

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
1.11 Conclusion	12
LES DANGERS DU JEU DE RÔLES	Page 13
Remarque importante	13
2. Dangers Psychologiques	Page 13
2.1 Notre expérience	13
2.2 Conclusion	17
3. Les milieux de jeux de rôles face à la Bible	Page 19
3.1 Préambule	19
3.2 Violence, idées de mort	19
3.3 Immoralité sexuelle	20
4. Dangers spirituels	Page 21
4.1 Ce que dit la bible	21
4.2 L'univers médiéval-fantastique	22
4.3 Fascination du mal	22
4.3.1 Créatures démoniaques	22
4.3.2 Invocation de démons et de divinités	23
4.4 Le manque ou l'absence d'intérêt pour Dieu, voire le rejet des valeurs bibliques	25
4.4.1 Le mélange des religions (syncrétisme)	25
4.4.2 Les théories du Nouvel-Âge	25
4.5 Magie ou sorcellerie	26
4.6 Les symboles occultes	26
4.7 Les noms bibliques	28
4.8 Quelques exemples de jeux spirituellement dangereux	29
5. L'expansion du jeu de rôles	Page 31
5.1 A propos des clubs	31
5.2 A propos des grandeur-nature	31
5.3 Les valeurs du jeu de rôles dans d'autres formes de divertissement	32
5.3.1 Au cinéma	32
5.3.2 Dans des jeux vidéo	32
5.3.3 Dans des bandes-dessinées et des romans	33
5.4 Un exemple de l'ampleur des dangers spirituels	33

6. Deux émissions de télévision sur les jeux de rôles	Page 37
6.1 En France	37
6.1.1 A Amiens	37
6.1.2 A Ortez	38
6.2 En Suède	39
6.3 En Espagne	39
6.4 Il a arrêté de jouer	39
6.5 Autres points de ces émissions et commentaire	41
6.6 Similitudes avec notre expérience	42
7. Notre témoignage	Page 43
7.1 Témoignage de Marc	43
7.2 Témoignage de Gilles	46
8. Conclusion	Page 48

Mise au point

Pour éviter la confusion, nous tenons à préciser que les jeux de rôles dont nous allons traiter dans ce dossier sont ceux qui sont vendus dans le commerce, et utilisés à des fins purement *ludiques*. Ce dossier ne saurait donc être appliqué aux jeux de rôles utilisés dans les milieux *médicaux* et à des fins *thérapeutiques*, pas plus qu'à ceux des *cours professionnels*, ou même au *théâtre*.

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	Signification	Chapitre
AD&D	<i>Advanced Dungeons & Dragons</i> , c'est-à-dire, les règles avancées du premier jeu de rôles, <i>Donjons & Dragons</i>	Introduction
Après-partie	Ce terme, qui n'était utilisé que dans notre groupe, désignait la suite improvisée d'une partie de jeu de rôles. Cela avait souvent lieu lors de nos parties. A ce moment, nos personnages, au lieu de vivre des aventures, pouvaient faire ce qu'ils voulaient (vacances, administration de la ville d'un des joueurs, scènes sentimentales, etc.)	Introduction, Dangers psychologiques
Classe	Profession d'un personnage, dans certains jeux de rôles	Introduction
D&D	<i>Donjons & Dragons</i> , le premier jeu de rôles	Introduction
Grandeur-Nature	Partie de jeu de rôles en plein air et en temps réel. Pour ces parties, les participants endossent les costumes correspondant au jeu et à l'époque désirée et sont les acteurs d'un scénario bien organisé avec figurants, sites, châteaux, etc.	Introduction, Expansion
Hobbit	Sorte de lutin de petite taille, créé par J.R.R. Tolkien, dans le livre <i>Bilbo le Hobbit</i> , etc.	Introduction
Mastériser	jouer au jeu de rôle en tant que maître de jeu	Notre Témoignage
MJ	maître de jeu	Introduction
PNJ	<i>Personnage non-joueur</i> : c'est-à-dire, un personnage qui n'a pas de joueur et que le maître de jeu incarne	Introduction
PJ	<i>Personnage joueur</i> , c'est-à-dire, un personnage qu'un joueur incarne	Introduction
RPG	Abréviation de <i>Role Playing Game</i> , c'est à dire, en français : jeu de rôles	Introduction
Rôliste	Personne qui fait du jeu de rôles	Dangers Psychologiques
Wargames	jeux de stratégie imitant des batailles au moyen de figurines sur un plateau de jeu	Introduction
<u>Autres termes</u>		
Démons	Esprits au service de Satan. La Bible ne nous donne pas une description précise de leur physique. L'image traditionnelle que l'on se fait d'eux est donc à oublier. Mais la Bible déclare que, face à nous, les démons sont puissants et dangereux.	Dangers Spirituels
Mantra	Formule rituelle sous forme syllabes parlées à prononcer plusieurs fois, pour entrer en méditation, dans l'Hindouisme et le Bouddhisme.	Expansion
Occultisme	Terme regroupant diverses pratiques comme le spiritisme, la magie blanche ou noire, la radiesthésie, l'invocation des esprits, etc. La Bible déclare que ces pratiques ne rapprochent pas de Dieu, mais bien plutôt du diable.	Dangers Spirituels

1. DEFINITION DU JEU DE RÔLES

1.1 Historique du jeu de rôles¹

L'homme qui inventa le jeu de rôles se nomme Gary Gygax. C'est un grand lecteur et un amateur passionné de jeux de stratégies appelés *wargames**. Il se demandait pourquoi tous les jeux ont un début, une fin et un but unique.

Ce fut durant les années soixante que Gary Gygax eût l'idée d'introduire dans le wargame, des créatures fantastiques telles que elfes, lutins, ogres et dragons, s'étant inspiré de la saga *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Il s'agit d'une série de romans racontant les aventures d'un guerrier *hobbit** dans un monde fantastique.

Gygax décida ensuite de créer un jeu qui serait comme la vie, un jeu qui échapperait à toutes les contraintes, un jeu illimité aux possibilités infinies; un jeu pour lequel il utilisera les ressources de sa culture encyclopédique, lui qui s'est intéressé à l'histoire et aux mythologies.

Avec des amis, il créa une association, la TSR Hobbies inc. , qui publia en 1971 les règles d'un *wargame* comprenant des créatures fantastiques, qui s'intitulait *Chainmail*. Dans les *wargames*, chaque figurine représente généralement quelques dizaines de combattants. Mais les créateurs de *Chainmail* firent ensuite évoluer le système : ils attribuèrent à chaque figurine la valeur d'un seul combattant et confièrent à chaque joueur une seule figurine. Un lien s'établit entre le joueur et son unique personnage, ce qui est à la base du jeu de rôles.

Chainmail comporte des règles de combat indiquant si une attaque a tué ou non en fonction de l'arme et du type d'armure concernés. Le résultat dépend du total déterminé par le tirage de deux dés à six faces. Les personnages magiciens peuvent lancer des boules de feu et une liste non limitative de seize sorts est fournie. Le dernier paragraphe des règles range les différentes créatures en trois catégories selon leurs prédispositions pour le Bien, le Chaos ou la Neutralité.

Au printemps 1972, Gygax invente *DUNGEONS & DRAGONS*, un jeu auquel il fait participer sa famille et ses amis. Ce fut en 1974 que la TSR inc. publia le jeu complet. Des manuels de règles avancées sortirent quelques mois plus tard.

Puis, chaque année, de nouvelles extensions et manuels de monstres furent publiés.

Entre 1977 et 1979, sortirent trois livres qui sont considérés comme étant les piliers du jeu de rôles : *Le Monster Manual*, le *Player's Handbook* et le *Dungeon Master's Guide*, c'est-à-dire *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS* (ou *AD&D*).

Entre temps, plusieurs scénarii furent publiés.

En 1980 parût le *Deities & Demi-Gods* réédité en 1984 sous le nom de *Legends & Lore*, où l'on peut y découvrir une grande quantité de dieux et demi-dieux des mythologies suivantes : aztèque, chinoise, égyptienne, grecque, hindoue, japonaise, nordique, sans oublier celle des indiens d'Amérique. On peut y voir également en détails les légendes du roi Arthur, les dieux des cultes celtiques et d'autres divinités tirées de romans tels que *les nouvelles de Newhon*, de Fritz Leiber.

¹ Tiré de la revue *Graal*, hors-série n°3 DONJONS & DRAGONS GAME.

Le monde de *DUNGEONS & DRAGONS* repose sur une extraordinaire gamme de produits sans cesse renouvelée, comprenant :

- Des boîtes de jeu pour niveaux élevés ou supérieurs,
- Une collection de livres,
- Des feuilles de personnage,
- Des mondes nouveaux décrits en détail (*Greyhawk, Krynn, Spelljammer, etc.*),
- Des dizaines de scénarii,
- De nombreux accessoires et aides de jeu,
- Des romans (*Dragonlance saga, Leaves from the Inn of the Last Home, Ravenloft...*),
- Des dés, calendriers, figurines, bandes dessinées, jeux informatiques, T-shirts, gadgets et produits divers fabriqués sous licence TSR inc.

Voici donc comment est né *DONJONS & DRAGONS*, le premier jeu de rôles, qui a donné naissance, par la suite, à une multitude d'autres jeux, comme nous le verrons plus loin.

1.2 Qu'est-ce que le jeu de rôles ?

Pour mieux vous faire comprendre le principe du jeu de rôles, nous allons effectuer deux parallèles : l'un avec le cinéma, l'autre avec les *Livres dont vous êtes le héros*.

Dans un film, un scénario d'une durée déterminée est écrit par quelqu'un qui, par la suite, cherchera des acteurs. Ces derniers devront alors jouer le rôle d'un personnage, dire et faire uniquement ce qui figure dans le script. Il n'y a **qu'une seule solution possible** et la fin du film est prévue depuis le début.

Dans le *Livre dont vous êtes le héros*, une seule personne peut jouer : le lecteur. Celui-ci incarne un personnage déjà créé, ayant des caractéristiques, un armement et un équipement de base pouvant augmenter ou diminuer suivant ce que le lecteur choisit de faire. La mission à accomplir, ainsi que les règles de combat (de simples jets de dés à six faces) sont expliqués en préface, et au premier paragraphe, il y a la première description. A la fin du paragraphe, le lecteur se trouve confronté à deux ou trois choix possibles, chacun le renvoyant à un paragraphe différent, et ainsi de suite jusqu'à la fin du livre. C'est ainsi que celui-ci se voit recevoir une certaine liberté de mouvement, d'action et de décision. Pour ce qui est de la fin, il n'y en a généralement que deux, soit la mort, soit la réussite de la mission. La durée de chaque aventure est très variable. Contrairement au film, il y a **plus qu'une seule fin possible**, et il y a **plusieurs chemins** pouvant y aboutir. Seulement le nombre de joueurs et surtout le nombre de solutions possibles sont **extrêmement limités**.

On peut comparer le jeu de rôles à un film dont le metteur en scène, le scénariste, les figurants, les décors, bref tout ce qui n'est pas du ressort des acteurs est réuni dans une seule personne : *le maître de jeu*. Ce dernier joue avec des acteurs, les *joueurs*, qui ne savent pas d'avance les gestes qu'ils vont faire, ni de quoi le scénario parle. Pendant la partie, ils incarnent un personnage qu'ils ont créés eux-mêmes grâce aux règles.

La grande différence avec un film est que, le plus souvent, ni les joueurs, ni le maître de jeu ne connaissent la fin de l'aventure. Le nombre de possibilités est nettement supérieur à celui des *Livres dont vous êtes le héros* puisqu'elles sont **infinies**, et les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent tant qu'ils réussissent leurs jets de dés (qui peuvent être de 4,6,8,10,12 ou 20 faces !).

	Cinéma	Livre dont vous êtes le héros	Jeu de rôles
Durée	1h30 à 2h00	Quelques jours	Illimitée
Possibilités	Une seule : celle décrite dans le scénario	Deux ou trois possibilités sont offertes à plusieurs moments	Tout est possible
Protagonistes	Des acteurs	Le lecteur	Les joueurs
Organisateur	Le réalisateur	L'auteur du livre	Le maître de jeu

Tableau comparatif du cinéma, du *Livre dont vous êtes le héros* et du jeu de rôles

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, montagne, etc.), les combats selon le type d'armes, le poids transporté, les blessures du personnage en fonction de l'endroit atteint, l'encombrement et la fatigue, les équipements de toutes sortes, la magie, les sorts, etc. On y trouve également la description du monde dans lequel les personnages des joueurs (PJ) vont évoluer, différentes races, cultures, des tables de ce que les PJ peuvent acheter, des tables des créatures que l'on peut rencontrer selon le terrain où l'on se trouve, des cartes du monde, etc.

Etape 2 : Le MJ demande à ses joueurs de créer leurs personnages. Après avoir choisi la race, le métier, le nom, la religion et l'âge, ils devront, à l'aide de dés, tirer les *caractéristiques* fondamentales du PJ. C'est-à-dire : force, constitution, dextérité, apparence, intelligence, résistance, capacité de grimper, sauter, dérober, escroquer, jeter un sort, tricher, manier certaines armes, se défendre, trouver des passages secrets, etc.

Lorsque le personnage a été créé, le joueur **le garde de partie en partie**, tant que celui-ci ne meurt pas ou qu'il décide lui-même d'en recréer un autre. Grâce à ce système, propre aux jeux de rôles, le joueur peut voir son personnage vieillir, se marier, gagner de la puissance, de l'argent, des terres, de la renommée, etc.

Etape 3 : Le maître de jeu crée (ou achète) le scénario qu'il fera vivre à ses joueurs. Tout d'abord, il lui faudra une toile de fond, c'est-à-dire un fil conducteur, un but pour les aventuriers. Prenons un exemple: le MJ décide qu'il y a un dragon qui massacre les gens et détruit les villages de la région, le but proposé aux joueurs sera de le trouver et de l'abattre.

Ensuite, étant donné que les joueurs pourront passer n'importe où sur la carte, le MJ devra attribuer des rencontres à certains endroits, telles que monstres, combats, ou bien, soit un élément nouveau au scénario (par exemple, dans une taverne, ils apprennent que le dragon a des petits!), soit un moment drôle pour égayer l'atmosphère avant ou après des moments durs, soit une superbe description d'un paysage ou d'une curiosité des environs, etc.

D'autre part, le MJ inventera également les *personnages non-joueurs (PNJ)* qui interviendront durant la partie. Un *personnage non joueur* est, comme son nom l'indique, un personnage qui n'a pas de joueur et que le maître de jeu interprète. Celui-ci peut soit créer des PNJ éphémères que les PJ ne rencontreront que durant un scénario, ou alors créer des PNJ permanents qui pourront soit se joindre au groupe des aventuriers, soit devenir des connaissances que les joueurs pourront aller consulter ou voir quand ils en auront envie, soit devenir des ennemis mortels qui pourront venir rajouter du piment lors d'un scénario futur, ou trahir les PJ (ce qui pourrait faire l'objet d'une prochaine partie dont le thème serait la vengeance), etc.

Il est à noter qu'un PNJ peut très bien être une PNJ, et devenir la femme du personnage d'un joueur. Ce qui était le cas pour les personnages de presque chacun d'entre nous.

Etape 4 : Enfin, lors de nos parties, lorsque le scénario était terminé, le MJ continuait la partie, en improvisant, et permettait aux joueurs de faire ce qu'ils voulaient (achats, vacances, prospection, création de sorts, gestion de la ville d'un des joueurs, scènes sentimentales, entraînement, etc.)

Souvent, et nous faisons appel à notre propre expérience, ces *après-parties**, comme nous les appelions, étaient plus appréciées par les joueurs que le scénario proprement dit. Ce qui ne veut pas dire que les scénarii étaient mauvais, mais il s'agissait d'une ambiance tout à fait différente, où les joueurs se sentaient encore plus attachés à leur personnage.

1.3 Les époques disponibles

On trouve tout ce que l'on désire dans la gamme de jeux de rôles actuelle . Cela couvre une période allant de l'Antiquité jusqu'au futur le plus éloigné, en passant par le traditionnel médiéval !

Par exemple, nous sommes dans la Grèce antique avec *Oraculo*, puis nous faisons un bond dans le temps jusqu'au médiéval fantastique avec *Donjons & Dragons*, *Rune Quest*, *Pendragon*, *Stormbringer* et *Les Terres du Milieu*, sans oublier les années 1920 avec *l'Appel de Cthulu*, puis encore un saut jusqu'à notre époque avec, par exemple, *James Bond 007*, puis pour finir nous nous arrêterons dans un univers de science fiction avec *Star Wars*, *Cyberpunk*, *Paranoïa* et *Mega*.

1.4 Divinités

Certains jeux comprennent une quantité de divinités, dont une grande partie se retrouvent dans nos religions ou les différentes mythologies existant ou ayant existé.

Par exemple, les jeux *Rune Quest* et *Advanced Dungeons & Dragons* comprennent plusieurs panthéons regroupant des dizaines de dieux ou demi-dieux, pour le premier en grande partie sortis de l'imagination de ses auteurs, et pour le second directement empruntés de nos religions, mythologies et légendes.

