et bien sûr à Diane pour la relecture...

Aux « rôlistes » et aux passionnés de l'imaginaire et du jeu, ces soi-disant pertes de temps et d'argent qui rassemblent les hommes et donnent de la joie à la vie...

SOMMAIRE

Introduction		Pages 6-7
	<u>1^{ère} Partie</u>	
	L'approche théorique	
Préambule		Page 8
I) Origines du jeu de rôle : définition des jeux de simulations ...aux jeux de plateaux		Pages 9-15
a) <i>Les Wargames</i>		
b) <i>Les jeux de plateaux... une forme plus fantaisiste que la rigueur des Wargames</i>		
c) <i>Le jeu de rôle</i>		
d) <i>Les autres formes de pratiques « rôlistiques » ou qui s'en rapprochent</i>		
e) <i>Cela ressemble à du jeu de rôle, mais....</i>		
II) Bref historique du jeu de rôle en France, une histoire mouvementée...		Pages 16-19
a) <i>1977-1978 : Les pionniers</i>		
b) <i>1980 : Les prémises d'un marché</i>		
c) <i>1983 : Un milieu se structure</i>		
d) <i>1985-1988 : Une croissance quasi exponentielle</i>		
e) <i>1989 : Les professionnels perçoivent une crise</i>		
f) <i>1990-1995 : Restructuration et faillites qu'en est-il des joueurs ?</i>		
g) <i>2000-2005 : Un nouveau visage de la création rôlistique en France</i>		
III) Les pratiques, les produits et les publics		Pages 19-23
a) <i>Éléments sociologiques sur le loisir en lien avec le public rôliste</i>		
b) <i>Caractéristiques sociologiques du public et des produits rôlistes d'après les travaux de Laurent Trémel</i>		
▪ <i>Le public rôliste, enquête de 1995</i>		
▪ <i>Données chiffrées</i>		
IV) Les relations avec les institutions et les médias		Pages 24-32
a) <i>Jeux de simulations et débat social. La presse, les médias et les polémiques (malentendu ou manipulation ?)</i>		
b) <i>Les réactions et ses phases</i>		
▪ <i>1) La réaction émotionnelle et le discours justificatif</i>		
▪ <i>2) La pédagogie et la création de la FFJDR</i>		
▪ <i>3) Le jeu vidéo grand public modifie profondément la pratique des loisirs jeunes</i>		
▪ <i>4) Les états généraux du jeu de rôle de 1999</i>		
▪ <i>5) Renouveau et mutation du jeu de rôle grâce à l'explosion d'internet</i>		
V) Jeu de rôles et Éducation Populaire		Page 33
VI) Synthèse		Pages 33-35
<i>Hypothèses et questionnement</i>		

2^{ème} Partie

Investigation sur le terrain

I)	La démarche et l'approche sociologique	Pages 36-39
	<i>a) Contexte auprès des associations et professionnels</i>	
	<i>b) Les associations et professionnels du jeu choisis</i>	
	<i>c) La démarche auprès des inspecteurs de la jeunesse et des sports et les Conseillers à la jeunesse et à l'Éducation Populaire</i>	
II)	Le traitement des données recueillies	Pages 40-41
	<i>a) Approche globale lors des interviews</i>	
	<i>b) Les éléments « off »</i>	
	<i>c) Les statistiques du questionnaire de la jeunesse et des sports</i>	
	<i>d) Synthèse de la méthode de traitement des données</i>	
III)	1^{ère} partie de l'analyse, les associations	Pages 42-47
	<i>a) Le questionnaire</i>	
	<i>b) Les champs thématiques relevés lors de la première interview</i>	
	<i>c) Tableau de résultat</i>	
	Analyse des variables constantes ou constats communs	Pages 44-47
IV)	Le point de vue des professionnels	Pages 48-51
	<i>a) Le questionnaire</i>	
	<i>b) Les champs thématiques relevés lors de la première interview</i>	
	<i>c) Tableau de résultat</i>	
	Analyse :	Pages 49-51
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Les constats communs entre professionnels</i>• <i>Les divergences</i>	
V)	Les éléments « off » qui ont conditionné le traitement des données	Pages 52-54
	<i>a) Constats communs entre professionnels et associations</i>	
	<i>b) Les éléments spécifiques en lien avec le sujet traité</i>	
	<i>c) Synthèse concernant les professionnels et les associations</i>	
VI)	L'enquête auprès de la Jeunesse & les sports	Pages 55-57
	<i>a) Rappel du protocole et questionnaire</i>	
	<i>b) Les champs thématiques relevés dans le questionnaire</i>	
Analyse		Pages 56-57
VII)	Vérifications des hypothèses induites dans le champ de ma recherche	Pages 58-61
	<i>Conclusion et perspectives...</i>	Page 61

ANNEXES

Bibliographie	Pages 63-64
<i>Éléments sociologiques</i>	
<i>Presse écrite</i>	
<i>Articles de presse spécialisée</i>	
Contacts et sites de référence	Page 65
<i>Sites majeurs</i>	
<i>Sites et coordonnées des personnes interviewées</i>	Page 65
Interviews des responsables d'associations	Pages 66-79
Interviews des professionnels	Pages 80-92
Synthèse des travaux d'Emilie Blosseville	Pages 93-98

Introduction

Le jeu de rôle, ce conte interactif pour adultes a été souvent assimilé à une pratique sectaire, dangereuse pour la santé mentale des participants, en référence aux idées sataniques, au morbide...

Les actes de violence et suicides de quelques adolescents, suscitèrent la stupéfaction dans la grande communauté des rôlistes.

Face à ce battage médiatique, de nombreux responsables d'associations de cette pratique, se sont vus refuser l'accès à des structures culturelles.

Parallèlement à cela, les éditeurs de jeux ont diversifié leurs produits, touchant des publics bien plus larges.

Aujourd'hui, le terme générique « jeu de rôle » dans les grands magasins recouvre aussi bien la version papier, en passant par les jeux de cartes et autres jeux de plateaux pour adultes. Le jeu de rôle apparaît dans une logique marketing de grandes productions cinématographiques comme « Stars War », par exemple, en tant que produit dérivé.

Autre élément, l'intérêt médiatique s'avère bien moindre depuis quelques années. Ce qui n'empêche pas une image encore très négative auprès du grand public.

Je remarque également que la communauté rôlistique s'organise par ses propres réseaux, sites internet de référence, magasins... s'agit-il d'un repli volontaire et assumé ?

Actuellement en formation D.E.F.A développement culturel du territoire et dans le cadre de mon unité de formation approfondissement, j'ai été amené à m'intéresser à la question des joueurs de jeux de rôles pour plusieurs raisons :

Tout d'abord, en tant qu'ancien animateur de la section « *Jeux d'aventures, jeux de rôles* » de la ville de Paris, j'ai analysé une grande évolution des pratiques et publics. À savoir, un vieillissement de celui-ci, l'arrivée de nouvelles formes ludiques comme le jeu vidéo, ou encore un problème de transmission de ce loisir.

Ayant été chargé de mission et stagiaire au pôle culture de l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire, je me suis aperçu à travers cette fonction et l'étude des pratiques culturelles en lien avec la jeunesse, de plusieurs faits notables :

- Aucune étude n'a été réalisée sur le sujet par les chercheurs de l'Institut. Il semblerait, au regard des instructions que l'on m'a donné au cours de ma mission que l'axe des cultures urbaines et dites des quartiers populaires, soit prioritaire ;

- Très peu de Conseillers de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire n'ont en l'état actuel des choses, des éléments servant de support à leur mission de conseil sur le sujet, alors qu'il concerne le monde associatif et la jeunesse !

Plusieurs raisons expliquent cette situation. D'une part, la principale revue de jeux de simulations, *Casus Belli*, a connu de nombreuses restructurations. Ce périodique était le mensuel de référence. Il apparaît aujourd'hui, dans sa nouvelle version un peu à l'image du jeu de rôle en France, en mutation. Le jeu de rôle était un loisir très en vogue, au début des années quatre-vingt avec près de 400 000 à 500 000 pratiquants. Aujourd'hui, il semble beaucoup moins à « la mode » et tombé en désuétude.

Sa communauté de pratiquants, de part un rapport à l'image complexe, se satisferait-elle, tout simplement de ce repli défensif ?

Paradoxe, certaines associations proposent du jeu de rôle, comme thématique majeure dans leurs prestations, et obtiennent l'agrément Jeunesse et Éducation Populaire, d'autres comme la Fédération française de Jeux de rôles, rien de moins, restent en attente d'agrément.

Sur les bases de la méthode de recherche en sciences sociales et au regard de ces multiples constats, je me propose d'étudier la question suivante :

La pratique des associations de jeux de rôles doit-elle être accompagnée et soutenue par les structures culturelles pour la rendre plus lisible ?

La question est d'importance, car elle met en exergue le rôle des structures dans l'intégration de la nouveauté. Cet aspect rejoint une des missions historiques des fédérations d'éducation populaire, l'accès des loisirs et aux loisirs pour tous et l'enrichissement que provoque la rencontre avec l'autre et ses pratiques culturelles.

Pour répondre au questionnement du soutien et de l'accompagnement des associations de jeu de rôles par les structures culturelles, j'émet les hypothèses suivantes :

- Il y a une méconnaissance et un désintérêt institutionnel pour ce loisir ;
- « Un repli défensif » et souhait d'autonomie des réseaux associatifs ;
- Ces loisirs n'ont été qu'un effet de mode passager.

Ces éléments tendraient à répondre que l'accompagnement des associations de jeux de rôles par les professionnels des structures culturelles et les institutions n'est pas une priorité dans le cadre du soutien des pratiques socioculturelles des jeunes.

Pour se faire, je m'appuierai sur les travaux sociologiques en la matière. Cette première partie de recherche théorique me permettra également de confirmer ou non, des déductions initiales de ma part, à savoir :

- Les associations de « rôlistes » sont demandeuses de soutien, d'accompagnement, voire d'outils pédagogiques ;

- Elles expriment un besoin de reconnaissance, car « cadrer », elles pensent que leurs pratiques ne peuvent être que source d'épanouissement, vrais loisirs, voir outil éducatif ;

- Il s'agit d'une pratique culturelle qui a été fortement incomprise et surmédiatisé de façon péjorative.

Ce qui imputerait une réflexion sur la mise en place d'un dispositif d'accompagnement.

Conclusion supposée : La défiance réciproque, malgré une « professionnalisation » marginale, parfois reconnue et validée par la Jeunesse et les Sports, nécessite un vrai accompagnement, en termes de formation pédagogique, de dialogue, d'ouverture et de soutien du tissu associatif « rôlistique » par les professionnels des structures culturelles et relais institutionnels. Dans l'objectif, de donner les moyens aux associations de jeux de rôle de réaliser leurs projets et faire partager ce loisir trop souvent décrié.

1^{ère} partie

Recherche théorique

Préambule

J'ancrerai mon approche sur les travaux du sociologue Laurent Trémel, exposés dans l'ouvrage *jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia, les faiseurs de mondes* ainsi que les différents articles de la revue de jeux de simulations « Casus belli » et son rédacteur en chef, auteur de jeux, Didier Guisérix. Par la suite, j'établirai un lien avec les états généraux du jeu de rôle et l'étude de la sociologue Émilie Blosseville.

Plusieurs raisons dictent ce choix :

- D'une part, le sociologue Laurent Trémel a été le premier en France à étudier sous l'angle des sciences sociales la sous-culture des jeux de rôle. Ces travaux ont fait l'objet d'une thèse mais aussi de multiples ouvrages qui offrent des concepts-clés pour comprendre l'avènement des jeux de simulation et tout ce qui touche au virtuel, éléments majeurs du renouvellement des pratiques culturelles d'une classe d'âge qui s'étend des enfants aux jeunes adultes. La pratique du jeu vidéo étant une donnée mondiale.
- D'autre part, le magazine *Casus Belli* et ses fondateurs ont vu, en plus de vingt ans, toute l'évolution de la pratique des jeux de simulation. Magazine mensuel de référence, ses journalistes ont nourri de multiples données les travaux de ce sociologue. Ils furent des ardents défenseurs mais aussi pédagogues de ce loisir, s'ouvrant à des points de vues divergents afin de nourrir leur réflexion. L'exigence pédagogique a toujours dicté la conduite de cette rédaction. Cette démarche intellectuelle salutaire a progressivement fait évoluer l'approche du jeu de rôle.
- Enfin, lors des états généraux du jeu de rôle en novembre 1999, la sociologue Émilie Blosseville a rendu publique une étude sur ce loisir et ses pratiquants. Ce champ d'investigation ciblé se démarque de l'approche de Laurent Trémel qui étudia en parallèle le multimédia et les jeux vidéo. Historiquement, le travail d'Émilie Blosseville prend acte d'un tournant majeur sur l'évolution du jeu de rôle en France, 25 ans après sa naissance d'où son importance.

Les deux sociologues pré-cités restent des spécialistes de ce domaine tout comme certains journalistes de la rédaction de Casus Belli, je pense en particulier à Didier Guisérix.

I) Origines du jeu de rôles : définition des jeux de simulation... aux jeux de plateau

Le jeu de rôle, « *Roleplaying games* » en anglais, fait initialement partie de la grande famille des jeux de simulation. Cette même appellation provient des éditeurs et créateurs qui les distribuent.

Le jeu de simulation consiste à créer par le biais d'une carte de jeu, et de divers accessoires une situation fictive, historique ou imaginaire où chaque participant pourra agir en fonction des troupes, du personnage, de la faction qu'il joue. Les règles font appel aux talents stratégiques du joueur, son sens de la négociation, sa ruse, ses capacités d'interaction avec les autres participants, mais aussi le hasard. Les pratiquants et spécialistes distinguent communément trois grandes familles :

a) Les wargames

Ces jeux se proposent de reconstituer des batailles historiques (le débarquement de juin 44, la bataille de Waterloo) ou imaginaires voire mythique (le siège de Troie), inspirés d'ouvrages d'heroic-fantasy ou de science-fiction.

L'aire de bataille est représentée sur des cartes très précises. Certaines reproduisent fidèlement la situation historique de départ. En effet, les caractéristiques du terrain influencent les possibilités de mouvements des troupes, ce qui induit telle ou telle stratégie de la part du joueur.

Les différentes unités des belligérants sont symbolisées par des pions cartonnés indiquant les caractéristiques de la formation (type d'armes, capacité de mouvement, potentiel de combat...).

Le but d'un wargame est de faire gagner ses armées et de vaincre son partenaire de jeu en un temps parfois déterminé et calqué sur une réalité historique ; le principe de simulation consistant essentiellement à « refaire ou déjouer » l'histoire sans contestation possible.

Les wargames sont par leur fonctionnement stratégique les héritiers de jeux comme le Go, les échecs ou le fameux « *Kriegspiel* » prussien qui servait à la formation des officiers.

Légende et origine du Go

Le jeu de **go** (◻ ou ◻◻ : [igo] en japonais) est un jeu de stratégie combinatoire abstrait très ancien, le plus ancien connu à ce jour.

Il fut inventé en Chine environ 2000 ans avant Jésus-Christ. De nos jours, on y joue essentiellement dans ce pays, en Corée, et surtout au Japon. Ce jeu acquerra de la renommée auprès des jeunes suite au manga Hikaru No Go. Dans le reste du monde, sa popularité a constamment augmenté au cours des dernières décennies. Son succès semble surtout tenir à la simplicité de ses règles, permettant néanmoins une grande richesse de jeu.

Les règles du go restent simples et élégantes. On peut les résumer ainsi : Noir et Blanc, jouent sur un plateau où sont tracées 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales qui forment une

grille avec 361 intersections. Chaque joueur dispose d'un nombre illimité de jetons (appelés *pierres*) de sa couleur. Au début, toutes les intersections sont inoccupées (*vides*).

But du jeu : former des *territoires*, ensembles d'intersections vides contrôlés par le joueur. À la fin de la partie, les *prisonniers* (pierres prises ou *mortes*) sont placés sur les intersections des territoires de l'adversaire.

Quelques mots sur le Kriegspiel...

À l'origine, le « Kriegspiel » est une affaire très sérieuse. En Europe, à partir du 18^{ème} siècle, la pratique militaire évolue très vite.

Une innovation importante se pratique par la simulation du comportement des troupes, à l'échelle d'une bataille ou d'une campagne.

Du simple compte rendu de situation sur une carte de la position des troupes alliées et ennemies, on passe à un exercice prospectif, en attribuant à chaque unité un comportement réaliste, défini par les possibilités de combat ou les stratégies possibles de l'adversaire.

L'armée prussienne généralise le « Kriegspiel » pour la formation des officiers d'état major peu après la fin de la période napoléonienne, et elle est imitée par toutes les armées européennes dans les années 1870, suite à la démonstration de l'efficacité du commandement prussien, (*source encyclopédie libre Wikipédia*).

Après la Seconde Guerre mondiale, c'est surtout l'armée américaine qui reprendra l'utilisation des wargames dans ses états-majors, entraînant la généralisation d'une pratique de loisir, même s'il faut noter que des jeux de ce type avaient été édités antérieurement par de petites sociétés aux U.S.A (fin du XIXe siècle), principalement autour du thème de la guerre de Sécession.

Pourquoi l'apparition des jeux de simulations dans les années 50 ?

Cette popularisation ne doit rien au hasard. En effet, l'Amérique victorieuse exporte bien plus qu'une simple fin du nazisme. Derrière, suit un mode de vie, une forme d'appropriation culturelle, une expansion qui ne s'enracine pas simplement dans la puissance militaire.

La reconstruction des pays ravagés par la guerre impliquera une offre de produits de masse, un modèle sociologique de société de consommation basé sur le Capital, mais aussi l'accès à l'éducation et aux savoirs pour un plus grand nombre. N'oublions pas qu'à la fin de la guerre la France reste un pays profondément rural et à reconstruire. Ces paramètres socioéconomiques vérifient la thèse du sociologue du loisir *Duccio Vitale* et ses prolongements :

« Les jeux de simulation expriment une mutation fondamentale des sociétés industrielles modernes dans deux domaines relativement proches : le niveau d'éducation des générations de l'après-guerre, et la multiplication des sources d'information dont peut bénéficier le simple citoyen. Le niveau d'éducation c'est la scolarisation en masse et l'ouverture des portes de l'université à des millions de jeunes (...) A moins d'une régression brutale de la civilisation humaine- crise économique généralisée suivi d'un conflit nucléaire-, cette évolution ne peut

que s'accroître. Le niveau de connaissance atteint par les nouvelles générations entraîne une transformation de l'activité ludique ».

Il n'est pas étonnant dans ces conditions que l'apparition de jeux de simulation soit le reflet de l'évolution de l'organisation sociale, et des modes de vie individuels.

On considère « *Tactics* » publié en 1952, comme le premier wargame moderne. Son auteur, Charles Roberts sera à l'origine de la première société de publication de wargames reconnue comme telle : « *Avalon Hill Company* ».

Elle éditera plusieurs titres dans le domaine du Wargame historique comme « Waterloo, Stalingrad ». Les ventes restent peu nombreuses sur le marché (environ 100 000 exemplaires par titre) mais un « microcosme » se constitue, relayé par diverses revues spécialisées et clubs de jeux. C'est de ce milieu que sortiront les autres formes de jeux de simulation : Les « *Boardgames* », jeux de plateaux, et les « *roleplaying games* », jeux de rôle.

b) Les jeux de plateaux...une forme plus fantaisiste que la rigueur des wargames

Ces types de jeux représentent une forme intermédiaire entre le jeu de rôle et les wargames. Un certain nombre de pratiquants « lassés » de la rigueur et de l'orthodoxie des wargames, souhaitent introduire de la fantaisie en opposant des armées d'époques différentes sur un champ de bataille fictif tout en reprenant les thématiques de l'héroïc-fantasy voir de la science-fiction.

Par la suite les jeux de plateaux évoluèrent en introduisant une part de hasard sur la base de cartes événementielles qui redéfinissent pour un temps donné les paramètres du jeu. Autre élément, la notion de négociation entre les joueurs afin de parvenir à la victoire soit via des pourparlers ou sur la base d'échanges de cartes qui permettent des capacités d'intervention sur le jeu en général.

Les thématiques des jeux de plateaux, au regard de ces nouvelles possibilités, s'attachent aussi bien à l'expansion d'une civilisation qu'incarner une famille d'arrivistes finis voulant s'en mettre plein les poches dans une république bananière et à l'insu des autres protagonistes. Citons quelques jeux de plateaux célèbres comme : *Diplomatie, Civilisation, Junta, Formule dé, Blood Bowl...*

Le principe d'interactivité annonce l'avènement du jeu de rôle pour le grand public

c) Les jeux de rôle

Origines et définition

On s'accorde à attribuer la paternité du jeu de rôle à deux « wargamers », Gary Gygax et Dave Arneson et leurs groupes de joueurs. Ils avaient publié un recueil de règles de batailles médiévales en introduisant la magie (influence des sortilèges sur les troupes) et le jeu d'unités issues de ces mondes (orques, nains, géants, elfes etc...). Ce produit sera diffusé en micro-édition sous le nom de *Chaimail* en 1973.

Lorsque Gary Gygax et Dave Arneson publient en 1974, la première version de *Donjons et Dragons*, le principe en est simple :

Cinq à six joueurs, rassemblés autour d'une table, incarnent chacun un personnage de fiction ayant une spécialité (le guerrier combat, le voleur désamorce les pièges, le clerc guérit et détruit les morts-vivants, le magicien utilise ses sortilèges...). Ce petit groupe d'aventuriers pénètre dans un complexe, souvent souterrain, et comportant plusieurs niveaux. Chaque pièce de ce dédale donne lieu à une épreuve. Si celle-ci est réussie le personnage récupère des pièces d'or et gagne des « points d'expérience » qui le font progresser en puissance.

Un processus mécanique accompagne la progression du personnage : plus il devient puissant plus les épreuves rencontrées lui donneront du fil à retordre.

Le rôle particulier du meneur de jeu ou MJ

Basé sur un scénario écrit à l'avance, il décrit ce que rencontrent et font les personnages, interprète les protagonistes, s'appuie sur la description de l'environnement. Son but est de faire vivre l'aventure. Cependant, les possibilités d'action des joueurs sur cet environnement virtuel étant totalement ouvertes, le meneur de jeu se trouve parfois contraint d'improviser de nouveaux développements consécutifs à leurs décisions. Enfin, les actes des joueurs restent déterminés par un cadre de règles plus ou moins précises, qui sont en général régies et ajustées par la méthode du jet de dés. Le meneur de jeu devient alors arbitre. Il n'y a ni gagnant ni perdant dans ce type de jeu. Le MJ a le plaisir de faire découvrir une histoire et parfois tout un univers, les joueurs d'incarner un héros et de vivre des aventures extraordinaires.

La définition du jeu de rôle dans un ouvrage à caractère informatif et encyclopédique d'aujourd'hui :

En l'an 2002, on pouvait trouver concernant le Quid la définition suivante (source site de la Fédération Française du jeu de rôle) :

Définition du QUID

Jeux de rôle :

Les joueurs (4 ou 5) interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire, puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogue : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue.

Pratiquants : États-Unis : 1 000 000. France : environ 400 000 amateurs, dont 100 000 passionnés, environ 600 associations recensées.

Premier jeu : Dungeons & Dragons (Donjons et Dragons), créé 1974 par Gary Gygax, et publié par TSR (USA, plus gros éditeur mondial, fondé en 1975). Le plus pratiqué : Advanced Dungeons & Dragons (AD & D) (1978), version sophistiquée du précédent, refondue en 1991 (AD & D2).

Les jeux les plus pratiqués en France et par ordre de popularité :

L'Appel de Cthulhu (d'après Lovecraft), Advanced Dungeons & Dragons (AD & D), Vampire (inspiré de Ann Rice), Warhammer, Star Wars (le jeu de la Guerre des étoiles), In Nomine Satanis/Magna Veritas, Cyberpunk, Shadowrun, Rêve de Dragon, Elric (d'après Moorcock), Le Jeu de rôle des Terres du Milieu (d'après le Seigneur des anneaux, de Tolkien), Rune Quest, Nephilim. Deadlands, Légendes des 5 anneaux.

Durée moyenne d'une partie : 4 à 6 h.

Les accessoires du rôliste :

- Papier, gomme, crayon, dés, auxquels il convient d'ajouter l'imagination du joueur,
- Un scénario, les règles de jeu, un paravent, des dés. Le paravent sert à masquer les résultats du meneur de jeu, ce qui de fait provoque un élément de suspense ;
- On peut y ajouter pour mieux appréhender cette réalité virtuelle interactive, des plans cartonnés qui décrivent des lieux types ainsi que des figurines afin de mieux cerner les situations évoquées. C'est pourquoi on retrouve dans les scénarios des plans. Pour permettre de mieux « rentrer » dans l'histoire, on peut y incorporer des éléments comme de la musique, des objets concrétisant le scénario de type rapport de police fictif, lettre d'un PNJ (personnage-non-joueur), etc.

Certains passionnés arrivent même costumés autour de la table du jeu.

Je reviendrai sur l'histoire du jeu de rôle en France ultérieurement, mais il me semble bon de préciser d'autres formes de pratiques, qui à défaut de pouvoir être toutes assimilées à du jeu de rôle, présentent néanmoins des caractéristiques communes.

d) Les autres formes de pratiques rôlistiques ou qui s'en rapprochent

Le grandeur nature ou GN

Outre le jeu de rôle dans sa version « papier », au début des années 80 naquit sa version grandeur nature : Les joueurs vivent une aventure dans un environnement réel, château fort, manoir, forêt, le temps d'un week-end voire plus. Ils sont costumés et incarnent sur quelques jours un personnage d'exception. Les règles du fait de la gestion des lieux sont simplifiées. On remarque une prédilection pour des grandeur nature sur l'héroïc-fantasy en général bien que d'autres thèmes sur la science-fiction ainsi que le contemporain fantastique existent.

Ce type de jeu de rôle requiert un plus grand nombre de participants mais aussi une organisation plus importante puisque les participants vont d'une quinzaine à parfois près d'une centaine. Enfin, la gestion d'environnements extérieurs implique du bon sens et le respect d'un certain nombre de règles de sécurité élémentaires.

Le semi-réel et les murder parties

Il s'agit là encore d'incarner un personnage mais dans des locaux déterminés. On distingue la grandeur nature du semi-réel sur le fait que la grandeur nature prend en considération des environnements multiples et extérieurs et bien plus souvent la notion de combat « fictif » avec des armes en mousse qui demeurent plus fréquente qu'en semi-réel.

Une murder party est un jeu consistant à résoudre une énigme policière, en incarnant les protagonistes de l'histoire. Il s'agit d'une forme de jeu de rôle, en grandeur nature, un croisement entre théâtre d'improvisation, jeu d'enquête, aventure policière. L'un des intérêts principaux du jeu est de jouer les rôles des personnages d'une histoire criminelle (source d'un site web promouvant cette pratique de loisir).

Historiquement et surtout en France, un concept de jeu de rôle simplifié apparaîtra au milieu des années « 80 ». Édité par de grands distributeurs, notamment Gallimard, « *les livres dont vous êtes le héros* », sorte d'initiation au jeu de rôle toucheront un public bien plus large parmi les collégiens et lycéens. Ils participeront largement à la diffusion et le développement de ce loisir de part leurs succès commerciaux.

Les livres dont vous êtes le Héros

«Les livres dont vous êtes le héros » proposent au lecteur d'incarner un aventurier aux pouvoirs exceptionnels. Des situations sont décrites au lecteur tout en lui suggérant des choix d'actions qui prévaudront à telle ou telle conséquence. C'est un jeu de rôle simplifié. On retrouve le vocabulaire et les thématiques des amateurs de jeux de rôle dans ces livres. Leurs succès, notamment en France, a poussé toute une génération de collégiens à s'initier au jeu de rôle par ce biais mais aussi à lire. Cette réalité sera utilisée par les « rôlistes » comme argument pédagogique auprès de leurs détracteurs. La critique de la pratique des jeux de simulations, leur diversité, complexité, m'amène, maintenant, à préciser ce qui ne ressort pas du jeu de rôle mais fait parti des jeux de simulations.

e) Cela ressemble à du jeu de rôle mais ...

