

# La Lettre de La Fédé

La Lettre de la Fédé  
GESQUIERE Stéphane  
7 allée Hector Berlioz  
95130 FRANCONVILLE



Tél/Fax : 01 34 15 39 37  
e-mail : gesquier@club-internet.fr  
fedegn@multimania.org

Septembre – Octobre 1999

Numéro 21

## EDITO

Le monde du jeu évolue. Les fédérations naissent à l'étranger, prouvant que la période est au rassemblement. Les associations organisent de plus en plus leurs jeux en collaboration. Parallèlement, Casus Belli cesse de paraître le temps de préparer une nouvelle formule et surtout de trouver un nouvel éditeur. Le jeu est-il en crise, en mutation ? Chacun des acteurs du Monde du Jeu a pu en discuter lors du salon du même nom à la mi octobre à Pantin. Le monde présent lors de ce salon nous permet d'être assez optimistes quant à l'avenir. Ce salon fut également l'occasion de discuter des Etats Généraux du Jeu de Rôle, une initiative que la fédé GN soutient et dont la réunion principale aura lieu les 27 et 28 novembre. Nous y serons bien entendu présents. Pour l'avenir, l'équipe de la Fédé prépare l'AG qui aura lieu à Lyon. Nous espérons que vous y serez nombreux car nous ne sommes que vos représentants et l'AG est l'occasion pour chacun d'entre vous d'exprimer ses opinions, de faire part de ses besoins.

## BREVES

⇒ Histoire Médiévale n°3 : 30 Francs. Au sommaire, la forteresse d'Almourol, les secrets de la navigation viking, la bataille de Bénévent, la journée d'une châtelaine en Bourgogne au XII<sup>ème</sup> siècle, l'adaptation du vêtement au travail...

⇒ Moyen Age n° 12 : 28 Francs. Au sommaire, la forteresse de Murol, La chirurgie, un savoir méprisé, comment endosser une armure de plates, les figures héraldiques, les meubles de la vie quotidienne, le chapeau de feutre...

⇒ Olivier Artaud s'est rendu à l'AG annuelle de la Camarilla pour tenter de mettre un terme aux malentendus qui nous opposaient depuis plus d'un an ; son compte rendu est inclus dans le CA du 15 octobre et disponible sur simple demande.

Les associations membres de la Fédé fin juin 1999: ( soit 28)

*AGAM, Anachrone, ARCAN, ARES, Les Arpenteurs de réalités Celtiana, Clepsydre, Crépuscule, Don Quichotte, Espace Ludique, Fédération Belge de Jeux de Simulation, Fey Eryndynn, Hyde Omel, Imperium Ludi, La Guilde de la Vouivre, La Guilde de Picardie, La Mare aux Diables, Les Deux Tours, Les Fils d'Ariane (94), Les joyeux Chaotiks, Ma Grand-mère est un Troll, Pierres d'Ames, RAJR, Rêve de Salamandre, Rôle, Smocking et Cottes de Mailles, Stimuli, WARGS.*

**Comment adhérer :** Peuvent être membres de la Fédé les associations loi 1901 (ou fonctionnant selon les lois spécifiques Alsace Moselle) ayant organisées au moins un GN dans les 4 dernières années (GN étant entendu dans un sens très large). Le coût de cette adhésion est de 200 FF, plus un franc par joueur et par GN de l'année précédente. Si vous ne remplissez pas les conditions, vous pouvez nous soutenir en devenant membre associé (100 francs par ans).

Pour tout renseignement, contactez-nous.