Dans le jeu *In nomine Satanis/Magna Veritas*, les joueurs sont amenés à jouer des démons ou des anges, on retrouve des noms comme Satan, Gabriel et même Dieu, tirés de toute pièce de la Bible !

Par contre, dans d'autres jeux, comme *James Bond 007*, il n'est pas fait mention des dieux dans les règles.

1.5 Monstres, créatures fantastiques et magie

Certains jeux contiennent des créatures fantastiques tirées, soit des vieilles légendes, soit créées de toutes pièces et incluent la magie, la sorcellerie et l'occultisme dans leurs règles.

Ex.: *Donjons & Dragons*, *Rune Quest*, *l'appel de Cthulu*, *In nomine Satanis/Magna Veritas*, *les Terres du Milieu*, *Star Wars*, *Chill*, etc.

1.6 Terre et mondes inventés

Certains jeux de rôles se déroulent sur la Terre, comme *James Bond 007* ou *Pendragon*. Mais beaucoup de jeu de rôles ont leur propre monde.

Ex.: *Greyhawk* et *Krynn* pour *Advanced Dungeons & Dragons*, *Glorantha* pour *Rune Quest*, etc.

Il y a même des jeux de rôles dont l'action peut se dérouler dans tous les recoins de l'univers, et où on ne se limite plus à une planète mais à des galaxies tout entières comme *Star Wars*, *Paranoïa* ou *Mega*.

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.

Dans ce domaine, il existe des publications contenant :

- Des nouveaux sorts ou objets magiques.
- Des panthéons et divinités comme *Les dieux de Glorantha* pour *Rune Quest* ou *Legends & Lore* pour *Advanced Dungeons & Dragons*.
- De nouvelles règles pour des *classes** de personnages comme *The complete Wizard's handbook* pour *AD&D*.
- Des règles avancées comme *Dungeons & Dragons Immortal rules*.
- Des scénarii comme *L'Odyssée du Rocher* et *La chevauchée de la Camarde*² pour *Donjons & Dragons*.
- Des pièges comme *Les pièges de Grimtooth* pour n'importe quel jeu.
- Des mondes nouveaux comme *Spelljammer* et *Forgotten Realms* pour *AD&D*.
- Des monstres nouveaux comme le *Monstrous Compendium* de *AD&D* et *Scriptarium Veritas* de *In Nomine Satanis / Magna Veritas*.
- Des figurines, et des planches cartonnées représentant le terrain sur lequel les personnages évoluent pour mieux faire comprendre la situation aux joueurs.
- Des livres de dessins dépeignant des héros de romans (*Art of Dragonlance*) ou des personnages fictifs évoluant dans le même univers que celui des joueurs (*Art of AD&D*). Avec des dessinateurs tels que L.Elmore, C.Caldwell, V.Valusek ou J.Easley.
- Des campagnes tirées de romans comme les 14 scénarii issus de la trilogie de *Dragonlance*.
- Des magazines traitant du jeu de rôles comme *Casus Belli*.

... Tout ceci, bien évidemment, peut être complété par les créations uniques des joueurs...

² Camarde : en langage familier = mort

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 : Lors d'une description, le MJ peut rajouter des sons ou effets spéciaux tirés de films, ou de disques-compacts prévus à cet effet.

Nous avons plus de trois heures de bruitages sur cassettes et CD.

Des musiques : Le *Campaign Sourcebook and Catacomb Guide* pour AD&D suggère l'emploi de musiques afin de créer une ambiance pendant les parties³. L'utilisation de musiques de films est très appropriée, car chacune d'elles a été composée pour une situation et une ambiance spécifique.

En ce qui nous concerne, nous avons plus de 130 CD de musiques de films. Nous savions exactement quel morceau convenait à chaque situation.

Des objets : Il est également conseillé⁴ d'utiliser des objets qui ont un rapport avec le scénario, comme un coffre incrusté de pierres précieuses, un anneau brillant, des pièces d'argent, des photos de châteaux, des morceaux de bois, des cartes, des parchemins, des marteaux ou des piques dont les joueurs pourraient se servir pour préciser quel type d'attaque ils font, etc.

Pour reproduire la texture du parchemin, nous trempions nos feuilles imprimées dans du marc de café pendant quelques minutes. Le résultat était garanti.

Des odeurs : Toujours selon les mêmes sources⁴, on nous dit que des études ont démontré que l'odorat, par-dessus tous les sens, provoque les plus fortes réponses émotionnelles.

Par exemple, on exhorte le maître à laisser se répandre le fumet d'une caisse à chats, pour faire ressortir sa description de l'ancre d'un monstre ! Ou encore, les odeurs d'une étagère à épices, mélangées à celles d'une armoire de stockage de peintures, évoquerait le parfum d'une momie ! Nous devons souligner le fait que nous n'avons jamais tenté l'expérience. Les descriptions, les musiques, les bruitages et les dessins, suffisaient amplement à éveiller en nous des sentiments d'horreur !

Des dessins : Beaucoup de dessinateurs professionnels travaillent pour des créateurs de jeux de rôles (*Art of AD&D*, *Art of Dragonlance*), mais le MJ peut aussi s'appliquer à donner une image plus concrète à ses PNJ (soit en dessin, soit des photos). Tout comme le MJ, le joueur peut transcrire la façon dont il voit son personnage en un exemple concret. Cela peut être soit une création originale, soit une photo. Par exemple, Patrice avait effectué plusieurs illustrations dont deux représentaient ses personnages. Le reste étant des PNJ.⁴

Des personnalités⁵ : Tout MJ désirant avoir de bons joueurs leur demandera de donner à leur personnage une personnalité : un passé, des manies, des phobies, etc. Dans notre groupe, chacun de nous avait un personnage avec une identité propre, une psychologie, une histoire, des parents, des ennemis, des passions, des tics, un jargon, des citations typiques, etc. Gilles et Patrice étaient ceux qui avaient écrit les personnalités les plus longues. Par exemple, Patrice en avait rédigé une de plus de 50 pages manuscrites pour un personnage de *Méga*.

Le MJ peut également rendre ses personnages non-joueurs plus intéressants et réels, en leur attribuant une histoire et une personnalité qui leur sont propres⁴ ; même s'il s'agit de PNJ éphémères. Lors d'un scénario, le maître de jeu avait fait une carte d'identité pour chacun des 100 passagers d'un avion de ligne. 75 d'entre eux périrent lors du crash de l'appareil !

³ tiré de *Campaign Sourcebook & Catacomb Guide* pp. 20-22

⁴ Voir aussi les dessins de Sébastien et Julien dans le chapitre 6 : *Deux émissions sur le jeu de rôles*, p.37

⁵ tiré de *Campaign Sourcebook and Catacomb Guide* ainsi que de multiples *Casus Belli*

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 dés. Ensuite, ils assumeront les conséquences de leurs actes ou de leurs paroles.

- Petit-à-petit, ils seront confrontés au but du scénario, par exemple, de cette manière :

« ... Un messenger du roi vient vous informer que Sa majesté désire s'entretenir avec vous, à propos d'une affaire qui pourra vous rapporter 10000 écus à chacun. **Que faites-vous ? ...** »

Ou encore :

«...Vous entendez la femme de l'aubergiste hurler : Au secours ! Au secours ! mon enfant...on à volé mon enfant ! La salle se remplit soudainement de brouhahas assourdissants ! Vous pouvez entendre un chevalier prononcer d'une voix forte : Encore ! Cela fait le dixième en deux semaines... **Que faites-vous ?...** »

- Les joueurs font toujours ce qu'ils veulent. S'ils décident de refuser l'offre du roi, le MJ n'aura plus qu'à improviser un autre scénario. De même pour la voie indirecte, s'ils ne désirent pas enquêter.
- En cours de jeu, il y aura bien sûr des rencontres heureuses et malheureuses, des découvertes, peut-être des combats. Le MJ improvisera et adaptera des descriptions et des situations qui ne figurent pas dans le scénario, qui n'est pas sensé être un parcours fléché que les joueurs doivent absolument suivre pour arriver au bout. D'ailleurs ils peuvent très bien ne jamais y arriver !
- Après maintes péripéties, les joueurs arriveront au terme de l'aventure proprement dite : soit la "mission" sera réussie, soit ce sera l'échec. Dans ce dernier cas, il peut y avoir beaucoup de possibilités. L'une signifie la mort d'un ou plusieurs personnages (rare, en tout cas chez nous), une autre veut dire qu'ils auront raté la cible du scénario et que le MJ aura dû improviser jusqu'à la fin.
- Ensuite, soit le jeu s'arrêtera, soit il continuera.

Dans le cas où il continue, cela peut donner lieu à un deuxième scénario, sous forme d'*après-partie** : c'est-à-dire que les personnages décideront de prendre du bon temps, par exemple, en visitant le monde dans lequel ils se trouvent, histoire d'occuper le cartographe du groupe, en allant s'acheter des armes dans un pays où elles sont moins chères, en inventant des nouveaux sorts, en s'entraînant, en travaillant pour gagner de l'argent, pour construire un château, etc ... dans les limites des règles du jeu.

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 dangers comme suit :

- dangers d'ordre psychologique (notre expérience), chapitre 2, p.13,
- les milieux de jeu de rôle, comparés aux valeurs Bibliques, chapitre 3, p. 19,
- dangers d'ordre spirituel, chapitre 4, p.21.

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 ne réagiront pas de la même façon.

Les jeux eux-mêmes sont extrêmement divers, et ne comportent pas les mêmes dangers.

Le but de cette brochure n'est donc pas de condamner les rôlistes, mais de vous faire part de notre expérience, des dangers que beaucoup de jeux de rôles comportent, ainsi que de la libération que certains d'entre nous ont reçue.

Parallèlement, nous ferons une analyse du jeu de rôles, en nous aidant de la Bible.

2. DANGERS PSYCHOLOGIQUES

2.1 Notre expérience

Nos premières parties de jeu de rôles étaient plutôt "intellectuelles". C'est-à-dire que nous nous préoccupions uniquement de l'aventure et du "fun".

Par la suite, nous avons cherché plus de réalisme, ce qui nous a entraîné à faire des personnalités pour nos personnages (*PJ**) et pour les personnages non-joueurs (*PNJ**) afin de les rendre plus réalistes. Nos personnages se sont mariés, puis les personnalités se sont agrandies et sont devenues gigantesques (par exemple, deux d'entre nous avaient écrit une personnalité de 50 pages sur leur personnage, avec passé, histoire, phobies, psychologie, etc.)

Certains se sont donc de plus en plus identifiés à leur personnage. Le jeu de rôles les attirait, car tout y était permis et possible. A tel point que certains ont fait du jeu de rôles leur seconde vie, en raison de leur situation réelle plutôt difficile. Pour finir, ils vivaient dans un rêve obsédant, une seconde réalité.

D'autre part, les scènes sentimentales et amoureuses ont fait leur apparition : lors d'*après parties**, nous passions des heures à vivre des moments amoureux entre nos personnages et leurs femmes : voyages, vacances, etc.

Ces moments prirent de plus en plus d'importance. Par exemple, la description d'une scène sentimentale entre le personnage de Gilles et deux jeunes *PNJ** féminines a duré près de 6 heures ! Avec les descriptions, les personnalités très détaillées, les musiques, les bruitages et les femmes parfaites, notre faculté à nous identifier et à idéaliser s'est considérablement accrue, et les sentiments de plusieurs d'entre nous se mirent à se dérégler. Nos envies et désirs se voyaient momentanément assouvis, mais de plus en plus exacerbés par la suite.

Plus nous étions attachés à nos personnages, plus nous voulions jouer, donc plus nous y pensions et passions du temps à jouer. De ce fait, nous devenions à chaque fois un peu plus dépendants : Nos premières parties duraient environ 3 heures et pourtant semblaient durer une éternité. Pendant notre dernière année de jeu de rôles, nous nous retrouvions chaque week-end pour jouer en moyenne dix à quatorze heures⁶. Une fois, nous avons même joué trente-trois heures⁷ sans nous arrêter, sauf pour manger.

Dans ce qui précède, nous avons mis en évidence quatre dangers psychologiques du jeu de rôles. Nous les appellerons : la *fuite devant la réalité*, l'*identification*, le *dérèglement sentimental*, et la *dépendance*.

⁶ Pour donner un ordre d'idée : nous nous retrouvions à 14 heures et jouions jusqu'à 2-3 heures du matin ...

⁷ De samedi, 14h00, jusqu'à dimanche 18h00 ...

Pour être plus concrets, nous allons vous montrer des questionnaires que Patrice, un membre de notre groupe, nous avait fait remplir, lorsque nous jouions encore aux jeux de rôles.

Il s'interrogeait sur le lien très fort qu'il sentait entre lui et son personnage, et voulait savoir ce qu'il en était de nous.

Six personnes de notre groupe ont répondu à ses questions. Nous vous les présentons ici telles qu'elles sont : à chaque point se trouvent la question, puis les réponses que chacune des six personnes interrogées a données.

Dans certaines de ces réponses, des joueurs avouent eux-mêmes des perturbations dues au jeu de rôles. Dans d'autres, c'est plutôt un aveuglement certain qui ressort. Enfin, dans certains cas, on constate qu'il n'y a pas de problème (ce qui peut aussi être le cas).

Fuite devant la réalité

a) *Qu'est-ce qui t'attire dans le jeu de rôles ?*

1	La possibilité de s'évader du monde actuel. Les énormes possibilités psychologiques offertes aux joueurs. C'est une mine d'or pour les parapsychologues en herbe.
2	Le contact entre le monde réel-irréel.
3	La joie de jouer, c'est génial comme jeux.
4	La possibilité de "débrancher" d'avec la réalité pour prendre un autre rôle.
5	Les possibilités de l'imaginaire.
6	La possibilité d'évoluer dans un monde imaginaire avec un jeu d'acteur improvisé.

b) *Que penses-tu de l'univers médiéval-fantastique ?*

1	Il me convient tout à fait. Il est parfait, la balance est bien proportionnée et les gens ne sont pas aussi c.... qu'aujourd'hui.
2	Qu'il ne peut marcher que dans l'imagination.
3	C'est super, ça change de notre vie. On peut utiliser des choses que seule notre imagination peut utiliser.
4	C'est un bon endroit, mais il ne faut pas y jouer avec 30 jeux de rôles différents.
5	Dans Rune Quest, univers semblant plus réel et plus beau par ses nombreuses curiosités encore non-visitées.
6	A peu près tout y est possible, c'est donc très intéressant d'y évoluer.

c) *Aimerais-tu y vivre, et pourquoi ?*

1	Tout à fait. Ma place n'est pas au XXème siècle, je ne sais pas pourquoi, mais le médiéval m'a toujours attiré. Peut-être est-ce un phénomène de vie antérieure.
2	Non, la technologie y est nettement inférieure.
3	Non, pas vraiment éternellement. Une semaine peut-être, sinon c'est trop dangereux.
4	Oui, pour la magie, les créatures fantastiques amies. Et non, pour les monstres et les personnes puissantes hostiles.
5	Donjons et Dragons non, mais Rune Quest oui pour la raison citée à la question précédente.
6	Non, notre monde n'est pas beau, mais c'est à ce monde-la que j'appartiens.

A la question a), plusieurs d'entre nous ont écrit qu'ils appréciaient le fait de s'évader, de débrancher avec le réel et de partir dans l'imaginaire. L'idée se confirme, notamment dans la réponse de 6) à la question b), qui apprécie le fait que tout est possible.

Cela n'est pas mauvais en soi. Nous nous évadons aussi par le biais d'autres jeux, de livres, de théâtre ou de cinéma. Mais le risque est que l'on finisse par perdre le sens des réalités, à force de s'évader dans le même personnage.

C'est ce qui est arrivé dans notre groupe : considérons d'abord la réponse de 1), à la question c), qui est inquiétante.

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 imaginons pas ce qui se serait passé si son *PJ* avait trouvé la mort dans le jeu de rôles ...

Identification

Voyons maintenant ce qu'il en était notre relation avec nos personnages.

d) Ton personnage est ... ?	
1	Mon double exact dans une autre dimension.
2	Un mélange d'un reflet inexprimé et de quelqu'un que j'aimerais être.
3	Mon double exact dans une autre dimension.
4	Un personnage dont je crée la personnalité (qui s'éloigne un peu de la mienne), et dont je joue le rôle.
5	Quelqu'un que j'aimerais être (Rune Quest) et mon reflet inexprimé (Donjons & Dragons).
6	Quelqu'un que j'aimerais être (moi en mieux).

e) Te sens-tu lié psychologiquement à ton personnage ?	
1	Je ressens ses émotions, j'éprouve les mêmes sentiments que lui. Je suis lui. Je ressens et extériorise ses colères.
2	Absolument d'aucune façon.
3	Oui, durant la partie, moi je deviens mon personnage.
4	Pas beaucoup, je m'efforce de garder le sentiment de jouer un rôle.
5	Oui : à Rune Quest, je le fait plus penser et réagir comme moi.
6	Pour Kelmic, Ron Rafferty, Jean N'Dang, Ruud Nijskens, Eddy Debelles, Billy "Jim boy" Tonhawks. Au cas où tu ne l'aurais pas remarqué, ils ont tous la même psychologie. <i>Cette personnalité commence à supplanter la mienne !</i>

f) Penses-tu contrôler ton personnage, ou penses-tu que lui te contrôle ?	
1	Je le contrôle.
2	Je le contrôle.
3	Je le contrôle.
4	Je le contrôle.
5	Je le contrôle.
6	Je le contrôle.

