



Réalisations 2013 et projets 2014

L'année 2013 a été une nouvelle fois très riche en actions et développements. Le nombre de projets s'accroît donc, ainsi fort heureusement que le nombre de bénévoles œuvrant pour la FédéGN.

Les GNiales

Sans prétendre devenir une école du GN, et sans chercher à unifier les méthodes d'organisation, les GNiales ont pour vocation d'être un lieu de transmission d'expériences et d'opinions. Il s'agit de la convention dédiée au Jeu de Rôle Grandeur Nature. Elle permet à des organisateurs, expérimentés ou en devenir, de se rencontrer et d'échanger. Scénariste en herbe, expert en coordination de PNJ, spécialiste de la scène de crime, artificier, jeune président tentant de structurer son association, tous sont les bienvenus pour animer ou participer à :

- Des conférences : avec un intervenant maîtrisant son sujet
- Des ateliers : dédiés à la fabrication d'objets ou à la pratique de techniques
- Des tables rondes : échanges entre personnes ayant des connaissances
- Des débats : échanges entre personnes ayant des opinions

Les organisateurs sont des associations de GN coordonnées par la FédéGN. En 2009, plus de 100 personnes ont participé, dont 16 conférenciers, 41 associations représentées sur deux jours de rencontres. En 2012/2013, si l'expérience parisienne a poursuivi son activité, des éditions régionales ont été organisées (Nantes, Rennes, Bordeaux...). Ce sont ainsi 160 participants qui se sont retrouvés sur les différents événements.

Nuits des huis clos

La Nuit des huis clos est organisée à Paris depuis 8 ans. La première nuit avait rassemblé 140 participants qui avaient participé à 15 mini jeux organisés par une vingtaine de bénévoles. Cette manifestation à destination des nouveaux joueurs est partie à l'assaut des régions les années suivantes, 2013 n'ayant pas dérogé à la règle (Nantes, Rennes...). Plus de 40 huis clos ont ainsi été joués à destination de 198 participants.

Pour 2014, nous souhaitons poursuivre le développement de cette initiative qui rencontre à chaque organisation plus de succès. De nouvelles villes organisatrices se sont manifestées pour 2014 (Lilles, Montpellier, Cergy Pontoise)

Lettre de la FédéGN

La Lettre de la FédéGN est un outil de communication historique de la FédéGN puisque nous en sommes à son 90^{ème} numéro. La périodicité reste aléatoire mais ce sont entre 3 et 6 numéros qui sont publiés chaque année. Au-delà de la lecture immédiate qui concerne pour les derniers exemplaires parus plus de 600 lecteurs, la lettre de la FédéGN reste une référence puisque certains anciens numéros ont été téléchargés à plus de 2000 reprises.

La Lettre de la FédéGN contient des informations sur la FédéGN, les évènements concernant le milieu, des conseils législatifs etc...

L'assurance

La FédéGN a négocié avec LIGAP un contrat d'assurance national particulièrement adapté à notre activité. Ce contrat permet de couvrir à un tarif compétitif les associations membres de la FédéGN en Responsabilité Civile Organisateur et protection juridique, et les participants aux jeux que ces associations organisent en Individuelle Accident. Ce contrat permet également aux associations de bénéficier d'une couverture pour leur local ou pour leur salarié. Ce service couvrait à sa création 52 associations et 1700 bénévoles. Avec le développement de la FédéGN nous en sommes à 130 associations et 5759 bénévoles couverts dont 2707 via une « Carte GN ».

Par le biais de ce contrat, la FédéGN apporte un soutien dans la déclaration des sinistres, leur suivi, et donne les conseils adaptés afin que les joueurs victimes d'accidents soient dédommagés dans les meilleures conditions.

GN MAG

La FédéGN a longtemps publié un magazine papier appelé GN MAG. 24 numéros sont ainsi sortis. Toutefois, les aléas économiques ne nous ont pas permis de poursuivre cette publication sous la même forme. GN MAG est ainsi devenu un webzine. Les numéros 25 et 26 sont d'ores et déjà sortis et un numéro 27 est en préparation. Le numéro 26 a d'ores et déjà été téléchargé plus de 500 fois.

Notre objectif à terme est de reconstituer une équipe de bénévoles sur ce projet, et de cette façon, obtenir une régularité dans la publication.

Sites de jeu

L'un des besoins de base de notre activité est constitué du site où se déroulent nos jeux. Que ce soit un terrain public ou privé, un site historique ou un bois, une ancienne champignonnière ou un château en ruine, les associations de Jeux rôles Grandeur Nature sont constamment en recherche de sites originaux adaptés à leurs besoins.