Le Paintball

Provenant des USA, ce loisir, très défoulant, n'a rien à voir avec le jeu de rôle bien qu'il puisse s'assimiler à la grande famille de jeux de simulation. Sur un terrain extérieur ou intérieur avec des obstacles et des cachettes, deux équipes s'affrontent en jouant à la guerre ; utilisant pour se faire des pistolets qui projettent des capsules de peinture lavable . Les parties peuvent durer de quelques minutes à près d'une demi-heure. L'adversaire touché est éliminé. Des scénarios avec différents objectifs sont proposés comme récupérer le drapeau du camp adverse, « chacun pour soi » etc...

Les jeux de cartes à collectionner

En 1993, une jeune PME/PMI américaine, « *Wizard of the Coast* » remet au goût du jour le concept des images à collectionner à travers un jeu de cartes.

Le principe du jeu emprunte des mécanismes liés au jeu de rôle. Au départ cinq magiciens s'affrontent avec chacun une magie spécifique basée sur les éléments (eau, terre, air, feu), mais aussi les mythologies attenantes de type l'ordre, le chaos, la nature etc...

Le concept reprend l'idée des vignettes à collectionner en ce sens qu'il existe par type de magie des cartes communes et d'autres rares.

Le jeu de cartes s'inspire directement des thématiques de l'héroïc-fantasy et du jeu de rôle de part les créatures invoquées, mais aussi le concept de pouvoirs spécifiques et thématiques par type de magie ainsi que l'idée de points de vie impliquant la résistance de la créature ou l'état du participant.

Il existe une multitude de sorts qui ont chacun un coût en point de magie ou « *mana* ». Chaque joueur constitue un « *Deck* » ou jeu d'un minimum de 60 cartes. Bien évidemment, les milliers de cartes disponibles proposent autant de combinaisons et de stratégies possibles. De plus, il est impossible de rivaliser avec un jeu de base, appelé « *Starter* », puisque s'y trouve à l'intérieur un nombre limité de cartes rares, c'est-à-dire puissantes. Enfin, certaines éditions de cartes n'ont jamais été rééditées.

Cependant, les jeux de cartes à collectionner appartiennent bien à la grande famille des jeux de simulation.

Il existe également des tournois nationaux et internationaux dans ce domaine. Beaucoup de rôlistes se sont mis aux jeux de cartes et divers éditeurs de jeu de rôle en ont fait des versions tirées de leurs produits. Par contre, ce véritable phénomène de société a ramené un public autre que les rôlistes initiaux, qu'en est-il aujourd'hui ?

Cette question nous ramène à mes hypothèses de départ. Lorsque je m'interroge sur la pratique des jeux de rôle. Doit-elle être soutenue par les structures socioculturelles ?

J'émet plusieurs hypothèses et des réponses comme le fait que ce loisir n'a été qu'un effet de mode passager ou qu'on assisterait à un repli « défensif » et souhait d'autonomie de la part de la communauté des pratiquants.

Sur ce point, je m'interroge, indirectement, sur les effets positifs et négatifs des jeux vidéo, mais aussi les moyens de communication qu'offrent les nouvelles technologies. En effet, le jeu de rôle sur ordinateur est devenu une catégorie bien à part et un marché pour les éditeurs de jeux vidéo. De plus, le jeu vidéo touche, en général, un public beaucoup plus large.

Quelles répercussions a eu l'avènement de cette nouvelle forme de jeu de rôle sur ordinateur ?

Ces éléments m'amènent à retracer l'histoire du jeu de rôle en France afin de mieux appréhender la réalité d'aujourd'hui.

II) **Bref historique du jeu de rôles en France, une histoire mouvementée...**

L'histoire du jeu de rôle en France peut se présenter sous la forme de quelques périodes, ou dates-clés.

1977-1978 : Les pionniers

En septembre 1977, ouverture à Paris rue de Linnée dans le 5^{ème} arrondissement de « *L'œuf Cube* », premier magasin spécialisé dans les jeux de simulation. « *Jeux thèmes* », rue Monceau dans le 8^{ème} suivra en 1978. L'année 1978 voit également l'apparition de la société « Jeux Descartes », filiale du Groupe de presse « Excelsior publication ». Cette société prendra une place prépondérante dans le développement du jeu de simulation en France : Importation de produits étrangers, édition des premiers wargames de création française (« Valmy, « Diên Biên Phu ») et mise en place d'un réseau de boutiques spécialisées sous l'enseigne Jeux Descartes. À l'époque, les quelques milliers de joueurs sont essentiellement étudiants, les boutiques Jeux Descartes sont créées dans des villes universitaires. La démarche commerciale s'adresse, dès le départ à une élite universitaire et sociale aux vues de la nouveauté des concepts et de la complexité des règles. On rejoint en cela la thèse du sociologue Duccio Vitale

1980 : les prémises d'un marché

À la suite du succès d'un numéro spécial d'une de ses publications *Science et vie*, ayant pour thème les « jeux de réflexion », le groupe Excelsior Publications lance une revue consacrée aux jeux de l'esprit, « *Jeux et stratégies* ». Une place non négligeable est accordée aux jeux de simulation. Le N° 4 consacrera en particulier un article aux jeux de rôle. Il offrira aux lecteurs un jeu de plateau d'initiation, « *Tactiques et Dragons* » inspiré du célèbre Donjons et Dragons. Les observateurs s'accordent à penser que ce numéro sera à l'origine de nombreuses vocations de joueurs.

Le groupe Excelsior reprend aussi en main le « fanzine » de l'éphémère Fédération française des jeux de simulation stratégiques et tactiques (*FFJSST*) : François Marcela-Froideval, son fondateur, est appelé aux États-Unis pour travailler avec Gary Gygax, et c'est Didier Guisérix (un dessinateur membre de l'équipe rédactionnelle d'origine) qui en devient le rédacteur en chef. Même repris par Excelsior, *Casus Belli* garde une présentation « amateur » pour ses premiers numéros. Le périodique s'intéresse alors dans une proportion à peu près égale aux wargames et aux jeux de rôle. Mais, peu à peu, c'est la partie consacrée aux jeux de rôle qui deviendra la plus importante.

Nous sommes dans la phase la plus pédagogique de l'histoire du jeu de rôle. La diffusion en kiosque d'un magazine de jeux d'esprits, traduit la volonté de « conquérir un marché ». Ceci s'explique aussi par le fait qu'il existe déjà plus d'un million de joueurs aux USA. La France est donc à la traîne par rapport à un loisir qui rapporte alors beaucoup d'argent à ses auteurs et distributeurs.

1983 : un milieu se structure

Selon Didier Guisérix (op.cit ;), il y aurait à l'époque 40000 rôlistes. À côté des rôlistes « historiques », étudiants, commence à apparaître un nouveau public : des joueurs plus jeunes, collégiens ou Lycéens, souvent sensibilisés à cette activité ludique lors de séjours linguistiques outre-Manche. Ce public préférera la fantaisie de « Donjons et Dragons » au sérieux des

wargames. D&D est officiellement traduit (des traductions « pirates » dactylographiées et photocopiées circulaient déjà, notamment au travers de la boutique L'œuf Cube). La même année, Jeux Descartes sort la version française de « Call of Cthulhu », « L'appel de Cthulhu ». Ces traductions faciliteront la diffusion des jeux de rôle auprès des joueurs maîtrisant mal l'anglais. Deux jeux de création française sortent aussi cette année- là, « *L'ultime épreuve* » et « *Légendes Celtiques* ». Le premier qui se basait sur l'initiation sera dénigré par la communauté rôliste du fait de sa simplicité, le second connaîtra un vrai succès d'estime.

Il est à noter qu'à cette époque le « milieu » du jeu de rôle commence à devenir visible au niveau de la société globale : Des clubs se développent au sein d'associations loi 1901 ou de foyers socioculturels de lycées, et les premiers articles « informatifs » sur ce passe-temps apparaissent dans la presse (notamment régionale). L'existence de ces clubs jouera un rôle primordial dans la diffusion du jeu de rôle, en permettant l'initiation des joueurs novices.

Cette pratique en club sera d'ailleurs encouragée par les éditeurs et les boutiques de jeux : des partenariats sur des tournois ou conventions seront fréquemment mis en place, à des fins commerciales.

1985-1988 : Une croissance quasi exponentielle

De 1985 à 1988, le marché du jeu de rôle connaît un développement constant et significatif. Plusieurs facteurs peuvent l'expliquer. Le premier reste la publication d'un numéro spécial jeux de rôle de la revue *jeux et stratégies* en 1984 accompagné d'un jeu de rôle complet : *Méga*

C'est la première fois qu'un jeu de ce type sera commercialisé à plusieurs milliers d'exemplaires dans le réseau des kiosques à journaux. Bien qu'il se veuille un jeu d'initiation, *Méga* est alors le seul jeu disponible en français sur la science-fiction. Il connaîtra plusieurs éditions et un vrai succès chez les rôlistes.

Mais c'est peut-être le développement des « *livres dont vous êtes le héros* », livres jeu s'inspirant du jeu de rôle, diffusés par de grands éditeurs (Gallimard par exemple), qui sera à l'origine de l'accroissement significatif du nombre de joueurs. On voit peu à peu apparaître dans la presse les chiffres de 100 000 joueurs (*Le monde de l'éducation*, décembre 1987), 200 000 joueurs (*le Figaro* 13 juin 1990, *Le Monde*, 25 juillet 1990), voire même 300 000 joueurs (*L'humanité Dimanche*, 16 juin 1990). Les professionnels du jeu parlent alors de 400 000 joueurs.

D'autres éléments attestent de cette progression : La multiplication par cinq du nombre d'associations de jeux de simulation recensées, la création de nouvelles sociétés de production, s'imposant peu à peu comme des concurrents de « Jeux Descartes » (Oriflam 1985, Siroz Productions 1986) et la création de trois revues de jeu de rôle importantes *Dragon Radieux* (novembre 1985), *Chroniques d'outre-monde* (octobre 1986) et *Grall* (novembre 1987). Fin 88, le jeu de rôle est promis à un avenir brillant et prometteur.

On retrouve là un vecteur significatif de la transmission de la pratique du jeu de rôle papier, le concept le plus complexe à appréhender, par la simplification de celui-ci à travers le support du livre de poche. Cette démarche étant impulsée par un éditeur grand public qui possède une expérience reconnue dans les livres jeunesse, offrant ainsi au jeu de rôle une caution morale.

1989 : les professionnels perçoivent une crise

L'année 1989 voit l'apparition d'un certain nombre d'articles alarmants dans la presse spécialisée. Dans un dossier de *Jeux et Stratégie* intitulé « Où va le jeu de rôle ? », on peut lire les pronostics assez sombres d'un certain nombre de responsables d'éditions du milieu. Car après un effet, « grand public » dans les années 85-86, la vague semble retomber, laissant place à une pratique de spécialistes. L'année 1989 se terminera par la cessation du magazine *Jeux et stratégies*. Pourtant l'ex « petit » *Casus Belli* lui se porte bien. Il se vend même en kiosque.

Par ailleurs, on peut dire que le jeu de rôle sur papier a été un des premiers support de loisirs à être photocopié en masse comme le seront, plus tard les cd-rom. Cependant, le marché français reste fragile et n'a pas les possibilités du marché intérieur américain. De plus, un jeu de rôle sur papier peut s'utiliser pendant des années. Avec près d'une vingtaine de jeux proposés, le marché français a atteint ses limites.

1990-1995 : restructuration et faillites qu'en est-il des joueurs ?

L'année 1990 sera marquée par une série de faillites et de restructurations. Deux revues « historiques », *chroniques d'outre-monde* et *Graal* cessent de paraître peu de temps après *Jeux et Stratégies*. *Siroz Productions* fin 1989 est en dépôt de bilan, la société *Oriflam* qui apparaissait comme la concurrente sérieuse de *Jeux Descartes* revoit ses ambitions après l'échec de son jeu, *Multimondes*.

Plusieurs facteurs expliquent ce phénomène :

- D'une part, beaucoup de ces PME ont été créées par des passionnés parfois issus de clubs. Ceux-ci se sont heurtés à leur manque d'expérience dans la gestion d'entreprise et les contraintes de l'édition professionnelle ;
- D'autre part, l'arrivée d'un nouveau concept, le jeu de cartes à collectionner, « *Magic l'assemblée* » a redistribué le budget du rôliste moyen. J'ai pu observer, dès sa sortie en 1993, l'effet prépondérant qu'a eu ce jeu dans les clubs. Basé sur le principe de la collection et de cartes « cotées » comme en bourse, certaines valent aujourd'hui, jusqu'à 1000 euros sur le marché de l'échange. Le principe des extensions payantes a « siphonné » le budget du rôliste moyen. Or un Jeu de rôle coûte à l'achat quelques centaines de francs et reste utilisable pendant des années.

Conséquences, « *Wizard of the Coast* » la société éditrice de ce concept va devenir l'acteur n°1 dans l'édition des jeux de simulation dans le monde en rachetant même, « *TSR* » la prestigieuse société distributrice de *Donjons et dragons* et dont Gary Gygax était le propriétaire initial.

Un autre paramètre sera à l'origine du déclin de la pratique rôlistique en France. L'affaire « *Christophe Maltèse* » et autres sujets similaires ainsi que leurs conséquences médiatiques. L'ensemble de ces éléments me conduisent à appréhender sous un angle plus sociologique la pratique des rôlistes jusqu' en 1994 qui révèle un tournant majeur.

2000-2005 un nouveau visage de la création rôlistique en France

En 2002, il ne reste en France que quelques maisons d'éditions et de création de jeu de rôle en France. La plus importante se trouve être « *Asmodée Editions* » qui a racheté voilà peu

les magasins Jeux Descartes. Cette société dispose désormais d'un vrai réseau de distribution spécialisé. On peut dire que cette entreprise, par son virage commercial se retrouve aujourd'hui en position dominante sur le marché français en ayant obtenu les licences de Donjons et Dragons, le plus célèbre de tous les jeux de rôle. Des entreprises comme « *Hexagonal* » par exemple, se positionnent plus sur une stratégie de traduction de produits anglo-saxons. Il existe néanmoins quelques modestes entreprises de création de jeu de rôles en France, mais leur équilibre économique se révèle fragile.

Cependant, avant de m'attarder sur les caractéristiques du public rôliste d'après les recherches de Laurent Tremel et d'Émilie Blosserville, il me paraît fondamental de revenir sur des éléments sociologiques du loisir, en lien avec le public rôliste.

III) Les pratiques, les produits et les publics

a) Éléments sociologiques sur le loisir en lien avec le public rôliste

L'image sociale des loisirs-et donc des jeux- renvoie à une conceptualisation, effectuée par des intellectuels depuis le début du 20e siècle. La notion de loisir semble prendre corps à cette période.

Dans *le Droit à la paresse*, Paul Lafargue stigmatise l'apparition d'une classe bourgeoise, oisive, née de l'exploitation des masses, conséquence de la surproduction de bien dans le système capitaliste. Pour Marie-Françoise Lanfant (*op.cit*), « Le loisir reste un moyen d'afficher avec ostentation son appartenance à la classe sociale qui détient les positions les plus élevées dans la société. Le loisir devient l'expression du prestige social et de la supériorité » (*id.*,56).

Au-delà de leurs aspects résolument critiques, ces réflexions rendent compte d'un aspect nouveau : L'apparition de loisirs étroitement liés à la naissance des sociétés modernes, et restant alors l'apanage d'une minorité. Peu à peu l'idée d'un « droit aux loisirs », va s'imposer notamment chez les penseurs socialistes. En ce sens, les travaux de Joffre Dumazedier, où loisirs riment avec Progrès et développement de la personne, sont particulièrement significatifs.

Une idée-force de la pensée de Dumazedier est d'associer au développement des loisirs modernes une possibilité d'éducation populaire et des pratiques culturelles hors temps scolaire et dans le temps libre.

Le sociologue s'appuie sur la mutation des progrès de la science et des techniques qui permirent d'augmenter la productivité, rendant ainsi possible la réduction de la durée moyenne du travail. Dumazedier souligne l'importance du mouvement ouvrier et du syndicalisme dans ce processus, mais aussi le rôle du monde marchand : Il fut également nécessaire d'augmenter le temps où tout un chacun peut potentiellement « *consommer* », c'est-à-dire le temps hors travail. Dumazedier perçoit alors le développement du loisir comme l'aboutissement d'un projet humaniste, une caractéristique fondamentale d'une civilisation évoluée, quoique fort utopique.

Les critiques opposées à cette vision souligneront le décalage entre cette utopie et les pratiques effectives, voire aliénantes, de l'industrie du loisir.

Georges Friedmann (1956) montre la relation entre une position sociale donnée (ouvrier spécialisé) et la pratique des loisirs. Du fait des tâches parcellaires et répétitives du travail qui devient spécialisé, l'ouvrier n'étant qu'un maillon de la chaîne de production, le loisir apparaît

comme une compensation à la frustration de sa condition. Pour Friedmann le loisir n'est qu'un pis aller d'acceptation de l'exploitation de la personne.

Jean Baudrillard (1970) précise que les effets de l'expansion économique restent inégalement répartis en fonction de l'appartenance sociale. Malgré la société de consommation, les inégalités persistent et la logique consumériste développe d'autres inégalités et formes de ségrégation. La société de consommation entretiendrait « *l'illusion du bonheur* » tandis que les relations sociales, et tout ce qui touche à l'activité humaine seraient liés à la logique marchande.

C'est dans cette optique que les sociologues vont être amenés à évoquer le problème des loisirs.

Dans la sociologie d'Edgar Morin, « *le temps libre apparaîtra comme le temps nécessaire de la culture de masse* » tout en insistant sur l'aspect compensateur. Pour Alain Touraine, *la société de masse* se caractérise par la disparition progressive des « anciens modèles culturels » sous les effets des modifications atteignant les processus de production. Touraine insiste sur le *degré de participation* de chacun à cette culture de masse. Les élites se trouveraient doublement avantagées en possédant le quasi-monopole dans la production des biens et des modèles culturels, d'où une participation sociétale maximale à mettre en relation avec un pouvoir d'achat supérieur. Les classes moyennes imiteraient les modèles dictés par les élites, d'où une culture « *globalisatrice* ».

On retrouve cette tendance globalisatrice au niveau des discours sur les pratiques culturelles de la jeunesse, censée former un bloc homogène, au sein duquel les antagonismes sociaux s'effaceraient. Or comme l'a souligné et démontré Pierre Bourdieu : « *la jeunesse n'est qu'un mot* ».

À l'issue de cette réflexion liminaire, on comprend bien que les questions relatives aux loisirs s'inscrivent dans le débat social, et suscitent des prises de position débouchant sur des oppositions souvent d'ordre idéologique.

Dans le cadre du jeu de rôle, la difficulté d'analyse vient de ce que ce public est composé de jeunes adultes. Or, cette population a été étudiée récemment en tant que groupe social. De part ses définitions récentes, ce groupe échappe aux analyses dichotomiques de la sociologie des jeux.

Avant d'évoquer les « affaires » médiatiques en lien avec le jeu de rôle, il me semble judicieux de me référer aux travaux du sociologue *Laurent Trémel* sur les publics qui pratiquent les jeux de rôle mais aussi sur les produits, car ces caractéristiques sociologiques ont des liens étroits avec ceux qui s'en sont pris à ce loisir. En effet, même si cela ne paraît pas évident au premier abord, les rôlistes associent, jeunesse, niveau d'instruction élevé, critique de la société et la liberté comme valeur fédératrice, tout ce qu'exècrent les idéologies fascistes et réactionnaires.

b) Caractéristiques sociologiques du public et des produits rôliste d'après les travaux de Laurent Trémel.

Corpus des jeux de rôle

Laurent Trémel analyse le phénomène du jeu de rôle dans la critique sociale ordinaire et s'appuie sur les thèses du sociologue *Luc Bolstanki*. Il révèle l'utilisation de connaissances provenant des sciences exactes, et des sciences sociales dans la construction d'univers fictifs, où sont passés en

revue tous les aspects d'un monde virtuel, à savoir les aspects économiques, mais aussi sociologiques, environnementaux, etc...

L'un des intérêts majeurs pour le joueur est la possibilité d'incarner un personnage hors normes qui deviendra plus fort au fil de ses aventures, d'acquérir une dimension héroïque qui transcende la banalité de l'humanité. Cette représentation donne au joueur la possibilité de réaliser « virtuellement » son désir de mobilité sociale.

Pour se faire, les univers de jeux proposés semblent sur un plan idéologique mettre en cause la notion d'humanité : il existe des êtres inférieurs, des êtres supérieurs, des gens « doués », d'autre pas et, souvent, le processus est incontournable, car lié à *la nature* ces êtres. Alors que certains jeux se revendiquent « de mauvais goût », et que l'utilisation de références illégitimes peut en quelque sorte faire partie de l'ambiance, il est plus surprenant de voir ressurgir ces thèmes au sein d'univers se voulant « politiquement corrects », comme celui de la *Guerre des étoiles* par exemple.

Mais pour ce sociologue, les références qui pourraient s'affilier à l'extrême droite ne sont aucunement ressenties comme telles par le public « rôliste », qui rejette massivement cette idéologie, considérée comme appartenant au monde des « *Beaufs* ». Je confirme également cette assertion par mes multiples observations que j'ai pu faire dans différents clubs de jeux de simulation.

Le jeu de rôle est bien d'une critique sociale du devenir des sociétés et du comportement humain. Exemple, en 1998 sort un film à grand budget américain mettant en scène la fin du monde. Douze ans auparavant Laurent Trémel constate que ce type de thématique était déjà abordé autour des tables de jeu.

Les références aux mythologies et ce qui s'apparente au domaine de l'occultisme s'inscrivent aussi dans le prétexte à la critique sociale. Les rôlistes s'intéressent au paranormal, car ils en utilisent les thèmes comme moyen de critique sociale, mais aussi comme ressource pour étoffer leurs jeux. L'occulte, le mystère participent également aux « mécanismes de suspenses et d'ambiance » du jeu. On retrouve dans les grandes thématiques de la critique sociale et du jeu de rôle les idées qui s'intègrent dans la littérature du fantastique et de la science-fiction à savoir :

- L'incarnation du héros qui peut sauver le monde et l'humanité ;
- La découverte de vérités cachées aux yeux de tous ;
- La survie dans un univers en déclin ou aux violences sociales fortes ;
- La lutte contre toute forme de pouvoir et de déviances ;
- La promotion d'une vie meilleure par l'usage de la technologie ou la préservation des ressources naturelles ;
- La promotion des idées politiques, philosophiques « dans la cité », et tous les enjeux de pouvoir qui en découlent.

En ce sens, la pratique du jeu de rôle apparaît bien comme une critique sociale avec en support les ressources que sont l'histoire, la géographie, les sciences sociales et les sciences exactes. Parmi les motivations principales à pratiquer le jeu de rôle, s'expriment : Le besoin de s'évader, de changer de peau et de vivre dans un autre monde. Le joueur crée un personnage hors normes qui dans bien des cas se distingue par un statut élevé dans la société où il est censé être. La « ménagère de moins de 50 ans » n'est pas le personnage-type que crée un pratiquant. En fonction de l'univers des jeux, les personnages s'approcheraient plus du guerrier à la force

d'exception, du diplomate ou de l'aventurier. D'autres jeux ou parties, de par « l'ambiance » ou le souhait du joueur prendront le contre-pied du super héros, « une ménagère de moins de 50 ans » mais avec des pouvoirs extraordinaires !

Ces éléments préfigurent le désir d'incarner **une forme d'élitisme** parmi les pratiquants. Cet élitisme se retrouve, au regard du capital culturel et intellectuel requis pour jouer.

Le public rôliste, enquête de 1995

Lors de son approche, Laurent Trémel a constaté que le public rôliste issu des quartiers populaires restait marginal. Les jeunes appartenant à des milieux sociaux aisés pratiqueraient cette activité avec un certain détachement, traduction des valeurs éducatives inculquées ?

Ces jeunes « bourgeois » seraient aussi une minorité, la majorité des jeunes relevant des « classes moyennes ». Cependant, le positionnement d'un jeune au sein des autres joueurs dépendrait en partie de son capital culturel initial.

C'est là un élément fondamental, bien qu'implicite, que j'ai pu constater dans le recrutement au sein des clubs.

De plus, bon nombre d'entre eux, interrogés, se présentent comme appartenant à une sorte « d'élite sociale » hautement intelligente. Cette représentation est aussi constatée outre-Atlantique. Apparentés à la couche socioprofessionnelle des « cadres », les jeunes interrogés se réfèrent à des pratiques culturelles du « goût moyen » et affichent dans leur majorité, des attitudes qui traduisent un rapport malheureux à l'institution scolaire, lié à des aspirations à la réussite élevées qui ne peuvent être comblées. Ces jeunes semblent aussi se différencier des autres du fait qu'ils mettent en avant certaines orientations idéologiques résolument élitistes, ne correspondant guère aux comportements attribués aux jeunes « type ». En ce qui concerne, leurs représentations mentales des milieux populaires, elle s'inscrit sur une forme de cynisme dans le discours et un besoin de distinction, synonyme de reconnaissance ?

Les incidences de leurs difficultés scolaires, point récurrent des profils étudiés en ferait un public, résolument critique, élitiste, et bien loin de l'image des médiatique du « bon jeune ».

L'enquête d'après le grand sondage de *Casus Belli* de 1995 indique plusieurs faits généraux :

Données chiffrées

- Pratique essentiellement masculine, 97,5 % des répondants au questionnaire ;
- Age du rôliste moyen 21 ans ;
- Une grande proportion de 17/25 ans et une majorité d'étudiants 38,5% et d'actifs 31,5 % ;
- Parmi les « actifs » on distingue deux « blocs », les « cadres et professions intellectuelles supérieures », 38,5% et les ouvriers et employés, 37,5% ;
- Au niveau des études choisies, trois cursus apparaissent dominants, les études de physique-chimie, les sciences sociales et les études de droit. Néanmoins, il s'agit des trois cursus dominants chez l'ensemble des garçons qui vont à l'université.

De même, les rôlistes sont issus de familles diplômées : leurs pères ont en majorité effectué des études supérieures et bien que le niveau d'étude de leurs mères soit plus varié, on remarque là

aussi une forte proportion de bachelières et de diplômées de l'enseignement supérieur. Enfin, leurs pères sont en grande majorité des cadres, et ont vécu dans leur parcours professionnel une ascension sociale.

Je constate cependant que la « massification » de l'université à partir des années 90 va ancrer la pratique de ce loisir dans les milieux étudiants. La crise économique de 93 ainsi que les affaires médiatiques qui suivront le milieu rôlistique ont-elles changé la donne ?

Le rapport au devenir

Les rôlistes et leurs aspirations au bonheur ont donné des réponses hétérogènes. Par contre, les réponses tendent vers des rapports au monde « inspiré », l'épanouissement propre semble primordial.

On retrouve cette ambivalence dans les *métiers sélectionnés*. Les choix retenus révèlent le désir de ne pas mener une vie banale. Les métiers sont pour la plupart associés à un fort prestige, où se mêlent des possibilités de hautes rémunérations, d'épanouissement personnel et de renom. Cependant, on note un désir majoritaire de devenir créateur de jeux de rôle et de vivre de sa passion, plus de 50% des réponses.

Cette forme d'élitisme social sera-t-elle, modifiée suite aux révélations des médias sur les pratiques des rôlistes ?

Je reprendrai l'énoncé de mon exposé en évoquant dès maintenant la problématique jeux de rôle et le traitement fait par les médias. Ces données seront exploitées selon les mêmes sources, le travail de Laurent Trémel mais aussi le vécu et le ressenti de la rédaction de Casus Belli, à cela s'ajouteront différents articles de la presse d'animation, jeune, généraliste, plus récents.

En effet, il m'est apparu pertinent de mettre en corrélation les représentations rôlistiques d'alors et d'aujourd'hui dans la presse et les médias le plus impartialement possible en lien avec la « suite » de l'histoire de la communauté rôlistique française.

Or le travail historique remarquable, de Laurent Trémel s'arrête en 1995, pour aborder la période 95/98 sous l'angle du traitement médiatique.

Beaucoup de choses se sont produites entre-temps : je pense, notamment, aux états généraux du jeu de rôle (1999) et l'étude sociologique d'Émilie Brosseville qui marque un tournant ou bien encore la fin de « Casus Belli » première version, et son renouveau.

Les conséquences observées, fruit d'une réflexion et de souvenirs personnels m'amènent à introduire la problématique que je souhaite traiter.

En effet, les relations tumultueuses entre les médias et les rôlistes vont profondément façonner ce micro-milieu, aussi bien dans la découverte de ce loisir que dans sa pratique.

IV) Les relations avec les institutions et les médias

a) Jeux de simulation et débat social

La presse, les médias et les polémiques (malentendu ou manipulation ?)