À la question d), nous étions presque unanimes : tous, sauf un, ont répondu que leur personnage était quelqu'un qu'ils désiraient être. 1) et 3) ont même été jusqu'à parler de leur double dans une autre dimension ! Nous avons appris de 1) qu'ils étaient d'ailleurs convaincu que son personnage existait vraiment, mais dans une autre dimension.

Au sujet du lien psychologique (question e), on peut remarquer les réponses de deux de notre groupe, 1) et 6), qui nous ont avoué plus tard avoir des problèmes d'identification. 6) va même jusqu'à parler d'une personnalité qui *supplante* la sienne ! Il nous confirme maintenant que, plus il jouait, plus il utilisait les schémas de pensées de son personnage, et plus les siens.

D'autre part, il affirme aussi que, lorsqu'il jouait, il ne se voyait plus autour d'une table, avec d'autres amis autour de lui, mais ne voyait plus que lui et le maître de jeu. C'est dire combien il était complètement investi par le jeu.

Paradoxalement, tous, sans exception, à la question f), nous avons répondu que nous contrôlions notre personnage. De la part de 6), cela était un mensonge évident !

Ainsi, notre propre expérience (ainsi que des contacts avec d'autres joueurs) nous a amené à la conclusion que, souvent, un joueur qui a des problèmes d'identification ne l'admet pas. Dans notre cas, les personnes concernées en arrivaient à refuser d'aborder le sujet, ou encore à mentir.

Dérèglement sentimental

Comme nous l'avons dit plus haut, nos personnages se sont mariés, et les sentiments de plusieurs se sont mis à se dérégler. Voyons comment cela ressort dans les questionnaires.

g) As-tu quelque chose auquel tu tiens particulièrement dans le jeu de rôles ?	
1	Oui, ma femme Viviel. Sentimentalement, car elle représente le style de femme que j'aime.
2	Non.
3	Oui, les pnj avec lesquelles je suis fortement lié.
4	Non.
5	Mon fils, ma femme.
6	Oui, la femme de Kelmic (elle n'a que des qualités).

h) Epreuves-tu des sentiments affectifs pour ta femme (quels qu'ils soient) ?	
1	Oui, des sentiments affectifs très profonds, comme si elle vivait vraiment. J'ai comme l'impression quelquefois que je la connais déjà dans ce monde.
2	-
3	Oui, vu que je n'ai pas d'autre liaison réelle.
4	Pas en tant que joueur.
5	Oui (Rune Quest).
6	Oui, très profond, comme si elle existait.

i) As-tu quelquefois l'impression que ta femme existe vraiment ?	
1	Oui, d'ailleurs je vais essayer de trouver la fille qui se rapproche le plus physiquement et mentalement de Viviel.
2	-
3	Je suis lié à elle en pensée, en imagination et aimerais que ce soit vrai.
4	Non, jamais.
5	Glaciana existe pour moi vraiment dans le jeu mais pas dans la réalité.
6	Non.

Là encore, les réponses sont diverses, mais les réponses de 1,3 et 6 aux trois questions montrent combien, chez eux, la limite entre imaginaire et réalité était floue, à tel point que certains avaient l'impression que leur femme existait vraiment.

A ce sujet, notons qu'il arrivait, dans nos parties de jeu de rôles, que les femmes de nos personnages soient enlevées et maltraitées. Lorsque cela est arrivé à Patrice, par exemple, dans notre groupe, cela l'a très fortement affecté⁸. On le comprend lorsqu'on lit les réponses ci-dessus.

⁸ Plus de détails à ce sujet se trouvent dans le témoignage de Marc, au chapitre 7, *Notre Témoignage*, p.43.

Dépendance

Nous avons vu à quel point certains d'entre nous ont voulu fuir la réalité, et y sont parvenus. A ce moment, cela a tout naturellement créé un dépendance face au jeu de rôles, comme nous pouvons le voir sur certaines réponses :

j) Le jeu de rôles perturbe-t-il ta vie quotidienne ?	
1	Eh bien oui ! Psychologiquement, sentimentalement et physiquement. J'ai considérablement changé grâce au jeu de rôles, surtout moralement. J'ai pris conscience de certaines choses.
2	Non !
3	Quand il m'arrive quelque chose de grave dans le jeu de rôles, je me sens triste tout au long de la semaine ou l'inverse.
4	Non.
5	Non, mais le fait de voir des amis, faire des réunions, s'amuser, me renforce moralement.
6	Oui, il stimule mon imagination et ma créativité, tout le temps.

Cette dépendance revêtait trois facettes :

- La vie réelle est influencée par le jeu de rôles. C'était le cas de 3), ci-dessus.
- Nous devons aussi considérer que des aspects positifs ressortent : 5) parle de renforcement moral et 6) parle d'imagination et de créativité stimulées. Nous en avons fait mention à la conclusion du chapitre 1.⁹ Mais ce qui ressort moins du questionnaire est que cette stimulation était ininterrompue. Gilles et Patrice nous ont dit qu'ils pensaient sans arrêt au jeu de rôles, que ce soit pendant les parties, ou hors des parties, c'est-à-dire pendant les cours, etc.
- Un autre point, qui ne ressort pas ici, est le fait que, comme nous l'avons déjà dit, le jeu de rôles remplissait tout notre temps libre (avec 12 heures de partie par week-end et, donc, nous renfermait sur nous-mêmes : nous n'avions pas d'autres amis que ceux de notre groupe de rolistes, et presque aucune autre occupation que le jeu de rôles.

2.2 Conclusion

Les réponses sont très diverses, cela est vrai. C'est pourquoi nous nous sommes limités à l'analyse de ceux qui étaient perturbés par le jeu de rôles, alors que plusieurs dans notre groupe ne l'ont pas été.

Mais ces perturbations sont-elles propres à notre groupe ? Absolument pas. Il existe aujourd'hui plusieurs exemples de dérapages psychologiques plus ou moins étroitement lié aux jeux de rôles.

Avant de développer un peu, faisons une comparaison : le tournage d'un film dure, en moyenne, quelques mois. Cependant, nous avons tous entendu parler de cas où un acteur en est ressorti perturbé : il s'était tellement identifié au personnage qu'il devait jouer, qu'il lui était difficile de quitter celui-ci, le tournage terminé.

Dans le cas du jeu de rôles, il ne s'agit pas de quelques mois de tournage, mais de parties qui peuvent durer *des années* avec le *même* personnage !

Ce lien psychologique, qui peut, au premier abord, ne paraître que peu dangereux peut cependant prendre des proportions gigantesques, et cela, plus vite que l'on pourrait le croire.

⁹ Cf. 1.11, p. 12

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.
- Aspiration des centres d'intérêts du joueur vers son personnage et le jeu de rôles. Dans ce cas, si le PJ de ce joueur meurt, le joueur peut subir un choc émotionnel, une perte de buts et d'envie de vivre, voire même une dépression. Tout ceci pour cette raison : le joueur aura investi la majeure partie de son temps et de son énergie dans le jeu de rôles et la vie de son PJ.

Pour citer les exemples les plus extrêmes, on a constaté, il y a plusieurs années, aux Etats-Unis plusieurs suicides chez des joueurs qui venaient de perdre leur personnage. Un jeune à même essayé de jeter un sort sur ses parents en brandissant un parchemin. ¹¹

Bien sûr, ici-aussi, il s'agit de cas isolés, qui ne font pas la majorité.

Mais cela pose quand même plusieurs questions : comment être sûr que l'on ne dérapera pas, que l'on ne sera pas perturbé par le jeu de rôles ? Peut-on être sûr d'avoir une personnalité assez forte pour ne pas céder, même après des dizaines et des dizaines d'heures de partie ?

On nous a répondu qu'il fallait prévenir les joueurs que l'on voyait déraiper. Mais si cela n'est pas visible, parce que le joueur ne le montre pas ?¹²

C'est pourquoi nous pensons que le jeu de rôles est psychologiquement dangereux.

¹⁰ Cf. question e), page 15, plus haut. Voir aussi le chapitre 6 : *Deux émissions sur le jeu de rôles*, p. 37.

¹¹ Ce récit est rapporté dans un Casus Belli des années 80.

D'autres exemples se trouvent dans le chapitre 6 : *Deux émissions sur le Jeu de rôles*, p.37.

Du reste, nous sommes en possession de plusieurs articles de journaux, qui relatent encore d'autres tristes histoires de ce genre. (Nous nous tenons à la disposition de chaque personne qui serait intéressée d'obtenir une copie de ces articles. Nos adresses sont à la fin du dossier).

¹² D'autre part, un psychologue a déclaré, dans une émission sur le jeu de rôles (chapitre 6, p.37), que, lorsque l'on voit des symptômes, la personne a déjà dérapé.

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

3.1 Préambule

Tout rôliste ne peut pas jouer tout seul : en tant que joueur, il lui faudra un maître de jeu, et en tant que maître de jeu, il lui faudra des joueurs. Pour faciliter ces rencontres, beaucoup de clubs de jeux de rôles se sont créés.¹³ Ces clubs de passionnés se rencontrent régulièrement.

Par ailleurs, des magazines spécialisés sur le jeu de rôles se sont développés.¹⁴

Or, dans beaucoup de ces milieux et de ces magazines, les points suivants ressortent :

- violence, idées de mort
- immoralité sexuelle
- ésotérisme de toute sorte

En cela, le jeu de rôles, peut avoir une influence néfaste, ici non à cause du jeu lui-même, mais au travers de rôlistes et de leurs idées. En effet, nous sommes nécessairement influencés par notre entourage.

Nous voulons, dans ce chapitre, développer ces points, face à la Bible.

3.2 Violence, idées de mort

Citons d'abord la Bible :

«L'amour ne fait point de mal au prochain»

Lettre aux Romains 13:10

«Vous avez entendu qu'il a été dit aux anciens: Tu ne tueras point; celui qui tuera mérite d'être puni par les juges. Mais moi, je vous dis que quiconque se met en colère contre son frère mérite d'être puni par les juges; que celui qui dira à son frère: Raca! mérite d'être puni par le sanhédrin; et que celui qui lui dira: Insensé! mérite d'être puni par le feu de la géhenne.»

Evangile selon Matthieu 5:21-22

Dans la plupart des jeux de rôles, le but est d'acquérir de la puissance (physique, mentale, magique, etc.). Dans certains jeux, cela se fait en tuant le maximum de créatures.

Cela entraîne qu'une aventure qui commence innocemment peut vite devenir un carnage. La violence peut s'installer très rapidement et donner libre cours à des meurtres atroces et gratuits. Nous nous souvenons de certaines parties où la mort de certaines créatures nous faisait rire, de même qu'une autre aventure où il y a eu un viol, des sacrifices humains, ainsi que des séances de tortures.

Ce côté violent transparait aussi dans les scénarios vendus dans le commerce, ainsi que dans la presse spécialisée (par le biais des scénarios et des dessins qui s'y trouvent).

La question se pose : jusqu'où peut-on jouer à la violence ? Il est vrai qu'elle est présente dans notre monde, et même dans certains récits Bibliques. Mais jouer constamment avec elle, la ressasser, cela ne revient-il pas finalement à l'exacerber ? Dans notre cas, cela nous l'a fait banaliser.

Et que se passe-t-il, si un joueur, rempli de la violence de ses scénarios de jeu de rôles, perd le sens des réalités, et ne se considère plus comme dans un jeu ? Cela a mené à plusieurs drames, ces dernières années, à travers l'Europe.¹⁵

D'autre part, toute cette violence, ainsi que la quête de la puissance peut engendrer, dans le groupe de rôlistes, un esprit de compétition, voire de haine, ce qui nous est arrivé.

¹³ Voir aussi le chapitre 5, *L'Expansion du jeu de rôles*, p. 31.

¹⁴ Par exemple, les magazines *Casus Belli* et *Graal*.

¹⁵ Voir le chapitre 6, *Deux émissions sur le jeu de rôles*, p.37.

Par ailleurs, le maître de jeu peut faire preuve d'un sadisme monumental vis-à-vis de ses joueurs : faire souffrir leur personnage, voire les tuer volontairement. Ce sadisme est d'ailleurs suggéré par certaines publications.¹⁶

C'était le cas d'un de nos MJ. Mais le problème était que, en se défoulant sur ce joueur, il ne se rendait pas compte des dégâts psychologiques qu'il causait chez ce dernier.

En tant que MJ, cela nous est aussi arrivé de profiter des sentiments que les joueurs avaient pour la femme de leur personnage, en les faisant enlever, violenter, etc. Cela nous permettait de les stresser et ainsi de mieux les faire entrer dans le jeu. Le maître de jeu peut, de cette façon, tenir ses joueurs en haleine grâce à une habile manipulation affective.

3.3 Immoralité sexuelle

Dans des publications relatives aux jeux de rôles, on peut découvrir avec stupeur des dessins plus qu'évocateurs et que l'on peut carrément classer dans le domaine de l'érotisme. Et ceci dans des manuels de règles ainsi que dans des revues traitant de ces jeux. Les livres de dessins regorgent également de cela. Pour donner un exemple, on peut y voir des images comprenant un monstre dans les bras duquel repose une jeune femme en tenue légère, le tout dans un cadre médiéval.

Cela a mené à des descriptions osées durant nos parties et à des convoitises de la part des joueurs, des pensées impures et une déformation de ce qu'est la sexualité selon la Bible.

Il est à noter qu'un nouveau jeu de rôles repose sur les cinq valeurs suivantes : prestige, richesses, sexe, violence et réputation¹⁷ !

La Bible, de son côté reste claire :

«Mais moi, je vous dis que quiconque regarde une femme pour la convoiter a déjà commis un adultère avec elle dans son cœur.»

Évangile selon Matthieu 5:28

«Au reste, frères, que tout ce qui est vrai, tout ce qui est honorable, tout ce qui est juste, tout ce qui est pur, tout ce qui est aimable, tout ce qui mérite l'approbation, ce qui est vertueux et digne de louange, soit l'objet de vos pensées.»

Lettre aux Philippiens 4:8

* * *

On peut nous répondre que ces mêmes valeurs, cette même ambiance sont également véhiculées par les masses médias. C'est vrai. Mais cela n'excuse en rien les milieux de jeu de rôles concernés.

On peut cependant noter que, dans le jeu de rôles, tout ces valeurs sont exacerbées du fait de l'implication beaucoup plus profonde et plus personnelle des joueurs. Il ne s'agit plus d'être spectateur de télévision ou lecteur de journal, mais de s'imprégner de ces valeurs, soit en tant que joueur, parce que notre personnage vit ce genre de scénarios, soit en tant que maître de jeu, en préparant un tel scénario, parce que "ça marche".

Le côté spirituel

On peut aussi constater, dans la plupart des milieux rôlistes, un attrait pour ce qui touche au maléfique, à l'occulte et à l'ésotérique. Ce sujet est si important que nous voulons y consacrer tout le chapitre suivant.¹⁸

¹⁶ Nous en voulons pour preuve un manuel de pièges, "*Les pièges de Grimtooth*", regorgeant de trappes et passages piégés, chacun plus ignoble que le précédent, avec dessins à l'appui.

¹⁷ "*Bloodlust*"

¹⁸ Se référer également au chapitre 6, *Deux émissions sur le jeu de rôles*, p.37.

4. DANGERS SPIRITUELS

4.1 Ce que dit la Bible

Par rapport aux pratiques occultes ou ésotériques, la Bible prend une position très nette :

«Qu'on ne trouve chez toi personne qui fasse passer son fils ou sa fille par le feu, personne qui exerce le métier de devin, d'astrologue, d'augure, de magicien, d'enchanteur, personne qui consulte ceux qui évoquent les esprits ou disent la bonne aventure, personne qui interroge les morts. Car quiconque fait ces choses est en abomination à l'Éternel; et c'est à cause de ces abominations que l'Éternel, ton Dieu, va chasser ces nations devant toi.»

Deutéronome 18:10-12

«Que dis-je donc? Que la viande sacrifiée aux idoles est quelque chose, ou qu'une idole est quelque chose? Nullement. Je dis que ce qu'on sacrifie, on le sacrifie à des démons, et non à Dieu; or, je ne veux pas que vous soyez en communion avec les démons.

Vous ne pouvez boire la coupe du Seigneur, et la coupe des démons; vous ne pouvez participer à la table du Seigneur, et à la table des démons. Voulons-nous provoquer la jalousie du Seigneur? Sommes-nous plus forts que lui?»

1 Corinthiens 10:19-22

«Ne vous tournez point vers ceux qui évoquent les esprits, ni vers les devins; ne les recherchez point, de peur de vous souiller avec eux. Je suis l'Éternel, votre Dieu.»

Lévitique 19:31

«et ils ne se repentirent pas de leurs meurtres, ni de leurs enchantements, ni de leur impudicité ni de leurs vols.»