Les associations en italique participent à l'opération carte GN

## AG 1999/2000 Ce qu'il faut savoir

L'assemblée générale 1999/2000 de la fédé aura lieu le week end du 4 et 5 décembre à Lyon. L'adresse exacte sera la MJC MONTPLAISIRS, 21 avenue des frères



Lumière à Lyon.  
Métro Sans soucis.  
L'accueil se fera à partir de 13h00.  
Des sandwich seront vendus sur place pour combler les petits creux. Le soir un repas est prévu au restaurant pour 100 francs environ. Afin de pouvoir réserver, le correspondant régional de la fédé demande à ce que chaque personne souhaitant manger avec nous envoie un chèque de 50 francs.  
L'hébergement sera prévu chez l'habitant. Une trentaine de places sont prévues. La aussi, prévenez nous que nous puissions affiner notre préparation. Dans tous les cas, n'hésitez pas à amener un duvet.

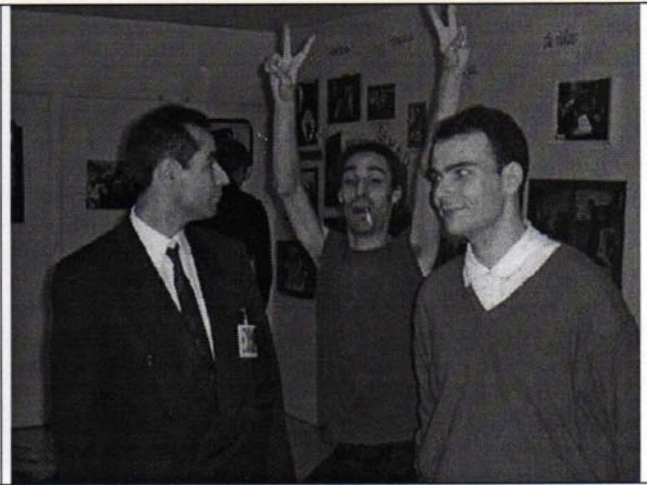
## LE MONDE DU JEU : BILAN

Le jeu en général a enfin son propre salon. Et le succès du Monde du Jeu ne viendra pas démentir cette impression. A tel point que les organisateurs envisagent un déménagement vers un site plus vaste pour l'année prochaine. Il faut dire qu'avec 9000 visiteurs cette année, le chiffre a pratiquement doublé depuis la première édition (5000 entrées payantes). Si le Vendredi fut assez calme, et permit en fait aux exposants présents de se rencontrer, de discuter et de faire un état des lieux, le calme précéda la tempête du week end avec une affluence très importante. Ce salon fut l'occasion de rencontrer de nombreux joueurs, mais aussi des néophytes, des journalistes, des associations membres et non-membres de la Fédé GN.

Cette année, la part belle fut laissée à Star Wars, « Menace Fantôme » oblige. L'espace GN était assez limité puisque du vaste espace de l'année dernière, il ne restait plus rien. Mais si le GN était peu représenté, il l'était bien. Lutiniel a organisé des petits jeux à destination du public, Rôle et la Mare aux Diables représentaient le jeu contemporain. La Fédé GN était bien sur présente et ses membres ont répondu à de nombreuses questions, tant autour du stand que dans le cadre des conférences des états généraux.



Le responsable communication (Olivier GUILLO) et la présidente (Corinne FONTAINE) en conversation avec un journaliste



Le vice président (Olivier ARTAUD) et le responsable service (François CHENEBIT) devant. Au milieu, un ancien responsable d'une association membre (comme quoi... la porte de la Fédé est grande ouverte)

## Les assemblées régionales

### ILE DE FRANCE

Nous étions une vingtaine de personnes représentant 9 associations à nous retrouver au fort de Corneille en Paris pour cette nouvelle assemblée Générale régionale de la Fédé GN. Au delà de la traditionnelle présentation de la Fédé à ceux qui ne nous connaissaient pas encore, cette réunion fut l'occasion de faire connaissance, de présenter les activités des différentes associations, de recenser les souhaits de chacune d'entre elles. Ce fut également l'occasion de visiter ce lieu qui sera d'ici peu ouvert aux associations pour qu'elles puissent y organiser des jeux.





De gauche à droite : Luis, le coordinateur Ile de France, Joël, Emmanuel, Président de l'AGAM et Joël, le coordinateur national



De gauche à droite, les représentants d'Impérium Ludi, d'Alliance et de Lutiniel.

