

**Mémoire (y compris un séminaire de préparation au mémoire)[BR]- Mémoire :
"Rôliste au féminin: Se jouer des obstacles de genre dans le milieu du jeu de
rôle"[BR]- Séminaire de préparation au mémoire en sociologie**

Auteur : Antunes Cascao, Mélissa

Promoteur(s) : Claro, Mona

Faculté : Faculté des Sciences Sociales

Diplôme : Master en sociologie, à finalité approfondie

Année académique : 2021-2022

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/15148>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

ANNEXES 1

Table des matières

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | Annexe 1 : Tableau entretiens | 2 |
| 2. | Annexe 2 : Tableau de rôlistes | 2 |
| 3. | Guides d'entretien | 2 |
| 3.1. | Annexe 3 : Entretien York [08/02/2021]..... | 2 |
| 3.2. | Annexe 4 : Entretien Eze [25/08/2021]..... | 4 |
| 3.3. | Annexe 5 : Entretien Daehha [16/11/2021]..... | 6 |
| 3.4. | Annexe 6 : Entretien Lyndis [17/01/2022]..... | 8 |
| 4. | Retour sur le terrain : Scénario descriptif..... | 10 |
| 4.1. | Annexe 7 : Avant correction des informatrices | 10 |
| 4.2. | Annexe 8 : Après correction des informatrices | 10 |
| 5. | Annexe 9 : Exemple de contrat social | 11 |
| 6. | Annexe 10 : Liste des jeux avec la description | 12 |
| 7. | Annexe 11 : Tableau des terrains | 13 |
| 8. | Captures Facebook | 14 |
| 8.1. | Annexe 12 : Publication du 09/02/2021 : Carte X..... | 14 |
| 8.2. | Annexe 13 : Publications du 11/03/2021 : Délibération du Prix rôliste..... | 19 |
| 9. | Sondage le Thiase : Qui sont les rôlistes ? | 20 |
| 9.1. | Annexe 14 : Sondage 2010 sur les rôlistes..... | 20 |
| 9.2. | Annexe 15 : Sondage 2014 sur les rôlistes..... | 24 |
| 9.3. | Annexe 16 : Sondage 2018 sur les rôlistes..... | 34 |
| 10. | Test Bechdel..... | 45 |
| 10.1. | Annexe 17 : Test Bechdel adapté au jdr vf2..... | 45 |
| 10.2. | Annexe 18 : Test Bechdel adapté au GN..... | 48 |

1. Annexe 1 : Tableau entretiens

| Pseudo | Entretien | Date | Durée |
|--------------------------|-----------|------------|-------|
| York | Discord | 08/02/2021 | 1h39 |
| Eze | Discord | 25/08/2021 | 3h55 |
| Daehha | Lifesize | 16/11/2021 | 2h06 |
| Lyndis | Discord | 17/01/2022 | 2h38 |
| Lyndis (<i>Retour</i>) | Discord | 16/02/2022 | 1h18 |
| Eze (<i>Retour</i>) | Discord | 17/02/2022 | 2h08 |
| Daehha (<i>Retour</i>) | Lifesize | 18/02/2022 | 1h19 |

2. Annexe 2 : Tableau de rôlistes

| Pseudo | Genre | Racisé·e | Âge (ans) | Profession | Expérience rôliste (ans / rôle) | Situation familial | | Pays |
|--------|---------------|----------|-----------|------------------------------------|---------------------------------|--------------------|----------------------------|------|
| | | | | | | Couple | Enfant·s | |
| York | M Cisgenre | Non | 38 | Graphiste | 10 PJ/MJ | Oui | / | BE |
| Eze | F Cisgenre | Non | 40 | Secrétaire | 20 PJ/MJ | Mariée | 5 ans | FR |
| Daehha | F Cisgenre | Non | 46 | Auteure | 31 PJ | Mariée | 17 ans 20 ans 22 ans | BE |
| Lyndis | F Cisgenre | Non | 34 | Psychologue du travail et ergonome | 15 PJ/MJ | Non | / | FR |

3. Guides d'entretien3.1. Annexe 3 : Entretien York [08/02/2021]

| |
|--|
| <p>Parcours de vie</p> <p><u>Enfance:</u> Membres du foyer ? Parents ?</p> <p><u>Ado:</u></p> |
|--|

Scolarité ?
Activité extra-scolaire ?

Adulte:

Travail ?
Enfants ?

Loisirs sur le côté ?

Début de jeu de rôle

Comment connu ?
Âge ?
Avec qui ?
Fréquence ?
Pendant combien de temps ?
MJ / PJ ?
A quel jeu ?
Qu'est-ce que recherchait quand jouait ? (Attentes) >< défauts des autres activités ?

Pour la personne, en général:
Qui jouait au jdr ?
Les jeux les plus joués ?

Pratiques du jeu de rôle après

Avec qui ?
Fréquences ?
MJ/PJ ?

Comment on s'améliore ?

Meilleure partie ? Pire partie ?
(Avec qui ? Quand ?)

Est-ce que se considère comme "fan" ?

Un jeu détesté ?

Pour la personne, en général:
Qui joue au jdr ?
Les jeux les plus joués ?
stéréotypes ?

Réflexions

Changements dans le monde du jeu de rôles depuis le commencement ?

