

Les jeux de rôles sont dangereux

Fait à Lausanne, Suisse, 1ère version en 1993, 2ème version en 1997.

Table des matières

Mise au point	Page 3
Glossaire	Page 4

1. Définition du jeu de rôles	Page 5
1.1 Historique du jeu de rôles	5
1.2 Qu'est-ce que le jeu de rôles ?	6
1.3 Les époques disponibles	8
1.4 Divinités	8
1.5 Monstres, créatures fantastiques et magie	8
1.6 Terre et mondes inventés	8
1.7 Les suppléments vendus sur le marché	9
1.8 Ce que l'on peut y ajouter	10
1.9 Le déroulement d'une partie	11
1.10 Les Grandeur-nature	12

Glossaire

(Un * dans le texte renvoie à ce glossaire)

Les jeux de rôles ont un "vocabulaire technique" qui n'est pas forcément accessible à tous. Nous avons donc jugé nécessaire d'établir un glossaire des termes employés dans cette brochure.

D'autre part, nous profitons ici de définir quelques autres termes, bibliques ou spirituels, que nous allons également employer.

Terme

Nous allons expliquer cela plus en détail :

Etape 1 : Le futur maître de jeu s'achète le(s) livret(s) de règles, qui comporte(nt), comme son(leur) nom l'indique(nt), des règles régissant le jeu, comme par exemple, les déplacements selon l'environnement (forêt,

1.7 Les suppléments vendus sur le marché

Nous pouvons définir le supplément - ou extension - comme étant un manuel destiné à rajouter un élément totalement nouveau à une base de règles connue. Par exemple, un manuel de conseils au maître de jeu pour le bon déroulement de la partie, un développement plus précis de certaines règles, etc.

1.8 Ce que l'on peut y ajouter :

Nous allons parler de ce que les joueurs, ou le maître de jeu, peuvent utiliser pour améliorer le réalisme et créer une ambiance supplémentaire pendant les parties.

Des bruitages

1.9 Le déroulement d'une partie

- Tout le monde prend place autour de la table.
- L'aventure commence quand le MJ décrit où et quand les personnages se trouvent :

«... Vous êtes à l'Auberge de la gourde de cristal, au milieu d'une foule de gens de toutes races, semblant ne pas s'intéresser à vous. **Que faites-vous ?...**»

A ce moment, les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent jusqu'au moment où le MJ décidera de les plonger dans le coeur du scénario. Ils pourront désirer acheter de l'équipement ou des armes, boire un verre, discuter avec l'aubergiste, taper quelqu'un, provoquer un scandale, jouer aux dés avec les personnes présentes, etc.

Suivant l'action qu'ils désireront faire, le MJ devra leur dire si c'est faisable (en règle générale, quasiment tout est possible). Puis, dans certains cas, les joueurs concernés détermineront la réussite ou l'échec de leur action en jetant les

de l'Aubergchacun. es-vous ?

1.10 Les grandeur-nature

Parallèlement au jeu de rôles standard autour d'une table, certains rôlistes se réunissent aussi afin de participer à ce que l'on appelle un *Grandeur-Nature**. Il s'agit d'une partie de jeu de rôles en plein air et en temps réel : les participants endossent les costumes correspondant au jeu et à l'époque désirée et sont les acteurs d'un scénario bien organisé avec figurants, châteaux, sites, etc.

Dans ce cas, les actions (saut, combat, etc.) ne sont plus régies par des jets de dés, mais par les capacités physiques des participants.

Certaines personnes considèrent le "semi-réel" ou "grandeur-nature" comme étant le loisir du XXIème siècle.

1.11 Conclusion

- Le jeu de rôles est *attrayant* pour les raisons suivantes :
 - L'ambiance est décontractée et amusante.
 - L'imagination et la créativité sont sollicitées.
 - Le fantastique et l'irréel sont très présents.
 - Les possibilités sont illimitées : tout est permis, tant que cela reste dans le domaine géré par les règles
 - C'est une seconde vie.

- Le jeu de rôles est *dangereux* pour les raisons que nous allons exposer dans les prochaines sections.