Apocalypse 9:21

«la lumière de la lampe ne brillera plus chez toi, et la voix de l'époux et de l'épouse ne sera plus entendue chez toi, parce que tes marchands étaient les grands de la terre, parce que toutes les nations ont été séduites par tes enchantements»

Apocalypse 18:23

La position est très claire : si nous voulons obéir à Dieu : IL NE FAUT PAS TOUCHER à une quelconque pratique de ce genre. Que se soit du spiritisme, la prédiction de l'avenir, l'invocation de démons, la magie, etc, Dieu nous mets en garde : «N'y touchez pas».

Il n'est donc *en aucun cas* possible de parler de "magie blanche" ou d'une "magie du bien", qui serait agréée de Dieu.

Pourquoi Dieu fait-il cela ? Est-ce pour réduire le pouvoir de l'homme, ou le gêner ? Le but de ce dossier n'étant pas de traiter directement du sujet de l'occultisme, nous nous limiterons à ces conclusions :

La Bible dit :

«Dieu est amour»

Première épître de Jean 4:8

«... observes les commandements de l'Éternel et ses lois que je te prescris aujourd'hui, afin que tu sois heureux»

Deutéronome 10:12,13

Dieu est amour, et il désire le bien de l'homme. S'il nous interdit ces pratiques, c'est parce qu'il sait qu'il est dangereux de s'y frotter ! Beaucoup de récits d'expériences néfastes existent.¹⁹

Nous allons voir maintenant comment des jeux de rôles jouent avec l'occultisme, ou encore nous y familiarisent.

¹⁹ Si vous désirez approfondir le sujet, nous vous proposons la lecture du livre *SOS Occultisme*, de Anne et Alain KREIS, éditions Ligue pour la lecture de la Bible.

4.2 L'univers médiéval-fantastique

Ce monde a été tiré des livres de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973). Cet auteur peut être considéré comme étant le père du mélange médiéval/fantastique. Il avait un goût prononcé pour les aventures et les légendes. En 1936, il publia *Bilbo le hobbit*, qu'il avait illustré lui-même. D'autres livres suivirent jusqu'à sa mort. Il passa toute sa vie à créer un monde complet et cohérent, appelé les *Terres du Milieu*.

Après la parution de la trilogie du *Seigneur des anneaux*, Tolkien est salué comme le puissant inventeur d'une mythologie de grande ampleur, combinant un archaïsme fondé sur les sagas nordiques, (p. ex. *Beowulf*, les romans de chevalerie) et une narration moderne, simple et linéaire qui ne craint pas de faire appel au suspense ou à l'imaginaire du fantastique, le tout sur un fond difficilement contournable de référence implicite à l'actualité : guerres mondiales en filigrane.

Dans ce monde, on trouve une lutte entre le bien et le mal, des créatures fantastiques (dont quelques-unes sont tirées de mythologies et légendes : elfes, gnomes, etc.), de la magie (réservée à l'usage de personnages très particuliers comme Gandalf, Sauron ou Galadriel)²⁰, une certaine fascination de la puissance du mal (*Le Seigneur des anneaux*), des races très diversifiées ainsi que leur culture, coutumes, et même leurs langues. C'est un univers dans lequel l'occultisme est utilisé, aussi bien par les forces du bien et les forces de mal. Et tout cela baigne dans une atmosphère féodale.

Le cadre de ce monde a été repris par beaucoup de jeux de rôles, en amplifiant certaines choses (magie, divinités, etc.). Ce fut le cas pour le tout premier d'une longue série : *Donjons & Dragons*.

Dans *le Silmarillion*, Tolkien a écrit toute l'histoire de son monde, depuis sa création : Un dieu unique a créé des demi-dieux, destinés à modeler la terre. De ces demi-dieux, l'un est devenu jaloux du dieu unique et a décidé de détruire ce que son créateur a fait en contrecarrant le travail des autres demi-dieux. Cet être déchu n'est autre que Sauron. On observe une étrange similitude avec le récit Biblique au sujet de Satan, et, de plus, les noms Sauron et Satan sont assez proches. Peut-être est-ce dû à l'éducation catholique que Tolkien a reçue.

Le danger de cet univers réside dans une omniprésence des forces du mal et de l'occultisme, comme nous allons le voir maintenant.

4.3 Fascination du mal

4.3.1 Créatures démoniaques

On trouve la présence de *démons**, dans les manuels de monstres de beaucoup de jeux de rôles. Prenons en exemple le *Monster Manual II* de AD&D. Sur 124 pages de monstres, il contient 22 pages décrivant divers démons. Mais ce n'est pas tout, certains ont des noms directement tirés de la Bible : par exemple, on trouve des démons avec des noms tels que Baal, Bélial, Mammon, Moloch, etc.

Nous évoquerons également le manuel d'*In nomine satanis/Magna Veritas* intitulé *Scriptarium veritas*, qui contient plusieurs dizaines de fiches signalétiques de démons, princes-démons, anges et archanges, qu'ils soient tirés de la Bible, de la religion islamique ou autre. Du même jeu, nous avons aussi le *Daemonis compendium* contenant 47 fiches (28 princes-démons et 19 archanges; notez l'équilibre de la balance !), plus un livret présentant les hiérarchies divines et infernales.

Dans les manuels *Les dieux de Glorantha* et *Elder secrets de Rune Quest* : on trouve le panthéon du Cacodémon. Enfin, et sans être exhaustifs, nous citerons un livre du jeu *Stormbringer* qui se nomme : *Démons et magie*. De plus, ce jeu fait beaucoup intervenir les démons, chaque objet pouvant être lié à un démon dit "de liaison".

Par ce biais, nous pouvons affirmer que les joueurs, ainsi que le MJ, sont amenés à connaître des noms de démons *bien réels*, car la Bible affirme que les démons *existent*. Que se passera-t-il s'ils sont invoqués ?

²⁰ Il est important de noter que ce n'est pas le cas pour le Jeu de rôles des Terres du Milieu, dont la magie n'a que peu de fondements dans l'oeuvre de Tolkien, et qui est plus répandue. De plus, on y trouve une divinisation des Valar, ce que Tolkien n'a jamais fait, et également un système de runes et de jeu de cartes.

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 !

4.3.2 Invocation de démons ou de divinités²²

Nous venons de dire que des jeux de rôles utilisent des *démons** dont les noms sont *réels*. Nous avons aussi mentionné que la Bible dit que les *démons* existent *vraiment*.

Or, dans certains jeux, il y a la possibilité d'invoquer des créatures, entre autres des démons. Par simple logique : un démon est invoqué par un joueur, surtout si ce dernier utilise un vrai nom. Que va-t-il se passer ? Le démon prend-il en compte qu'il ne s'agit que d'un jeu, et le laisse-t-il s'amuser ? Ou profite-t-il de cette occasion favorable, cette porte ouverte, pour pénétrer dans la vie de celui qui l'appelle ? Le danger est bien réel !

Des cas extrêmes sont cités par R.B., une chrétienne, docteur en médecine, qui, aux Etats-Unis, s'est occupé de satanistes. Elle a aussi travaillé avec des personnes perturbées spirituellement par le jeu de rôles et déclare : «*Je ne sais pas à quel moment les joueurs (de jeu de rôles) commencent à être infestés de démons, mais j'ai travaillé avec beaucoup de jeunes qui avaient pratiqué ces jeux, et je n'ai jamais rencontré un seul joueur particulièrement doué qui ne soit pas infesté de démons, et qui ne le sache pas*».

Elle ajoute plus loin : «*Certains d'entre eux m'ont pourtant dit que des démons sont venus leur parler, et qu'ils ont invité les démons les plus intelligents à entrer en eux, pour augmenter leur propre puissance*.»²³

D'autre part, comme on l'a dit plus haut, alors que Patrice jouait à *Donjons & Dragons*, il était tellement lié à son personnage, qu'il finit par considérer que ce qu'il vivait pendant les parties était bien réel, mais se déroulait dans une autre dimension. Il avait alors envisagé l'existence d'une "5ème dimension relative", et cet article de R.B. l'avait énormément frappé :

«*Rappelez-vous que la plupart des participants à ces jeux n'ont pas de connaissances pratique des démons. Ils connaissent seulement la "puissance" des personnages du jeu, et découvrent rapidement que cette puissance agit également en dehors du jeu. Ils parlent souvent du monde spirituel comme de la "troisième" ou "quatrième" dimension. Vous devrez leur expliquer ce que la Bible dit de ces "autres dimensions" et des puissances qui les habitent*.»

Un autre exemple, de notre expérience : lors d'une de nos parties, il était question de répéter une formule d'invocation du cacodémon, que le MJ a dû prononcer plusieurs fois, comme une sorte d'incantation ou de *mantra**.

Rien ne s'est apparemment passé pour nous à ce moment-là, mais nous voyons ici que le jeu de rôles peut être la porte ouverte vers des pratiques spirituellement dangereuses. La Bible affirme que la possession démoniaque *existe*. Pourquoi donc jouer avec ?

* * *

Mais, à propos de la fascination du mal, ce n'est pas tout :

- Dans beaucoup de manuels de monstres, il y a des illustrations, et la plus grande partie de ces dessins a un aspect *séduisant*. A ce propos, nous citerons Nicolas Boileau²⁴ :

«*Il n'est point de serpent, ni de monstre odieux
Qui par l'art imité ne puisse plaire aux yeux.
D'un pinceau délicat l'artifice agréable
Du plus affreux objet fait un objet aimable.*»

²¹ Livre de l'Apocalypse 12:3-17/13:2-11/16:13/ et surtout 20:2

²² Voir aussi le chapitre 6 : *Deux émissions de télévision sur le jeu de rôles*, p.37.

²³ Tiré de R.B., *Préparez la guerre*, pp. 147-150, Editions Parole de Vie, Codognan.

²⁴

- 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

Nous n'y avons pas échappé :

- Plus le temps avançait, et plus nos scénarios étaient teintés de ce côté démoniaque. Par exemple, le scénario d'une partie de *Rune Quest* comprenait des prêtres et moines ténébreux rendant un culte à des démons et leur faisant des atroces sacrifices de jeunes femmes. Les personnages ont visité des caves remplies d'abominations et d'atrocités. Ils y ont découvert un pentacle pouvant leur servir comme amulette permettant de prolonger la vie, de détruire le démon, etc.

Le facteur qui a fait rentrer les joueurs dans le coeur du scénario était l'enlèvement de la femme du personnage de Gilles.

Le pire était que nous avons beaucoup apprécié cette partie !

- Par ailleurs, nos esprits se remplissaient de ces images démoniaques et effrayantes. Nous nous souvenons encore de nos rentrées tardives chez nous, aux alentours des 3 à 4 heures du matin, quand tout était silencieux, lorsque chaque bruissement de feuille faisait resurgir les images affreuses du scénario passé, et lorsque notre imagination nous faisait apercevoir des ombres terrifiantes derrière les buissons, accompagnées par le murmure lugubre du vent.

Gilles quant à lui, bien que les parties se passaient chez lui, n'était pas épargné. Après la plupart des parties, il lui arrivait de regarder sous son lit pour voir s'il ne s'y cachait pas quelque chose (ou quelqu'un !).

Une fois, nous avons fait une partie de *Rune Quest* pendant une nuit entière. Marc avait cédé au sommeil, à quelques moments. Le lendemain, toute la journée, il a été rempli d'une ambiance, dans son esprit, comme s'il avait cauchemardé toute la nuit d'avant !

Notre conclusion est la suivante :

- A quoi bon jouer avec le diable et les démons, lorsque l'on sait que, selon la Bible, ils sont *réels* et *dangereux* ?

- A quoi bon fixer les yeux sur le diable, qui est menteur²⁷ et qui nous veut du mal²⁸, quand la Bible nous recommande plutôt de fixer les yeux sur Jésus, et ce pour notre bien ?²⁹

²⁵ fondateur de *Casus Belli*. A aussi participé à la création du *Monster Manual II* et des *Oriental adventures* d'AD&D

²⁶ Tiré du *Graal* Hors-série no.3 Donjons&Dragons Game p.22

²⁷ Evangile selon Jean, chapitre 8, verset 44

²⁸ Première lettre de Pierre, chapitre 5, verset 8

²⁹ Lettre aux Hébreux, chapitre 12, verset 2

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 soumettre pour éviter l'interdiction pure et simple.»³⁰

- Un *Casus Belli* où les légions célestes sont ridiculisées (sur quatre pages, on observe des anges et des diabolins dans des situations qui parfois touchent au blasphème ...)

- Un rédacteur d'un magazine de jeux de rôles, écrit, en parlant d'*In nomine satanis/Magna Veritas* :

«Ce n'est pas tant le côté 'Dieu aime les bazookas' qui m'indispose (la Très Sainte Inquisition était pas mal dans son genre, et la lecture des massacres divins dans la Bible est édifiante)...»³¹

- *Le Legends & Lore* d'AD&D présente un très grand nombre de mythologies polythéistes. Presque toutes les divinités que nous connaissons figurent dans ce manuel, sauf ... le Dieu de la Bible !

On constate un respect, voire un attrait pour les dieux et philosophies orientales. Mais le Dieu de Bible, est soit raillé, soit omis.

Par contre, on observe une familiarisation avec plusieurs valeurs antibibliques, dont, par exemple Le mélange de religions et les théories du Nouvel-Age.

4.4.1 Le mélange de religions (syncrétisme)

Dans le *Legends & Lore* d'AD&D, on trouve un mélange de beaucoup de mythologies connues dans un même jeu, sauf les religions monothéistes.

Cela peut entraîner de l'intérêt pour le panthéisme, l'athéisme, l'animisme, le polythéisme, et l'exaltation de la puissance de l'homme et de l'auto-suffisance.

4.4.2 Les théories du Nouvel-Age

Deux exemples à ce sujet :

- Le jeu *Star Wars*, tiré du film du même nom, par rapport à la "Force"³² :

«La force est partout. Elle est en toute chose. Certains prennent conscience de son existence et peuvent ainsi maîtriser la vie, la pensée et la matière.»

Cela fait penser aux théories du Nouvel-Age. On y trouve également : la pensée positive, la passivité, l'exaltation de la puissance de l'homme, etc.³³

- On constate aussi la divinisation de l'homme dans le manuel *Immortal set* de *D&D*, ce qui est tout à fait opposé à ce que la Bible dit.³⁴

Face à de telles valeurs, la Bible affirme :

- Que la vérité n'est pas partout, mais seulement en Jésus-Christ.³⁵

- Que Dieu est une personne, distincte de la nature³⁶.

³⁰ Tiré du *Graal* Hors-série no.3 *Donjons&Dragons* Game p.21

³¹ Tiré du *Casus Belli* No.57 p.32-33

³² Tiré de *Star Wars Le jeu de rôle*, p.66/69

³³ Pour plus de renseignements sur les facettes New-Age de *Star Wars*, lire "*Les dieux du Nouvel-Age*" de C.Matriscianna.

³⁴ Exode, chapitre 34, verset 14

³⁵ Evangile selon Jean, chapitre 14, verset 6

³⁶ Genèse, chapitre 1, verset 1

4.5 Magie ou Sorcellerie

Nous avons vu que la Bible interdit aux hommes toute forme d'occultisme, quelle qu'elle soit et qu'il n'est donc pas possible de parler de "magie blanche" ou d'une "magie du bien", qui serait agréée de Dieu.

Dans certains jeux de rôles, il en est autrement : la magie est présente dans la plupart des jeux de rôles médiéval-fantastique, de *Donjons & Dragons* à des jeux plus récents. C'est un moyen occulte qui, dans le jeu de rôles est utilisé aussi bien par les forces du Mal que par celles du Bien (magie noire ou blanche; chaotique, neutre ou loyale).

Dans le jeux de rôles, la magie a des usages plus que multiples : blesser et guérir, éclairer et obscurcir, tuer et ressusciter, détruire et bâtir, etc. Un article sur *Rune Quest* dans un magazine spécialisé disait, à propos de la magie :

«..., elle est accessible à tous et conditionne grandement les rapports entre individus.»³⁷

La magie est une puissance très tentante et contribue au désir de puissance des joueurs.

De plus, certains noms de sorts, termes ou objets se retrouvent dans l'occultisme *actuel* (perception extrasensorielle, télékinésie, désenvoûtement, guérison, talisman, runes, etc.).

En cela, le jeu de rôles contient des références bien réelles à l'occultisme et peuvent amener une connaissance de base en la matière.



Nous avons fait une expérience, lors d'un scénario dans l'univers médiéval-fantastique. Les joueurs ont été amenés à tirer les cartes d'un oracle. Le résultat fut surprenant : Gilles avait tiré des cartes lui racontant le passé et l'avenir de son personnage, et dont les prophéties se sont révélées exactes. D'ailleurs il en a été effrayé. Jean-Noël eût également un résultat similaire.

Rien de tout cela n'avait été prévu par le MJ. Etait-ce un hasard ? Plusieurs d'entre nous sont convaincus qu'un lien avec le monde spirituel avait été établi.

4.6 Les symboles occultes³⁸

Beaucoup de symboles utilisés dans l'occultisme se retrouvent sur des illustrations, soit de couvertures de jeux de rôles, soit dans des magazines spécialisés, soit dans les règles même.