Très peu d'articles ont été consacrés aux rôlistes, jusqu'à la première grande « affaire » médiatique, celle de la profanation du cimetière de Carpentras en juin 1990 pour ce qui concerne la France.

On note de façon générale qu'auparavant, les articles concernant les rôlistes s'attachent à présenter cette pratique de loisir sous forme de « mini-reportage » dans la presse locale à partir de deux angles d'approche, l'aspect informatif et celle reprenant les critiques formulées outre-Atlantique. Les articles présentaient globalement la pratique en club.

Exemple, l'édition du 05 mars 1986 du « *Parisien* » sur le club « *20 naturel* ». Le titre est sensationnel : « *les initiés du Dragon* », il révèle sans doute les préjugés du journaliste, mais celui-ci découvrant quelques jeunes lycéens pacifiques, jouant avec le plus grand sérieux autour d'une table, s'en tiendra à un aspect purement informatif.

L'aspect de pratique d'initié reste peu compréhensible par un regard extérieur. On peut l'expliquer par le fait que ce concept demeure complexe à appréhender pour un profane. Ne serait-ce que parce qu'on n'y a jamais joué, bien souvent.

Le thème de jeux « dangereux, rendant fou, sataniques » sera promulgué dans un premier temps par la presse conservatrice (*Le figaro, Aujourd'hui Madame*). Ces articles s'appuieront en partie sur les arguments développés aux Etats-Unis par le Dr Thomas Radecki, psychiatre président de la « *National Coalition on Television Violence* ». Proche de la « *Moral Majority* », le Docteur Radecki reprenait, sous une approche scientifique (en démontrant par exemple que les joueurs de jeux de rôles avaient un « QI élevé »), les arguments de ce lobby sur la question : une jeunesse américaine, blanche et prometteuse, est en danger sous l'influence de la télévision, du cinéma, du rock et des jeux de rôle...En effet, ces produits, qui par ailleurs font dériver de la « vraie foi » ne constituent-ils pas une « porte ouverte » vers le satanisme, la drogue et la violence ?

L'article de 1986 du *Figaro* fait aussi la part belle aux thèses de Radecki et ses partisans. La *BADD* (Bothered about Dungeons and Dragons) et ses mères de familles pieuses intentent plusieurs procès aux éditeurs de jeux de simulation, sans résultat. Le Dr Radecki précise même que : « *ces milliers de jeunes gens au QI élevé, commencent à être obsédés par le viol, le meurtre, voire les sacrifices humains...* »

Devant cette terrible corrélation, on comprend l'effroi ressenti par les journalistes : les jeux de rôle comptaient alors en France, déjà « *20 000 fervents* ». Précisons qu'aucun rôliste n'a été incriminé en France par les soi-disant crimes dénoncés par le Docteur Radecki.

Un autre élément me semble important à préciser en ce qui concerne la thématique « joueurs et adolescents déconnectés du réel ». Il faut savoir que « le jeu de rôle » se définit aussi comme une technique psychothérapeutique. Le jeu de rôle psychothérapeutique recrée des situations fictives ou vécues par les participants afin d'entrevoir les enjeux, les motivations individuelles ou groupales qui en découlent. Cette technique sert aussi bien dans la découverte de soi que la résolution de conflits. Elle s'utilise de plus en plus lors des séminaires de management. Cette

approche de la psychologie apparut bien avant le concept de jeu de rôle en tant qu'activité ludique. Les détracteurs du jeu de rôle comme loisir, utilisèrent la confusion d'une définition représentant deux choses bien différentes, d'un côté une approche de l'étude du comportement humain, de l'autre une activité de loisir en lien avec l'imaginaire, pour semer « le trouble » dans leur stratégie de communication auprès des médias. Or qui dit psychologie renvoie à nos déviances, et donc à la pathologie.

Conséquence, avant « l'affaire de Carpentras », l'avis d'un psychologue sur ces « drôles de jeux » prend la forme d'une caution nécessaire à l'article du journaliste. Dans huit cas sur 10, l'aspect « psycho-dramatisant » est mis en avant. Avant 1990, il existait une image sociale des jeux de rôle et de leurs joueurs véhiculée par la presse : des jeux « bizarres » venus d'outre-Atlantique, pratiqués par des jeunes gens de sexe masculin, lycéens ou étudiants, certes « intelligents », mais pouvant être un peu (ou beaucoup) « perturbés »...

C'est dans ce contexte qu'éclatera l'Affaire de la profanation du cimetière de Carpentras, secouant les plus hautes sphères de l'état. Il est intéressant de noter qu'à l'époque l'extrême-droite connaissait les « rôlistes ».

D'après la presse tendance « people » relayée par l'extrême droite, un jeu de rôle Grandeur Nature aurait mal tourné dans le cimetière : Des rôlistes se retrouvèrent donc cloués au pilori sans qu'aucun élément concret ne puisse les incriminer. On sait ce qu'il en adviendra six ans plus tard, lorsqu'un groupe de « Skinheads » sera interpellé pour les mêmes faits.

Mais c'est surtout l'émission de Jacques Pradel sur Tf1, « *Témoin N°1* » qui offrira une médiatisation aux théories d'un médecin psychiatre toulonnais, le Docteur Abgrall. Celui-ci expert de la partie civile, dans le procès de Lyon contre l'Église de Scientologie se présente comme un spécialiste de l'étude des manipulations mentales. À ce titre, il pensait les jeux de rôle dangereux, notamment s'ils étaient animés par des « meneurs de jeu » pathologiques. Plus généralement, le Dr Abgrall laissait entendre que tous les joueurs (lui-même en avait traité) pouvaient véhiculer des « pathologies latentes » et qu'il convenait d'être vigilant.

Ce point de vue sera indirectement repris par les rôlistes dans leurs formes d'organisation bien plus tard, notamment en demandant un âge minimum pour pouvoir jouer en club.

Les idées du Dr Abgrall rencontrèrent l'intérêt d'un groupe de familles, qui, un peu à l'image des parents fondateurs de la *BADD*, avaient attribué le suicide de leurs enfants à la pratique des jeux de rôle. Quelques temps avant les « rebondissements » de l'affaire de Carpentras, Abgrall et ce groupe de parents allèrent, sur plusieurs plateaux de télévisions « mettre en garde » la population contre le « danger » des jeux de rôle.

Ils se retrouvèrent une première fois début 1995, sur le plateau de « *Témoin N°1* », mais le point culminant fut atteint le 11 octobre 1995, où sous la houlette d'une Mireille Dumas convaincue, les protagonistes se retrouvèrent pour dénoncer les dangers du jeu de rôle tout au long d'un « *Bas les masques* » qui indigna les rôlistes et dont le magazine *Télérama* critiqua la partialité.

Comme le souligne Didier Guisérrix, l'aveu des skinheads et la clôture judiciaire de l'affaire ne mirent pas fin aux rumeurs et discours dénonciateurs sur les jeux de rôle. Le rapport d'enquête de l'adjudant Jean Hugues Mattely le fit encore moins. Ce criminologue, dans son compte-rendu démontra que le jeu de rôle ne s'inscrivait aucunement dans des facteurs criminogènes ou de

passage à l'acte violent. Cependant, son étude de cas fera l'objet par la suite d'une publication qui ne sera guère médiatisée.

Conséquences par l'exemple, le 12 juin 1997, un épisode de la série « *Le juge est une femme* » est présenté sur Tf1. Les assassins s'avèrent être de jeunes rôlistes névrosés ayant tué un des leurs dans le cadre d'un jeu. Rappelons qu'un tel fait n'est jamais arrivé en France.

En dehors de l'Affaire de Carpentras, trois autres faits divers, s'étant déroulés en France au milieu des années quatre-vingt-dix, furent de nature à alerter l'opinion publique sur la pratique des jeux de rôle : Le suicide de deux adolescents (rôlistes), le premier dans un lycée d'Amiens en avril 1994 et le second à l'École des Mines fin 1995, ainsi que l'agression d'un enseignant au lycée d'Istres en mai 1995 qui ne sera, heureusement, que légèrement blessé.

Le passage à l'acte « moins dramatique », d'Istres, permet de mettre en évidence les topos journalistiques utilisés pour parler des jeux de rôle et de leurs joueurs.

Exposé des faits : le mardi 09 mai 1995, à 8 h 55, alors que le cours s'achève, M Roger Mazelier, professeur de sciences physiques au lycée Arthur Rimbaud d'Istres, est poignardé par l'un de ses élèves. La presse locale s'empare de l'affaire qui « remonte » jusqu'à Paris. L'après-midi, des journalistes de TF1, se rendent au magazine de jeux de rôle *Casus Belli* pour interroger son rédacteur en chef, Didier Guisérix. Le jeune Lycéen s'adonnait en effet à la pratique du jeu de rôles sur table et cette activité ludique serait apparue comme la cause explicative de l'agression : on veut avoir l'avis d'un professionnel de ce secteur d'activité. L'interview de Didier Guisérix sera largement tronquée. Il ne sera retenu que l'aspect sensationnel bien que celui-ci argumente sur les aspects positifs et socialisants de cette pratique.

Le reportage diffusé au journal de 20 heures de TF1 montre une communauté scolaire en plein désarroi : on ne comprend pas l'agression, rien ne distinguait ce jeune élève « ordinaire et sans histoire » de ses camarades, si ce n'est qu'il jouait aux jeux de rôle. Dès lors, on tient une piste, c'est ce loisir où l'on mêle « le réel et l'imaginaire » qui serait à l'origine de l'acte.

Comme dans l'affaire de Carpentras, la psychologisation du phénomène conduit à une déresponsabilisation de l'agresseur. Le procédé permet ainsi de faire l'économie d'une interrogation sur de possibles problèmes de socialisation, liés à la scolarité de cet adolescent, et, plus généralement, sur les questions posées par le lycée de masse et ses procédures d'orientation, qui mériteraient sans doute d'être prise en compte pour tenter de comprendre ce « passage à l'acte ». En effet, on apprendra par la suite que le jeune en question était en « conflit ouvert » avec son professeur de sciences physiques et que ses mauvais résultats dans cette matière lui avaient valu de multiples rappels à l'ordre vindicatifs, en particulier de la part de la cellule familiale, au regard d'un enjeu précis : l'intégration de la prestigieuse filière « scientifique ».

Le Parisien accordera une place importante à sa une, avec des titres évocateurs : « *Un prof poignardé en plein cours* », « *200 000* » adeptes des jeux de rôles ». Le geste paraît celui d'un dément, rien ne le laissait présager, c'est pourquoi la « piste » des jeux de rôle est privilégiée. L'explication de cet acte de violence en milieu scolaire par le « contexte relationnel » entre cet adolescent et son professeur de sciences physiques, sera totalement occultée dans le traitement de l'information.

Nous voyons bien comment la presse a, peu à peu, dessiné une image des jeux de rôle et de leurs pratiquants. S'appuyant en premier lieu sur des éléments provenant d'une psychologie vulgarisée,

celle-ci aboutit à une présentation dénonciatrice où l'on tente de mettre en garde la population contre les « dérives » du jeu de rôle.

Il est apparemment intéressant d'évoquer la réaction du milieu rôlistique et les contre-arguments qui y seront développés, car ils semblent en lien avec la restructuration de ce micro-milieu.

b) Les réactions et leurs phases

1^{ère} phase, la réaction émotionnelle et le discours justificatif

Quant dans les années 90-93, les pratiquants de « jeux de rôle commencent à essayer les critiques, le *Dragon radieux*, *Chroniques d'outre monde* et *Casus Belli* publient un encart commun, à diffuser. Il se veut explicatif, pédagogique sur l'intérêt éducatif du jeu de rôle, mais aussi incisif auprès de ses détracteurs.

Suite aux affaires et progressivement, un certain nombre de responsables d'associations n'ayant jamais eu le moindre problème se font écarter des structures socioculturelles y compris quant-il s'agit de jeunes adultes, mariés, insérés socialement, actifs et responsables d'association.

Pendant des années, la communauté rôlistique sera dans une posture de justification de la pratique des jeux de simulations, tout en valorisant l'intérêt de ce loisir mais aussi sa pratique culturelle.

Le suicide du jeune Christophe Maltèse, lancera un débat très vif sur les dérives du jeu de rôle. Plusieurs journalistes de *Casus Belli* prendront l'avis de psychologues, mais aussi de psychiatres qui apporteront leur point de vue d'experts.

Et pourtant, l'enquête en 1995 de *Casus Belli* appuyée par les travaux de Laurent Trémel démontre plusieurs éléments positifs. D'une part, pratiquer des jeux de rôle c'est avant tout l'occasion de se retrouver entre copains autour d'une passion commune. Les jeux de rôle en cela constituent une **pratique socialisante** qui n'est plus à démontrer. Puis, vient le fait de « vivre dans un autre monde ». Outre l'incarnation d'un personnage hors-normes, on découvre dans les motivations principales, le plaisir de jouer en résolvant des épreuves.

À ce titre les argumentations apportées sont révélatrices de « l'élitisme social » dont se réclament bon nombre de pratiquants de jeux de simulation, comme en témoigne cet extrait d'un éditorial de juin 1993 d'un hors-série du magazine *Casus Belli* :

« Nous sommes nombreux à penser que la pratique des jeux de simulation n'est pas uniquement une pratique ludique et distrayante-bien que cela reste, sans conteste, son but premier, mais encore une activité intellectuelle de haut niveau pour les passionnés d'histoire et de stratégie. Activité entièrement nouvelle puisqu'elle permet d'aborder ces domaines de la pensée de façon dynamique et non plus statique, comme les formes traditionnelles du savoir (livres, etc.) l'étaient jusqu'alors. (...) il est possible- et même nécessaire- de pratiquer un jeu de simulation et de se poser dans le même temps, des problèmes dignes de ceux qui font le quotidien des universitaires, des chercheurs, des officiers supérieurs et des hommes d'État. »

En tablant sur l'élitisme, les rôlistes et les wargamers peuvent tenter de « s'autodisculper » des attaques dont ils sont l'objet. Sur ce point, des extraits d'une lettre d'un médecin psychiatre belge (joueur lui-même) publiée dans *Casus Belli* N° 49 méritent d'être reproduits :

« Parmi les nombreux rôlistes de ma connaissance, je ne vois aucune trace de maladie mentale. Bien au contraire. (...) Je n'ai nulle envie de pousser le scientisme jusqu'à vérifier, tests et chiffre à l'appui, ce que je vais avancer du simple fait de l'observation : je pense que s'intéresser au jeu de rôles est déjà le signe d'une personnalité équilibrée, et qu'y jouer ne peut que la développer encore. (...) Le jeu de rôle demande une palette de qualités telles qui en interdit l'accès à ceux qui ne les possèdent pas. Il est donc probable que nombre de « sujets à risque » se détournent des jeux de rôle, parce que l'effort pour y jouer s'avère considérable. Plus simplement dit : « Parce que cela ne les amuse pas ». Il rappellera à ce propos que les jeux de rôle nécessitent « un rappel constant de matériel culturel et historique ».

Enfin, la posture « commerciale » d'une société comme Jeux Descartes, ayant 10 ans d'expérience dans le domaine de l'édition des jeux de simulations, là encore, se révèle instructive pour l'époque. La société « Jeux Descartes » cherchait à promouvoir la pratique des jeux de simulation comme étant des « jeux intelligents ». La directrice de communication de l'époque soulignait la nécessité « d'avoir un certain niveau d'étude » pour pouvoir y jouer.

2^{ème} phase la pédagogie et la création de la FFJDR, un tournant historique

Fin 1995, le jeu de rôle est redevenu un « micro-milieu » qui ne réunit plus qu'environ 40 000 passionnés selon les données de Didier Guisérix.

Le maire Front National de Toulon, Mr Chevalier, en 1994, adoptera un arrêté municipal interdisant la pratique du jeu de rôle dans sa commune et l'interdiction d'une manifestation rôlistique importante dans la région. C'est la première fois dans l'histoire de France qu'un parti politique, sans consultation auprès des représentants de l'Assemblée nationale, institue une loi (car un arrêté municipal est une loi) stipulant l'interdiction d'un loisir et ceci au mépris des institutions sensées régler les activités ludiques et de temps libre.

Cet événement sera vécu comme un abus de pouvoir par les joueurs locaux et suscitera une réaction par la création d'une Fédération Française des Jeux de Rôles (FFJDR) avec un « terrain d'action plus politique » visant à combattre les « abus de pouvoir » de tel ou tel élu, son initiateur étant un avocat. En effet, l'arrêté en lui-même, au moment des faits, est promulgué dans l'illégalité la plus totale. Dans un second temps, la FFJDR se basera, dans ses objectifs, sur l'organisation du milieu et notamment la promotion de ce loisir.

Des articles et débats sont initiés par la rédaction de Casus Belli. Il convient d'expliquer au grand public tout l'intérêt de cette activité ludique. La rédaction de ce magazine prend l'initiative d'intégrer dans ces pages une rubrique club avec le label « *Club d'initiation Casus Belli* » afin de permettre aux néophytes de pouvoir s'initier aux jeux de rôle.

Les critères retenus demandent un cadre associatif de type loi 1901, l'existence de l'association depuis au moins un an, des lieux de jeux fixes et encadrés de près ou de loin par les structures socioculturelles, mais aussi des engagements tacites d'initiation auprès des personnes qui viennent découvrir le jeu de rôle, bref une forme de projet pédagogique.

On assiste également dans les statuts des associations rôlistiques au fait que les responsables se réservent le droit de refuser « toute personne présentant des troubles d'ordre psychologique ».

Cette volonté de responsabilisation et de pédagogie se retrouve aussi dans les discours des éditeurs qui subissent de plein fouet la récession de ce loisir. La société « Jeux Descartes » insiste

sur l'expérience, la qualité de l'accueil et les conseils de ses vendeurs spécialisés dans ses plaquettes de présentation, mais également sur le côté convivial de la pratique des jeux de simulation par rapport à la pratique nouvelle des jeux vidéo.

Les ouvrages des spécialistes intègrent aussi les éventuelles dérives que peuvent provoquer le jeu de rôle hors du cadre des jeux commerciaux ou en groupe fermé, voire comme passe-temps unique.

3^{ème} phase, le jeu vidéo grand public modifie profondément la pratique des loisirs jeunes

Un autre élément va modifier complètement la donne sur le marché, l'arrivée massive de la micro-informatique grand public, **d'internet, du multimédia et des jeux vidéo**. Les éditeurs de jeux vidéo incluront directement les publics rôlistes (étudiants, jeunes cadres) dans leurs cibles de marché, car de par leur statut social, ils possèdent les ressources financières nécessaires dans l'usage de la micro-informatique de loisirs. Ils sont même les premiers visés en ce qui concerne les jeux PC.

C'est ainsi qu'on verra apparaître dans les catégories de jeux vidéo les wargames et les jeux de rôle. Cette déclinaison commerciale spécifiée ne doit rien au hasard. Elle obligera les professionnels du jeu de rôle à des discours de « **justification** » notamment sur l'aspect socialisant et convivial du jeu de rôle sur table et en club. Car le processus de société en réseau qui s'inscrit corrobore la thèse de *Duccio Vitale* et ses prolongements :

« Les jeux de simulations expriment une mutation fondamentale des sociétés industrielles modernes dans deux domaines relativement proche : le niveau d'éducation des générations de l'après-guerre, et la multiplication des sources d'informations dont peut bénéficier le simple citoyen. Le niveau d'éducation c'est la scolarisation en masse et l'ouverture des portes de l'université à des millions de jeunes (...) A moins d'une régression brutale de la civilisation humaine- crise économique généralisée suivi d'un conflit nucléaire-, cette évolution ne peut que s'accroître. Le niveau de connaissance atteint par les nouvelles générations entraîne une transformation de l'activité ludique ».

4^{ème} phase, les états généraux du jeu de rôle de 1999... ou la fin de celui-ci ?

Cependant, il semble que la disparité des clubs et associations se soit traduite par une profonde mutation de la pratique rôlistique et des joueurs eux-mêmes. Sur ce point, les analyses et les travaux de la sociologue Émilie Blosseville lors « *des états généraux du jeu de rôle* » en mai 1999 se révèlent significatifs.

Ce travail sociologique repose sur un questionnaire détaillé auquel plus de 1200 personnes ont répondu ; il en ressort des évolutions importantes dans la pratique de ce loisir que je résumerai ainsi :

- La population des rôlistes a vieilli, l'âge moyen se situe autour de 23 ans. Il s'agit souvent d'étudiants dans un domaine qui touche de près ou de loin l'informatique ;
- La plupart ont découvert le jeu de rôle il y a une dizaine d'années. Ce qui implique de plus en plus l'aspect de loisir générationnel ;
- Les adolescents (13/17ans) jouent de moins en moins aux jeux de rôle, il y a une problématique de transmission de ce concept de jeu ;

- La diversité des produits proposés au sein des jeux de simulation instaure un éparpillement des types de rôlistes. Le clivage, lié à l'âge et les différences en termes de maturité qui en découlent, se ressent profondément ;
- Le monde associatif et les clubs ont fortement régressé, car l'aspect initiation semble délaissé au profit des parties « entre tribus » ;
- La découverte du jeu de rôle se fait surtout par le bouche à oreille ;
- L'aspect « je photocopie le jeu qu'a acheté le copain » restreint les possibilités de développement des acteurs économiques du jeu de rôle, élément significatif en France ;
- Les différentes structures nationales n'ont pas acquis, du fait de leur jeune existence, une légitimité, ce qui fait qu'elles se concertent peu ou pas. Le désir de légitimité est contrecarré par une logique de « distinction » qu'a démontré le sociologue Laurent Trémel. Autrement dit, les dissensions entre personnes l'emportent sur le projet fédérateur.

Les résultats de la recherche précisaient, que peu de personnes avaient accès au web à ce moment-là. Des référents régionaux furent nommés pour réfléchir sur la pérennité de ce loisir, mais aussi sur des thématiques de type :

- Comment transmettre cette passion, l'approche et les outils pédagogiques nécessaires ?
- Le jeu de rôle face aux médias, aux pouvoirs publics, quels discours ?
- Les attentes des joueurs et des associations, etc...

Tout cela était avant l'explosion d'internet et la fin de *Casus Belli* ancienne formule. Cette « triste » fin vers l'an 2000 a suspendu les grandes initiatives proposées lors de ces états généraux du fait que les principaux acteurs étaient des professionnels subissant la crise économique, en autres circonstances adverses.

5^{ème} phase Vers un renouveau et une mutation du jeu de rôles grâce à l'explosion d'internet ?

Depuis quelques années, on constate une pratique importante et une expansion des communautés sur le net. Sur ce point, le développement du jeu de rôle en réseau et dans les univers virtuels a fait exploser le phénomène à une échelle mondiale, tout comme en témoigne le succès des « univers persistants » proposés à l'accès contre abonnement.

La globalisation d'internet aura plusieurs aspects positifs sur la pratique des associations rôlistes.

En premier lieu, le net sera un lieu important de la découverte du jeu de rôle et de son discours justificatif ou « autodisculpant » de la part des associations. De véritables « lieux-ressources » de diffusion de l'information, mais aussi du matériel pour la pratique du jeu verront le jour.

On peut citer à ce titre, la *scénariothèque*, lieu ressource pour Meneur de Jeu en mal d'inspiration qui regroupe à titre gratuit et bénévole une base de données de scénarios et d'aides de jeu pour l'ensemble des jeux existants, et offre la possibilité de réagir à telle ou telle proposition de scénario.

Le Guide du Routard Galactique ou G.R.O.G, autre site référent présent en ligne, se révèle comme un véritable magazine sur toute l'actualité rôlistique en France et du monde des jeux de simulation.

Enfin, Casus Belli et sa version web renvoient aux différents sites en lien avec le monde de l'imaginaire, qu'il s'agisse de recueils de sites de jeu de rôle en passant par les illustrateurs, la présentation littéraire d'univers imaginaires et de science-fiction ou les éditeurs, voire les boutiques de jeux de simulations. La nouvelle version de *Casus Belli* prend en compte ces mutations.

Le net à partir de 1998 sera énormément utilisé par la communauté rôlistique comme lieu de partage d'information et de débat sur tel ou tel jeu. Je reprends en ce sens l'idée de « *Société en réseaux* » du sociologue Manuel Castells. L'accès aux ressources informatiques est une des grandes caractéristiques de la communauté rôliste francophone. Je parlerais même d'appropriation culturelle. Cet élément présuppose une évolution des publics rôlistes et en particulier les jeunes informaticiens et personnes travaillant dans tout ce qui touche de loin ou près à la communication.

Cet aspect confirme la typologie d'une forme d'élite sociale parmi les publics rôlistes. L'idée d'un site et d'outils de communication fait partie intégrante de la vie d'un club de jeux de simulation, comme en témoigne la masse importante de fanzines rôliste, répertoriés par Casus Belli, entre autres. Il y a un désir réel de montrer ses propres créations. Je l'ai moi-même perçu à de multiples occasions.

Mais dès lors comment se fait-il que ce désir de communication ne se soit pas traduit par une volonté d'aller de l'avant et d'être reconnu par les structures culturelles et institutionnelles ?

Je m'interroge sur l'idée de l'évolution des publics par l'utilisation massive de la ressource internet, voilà un paradoxe. L'idée de liens d'amitié noués après des parties de jeu de rôle reste une réalité sociologique que j'ai moi-même expérimentée.

Autre paramètre, le discours des médias et de la presse a énormément évolué au cours de ces dernières années. La thèse du danger des jeux de rôle n'a plus de grands échos. Quelques grands médias comme TF1 ont parfois fait des reportages positifs sur la pratique des rôlistes lors d'émissions de grande écoute, (journal de 13heures, novembre 2003). Le jeu de rôle apparaît être un loisir comme un autre, même si dans la presse on précise la nécessité de garde-fou, en particulier auprès des adolescents quant on évoque ce type de pratiques culturelles.

En résumé, le jeu de rôle et son nombre de pratiquants, s'est stabilisé en France en créant des micros-communautés qui du fait de l'évolution des loisirs et de l'outil technologique, relayés par les éditeurs et distributeurs, a impulsé une réactivité.

On peut mettre en corrélation cet élément avec le public rôliste plus au fait des nouvelles technologies, mais aussi des nombreuses portes d'accès qui s'offrent au jeu de rôle « classique » sur papier (jeux informatiques, diversité des produits des jeux de simulation...).

Cette « mutation » des pratiques semble vraiment nouvelle, à en juger en partie par le fait que beaucoup d'éditeurs, notamment amateurs passent par le net pour « communiquer » ou se « professionnaliser » dans leurs produits.

Le net et ses forums garantissent une forme d'anonymat et donc d'ouverture dans un mécanisme de communication qui s'apparente au bouche à oreille. Il ne serait pas étonnant de constater que beaucoup de nouveaux joueurs passent par les jeux vidéo en réseau avant de vivre d'autres expériences ludiques et de découvrir le jeu de rôle « *classique* ».

En témoigne depuis environ 2 ans, un afflux important de nouvelles associations qui s'inscrivent dans le bottin internet de la FFJDR, la résurgence des cafés-jeux en région parisienne, etc...Un vrai renouveau de la création de jeux de rôle d'origine amateur depuis quelques années.

En 1995, on comptait environ 200 à 300 associations de jeu de rôle, actives sur le territoire ; or depuis environ deux ans, on trouve plus de 560 associations référencées dans toute la France, beaucoup d'entre-elles sont réservées au plus de 18 ans. Cependant, elles révèlent des principes de fonctionnement très disparates. Le « petit » club de Marq en Barreuil, composé de quelques membres, diffère de l'association montpelliéraine « Terra Ludis », son projet socioculturel, ses salariés et ses quelque 140 membres. Cependant, depuis effectivement deux ans, j'observe que les coordonnées de ces associations sont mises à jour dans le bottin internet de la Fédération française de jeu de rôle. Cette démarche gratuite témoignerait-elle d'un regain d'activité ?

V) Jeu de rôle et Éducation Populaire

Les associations qui au début des années quatre-vingt ont entamé une « labélisation » Jeunesse et éducation populaire sont rarissimes. On note l'association de Jean-pierre Boillon, « *Rêves de jeux* » qui dès 1983 a mis en place cette initiative.

Cependant, celle-ci a vu le jour car « Rêves de jeux » était initialement un groupement d'acteurs du monde socioculturel, d'enseignants sensibilisés par toutes les vertus éducatives du jeu, bref des agents « agissants » autour de la jeunesse.

Peu de personnes, à l'époque, s'investissaient dans les domaines des jeux de simulation comme support socio-éducatif. En ce sens, cette association a été pionnière.