### RHONE ALPES

Présents 5 assocés : RAJR, WARG'S, Joyeux Chaotiks, Nouvelle Contrée, ARL

Excusé : AVATAR, Hydre Omel ; Absent : Eclat de Crystal, Les Deux Tours, Don Quichotte

**Bilan de l'année :** pour l'ensemble ce fut une bonne année, avec peu de problème. Certains souhaiteraient plus d'échanges inter assocés. Cependant l'ensemble ne souhaite pas entreprendre des actions visant exclusivement à favoriser ces échanges, ce qu'ils souhaitent c'est plus d'échanges d'informations.

L'action de la Fédé est très bien ressentie. Elle a permis à certaines associations de bien (re)démarrer.

Pour l'adhésion, les associations présentent souhaitent que la Fédé mettent plus rapidement en place la licence. Elles souhaitent pour l'année à venir payer une cotisation de 10 F par membre (en lieu et place de la cotisation habituelle), de plus elles souhaitent ou ont déjà l'adhésion obligatoire à l'association pour faire un GN. Elles souhaitent que la Fédé mette cela en place avec les services adéquats envers les joueurs (journal, info, etc...).

NB : je suis reconduit dans mes fonctions de coordinateur régional.

Fabrice Mrugala

## L'ANNUAIRE DES ASSOCIATIONS

La version 1999/2000 est sortie des photocopieuses pour le Monde du Jeu. Et les 20 exemplaires que nous avons imprimés pour l'occasion n'ont pas suffi. Il faut dire que pour 20 francs, l'annuaire propose sous sa couverture couleur plus de 150 adresses d'associations en France, mais aussi en Belgique, en Suisse, au Québec. Il y a même les coordonnées de fédérations existant en Finlande et aux Pays Bas...

Il faut noter les progrès constants de cette publication, qui, avec sa troisième édition devrait atteindre sa vitesse de croisière. Nous sommes en effet passés d'une version A5 contenant une trentaine d'adresses à une version A4 contenant 70 puis 150 Adresses. Qui plus est, un supplément devrait sortir contenant les adresses de boutiques et de bons plans que certains d'entre vous font parvenir régulièrement à la Fédé.

## Les fiches techniques

La fin de l'année approche et le bilan concernant les fiches techniques est largement positif. S'ajoutant aux fiches existantes, nous avons assisté à la naissance des fiches pratiques, plus destinées aux joueurs. A ce jour ce sont 11 fiches techniques et deux fiches pratiques qui sont disponibles. Elles abordent des sujets très variés (réussi ron mailing, les premiers secours, les armes d'estoc...). Viennent s'ajouter à ces fiches existantes un certain nombre de documents en cours de réalisation (13 fiches techniques et une quinzaine de fiches pratiques).

Mathieu Roquefort, chargé de la mise en page des textes que chacun lui envoie nous précise que les fiches techniques comme pratiques ne prétendent pas délivrer la vérité. Elles sont la mise en commun de connaissances propres à leurs rédacteurs. Les FT sont destinées à aider les associations qui organisent des GN. Elles sont donc axées sur des sujets juridiques, financiers, préventifs etc... Les fiches pratiques quant à elle sont là pour aider les organisateurs mais aussi les joueurs dans leur travail de préparation..



## Les Etats Generaux

*Il y a quelques mois, nous avons diffusé un questionnaire établi par les Etats Généraux du Jeu de Rôle. Vous aviez été nombreux à le remplir. L'aboutissement de cette enquête a été diffusé il y a quelques semaines. Vous trouverez dans la présente lettre l'analyse de ce questionnaire plus orientée vers le jeu de rôle grandeur nature. Nous vous rappelons que cette enquête n'est que l'une des facettes des Etats Généraux. Une réunion nationale est ainsi prévue les 27 et 28 novembre à Boulogne Billancourt (Document joint).*

L'étude pour la préparation des états généraux du jeu de rôles a donné quelques résultats qui n'ont pas été développés dans le bilan que vous avez eu, car les détails n'intéressent que les amateurs de GN, qui ont été assez nombreux à répondre. Alors voici un bilan spécial GN qui est assez instructif sur la façon dont les joueurs ou les non joueurs perçoivent le jeu et voient son évolution.