Les runes : Du gothique runa, chose cachée. Caractères des plus anciens alphabets germaniques et scandinaves. Le jeu *Rune Quest* les définit comme focalisant l'énergie de *Glorantha*. Gravées ou dessinées sur un objet courant, elles permettent d'utiliser leur magie. Elles représentent également les forces divines et chaque personnage devrait avoir pour objectif d'effectuer la Quête des runes de son dieu. On retrouve aussi un autre type de runes sur la première carte du livre de Tolkien, *Bilbo le hobbit*. D'autre part, ces runes sont utilisées par un mage prédisant l'avenir dans une émission de télévision³⁹. Ce mage, lorsqu'il en lit six, les place devant lui, dans un arrangement en forme de croix inversée.

La croix inversée ( / ): Utilisée par les satanistes comme un blasphème envers Dieu. Cette croix inversée, mais avec les bras cassés, se retrouve sur le symbole des pacifistes. Bertrand Russel, fondateur du mouvement, a repris cet emblème, appelé aussi croix de Néron et qui remonte à la crucifixion de Pierre. Depuis, ce signe a été utilisé dans bien des occasions, toujours comme symbole anti-Christ, anti-juif ou satanique.

On retrouve ce signe, par exemple, sur le costume d'un personnage en couverture d'un magazine de jeu de rôle.

³⁷ *Casus Belli* No.46 p.73

³⁸ Définitions tirées du livre *SOS occultisme* d'Alain et Anne Kreis p.109-111 et du magazine *Schadrack* No 72, p.12

³⁹ "Coucou, c'est nous", Christophe Dechavannes

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 écoles occultes, comme les sociétés Cabalistiques et la sorcellerie à ses débuts. La Kabbale, écrit occulte juif, utilisait des lettres hébraïques inversées.

Le pentagramme inversé : Le 13 octobre 1307, le pape Clément V fit arrêter le "Temple des Chevaliers" (société secrète) et les accusa de 127 hérésies, les plus importantes étant l'adoration des symboles et l'attachement "Baphomet" (une déformation de Mahomet). C'est pour cette raison que le pentacle fut appelé "Baphomet". Tout comme les satanistes d'aujourd'hui renversent la croix, ils déforment aussi la sorcellerie en adoptant le pentacle renversé. C'est la raison pour laquelle les sorcières actuelles se fâchent quand elles sont associées au culte de Satan. Les satanistes ajoutent la tête de bouc, qui symbolise la fertilité et Satan lui-même, à l'intérieur du pentacle renversé et proclament que les deux cercles autour confèrent force et protection. Le jeu *In nomine satanis* en a fait sa couverture sur fond noir !

Le "s" satanique (⚡): Reconnu comme symbole de Satan. Il était utilisé par les soldats allemands "SS" lors de la deuxième guerre mondiale. Un dessinateur pour jeu de rôles l'utilise dans sa signature.

L'ankh (⚡): Il s'agit d'un croix avec une boucle Symbole de vie, d'immortalité et de réincarnation. Il est mis à toutes les sauces dans beaucoup de jeu de rôles. Par exemple, dans le *Legends&Lore* d'AD&D.

Le yin-yang (☯): Symbole de toute une philosophie chinoise représentant les contraires qui ne s'opposent jamais, mais se complètent tellement ils sont inséparables. Ce sont les ténèbres et la lumière, le mal et le bien, etc. C'est, en fait, un dualisme qui nie un Dieu personnel et bon, et qui n'accepte que le concept du bien et du mal intimement liés en toutes choses.

On le retrouve dans le *Legends&Lore* d'AD&D.

L'OM ou AUM (ॐ): Dans la pensée hindoue, le son AUM est à la fois Dieu, l'origine de toute chose et de tout être; il confère aux *mantras** leur valeur quasi magique. Exprimer le son de Dieu, c'est se diviniser. On le retrouve dans le *Legends&Lore* d'AD&D.

La trinité ésotérique (☉) Ses trois cercles représentent respectivement l'air, la terre et le feu. Ce symbole se retrouve sur le poignet d'un personnage, sur la couverture d'un magazine de jeux de rôles.

Certes, l'utilisation de ces symboles ne constitue pas en soit de l'occultisme pratique. Cependant, il constitue une familiarisation avec des procédés occultes, et en ceci peut être l'antichambre de pratiques plus poussées, et donc bien plus dangereuses.

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*, ainsi que dans le *Legends&Lore*⁴¹.
- Pour des démons⁴² : Astaroth⁴³, qui se retrouve dans un *Livre dont vous êtes le héros*.
- Pour des villes : Tarsis⁴⁴ que l'on peut voir sur la carte du monde de *Dragonlance*.

Il y a aussi des interprétations plus que douteuses :

- Pour le jeu *Nephilim*, une citation du livre de la Genèse⁴⁵ est utilisé comme base. Seule une partie du verset a été conservée, et, de plus, déformée.⁴⁶
- Le jeu *In nomine satanis/Magna Veritas*, dans ses règles et extensions :
 - Dans l'extension No.8, *Il était une fois*, nous pouvons découvrir avec stupeur «...les fiches de trois archanges retraités ou disparus, dont Jésus, le fils de Son Père.»⁴⁷
 - Dans un des 4 scénarii, dont un traitant de Jeanne d'Arc, un de l'Inquisition, et l'autre du dernier combat du peuple des fées, les anges seront envoyés pour s'assurer que Jésus a bien été crucifié !

En dehors du fait que certains exemples sont pour nous à la limite du blasphème⁴⁸, force est de constater que les sources de bien des concepteurs de jeux de rôles est *spirituelle*.

Nous en voulons pour preuve la toute première couverture d'un manuel de règles d'*AD&D*, où était représentée, dans un fond de ténèbres et de feu, une idole de dieu Baal, et ce dans sa forme la plus ignoble : il s'agissait en effet de la statue que les fidèles de Baal utilisaient pour sacrifier leurs enfants !

⁴⁰ Terme qu'on retrouve dans le livre de Job

⁴¹ chapitre *mythology of Nehwon* p.167

⁴² Voir le paragraphe 4.3.1 *Créatures démoniaques*, p. 22.

⁴³ (autre prononciation possible : Astarté) Terme qui désigne une divinité féminine qu'on l'on trouve dans l'Ancien Testament. Cette divinité était pour les Hébreux ce que Vénus était pour les romains, sans parler du fait que des sorciers utilisent ce nom en parlant d'un démon.

⁴⁴ Ce nom est souvent cité dans la Bible, soit pour parler d'hommes (Gen 10:4), soit d'une ville (Es 23:1). Le nom n'a rien de maléfique en soi. Nous voulons juste montrer quelles sont les sources de plusieurs concepteurs de jeux de rôles.

⁴⁵ Genèse 6:4

⁴⁶ Voir le chapitre 5 *L'expansion*, p.31.

⁴⁷ Tiré du *Casus Belli* No.68 p.28 sur INS/MV

⁴⁸ Voir le sous-chapitre 4.4 *Le manque ou l'absence d'intérêt pour Dieu, voire le rejet des valeurs Bibliques*, p.25.

4.8 Quelques exemples de jeux spirituellement dangereux

Maléfices

Nous n'avons jamais joué à ce jeu, mais ce que nous savons est suffisant :

- nous avons eu un contact avec un joueur d'*In nomine Satanis / Magna veritas* qui avait peur de jouer à *Maléfices*.
- la détermination des caractéristiques se fait à l'aide de cartes (style tarot) ! Cela est déjà de l'occultisme *réel* !
- Une publicité pour ce jeu de rôles montre un démon en cape noire qui s'adresse aux joueurs, en disant: «Votre âme nous intéresse»
- Une autre publicité déclare «(Contrairement aux autres jeux de rôles :) Soyez vous-mêmes, totalement vous-mêmes ... jouez à *Maléfices*»

Nous ne nous étendrons pas trop sur le sujet, mais nous finirons par citer un extrait d'un article concernant un *grandeur-nature** du jeu *Maléfices* qui s'est déroulé à Paris il y a quelques années :

« ... Mais au fur et à mesure que la nuit s'avançait, l'ampleur et l'irrationalité des événements ébranlaient les esprits... Un peu trop même au goût de Paradoxes, qui mettait la chose en scène : l'exorcisme final, en haut des remparts, devait renvoyer aux enfers une jeune personne (déjà morte de toute façon) et surtout la créature qui la possédait !... »⁴⁹

L'Appel de Cthulu

Ce fut au début des années 1980 que Chaosium, l'éditeur américain du jeu *Rune Quest*, a eu l'idée de créer une variante basée sur l'oeuvre de l'écrivain H.P. Lovecraft. Le projet porta d'abord le nom de *Dark worlds* (Mondes ténébreux). Leur but était de faire ressentir de la terreur et de l'effroi à des joueurs. Dans ce jeu, les personnages doivent lutter contre des puissances malignes qui tentent de reconquérir notre monde. Pour cela, ils vont devoir combattre avec leur intelligence, plutôt qu'avec des armes, car certains de leurs adversaires peuvent être des dieux ! Le maître de jeu (le Gardien des Arcanes), seul détenteur de la "vérité", va leur proposer des aventures éprouvantes dont le but avoué est de leur faire connaître l'effroi.

Le but est de : «*créer une ambiance de terreur latente, imaginer des aventures dignes de Lovecraft et savoir construire un suspense*». ⁵⁰

Quelques mots sur H.P. Lovecraft :

Comme entrée en matière nous vous proposons un extrait d'un de ses ouvrages :

*" Je suis Celui qui hurle dans la nuit;
Je suis Celui qui gémit dans la neige;
Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière;
Je suis Celui qui vient d'en-bas "*

H.P. Lovecraft - "*Psychopompos*"

Howard Philipps Lovecraft (1890-1937) dormait le jour et travaillait la nuit. Il n'était en contact avec le monde que par sa correspondance qu'il entretenait avec plusieurs dizaines de jeunes auteurs, qu'il n'a jamais vu. Il a créé un univers issu de rêves et de cauchemars. Il eût une grande influence sur la littérature fantastique contemporaine. Il apparaît comme un des meilleurs successeurs d'Edgar Poe, qu'il regardait comme un de ses maîtres.

A l'âge de 47 ans, il mourut d'un cancer dans sa ville natale.

Il écrivit entre autres : *Démons et merveilles, Je suis d'ailleurs, Le livre maudit.*

⁴⁵ Genèse 6:4

⁴⁶ Voir le chapitre 5 *L'expansion*, p.31.

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

Edgar Allan Poe (1809-1849) mourut dans des circonstances étranges, de plus il disait de lui-même: «*ma terreur ne vient pas de l'Allemagne, mais du fond de mon âme*». Puis, ce fut Charles Baudelaire (1821-1867) qui lui succéda, avec *Les Fleurs du mal* et, enfin, H.P. Lovecraft (1890-1937).

Voici ce qu'en pense le magazine *Casus Belli* :

«*En créant le mythe de Cthulu, Lovecraft a eu le génie d'imaginer que notre réalité n'était en fait qu'une apparence trompeuse. L'horreur peut en fait surgir à chaque détour de notre quotidien. Selon lui, l'humanité a été créée par erreur par des créatures extra-terrestres monstrueuses, qui peuvent à tout instant resurgir dans notre monde et nous anéantir. L'homme est un être fragile, confronté à des puissances monstrueuses contre lesquelles il est pratiquement désarmé. Cette vision tragique et désespérée de l'univers permet à l'écrivain de donner corps à toutes nos craintes et angoisses irrationnelles. En mêlant étroitement réalité et fiction, il arrive à instiller le doute ultime chez le lecteur : et si tout cela était vrai ? En cela Lovecraft est plus qu'un auteur de contes fantastiques, c'est un véritable visionnaire.*»⁵¹

Soit dit en passant, la magazine avoue ici qu'on peut perdre le sens des réalités tout en jouant à ce jeu.

Enfin, voici un exemple d'annonce pour un *grandeur-nature** de l'Appel de Cthulu :

«*Les Nouveaux Seigneurs de la Ravoire organisent la II^e Nuit de Cthulu, une soirée amicale autour de l'Appel de Cthulu, dans un lieu secret, propice à l'effroi ...*»

Stormbringer

Tiré d'une série de romans de M.Moorcock, ce jeu contient de nombreux éléments ayant trait aux créatures démoniaques. Par exemple, tout l'univers de Stormbringer repose sur un dualisme Loi-Chaos où la magie est prépondérante, et où les démons sont omniprésents. On y trouve des invocations de démons, des démons liés à certains objets (par exemple, l'épée Stormbringer est une épée-démon !), des démons de transport, etc.

Le magazine *Casus Belli* donne aux maîtres de jeu cet étonnant conseil :

«*Mettez-vous dans la peau du diable !*»

ou même encore :

«*N'oubliez pas ce que dit le proverbe : Il n'y a pas de cuiller assez longue pour souper avec le diable!*»⁵²

Il est conseillé de donner des personnalités originales aux démons que les joueurs vont invoquer, de leur donner un caractère dominant, etc.

Bref, le joueur qui veut essayer ce jeu de rôles se trouvera confronté à un univers truffé d'esprits, de magie et de créatures diaboliques.

Nous avons déjà évoqué les dangers du fait de jouer avec les démons.⁵³

⁴⁹ Tiré du *Casus Belli* No.48 p.28 sur INS/MV

⁴⁸ Voir le sous-chapitre 4.4 *Le manque ou l'absence d'intérêt pour Dieu, voire le rejet des valeurs Bibliques*, p.25.

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 certains d'entre eux sont plus qu'évocateurs, tant sur le point de vue de la violence, de la perte du sens des réalités que de la fascination du mal ou de théories spirituelles douteuses :

- Les immortels de Paris-ouest,
- L'esprit vagabond,
- Le cercle de l'Ultime,
- La Confrérie de la Lune noire,
- Alteratio-Realitatis,⁵⁴
- La compagnie des Loups,
- La Mare aux Diables,
- La Compagnie des Dragons,
- Amphère,
- Hommes & Démons,
- Arcanes et Archanges,
- La Confrérie Boucherie Intellectuelle, etc.

Certains de ces clubs organisent de grandes rencontres de jeu de rôles, qu'on appelle en général *conventions de jeux de rôles*. De telles rencontres ont eu lieu dans les années 80 sur la Côte lémanique, et portait les noms *Les chemins de l'Enfer* ou *L'ombre du D.* et, il y a quelques années, à Lausanne.

Maintenant encore, des conventions sont régulièrement organisées à Yverdon et à La Tour-de-Peilz (une fois par an). La cinquième convention romande de jeux de simulation s'est déroulée les 13 et 14 novembre 1993 à Yverdon-les-Bains et l'on dénombrait, à ce moment, plus d'une quarantaine de clubs rassemblant plus de 600 membres en tout. Ces clubs sont regroupés sous le nom de la FIL (Fédération d'Information Ludique). L'un de ses membres place le nombre de joueurs romands en 1993 entre 3000 et 5000.

5.2 A propos des grandeur-nature

Nous avons déjà abordé ce concept. Nous voulons maintenant considérer certains aspects.

Les lieux de ces jeux sont généralement, eux aussi, évocateurs, comme par exemple :

- Le site troglodyte du Barry, près de Bollène en France,
- Les vieux châteaux médiévaux (ex: forteresse de Champtoceaux, à 30 km de Nantes),
- Les ruines
- Les forêts,
- Le Vercors, les vallons encaissés, ou d'autres gorges.

Même remarque pour les titres de ces parties :

- Le diable à tête couronnée (GN médiéval-diplomatique),
- La geste de la bête cruelle (GN médiéval-fantastique),
- L'avènement d'un nouveau monde (GN féerique),
- Le prix du sang,
- Par l'anneau d'Allah (GN sur le thème des Mille et Une nuits),
- La Reine des ténèbres.

Pour les organisateurs et scénaristes, on insiste sur le fait de ne pas négliger les effets d'horreur. Par exemple, de se procurer une tête de mouton aux abattoirs, et de la badigeonner de peinture phosphorescente ! De quoi avoir la peur de sa vie dans une forêt dense en pleine nuit !

⁵⁰ Tiré du *Casus Belli* No.

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

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

Nous pourrions vous citer beaucoup de titres mais nous ne nous limiterons qu'aux plus connus.

- **Willow** de Ron Howard.
- **Conan le Barbare** de John Millius.
- **Princess Bride** de Rob Reiner.
- **Le dragon du lac de feu (*Dragonslayer*)** de Matthew Robbins.
- **Gor** de Fritz Kiersch.
- **Dar l'invincible (*The Beastmaster*)** de Don Coscarelli
- La Trilogie de **La Guerre des étoiles (*Star Wars*)**, etc.

La plupart de ces films (ainsi que d'autres encore) reprennent le monde médiéval-fantastique, avec tout ce qu'il comporte comme dualité bien-mal et comme fascination du mal⁵⁷. Certains films évoquent la toute puissance et le pouvoir de l'homme sur son environnement, sur d'autres gens et même sur des divinités. D'autres ont une morale tronquée (généralement à tendance New-Age) qui ressort de toute l'histoire.

Il est capital pour les croyants de discerner ce qui peut être vu de ce qu'il ne vaut mieux pas voir pour ne pas être ébranlé dans leur foi. Nous insistons sur le verbe valoir, car nous ne voudrions pas encourager une forme quelconque de légalisme, qui paralyserait toute personne qui en serait victime. Le chrétien est libre, mais il se doit de se demander ce qui est le mieux pour lui, et pour sa santé spirituelle.