Aujourd'hui celle-ci s'investit dans de multiples domaines. Des séjours ludiques sont organisés par classe d'âge, aussi bien pour les adolescents que les adultes. On note sur le site internet de l'association : un soutien comme lieu-ressource auprès des associations locales rôlistiques, la participation à des événements comme le festival de la science-fiction de Lyon mais aussi une nuitée du jeu dans la cité des Gaulles. La mairie de Pierre Bénite appuie l'association en lui offrant des locaux neufs et adaptés à son développement, car elle est identifiée depuis fort longtemps par les acteurs socioculturels et institutionnels.

Terra Ludis crée à Montpellier depuis 1996, envisage aussi une approche socioculturelle en organisant entre autres des événements, mais aussi un soutien aux différentes associations locales et l'appui de leur promotion. Elle s'inscrit dans le cadre de l'initiation à ce loisir.

On remarque également que des associations fédératrices comme la Fédération française de jeux de rôle ont entamé des démarches de labélisation Jeunesse et Éducation Populaire. La Fédération Française de Grandeurs Nature a par exemple obtenu cette certification donnant droit à la demande de subventions.

VI) Synthèse

On l'a vu, le jeu de rôle, son histoire, ses produits, sont passés en 25 ans par de multiples phases.

Plusieurs éléments-clés restent :

- Une complexité d'approche qui le destine à des publics ayant un capital culturel important et qui ne le préserve pas des critiques;
- Des moyens d'entrée dans ce micro-milieu avec des éléments parfois grand public comme vecteur de renouvellement des pratiquants ;
- Un rapport aux institutions et médias fragilisé et sensible ;
- Un souhait d'autonomie de la part des joueurs par-rapport au monde dit « adulte », en ce sens que culturellement en France, le jeu est considéré comme appartenant au « monde des enfants ».
- Une mutation technologique entraînant de nouvelles pratiques ludiques et donc rôlistiques avec une forme d'appropriation de l'outil internet.

En ce sens, j'avancerai les hypothèses et questionnements suivants :

Thème : Jeux de rôle, une pratique culturelle et un loisir en mutation ou en déclin ?

Question : La pratique des associations de jeux de rôle doit-elle être accompagnée et soutenue par les structures socioculturelles et institutionnelles pour la rendre plus lisible?

Au regard des éléments et enquêtes des sociologues qui nourrissent ma réflexion, j'é mets les hypothèses suivantes :

Hypothèses

L'accompagnement des associations de jeux de rôles n'est pas d'actualité :

- Car il y a une méconnaissance et un désintérêt institutionnel pour cette pratique ;
- « Un repli défensif » et souhait d'autonomie des réseaux associatifs ;
- Ces loisirs n'ont été qu'un effet de mode passager.

Une réflexion et un dispositif d'accompagnement envers les associations de jeux de rôles devraient voir le jour. En effet :

- Les associations de « rôlistes » sont demandeuses de soutien, d'accompagnement, voire d'outils pédagogiques ;
- Elles expriment un besoin de reconnaissance, car « correctement encadrées », elles pensent que leurs pratiques ne peut être que source d'épanouissement, envisagées comme un loisir ou même un outil éducatif;
- Il s'agit d'une pratique culturelle qui a été fortement incomprise et surmédiatisée d'une façon péjorative.

Ce qui imputerait une réflexion sur la mise en place d'un dispositif d'accompagnement.

Conclusion supposée : La défiance réciproque, malgré une « professionnalisation » marginale, un outil socio-éducatif parfois reconnu et validé par la Jeunesse et les Sports, nécessite un véritable accompagnement, en termes de formation pédagogique, de dialogue, d'ouverture et de soutien du tissu associatif « rôlistique » par les professionnels des structures culturelles et relais institutionnels, et ce, dans l'objectif de donner les moyens aux associations de jeux de rôle de réaliser leurs projets et faire partager ce loisir trop souvent décrié.

En effet, que font les fédérations d'éducation populaire en ce sens ? Quelles attentes expriment les professionnels du jeu de rôle et les responsables d'association qui souhaitent voir leur loisir accepté et soutenu ? Quelles difficultés rencontrent-ils ?

Les associations utilisent-elles les relais institutionnels en dehors des professionnels de la jeunesse plus au fait des pratiques « jeunes », car connaissant le terrain.

Concrètement, que met-on dans une formation à l'animation concernant le jeu de rôle et les jeux de simulation ?

Sous quels critères, un inspecteur de la Jeunesse & Sports ou un conseiller à la jeunesse valide-t-il un projet émanant d'une association de rôlistes, ses propres critères ou les outils qu'ont

construit peu à peu ces mêmes communautés dans leur discours de justification avec tout ce que cela implique de positif et de négatif ?

Ces professionnels de la jeunesse ont-ils eu des demandes, et si oui lesquelles de la part de ces associations ?

Ces mêmes associations ont-elles construit des relais, formulé des demandes ?

C'est l'ensemble de ces questions que je me propose d'étudier sur un territoire, à travers trois acteurs fondamentaux, les professionnels du milieu, les responsables d'associations de jeu de rôle importantes et s'inscrivant dans le temps, mais aussi les Inspecteurs et Conseillers à la Jeunesse et l'éducation populaire.

2^{ème} partie

L'investigation sur le terrain

I) Ma démarche et l'approche sociologique choisie

a) Contexte auprès des associations et professionnels

Afin d'interroger l'ensemble de mes hypothèses, j'ai décidé d'un certain nombre de critères d'approches :

- 1) Tout d'abord, mettre en confiance mes interlocuteurs en leur proposant un lieu d'interview propice à la discussion, mais qui intègre également leur environnement sans créer des tensions, en fonction de leurs impératifs. Les lieux furent donc divers, bureaux de travail, magasin ou convention pour les professionnels du milieu, cafés, restaurants et là encore convention pour les responsables d'associations. La garantie de la confidentialité, ainsi que la relecture des propos faisait partie des logiques d'approche. Beaucoup de responsables d'associations et de professionnels, furent contactés via internet qui reste un vecteur puissant dans la communication de ces mêmes acteurs, mais d'autres le furent tout simplement par téléphone.
- 2) Ma présentation ne doit rien au hasard. En effet, devant l'effet communautaire, le fait que j'aie été « rôliste » a été précisé dans ma demande orale de rencontre, ou par mail. Les répercussions furent d'emblée un « climat de confiance ». Les associations et les professionnels s'adressaient à un connaisseur qui se positionnait sous un angle d'approche scientifique, et surtout pas partisan. J'expliquais alors mon parcours en lien avec le sujet. Enfin, les questionnaires ont été envoyés au préalable. Notamment auprès des associations, afin que celles-ci le valident au sein de leurs conseils d'administration respectifs.
- 3) Le mode de recueil de données qui a été choisi relève de l'interview avec des questions semi-ouvertes et ouvertes. Je suis parfois intervenu lors de l'entretien afin que le sondé précise son propos en reformulant ma question. Le développement de l'interview m'amenait également à d'autres questionnements, car sur une question initiale se greffaient de multiples interprétations qui abordaient des sujets adjacents comme les jeux vidéo, par exemple. Cette démarche a été appliquée aussi bien aux responsables d'associations qu'aux professionnels. Je n'ai alors retranscrit leurs entretiens que s'il y avait un accord tacite sur le sens de leurs propos. Il est en effet apparu rapidement que les différents sondés, au-delà des questionnaires proposés, souhaitaient avant tout exprimer un « message », en particulier vis-à-vis des pouvoirs publics, et des institutions de façon générale.
- 4) Dans un second temps, les interviews ont été transmises aux personnes concernées afin qu'elles les valident. Cette deuxième phase a provoqué des demandes de modification de propos pour convenance dans un cas sur dix.

Les questionnaires ont porté sur l'évolution de la « mouvance » du jeu de rôles à tous les niveaux (histoire, types de publics, types de jeux...), mais aussi les relations avec les institutions, ainsi que l'aspect médiatique et la question de l'image auprès du grand public.

Ces choix ne relèvent en aucun cas du hasard puisque les médias et les institutions eurent des positionnements conflictuels dans l'histoire du jeu de rôle en France, et ce, conformément aux travaux des sociologues Laurent Trémel et Émilie Blosserville. La création de commissions lors des États Généraux du jeu de rôle de 1999 s'articule sur ces thématiques principales, et la notion de démocratisation du jeu.

5) Toutes les interviews ont duré entre 15 et 45 minutes. Par contre, suite au questionnaire, des temps informels se sont établis. Cette période de l'entretien a donné lieu à des thématiques qui restèrent dans le domaine du « off ». Cette demande a été formulée de façon quasi naturelle par les professionnels ou apparentés qui ont cependant souhaité que leurs propos puissent être intégrés dans le recueil des données. Une partie des associations sur ce point, ont clairement exprimé le désir d'assumer l'ensemble de leurs propos et ressenti. Pour respecter la demande de confidentialité des uns, j'ai alors regroupé ces éléments dans la partie « off » de l'analyse. En effet, la pertinence des données recueillies apporte des éclairages nouveaux.

b) Les associations et professionnels du jeu choisis

1) Les associations

Je me suis cantonné à l'Ile-de-France pour des raisons de proximité géographique. En outre, l'Ile-de-France concentre les premiers magasins et associations qui ont, historiquement, structuré ce micro-milieu. De plus, la capitale reste le théâtre des manifestations et de la vie culturelle la plus « foisonnante » sur le territoire national. Le petit monde du jeu de rôle ne déroge pas à la règle. J'ai choisi des associations qui ont une légitimité de statut ou « historique ». Celles qui ont une démarche spécifique, de par l'image véhiculée, n'ont pas été oubliées. Enfin, j'ai essayé de représenter la diversité des projets associatifs qui illustre bien la richesse et le dynamisme de la communauté rôlistique. Il s'agit de :

- 1) la Fédération Française de Jeux de rôle, cette entité représente « officiellement » la communauté rôlistique dans toute la France.
- 2) Le Club Loisirs Dauphine, reste un des premiers clubs de jeu de rôle en France, fondé par Didier Guisérix, une des grandes figures du milieu, cette association a la particularité de se fondre directement dans le milieu étudiant.
- 3) L'association « Kollektif jeu » s'inscrit, elle, dans une démarche d'organisation d'évènements d'importance dans le jeu de rôle comme « *Objectif jeu* » ou le « *Game in Paris* ». Cette association a la spécificité d'être composée de « semi-professionnels » du milieu et d'avoir des liens étroits avec le monde des éditeurs.
- 4) L'association Tenebrae a la particularité quant à elle de proposer de grands rassemblements mensuels sur Paris ayant pour thématique les jeux de la gamme de l'éditeur américain « White Wolf ». Ils ont également des liens étroits avec les éditeurs français de cette gamme. Ce qui est intéressant, c'est qu'ils proposent des jeux d'ambiance « gothique-punk » avec toutes les problématiques que cela ne manque pas d'induire en termes d'image.

- 5) L'association Scriptorium, illustre bien quant à elle, l'esprit de ces collectifs de bénévoles qui créent des jeux dans une optique de professionnalisation tout en étant à la base un club de joueurs, d'amateurs.

Les difficultés rencontrées au niveau associatif

Les présidents d'associations ont tout de suite été intéressés par ma recherche. Cependant, j'aurais souhaité pouvoir interviewer un club de banlieue récent dans une institution comme une M.J.C par exemple. Les responsables de l'association Sartrouville et jeux n'ont pas pu répondre à ma demande en temps et en heure.

2) Le choix des professionnels

En ce qui concerne les professionnels, les critères de choix ont été l'aura de ceux-ci, à l'intérieur de la communauté rôlistique, mais aussi leur positionnement professionnel vis-à-vis de cette même communauté. Pour ce faire, j'ai arrêté mon choix sur :

- 1) Le magasin « l'Oeuf Cube ». L'un dès premiers magasins spécialisés dans ce domaine en France, fut naturellement choisi. Je décidai d'interviewer Fred, le gérant du magasin, et vendeur depuis treize ans. Son regard fut pour le moins précieux ;
- 2) Fabrice, animateur et responsable de la partie jeu de rôle de la ludothèque de Boulogne-Billancourt m'apparaissait comme un acteur important en tant qu'animateur socioculturel d'une structure très dynamique dans le domaine des jeux de simulation, et unique en France.
- 3) Frédéric Fugier, attaché à la communication et aux animations d'Asmodée Éditions, a également été d'une aide précieuse. En effet, la société d'édition de jeux Asmodée Editions est depuis quelques années en position de force au regard des multiples restructurations qu'il y a eu ces dernières années. De plus, Frédéric parcourt la France entière, au nom de cette société, très proche de la communauté rôliste.
- 4) Éric Nieudan, jeune créateur de jeux a été aussi interviewé. Il a travaillé pour diverses sociétés et est aujourd'hui créateur « freelance » ;
- 5) Camille Guyroux, en tant que représentante de la jeune maison d'édition Caravelle et gérante d'un magasin spécialisé sur Saint-Étienne, fut interrogée pour son regard neuf, et ses observations sur sa région.

Là encore, une logique transversale, a été adoptée, les points de vue d'un vendeur, d'un animateur spécialisé, d'un éditeur ainsi que d'un créateur de jeux, mais aussi d'une boutique et maison d'édition de province.

Les difficultés rencontrées avec les professionnels

J'aurais souhaité interviewer Didier Guisérrix, une des grandes figures du jeu de rôle en France. Malheureusement, malgré mes mails répétés, et relances, il n'a pu se rendre disponible à temps.

J'aurais voulu également m'entretenir avec l'association montpelliéraine Terra Ludis, et Rêves de jeux du côté de Lyon. En effet, ces associations socioculturelles sont les rares en France à porter un projet autour du jeu de rôle, tout en ayant une reconnaissance institutionnelle par un agrément jeunesse et éducation populaire. De plus, les mairies qui travaillent avec ces associations les aident à développer leurs actions (prêt de locaux, subventions...). Cependant, les contraintes géographiques ont fait que j'ai volontairement abandonné cette piste. Bien que je connaisse la nature de leurs démarches pédagogiques respectives pour avoir notamment rencontré au salon, « le monde du jeu » Jean-Pierre Boillon. Je connais également Rémy Grison, coordinateur de l'association Strata'J'M, qui a apporté son concours auprès des fondateurs de Terra Ludis. Nous avons, déjà eu l'occasion de travailler ensemble.

c) La démarche auprès des Inspecteurs de la Jeunesse et des Sports et des conseillers d'Éducation Populaire et à la jeunesse

J'ai décidé d'interviewer près d'une quinzaine de DDJS et professionnels du Ministère de la Jeunesse et des Sports par un questionnaire spécifique ; pour ce faire, j'ai utilisé mon réseau de contacts que j'ai établi lors de ma mission au sein du « Pôle culture » de l'Institut National de la Jeunesse et des Sports.

Tous les échanges se sont faits par mail avec une garantie de confidentialité.

Le questionnaire porte sur la connaissance du jeu de rôle, mais cherche également à déterminer si des demandes sur le terrain ont été formulées de la part d'associations de jeu de rôles. Enfin, les professionnels de la Jeunesse et des Sports avaient-ils des « ressources » (Livres, articles, personnes référentes...) sur le sujet dans leur département.

L'idée consistait finalement, à croiser ces données afin d'apporter un éclairage sur les relations entre institutions et associations d'une part, et la communauté de joueurs d'autre part. Enfin, le questionnaire était conçu de telle manière qu'il ne devait prendre que quelques minutes aux différents sondés.

L'envoi des questionnaires s'est établi selon une logique des contextes socioculturels : il m'apparaissait important de prendre la population rôliste et ses associations dans des régions ou celles-ci sont fortement implantées, au regard du « bottin » de la Fédération Française de jeux de rôle. Il s'agit d'agglomérations régionales comme Lille et sa périphérie, l'Ile-de-France, PACA.

Cependant, j'ai également interrogé des Cadres de l'animation sur des territoires en zone rurale pour savoir si des demandes émergeaient, pour obtenir une perspective sur l'ensemble du territoire national. De plus, j'ai pris en compte, volontairement, des départements où des projets importants sur le jeu de rôle se développaient afin de vérifier un impact éventuel sur les conseillers à la jeunesse.

II) Le traitement des données recueillies

a) Approche globale lors des interviews

Je me suis basé sur un premier entretien concernant chacune des parties. En l'occurrence, je le rappelle, d'un côté les professionnels, de l'autre, les associations. À partir de cette interview - repère, j'ai établi des « champs thématiques » qui font référence aux sujets qu'aborde l'interviewé.

Pour plus de clarté dans mon exposé, j'indiquerai, au préalable, lors de l'analyse des données de chaque partie, quelles étaient ces thématiques. Il sera fait de même avec les Inspecteurs et les Conseillers à la jeunesse et aux sports.

Grâce au tableau des thématiques, j'en arrive à des sujets abordés ou non. Je peux alors traduire en pourcentage ces tendances et concepts entre les différents interviewés d'un même groupe (associations/professionnels). Cela me permet d'analyser ce qui est exprimé de façon récurrente ou non et donc d'établir des variables constantes.

Par la suite, je traduis ces constats par une analyse en lien avec les travaux sociologiques de Laurent Tremel et d'Émilie Blosseville.

Outre les grandes tendances, des spécificités émergent par recoupement entre les propos d'au moins deux interviewés d'un même groupe.

b) Les éléments « off »

La majorité des acteurs interrogés (7 sur 10), mis en confiance, ont exprimé sous couvert d'anonymat des choses très importantes qui m'apparaissent primordiales pour obtenir un éclairage pertinent. De plus, certains de ces propos corroborent des propos revendiqués ouvertement par d'autres. J'aborde cette partie fondamentale en lien avec les résultats apparents et par type d'acteurs (associations/professionnels).

L'ensemble des points de vues des associations et professionnels auxquels s'ajoutent plus les éléments « off » me permettent alors d'envisager une première synthèse des données recueillies.

c) Les statistiques du questionnaire de la Jeunesse & des Sports

Je traite par la suite le questionnaire à questions fermées ou semi-ouvertes à l'intention des inspecteurs à la Jeunesse et des Sports ainsi qu'aux Conseillers techniques de ce même ministère.

Le traitement reste à part, car il ne s'agit pas de l'approche par interview, mais de simples questions portant sur la connaissance du jeu de rôle et des demandes éventuelles de la part d'associations.

Il s'agit de vérifier la nature des relations entre institution et associations de jeu de rôles.

L'ensemble de cette démarche me permettra de tenter de déterminer le bien-fondé de l'accompagnement et du soutien des associations par les institutions et structures socioculturelles, et de vérifier mes hypothèses.

d) Synthèse de la méthode de traitement des données

Les pages qui suivent se présenteront donc comme suit :

1)

- Présentation du questionnaire à destination des associations ;
- Présentation des champs thématiques à partir de la première interview repère ;
- Tableau de résultats ;
- Analyse des éléments communs et spécificités éventuelles ;

2)

- Présentation du questionnaire à l'intention des professionnels ;
- Les champs thématiques à partir de la première interview ;
- Tableau de résultats ;
- Analyse des éléments communs et divergents. ;

3)

- Les éléments « off » et autres ;
- Synthèse des données associations, professionnels recueillies ;

4)

- Présentation du questionnaire à l'intention de la Jeunesse et des Sports ;
- Champs thématiques ;
- Tableau de résultats ;
- Analyse et liens avec les données recueillies auprès des professionnels et associations.

5)

- Rappel de l'objet de ma recherche ;
- Résultats ;
- Conclusion et ressenti.

III) 1^{ère} partie d'analyse

Les données concernant les associations

a) Le questionnaire

Le questionnaire adressé aux associations était le suivant :

- 1) Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?
- 2) Quelles évolutions constatez-vous, par rapport :
 - Aux jeux ;
 - Aux adhérents ;
 - Aux relations avec les structures et institutions.
- 3) Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôle au « grand public » ?
- 4) Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès de celui-ci ?
- 5) Le jeu de rôle est-il pour vous socialisant ?

b) Les champs thématiques relevés lors de la première interview :

Voici les thèmes et idées auxquels s'est référé mon premier interviewé parmi les responsables associatifs :

Association et pratique en réseau : Ces champs concernent l'aspect communautariste de la population rôliste en général, son utilisation du réseau internet pour se reconnaître, et les ressources propres qu'elle utilise (sites webs, annuaires mis en place).

Ouverture vers l'extérieur/ locaux/ action : Cet élément interroge la volonté de l'association de dialoguer avec les pouvoirs publics et les institutions de type, mairies, M.J.C, et notamment la question de la demande de locaux pour pouvoir pratiquer, et la mise en œuvre d'actions visant à se faire connaître ; bien évidemment, le discours peut être en contradiction avec la réalité ; cette donnée sera prise en compte dans mon analyse.

Difficulté de recrutement : Les associations ont-elles des difficultés à recruter de nouveaux membres ?

Les jeux, évolutions et « entrées » pour pouvoir y jouer : les jeux ont-ils évolué au cours de ces dernières années ? Par quels vecteurs arrive-t-on au jeu de rôles ?

La complexité des jeux : Les jeux sont-ils si complexes qu'ils ne s'adressent qu'à une élite, ou bien sont-ils tous vraiment accessibles ? L'analyse tend à accréditer cette complexité.

L'absence de professionnalisation : Le manque de structuration du milieu, y compris au niveau de l'animation socioculturelle est-il remarqué ?

L'amateurisme : La question de l'amateurisme sur la politique de promotion des jeux, et le parcours des personnes voulant se « professionnaliser » est-elle abordée lors des entretiens ? L'interprétation des propos recueillis sera, là encore, évoquée lors de l'analyse finale.

Adhérents/publics, et origines d'entrées des joueurs : Le public a-t-il évolué, quelles sont ses caractéristiques et y fait-on allusion lors des entretiens ? Parle-t-on encore d'élitisme social ? La problématique de la transmission de ce loisir est-elle abordée ?

Jeunesse : Les jeunes rôlistes d'avant sont-ils ceux d'aujourd'hui, (j'y inclus les adolescents et les jeunes adultes selon la définition des critères européens de la jeunesse, c'est à dire jusqu'à 30 ans).

Image floue : Ce champ regroupe toutes les allusions aux médias de la part des rôlistes, et l'importance que revêt cette thématique dans leur discours.

Nouveaux enjeux, nouvelles technologies et jeu vidéo : Les associations interrogées tiennent-elles un propos en lien avec la révolution des jeux vidéo ?

Vecteur socialisant et désocialisant du jeu de rôle : Le jeu de rôle apparaît-il comme quelque chose de socialisant, ou le contraire ?

c) Tableau de résultats et analyse

Voici le tableau de l'ensemble des thématiques abordées lors des interviews auprès des responsables associatifs :

Tableau des thématiques relevées par le questionnaire en lien avec les associations

THEMATIQUES	PRESENCE	ABSENCE	TENDANCE et % en termes de « présence » dans le discours
<i>Association et pratique en réseau</i>	5 réponses	0	100%
<i>Ouverture vers l'extérieur</i>	3	2	60 %
<i>Locaux/actions</i>	4	1	80 %
<i>Difficulté de recrutement</i>	3	2	60 %
<i>Jeux</i>			
- Absence d'évolution	1	4	20%
- « Entrées » pour pouvoir y jouer	2	3	40 %
<i>Complexité des jeux</i>	4	1	80 %
<i>Absence de professionnalisation</i>	3	2	60 %
<i>Amateurisme</i>	4	1	80%
<i>Adhérents/publics</i>	4	1	80%
- Origine d'entrée des adhérents	4	1	80%
<i>Jeunesse</i>	4	1	80%
<i>Image</i>			
- Grand public	5	0	100%
- Médias	5	0	100%
- Complexité de l'image	5	0	100%
<i>Nouveaux enjeux</i>			
<i>Nouveaux outils technologiques</i>	4	1	80%
<i>Vecteur socialisant et désocialisant du jeu de rôles</i>	5	0	100%

Analyse

Les variables constantes ou constats communs

Il apparaît dans un premier temps que la population des pratiquants de jeux de rôle du point de vue associatif se caractérise par la notion de communauté. Communauté qui a construit ses propres ressources (sites webs, vocabulaire spécifique en lien avec la pratique, magasins et jeux référents...). On se trouve bien dans la définition sociologique de « micro-milieu ». L'utilisation du vecteur internet pour communiquer mais aussi trouver des pratiquants s'avère être une constante et un outil intégré. Toutes les associations interrogées possèdent un site afin de faire connaître leur passion.

« Une problématique de l'image et du rapport aux médias mis en avant »

Toutes ont également fait référence à la campagne médiatique qu'il y avait eu 10 ou 12 ans auparavant, notamment lors de reportages et émissions de grande écoute. Ces événements qui datent d'une dizaine d'années demeurent très présents dans les esprits. Beaucoup estiment que les

conséquences ont été un resserrement de la communauté rôlistique mais aussi une cassure nette en termes de fréquentation et de renouvellement des adhérents, engendrant de fait des moyens d'organisation et de diffusion nouveaux, et pour un public averti. Les associations expliquent aussi cela par le fait que le jeu de rôle n'est pas médiatique, et difficile d'accès pour celui qui n'a jamais pratiqué même si la version, « Grandeur Nature » apparaît comme plus visuelle. Pour les pratiquants, l'image de jeunes « bizarres, fous, dangereux » ou s'amusant à des jeux « peu communs » demeure dans les esprits pour ceux qui ne connaissent pas ou peu le jeu de rôle. À cela s'ajoute l'image d'un loisir peu facile à aborder pour le néophyte, car complexe du point de vue des règles de jeux, nécessitant du temps (4 à 8 heures) de préparation et de jeu pour en apprécier l'intérêt (80% des cas).

« Le jeu de rôle est socialisant et propose une passerelle pour se cultiver »

A contrario, les responsables d'associations interrogés reconnaissent à l'unanimité que la pratique du jeu de rôles « papier » et en club se révèle un vrai vecteur de socialisation. Ce loisir permet de rencontrer de nouvelles personnes, de se faire des amis. Toutes m'ont fait savoir que la pratique en club ou association engendrait un processus de mixité sociale et de convivialité. Le jeu de rôle offre également d'après elles, une ouverture d'esprit, un accès à la culture et l'histoire. Car pour faire ressortir une forme de réalisme dans leurs contes interactifs, les rôlistes effectuent moult recherches dans des domaines aussi diversifiés que les sciences humaines, sciences sociales, sciences exactes, voir l'utilisation de l'anglais pour accéder aux produits non-traduits.

« La demande de locaux sur Paris et sa région reste très forte, aussi bien auprès des joueurs que des associations »

Cependant, une grande partie d'entre elles (80% des avis) évoque un vrai problème de moyens afin de développer leurs projets associatifs et pour pouvoir pratiquer. Le manque de locaux sur Paris est une question permanente, aussi bien de la part des joueurs que des associations. Les responsables associatifs d'Ile-de-France précisent dans leur grande majorité que les initiatives qu'ils ont pris ont reçus des fins de non-recevoir auprès des collectivités locales ou des structures socioculturelles contactées.

Ce premier constat doit être tempéré par le fait que beaucoup de groupes de joueurs jouent entre eux et chez eux. On a bien un effet générationnel qui concerne particulièrement la tranche la plus âgée des rôlistes, c'est à dire des pratiquants distincts dans leur approche du jeu. Autrement dit, on ne recherche pas la même expérience ludique lorsque l'on découvre le jeu de rôle à 16 ans qu'en étant un « vieux routard » de 30 ans, voire plus.

« Un problème de transmission générationnelle constatée par tous »

En ce qui concerne la population au niveau des couches socioprofessionnelles, les différents responsables associatifs remarquent que le public rôliste a dans son ensemble vieilli. La tranche principale reste les 20/30 ans, jusqu'à 40 ans, avec une population principalement étudiante ou de jeunes actifs et issus dans sa plus grande proportion des classes moyennes.

L'image adolescente des rôlistes n'est plus en vigueur. Les moins de 18 ans jouant au jeu de rôle sont désormais une minorité. On a là un premier élément qui rejoint une de mes hypothèses, celle d'un loisir qui a structuré toute une génération de joueurs avant l'avènement des jeux vidéo et de nouvelles formes de pratiques ludiques.