Le décollage du GN semble avoir eu lieu vers 88-89, avant de connaître une petite baisse puis de remonter vers 1993. Il existe toujours des joueurs qui jouaient avant 1986, mais la majorité des joueurs actuels a débuté après 1993. La grosse majorité des joueurs n'a pas fait plus de 10 GN, et beaucoup s'arrêtent à 1 seul.

Parmi les raisons évoquées par ceux qui n'ont jamais fait de GN, 20% seulement pensent que le GN ne leur plairait pas, 5% n'y ont jamais pensé. Les autres facteurs qui ont empêché certains de se lancer, sont avant tout le manque d'occasion (près de la moitié), puis les difficultés générées par l'implication que demande un GN : trop de temps et contraintes matérielles (évoquées chacune à près de 30 %). Viennent ensuite, pour près d'un quart, le manque d'informations et le prix.

Il existe donc de nombreux joueurs de jeu sur table intéressés par le GN, mais il faut donc leur faciliter le passage en trouvant des solutions innovantes pour faciliter l'accès, avoir les capacités d'accueil... GN d'une seule journée pour réduire les coûts, thèmes contemporains pour simplifier le problème des costumes et réduire les coûts, sont des solutions possibles. Augmenter la capacité d'accueil est sans doute plus difficile, avec le risque de réduire la qualité des scénarios. Il faut aussi trouver le bon ratio capacité d'accueil/communication, car si une association ou la fédé communique trop pour favoriser la venue de nouveaux joueurs, ceux-ci peuvent très bien se voir refuser des places une fois le GN rempli. Certaines associations ont déjà vécu cette expérience, et ont souvent été obligées de réduire les participations par la suite (leur témoignage serait sans doute intéressant).

Enfin, ce que les joueurs attendent d'un GN :

- Une large majorité aime le fantastique, et il doit être un élément indispensable pour 17%, et plutôt nécessaire pour 55%.
- Ce qui motive les joueurs pour participer à un GN, sont, dans l'ordre : les surprises et l'interactivité, le jeu d'acteur, le côté « aventure » ; les sites à découvrir, le fait de rencontrer d'autres joueurs et de partager un moment fort, les déguisements (les porter, car les faire arrive tout à la fin), le fait que le jeu soit « en direct », et enfin seulement l'action et les combats.

Ces résultats sont donc bien loin des clichés que l'on se faisait de joueurs préparant leur costumes et leurs armes pour participer à un scénario dont les hauts faits seraient uniquement les combats. La baston est en perte de vitesse (à moins que ceux qui aient rempli le questionnaire aient triché), au profit de la qualité des scénarios et de l'interprétation des personnages.

- Ceci est confirmé par les points jugés les plus importants lors de la participation à un GN :

La qualité du scénario est en tête devant le site, la qualité des autres joueurs, la sécurité, l'univers de jeu, l'hébergement et la nourriture et enfin les règles, dont la plupart se moquent. D'ailleurs, une majorité écrasante préfère les règles simples.

Tous ces résultats sont donc à méditer, pour l'avenir de notre activité. Nous l'avons vu à travers les retours de questionnaires et les contacts que nous avons eu, les joueurs et les associations de GN se sont intéressés à la réflexion sur le jeu de rôles et ont souvent une grande expérience à partager. Bien que moins nombreux, les amateurs de GN sont en moyenne beaucoup plus actifs que les autres amateurs de jeux de simulation et ont un rôle à jouer pour l'avenir du jeu de rôles. Il ne me reste donc plus qu'à vous inviter aux états généraux qui ont lieu les 27 et 28 novembre (fiche de pré-inscription jointe).

Olivier Guillo