5.3.2 Dans les jeux vidéos

Quelques titres :

- **Sorcellerie**, sur Apple II
- **The Bard's Tale**, entre autres, sur Commodore 64
- **Dungeon Master**, sur Amiga
- La saga des **King Quest**, sur Amiga, puis PC
- La saga des **Ultima**, sur Apple II, Commodore 64, puis, maintenant, PC
- **Diablo**, sur PC
- etc, etc, etc.

Les jeux de rôles sur ordinateur se sont tellement multipliés qu'il est impossible de tous les nommer ! La plupart de ces jeux comprennent tous les ingrédients utilisés dans les scénarii de jeu de rôles, à savoir : magie, monstres, démons, divinités, violence, fascination du mal, etc.

⁵¹ Tiré du *Casus Belli* No. 54 p.68-72

⁵² Tiré du *Casus Belli* No. 54 p.74-77

⁵³ Se référer aux sous-chapitres 4.3.1 *Créatures démoniaques*, p.22 et 4.3.2 *L'invocation de démons ou de divinités*, p.23.

A propos des logiciels *Ultima* :

- Dans *Ultima IV*, nous trouvons un très grand nombre de symboles et des doctrines à tendance hindouiste ou orientale : exhortations à la méditation, des *mantras** réels utilisés dans l'Hindouisme, etc.
- D'autre part, le symbole "Ankh"⁵⁸ est sur tous les modes d'emplois, cartes et boîtes. Il joue d'ailleurs un rôle prépondérant dans le scénario du jeu.

Par ailleurs, il n'est pas rare de découvrir avec stupeur que certains jeux vidéo (sur consoles, PC ou dans les salles de jeux) paraissent innocents à première vue, mais contiennent un certain nombre de symboles et doctrines occultes. Par exemple, un de nous a joué à un jeu qui se termine en un combat mortel entre son personnage et un démon. Dans ce jeu ce démon se nommait Lucifer⁵⁹ ! Et après l'avoir vaincu, celui-ci revenait à la vie et avalait les personnages qui se retrouvaient dans son ventre !

5.3.3 Dans des bandes-dessinées et des romans

Nous trouvons dans la littérature beaucoup d'ouvrages et bandes-dessinées, avec ou sans dessins ayant pour cadre l'univers médiéval-fantastique avec tout ce que cela entraîne.

Nous avons déjà parlé de la saga de romans *Dragonlance*, dont les auteurs travaillent pour la TSR inc. Mais de nombreux écrivains et dessinateurs s'inspirent de cet univers pour en tirer leur propre livre ou bande-dessinée. Citons par exemple : *Marada*, *Les chroniques de la Lune noire*, *Les épées de Lankhmar*, etc.

5.4 Un exemple de l'ampleur de l'expansion des dangers spirituels

Lors de la préparation de cet exposé, en novembre 1993, nous sommes allés à la librairie Payot de Lausanne (où nous nous fournissions en matériel de jeu de rôles lorsque nous en jouions) pour voir quels jeux y étaient en vente à ce moment-là.

Nous y avons tout d'abord découvert des extensions pour le jeu *In nomine satanis/Magna Veritas* et des produits de ce genre. Cela nous a donné l'impression que les dangers spirituels augmentent, car nous ne trouvions pas ce genre de choses, à l'époque où nous jouions.⁶⁰

Mais ce qui nous a le plus frappés fût le tract d'*Arcadium*, «*l'association des Nephilims*» (reproduit aux pages 35-36 ci-dessous), que nous avons ensuite découvert par hasard sur un rayonnage. Ne sachant pas de quoi il en retournait, nous avons pris connaissance du tract en question ... pour notre plus grand étonnement.

Nephilim est un jeu de rôles assez récent. Le tract déclare d'emblée que l'occulte en fait partie intégrante, lorsqu'il le présente comme «*le jeu de rôle de l'occulte contemporain*» qui fait découvrir «*la face cachée de notre monde, son côté magique et occulte*».

Une citation de la Bible est même utilisée pour présenter ce jeu !

Nous avons alors étudié cette "citation" : Genèse 6:4 est rendu, dans la traduction Segond, par «*Les géants étaient sur la terre en ces temps-là* ». Le terme traduit par "géants" est effectivement Nephilim (ce terme est aussi employé en Nombres 13:33). La Bible Thompson indique au sujet de ce mot qu'il signifie littéralement «*ceux qui sont tombés (probablement du ciel)*», ce qui est passablement éloigné de ce que le tract dit au sujet des Nephilim !

Quant au début de la citation («*En ces temps-là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eût quitté le paradis;...*»), il ne s'apparente au début de Genèse 6 que de manière assez éloignée.

Mais le tract va encore plus loin, lorsque l'association *Arcadium* se présente, et propose ni plus ni moins à ses membres de se livrer à des recherches sur l'occulte en Suisse (lire le tract au chapitre *Les recherches occultes*). Il s'agit ici de l'occultisme dans la *réalité*, et non plus d'un jeu.

⁵⁵ Tiré du *Casus Belli* No.76 p.6-8

⁵⁶ Tiré du *Casus Belli* No.76 p.6-8

⁵⁴ i.e. «Autre réalité»

Encore une remarque : la fin du tract mentionne le nom d'une personne à qui écrire «pour toutes informations». Il se trouve que Marc, l'un de nous trois, a connu cette personne :

«C'est avec lui que j'ai joué quelques-unes de mes premières parties de Advanced Dungeons & Dragons. Il avait l'habitude de se créer des personnages surpuissants et de jouer au jeu de rôles de manière plutôt particulière pour moi. Il ne semblait avoir aucun attachement pour ses personnages, si bien que j'ai toujours pensé qu'il jouait de manière "inoffensive", en tout cas psychologiquement parlant. C'est dire si ma surprise a été grande de voir son nom en bas de ce tract.

Bien sûr, certains répondront qu'il ne faut pas tout prendre au premier degré, que ce n'est qu'un jeu, qu'ils cherchent à faire de la provocation, etc. Mais n'y a-t-il pas certaines limites à ne pas dépasser ? Lorsque la Bible dit qu'il existe réellement des forces occultes, ne peut-on pas s'inquiéter au sujet de gens qui font à ce point intervenir l'occultisme dans leurs jeux, et poussent même le "ludisme" jusqu'à faire des recherches sur l'occultisme dans la réalité ? La Bible ne dit-elle pas que de telles personnes courent des risques en se livrant à de telles pratiques ? N'y a-t-il donc pas lieu de prévenir des excès et des dangers où peut mener le jeu de rôles ?»

Pour conclure ce chapitre, nous avons à coeur de citer ce verset que le Seigneur Jésus a dit à ses apôtres avant d'être trahi puis crucifié :

«... Prenez garde que personne ne vous séduise...»

Evangile selon Matthieu 24:4

6. DEUX EMISSIONS DE TELEVISION **SUR LE JEU DE ROLES**

En 1994-95, deux émissions consacrées, du moins en partie, au jeu de rôles sont passées à la télévision. Il s'agit de l'émission *Zone Interdite*, diffusée sur M6 et de l'émission *Bas les Masques*, diffusée sur France 2. Il faut dire que, durant les années 1993-94, des événements en rapport avec le jeu de rôles se sont bousculés à travers toute l'Europe :

- En France :
 - à Amiens, un jeune lycéen s'est tiré une balle dans la tête
 - à Ortez, une autre lycéen a été retrouvé pendu dans la cour de son Lycée
- En Espagne, à Madrid, deux rôlistes ont assassiné un passant
- En Suède, à Vuges deux étudiants ont assassiné leur meilleur ami

Les deux émissions racontent, entre elles deux, tous ces cas. Certains articles de presse corroborent ces faits.⁶¹ Nous allons vous les exposer de manière suivie, d'après ce que ces émissions en disent, sans faire de commentaires. Nous laisserons aux lecteurs le soin de faire des rapprochements avec ce que nous disons dans cette brochure, ainsi qu'avec leur propre expérience de roliste, s'ils en ont une. A la fin du chapitre, nous étudierons les principales similitudes entre notre expérience et celles racontées dans les émissions.

(Nous avons volontairement changé les noms.)

6.1 En France

6.1.1 A Amiens

Le 14 fév.94, Sébastien, un lycéen, s'est tiré une balle dans la tête au lycée d'Amiens. Il jouait au jeu de rôles depuis plus d'un an. La personnage qu'il incarnait était très violent : c'était un exterminateur, quelqu'un qui tue des gens extrêmement souvent et facilement.

Les émissions montrent toutes les deux des dessins que Sébastien a faits lorsqu'il jouait. Ceux-ci sont tous teintés d'une atmosphère violente et ésotérique : personnages nus et ensanglantés, d'autres poignardés, ou encore un pentagramme avec une femme nue à l'intérieur. Les parents disent que l'on pouvait y voir des personnages plus au moins malfaisants et sataniques, ainsi que de la violence, du sang, et beaucoup de combats.

Les parents se questionnent : Sébastien avait-il perdu le sens des réalités ? Ou alors est-ce que son personnage, trop violent, l'aurait finalement dégoûté, au point qu'il veuille mettre fin à ses actes ? Son frère a dit aux parents: «Son personnage est entré dans un appartement à Amiens et a dépecé tout le monde.» Or, dans le jeu, pour mettre fin aux actes d'un personnage comme le sien, il faut le tuer. A-t-il, voulu détruire son personnage en se tuant lui-même, sans se rendre compte que, dans la réalité, il n'avait qu'une vie ?

Ses parents affirment que Sébastien n'était pas du tout suicidaire et qu'il leur parlait facilement. Il leur parlait de ses parties et leur montrait ses dessins, qui effrayaient ses parents, de par leur aspect morbide. Mais, alors, Sébastien les rassurait, avec humour. Il n'était pas le reflet de ses dessins. Les parents ne s'expliquent pas son suicide.

Sur le jeu de rôle, les parents affirment :

- que tous les personnages du groupe de jeu de rôles de Sébastien, avaient des personnages armés jusqu'aux dents. Ils avaient, d'autre part, fait des fiches techniques d'armes très précises.
- «*Les jeux auxquels s'adonnent tous ces adolescents ... ont des noms comme : Occulte, Armes, Killer. Ce sont tous des jeux avec des connotations plus que maléfiques, ... meurtrières, enfin tout ce qu'on peut imaginer de mauvais.*»
- qu'il ne veulent pas interdire le jeu de rôles, mais avertir les autres parents de conseiller, contrôler et surveiller les jeux de rôles auxquels jouent leurs enfants, pour éviter les dérapages de ce genre. Eux, par exemple, n'auraient jamais deviné que la situation tournerait ainsi. Au départ, ils avaient même confondu "jeu de rôles" avec "jeu drôles".

⁵⁷ Se référer au sous-chapitre 4.2 *L'univers médiéval-fantastique*, p.22

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 tout à fait normal. Il n'avait aucun propos morbide. Ses parents n'ont absolument rien su de son état. Tout a été découvert après, dans les nombreux écrits qu'il a laissés.

Jérémie avait un personnage supérieur, au comportement et à l'intellect parfaits.

Dans la vie réelle, il s'était contraint à une discipline spartiate. Il se restreignait de manière à ce que ses comportements ne soient pas remarqués de l'entourage. Ses parents ont trouvé une lettre, où il explique qu'il pouvait se retenir d'éternuer et de bailler sans qu'on s'en aperçoive.

D'autres part, ils ont trouvé aussi des objets très morbides :

- des photos de Jérémie dans un cercueil, ou dans un caveau. Il semblait qu'il avait pris l'habitude d'aller visiter les cimetières avec des amis rôlistes.

- des films vidéo que Jérémie et ses amis avaient tourné : on y voit l'intérieur d'une maison poussiéreuse, avec des vieux meubles, des débris, un lustre enflammé qui se balance, bref une atmosphère sinistre, le tout sur un fond musical plus qu'oppressant.

- des lettres :

- une dans laquelle il déclare : *«Le problème est que les jeunes sont facilement influençables, et lorsqu'ils tombent devant une ou plusieurs fortes têtes, ils sont hypnotisés et suivent ces sortes de maîtres spirituels. J'ai l'impression d'être de la glaise molle devant un potier, devant certains esprits forts.»*

- Une sorte de pacte, qui se trouvaient à ses pieds, lorsqu'il s'est pendu. Il contenait des signes très ésotériques, était signé du sang de Jérémie, et le co-signataire était le 666 !⁶²

Ses camarades affirment cependant qu'il avait, paraît-il, un malaise profond. Une personne lui avait même proposé de voir un psychiatre, ce qu'il a refusé.

Cependant, Jérémie était probablement conscient de son état. Ses parents, en effet, ont découvert des documents qui montrent qu'il faisait des recherches sur les névroses, sur la schizophrénie.

Sa mère déclare :

- «Méfiez-vous du jeu de rôles. Car, dit-elle, à l'âge de l'adolescence, on n'a pas de personnalité affirmée, on est en recherche de sa propre identité. N'allez pas endosser la personnalité d'un autre, car, après, on ne peut plus s'en défaire»

- qu'un des dangers du jeu de rôles est que, à l'inverse des jeux d'enfants, du cinéma, ou des autres jeux, il n'a pas de limite dans le temps. Cela fait qu'on y revient, qu'on le perfectionne, qu'il n'a pas de fin, ce qui entraîne une sorte de conditionnement.

- que Jérémie avait perdu toute son identité. Il n'était plus qu'un écorce investie par son personnage.

- a-t-il, en se tuant, voulu en fait tuer son personnage ?

- qu'elle est contre les jeux de rôles. Selon elle, on peut assouvir son imagination ailleurs, par exemple dans les arts.

Son père accuse le jeu de rôles et déclare :

«La corde y était depuis la veille, ils avaient répété la scène la veille. Je suis sûr qu'il s'était pris au personnage. Les derniers courriers, les dernier dessins qu'il faisait, il s'identifiait à un personnage. A la fin, peut-être qu'il ne voulait plus, qu'il voulait arrêter. D'après sa copine, il ne voulait plus le faire, il voulait arrêter, il voulait sortir du jeu. Peut-être que c'est pour ça qu'il fallait qu'il finisse comme ça, pour pouvoir sortir du jeu. Et il paraît qu'on ne sort du jeu que par la mort.

J'ai préservé mon fils de la drogue, de l'alcool, du tabac. Je craignais les accident de la route, les boîtes de nuit. Je le préparais à affronter tout cela, mais ça, je l'ignorais totalement. Je connaissais mon fils, mais pas assez bien. Il se confiait pas sur tout. Il avait son jardin secret, et j'ai pas su y aller.»

⁵⁸ Voir chapitre 4.6, *Les symboles occultes*, page 26

6.2 En Suède

Le 20 novembre 1994, à Vuges, en Suède, deux adolescents de 16 et 17 ans tuent leur meilleur ami, en lui fracassant le visage à coup de pierres et de planches.

Leurs copains de classes ne comprennent pas, car il y avait une entente complète entre ces trois amis.

L'enquête a montré que les trois étaient passionnés par le jeu de rôles. Deux d'entre eux, qui étaient frères, avaient un physique ingrat et un accent hongrois prononcé. Leur victime, Stéphane, était gros et avait des lunettes peu avantageuses. Ces "défauts" leur ont entraîné le rejet et la moquerie de la part des autres.

Ce rejet auquel ils devaient tous faire face les a tous les trois rapprochés. Il s'évadaient dans le jeu de rôles auxquels ils jouaient chaque week-end. Un des deux frères, le plus jeune, était le MJ. Il se définissait comme «*un sociopathe dénué de sentiments ayant le profil idéal du tueur de masse.*»

Un autre jeune témoin : «*Ca devenait incontrôlable. Il y avait de plus en plus de violence dans les rapports avec eux, surtout avec le petit frère (le MJ). Moi, par exemple, je ne pouvais plus jouer de rôle, quand on jouait ensemble*»

Un jour Stéphane, la victime, a changé son habillement, pour ne plus être différent des autres camarades de l'école. En quelque sorte, il est revenu dans le rang. Pour les deux autres rôlistes, c'était une trahison: ils l'ont tué. Aucune des deux victimes ne regrette. Tout au plus, le petit frère dit qu'il regrette de ne pas s'y être pris différemment.

La conclusion du rapport d'enquête psychiatrique a établi que les deux les frères s'étaient évadés dans un univers criminel imaginaire, créé par le jeu de rôle, «*où l'on se distingue à sa façon horrible de tuer les gens*». Le petit frère, perdu dans ce monde imaginaire, aurait perdu la distance, et n'aurait pas eu suffisamment de contact avec des adultes pour le ramener à la réalité. Les deux frères ont été condamnés à six ans de prison chacun, la plus lourde peine infligée à des adolescents de cet âge.

Une dame, dans l'école, affirme que, aussi longtemps que des adolescents joueront à ce genre de jeu, sans surveillance adulte, pour les détourner de cette voie, il faudra s'attendre à voir ce genre d'histoire se répéter.

6.3 En Espagne

A Madrid, le 30 avril 1994, deux étudiants ont assassiné un passant qui ressemblait à un personnage d'un de leurs scénarios.