Les associations expliquent cette évolution par un ensemble de facteurs interagissant les uns avec les autres :

- Une image médiatique complexe, altérée par les « affaires » du début des années 90, présentes dans la mémoire collective ;
- L'avènement des jeux de cartes à collectionner a élargi le public, mais, finalement peu de joueurs ne connaissant pas le jeu de rôle s'y sont mis (10 à 20% selon les estimations des associations). Plusieurs raisons expliquent ce constat :
 - D'une part, les jeux de cartes, au début, se caractérisaient par des systèmes de règles plus simples et faciles à appréhender ;
 - D'autre part, la notion de « compétition » et des temps de jeux plus courts, de 30 minutes à deux heures, ont de fait élargi le public ;
 - Enfin, « *Wizard of the Coast* », à l'origine du premier jeu de cartes à collectionner, mena une politique de compétitions nationales et internationales structurant de fait la communauté grâce à son monopole commercial d'alors.
- L'arrivée de la pratique des jeux vidéo « online » et la puissance financière des éditeurs de ces produits, ont énormément changé la donne (avis de 80% des associations sondées).

Les éditeurs de jeux vidéo ont volontairement intégré le concept du « jeu de rôle » et des « wargames » dans leurs produits au milieu des années 90 afin de capter une population de joueurs passionnés et grands consommateurs de produits culturels. Or, pour la grande majorité, des « rôlistes », le jeu de rôle sur ordinateur n'a rien à voir avec le jeu de rôle version « papier », dit « sur table ». Ce glissement sémantique eu pour conséquence un non-renouvellement du vivier de pratiquants. Le jeu vidéo touchant un public beaucoup plus large mais aussi plus « jeune ».

La magie de l'anonymat derrière son écran, le fait de ne devoir qu'appuyer sur un bouton plus un « clic » pour lancer un logiciel, bref : « ...La facilité d'accès » du jeu vidéo a été un facteur de non-renouvellement de la population rôliste initiale.

Paradoxe, le développement des nouvelles technologies a entraîné une mutation de la population des pratiquants de ce loisir. Si à l'époque de l'étude du sociologue Laurent Tremel, beaucoup d'étudiants étaient issus des cursus universitaires en sciences humaines, sciences exactes et Droit, je remarque depuis quelques années, une arrivée massive de joueurs venant des milieux de l'informatique et des nouvelles technologies.

Parmi les responsables associatifs interrogés, trois sur cinq, provenaient du monde des métiers de l'informatique.

Des différences d'approche évidentes entre les jeux de rôle Français et les Américains.

Je l'ai dit, un resserrement, du tissu associatif se fait sentir. Les associations estiment le nombre de pratiquants réguliers à 100 000/150 000. On est loin des 500 000 rôlistes « supposés » du début des années 90.

Cette baisse a eu pour conséquence une grande restructuration au sein des entreprises d'édition de jeux de simulation. Cependant, beaucoup d'auteurs, issus de clubs, gardent un

contact avec les joueurs ou « repassent » amateurs, le jeu de rôle devenant un passe-temps. A contrario, l'étrécissement du marché français a eu pour résultat tangible un foisonnement de produits créés par des collectifs associatifs d'anciens professionnels, ou tout simplement de passionnés.

Le « resserrement » constaté, implique une dynamique de passionnés, mais aussi un public d'initiés qui, ayant intégré le concept « jeu de rôles », s'inscrit dans une démarche très imaginative. En effet, l'importance du marché américain fait que les produits sont renouvelés, car le joueur américain se situe dans une logique plus consumériste. En France, la partie « background » ou univers du jeu proposé demeure aussi importante que le système de règles, d'où un besoin de produit « tout-en-un » dès le livre de base, et une créativité nécessaire pour se renouveler.

Je nuance, néanmoins, par le fait que ces éléments s'appuient sur la perception de tendances. La conséquence de ces tendances est un dynamisme dans la création rôlistique française. Le développement de concepts nouveaux institue des jeux résolument orientés vers les jeunes adultes. Nous sommes cependant toujours dans la critique sociologique, conformément aux travaux de Laurent Trémel.

Cette « maturité » dans les thèmes de création offre également des passerelles d'accès à des mouvements culturels de plus grande ampleur comme le gothisme, la cyberculture, élargissant le public, mais toujours en lien avec la jeunesse. Reste à savoir si ces tendances sont aussi constatées par les professionnels du jeu.

IV) Le point de vue des professionnels

a) Le questionnaire

Le questionnaire adressé aux professionnels était le suivant :

- 1) Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?
- 2) Y a-t-il une évolution des publics et des produits ?
- 3) Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?
- 4) D'après vous pourquoi ne parle-t-on plus, médiatiquement, des rôlistes aujourd'hui ?
- 5) La perception du grand public a-t-elle évolué ?
- 6) Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du jeu de rôle ?

b) Les champs thématiques relevés lors de la première interview:

Voici les thèmes et idées auxquels s'est référé notre premier interviewé :

Vecteur socialisant et désocialisant du jeu de rôle : Le jeu de rôle apparaît-il comme quelque chose de socialisant, ou le contraire.

Accès « facilitateur » des jeux et des règles : Y a-t-il des jeux pour les débutants, qu'en est-il de l'évolution des jeux depuis le début ?

Culture de la filiation, aspect de réseau et de communauté : Les rôlistes ont-ils des références historiques communes, appartiennent-ils à certaines classes sociales plus que d'autres, ce qui expliquerait l'aspect communautaire et en réseau.

Culture commune, lié aux jeux vidéos, aux mangas, aux références historiques, à la cyberculture et au mouvement gothique : Entend t-on les professionnels se référer à une culture commune qui fait appel à des références en lien avec les cultures émergentes ?

Discours justificateur et image « déformée » par les médias : Les professionnels sont-ils encore dans le discours de justification par rapport aux médias et que voient-ils dans leurs rapports avec le quatrième pouvoir ?

Obligation d'initiation : Doit-on s'intégrer dans un club ou auprès de personnes pour pouvoir y jouer, ou peut-on le faire seul ?

c) Tableaux de résultats et analyse :

Voici le tableau de l'ensemble des thématiques abordées lors des interviews auprès des professionnels :

Tableau des thématiques relevées par le questionnaire en lien avec les professionnels

THEMATIQUES	PRESENCE	ABSENCE	EVOLUTION ET %
<i>Champs de la pratique et de la socialisation par les jeux de rôle</i>	5 réponses	0	100%
<i>Accès « facilitateur des jeux et règles »</i>	4	1	80 %
<i>Culture de la filiation Aspect de réseau et de communauté</i>	4	1	80%
<i>Culture « commune »</i> - Cyberculture, mangas, jeux vidéo et histoire	5 5	0 0	100% 100%
<i>Discours « justificateur »</i> - Rapport à l'image « déformée » - Critique des médias	5 5	0 0	100% 100%
<i>Obligation « d'initiation »</i>	3	2	60%

Analyse

1. Les constats communs

L'aspect socialisant du jeu de rôle est admis par l'ensemble des professionnels interrogés (100%). Il en va de même pour les origines sociales des pratiquants des jeux de rôle et le vieillissement de la population ainsi que le manque de locaux associatifs sur Paris et la région parisienne, alors que les demandes de joueurs auprès des boutiques spécialisées sont quotidiennes.

Le rapport à l'image et aux médias et les événements des années 90 sont également omniprésents dans le discours (100%). On est encore dans les démarches de justification et d'explication de l'intérêt de faire du jeu de rôle.

L'émergence d'un tissu associatif avec des collectifs dynamiques de créateurs de jeux amateurs véhiculant l'image d'un renouveau de la « création rôlistique » française est aussi analysée depuis 2 ou 3 ans par l'ensemble des professionnels qui parlent de « vitalité associative ». On peut évoquer des références culturelles communes dans le sens où les rôlistes se réfèrent à des thèmes communs (80% des sondés).

« La puissance économique et de communication des éditeurs de jeux vidéos a cassé la dynamique de transmission »

Les professionnels admettent tous que le jeu vidéo « online » et les univers virtuels associés ont été un vrai raz-de-marée. La reprise du terme jeu de rôle par les éditeurs de ces produits a démocratisé la définition en la galvaudant, en instituant, de fait, une confusion sémantique.

Les raisons expliquant le phénomène restent les mêmes :

- Facilité d'accès du jeu vidéo ;
- Attrait de l'anonymat derrière l'écran ;
- Non-obligation d'avoir une démarche d'organisation et d'aller vers l'autre, de trouver des locaux pour jouer, bref d'accepter des contraintes.

2. Les divergences

Certains professionnels (60 %) constatent tout de même une simplification des systèmes de jeux, mais aussi une évolution qui transparait avec la pyramide des âges des rôlistes. Beaucoup d'anciens « rôlistes » pratiquent les jeux de plateaux (de 2 à 6 heures par partie) car moins exigeants et plus adaptés à la vie de couple. Il existe aussi de nombreux petits jeux de simulation facile d'accès, courts, ne prenant pas trop de temps et qui permettent « à la copine » de s'intégrer rapidement. Bref, le vieillissement de la population rôliste et les incidences en termes de vie de couple semblent avoir été pris en compte par les éditeurs. Ce constat explique, en partie, le succès des cafés-jeux parisiens actuels qui insistent plus sur l'aspect « jeux de société » pour adultes plus que le jeu de rôle, mais on reste toujours dans le domaine des jeux de simulation.

Paradoxalement, des thèmes ultras spécialisés et vraiment faits pour les adultes et les initiés, apparaissent dans la création française, citons *Ubik*, *Vermine*, *les mousquetaires de l'ombre...* Cependant, *Donjons et Dragons*, le premier des jeux de rôle, reste le plus pratiqué.

Les éditeurs tentent d'offrir aux plus jeunes générations (15/20 ans) des jeux simples d'accès avec une tentative de système de règles communes à tous les produits, le fameux « *D20 system* », par exemple. L'intérêt du jeu réside plus dans l'ambiance et les thématiques que la simulation pure et dure des situations évoquées, bien que cette orientation puisse être prise en considération. Ce qui renforce encore l'aspect « initié » et l'absence de transmission générationnelle.

En ce qui concerne les problématiques relevant des relations avec les institutions, les professionnels dans leur ensemble constatent le manque d'une vraie fédération représentant réellement la communauté. Il en va de même pour les relations avec les collectivités publiques et les structures jeunesse, personnalisées et très locales. Cet avis est aussi partagé par différentes associations, mais j'y reviendrai dans la partie « off » des entretiens.

De fait, les différentes associations ne sont pas forcément rejetées systématiquement, les contextes d'aide ou de rejet sont locaux et tiennent compte des relations qu'entretiennent les associations avec les collectivités publiques et les structures socioculturelles.

On touche là aux limites du bénévolat de la part des responsables associatifs, qui faute de rétribution en échange de leur temps donné ne peuvent suffisamment s'investir. À cela, s'ajoute la recherche récurrente de financements pour monter une manifestation. De plus, l'envie de jouer

l'emporte très souvent sur le fait de communiquer même entre associations, car le jeu de rôle prend beaucoup de temps. Les professionnels quelque soit leur niveau d'intervention ont parfaitement conscience de cela, puisqu'ils aident par l'obtention de produits à prix d'amis ou par sponsoring, les différentes associations qui organisent des manifestations. Je retrouve, là encore, l'aspect communautaire des pratiquants du jeu de rôle et des éditeurs français, en tout cas, dès professionnels proches de leurs clients et à l'écoute. Le poste de chargé de communication chez « Asmodée éditions » en est un bon exemple.

Je note, toutefois, que plusieurs professionnels (2 sur 5) m'ont spécifié qu'il y avait un manque de communication de la part des éditeurs pour faire connaître les jeux de simulation en général et le jeu de rôle en particulier du point de vue du grand public.

V) Les éléments « off » qui ont conditionné le traitement des données

De nombreux interviewés ont souhaités garder l'anonymat (7 sur 10) pour préciser leurs propos :

a) Constats communs entre professionnels et associations

À propos du public

Le jeu de rôle ne s'adresse pas vraiment aux populations dites « des quartiers populaires » de par le niveau d'instruction initial nécessaire au départ, mais aussi la difficulté initiale d'appréhension du concept. Certains professionnels précisent qu'ils ont parfois essayé de mettre en œuvre des actions, sans succès. Ce sont plutôt les classes moyennes, cadres et professions intermédiaires qui pratiquent les jeux de simulation avec une proportion égale de jeunes actifs et d'étudiants.

Les relations avec les institutions et structures

C'est un constat quelque peu amer, relevé par beaucoup, mais les mairies ayant une obédience politique plus « conservatrice » sont beaucoup moins disposées à aider les associations de jeu de rôles. Le clivage qui fut institué lors des événements médiatiques demeure, même si les choses semblent évoluer lentement sur ce point.

Autre élément prépondérant, les structures socioculturelles (MJC, MPT, Centres socioculturels...) et administrations pâtissent de leurs logiques de « cadrage » systématique des projets associatifs. L'aspect le plus voyant reste le problème d'adaptabilité des horaires lors de la pratique en club. Les rôlistes ont horreur d'avoir un animateur socioculturel dans les pattes. Ils préfèrent, de loin, le soutien pédagogique pour monter tel ou tel projet.

La prise en compte de ces éléments aboutit en général à une volonté de s'inscrire dans le projet de la structure ou de l'institution qui les soutient. L'exemple le plus frappant qui me vient à l'esprit est ce qui se passe actuellement sur Saint Étienne puisque qu'un magasin, également maison d'édition, a structuré des clubs de passionnés, sachant que la boutique œuvre pour des jeux grands publics pour tous les âges. Le résultat s'est concrétisé par une nuitée de jeu de grande ampleur, sous l'égide du service culturel de la ville, avec un mode de fonctionnement rappelant les notions d'autogestion, mais avec un soutien logistique sans faille de la part de la mairie.

En résumé, les « rôlistes » restent un public de choix dans l'optique des projets socioculturels et structures attenantes pour peu qu'on prenne en considération leur mode de fonctionnement. Il est préférable également que la démarche vienne d'eux.

Je pourrais dans le même ordre d'idée, citer les exemples reconnus et soutenus par d'autres collectivités locales, de Jean-Pierre Boillon et son association « *Rêves de jeux* » dans la région de Lyon en passant par l'association « *Terra Ludis* » du côté de Montpellier, ou bien le projet de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt.

Les associations souhaitent également entamer un dialogue avec les pouvoirs publics, *élément nouveau* et qui témoigne d'une introspection, d'une maturité de leurs pratiques, en lien avec les événements d'il y a dix ans et le vieillissement des pratiquants ?

Cependant, si cette démarche n'a pas encore abouti au niveau national auprès de la jeunesse et des Sports, en charge des pratiques culturelles amateurs, rappelons-le, c'est qu'un petit problème subsiste...

Les enjeux de pouvoirs au sein des associations et interactions avec le milieu professionnel, frein d'une reconnaissance nationale et d'une vraie structuration ?

C'est un secret de Polichinelle dans toute la communauté rôlistique, mais les différentes restructurations des entreprises d'éditions de jeux ont eu des conséquences. De moins en moins de professionnels, très proches du monde associatif, ont été en mesure de vivre de leur passion. Devant la dureté de la concurrence, mais aussi l'absence de soutien financier des projets associatifs, certaines associations se sont alliées avec tel ou tel éditeur pour faire aboutir leurs actions. Du coup, la reconnaissance de la Fédération Française de Jeux de Rôle par l'ensemble de la communauté est mise à mal. Concrètement, lors des états généraux du jeu de rôle de 1999, les commissions de réflexion instituées, fruit d'un travail en profondeur, restèrent sans lendemain selon certains...

A titre d'exemple, la Fédération Française de Jeux de Rôle, uniquement constituée de bénévoles, a dû négocier pendant plusieurs années les droits de la plaquette d'information « *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?* » auprès de l'ancienne équipe du magazine Casus Belli première version, alors que l'action proposée pouvait s'avérer d'intérêt général. De plus, beaucoup d'associations locales s'interrogent sur l'opportunité de se fédérer, pourquoi se fédérer ? Cependant, un nouvel élément, récent, amène les professionnels et responsables associatifs à se rassembler pour établir un vrai dialogue avec les pouvoirs publics.

b) Éléments spécifiques en lien avec le sujet traité

On les appelle les « No Life », attention danger !

L'avènement du jeu vidéo en ligne combiné avec le phénomène sociétal de la précarité de l'emploi, touchant particulièrement la jeunesse, amène une minorité d'adolescents et surtout de « jeunes adultes », à des conduites d'addiction en lien avec le jeu vidéo, certains en arrivant à ne plus avoir de vie sociale. Ces derniers mois, deux jeunes adultes sont morts d'anémie en Corée après avoir passé plus de 46 heures non-stop derrière leur écran. La société *Vivendi* a édité l'année dernière, un grand jeu de rôle en ligne, *World of Warcraft*, qui réunit des millions de joueurs contre un abonnement mensuel payant, hors marché chinois. Le projet se révèle si juteux, que le département jeux vidéo de la société *Vivendi*, grâce à ce produit, a pu renflouer les caisses de la maison mère, fortement endettée. Et encore, nous ne sommes qu'au tout début des jeux de rôle version vidéo dans des univers virtuels persistants !

Tous les acteurs interrogés sur ce point, soulignent que l'ouverture de petites structures socioculturelles, alliant un espace jeux vidéo, des salles jeux de rôle, jeux de simulation avec les acteurs associatifs en amont, toucherait ce public urbain, adulte en phase de désocialisation. Car tous, remarquent que l'intérêt de mettre à disposition des locaux socioculturels aux rôlistes, ferait que les « No life » seraient immédiatement repérés du fait de la dimension socialisante et dans un cadre associatif de la pratique de jeu de rôle sur papier. Il en va de même pour les personnes présentant des problèmes d'ordre relationnel.

Commentaire sous couvert d'anonymat d'une des personnes interrogées : «...L'intérêt d'avoir des locaux et un lieu de pratique de jeu « institutionnalisé ou non », fait que lorsqu'une personne est mal, cela se voit. »

Une clinique pour le traitement de l'addiction aux jeux vidéo vient d'ouvrir depuis peu à Boulogne, d'après les informations qui m'ont été communiquées par des professionnels.

Il manque un lieu ressource dédié à la Cyberculture, la science-fiction et un festival de ce genre sur Paris.

Beaucoup, de personnes interrogées (5/10), m'ont fait savoir qu'il manquait sur Paris un lieu ressource en ce qui concerne la cyberculture, ainsi qu'un festival de Science-Fiction comme a pu être, en son temps, le Festival « *Visions Futurs* », par exemple. Ce constat, s'est fait de façon complètement informelle après les entretiens initiaux (5 sondés sur 10).

c) Synthèse concernant les associations et professionnels

L'ensemble des données recueillies me conduit dans le cadre de mon questionnement sur le soutien nécessaire ou non des institutions et structures culturelles auprès des associations rôlistiques, aux constats suivants :

- 1) Une demande forte de lieux de pratiques, en particulier sur Paris ;
- 2) Le souhait de ces mêmes associations d'entamer un dialogue avec les pouvoirs publics (État, Mairie) même si beaucoup d'entre elles n'ont pas encore fait de démarches officielles ;
- 3) Une demande claire de reconnaissance en ce qui concerne la structuration de ce loisir ;
- 4) Les professionnels et associations, à l'unanimité, constatent tout l'intérêt socialisant de la pratique rôlistique en club et les problématiques du jeu vidéo « online » ;
- 5) Le public rôliste a vieilli. L'image de l'adolescent fragile est dépassée. J'ai eu affaire à des responsables d'associations, jeunes adultes, mûrs, responsables, actifs et prêt à s'investir dans une démarche de projet socioculturel le cas échéant ;
- 6) Une véritable vitalité associative se dégage depuis peu dans le milieu rôlistique en ce qui concerne la création ;
- 7) Il manque un lieu ressource et un festival dédiés à la cyberculture et la science-fiction sur Paris ;
- 8) Les projets socioculturels concernant les jeux de simulation en France (*Rêves de jeux, Terra Ludis, Ludothèque de Boulogne-Billancourt...*) sont viables lorsqu'ils sont soutenus financièrement, et il n'y en pas actuellement sur Paris.

VI) L'enquête auprès de la Jeunesse et des Sports

a) Rappel du protocole et questionnaire

Mon enquête a touché une quinzaine d'inspecteurs et de conseillers de la Jeunesse et des Sports, mais a donné lieu à une dizaine de réponses globales. Le questionnaire, principalement composé de questions fermées, s'articulait sur la connaissance du jeu de rôle. Il s'agissait en outre de savoir si les conseillers techniques recevaient des demandes précises de la part des associations de jeu de rôles de leurs départements respectifs ?

Enfin, j'ai souhaité savoir si les conseillers disposaient de ressources (personnes référentes, documentation...) sur le sujet.

J'ai également interrogé des régions où une forte proportion d'associations actives se trouvaient sur le territoire en prenant pour référence le « bottin » de la Fédération Française de Jeux de Rôles. A cela, s'ajoutaient des territoires ruraux, ainsi que des départements où des projets socioculturels ayant trait au jeu de rôles avaient vu le jour. Objectif, déterminer les bases d'une radiographie, la plus précise possible.

Le sondage effectué sous garantie d'anonymat, était le suivant :

- 1) Connaissez-vous le jeu de rôle ?
- 2) Avez-vous été pratiquant ?
- 3) Dans le cadre de votre travail et concernant votre département, des associations de jeux de rôle vous ont-elles demandées des conseils ou un accompagnement ?
- 4) Si oui, quelles formes de demandes ?
- 5) Possédez-vous de la documentation ou des ressources sur le sujet (Livres, articles, personnes référentes...), lesquelles ?

b) Les champs thématiques relevés dans le questionnaire

Les thématiques abordées lors de ce sondage se déclinaient de la manière suivante :

La connaissance du jeu de rôle : Ce champ se réfère à la connaissance du jeu de rôle en tant que concept.

L'initiation et la pratique : Connaître le jeu de rôle est une chose, avoir été ou être pratiquant et donc avoir fait partie, un temps, de la communauté en est une autre, en termes de perception de cette pratique de loisirs.

Les relations institutions/associations : Des demandes de la part des associations ont-elles émergé sur le terrain, et de quel type ?

Type de demande : S'agit-il simplement d'une demande de subventionnement ? Ou bien y a-t-il un projet spécifique derrière, en lien avec la problématique de l'image, mais aussi le besoin de transmission du loisir (journée de découverte, lieux de pratiques...) ?

Les ressources sur le jeu de rôle : Les services de la Jeunesse et des Sports ont-ils des éléments (personne référente, documentation, vécu...) qui leur permettent de prendre une décision en connaissance de cause, lors d'une demande d'aide ?

THEMATIQUES	REPONSE POSITIVE	REPONSE NEGATIVE	EVOLUTION ET %
<i>Connaissance du jeu de rôle</i>	9 réponses	1	90 %
<i>Initiation et pratique</i>	2	8	80 %
<i>Relations institutions/associations</i>	3	7	30 %
<i>Type de demande</i>			
- Subvention et accompagnement de projets	3	X	100%
- Problématique de l'image	3	X	100%
- Besoin de transmission du loisir	2	X	66 %
<i>Ressources sur le jeu de rôle</i>	5	5	50 %

Analyse

Les inspecteurs et conseillers de la Jeunesse et des Sports « connaissent le jeu de rôles »

La première réponse sur la connaissance du jeu de rôle par les inspecteurs et conseillers à la jeunesse, contredit, en partie, mon hypothèse sur la supposée méconnaissance du jeu de rôle par les institutions et en l'occurrence celles en direction de la jeunesse. Avec près de 90% de réponses positives, voilà une représentation mentale et un préjugé provenant de la population rôliste mis à mal. Les personnels du ministère de la Jeunesse et des Sports détachés aux loisirs et aux pratiques socioculturelles de la jeunesse, savent ce qu'est le jeu de rôle.

20% des Conseillers techniques et inspecteurs interrogés, ont été ou sont des pratiquants. Il est intéressant de noter le fait que dans deux cas sur trois, des demandes d'aides ont été faites par des associations rôlistiques au sein des Directions départementales où se trouvent ces pratiquants. Je remarque là encore, l'aspect de communauté ainsi que la culture de l'initiation, qui jouent un rôle notable dans la perception de l'autre, qu'il soit une personne physique ou morale.

Autre élément, même dans un territoire à forte ruralité, les Conseillers Techniques essayent de trouver des solutions de financement pour assurer la promotion des projets associatifs qui concernent principalement la découverte et l'information sur ce loisir. Or, le jeu de rôles en France n'a pas d'agrément jeunesse et éducation populaire donnant droit à des subventions. Ce qui signifie que les conseillers de la jeunesse et de l'éducation populaire parviennent à proposer des solutions afin de répondre aux demandes. On peut supposer qu'il y a un esprit « d'ouverture » et en tout cas aucun a priori négatif de la part du ministère de tutelle en charge des loisirs et pratiques culturelles amateurs.

A contrario, les associations de jeu de rôle devraient s'interroger sur le pourquoi de leur absence de dialogue actuel avec le ministère de la Jeunesse et des Sports, notamment dans les

grandes agglomérations où le tissu associatif en lien avec le jeu de rôles, reste le plus développé actuellement.

C'est une contradiction, en Ile-de-France, les demandes des associations de jeu de rôle restent les plus fortes, alors qu'aucune initiative de leur part n'a été recensée auprès des différentes Directions départementales de la Jeunesse et des Sports, à l'exception de la Fédération Française de jeu de rôles. Cette réalité souligne indirectement les limites du bénévolat. En effet, beaucoup de groupements d'associations se désunissent du fait du renouvellement régulier de leurs conseils d'administration ou de leurs bureaux. En cela, les associations de jeux de rôles s'inscrivent dans des phénomènes de comportement de type « jeunes », car du fait de la demande d'investissement que nécessitent les activités rôlistiques au sens large du terme, l'entrée dans la vie active ou vie de couple, change le mode opératoire et le temps consacré aux activités rôlistiques, mais de l'annihile pas forcément.

Je constate également, un rapport à l'image véhiculée et un sentiment sur les institutions encore ambivalent. En effet, les responsables associatifs interrogés se demandent quand les institutions les écouteront et prendront en considération leurs projets associatifs, mais peu tissent des contacts réguliers avec leur ministère de tutelle.

C'est là encore un paradoxe, car entre associations, les pratiquants du jeu de rôle s'organisent afin de mutualiser les compétences, transmettre l'information, faire des scénarios inter-régions. C'est le cas, par exemple des associations de Grandeur Nature et semi réel, qui parfois mettent en place une histoire au niveau national avec plusieurs sites d'action dans les régions.

La documentation papier ou d'initiation est un véritable manque au niveau institutionnel

50% des Conseillers techniques sondés, m'ont fait savoir qu'ils possédaient au sein de la Direction Départementale à laquelle ils étaient rattachés, des ressources dans le domaine du jeu de rôle. Dans trois cas sur cinq, il s'agit de pratiquants. Les deux autres situations concernent la possession de quelques jeux et de revues sur le sujet ou la connaissance d'un magasin spécialisé. Ces contacts et éléments bibliographiques se répartissent à part équitable dans des départements urbanisés ou non.

Aucun des Inspecteurs ou Conseiller Techniques m'a fait état de références pédagogiques sur le sujet, ou de bibliothèque importante de jeux. Ce n'est guère étonnant, car il existe peu de références au niveau bibliographique. Par contre, l'absence de lieux-ressources en nombre suffisant sur l'ensemble du territoire national, comme peut l'être le conservatoire des jeux de la ludothèque de Boulogne Billancourt, confirme que le réseau des ludothèques en France, censé remplir cette mission, ne vise pas le public rôliste dans les faits.

Cette réalité résulte d'une construction sociale et culturelle, très française, qui considère que le fait de jouer reste l'apanage des enfants, mais surtout pas des adultes, contrairement à l'Allemagne. Le succès, à titre d'exemple, des soirées jeux sur Paris dans les cafés apporte chaque jour une contradiction éloquentes à ce type de représentation.

VII) Vérification des hypothèses induites dans le champ de ma recherche

Le jeu de rôle, ce conte interactif pour adultes a été souvent assimilé à une pratique sectaire, dangereuse pour la santé mentale des participants, en référence aux idées sataniques, au morbide...

Les actes de violence et suicides de quelques adolescents, suscitèrent la stupéfaction dans la grande communauté des rôlistes.

Face à ce battage médiatique, de nombreux responsables d'associations de cette pratique, se sont vus refuser l'accès à des structures culturelles.

Parallèlement à cela, les éditeurs de jeux ont diversifié leurs produits, touchant des publics bien plus larges.

Aujourd'hui, le terme générique « jeu de rôle » dans les grands magasins recouvre aussi bien la version papier, en passant par les jeux de cartes et autres jeux de plateaux pour adultes. Le jeu de rôle apparaît dans une logique marketing en tant que produit dérivé.