La FédéGN a de tous temps assisté les associations dans ces recherches en les conseillant, en développant un annuaire des sites dont la refonte est prévue pour 2014, en nouant des contacts avec des professionnels susceptibles de mettre à disposition des lieux dont ils ont la gestion.

Le site Internet www.fedegn.org

Le site Internet : Il existe depuis les origines de la FédéGN et a maintes fois évolué. Les années 2008/2009 ont été celles d'une nouvelle refonte avec la mise en place d'une plateforme collaborative et de nouveaux services (bazar, nouveau forum, scénario thème, nouveaux espaces airsoft et paintball). C'est le point de rencontre de plusieurs milliers de visiteurs (une moyenne de 8000 par mois). Son adresse : www.fedegn.org.

Jusqu'en 2007 le site web était géré par un seul bénévole. Grâce à la nouvelle architecture collaborative, ce sont maintenant les responsables de chaque rubrique qui peuvent faire les mises à jour. Ainsi plusieurs dizaines de bénévoles assurent sa gestion au quotidien.

2013 a été l'année d'une totale rénovation du site qui avait mal vieilli tant en terme de fonctionnement, de sécurité que d'ergonomie.

Cette rénovation entamée en 2013 en urgence suite à un piratage va se poursuivre en 2014 avec l'amélioration des fonctionnalités existantes.

Equipement des joueurs

En 2013, la FédéGN a initié un travail sur l'équipement des joueurs et organisateurs de jeux en matériel de sécurité. De nombreux partenariats sont en cours de négociations ou ont été négociés.

Assemblées

Qu'elle soit annuelle et nationale, ou régionale, les assemblées sont un moment de rencontre et d'échange riche. Au-delà de l'aspect administratif, l'assemblée générale permet à des associations très différentes d'échanger, de partager leurs expériences, à la fois dans le cadre des débats, mais aussi lors d'ateliers ou de moments plus conviviaux.

Les assemblées régionales permettent, dans des moments plus restreints, de rassembler les associations d'une région afin qu'elles se coordonnent, échangent leurs bons plans, nouent des contacts entre elles afin de mutualiser des moyens, des expériences. Les assemblées régionales permettent d'aboutir à l'élection d'un coordinateur régional qui représentera la région concernée au conseil d'administration de la FédéGN

L'objectif 2014 est de poursuivre le développement du maillage régional de la FédéGN

Festival du Film Court de GN

Depuis plusieurs années, la FédéGN organise dans le cadre de son assemblée générale un festival des films courts de GN. Ce festival rassemble chaque année des films de moins de 10 minutes, ce depuis l'année 2007.

<http://www.fedegn.org/evenement/festival-du-film-court-de-gn>

Pour l'édition 2013, 10 films étaient en compétition (plus deux films hors compétition). Au fil des années, le nombre de film proposé par les associations augmente, mais on constate également que la qualité des images mises en compétition va en croissant.

<http://vimeo.com/channels/filmcourtgn2013/page:1>

Salons

La FédéGN présente l'activité Jeux de Rôles Grandeur Nature sur de nombreux salons, avec l'aide de plusieurs associations. Ces salons représentent plus de 250000 visiteurs et sont animés par plusieurs centaines de bénévoles encadrés par une équipe « salons » de 4 personnes.

2013 a vu la confirmation de la capacité de la FédéGN à mobiliser en masse sur certains salons avec des espaces très vastes consacrés aux jeux de rôles grandeur nature (600m² sur la Comic Con, 200 m² sur Geekopolis). Ces rencontres avec le grand public nous apportent beaucoup et nous permettent de présenter notre activité, de rencontrer des associations, des partenaires potentiels.

La forte présence sur les salons impose la mise à disposition des bénévoles d'outils adaptés. 2008 a vu la création de bannières spécifiques. 2009 a été l'année de la création d'une « voile » de 4x3 mètres très visuelle, malheureusement détruite lors d'un incendie. Les investissements se sont poursuivis au fil des années (bannières, kakémonos, télévision, meubles etc..).

2014 verra la poursuite des efforts en matière de salons avec l'investissement dans de nouveaux produits de communication.

Soutien aux actions d'initiation

L'une des missions de la FédéGN est de soutenir les actions visant à faire découvrir les jeux de Rôles Grandeur Nature à un nouveau public. Au-delà des nuits des huis clos, ce sont ainsi différentes actions d'initiation développées par nos membres qui sont soutenues de diverses façon, notamment en prenant en charge l'assurance des participants, mais aussi en fournissant des outils de communication, ou un soutien logistique. Ainsi en 2013, 352 personnes ont découvert les jeux de rôles grandeur nature par le biais d'actions soutenues par la FédéGN.