Un de leurs copains d'école déclare qu'ils étaient des étudiants ordinaires et que leur acte a été très difficile à croire. Mais le journal intime d'un des deux étudiants montre la confusion qui régnait dans son esprit : «*Le type avait une tête étrange. A la lumière de la lune, on a contemplé notre première victime. On a souri, et on s'est donné la main*»

6.4 Il a arrêté de jouer

Les deux émissions nous montrent aussi Philippe, un jeune Français de vingt ans, étudiant en droit, qui, lui, a arrêté net le jeu de rôles, après y avoir joué pendant plusieurs années.

Il a d'abord commencé par lire des *Livres dont vous êtes le héros*. Puis, vers 11-12 ans, il s'est dirigé vers les jeux de rôles. «*C'est là, dit-il, que ça commence à devenir dangereux*» Il avait, à l'époque, conscience d'un certain danger, en jouant, mais le goût du jeu était plus fort. Et, comme tous ses amis jouaient, il poursuivait. De plus en plus, il se coupait des autres, et se refermait sur des amis rôlistes.

Peu à peu, il ne se concentrait plus à l'école, n'écoutait plus les enseignants. Il vivait, dit-il, des aventures tellement passionnantes, que c'était dur de revenir à la réalité.

Ses personnages étaient plutôt rusés, pas maléfiques, mais plutôt manipulateurs.

Il était croyant convaincu, et était attiré par la religion, et la métaphysique. Cela s'est accentué avec le jeu de rôles, car, dit-il, on y parle beaucoup de bien et mal.

Les jeux de rôles sont dangereux

Pendant une partie, une nuit, il a "basculé" : il sentait que ses soupapes de sécurité allaient exploser. Alors, il a fait se réfugier son personnage dans une église. Mais les forces du mal sont entrées dans l'église, et ont pris la place du Christ. Il s'est vu, à ce moment, lui, le joueur, dans l'église, et s'est dit en lui-même : «Je ne suis en sécurité nulle part». Alors, il a commencé à avoir peur du noir, peur de sa mère, peur des églises, alors qu'il aimait avant y prier. Il n'arrivait plus à discerner le vrai du faux, ce qui était le jeu, et ce qui ne l'était pas.

A ce moment, sa mère a lu, dans un journal, l'histoire d'un crime où on a soupçonné les jeux de rôles. Ce n'était pas le cas, mais cela l'a quand même alertée. Philippe, lui-aussi, sentait qu'il devait arrêter : d'abord, à cause des conséquences de l'histoire de l'église, mais encore parce que ses résultats scolaires descendaient en flèche et qu'en plus, il se marginalisait de plus en plus des non-rôlistes.

De plus, quelqu'un lui a fait des reproches sur sa personnalité. Cette personne lui a dit en substance : «Peut-être que tu es très bon dans le jeu de rôles, mais dans les relations humaines, t'es vraiment nul.»

Ces conséquences ont fait qu'il a arrêté de jouer, et qu'il a suivi un traitement d'un an et demi avec le Dr. Abrgall, un psychiatre.

Pour lui, arrêter le jeu de rôles voulait dire revenir à une vie moins passionnante, car dénuée de ces évasions. En plus, cela revenait à quitter tous ses amis qu'il avait rencontrés depuis 4-5 ans, les seuls qu'il avait. Et il craignait de créer des contacts avec des non-rôlistes, qu'il ne connaissait pas du tout. «*Seul, on ne pas peut arriver (à faire tout ça)*», déclare-t-il.

Sa mère :

- ne souhaite pas l'interdiction des jeux de rôles, car, selon elle, tous les adolescents ne réagissent pas de la même façon. Ces extrêmes sont quand même des exceptions. C'est aux parents, selon elle, de déceler les problèmes de leurs enfants. Ce qui l'a alerté chez son fils était qu'il était devenu peureux, avait peur de la nuit. Par ailleurs, il avait souvent le regard dans le vague. A ce moment, dit-elle, il ne faut pas se dire «ça va passer», mais contacter des médecins.

Selon Philippe :

- Le jeu de rôles est violent : on y imagine des morts violentes, on décapite des personnes, on les mutile, c'est monnaie courante. On y voit constamment de la violence, donc on la banalise. On peut alors tout à fait en arriver au suicide ou au meurtre «*Si on bascule carrément, si on se prend pour son personnage, qu'on se voit réellement dans le jeu. Je ne vois pas quel est le garde-fou qui pourrait nous arrêter.*»

- Le jeu de rôles cristallise les problèmes, les met en lumière. Les problèmes existent avant. Pour lui, il s'agissait de problèmes existentiels, et de complexes sur sa minceur.

- Le jeu de rôles peut être dangereux pour des personnes fragilisées.

Le Dr. Abgrall, qui l'a soigné, est neuropsychiatre et spécialiste de manipulation mentale.

Il affirme que :

- Les symptômes d'un dérapage dû au jeu de rôles sont : marginalisation, délire, hallucinations, rupture avec le réel : replis sur soi, perte de communication avec l'environnement. Mais le problème est que, lorsqu'on voit les symptômes, *l'état pathologique a déjà commencé.*

- Il a peu de demandes de la part de jeunes, mais beaucoup de "récupération" de dégâts. Selon lui, la demande est rare, car le dépistage est souvent fait *après* la bascule, quand des gens sont dans les délires, les psychoses. Il faut alors les récupérer comme des malades psychiatriques graves. Avec certains de ses patients, il n'a découvert parfois que très tard que les psychoses étaient dues au jeux de rôles.

- Dans le discours de Sébastien, au début de son traitement, il y avait une omniprésence des idées de mort. Il vivait en permanence avec des idées comme : Satan, les ténèbres, tout ce qui était morbide. Il n'arrivait plus à percevoir réalité, voyait toujours des forces maléfiques, chez tout le monde. Il était dans un état de début de maladie mentale grave.

- Si Sébastien n'avait pas bénéficié d'une conjonction d'éléments favorables, il aurait passé dans la folie, même si cela n'aurait été que passager.

- Les adultes peuvent déraiper aussi. Il connaît des jeunes adultes qui ont dérapé, et qui ne pourront pas être rattrapés. Plus un individu est fragilisé par une période de sa vie (adolescence ou déprime), plus il a envie de s'évader dans un autre personnage.

- «Lorsqu'un adolescent se lance dans ce type de jeu, socialement acceptable, parce qu'on ne voit pas de l'extérieur. La transition vers la maladie mentale peut se faire brutalement, sans que personne ne s'en rende compte»

- Il ne faut pas interdire tous les jeux de rôles, mais il faut les sélectionner (comme la littérature ou le cinéma)

- La fascination pour d'autres vies dans le jeu de rôles vient de la société angoissante dans laquelle nous vivons. On nous y présente le présent et le futur de façon noire. Les systèmes de références (religion, famille, ...) ont éclaté.

Cela entraîne qu'il y a peu de refuge dans le réel, donc, que les gens cherchent plus facilement refuge dans l'imaginaire, notamment du jeu de rôles. Cet imaginaire-là est pauvre, mais très gratifiant : on incarne des personnages surhommes. On se propose de se rassurer à travers ces individus. Mais ceux-ci correspondent pas au besoins du quotidien.

6.5 Autres points de ces émissions et commentaire

Au sujet de l'identification :

- Les exemples de Jérémie et de Sébastien nous montrent qu'un cas d'identification n'est pas toujours visible. Le Dr. Abgrall va même plus loin, en indiquant que, si des problèmes sont visibles, le rôliste a *déjà* dérapé. Cela corrobore ce que nous avons dans le chapitre 2 : une personne perturbée par le jeu de rôles ne l'admet souvent pas.

- Une des émissions montre des grandeur-nature organisés pour l'entraînement des GI américains. Des "acteurs" de ces entraînements déclarent : *«Au départ, tout le monde trouve ça plutôt amusant. Tout le monde prend ça pour un jeu. Et puis très très vite, chacun rentre dans la peau de son personnage, et ça devient très sérieux».*

D'autre part, dans un grandeur-nature de jeu de rôles, le rédacteur en chef de Casus Belli déclare, en substance : *«Dans nos grandeur-nature, on a des cellules pour éviter le point de non-retour, pour dire (aux joueurs qui dérapent) : fais gaffe, t'es au bord du ravin. C'est fini.»*

Enfin, Didier Bourdon, invité d'une des émissions, en répondant à la question «Cela arrive-t-il que vous ayez de la peine à vous défaire d'un rôle ?», dit que, pour lui, le plus dangereux est au théâtre, vu qu'il y a une représentation chaque soir. Il dit qu'on peut en sortir fragilisé.

Si un si court laps de temps fait que tous sont dans leurs rôles, n'y a-t-il pas de très grands risques de dérapages dans des parties de jeu de rôles, où il n'y a aucune limite dans le temps ?

Un MJ interrogé déclare : *«Toute activité ludique comporte des risques. ... Je pense que le problème n'est pas dans le jeu de rôle, il est dans tête de certains adolescents fragiles, qui, s'ils ne jouaient pas au jeu de rôles auraient une autre activité qui serait tout aussi destructrice pour eux.»*

Mais, nous le redisons, comment être sûr de ne pas être une personnalité fragilisée ?

Au sujet de la fuite devant la réalité

- Un rôliste déclare : *«Quand on fait une partie de jeu de rôles, on est libéré un petit peu de toutes les pesanteurs de la vie quotidienne. On n'est plus le jeune homme qui a des problèmes dans ses études, qui ... qui a dit problème avec ses parents. On devient un chevalier, on a un pouvoir sur les autres, on a un pouvoir sur la société. Et après, c'est très dur quand on referme son classeur de se dire : voilà, je suis redevenu Philippe K., ... je suis à la fac, je suis un peu oppressé par ce qui m'entoure. C'est vrai que il peut y avoir ce phénomène-là.»*

Au sujet de la fascination du mal

- Dans le discours de Philippe, il y avait une omniprésence des idées de mort. Il vivait en permanence avec des idées comme : Satan, les ténèbres, tout ce qui était morbide.

Effet du jeu de rôles

- Lorsque l'on voit Philippe, qui était de plus en plus renfermé par le jeu de rôles, ou les trois étudiants de Suède, qui tuent leur ami parce qu'il se réintègre dans le système. Lorsque l'on voit encore que, dans beaucoup de groupes de rôlistes, on parle un véritable "langage d'initié", peut-on vraiment dire, comme certains, que le jeu de rôles ouvre l'esprit, ouvre aux autres et supprime la timidité ?

Les jeux de rôles sont dangereux

6.6 Similitudes avec notre expériences

Ces deux émissions n'ont pas manqué de nous faire faire des rapprochements avec notre expérience. Voici quelques-unes de ces similitudes.

Emissions	Notre expérience
<ul style="list-style-type: none"> Le groupe de Sébastien avait des personnages tous armés jusqu'aux dents, ainsi que: «des fiches techniques d'armes très précises» 	<ul style="list-style-type: none"> Nous étions aussi armés jusqu'aux dents. Nous, et surtout Patrice, faisons aussi beaucoup dans le détail. D'où plus d'une fiche technique ...
<ul style="list-style-type: none"> Jérémie qui n'était plus qu'une écorce vide, investie par son personnage. La mère de Jérémie dit : «A l'âge de l'adolescence, on n'a pas de personnalité affirmée, on est en recherche de sa propre identité. N'allez pas endosser la personnalité d'un autre, car, après, on ne peut plus s'en défaire.» 	<ul style="list-style-type: none"> Gilles affirme : «(Tous mes personnages) ont la même psychologie. <i>Cette personnalité commence à supplanter la mienne</i>». <i>Chapitre 2, Dangers psychologiques, à la page 15</i>
<ul style="list-style-type: none"> En Suède, il s'évadaient dans le jeu de rôles auxquels ils jouaient chaque week-end. 	<ul style="list-style-type: none"> Tous nos week-end étaient pris par le jeu de rôles.
<ul style="list-style-type: none"> Les Livres dont vous êtes le héros ont été un tremplin vers le jeu de rôles pour Philippe. 	<ul style="list-style-type: none"> Ce fut aussi le cas pour Marc et Gilles. <i>(Voir chapitre 7, Notre Témoignage, p.43)</i>
<ul style="list-style-type: none"> Pour Philippe, arrêter le jeu de rôles voulait dire revenir à une vie moins passionnante, car dénuée de ces évasions. 	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque nous avons cessé le jeu de rôles, nous avons eu beaucoup de peine, dans un premier temps, à trouver d'autres activités, car le jeu de rôles avait monopolisé tout notre temps et nos loisirs.
<ul style="list-style-type: none"> Philippe ne se concentrait plus à l'école, et n'écoutait plus les enseignants. 	<ul style="list-style-type: none"> Gilles et Patrice rêvaient du jeu de rôles pendant leurs cours, tellement leurs facultés étaient aspirées. Cela a entraîné la dépendance, l'identification et la fuite devant le réel.
<ul style="list-style-type: none"> Philippe vivait, dit-il, des aventures tellement passionnantes qu'il lui était dur de revenir à réalité. 	<ul style="list-style-type: none"> Patrice : «Il (l'univers médiéval-fantastique) me convient tout à fait. Il est parfait, la balance est bien proportionnée et les gens ne sont pas aussi c.... qu'aujourd'hui.» <i>Chapitre 2, à la page 14, réponse de 1) à la question b)</i>
<ul style="list-style-type: none"> Philippe était attiré par la religion, et la métaphysique. Cela, dit-il, s'est accentué avec le jeu de rôles, car on y parle beaucoup de bien et mal. 	<ul style="list-style-type: none"> Pour Marc et Patrice, le jeu de rôles a été l'occasion de parler des pouvoirs du subconscient et de certains aspects du spiritisme et de l'hypnose, qu'ils auraient volontiers pratiqué, s'ils en avaient eu l'occasion.
<ul style="list-style-type: none"> Philippe était angoissé et n'arrivait plus à discerner le vrai du faux, ce qui était le jeu, et ce qui ne l'était pas. 	<ul style="list-style-type: none"> Nous avons des angoisses en rentrant chez nous, après nos parties de jeu de rôles. Patrice était tellement dans son personnage, qu'il était sûr qu'il existait réellement mais dans une autre dimension.
<ul style="list-style-type: none"> Quelqu'un a fait remarquer à Philippe que dans le jeu de rôles, il était bon, mais pas dans les relations humaines. 	<ul style="list-style-type: none"> Marc, lorsqu'il a arrêté le jeu de rôles, semblait étrange et presque antipathique pour les camarades de sa nouvelle classe.
<ul style="list-style-type: none"> Pour Philippe, arrêter le jeu de rôles revenait à quitter tous les amis qu'il côtoyait depuis plus de quatre ans, les seuls qu'il avait. 	<ul style="list-style-type: none"> Ce fut le cas pour Marc qui, lorsqu'il s'est fait expulser du groupe de jeux de rôles s'est littéralement retrouvé tout seul.
<ul style="list-style-type: none"> Philippe dit qu'il lui fallait quelqu'un pour lui dire : «Tu pars en vrille. Arrête, regarde comme t'es, c'est pas ça la vie.» Le rédacteur en chef de Casus Belli déclare : «Dans nos grandeur-nature, on a des cellules pour éviter le point de non-retour, pour dire (aux joueurs qui dérapent) : fais gaffe, t'es au bord du ravin. C'est fini.» 	<ul style="list-style-type: none"> Un ami de Patrice lui à fait exactement la même remarque, après une partie de Donjons & Dragons. Cela peut donc être visible, mais Patrice était, ici, déjà en train de déraiper.
<ul style="list-style-type: none"> Chez Philippe, il y avait une omniprésence des idées de mort dans son discours, ainsi qu'un côté asocial. Jérémie a fait des photos de lui dans des cimetières et des vidéos dont l'atmosphère est oppressante. 	<ul style="list-style-type: none"> C'était aussi le cas de Marc : il entretenait beaucoup d'idées morbides, et n'était pas très sociable avec les non-rôlistes. Toutefois, dans une certaine mesure, le jeu de rôles n'a fait qu'accroître ce qui était déjà en lui, peut-être aussi à cause des Livres dont vous êtes le héros.

7. NOTRE TÉMOIGNAGE

Nous avons voulu, dans cette brochure, examiner le jeu de rôles d'un point de vue 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 *Livres dont vous êtes le héros*. Passionné par ces livres, j'en acquis rapidement une assez grande quantité.

En 1984, mon frère, après avoir vu à la télévision un reportage sur *Donjons & Dragons*, acheta ce jeu de rôles. Il s'empressa d'essayer de me faire jouer ... sans beaucoup de succès. Il se mit alors à la recherche de joueurs, et forma un petit groupe de jeux de rôles avec des voisins. Peu après, je me joignis à ce groupe pour jouer quelques parties. Nous avons joué d'abord à *Donjons & Dragons*, puis à *L'Empire Galactique*, un jeu de rôles futuriste, et enfin à *L'Appel de Cthulu*, jeu de rôles-horreur, dont je ne garde pas le meilleur souvenir.

Gilles m'a raconté plus tard que des personnes du groupe lui ont proposé de se joindre à nous, offre qu'il a déclinée.