Autre élément, l'intérêt médiatique s'avère bien moindre depuis quelques années. Ce qui n'empêche pas une image encore très négative auprès du grand public.

Je remarque également que la communauté rôlistique s'organise par ses propres réseaux, sites internet de référence, magasins... s'agit-il d'un repli volontaire et assumé ?

M'interrogeant sur le bien-fondé d'un accompagnement des associations de rôlistes par les structures culturelles et institutionnelles, j'ai émis afin de répondre à cette interrogation, les hypothèses suivantes :

Il apparaît inutile de mettre en œuvre un accompagnement, car :

- Il y a une méconnaissance et un désintérêt institutionnel pour cette pratique ;
- « Un repli défensif » et souhait d'autonomie des réseaux associatifs ;
- Ces loisirs n'ont été qu'un effet de mode passager.

Ou bien au contraire cette orientation acquiert du sens, car :

- Les associations de « rôlistes » sont demandeuses de soutien, d'accompagnement, voire d'outils pédagogiques ;
- Elles expriment un besoin de reconnaissance, car correctement encadrées, elles estiment que leurs pratiques ne peuvent être que source d'épanouissement, vrai loisir, voire outil éducatif ;
- Il s'agit d'une pratique culturelle qui a été fortement incomprise et surmédiatisée de façon péjorative.

En ce qui concerne la soi-disant méconnaissance de la pratique rôlistique en France, les résultats du sondage réalisé auprès des Directions Départementales de la Jeunesse & des Sports tendent à démontrer le contraire. Alors que ce loisir n'a reçu aucun agrément jeunesse et éducation populaire, les conseillers techniques proposent des réponses pour que les associations puissent

développer leurs actions. De plus, les relations, avec les mairies notamment, s'attachent plus aux orientations et politiques locales en matière de loisirs qu'à un exclusif rapport à l'image rédhibitoire.

Par contre, l'idée de « repli défensif » et le souhait d'autonomie des réseaux, sont en partie exacts. Cet aspect confirme le caractère morcelé de la communauté rôliste comme l'avait relevé la sociologue Émilie Blosseville.

Cependant, élément nouveau, il semblerait que le rapport à l'image, le manque de transmission de ce loisir relevé par une grande majorité des personnes interrogées, ainsi que l'absence de lieux de pratiques provoquent une prise de conscience de la communauté rôlistique en général.

On ne peut en effet parler de mode du jeu de rôle alors qu'il existe encore plus de 100 000 pratiquants réguliers dans l'hexagone et une vitalité associative, depuis 2 ou 3 ans, dans le domaine de la création de ce type de jeux, et ce malgré l'historique mouvementé du jeu de rôle en France.

S'adjoint à ce premier paramètre, un certains nombres de projets socioculturels, mis en œuvre par des professionnels de l'animation et s'étalant dans le temps.

Par contre, le vieillissement des pratiquants a transformé les pratiques de l'activité ludique, bien que le jeu en club touche encore 15 à 20 % des pratiquants réguliers, selon les estimations de la Fédération Française de jeu de rôle.

De plus, les associations de jeux restent demandeuses de soutien et d'accompagnement, comme en témoignent les demandes récentes formulées auprès du Ministère de la Jeunesse et des Sports (30% des sondés).

A cela s'ajoute, pour l'Ile-de-France et Paris, une demande récurrente de locaux pour pouvoir jouer. Je précise que ce paramètre vient de constats en lien avec la forte concentration urbaine Francilienne. Le besoin de locaux dans des grandes agglomérations comme Lille, Lyon, Marseille devrait être l'objet d'une autre analyse.

Cependant, est-il normal que des associations soient obligées de passer par des « établissements privés » alors que la pratique du jeu de rôle aurait plus sa place dans des Centres d'Animation sur Paris et proche banlieue, par exemple ?

Il s'agit là d'un véritable manque auquel ne répondent pas actuellement les structures socioculturelles parisiennes. Aucune activité de type jeux de simulation n'est proposée dans les 43 centres d'animations de la ville de Paris à ce jour.

De plus, ces mêmes associations, comme le démontrent les différents projets soutenus, s'inscrivent clairement, par les aspirations de leurs adhérents, dans des logiques de participation associative et de projets socioculturels.

Les associations rencontrées ne demandent qu'une chose, avoir des lieux réguliers pour pouvoir jouer, obtenir conseil et aide pour mettre en œuvre des conventions, des journées d'initiation ... Néanmoins, l'unification du mouvement et l'instauration d'une fédération plus représentative reste un chantier à construire, tout en prenant en compte les caractéristiques du bénévolat qu'induit un tel engagement.

Même si le retour à la période du demi-million de rôliste français apparaît utopique du fait de l'évolution des pratiques ludiques, le jeu de rôle demeure un des concepts de jeu pratiqués en France au sein de la famille des jeux de simulation.

L'évocation permanente dans les discours du corpus sondé, du rapport à l'image et aux médias, démontre une pratique culturelle fortement incomprise et qui a été médiatisée d'une manière particulièrement péjorative. À titre d'exemple, le jeu de rôle, dans les pays scandinaves, de par ses vertus socio-éducatives, est parfois utilisé pour valider des unités de formation de niveau universitaire, ce qui démontre que les appréhensions relevées relèvent plus de la construction culturelle.

De plus, l'image de l'adolescent fragile s'adonnant à ces « drôles de jeux » n'est plus. Enfin, l'ensemble des associations et professionnels remarquent le caractère socialisant de la pratique du jeu de rôle « papier » ou des jeux de simulation en général, pratiqués en club ou lors de conventions.

Un certain nombre de professionnels et de responsables associatifs pointent le fait que l'avènement récent des jeux vidéo aux univers persistants et sur internet introduit des conduites d'addiction. Situation d'autant plus préoccupante que des processus de désocialisation sont observés. Ce phénomène dans un contexte de chômage et de précarisation du travail touche aussi bien les adolescents que les jeunes adultes. Je note simplement que cet élément a été naturellement évoqué, cependant confirmer ces éléments nécessiterait une autre recherche, car c'est aussi cette image que l'on véhicule des jeux vidéo et de l'adolescence dans la société des médias.

Conclusion et perspectives...

Lors de mon enquête, j'ai appris que la Fédération française de jeu de rôle avait fait une demande d'agrément jeunesse et éducation populaire. De par le caractère morcelé de la communauté rôliste en général, cette reconnaissance m'apparaît comme prématurée. Cependant, le renouvellement très récent du staff de cette fédération, confirme la volonté de mieux communiquer auprès des institutions grâce à la volonté des personnes en charge des dossiers.

Par contre, l'absence de soutien financier aussi modeste soit-il, de lieux de pratiques réguliers et de conseils relève d'une demande non satisfaite, et clairement exposée par les associations.

Devant l'envie de dialogue avec le ministère de la Jeunesse & des Sports, l'intérêt socialisant et convivial de ce loisir, il me semble que la mise en place d'un comité de pilotage, à l'image des états généraux du jeu de rôle de 1999, pourrait s'envisager.

L'instauration d'un dialogue avec les plus importantes associations de jeux de rôles permettrait de :

- Cerner les besoins et les demandes des associations ;
- Sensibiliser les structures jeunesse et les mairies afin de trouver des solutions d'accueil;
- Conseiller pour apporter un soutien dans les manifestations existantes et envisager des possibilités de financement ;
- Instaurer une sensibilisation et un dialogue avec les partenaires institutionnels et socioculturels.

D'autres éléments et demandes ont pu émerger dans le cadre de ma recherche :

- Une réflexion devra être menée pour la constitution d'un « lieu-ressource » pour l'information des professionnels de la jeunesse, mais aussi une étude sur l'élaboration d'un centre d'animation dédié à la « Cyber culture » et tout ce qui s'y rattache sur Paris. Il en va de même pour le renouveau d'un grand festival de science-fiction à caractère associatif au sein de la capitale. Ma recherche a confirmé ces besoins culturels non satisfaits sur Paris.

Pour ma part, je reprendrai éventuellement cette thématique de recherche si une possibilité professionnelle se présente pour mon mémoire final.

ANNEXES

Bibliographie

Éléments sociologiques

« **Jeu de rôle, jeux vidéo, multimédia** », *les faiseurs de mondes* de Laurent Trémel, collection sociologie d'aujourd'hui aux *Presses universitaires de France*.

Un ouvrage indispensable, une référence dans le domaine.

<http://perso.wanadoo.fr/mendiburu/egjdr/BilanEGJDR.pdf> ,

Le bilan de l'étude sociologique d'Emilie Blossville sur l'évolution du jeu de rôle en France lors de ces premiers états généraux. Cette courte synthèse de six pages se révèle très instructive.

Le grand jeu, débats autour de quelques avatars médiatiques, Sous la direction de Nicolas Santolaria et Laurent Trémel, collection sociologie d'aujourd'hui aux *Presse universitaire de France*.

Un livre qui pointe l'influence des industries du loisir dans l'imaginaire et les valeurs de nos contemporains. Cet ouvrage en étudie les conséquences sociales et idéologiques.

La société en réseaux, de Manuel Castells, *Tome 1, l'ère de l'information*, édition Fayard.

Une lecture passionnante des mutations de nos sociétés contemporaines et nos rapports à la technologie, fiche de lecture.

Les rôlistes de par leur « élitisme social » et leurs références culturelles communes, ont des liens étroits avec la thèse de « l'ère de l'information ». Je pourrais même dire qu'ils sont des exemples d'acteurs sociaux des milieux d'innovation.

Presse écrite

Casus Belli, il s'agit de la revue de référence sur les jeux de simulations en général, plusieurs numéros ont évoqué les relations avec les médias et les drames survenus, citons tout de même le numéro 101 évoquant l'enquête sur l'affaire de Carpentras de Jean Hugues Mately.

Articles de presse spécialisée

Voici l'ensemble des articles de presse qui mirent en avant les thématiques récurrentes en lien avec le jeu de rôle.

Le mal adolescent, Mars-Avril 2005, le monde des religions.

Les jeux de rôle, les jeux vidéo et le cinéma : Pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique, par Laurent Trémel, revue éducation et sociétés n°10, février 2002.

La place du jeu dans l'animation, Jean Louis Harter et Pierre Lecarme, Dossier le journal de l'animation, décembre 2001 n° 24.

Jeu de rôle, l'empire du virtuel, enquête du magazine lycéen Phosphore, Juin 1999.

Pouce ! ...Laissez-les jouer, dossier de la revue JPA, n° 366, Octobre-Novembre 1997.

Drôle de jeux de rôle, par Sylvian Boyaval et Fanny Hallet, les Cahiers de l'animation vacances loisirs, Céméa, 1^{er} trimestre 1996.

Le jeu de rôle est-il un jeu ? par Fabrice Dhume, les Cahiers de l'animation vacances loisirs, Céméa, 1^{er} trimestre 1996.

Contacts et sites de référence

Si Mesdames et messieurs les Inspecteurs de la jeunesse et des sports et Mesdames et Messieurs les Conseillers à la jeunesse et l'éducation populaire souhaitent trouver des responsables d'associations et de jeux de rôle...

Sites majeurs

<http://www.ffjdr.org/> Le site de référence qui grâce à son Bottin permet de trouver un club de jeux de simulations et de jeu de rôle, à noter que les adhérents des départements du 78 et 92 sont dès plus actifs.

<http://www.fedegn.org/> Le site de la Fédération Française de Grandeur Nature.

<http://www.casusbelli.com/> L'adresse du premier grand magazine sur les jeux de simulation et les mondes imaginaires.

<http://www.roliste.com/actualite> Le site du routard galactique, un dès sites d'informations sur les jeux de simulation et le jeu de rôle en particulier important dans l'hexagone.

<http://www.scenariotheque.org/> La scénariothèque est le genre de site qui évoque le type d'organisation que peuvent avoir les rôlistes entre eux, notamment pour échanger des scénarios.

Sites et coordonnées des personnes interviewer

<http://www.ludotheque.com>, le site de la ludothèque de Boulogne Billancourt, référent jeux de rôle : Fabrice

<http://www.tenebrae-mundis.com>, le site de l'association Tenebrae et son actif Président Stéphane Coignart (région île de France)

<http://www.kollectif-jeu.org>, une des associations les plus dynamiques à l'origine du « *Game in Paris* », de plus ce collectif côtoie du fait de l'organisation d'évènements une multitude d'associations et clubs, Président Yannick Polchéti (région Ile-de-France)

Club Loisirs Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, salle C112 (1^{er} étage derrière les ascenseurs) 75016 PARIS, 01.44.05.44.08. helios_cld@yahoo. Le club crée par Didier Guisérix.

<http://www.asmodee.com>, le site des Editions Asmodée. Même s'il s'agit d'une modeste PME, son chargé de communication reste très à l'écoute de la communauté.

Interviews des responsables d'associations

Entretien N°1

Identité : Yannick Polchétti, 30 ans, marié 2 enfants

Statut : Président de l'association « Kollektiv jeu »

Lieu : Repas de midi dans une brasserie

Question : « ...Tout d'abord pourrais-tu te présenter Yannick ? »

« ...Je m'appelle, Yannick Polchétti, j'ai 30 ans, marié et deux enfants. Je pratique les jeux de rôle depuis près de 20 ans et les jeux de société depuis autant de temps. Dans le cadre de l'interview, j'interviens en tant que président de l'association « Kollektiv jeu », assos loi 1901 dont le but est de : Promouvoir le jeu de manière générale à l'exception des jeux de hasards et de loteries en France. Nous organisons une convention qui s'appelle « *Objectif jeu* ». On participe à d'autres conventions, notamment le « *Game in Paris* ». Nous proposons un ensemble d'outils de communications à travers d'autres manifestations de ce type.

Question N°1 : Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?

« ...Pas beaucoup de difficultés. Nous organisons une convention depuis deux ans qui fonctionne grâce aux contacts que nous avons dans le milieu du jeu et ceci de façon exclusive. Nous sommes trois à être dans ce cas là. Le monde du jeu n'est pas très réactif mais quand il voit qu'on fait quelque chose, ils sont de plus en plus nombreux à nous aider. Comme c'est la 3^{ème} année qu'on organise quelque chose d'important, on a des gens qui nous appellent et qui considèrent que notre action a véritablement une importance et commence à signifier quelque chose. La vraie difficulté consiste à faire venir de nouvelles personnes. Le grand public est depuis le début du jeu de rôle et de cette activité réticent à venir, de manière générale et envers le jdr en particulier.

Question N°2 : Quelles évolutions constatez-vous, par rapport : - Aux jeux ;

- Aux adhérents ;

- Aux relations avec les structures et institutions.

« ...Je ne vois pas beaucoup d'évolutions dans le domaine du jeu de rôle, sur les jeux. Il y a très peu de professionnalisation, vraiment, par rapport aux jeux de société. Au sein même de grandes sociétés de jdr, on trouve des erreurs grossières de gestion par rapport à des sociétés qui se veulent plus professionnelles. Moi, je viens du monde de l'informatique, je suis informaticien et même si on rencontre quelques difficultés, on ne rencontre pas ces difficultés en termes de professionnalisation, surtout en termes de fabrication et de communication. Je trouve que le monde du jeu de manière générale est fait par des amateurs. Les jeux sont sortis par des amateurs qui tendent à se professionnaliser mais ceci est quelque chose d'extrêmement récent.

La population rôliste

Au niveau du public, de la population des rôlistes, j'ai toujours cru à un vieillissement, mais bizarrement, c'est faux. C'est plutôt la population rôliste d'arrière-garde, qui discutent entre eux,

jouent entre eux et qui ont finalement beaucoup de mal à s'ouvrir aux autres. Il y a quelques personnes qui font de l'initiation. Nous on se donne cet objectif, mais finalement, on reste entre nous. Moi, j'ai le même groupe de joueurs depuis quasiment 20 ans. On pourrait participer à d'autres groupes mais c'est vrai qu'on a un peu de mal à voir ça. C'est complètement contre-balancé par le fait que dans l'assos, on vient d'horizons divers et variés. On ne se connaissait pas au départ avant de monter cette association et on a des gens, enfin la majorité sont très jeunes, on est trois « vieux » de trente ans sur une dizaine de membres et tout les autres on moins de vingt-cinq ans. Le plus jeune a 20 ans et est dans une école d'ingénieur.

Contrairement à ce que je pensais avant de monter cette association, les jeunes viennent en masse et s'initient aux jeux de rôle, pas forcément par ce biais mais par d'autres activités comme les jeux de cartes et le jeu vidéo. Ils ont des attentes particulières vis-à-vis du jeu de rôle « live » (papier). Ils sont surpris par ce qu'ils rencontrent en live, lorsqu'ils font de vraies parties mais finalement cela ne les gêne pas. Ils acceptent cela comme une extension de ce qu'ils connaissent déjà.

Relations avec les structures et les institutions

« ...Je ne peux pas te répondre car notre association au départ est de proposer de jouer dans des salles mises à disposition gratuitement, mais en réalité on n'a pas fait les démarches auprès de la ville de Paris. Je ne peux pas t'aider et te donner un avis.

Par contre, il est clair que l'on veut passer par les M.J.C ou centres culturels locaux mais on n'a pas encore essayé avec nos moyens... (besoins de locaux et projets d'actions en cours...). »

Question N°3 : Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôle au « grand public » ?

« Cela ne doit pas être vendeur, parce que la mode du rôliste fou qui « pète des tombes pour le plaisir » est passée, je pense et voilà. Sinon, je ne sais pas pourquoi, on en parle pas au grand public. J'aimerais que cela change et on fait tout pour. »

Question N°4 : Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès de celui-ci ?

« Déjà en parler dans le sens positif, car cela exacerbe pas mal d'émotions, les bonnes comme les mauvaises. Eviter de montrer des abrutis comme on a l'habitude de le faire systématiquement lors des parties, pour voir devant les caméras, les points marquants, les gens qui sortent de l'ordinaire. On en majorité des gens « normaux », souvent mariés avec des enfants, on a une vie, on est établis. Même s'il y a un certains nombres de marginaux dans le jeu de rôle, les caméras ont tendance à faire du sensationnel en ne montrant que ces gens là. Il n'y a que ce qui sort de l'ordinaire qui ne mérite d'être montré. Je pense qu'il faut le faire sous un jour positif et arrêter le sensationnalisme. C'est-à-dire ce qu'il y a de bien dans le jeu de rôle, l'ouverture d'esprit, une certaine culture, peut-être une certaine forme de tolérance avec les autres de manière générale.

Question N°5 : Le jeu de rôle est-il socialisant ?

« Oui, en ce qui me concerne j'étais quelqu'un de vraiment timide, cela m'a permis de m'ouvrir aux autres. Mais on rencontre, à l'inverse, des gens complètement désocialisés, c'est-à-dire qui jouent entre eux et qui ont tendance à ne pas venir en convention.

Je relance Yannick en lui demandant de préciser sa pensée, car je sens qu'il veut développer son propos, par la question suivante :

« Indirectement, on sent que tu recommandes la pratique en club et en association parce que cela crée des liens et des possibilités de vie sociales... »

« ... Complètement, c'est exactement ça. Moi, c'est quelque chose que j'ai découvert en entrant dans ce monde de manière semi professionnelle. C'est un monde qui est petit avec des gens extrêmement sympas, ouverts et qui sont prêts à t'accueillir, à discuter avec toi, même les auteurs qui paraissent lointains sont finalement très accessibles. Le monde du jeu de rôle est en général très accessible pour peu que l'on fasse l'effort d'y aller. Le problème c'est qu'il y a une espèce de barrière mise en place inconsciemment ou consciemment par les rôlistes, par le milieu qui fait que l'on a du mal à aller vers eux. Dès que cette barrière est franchie, il n'y a plus aucun problème ; c'est très sympa. Effectivement, le jeu en convention mais aussi le vecteur internet sont très puissants. Ils permettent de s'intégrer, grâce aux différents bottins de joueurs, facilement et rapidement. J'ai trouvé un groupe de joueurs en quelques heures et j'ai joué avec d'autres groupes tout le temps. »

Entretien N°2

Fédération Française de jeux de rôles

Identité : Céline Parbelle

Statut : Présidente de la Fédération Française de jeux de rôle (à l'époque, novembre 2005)

Lieu : Manifestation 10^{ème} « Jeux en fête » de Boulogne-Billancourt

Tout d'abord Céline Pourrait- tu te présenter ?

« ...Je suis Céline Farbelle, Présidente de la Fédération Française de jeux de rôle. J'ai 28 ans, je vis en concubinage et j'ai une petite fille de 17 mois. Je fais parti de la FFJDR depuis 5 ans. »

Question N°1 : *Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?*

« ... La principale difficulté, c'est le renouvellement de notre effectif au niveau de notre Conseil d'administration et des membres actifs. On est passés l'année dernière au niveau du C.A de trois personnes à seize personnes cette année mais du fait des obligations familiales et professionnelles des uns et des autres...On en a une grosse partie, environ un tiers qui ne se représentent pas cette année, ce qui fait qu'au niveau actifs, on a de moins en moins de membres.

Cela se traduit par pas mal de projets en cours qu'on aimerait mener à bien. Les responsables de projets n'ont plus de temps à consacrer aux projets concernés. On a dû abandonner certaines choses. Si on continue, on prend beaucoup plus de temps que ce qu'on l'on avait prévu à la base. Le développement et les services qu'on voudrait offrir à nos membres ne se fait pas depuis plusieurs années. »

Question N°2 : *Quelles évolutions constatez-vous, par rapport :* - Aux jeux ;

- Aux adhérents ;

- Aux relations avec les structures et institutions.

« ...Pour le jeu en lui-même, le nombre croissant, en matière de jeux, je ne pense pas qu'il y ait de difficultés particulières. C'est quelque chose qui se renouvelle régulièrement. Une forte extension au niveau des jeux de rôle amateurs, dont beaucoup deviennent des jeux édités par les « pros » en étant au départ sur la base d'un projet associatif.

En matière de jeux cela commence à s'étendre, chose qu'on ne pensait pas il y a quelques années, car on estimait que cela allait décliner. Il y a pas de maisons d'éditions qui se sont fermées mais à côté pas d'associations se sont créées. »

« ...Au niveau des adhérents chez nous c'est plutôt stagnant même si on constate une évolution infime. On a du mal à faire adhérer les associations. On développe des actions pour les gens mais très peu pour les membres. On aimerait développer nos prestations. On a mis en place une assurance pour les membres. On est en train de développer une « mallette ressource » pour les associations qui se recréent. On essaye de développer nos services mais ce n'est pas évident car on n'a pas les effectifs pour le faire.

La demande des gens est, si on adhère à la « fédé », qu'est-ce que la Fédé peut nous apporter ? C'est cela le principal problème. On essaye de développer des idées. Maintenant est-ce que cela convient aux personnes : On ne sait pas trop car on n'a pas vraiment de retour. Tant que les projets ne se concrétisent pas, on ne peut pas vraiment avoir de retour. Renaud parle de la création d'un logiciel de gestion des membres. Je ne sais pas combien de temps cela peut lui prendre. Il y a beaucoup de choses qui sont très floues car on ne sait pas si on aura le temps pour le faire.

On n'a pas de fonds extensibles. Cette année, on a pu concrétiser la plaquette « Qu'est-ce que le jeu de rôles ? ». Cela a été fait à partir de l'ancienne plaquette du magazine Casus Belli. Ils nous ont cédé les droits. On a remaquetté mais c'est quelque chose qui nous a prit plusieurs années, au niveau réalisation. Il y a eu beaucoup de débats autour de ce projet et un très bon retour. Le problème c'est qu'on n'a pas l'argent pour le rééditer en grand nombre, donc on cherche des partenaires, des financeurs pour réaliser cette réédition. Les partenariats que ce soit avec les éditeurs de jeux, les associations, sont les bienvenus. On fait des démarches pour avoir des réductions auprès des boutiques de jeux, pour les membres. Maintenant, c'est toujours le même problème. On n'a pas les effectifs pour assurer et poursuivre ces partenariats. On est tous des bénévoles. »

« ...Pour ce qui est du Ministère Jeunesse & Sports, on a notre dossier d'agrément Jeunesse Education Populaire qui passe en commission mardi. On espère que cela va fonctionner car on s'est vu refuser sur un certain nombre de projets à cause de ce manque d'agrément. Un collectif d'association dans le 18^{ème} arrondissement s'était monté. Le projet était géré par l'association des Ludothèques de France. Peut-être que certaines personnes qui dirigeaient le projet ne savaient pas ce qu'était le jeu de rôle.

De façon globale, j'ai pu constater qu'au niveau des ludothèques et des M.J.C qu'il y avait de plus en plus d'ateliers de jeux de rôle. Je l'ai vu avec la ludothèque de Boulogne, les M.J.C de Fontenay sous Bois, de Bure sur Yvette où il y a quelques années, on avait organisé des débats. On a eu des retours comme quoi ils avaient été très sollicités pour la création atelier Jeux de rôles. Je pense qu'au niveau municipal cela se développe petit à petit car je pense que le jeu de rôle à une autre image que celle d'y il a quelques années. Au niveau structures locales, cela commence à se développer. Après cela dépend de certaines municipalités. Certaines accueillent très bien les associations de jeux de rôles, d'autres pas du tout ; qu'elles aient des locaux ou non. Je pense maintenant que c'est un problème plus politique. »

Question N°3 : *Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôles au « grand public » ?*

« Je ne dirais pas qu'on en parle plus, je dirais qu'on en parle moins. Le rôle de la FFJDR c'est de promouvoir ce loisir à travers toutes les manifestations auxquelles elle peut participer ; par exemple aujourd'hui à la Ludothèque de Boulogne. On est présents sur un certain nombre de conventions, un peu partout en France. Maintenant au niveau des médias, on n'est pas sollicités car le Grandeur Nature est beaucoup plus visuel, entre autres. »

Question N°4 : *Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès de celui-ci ?*

« ...Qu'on arrête de penser que les rôlistes font partie d'une secte, qu'on joue dans des cimetières, ce qui est totalement faux et que surtout les rôlistes sont psychopathes. Moi, je suis mère de famille, je joue au jeu de rôle depuis près de dix ans maintenant. Je travaille, j'ai une activité saine. Surtout, la question qui revient c'est : « Est-ce que le jeu de rôle est dangereux ? »

Ben non, le jeu de rôle, ce n'est pas dangereux. Car cela permet de rencontrer des gens, d'être plus sociable. Cela m'a permis de développer énormément ma culture autour de cela. J'ai beaucoup lu pour apprendre certaines choses. Le jeu de rôle a été très bénéfique et positif. J'ai même rencontré mon compagnon grâce au jeu de rôle. Cela permet de rencontrer des gens tant en convention qu'au travers des forums internet qui se développent pas mal autour de cette activité. Je pense que le jeu de rôle est beaucoup plus socialisant que le jeu vidéo ou d'autres activités dont on parle dans les médias et qui sont pour moi beaucoup plus abrutissantes. »

Question N°5 : *Le jeu de rôle est-il pour vous socialisant ?*

« ...On joue autour d'une table, généralement entre amis. Quant on joue en club, on rencontre d'autres personnes. Quant on joue en convention, on joue avec des gens que l'on ne connaît pas. On voit toujours du monde parce que c'est un jeu qu'on ne fait pas seul. C'est un jeu qui permet d'acquérir pas mal de connaissances, de la culture générale. Quelque soit le jeu, on apprend toujours des choses à plusieurs niveaux. Il y a beaucoup de jeux de rôle qui sont encore en anglais, donc on découvre cette langue. Mais le principal c'est qu'on ne reste pas dans son coin, abruti pendant des heures devant un ordinateur. »

Entretien N°3

Association Club Loisirs Dauphine

Identité : Orianne Lescolec, 20 ans, étudiante, autres présents Emmanuel et Victor membres actifs de l'association.

Statut : Trésorière de l'association « Club Loisirs Dauphine »

Lieu : Locaux de l'association au sein de l'université.

Question : « ...Tout d'abord pourrais-tu te présenter Orianne ? »

« ...Je m'appelles Orianne Lescolec, je suis trésorière de l'association Club Loisirs Dauphine depuis un an. »

Question N°1 : *Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?*

« ...La plus grande difficulté qu'on a c'est de recruter à Dauphine en tout cas des membres actifs qui sont intéressés par le jeu de rôles. Cette année on a beaucoup de membres qui font du poker et qui recrutent pas mal de monde à Dauphine. Mais pour ce qui est du jeu de rôle, des jeux de plateau ou du wargames, on ne trouve pas beaucoup de personnes. Je suis « Dauphinoise ». On ne doit pas être beaucoup cette année de Dauphinois parmi les membres du bureau. On est obligés d'avoir des « Dauphinois » au bureau et chaque année c'est un peu la croix et la bannière pour remplir le bureau. Au final, le jeu de rôle n'est pas très connu d'un certain public. A Dauphine, le jeu de rôle, on nous regarde ! Soit on se moque de nous, en général. C'est la première réaction que l'on voit. Quant on leur propose un jeu de plateau, c'est un peu pareil. Sortis du Monopoly, du Cluedo, enfin des jeux classiques, cela apparaît tout de suite comme bizarre. Le premier mot qui vient, bizarre !