Soutien aux actions caritatives

Afin de favoriser l'engagement caritatif des associations de jeux de rôles grandeur nature, la FédéGN apporte un soutien logistique notamment aux associations s'engageant dans des actions caritatives. Que ce soit pour des opérations nationales (Téléthon), ou pour des actions plus individuelles, la FédéGN a soutenu de cette façon 7 opérations en 2013.

Législation

Les jeux de rôles grandeur nature sont, selon leur forme régis par des textes différents. Si la législation nous paraît globalement satisfaisante, il apparaît que :

- Certains points mériteraient quelques précisions
- Certains professionnels abusent d'une législation parfois compliquée

La FédéGN porte donc une attention accrue sur ces questions afin de défendre les intérêts des amateurs de jeux de rôles grandeur nature. Elle questionne ainsi les services de l'état concernés afin d'obtenir les informations nécessaires, assure un suivi des demandes de modifications législatives, conseille les victimes d'abus de certains professionnels, particulièrement en matière de propriété intellectuelle

L'année 2013 a vu aboutir la procédure concernant le dépôt du terme « Murder Party », avec la reconnaissance des dépôts abusifs réalisés au détriment de toute une communauté.

Le Projet Airsoft Libre (luttant contre les dépôt abusifs de termes génériques liés à l'airsoft par la société Cybergun SA) poursuit son chemin avec un accord permettant de faire en sorte que la société Cybergun n'entame pas de poursuite en direction de particuliers important de l'étranger des produits concernés par les « licences » Cybergun, mais indisponibles à la vente en France.

Par ailleurs la FédéGN a poursuivi son travail sur les règles régissant l'accueil des mineurs et tous les problèmes juridiques pouvant être rencontrés par les associations. Elle a ainsi travaillé sur les normes régissant les produits de sécurité en airsoft et notamment les lunettes (le dossier qui en est sorti a été téléchargé près de 2000 fois et repris à leur compte par bon nombre de professionnels de l'airsoft). Il était en effet apparu que la plupart des lunettes de protection vendues en France ne respectaient pas les normes de sécurités applicables à ce genre de produit.

Concernant les mineurs et l'airsoft, nous travaillons avec la société Cybergun à la mise à disposition de ces derniers de lanceurs adaptés, respectant la loi.

Nous avons participé à l'élaboration d'une Norme AFNOR concernant le Paintball, norme que nous ne jugeons pas satisfaisante, notre position n'ayant pas été entendue. Nous suivons ainsi de très près son évolution et un avocat est d'ores et déjà saisi afin d'intervenir en cas de difficultés.

Implications dans le cadre du développement durable et de l'éducation à l'environnement

Suite à un appel à projet du Ministère de la Jeunesse et des Sports sur le développement durable nous avons déposés un projet visant à établir un test scientifique de la biodégradabilité réelle des billes utilisées en air soft. Suite aux réunions au Ministère de la Jeunesse et des Sports, la FédéGN a décidé de s'impliquer plus avant dans la formation à l'éco-citoyenneté en mettant en place des sessions visant à orienter les organisateurs de jeux grandeur nature vers un comportement éco responsable dans l'organisation de leur jeu, et une communication en ce sens en direction de leurs joueurs. Des sessions de formations seront ainsi organisées en ce sens et une communication sera initiée afin de réaliser à terme, le bilan carbone de notre structure, puis de notre activité. L'objectif étant à terme d'élaborer un agenda.

Le résultat des tests de biodégradabilité des billes a été publié début 2010.

On a noté avec ce travail l'apparition sur le marché de produits nouveaux, agréés par des laboratoires en terme de biodégradabilité. La FédéGN aimerait procéder à un nouveau test des produits existant mais cette opération nécessite un budget de plus de 20000 euro.

Par ailleurs, une fiche spéciale sur le thème du développement durable a été diffusée.

Communication

2009 et 2010 ont vu la refonte des tracts présentant les jeux de rôles grandeur nature, mais aussi présentant l'airsoft. Ceux-ci mériteraient d'être de nouveau rénovés. Toutefois, l'orientation de 2013 sera axée, au-delà de la refonte de ces documents, sur le recensement de toutes les associations de GN à la réalisation d'un contact individualisé avec elles

Meilleure implantation auprès des associations

L'arrivée de notre permanente nous permet de multiplier les contacts avec les associations Françaises pratiquant les jeux de rôles Grandeur Nature, certaines même sans le savoir. Le renfort d'une seconde permanente depuis la fin décembre 2013 va nous permettre de poursuivre le développement de notre réseau de contacts afin que ces associations puissent rejoindre la communauté et bénéficier des expériences des autres, tout en apportant leur propre vécu.