Nous étudierons ces dangers³⁰³ TwFtes :

s

LES DANGERS DU JEU DE RÔLES

Remarque importante

Chacun est touché *différemment* par le jeu de rôles. Autant sur le plan des dangers psychologiques que spirituels, tous

D'autre part, un joueur parmi nous cherchait tellement à fuir ses circonstances de vie difficile, que, lorsque quelque chose n'allait pas dans le jeu de rôles, il perdait très vite contrôle de lui-même, émotionnellement. Nous ne nous

Les conséquences de l'identification peuvent être :

- l'individu perd son identité : il commence à réagir, parler, penser comme son personnage et, finalement, la personnalité de son personnage peut supplanter la sienne.¹⁰
- Perte du sens des réalités, vu que le joueur vit complètement dans un rêve.
-

3. LES MILIEUX DE JEUX DE RÔLES **FACE A LA BIBLE**

3.1 Préambule

Par ailleurs, le maître de jeu peut faire preuve d'un sadisme monumental vis-à-vis de ses joueurs : faire souffrir leur

4. DANGERS SPIRITUELS

D'autre part, toujours dans le *Monster Manual II* de *AD&D*, on trouve plusieurs sortes de dragons, dont certains sont loyaux, justes et bons (dorés, argentés, platine, etc). Cela nous surprend, parce que la Bible nous montre, entre autres dans l'Apocalypse que le dragon est une image du diable²¹ .

Il est frappant de constater la confusion qui ressort ici : on confond le mal avec le bien !

T f 0 . 1 7 7 5 T c t 2 4 8 .) T j 1 8 3 1 3 . m a r a * 0 7 4 . / 9 1 . 2 5 T f

d

d

- Dans beaucoup de jeux de rôles, les démons sont les créatures les plus puissantes, avec les dragons.

- Cette atmosphère de fascination du mal teinte aussi les milieux rôlistes : dans les règles de jeu, ainsi que la presse spécialisée, les suppléments et les dessins, on observe une élévation de la puissance du mal plutôt que celle du bien. Pour dire qu'un scénario est bien, on dira «démoniaque». De nombreux dessins montrent des démons et autres créatures ténébreuses. Pire, une publicité pour un magasin de jeux de rôles montre un démon crucifié sur une croix !

- F.M. Froideval, un des premiers joueurs de *Donjons & Dragons* en France²⁵, a répondu à la question: As-tu joué avec G.Gygax ?

«Oui et avec son fils. Je leur ai fait jouer l'un de mes scénarios : l'histoire d'un archimage prisonnier d'un démon.»²⁶

4.4 Le manque ou l'absence d'intérêt pour Dieu, voire le rejet des valeurs bibliques

Parallèlement à cette fascination du mal, on observe un rejet de Dieu et de la Bible. Par exemple :

- Autre citation de F.M. Froideval :

«N'oublions pas qu'aux USA, une loi très sévère régit les publications pour la jeunesse. De la première à la dernière page, elles doivent être d'une bonté écoeurante... Dans ce contexte, Donjons & Dragons est devenu la cible de puissant lobbys : l'Eglise Baptiste, les mormons et d'autres encore vomissent le jeu de rôle. Gary Gygax a dû se

Le pentagramme : Il y a longtemps, on enseignait que le monde était composé de 5 choses : les quatre éléments et la force. Les humains étaient considérés comme un microcosme du monde. Plus tard, au cours du Moyen-âge, parce que les hommes ont 5 sens, 5 doigts et 5 extrémités, le pentagramme (une étoile à cinq branches, parfois représentée dans un cercle) a été utilisé pour représenter ce microcosme. Il était considéré comme un puissant symbole dans les



4.7 Noms bibliques

Beaucoup de jeux de rôles se plaisent à utiliser divers noms tirés directement de la Bible :

- Pour des monstres : Nous retrouvons le Béhémoth⁴⁰ dans le supplément *Elder secrets* de *Rune Quest*

Il est étonnant de constater la curieuse lignée de ces écrivains :

5. L'EXPANSION DU JEU DE RÔLES

5.1 A propos des clubs

Nous avons vu que de nombreux clubs de passionnés de jeu de rôles se forment et se rencontrent. Les noms de

Mais il y a pire encore, des clubs organisent des *grandeur-nature* ou des journées d'initiation au jeu de rôles pour les enfants. Jugez-en vous-même par ces annonces :

«*La Geste Ludique organise une journée d'initiation aux jeux de rôles pour les plus jeunes, au musée suisse du jeu, château de La Tour de Peilz ...*»⁵⁵

L
Comme vous pouvez le constater, cela ne se passe pas si loin de chez nous !