Question subsidiaire : *Comme je sais que le Club loisirs Dauphine a été une des associations-phares du jeu de rôle dans les années 80/90, je lui demande s'il en a été toujours ainsi ?*

« ...Alors celà, je le sais, parce que j'ai fait des recherches auprès des anciens avec qui j'ai gardé pas mal de contacts. Il faut savoir qu'à une époque, le Club Loisirs Dauphine était, l'association, de l'université Dauphine, plus grosse que ce qui peut être autour. Parce que, on est quand même assez mal-aimés des autres associations. Je ne sais pas si quelqu'un me contredira (elle regarde Emmanuel et Victor qui hochent la tête). On se fait taguer la porte d'entrée régulièrement. A l'époque, il y avait plus d'une centaine de membres actifs et on pouvait se permettre de mettre quelqu'un dehors (rires). C'était la bonne vieille époque... Celle où le jeu de rôle n'était pas très accessible et donc assez fermé (rire général) et on faisait beaucoup de wargames à l'époque. On a dans nos armoires près d'une cinquantaine de jeux dont on ne se sert plus. Certains ne pratiquaient que le jeu de rôle. Ils se connaissaient tous et n'hésitaient pas à faire beaucoup de chemin pour se voir. »

Question Subsidiaire : *Je lui demande de préciser de quand date la baisse de fréquentation ?*

Réponse de Victor, plus ancien parmi les autres présents autour de la table :

« ...Les baisses notables doivent dater dans l'année 2002, je pense. Sinon, on a des difficultés au sein des locaux, car on est logés au sein d'une fac. Il faut suivre les horaires et les calendriers de

la fac. C'est vrai que depuis quelques années on se heurte à l'administration, concernant les heures d'ouverture ou plutôt de fermeture. On avait des autorisations de minuit jusqu'en 2003. Or, les responsables de l'administration ont changé et on a depuis beaucoup de mal à ce sujet, donc à nous imposer et à avoir plus de temps pour nous, sachant que les personnes qui viennent ici, très souvent travaillent et ne peuvent pas venir avant 20/21 heures. Donc, c'est parfois très difficile de pratiquer dans le local.

Question N°2 : *Quelles évolutions constatez-vous, par rapport :* - Aux jeux ;
- Aux adhérents ;
- Aux relations avec les structures et institutions.

« ...On se rend compte qu'au final, on a beaucoup de demandes de jeux de rôle sur Paris, en définitive. On a beaucoup de gens qui cherchent des clubs ouverts notamment le dimanche et nous on ne l'est pas et donc pour accueillir des rôlistes extérieures à la fac cela devient très compliqué. Car si les gens ne viennent pas avant 19 heures et que l'on est obligés de fermer à 23 heures... Or avant, et jusqu'en 2002, on avait la permission de minuit. Sachant que durant les années 80/90, on pouvait jouer toute la nuit. On restait à la fac 24 heures sur 24. Il n'y avait aucun problème. La fac a changé au fur et à mesure. Il y a le plan Vigipirate et tout cela.»

Question Subsidaire : *« Est-ce que tu constates une demande de locaux de la part des joueurs et associations sur Paris et l'île-de-France ?*

« ...C'est horrible, c'est une demande permanente et une plainte régulière sur les forums de la Fédération Française de Jeux de Rôle. Du coup, on finit par renvoyer sur certains magasins qui eux-mêmes renvoient auprès des joueurs isolés. C'est donc devenu la croix et la bannière pour trouver un local le week-end et jouer en semaine à part chez les joueurs ou le Meneur de Jeu (rires).»

Question Subsidaire : *Je lui demande de préciser s'il s'agit d'un phénomène typiquement parisien ou si cela concerne aussi l'Il- de-France ?*

« ...Je pense que cela doit s'appliquer à l'Ile-de-France. Moi, je vois, quand je jouais dans le 93, on n'avait pas de local et la M.J.C, elle est occupée, elle a autre chose à faire.

Victor intervient et nuance le propos : « Sur Paris, ce que je sais c'est qu'il y a beaucoup de difficulté, par contre en banlieue, moi, je vois sur Boulogne, il y a beaucoup d'associations et je pense qu'eux de leur côté, on quand même moins de mal pour avoir des locaux.

Emmanuel précise : « Moi, je vois à Sophia Antipolis, la M.J.C nous prête des locaux que le samedi soir. Mais je pense que cela dépend surtout des mairies et des moyens qu'elles ont pour prêter.

Victor : « On voudrait aussi dire qu'il y a une baisse notable de la fréquentation de nos adhérents par rapport aux jeux de figurines. Cela s'explique par le fait qu'il y faut un très grand temps de préparation et ramener pas mal de matériel. Mais c'est vrai que depuis deux ans, on a une grosse baisse de fréquentation à ce niveau-là. On note aussi un retour du jeu de rôle dans les pratiques malgré la baisse constante du nombre d'adhérents depuis deux ans, avec beaucoup de créativité autour. Cette remarque s'applique également avec les produits qui depuis 2/3 ans sont très novateurs. Malgré les restructurations, je ne sais pas où en sont ces choses là. On essaye de faire des choses très novatrices et créatives.

Orianne : « Enfin en ce qui concerne les relations avec l'institution, au début le président de la fac venait même nous saluer lors des conventions. Depuis le changement d'équipe de direction, on doit remplir des dossiers monstrueux au niveau administratif à cause du plan Vigipirate. En plus avant la fac ne nous faisait rien payer. Ni le service de sécurité, rien... Par rapport à d'autres associations, comme Gala Dauphine à qui la faculté offre plein de possibilités et sans rien faire payer, tout cela parce qu'on n'a pas l'image Dauphine. On a aujourd'hui environ 40 membres actifs en tout sans compter les anciens. »

Question N°3 : *Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôles au « grand public » ?*

« ...Parce que ce n'est pas très médiatique, je pense. A part pour nous traiter de « fanatiques », ce n'est, peut-être, pas très intéressant pour eux. Peut-être qu'il n'y a pas assez de médiatisation. Nous, on a essayé, dans le cadre de notre convention, de se faire médiatiser par le Parisien. C'était pas du tout le genre de choses qu'ils sponsorisaient alors qu'avant, ils le faisaient. Dans les premières conventions Hélios (nom de la manifestation), on était sponsorisés par le Parisien, maintenant plus du tout.

Victor réfléchit car il souhaite intervenir puis il me déclare :

« ...Ben déjà, le jeu de rôle c'est pas facile à organiser. Ce n'est pas quelque chose où on se pose autour d'une table. Cela demande de l'organisation et comme cela a tendance à durer sur des longues périodes... Cela s'effile sur plusieurs soirs, les semaines, voire les années (en campagne, enchaînement de multiples scénarios NDR), forcément c'est pas quelque chose que les gens abordent facilement. Ils leur faut un planning déjà et ils ont une vie qui évolue. Donc, aujourd'hui ce n'est pas facile de faire du jeu de rôle. C'est peut être aussi devenu assez fermé. Il y a eu des événements par le passé. Aujourd'hui, on en parle plus mais cela reste dans l'esprit de certaines personnes ancré. Et donc, cela n'a pas forcément une très bonne image en soi. C'est un grand problème que l'on a. Donc, on tente aujourd'hui de montrer que c'est quelque chose de très sympathique qui développe l'esprit, l'imagination. C'est un peu comme du théâtre en plus ouvert. Et les gens ont du mal à le reconnaître aujourd'hui. »

Question N°4 : *Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès de celui-ci ?*

« ...On passe pour des gens bizarres quasiment. Il y en a beaucoup qui s'imaginent qu'on s'enferme dans nos personnages ou que l'on va se trucider. Il y a vraiment des choses bizarres qui passent dans la tête des parents, surtout, qui ne poussent pas leurs enfants à aller dans cette activité même s'ils apprécient la chose. Moi, j'ai eu de la chance, j'ai eu une mère « super ouverte ». Mais au début, elle s'est demandée s'il ne m'était pas arrivé quelque chose quant j'ai commencée à douze ans. Au début, elle s'est demandée si je n'allais pas m'enfermer avec des satanistes dans un coin. Un jour, je vais la retrouver assassinée, c'était un peu cela. Après, elle a vu que c'était comme du théâtre, que c'était intéressant, qu'on apprenait des choses et que l'on s'ouvrait aux autres. Faire du jeu de rôle, ne veux pas dire ne pas avoir de vie ou de relations sociales. La lecture de livres d'Héroïc-fantasy passe beaucoup mieux, alors que théoriquement, on peut faire la même chose dans le jeu de rôle.

Victor précise : « ...Oui, c'est vrai, c'est tout à fait une méconnaissance. Moi, je dirais que l'on a besoin d'une nouvelle médiatisation. Mais, ce n'est pas facile d'aborder le sujet aujourd'hui. Il faudrait faire des choses plus ouvertes pour faire voir à des gens ce que c'est. Parce que,

forcément, quant on ne connaît pas, il y a une certaine peur qui se développe. C'est normal, mais on aimerait montrer aux gens comment cela évolue et que c'est très sympathique, convivial.

Question N°5 : *Le jeu de rôle est-il pour vous socialisant ?*

Victor : « ...Oui mais pas seulement. On a démontré dans certains pays (la Scandinavie) que le jeu de rôle avait valeur de thérapie pour des gens qui ont des problèmes sociaux. Cela permet de développer l'imagination et de s'ouvrir. C'est une ouverture d'esprit. Cela permet d'arriver autour d'une table avec des gens que l'on ne connaît pas. C'est réunir des gens dans une même tâche. Cela permet aux gens de fraterniser et de se connaître mieux.

Orianne : « ...Cela offre la possibilité de s'exprimer en public. Cela m'a été utile pour mes cours en gestion de conflits et j'ai rencontré mon homme grâce aux jeux de rôle ! »

Entretien N°4

Association Tenebrae

Identité : Stéphane Broignard, 28 ans infographiste

Statut : Président de l'association Tenebrae

Lieu : Restaurant japonais, un soir dans le quartier des Halles

Question : « ...Tout d'abord pourrais-tu te présenter Stéphane ? »

« ...Je m'appelle Stéphane, je suis infographiste. Je suis Président de l'association Tenebrae depuis quelques mois, juste avant la manifestation, « *le monde du jeu* », élu pour un an et quelques années qui sait ? Mon but est non seulement de faire reconnaître le jeu de rôle en tant que vraie passion, vrai loisir à part entière mais aussi d'organiser les associations et les joueurs qui ont décidé de faire un projet en commun avec nous afin de faire partager leurs univers féeriques et autres choses.

Question N°1 : *Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?*

« Disons qu'au sein on en a pas vraiment. Bien évidemment comme n'importe quel Président et bureau, on souhaiterait avoir le plus d'adhérents. Mais là, déjà on tourne sur 60 membres « fixes » plus 100 à 200 membres en rotation. Interne à notre association, on ne voit pas vraiment de difficultés. C'est plutôt vis-à-vis de l'extérieur. Deux raisons, simples :

« 1) - Le jeu de rôle a plutôt mauvaise réputation, surtout quand tu « tournes » sur le « monde des ténèbres » qui un thème gothique, glauque etc... ;
2) – Le côté association de jeux, fait que l'on a très peu d'aides qui peuvent nous permettre d'exister. »

Les associations culturelles ont, elles, la possibilité de demander certaines subventions dans les ministères, alors que nous, elles ont tendances à être refusées sous le fait « association de jeu » et encore plus association de jeu de rôle. »

Question N°2 : *Quelles évolutions constatez-vous, par rapport : - Aux jeux ;*

- Aux adhérents ;

- Aux relations avec les structures et institutions.

« ...Par rapport au jeu, c'est assez rigolo. Dans le sens où ceux qui étaient tout en haut « descendent » et ceux qui étaient en bas « remontent »... Dans l'héroic-fantasy, *Donjons et Dragons*, a voulu se remettre au goût du jour par sa version 3.0 et la 3.5. En réalité, ils se cassent la gueule car ils n'ont pas renouvelé le concept et dans ce cas là, ils n'ont pas évolué. A l'inverse le « Monde des Ténèbres » en changeant a redonné une nouvelle dimension pour essayer de le faire sortir du ghetto « jeurôlistique ». Dans le sens, qu'avec les anciennes gammes de jeux de rôle, on était arrivé à des choses très rigides, alors que maintenant, c'est plus psychologique pour essayer d'accompagner les joueurs ou de leurs donner une autre dimension plutôt qu'une dimension, purement statistiques, de chiffres sur une fiche. Je me suis aperçu, disons que dans les anciens jeux de rôle, le « Monde des ténèbres » du fait de sa popularité gothique a réussi à se

maintenir, les autres « grands » se sont effondrés par-contre, on assiste à l'arrivée de petits « nouveaux », du style « *Quin* » chez 7^{ème} cercle ou Kult qui n'est pas si vieux que cela.

Question Subsidaire : *Je lui demande s'il ne constate pas un « renouveau » du jeu de rôle depuis 2/3 ans en termes de création ?*

Il réfléchit

« ...C'est assez rigolo, mais effectivement oui. Mais pas là où on l'attendait. Le renouveau, on l'attendait effectivement sur des gammes, qui, excuse-moi l'expression, étaient « Bardés de tunes », c'est-à-dire Donjons et Dragons et le « Monde des ténèbres », mais non. Il y a de vrais petits bijoux qui sont des jeux de rôle qui ne coûtent pas cher, *R.A.S*, *Polaris*, *Quin*. Ce sont des jeux qui ont été faits par des petites boîtes d'édition, avec peu de moyens et s'en sortent bien.

Question N°2 (suite) : *L'évolution par rapport aux adhérents ?*

« ...De manière globale, tout les adhérents ont vieilli. Il faut être honnête, les moins de quinze ans sont extrêmement rares. J'ai eu l'occasion d'avoir deux joueurs de quinze ans, lors d'une partie. La population se situe dans la tranche d'âge 20/40 ans. C'est dans cette grosse zone d'âge qu'on retrouve nos adhérents. Il toujours une prédominance de garçons, bien que je voie de plus en plus de filles. J'ai longtemps cru que les jeux « *on line* » allaient nous prendre beaucoup d'adhérents. Mais en réalité, je m'aperçois, qu'il y des noyaux fixes qui ne bougent pas, qui font du jeu de rôle chez eux, entre amis qui n'hésitent pas une ou deux fois par an, voire plus, à se mobiliser pour faire des parties avec des gens qu'ils ne connaissent pas, juste pour l'esprit de convivialité. »

- Aux relations avec les structures et institutions ?

« ...Alors c'est très simple, je vais te répondre tout de suite, pour avoir été pendant cinq ans surveillant au sein de l'éducation nationale. L'étiquette jeux de rôle, c'est tout de suite, on vous met comme paria. Les institutions sont assez réfractaires, honnêtement, au jeu de rôle. Je suis content qu'à la Jeunesse & aux Sports, on commence à s'intéresser aux jeux de rôle. On nous a longtemps oubliés, mine de rien, on regroupe une assez grande population de joueurs, qui serait mal fédérée, qui ne demandent, justement qu'à l'être. C'est d'ailleurs, cette année, un de nos buts, de notre association, le responsable de communication que tu as eu au téléphone est en train de réaliser un projet afin de tout fédérer. Vis-à-vis des structures, j'ai entendu, vaguement, que la Mairie de Paris, se montrait curieuse qu'il se passait quelque chose autour du jeu de rôle, mais au-delà de cela, disons qu'on est soit inconnus, soit méconnus. On ne demande qu'à être connus et bien connus. »

Question subsidiaire : *Je lui demande de préciser s'il s'agit d'un problème de salles ou de structures de façon concrète :*

« ...Concrètement, s'il n'y avait pas les clubs privés, des clubs de jeux de rôle organisés par le soutien de certaines municipalités ou dans des comités, personne nous accueillerait. On a eu de la chance, on organise nos plus grandes nuits depuis le « Monde du jeu » à l'Epita qui accepte de nous prêter ces locaux et qui est très fervent de tout ce qui touche à la culture manga, jeux de rôle, jeux de manière générale. C'est vraiment une institution qui est très jeune, avec un organisme assez jeune. Mais vis-à-vis de cela, j'ai demandé aux municipalités, je l'ai fait chez moi, à Brétigny-sur-Orge, c'est toujours une fin de non-recevoir. Je l'explique par le fait que le

jeu de rôle reste mal connu, méconnu, et les gens n'ont pas envie de le connaître. Dans le sens où les joueurs de jeux de rôle, ont une étiquette de « gothiques » de malades mentaux. Il y a eu effectivement des dérives de certains joueurs et de meneurs de jeu qui n'ont pas su encadrer leurs joueurs. Nous à notre association, on refuse des meneurs de jeu qui n'ont pas la capacité d'encadrer leurs joueurs. On prend des adultes mûrs et réfléchis.

Question N°3 : *Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôles au « grand public » ?*

« ...Facile, il y a notre « petit frère », les MMORPG qui nous ont dépassés. Le jeu de rôle en ligne bénéficie d'une telle publicité, d'une telle couverture commerciale. Les jeux de rôle classiques sont passés à l'as, on le voit bien. On voit que douze millions de gens se connectent à l'heure actuelle à « *World of Warcraft* », quatre millions sur « *Guilds Wars* » à peu près 500 000 sur « *Final Fantasy XI* » et 100 000 sur *Dauphus*. C'est une belle marge de joueurs qui pourrait aller au jeu de rôle classique et qui vont au jeu de rôle en ligne.

Je lui demande de préciser « ...A ton avis, pourquoi ? » :

« ...C'est simple, c'est une question d'imagination. Quand vous faites, une partie de jeu de rôle, il faut déjà que vous ayez un maître de jeu qui vous dépeint le décor avec le maximum de détails. Ensuite, vous en tant que joueur, vous devez imaginer, les interactions possibles avec cela et voir quelle tête a votre personnage et ses réactions par rapport aux événements, aux décors etc... Alors que pour un jeu de rôle en ligne, c'est simple, vous allumez votre ordinateur, vous lancez le logiciel, les décors sont faits, vous n'avez plus qu'à jouer. »

Question N°4 : *Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès du « grand public » ?*

« ...C'est simple, retirez l'idée que le jeu de rôle est mauvais, qu'il est complètement dépassé. Faire que le jeu de rôle, retrouve sa notion de « grand public ». Dans le sens (il réfléchit), déjà au niveau du prix, les livres dont vous êtes le héros, ce n'était pas vraiment du jeu de rôle mais cela donnait une bonne approche pour pas très cher aux gens, surtout les jeunes. Et les jeunes en vieillissant avaient envie de découvrir autre chose, des jeux de rôle qui sont des petites perles qui malheureusement n'existent plus aujourd'hui, parce qu'on n'a plus cette publicité-là. Pour que notre pratique soit mise à jour :

- 1) - Que les « gens » nous redécouvrent »,
- 2) - Qu'ils s'aperçoivent qu'on n'est pas des dingues,
- 3) - Il ne faut pas grand-chose pour s'amuser. Il faut juste une petite étincelle d'imagination et les parties peuvent tout de suite devenir merveilleuses.

Question N°5 : *Le jeu de rôle est-il pour vous socialisant ?*

« ...Oui, c'est clair qu'il est socialisant. Parce que, moi je vois autour des tables qu'on a à Tenebrae, on a tous les niveaux sociaux. On a des lycéens, des étudiants, des travailleurs. Dans les actifs, on a des cheminots, des graphistes, on a de tout. Le jeu d'une manière générale a tendance à faire oublier tous les clivages, les origines, Paris, province, région, enfin bref. Comme le jeu de rôle a une dimension psychologique, cela permet aux gens d'avoir une vraie ouverture vers les autres, avec les personnes qui jouent.

Entretien N°5

Identité : Gwénaél Arnaud, collectif d'auteurs de l'association Scriptorium

Statut : Auteur de jeu dans le cadre associatif

Lieu : Convention « Objectif jeu »

Question : « ...Tout d'abord, pourrais-tu te présenter Gwénaél ? »

« ...Je suis Gwénaél Arnaud, auteur de jeux dans un collectif d'association. L'association s'appelle Scriptorium. »

Question N°1 : *Quelles difficultés rencontrez-vous au sein de votre association ?*

« Ce sont des difficultés d'ordre financier, car nous ne recevons aucune subvention, de distribution de nos produits également. Le jeu de rôle n'est pas reconnu comme un produit culturel alors qu'il est une pratique de loisirs culturels et fait référence à des mouvements littéraires et artistiques. Sachant que la création se rapproche d'une démarche artistique - de la création littéraire, en tout cas. »

Question N°2 : *Quelles évolutions constatez-vous, par rapport : - Aux jeux ;
- Aux adhérents ;
- Aux relations avec les structures et institutions.*

« Nous, on est un simple collectif. On constate un renouveau dans la création depuis quelques années, par contre je ne pourrais pas te répondre au niveau des institutions car on n'en n'est pas là. »

Question N°3 : *Pourquoi ne parle-t-on plus du jeu de rôles au « grand public » ?*

« ...Le jeu de rôle a cette difficulté, c'est qu'il n'est pas photogénique. C'est difficile de le médiatiser. »

Question N°4 : *Que faudrait-il pour que votre pratique acquière une image positive auprès de celui-ci ?*

« ...Il faudrait être « plus accessible » au grand public. Faire des jeux aux règles simples et pas cher et qui parlent à la jeunesse. La culture manga est par exemple fortement appréciée par toute une partie de la jeunesse. »

Question N°5 : *Le jeu de rôle est-il pour vous socialisant ?*

« ...Oui tout à fait, c'est comme cela qu'on rencontre des gens et que l'on peut se faire de nouveaux amis ».

Interviews auprès des professionnels

Entretien N°1

Identité : Fred

Statut : Gérant du magasin « L' Oeuf Cube »

Lieu : Sur son lieu de travail, une après-midi au magasin

Question : « Tout d'abord pourrais-tu te présenter Fred ? »

« ...Je m'appelle Fred, cela fait dix ans que je travaille en boutique de jeux. On va dire que c'est un milieu que je connais bien, comme beaucoup de gens »

Question N°1 : *Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?*

« ...Les grandes évolutions c'est le développement de certains types de jeux comme les jeux de cartes à collectionner, Magic par exemple. Tout le monde le connaît, c'est celui qui a poussé vers tous les jeux de cartes à collectionner. Le jeu de rôle est présent, le jeu de plateau se développe ainsi que les jeux à deux. Le public recherche la possibilité de pouvoir jouer avec sa copine ou son copain, tranquillement. Il y a aussi le jeu historique ou médiéval fantastique avec figurines bien présent également.

Après, il y a plein de produits dérivés qui tournent autour, sans parler des Grandeur Nature qui sont aussi des activités d'été, de plein air. Une sorte de jeu de rôles, « grandeur nature » comme on dit mais avec une possibilité de se déguiser, de se costumer selon les types. »

Je lui demande de préciser, les évolutions c'est quoi, la diversité, la simplicité ?

« ...Ben, la diversité oui, parce qu'avec le temps, on a beaucoup plus d'horizons qui se créent et qui s'ouvrent. Maintenant, il est vrai que les gens cherchent des jeux qui sont simples. Ils cherchent des choses qui soient faciles à mettre en place et rapides à expliquer, surtout si c'est pour un public qui ne connaît pas le jeu (jeu de rôles). On ne peut pas passer des heures à expliquer des règles pour une partie qui dure 2/3 heures en soirée. »

Pour toi, il y a une simplification des jeux, du fait que cela touche un public plus large qui essayent de s'y mettre ?

« ...Dans tous les jeux, oui tout à fait. On a des règles beaucoup plus simples. Magic, c'est peut-être une exception, car même s'il est ouvert, il est diversifié par tous ses points de règle. C'est le contre-exemple, car il devient de plus en plus compliqué, mais il suscite un intérêt grandissant. On a au fur et à mesure de plus en plus de capacités et de possibilités. Sinon pour tout ce qui est jeux de plateaux et jeu de rôle, il y a beaucoup de systèmes simples qui sont apparus, et faciles à mettre en place. »

Question N°2 : *Y a-t-il une évolution des produits et des publics ?*

« ...Pour les produits, c'est assez simple car on a beaucoup de gens qui ne connaissent pas les produits que l'on vend, qui viennent souvent, pour regarder et voir ce qui existe. Car ils ne sont pas le plus souvent avertis, n'est-ce pas ?

On fait souvent la promotion des jeux qui marchent, qui rapportent. Ceux qui sont là juste pour se faire connaître, on beaucoup de mal à « vivre » à part dans les salons et les conventions. C'est aussi un peu notre rôle en magasin de faire découvrir tous ces jeux. Oui il y a beaucoup de gens qui viennent et qui découvrent cette activité, que ce soit le jeu de plateaux ou le jeu de rôle. »

Je lui demande de préciser sa pensée concernant l'évolution du public proprement dit.

Moi : *Plus précisément, il y a 20 ans, c'était surtout une génération de lycéens et de collégiens qui s'initiaient par le biais du des livres « dont vous êtes le héros », qu'en est-il aujourd'hui ?*

« ...Le public a un petit peu vieilli, les « livres dont vous êtes le héros » en sont un bon exemple. Nous joueurs, on est tous passés par là. Il y a beaucoup de gens qui ne connaissent pas le jeu de rôle et ont lu et joué avec les « livres dont vous êtes le héros ». Ils ne savent pas qu'il y a une sorte de continuité à cela dans un monde fantastique, futuriste ou tout ce qu'ils veulent. Parce que...c'était au format poche, développé comme une sorte de roman jeu. Donc les salons du livre et tout cela en faisaient la promotion. Tandis que le jeu de rôle, c'est vraiment une sorte de micro système, de micro élément, pas très connu parce qu'on ne le présente pas. »

Moi : *Donc pour toi, le jeu de rôle, c'est un peu un effet générationnel, globalement ?*

« ...Disons que c'est plus une génération estudiantine. C'est disons des gens qui ont un peu de temps, parce qu'il en faut pour jouer et préparer tout cela. Mais c'est vrai qu'il n'y a pas énormément de « jeunes » (12/15 ans) qui se mettent au jeu de rôle. Ils se mettent plus aux jeux de cartes à collectionner. Il y a des règles plus simples et qui nécessitent moins de personnes pour jouer. Le gros problème du jeu de rôle, c'est d'avoir un groupe de personnes et quand on est tout seul dans des petites villes, c'est pas évident de trouver des gens avec qui jouer et avec qui partager. »

Question N°3 : *Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?*

« ...Cela fait 12/13 ans que je joue. Par contre sur Paris, il y a un problème flagrant, c'est qu'il n'y a pas de club. Il y a une grande difficulté à trouver des clubs. Je pense qu'il y a un problème de salles parce que sur Paris, louer des salles, c'est impossible. On est obligé de passer par les assos, les mairies, les choses comme cela. Mais il faut dire que le jeu de rôle n'étant pas une priorité, on a beaucoup de joueurs qui nous demandent si on connaît des clubs, des assos, des gens avec qui jouer. Malheureusement, on ne sait pas sur qui se retourner parce qu'il n'y a pas de listing de clubs, des choses comme cela. Il y a des éléments comme la FFJDR, qui a le mérite d'exister, qui est présente, qui fait ce qu'elle peut mais il n'y a pas de véritable structure en place. »

Question N°4 : *D'après-vous pourquoi ne parle-t-on plus, médiatiquement, des rôlistes aujourd'hui ?*

« Médiatiquement, je suis content qu'on n'en parle pas, parce que les gens ont dit n'importe quoi. C'est des gens qui ne connaissent pas le sujet, et qui grâce à Madame Mireille Dumas ont dit vraiment, excusez-moi l'expression : « ...de la grosse merde », il n'y a même pas eu de dialogue, de réponse, de présentation ce que c'était. Ils ont présenté des gens à part, des gens qui étaient instables et qui ont donné tout de suite une très mauvaise image du jeu de rôle. Alors que je serais le premier à le faire découvrir et à démontré que dans jeu de rôle, il y a jeu, qu'on est là pour s'amuser. Après, c'est une forme de jeu particulière, qui change de l'ordinaire, qui peut surprendre les gens, mais qui n'a aucun mauvais côté ; et comme je dis c'est un jeu avant tout. »

Question N°5 : *La perception du grand public a-t-elle évolué ?*

« ...Je ne sais pas. En tant que magasin spécialisé, j'ai un public qui sait ce qu'il recherche ; maintenant lorsqu'on parle à des gens extérieurs; soit ils connaissent, soit ils n'en n'ont pas eu un très bon écho. Les réactions c'est : « ...J'ai pas trop envie ». Alors que lorsqu'on leur présente et qu'on leur explique, ben...ils sont plus tentés de se dire : « ...OK, je vais essayer. » ; et donc juger avec une certaine base et une certaine connaissance - J'y ai joué donc maintenant je peux en parler et pas dire n'importe quoi comme beaucoup de gens font. Les deux, trois cas particuliers ont montré une fausse image. C'est un loisir mis de côté. »

Question N°6 : *Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du Jeu de rôle ?*

« ...1°) S'y intéresser, regarder. On ne peut pas parler sans savoir.