Fiches techniques

La FédéGN a toujours travaillé sur une information juridique et technique aussi détaillée que possible à destination des associations. Ainsi, plusieurs dizaines de fiches conseil ont été éditées. Les auteurs de ces fiches sont des administrateurs d'associations qui ont une spécialité juridique, administrative etc... Plusieurs dizaines de fiches rédigées par autant de bénévoles sont à disposition de la communauté.

L'objectif pour 2014 est de procéder à une relecture de toutes les fiches, une mise à jour de celles le nécessitant et un développement des sujets abordés. Grace au nouveau site Internet, les fiches sont désormais plus accessibles

Listes de discussion

La FédéGN a historiquement mis en place 3 listes de discussions sur Internet (Membres de la FédéGN, Organisateur de Jeux, Joueurs). Ces listes totalisent plus de 1000 inscrits et sont gérées par 4 bénévoles. Deux autres listes sont venues s'ajouter à celles-ci (airsoft FédéGN et paintball FédéGN). Ces listes ont été mises en place en 2009 à la demande des associations concernées qui souhaitent disposer d'un espace où elles pourraient aborder leurs problèmes spécifiques. Par ailleurs, 2010 a vu le développement d'une liste rassemblant les bénévoles œuvrant pour la FédéGN (liste équipe)

Conseil média

Un bénévole de la FédéGN gère les relations de celle-ci avec les médias. Il est à la disposition des associations pour leur apporter toute l'aide et les conseils nécessaires. Par ailleurs, nous répondons à toutes les sollicitations. Enfin, avec l'année 2009, une politique plus offensive a été mise en place avec un contact systématique avec les médias abordant le sujet des jeux de rôles grandeur nature et tenant des propos erronés au sujet de notre activité. **Cette politique initiée en 2009 et 2010 avec plusieurs communiqués de presse sera poursuivie et accentuée en 2014.**

Appels à projet

La FédéGN appelle les associations à faire part de leurs projets afin de leur apporter un soutien technique, logistique, voire financier. EN 2013, le projet sang d'encre a ainsi été soutenu. Il s'agissait d'un jeu d'initiation réalisé en Ardèche, dans le cadre d'un projet de développement touristique. Rassemblant 90 villageois dans des rôles de figurants, et 300 participants, ce projet a replongé un village entier dans l'ambiance des années 60 pendant la durée d'un week-end. Ce projet a été un point de rassemblement entre troupes de théâtre, bénévoles, joueurs de GN et un public nombreux.

http://data.over-blog-kiwi.com/0/66/83/66/201311/ob_df4f316c7d366d0b2d4433f246dec49a_jeu-de-role.pdf

20 ans de la FédéGN

Les années 2014 / 2015 marqueront les 20 ans d'existence de la FédéGN. Afin de marquer cet événement, les bénévoles de la Fédération travaillent sur l'organisation d'un salon du GN. En effet, il n'existe aucun événement spécifique aux jeux de rôle grandeur nature permettant de présenter notre activité dans toute sa diversité. Ainsi, pour présenter l'activité nous nous rendons sur les événements d'activités « cousines » (fêtes médiévales, festival mangas, cosplay, fête du jeu, conventions de fan).

Labo GN

Une semaine pour réinventer le GN, pour expérimenter des idées, explorer le meilleur et le pire, les idées les plus farfelues, les projets les plus prometteurs. Une semaine de jeux, d'ateliers, de détente, de recherche, de fêtes, de réflexion ; l'occasion pour les organisateurs novices ou expérimentés de repousser plus loin l'horizon événementiel. Cet événement soutenu par la FédéGN et qui sera une sorte d'université d'été du GN aura lieu du 26 juillet au 2 août. Il s'agit de la première édition. Toutefois la FédéGN a organisé par le passé 3 événements estivaux ayant le même objectif, les temporelles.

Annuaire

Le précédent site mettait en place des annuaires répondant aux besoins des associations (annuaire des sites, des associations..). Le piratage de notre site avait rendu le maintien de ces annuaires impossible. Ils ont été rénovés. L'annuaire des associations a été remis en ligne fin 2013 (119 associations y ont d'ores et déjà été inscrites), l'annuaire des sites étant en cours de redéveloppement, il sera mis en ligne courant 2014.

Centre national du GN

Suite à un appel à projets de la communauté de communes de Varennes Forterre dans le cadre de la réhabilitation de la Base Aérienne 227, la FédéGN s'est positionnée en proposant la création d'un centre national du GN.

La communauté de communes avait préalablement fait appel à la FédéGN pour organiser un temps fort en vue de développer le tourisme local. Ce projet s'inscrit dans la continuité de ce projet, le maintien du commerce et de l'économie locale, tout en s'appuyant sur le tissu associatif local.

Le projet prévoit en outre le recrutement de personnel et l'ouverture aux artisans dont l'activité gravite autour du jeu de rôles Grandeur Nature.