«*Le club Alteratio-Realitatis Lyon organise un grandeur-nature médiéval-fantastique spécial enfants (écoliers de 5 à 11 ans) et recherche des PNJ adultes...*»⁵⁶

Dans ce dernier cas, il s'agit d'un jeu médiéval-fantastique, avec tout ce que cela comporte de fascination du mal et d'initiation à l'occultisme ...

5.3 Les valeurs du jeu de rôles dans d'autres formes de divertissement

5.3.1 Au cinéma

A propos des logiciels *Ultima* :

- Dans *Ultima IV*

Encore une remarque : la fin du tract mentionne le nom d'une personne à qui écrire «pour toutes informations». Il se

6.1.2 A Ortez

A Ortez, en sept 1993, Jérémie, un autre lycéen, a été retrouvé pendu dans la cour de son école.

Ce n'est qu'après sa mort que ses parents ont su qu'il avait joué aux jeux de rôles, pendant environ un an. Avec eux, Jérémie était discret, secret. Sa scolarité se passait bien. Son professeur principal disait qu'il avait un comportement

6.6 Similitudes avec notre expériences

7. NOTRE TÉMOIGNAGE

Nous avons voulu, dans cette brochure, examiner le jeu de rôles d'un point de vie Biblique.

Mais qu'est-ce qui nous a amenés du jeu de rôles à Jésus-Christ ?

C'est à cette question que nous avons voulu répondre : dans ce chapitre figurent les récits des expériences que Marc et Gilles ont vécues avec le jeu de rôles (comment ils en sont venus à y jouer, quelle influence le jeu de rôles a eue sur eux), ainsi que la manière dont ils ont rencontré Jésus-Christ.

7.1 Témoignage de Marc

Mon premier contact avec le jeu de rôles se fit d'abord vers 1983, par les

Je ne peux pas dire que le jeu de rôles m'ait troublé psychologiquement parlant. En tant que joueur, à l'inverse de Patrice ou de Gilles, j'ai toujours gardé une certaine distance par rapport à mes personnages. Par contre, le côté "dangers spirituels" m'a davantage touché : j'appréciais le jeu avec des pouvoirs magiques, ainsi que le fait de mettre des démons dans les scénarios. J'entretenais aussi une sorte de fascination pour tout ce qui touchait au mal.

Mais la distance que je gardais vis-à-vis de mes personnages ne fut pas bénéfique pour tout le monde : à cause d'elle, je ne pouvais pas comprendre que Patrice puisse être beaucoup plus touché que moi par ce qui arrivait à son personnage ou à la femme de celui-ci, dans le jeu. Alors que j'étais maître de jeu dans *Donjons & Dragons*, je ne me rendais pas

7.2 Témoignage de Gilles

J'ai eu mon premier contact avec le jeu de rôles au travers des *Livres dont vous êtes le héros*, en 5ème secondaire, année où j'ai fait la connaissance de Patrice. La puissance qui émanait du personnage que j'avais à incarner dans ces livres m'y intéressait le plus. Cela devint une véritable passion (j'en avais environ 80), qui se calma relativement avec

8. CONCLUSION

Nous avons voulu, dans cette brochure, présenter *notre* expérience au contact du jeu de rôles, ainsi que celles de quelques autres. Or, même au sein de notre groupe, il y a eu des expériences *différentes*

A partir de là, un seul choix : accepter de suivre Jésus ou refuser de le suivre. La Bible montre clairement à quoi mènent ces deux alternatives : suivre Jésus mène à la *vie éternelle*, ne pas le suivre mène à la *condamnation éternelle*.

"Jésus ... dit: Je suis le chemin, la vérité, et la vie. bt: Je suie g e2 92 btdi4 Tj 234 d-d r6m, j 10.n T/Fw rg /FR