En 1986, je rencontrai Richard (dont il est parlé dans le chapitre *L'expansion*). Celui-ci nous initia à *Advanced Dungeons & Dragons*.

Plus tard, je quittai ce groupe, lassé d'être joueur, et cherchant à "mastériser" mon propre jeu de rôles (c'est-à-dire jouer au jeu de rôles en tant que maître de jeu).

En 1989, je rencontrai Jean-Noël, qui me présenta Patrice. A nous trois, nous avons commencé à jouer à *Donjons & Dragons*. Plus tard, d'autres personnes se joignirent à notre groupe.

Les premières parties furent plutôt simplettes et courtes (environ 2 heures), mais, petit à petit, encouragés par les magazines de jeu de rôles, nous avons commencé à créer des personnalités pour nos personnages, par souci de réalisme. Nous nous sommes aussi mis à utiliser des musiques de films. Du reste, la durée des parties s'agrandit de plus en plus.

C'est à cette époque que Patrice, très attaché à son personnage de *Donjons & Dragons*, commença à donner des explications des plus farfelues sur le lien qui l'unissait à son personnage (voir *Dangers spirituels*, sur la "5ème dimension"). D'autre part, il m'initia aux théories du Dr. J.Murphy sur les "pouvoirs du subconscient". Murphy utilise des versets bibliques sortis de leur contexte pour étayer une théorie d'autosuggestion et de pensée positive. Je fus enthousiasmé par ses théories ... ce qui allait me retomber dessus pas la suite.

Par ailleurs, le jeu de rôles a aussi été un moyen d'exacerber chez Patrice et moi des envies de pratiquer de l'occultisme. Nous étions attirés par l'hypnose et le spiritisme, que nous aurions pratiqué, si nous en avions eu l'occasion.

A l'époque, pas un seul d'entre nous n'était chrétien.

Dans nos parties, nous faisons assez fréquemment intervenir des pouvoirs magiques, ainsi que des démons, mais d'une manière plutôt "gentillette".

Par la suite, les autres se mirent à acheter leurs propres jeux de rôles, pour pouvoir aussi mastériser. Patrice s'acheta *Rune Quest*, qui eût le plus de succès dans notre groupe par la suite, grâce au talent de Patrice en tant que maître de jeu.

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 compte que, lorsque je permettais que sa femme soit régulièrement enlevée et maltraitée (ou pire encore ...), Patrice était très fortement affecté. Un soir, dans un scénario, la femme de son personnage subit de telles horreurs, que Patrice m'avoua quelques jours plus tard que, ce jour-la, son coeur battait encore à tout rompre lorsqu'il s'était couché, plusieurs heures après la fin du scénario. L'effet fut tel qu'il passa une nuit tourmentée, si bien que, le lendemain matin, il reçut des remarques de la part de collègues de travail concernant son aspect «effrayant».

En 1990, lassé du jeu de rôles (je n'aimais pas être joueur), je quittai le groupe, pour le retrouver un an plus tard.

Lorsque je le réintégrai, une personne de plus en faisait partie : c'était Gilles.

Les parties avaient bien changé : *Rune Quest* était le jeu "vedette". Patrice, qui le maîtrisait, avait énormément progressé : il préparait ses scénarios beaucoup plus minutieusement et ses descriptions étaient beaucoup plus détaillées. Il avait aussi acheté une énorme quantité de musiques de films (dont quelques-unes de films d'horreur, par exemple : *Halloween* ou *le prince des ténèbres*). Ces musiques nous mettaient dans un état de peur et d'angoisse, qui nous accompagnait, même en rentrant chez nous, après la partie.

D'autre part, les personnalités de nos personnages étaient beaucoup plus étendues (Patrice, pour *Mega*, un jeu que je me suis mis à maîtriser à ce moment-la, fit une personnalité de plus de 50 pages pour son personnage !). Enfin, la durée des parties s'était considérablement allongée : de 2 heures, elle était passée à 12 heures de moyenne (nous nous retrouvions le samedi après-midi à 14 heures, et jouions jusqu'à 0-6 heures le dimanche matin).

Les scénarios aussi avaient changé de ton. Ceux de *Rune Quest* auxquels j'assistai étaient particulièrement teintés de démoniaque et d'horreur (par exemple, vision d'une femme violée par un démon). Cela n'avait plus rien à voir avec l'aspect "gentillet" de nos premières parties de *Donjons & Dragons*.

L'été 1991, les relations se tendirent entre le reste du groupe et moi, si bien que je fut finalement exclu en tant que "trouble-fête" et "gâcheur de parties".

Suite à cette exclusion, j'ai éprouvé une quantité de haine et d'amertume que je ne me serais jamais crû capable d'éprouver : pendant environ 2 mois, la première chose à laquelle je pensais le matin était la manière par laquelle je pourrais me venger, et c'est cette même pensée qui m'occupait le soir, jusqu'à parfois m'empêcher de dormir.

Je fus extrêmement mal à cette époque : les jeux de rôles avaient occupé tous mes loisirs et toutes mes relations, si bien que je ne savais plus quoi faire de mes temps libres, et que, sur le plan des amis, je me retrouvai totalement seul. De plus, je redoublais une année de gymnase et je n'avais pas de très bons contacts avec mes nouveaux camarades. En bref, je déprimais ...

Vers le début de l'année 1992, Patrice et Eduard, un autre membre du groupe de jeux de rôles, firent chacun un pas vers Dieu.

En février 1992, Eduard reprit contact avec moi. Nous nous sommes revus, et il se mit à me faire des allusions sur la Bible et sur Dieu.

Un soir, il me demanda en quoi je croyais. Je ne fus pas capable de lui répondre : j'avais beaucoup cru aux théories de Murphy, mais cela s'était retourné contre moi. Ces théories sur la foi et la pensée positive m'avaient davantage emprisonné que fait du bien. Bref, je n'eus rien à répondre à Eduard. Il passa alors le reste de la soirée à me dire de m'intéresser à Dieu, et à Jésus-Christ. Il me laissa finalement chez moi, à regarder les étoiles en pensant : «Est-ce que tout ça n'est pas peut-être vrai ? Et si il y avait quelqu'un ? ... Quelqu'un à côté de qui je suis en train de passer ?».

Plus tard, Patrice et Eduard organisèrent une soirée pour Gilles et pour moi, afin de nous parler de Dieu et de Christ. A l'issue de la soirée, Gilles annonça son désir de se convertir.

Quant à moi, je retins de cette soirée surtout le fait que Dieu pouvait me tirer de tous les problèmes où je me trouvais, et m'offrir une vie nouvelle.

En juin, les vacances d'été commencèrent. J'étais passablement déprimé : j'avais passé des semaines à espérer ces vacances; elle étaient là et je ne pouvais me réjouir : qu'est-ce que j'allais bien pouvoir faire de tout ce temps ?

Un après-midi, ne sachant que faire, je téléphonai à Patrice. Celui-ci me dit qu'il allait à une réunion chrétienne avec Gilles et Eduard. Ne sachant que faire d'autre, et de plus curieux de savoir en quoi consistait cette réunion, j'eus envie d'y aller.

Je m'entends encore demander à Patrice : «Dis, est-ce que les non-convertis peuvent venir à cette réunion ?».

Je n'oublierai pas cette soirée de sitôt : la présentation, d'abord, portait sur l'affranchissement de soi, la nouvelle vie que Christ veut offrir à ceux qui le suivent. C'était pour un peu ce qu'il me fallait entendre !

Mais ce n'était pas tout. Après la présentation, une personne nous invita chez elle. Nous étions une quinzaine de jeunes. L'atmosphère de cette soirée m'avait extrêmement frappé : j'étais un inconnu, c'était la première fois que je venais, je n'étais même pas converti, et pourtant j'étais accepté. De plus, voyant l'ambiance de cette soirée, il me semblait qu'il y avait vraiment de *l'amour* entre toutes ces personnes que je voyais.

A la fin de la soirée, j'ai encore discuté avec Patrice jusqu'à 3 heures du matin. Nous avons parlé de Dieu, de Christ, de la Bible, et avons fini par prier un moment.

A partir de là, je savais que ce n'était plus qu'une question de temps avant que je me convertisse.

Je fis le pas le soir du 12 juillet 1992.

Après cela, j'ai eu encore à découvrir que Dieu n'est pas uniquement Celui qui peut me donner des amis, des occupations et me sortir de mes problèmes, même s'il a fait ces choses au-delà de tout ce que je me serais permis d'espérer. Dieu m'a petit à petit montré qu'il est d'abord Celui qui a donné son Fils pour mourir à ma place, ... pour mes fautes.

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 le temps.

En 1986, je perdis Patrice de vue, et j'ai arrêté d'acheter de ces livres. Durant cette année, des amis d'un copain m'ont proposé de venir faire du jeu de rôles avec eux, mais je n'avais pas donné suite à leur demande.

En 1988, j'entrais en apprentissage et la commença ma période bande dessinées (à ma conversion, ma bibliothèque en comptait plus de 800, contre 350 après ma conversion, en hiver 92). J'en avais pour presque tous les goûts, c'est-à-dire à l'exception du genre horreur.

A cette époque, j'avais déjà un intérêt pour tout ce qui touche à l'étrange, c'est-à-dire :

- Les ovnis.
- La terre creuse.
- Le royaume d'Agartha.
- Les théories tibétaines sur la puissance de l'homme (Lobsang Rampa/voyage astral).
- L'Atlantide.
- Le triangle des Bermudes et celui de la mer de Chine.
- La réincarnation occidentale (Paco Rabanne).
- Les phénomènes paranormaux et parapsychologiques.
- La mythologie gréco-romaine, celtique, égyptienne et germano-scandinave (il est à noter que je connaissais 100 fois mieux la mythologie grecque que la Bible).
- Les interprétations farfelues des livres bibliques (ex: Les ovnis de l'Apocalypse).

De plus, mon père m'a familiarisé, à cette époque, avec des extraits d'évangiles apocryphes, auxquels j'ai été très sensible.

A l'automne 1990, grâce à un énorme concours de circonstances, trop fastidieux à expliquer, je rencontrai Patrice, que je n'avais pas revu depuis 1986. Après une longue discussion, il m'a proposé de faire du jeu de rôles avec lui et un ami commun. Il n'a pas eu besoin d'insister beaucoup pour me convaincre d'accepter (il sait vendre un produit).

Nous nous sommes revus le week-end pour la partie en question chez cet ami commun, et le samedi suivant, nous avons commencé à jouer chez moi. C'est ainsi que commença ma lente descente vers les ténèbres.

J'ai utilisé énormément de personnages sur une courte période (1 an et demi), mais il en est un entre tous avec qui j'avais lié des liens particuliers.

C'était mon premier personnage à Rune Quest, un simple guerrier du nom de Kelmic, qui finit par devenir un puissant prêtre du dieu de la guerre et de la mort, anobli au rang de baron et nommé Kelmic Terrada d'Esperhill-Elderwood. Il m'obsédait.

Au travail, la semaine, sur ma planche à dessin je rêvais à ces futurs exploits. A mon bureau, j'inventais son passé, je concevais ses armes, son blason, son programme d'entraînement, les sorts qu'il allait utiliser. De plus, à chaque nouvelle partie, je devenais un peu plus lui.

J'étais de plus, le chroniqueur du groupe, n'importe quel joueur pouvait me demander n'importe quoi sur un scénario passé, je m'en souvenais mieux que le maître de jeu sans avoir jamais rien écrit. Ceci pour dire à quel point mes facultés étaient aspirées par le jeu de rôles.

A la fin de l'été 1991, nous sentions un changement dans la façon que Patrice avait de concevoir les parties, moins il y avait de sang, mieux c'était. Puis à l'automne, il s'est arrêté de maîtriser *Rune Quest*.

Puis vinrent les vacances de Noël.

La première partie de 92 changea complètement de ton. Il y avait quelque chose d'indéfinissable en Patrice. Il commença à nous témoigner de sa foi nouvelle.

En mars, il nous annonça qu'il allait "maîtriser" son dernier scénario. Malgré ma déception à cause de ce fait, je répondis présent. J'ai très vite deviné le sujet, la trame sous-jacente au scénario : c'était "l'Apocalypse de Jean". Je connaissais quand même quelques tenants et aboutissants de ce livre et j'ai tout aussi vite réalisé quelle allait être la fin de mon personnage.

C'est alors que j'ai décidé d'en faire un chrétien de surface qui avait l'air d'être profond.

Le résultat final ? Le scénario ayant duré trois sessions, je me suis converti avant la deuxième... Le Seigneur avait touché mon coeur par où cela semblait le plus improbable et j'étais né de nouveau...

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*, autant vis-à-vis des dangers psychologiques que spirituels. C'est pourquoi nous ne pouvons pas dire que notre expérience sera celle de n'importe qui. Cela dépend de beaucoup de facteurs qui influenceront la réponse émotionnelle, psychologique ou spirituelle de chacun (recherche de son identité, contexte familial et amoureux, complexes, recherche de l'inconnu, attrait pour le surnaturel, envie de sensations fortes, motivations du maître de jeu, relations entre joueurs, etc.)

Notre but n'était donc pas de faire des généralités, et encore moins de condamner ceux qui jouent aux jeux de rôles, comme nous l'avons dit au début.

Mais, si le jeu de rôles n'est pas nécessairement *nuisible*, nous croyons par contre fermement qu'il est *dangereux*, pour les raisons que nous avons exprimées.

De plus, si des jeux conduisent à se livrer à des pratiques occultes réelles (invocation d'esprits ou de démons, spiritisme, tirage de cartes, magie, etc.), même dans le cadre du jeu, cela sera, par contre, *très certainement nuisible* !

Nous voulons donc *avertir* les rolistes des dangers qu'ils courent et *déconseiller* fortement aux autres de jouer. Nous ne voulons pas ici faire de polémique, mais bien de la prévention.

Nous invitons maintenant chaque lecteur à s'examiner à la lumière de ce que a été dit. A chacun de voir s'il est concerné par un de ces aspects. Nous sommes à votre disposition si vous avez besoin d'aide.

Nous voulons maintenant terminer ce dossier en citant une nouvelle fois la Bible, que nous considérons comme la Parole de Dieu. Nous avons montré dans ce dossier des oeuvres de Satan à travers le jeu de rôles, dont certaines sont impressionnantes. Mais nous voulons affirmer que la Bible annonce la *victoire* de Jésus-Christ sur Satan, à la croix, malgré la puissance de ce dernier.

"Ainsi donc, puisque les enfants participent au sang et à la chair, il (Jésus-Christ) y a également participé lui-même, afin que, par la mort, il rendît impuissant celui qui avait la puissance de la mort, c'est-à-dire le diable, et qu'il délivrât tous ceux qui, par crainte de la mort, étaient toute leur vie retenus dans la servitude."
Lettre aux Hébreux 2:14

Nous voulons aussi dire aux joueurs de jeux de rôles que, s'ils sont troublés ou emprisonnés par ces jeux, il y a un moyen de s'en sortir : Jésus-Christ. Car il promet que :

"Si donc le Fils vous affranchit, vous serez réellement libres." *Evangile selon Jean 8:36*

Nous voulons aussi nous adresser à ceux qui ne connaissent personnellement ni Dieu, ni Jésus-Christ. Là encore, nous citerons la Bible : elle affirme que tous les hommes sont incapables de s'approcher de Dieu par leurs propres moyens ou par les bonnes œuvres, et donc perdus.

"Car tous ont péché et sont privés de la gloire de Dieu." *Lettre aux Romains 3:23*

"... le salaire du péché, c'est la mort." *Lettre aux Romains 6:23*

Mais elle dit aussi que Dieu *aime* tous les hommes et a donné son Fils pour prendre sur lui le châtiment qui nous était réservé. Où que vous soyez allés, quoi que vous ayez fait, dans le jeu de rôles ou ailleurs, Dieu veut vous pardonner, et vous sauver, à condition que vous le receviez, et croyiez à son Fils.

"... Dieu a tant aimé le monde qu'il a donné son Fils unique, afin que quiconque croit en lui ne périsse pas, mais qu'il ait la vie éternelle."

Evangile selon Jean 3:16

"Si tu confesses de ta bouche le Seigneur Jésus, et si tu crois dans ton cœur que Dieu l'a ressuscité des morts, tu seras sauvé."

Lettre aux Romains 10:9

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. Nul ne vient au Père que par moi."

Evangile selon Jean 14:6

«Celui qui croit au Fils a la vie éternelle; celui qui ne croit pas au Fils ne verra point la vie, mais la colère de Dieu demeure sur lui.»

Evangile selon Jean 3:36

*«J'en prends aujourd'hui à témoin contre vous le ciel et la terre:
j'ai mis devant toi la vie et la mort, la bénédiction et la malédiction.*

Choisis la vie, afin que tu vives»

Deutéronome 30:19

Si vous avez des questions, des critiques,
si vous désirez des renseignements, de l'aide ou quoi que ce soit d'autre,
n'hésitez pas à nous téléphoner, ou à nous écrire :

Marc Dirlewanger
Ch. de l'Orio 9
CH-1032 Romanel
Tél : 021/646.91.35
E-mail : marcdir@yahoo.fr

Gilles Morier-Genoud
Av. St-Roch 29
CH-1004 Lausanne
Tél : 021/646.95.53