2°) Il y a un problème de club, notamment au niveau des salles disponibles. Cela ne coûte rien de laisser des jeunes s'amuser dans une salle autour d'une table à lancer des dés, rigoler et puis jouer. Cela dépend plus des mairies.

3°) Après, il y a toujours la possibilité de présenter des jeux, il y a des festivals qui existent. Il y a celui de Cannes qui est très connu, où on présente surtout des jeux de plateaux, ou le jeu de rôle n'est pas très développé. Mais il y a quant même beaucoup de salons sur Paris qui existent. A l'étranger, il y a un grand salon qui existe à Essen qui est très connu. Ce sont des moyens de promotion. Le jeu de rôle n'est pas médiatisé, cela ne passera jamais même sur une petite chaîne. »

Je sens qu'il souhaite apporter une conclusion

Question subsidiaire : *Tu ne crois pas que du fait de la complexité des règles, il faut quelqu'un pour s'initier ?*

« ...C'est évident qu'il faut quelqu'un qui présente le jeu. Maintenant, je prends mon cas perso, j'ai un jour vu une boîte rouge qui s'appelait Donjons et Dragons. J'ai tanné pendant des mois mes parents pour l'avoir. Je me suis lancé. J'ai attrapé un groupe de copains pour jouer et maintenant cela fait près de vingt ans qu'on joue ensemble. Il y a quand même la volonté de chacun et chacun peut aller de l'avant. Il existe des « petits » jeux de rôle, vraiment pas chers, avec des règles simples et qui sont faites pour présenter le concept. Il y a des jeux beaucoup plus complexes et qui s'adressent à nous les connaisseurs. C'est vrai qu'il y a des systèmes de plus en plus compliqués qui nécessitent une certaine base, mais il y a des choses qui sont faites exprès pour les débutants ».

Entretien N°2

Identité : Fabrice

Statut : Animateur à la ludothèque de Boulogne

Lieu : Bureaux de l'association

Tout d'abord Fabrice, pourrais-tu te présenter ?

« ...Je m'appelle Fabrice. Cela fait dix ans que je suis animateur du secteur jeu de rôle de la ludothèque de Boulogne. J'ai été pendant trois ans auparavant animateur du secteur jeux de société pour enfants, à la base je suis fonctionnaire municipal. Cela fait treize, quatorze ans que je suis à la ludothèque. »

Question N°1 : *Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?*

« ...Je dirais que beaucoup de sociétés se sont cassées la figure. Ce qui fait qu'à part des petites sociétés comme 7^{ème} cercle, Black box qui créent encore, Asmodée éditions qui créent beaucoup moins qu'avant. Des sociétés comme Multisim, Jeux Descartes, Darwin Project ont disparu. Cela fait que le jeu de rôle en France, en termes de création, est en perte de vitesse. Même s'il y a encore de la création, on est beaucoup moins submergés qu'il y a quelques années par des produits qui venaient d'un peu partout.

Je reformule mon propos en évoquant les pratiques rôlistiques au niveau des associations et des pratiquants.

« ...Je dirais que beaucoup de clubs ont fermé suite aux émissions de Mireille Dumas, même si c'était il y a dix ans. Cela a quand même fait assez de mal. Je dirais que la pratique rôlistique d'aujourd'hui, c'est quand même une moyenne d'âge qui est passée de 20/25 ans à 25/30 ans. On a eu une génération qui est directement passée à Magic puis au jeu online. Ce qui fait qu'ils ne sont pas passés par le jeu de rôle papier. Donc, il est très dur d'amener aujourd'hui la nouvelle génération, les ados et les adultes au jeu de rôle, notamment les 16/25 ans. C'est pas simple. En plus de celà, il y a beaucoup moins de parutions qu'avant. Le jeu de rôle, il faut un budget et acheter les bouquins de règles, les extensions, se tenir au courant de toutes les sorties. C'est pas forcément facile. »

Question N°2 : *Y a t il une évolution des publics et des produits ?*

« ...Oui, il y a une évolution. On fait des produits pour attirer les jeunes. Des produits beaucoup plus développés. Avant on achetait le livre de règles, un « monde ». On n'avait rien. Maintenant, les éditeurs français ont tout fait pour intégrer dans le livre initial les règles et l'univers. Ce qui fait que les produits français, je dirais...sont beaucoup plus intéressants que les produits américains. Quant tu jouais à Donjons et Dragons, produit américain, tu devais acheter le livre de base, plus toutes les extensions qui vont avec. Ce qui était intéressant sur le marché français, c'était des jeux comme Bloodlust, ou encore Polaris, ou même Pavillon Noir...autour des règles, il y a un vrai univers de jeu et pas uniquement des règles, un vrai univers de fond. Pas uniquement des règles comme dans Donjons et Dragons, même s'il reste le jeu qui marche le mieux. Parce qu'aux Etats-Unis, les américains ce qu'ils veulent c'est du produit. C'est pourquoi

G.U.R.P.S fait un carton. Parce que G.U.R.P.S c'est de multiples univers mais sur un seul système de jeu. »

Tu veux dire qu'il y a une différence culturelle entre les rôlistes français et américains ?

« ... Complètement. J'ai toujours remarqué que Donjons et Dragons était le jeu sur lequel les rôlistes vont jouer en premier, mais très rapidement, ils vont aller sur des systèmes beaucoup plus évolués en termes d'univers et d'ambiance, par exemple l'appel de Cthulhu qui a des règles simples mais tout un univers autour ; autre exemple, Runequest ou il y avait tout un monde qui était traité, même Elric ou Hawkmoon s'inspiraient de romans. Alors que dans Donjons et Dragons, il n'y avait rien encore, alors qu'il était le plus vendu au monde. »

Question N°3 : *Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?*

« ... Ben, c'est pas une question pour moi, parce que je suis uniquement un animateur, et comme je travaille dans une association subventionnée par la ville de Boulogne-Billancourt, je dirais que le dialogue, il est là. Nous, on vient de finir la manifestation des 10^{ème} jeux en fêtes qui a réuni plus de 5000 personnes. Cela s'est fait à la mairie de Boulogne-Billancourt. Nous on n'a pas vraiment de problèmes au niveau des pouvoirs publics. On est un peu à part... On ne peut pas nous comparer à d'autres associations qui galèrent effectivement pour avoir des salles et des subventions. Il faut que cela soit ouvert la nuit, il faut des animateurs, parce qu'on ne peut pas uniquement faire cela avec des bénévoles dans le cadre de la loi 1901. Nous on a pas ce problème, on est une structure qui a 25 ans d'expérience. Ce ne serait pas vraiment une question pour moi, mais plutôt pour Marie-ange (la directrice). »

Question N°4 : *D'après-vous, pourquoi ne parle-t-on plus médiatiquement des rôlistes aujourd'hui ?*

« ... Qu'est-ce que t'appelles ne plus en parle médiatiquement ? Si c'est effectivement nous casser du sucre sur le dos, je préfère qu'on n'en parle plus, parce qu'avant on n'en parlait pas. Donc pourquoi on en parle plus, parce que cela ne vend plus. C'est aussi bête que cela. Parce que... ils ont fait des « reality-show » sur le jeu de rôle en France. Il y a eu des décès dans des cadres bien spécifiques qui concernaient des ados à problèmes. Nous, on a essayé d'avoir des droits de réponse, le monde du jeu de rôle en général. Même Didier Guisérix n'en n'a pas eu. Il a fallu qu'on se batte pour dire : « Arrêtez la chasse aux sorcières ! » Parce qu'effectivement, on a eu des gens qui ont fait de l'argent sur le malheur des autres. Je dirais qu'aujourd'hui les médias ont trouvé d'autres sujets pour se faire de l'argent sur le malheur des autres, et tant mieux pour le jeu de rôle. Médiatiquement, avant cela, le jeu de rôle, on n'en parlait pas. Je sais pas pourquoi, le jeu de rôle n'a jamais été vendeur ou porteur médiatiquement. Alors qu'à une époque, il y avait plus de 300 000 rôlistes en France., ce qui est quant même pas mal... »

Je lui demande de préciser le nombre aujourd'hui.

« ... Je crois qu'on doit être encore 150 000/200 000. Il faudrait exactement demander les chiffres à la FFJDR. La population rôliste a vraiment baissé.

Question N°5 : *La perception du grand public a-t-elle évolué ?*

« ...C'est le même problème pour faire évoluer la perception du public, il faudrait qu'on en parle encore. Comme tu dis c'était il y a dix ans. Le public a vu les rôlistes comme des sorciers et sorcières, tout ça, on est arrivés, on a dit : « Attendez, on n'est pas comme ça ». Il y a des parents qui sont venus me voir à qui j'ai dit qu'il n'y avait aucun danger, que c'était un jeu convivial, qu'il y avait des animateurs qui encadraient tout ça. Les parents étaient assez à l'écoute. Et puis, sont arrivés les jeux informatiques. Quand tu dis maintenant : « Est-ce que tu joues au jeu de rôle ? », ils répondent online. Parce que maintenant beaucoup de jeux vidéo prennent l'appellation jeux de rôle alors que cela n'a rien à voir avec le jeu de rôle papier. Le terme jeu de rôle est en train complètement de se démocratiser. »

Est-ce que tu penses par rapport à ça que le jeu online a pu ramener un nouveau public ?

« ...Je suis pas sûr, parce que cela n'a rien à voir. Le jeu vidéo en réseau ne peut pas reproduire ce qu'est le jeu de rôle sur table, c'est impossible. Pour les ados et adultes qui jouent online, le jeu de rôle papier c'est parler comme Molière et Racine alors que c'est pas du tout cela. Je ne suis pas sûr qu'aujourd'hui le jeu vidéo on-line puisse ramener des jeunes au jeu de rôles papier. Parce qu'il faut s'organiser, trouver un lieu, se réunir autour d'une table. Il faut voir un Maître de Jeu, avoir un scénario, des personnages, c'est quelque chose qui prend du temps. Le jeu online, t'allumes ton PC. Tu joues une heure, trois heures, toute une nuit, tant que tu veux On ne te voit pas, t'es caché derrière ton écran. »

Question N°6 : *Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du Jeu de rôle ?*

« ...Oh la la, la question ! Question piège. Plus de communication, je dirais, de la part des éditeurs sur le jeu de rôle. Parce qu'aujourd'hui, comme je l'ai dit le mot jeu de rôle est associé aux jeux vidéo. En ce qui concerne le jeu de rôle papier, les gens nous regardent comme des vieux dinosaures, quoi...Il faudrait que les éditeurs revendiquent le jeu de rôle papier comme une activité qui était celle d'il y a dix ans où il y avait énormément de joueurs en France. Maintenant les associations, elles font de la communication dans leurs villes. Il faudrait poser la question à la FFJDR. Je ne peux pas répondre à leur place. Moi, j'essaye de faire de la communication au sein de la ville de Boulogne-Billancourt auprès des ados.C'est pas simple. Maintenant au niveau national, il faudrait une fédération. Il faut voir ça avec la FFJDR. Je conclurai en disant que le jeu de rôle doit rester un jeu ».

Entretien N°3

Identité : Eric Nieudan

Statut : Auteur et concepteur de jeux

Lieu : Convention Objectif jeu

Tout d'abord Eric, pourrais-tu te présenter ?

« ...Je m'appelle Eric Nieudan. Je suis « auteur » de jeux de rôle depuis quelques années. J'ai travaillé sur « *Archipel* » pour Oriflam et pas mal d'autres jeux et en ce moment je suis à mon compte. »

Question N°1 : *Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?*

« ...Ben maintenant, je pense (il réfléchit), que le jeu de rôle est toujours aussi confidentiel qu'il y a 20 ans bien qu'on en ait parlé il y a dix ans. Je dirais que le jeu de rôle est beaucoup plus diversifié qu'avant. Il y a des jeux toujours aussi complexes au niveau des règles. Je ne suis pas sûr que les évolutions soient énormes. »

Question N°2 : *Y a-t-il une évolution des publics et des produits ?*

« ...Alors là, oui. Le public au niveau jeux de rôles a vieilli. Ce sont les lycéens et étudiants d'avant qui ont été obligés de faire évoluer leurs pratiques car ils sont devenus actifs mais en même temps, il y a des jeux comme les jeux de cartes, les jeux vidéo qui ont touchés de nouveaux publics ou l'ont modifiés. »

Question N°3 : *Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?*

« ...Le dialogue avec les pouvoirs publics est à mon sens très local, d'après ce que j'en ai vu. Après je ne suis pas présent sur toutes les conventions. Si l'association est bien vue par la mairie en général, il n'y a pas de problème. Par contre, on manque vraiment d'une structuration et d'une reconnaissance au niveau national. »

Question N°4 : *D'après-vous pourquoi ne parle-t-on plus médiatiquement des rôlistes aujourd'hui ?*

« ...C'est peut être une bonne chose parce que jusqu'ici, on n'en a parlé que de façon très négative. Je pense que celà manque de « rôlistes » infiltrés dans les médias. On aurait, comme ça, un peu plus de couverture et de bienveillance. Mais on ne parle pas de la pêche à la ligne aux personnes tous les jours, donc ce n'est pas un mal que l'on ne parle pas du jeu de rôle tous les jours.

Question N°5 : *La perception du grand public a-t-elle évolué ?*

« ...Je dirais, oui, surtout depuis les années noires et Mireille Dumas où parler jeux de rôle virait au satanisme. Des personnes bizarres qui écoutent de la musique étrange et font des parties qui ressemblent à des messes noires.

Je lui demande de préciser s'il connaît les estimations du nombre de rôlistes aujourd'hui

« ...Je n'en ai aucune idée ; je ne pourrais pas te répondre. On m'a parlé de cent à deux cents mille pratiquants. »

Question N°6 : *Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du Jeu de rôle ?*

« ...C'est arriver à avoir un véritable dialogue avec les pouvoirs publics comme, dans les pays scandinaves par exemple. A faire comprendre que les jeux de rôle, les Grandeurs Nature et les autres jeux sont culturels, intéressants, capables de développer un ensemble d'aptitudes et de connaissances. Il faudrait que les pouvoirs publics comprennent qu'on pourrait valider un ensemble de capacités à travers le jeu de rôle comme on le fait pour certaines unités de formation dans les universités de Norvège et de Finlande, je crois. Il faudrait, à défaut des médias, un vrai investissement des pouvoirs publics pour suivre les choses au niveau national. »

Entretien N°4

Identité : Frédéric Fugier

Statut : Attaché à la communication et aux animations chez Asmodées éditions

Lieu : Convention Objectif jeu

Tout d'abord Frédéric, pourrais-tu te présenter ?

« ...Je suis Frédéric Fugier, je travaille comme chargé de communication chez Asmodées Edition, éditeur de jeux de rôles et de jeux. Je suis détaché pour suivre les associations et les manifestations, ainsi que l'organisation des animations (tournois, démonstration de jeux). »

Question N°1 : *Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?*

« ...Je trouve que le milieu s'était éteint, beaucoup d'éditeurs ont connu des fins commerciales. C'étaient des personnes qui développaient pas mal de produits avec une offre assez massive. Le rachat des boutiques Jeux Descartes, nous met dans sa position. Car auparavant, tout passait par lui. Le rachat de Descartes nous met dans une position d'attente, car les gens nous voient comme le gros « morceau » du plateau, ceux qui représentent un peu les idées, les tendances, la mode du moment, surtout au niveau du jeu de rôle. - Je peux détailler plus par rapport à maintenant ?

Je trouve que maintenant, il y a plus un retour des associations, le côté faire soi même son jeu de rôle, le développer avec des gens. On peut le faire de façon moins professionnelle. La richesse actuelle des jeux de rôle passe plus par le réseau associatif. On le voit avec des nouveaux thèmes qu'on l'on n'avait jamais exploré auparavant, comme par exemple, « *Les Mousquetaires de l'Ombre* » qui est très original dans son concept. Sinon, j'ai l'impression que le jeu de rôle est revenu à un creux au niveau professionnel avec une grande richesse associative à côté. On est dans un truc tellement standardisé au niveau commercial que tous les systèmes originaux que l'on avait il y a dix quinze ans, maintenant il n'y en a plus qu'un seul ou alors cela découle de ces anciens systèmes.

Je le reprends : « ...Tu parles donc d'une vitalité associative ? »

« ...Oui, exactement. »

Question N°2 : *Y a t il une évolution des publics et des produits ?*

« ...Alors, le public il a vieilli. Cependant, on reste sur le même public. J'ai l'impression qu'il n'y a pas eu de transmission de cette passion à la plus jeune génération. Il y en a qui rentrent dans la « communauté » mais très peu. Ce n'est plus une vague ou une révolution comme ça l'était au début. On doit être entre cent à cent cinquante mille pratiquants réguliers. C'est beaucoup moins qu'avant.

(Je lui demande de préciser) Tu peux l'expliquer par le jeu vidéo, Magic tout ça ?

« ...Oui, le jeu vidéo online, je suis tout à fait d'accord. Je suis moi-même un grand joueur de jeux online. C'est vrai que les jeux cartes, Magic, ont entraînés des gens qui seraient peut-être

passés au jeu de rôle naturellement en rentrant dans les boutiques spécialisées, qui proposent aussi des produits jeux de rôle. Cependant, les jeux de cartes les rendant prospères, ces boutiques ont eu plus tendance à vendre ce genre de produits, ainsi que les jeux vidéo. C'est le problème, par exemple, de la ligne de magasin Games qui avant, proposait énormément de jeux de rôle et qui aujourd'hui ne vend que des jeux vidéo. Tous cela a fait qu'il n'y a pas eu l'arrivée de nouveaux publics qui sont rentrés dans la communauté rôlistique. Peut-être aussi parce que les rôlistes sont des animaux un peu casaniers et qui ont plus de mal à faire revenir des gens autour d'eux. On est un peu des marginaux. On n'aime pas trop être exposés au public non plus ; on ne veut pas être à la mode.

Question N°3 : *Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?*

« ... Alors là par contre, j'ai très peu d'éléments. Nous, on n'a chez Asmodées aucun rapport avec les organismes publics, même avec la Fédération Française de jeux de rôles qui est pourtant censée être très proche des pouvoirs publics, on n'a très peu de contacts. Par contre j'ai beaucoup de contacts avec des associations très dynamiques, comme *Kollectif jeu*, dont certains des responsables étaient du milieu, et donc on a gardé des contacts. Une chose qu'il ne faut pas oublier c'est que beaucoup de professionnels sont encore actifs dans leurs associations, ou y connaissent des personnes qui y travaillent, et il y a des échanges.

Question N°4 : *D'après-vous pourquoi ne parle-t-on plus médiatiquement des rôlistes aujourd'hui ?*

« ... Peut-être qu'il y a eu un effet de peur un moment vis-à-vis du jeu de rôle. Un effet qui a fait que le grand public qui a découvert ça n'en a pas eu une bonne image. Je pense que les rôlistes ont eu une réaction naturelle de ne plus s'exposer. De plus, les médias aiment parler de ce qui fait peur, les jeux de rôle aujourd'hui ne font plus assez peur pour que l'on en parle.

Question N°5 : *La perception du grand public a-t-elle évolué ?*

« ... Je ne pense pas. Le jeu de rôle en lui-même sera toujours un « ovni », car il est difficile à présenter. Je pense que le grand public avait accès à une information, aujourd'hui beaucoup moins. Ça se voit au niveau des organes de presse, ceux qui traitent du jeu de rôle. Moins le public a de contacts avec le milieu rôlistique moins il a de chances de savoir ce qu'est le jeu de rôle... Internet reste un grand vecteur, pourtant le grand public ne sait pas ce qu'est le vrai jeu de rôle. »

Question N°6 : *Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du Jeu de rôles ?*

« ... Les gens ont toujours l'image d'étudiants asociaux, et restant dans leur coin. Tel futur ingénieur qui jouait parce que c'était technique, et tout ça. Je considère que le jeu de rôle est un des meilleurs moyens pour rencontrer les gens et les connaître. Moi cela me met de bonne humeur de jouer avec des gens en convention, surtout quand je ne les connais pas. C'est ce que j'apprécie dans le jeu de rôle. Après, pour le grand public, il faudrait donner une image claire, nette et positive, le côté sympa. C'est une forme de théâtre aussi noble. On a le 7^{ème} art cela pourrait être le 8^{ème}. C'est un jeu de scène, un peu. Si le grand public avait cette image, peut être que l'on aurait, tout comme le jeu de société, une vraie reconnaissance publique. Une image positive du jeu de rôle permettrait de le faire aimer du grand public. »

Entretien N°5

Identité : Camille Guyroux, entreprise Caravelle

Statut : Vendeuse en boutique et gérant de la partie création de jeux de l'entreprise.

Lieu : Convention « Objectif jeu »

Question : « ...Tout d'abord pourrais-tu te présenter Camille ? »

« ...Je suis Camille Guyroux de l'entreprise Caravelle. Caravelle est une entreprise de créations de jeux qui est basée à Saint-Étienne. »

Question N°1 : *Que constatez-vous dans les pratiques « rôlistiques » de la création à aujourd'hui ?*

« ...Ben moi, j'ai fait du jeu de rôle jeune mais j'ai conscience du milieu rôlistique depuis peu de temps, puisque je suis devenue professionnelle depuis peu de temps et puis je suis assez jeune, je n'ai que 25 ans. J'entends beaucoup de joueurs dire que le jeu de rôle est mort alors que je vois beaucoup d'entreprises qui se créent, ainsi que des jeux de rôle. Moi, je trouve au contraire qu'il y a de plus en plus de création. Il y a le milieu associatif qui bouge énormément. Le milieu de création amateurs est très vivant. Enfin, c'est l'impression que cela me donne. Moi, je tiens une boutique de jeux de rôle et tout les mois, je vois deux à trois créations françaises qui sortent. Que ce soit des petits jeux de rôle ou des « gros ». Il y a énormément de recherches qui sont faites, on voit des choses de plus en plus originales. Il y a une vraie culture autour du jeu de rôle comme il y en a autour du cinéma ou du livre. Explorer des pistes, être original tout simplement. C'est du jamais vu.

Question subsidiaire : *Est-ce que c'est une spécificité française par rapport aux Etats-Unis ?*

« ...Moi, j'ai une boutique en province alors c'est vrai qu'il y a beaucoup de gens qui ne lisent pas en Version Originale. En France, il y a une grosse présence des amateurs. Les gens qui créent un jeu par passion et les professionnels qui sont dans des grosses boites, ce sont souvent les mêmes qui à la base étaient dans un club. On a des professionnels qui sont redevenus amateurs ou à l'inverse des amateurs qui se professionnalisent. Je suis passionnée, et c'est pourquoi je me suis mise à écrire. Les gens avec qui je travaille, ils vont gagner deux francs six sous, et cela fait un an et demi qu'ils travaillent dessus, c'est quand même spécifique à la France car aux U.S.A, le marché est plus conséquent. »

Question N°2 : *Y a t il une évolution des publics et des produits ?*

« ... Pour le public oui, on constate que la mouvance gothique s'intéresse aux jeux de rôle. Ce qui n'était pas le cas au début, du fait des thèmes très Héroïc-fantasy. Il y a de nouveaux jeux de rôle qui sortent qui intègrent à mon avis de grands mouvements culturels, et qui ouvrent le jeu de rôle à d'autres publics. Il y a de plus en plus de filles qui y jouent. On crée des jeux un peu plus pour elles. Le jeu de rôle évolue en conséquence car les filles ne voient pas les choses de la même façon que les garçons. Il y a de plus en plus de diversité, des thèmes de plus en plus contemporains, historiques, réalistes et plus accessibles au grand public.

Question N°3 : *Qu'en est-il aujourd'hui des pratiques, des réseaux associatifs et du dialogue avec les pouvoirs publics ?*

« ... Cela devient de plus en plus facile de parler du jeu de rôle. Il y a de beaucoup de curieux et moins d'appréhension. Moi je le vois car on a une boutique qui est très grand public. Les gens à qui l'on parle sont plus curieux qu'effrayés. Je vois rarement des gens qui me disent, le jeu de rôle me fait peur. Les réseaux associatifs sur Saint-étienne sont super dynamiques. Nous on tous les vendredi soirs 30 à 40 personnes. Après, ça peut dépendre des régions. J'en sais rien. Il n'y a quasiment pas de dialogue avec les pouvoirs publics. Mais en fait, c'est faux, car moi je vois à Saint-Étienne, on a les « nocturnes Foréziennes ». Une manifestation qui a pu se développer parce que la mairie a apporté son soutien, en prêtant une salle que jamais les associations n'auraient pu s'offrir. Au nom de la culture et en un week-end, on a eu 2000 visiteurs qui sont venus à Saint-Étienne. Donc, les pouvoirs publics ça dépend, il suffit de savoir les aborder en fait. On a un problème d'image, je pense. Il faut savoir expliquer, mais comme partout, pour avoir des réponses.

Question N°4 : *D'après-vous, pourquoi ne parle-t-on plu, médiatiquement des rôlistes aujourd'hui ?*

« ... Moi, j'ai l'impression qu'on n'en n'a jamais parlé beaucoup. On ne médiatise le jeu de rôle que quand il y a des drames. Parce que le jeu de rôle a toujours été une passion d'initiés. Il faut lire un livre de règles de 300 pages, et tout le monde n'en est pas capable, et n'en n'a pas la volonté. Ensuite parce que ce sont des thèmes particuliers, le fantastique ne plait pas à tout le monde. C'est un milieu de passionnés qui n'a jamais été très connu du grand public. Tout le monde n'est pas capable de se plonger toute une soirée dans une partie. Il faut vraiment apprécier cela. Il y a un accès difficile. Il n'y a jamais eu de grande publicité car ce n'est pas un produit très très commercial, il y a très peu de promotion, à part dans la presse spécialisée. Maintenant, cela se médiatise surtout au niveau du GN, car c'est plus visuel, et c'est tant mieux, mais j'ai vraiment l'impression que c'est récent.

Question N°5 : *La perception du grand public a-t-elle évolué ?*

« ... Oui, il y a beaucoup moins d'appréhension. Les thèmes évoluant, par exemple le jeu « *Qin* » a des références sur la chine médiévale c'est une répercussion du succès de « Tigre et Dragons », par exemple.

On peut montrer tel ou tel jeu de rôle, s'inspirant de telles ou telles références culturelles. Cela touche plus les gens car ce sont des thèmes qu'ils connaissent. Le grand public comprend alors que le jeu de rôle n'est pas aussi « terrible » que ça. La perception est en train d'évoluer.

Question N°6 : *Quelles seraient les actions à mettre en œuvre pour faire prendre conscience de l'intérêt du Jeu de rôles ?*

« ... Il faudrait faire des thèmes encore plus grand public, et donc moins orientés les jeux dans des thèmes spécialisés, c'est en train de se faire. Le jeu de rôle intéressera les gens et la jeunesse lorsque l'on abordera des thèmes à succès comme les films d'horreur, des choses comme ça. Des thèmes connus, et donc facile à aborder. Il faudrait faire des jeux de rôle plus simples avec des règles plus courtes, des thèmes proches du jeu vidéo. Les plus jeunes pourraient y jouer à leur niveau, car il y a des degrés d'implications dans le jeu de rôle. On des gens qui se costumant, interprètent un autre personnage et d'autres qui le prennent sous un autre angle. Les gens ne réalisent pas qu'il y a une richesse pour l'imagination, pour la culture générale, à faire du jeu de

rôle beaucoup plus qu'un livre ou qu'un film. Parce que finalement, lorsque l'on y joue régulièrement, ça va beaucoup plus loin sur ce que cela peut nous apporter.