Qu'est-ce qu'un bon MJ ?
Qu'est-ce qu'un bon joueur ?

Qu'est-ce qu'une bonne MJ ?
Qu'est-ce qu'une bonne joueuse ?

Me citer Jeu pour filles ou garçons ?

- 3 personnes

3.2. Annexe 4 : Entretien Eze [25/08/2021]

Parcours de vie

Est-ce que vous pouvez vous présenter ?

Enfance:

Membres du foyer ?

Parents ? Travail des parents ?

Ado:

Scolarité ?

Activité extra-scolaire ?

Adulte:

Travail ?

Enfants ?

Loisirs sur le côté ?

Début de jeu de rôle

Pouvez-vous me raconter vos débuts dans le jeu de rôle ?

Comment connu ?

Âge ?

Raconter la première partie ?

Avec qui ?

Fréquence ?

Pendant combien de temps ?

MJ / PJ ?

A quel jeu ?

Qu'est-ce que recherchait quand jouait ? (Attentes) >< défauts des autres activités ?

Intégrer un groupe déjà constitué

Comment connu le groupe ?

Expérience de rejoindre (début, difficulté, etc.)

A cette époque, pour vous:

Qui jouait au jdr ?

Les jeux les plus joués ?

Parcours de jeu de rôle

Est-ce que vous pouvez me retracer votre parcours de rôliste ?

Orga

Fréquences ?

MJ/PJ ?

A quels jeux ?

Orga+

Avec la table

Comment s'organise une session de jdr ?

Comment aligner les agendas ?

Les contretemps rencontrés ?

Habitudes dans les sessions ?

Où se retrouve-t-on pour faire des jeux de rôles ?

Dans sa vie

Quelle ampleur prend le jdr dans la vie ?

Période d'arrêt ?

Si enfant.s

Arrêt du jdr pendant un moment ?

Absents/ manquer une session à cause des enfants ?

Comment la table a réagit ?

Relation:

Avec qui ?

Comment les connaissait ?

Même centre d'intérêt ?

Se voir en dehors du jeu ?

Carte X

Il y a-t-il un contrat/accord entre les joueur.se.s ?

Des tabous ? Sujets à éviter ? Sujets à éviter dans le jeu ?

A quoi sert la X card ?

Pourquoi et quand utiliser la X card ?

Déjà utilisé la X card ?

Quand propose des X cartes ?

Expérience

Dernière partie de jdr ? (Attentes, avec qui ? a aimé ? pj/mj ?)

Partie normale ? Mal passée ? Très bien passée ?

(Avec qui ? Quand ?)

Déjà joué avec *une* MJ ?

Expérience +

Ressenti

Qu'est-ce qu'aime dans le jdr ?

Qu'est-ce que ressent quand joue ?

Qu'est-ce qui est important dans un moment de jeu ?

Qu'est-ce qui est important pour avoir un bon jeu ?

Personnage

Quoi comme perso ?

Le genre du personnage ? H?F?N?T?A?

Fan

Se considère comme fan ?

Se traduit en comment ?

MJ

Où prépare les jeux ?

Quelle ampleur prend la préparation dans son temps de jdr ?

Femme

Expérience désagréable ?

Rencontre avec des préjugés ?

Rôle imposé ?

Rencontre stéréotypée de pnj femme ?

Déjà maîtrisé ? Réaction des personnes ?

Craintes ?

Quelle est la représentation lambda des femmes dans le jdr ?

Pour la personne, en général:

Qui joue au jdr ?

Les jeux les plus joués ?

stéréotypes ?

Réflexions

Qu'est-ce que vous pouvez me dire sur.. ?

Monde du jeu de rôle

Changements dans le monde du jeu de rôle depuis son commencement ?

Evolution des préoccupations dans le jdr ?

Bon.ne PJ/MJ

Qu'est-ce qu'un bon MJ ?

Qu'est-ce qu'un bon joueur ?

Qu'est-ce qu'une bonne MJ ?

Qu'est-ce qu'une bonne joueuse ?

Les non-rôlistes

Parle de jdr avec qui ?

Comment réagissent les gens ?

3.3. Annexe 5 : Entretien Daehha [16/11/2021]

Parcours de vie

Est-ce que vous pouvez vous présenter ?

Travail ?

Enfants ?

Est-ce que vous pouvez me retracer votre parcours rôliste dans les grandes lignes ?

Parcours rôliste

Pouvez-vous me raconter vos débuts dans le jeu de rôle ?

Comment connu ?

Âge ?

Raconter la première partie ?

Avec qui ?

Fréquence ?

Pendant combien de temps ?

MJ / PJ ?

A quel jeu ?

Et aujourd'hui ?

Orga

Comment s'organise pour pouvoir jouer ? Stratégies en place ?

Fréquence ?

MJ/PJ ?

A quels jeux ?

Si MJ, où prépare les maîtrises ?

Comment s'organise une session de jdr ? Comment aligner les agendas ?

Éléments pour une bonne session ?

Changements avec compagne/compagnon ?

Changements avec enfants ?

Réorganisation, arrêt, inchangé .. ?

Avec travail ?

En convention

Comment ça se déroule ? Que fait-elle en convention ?

Relation avec les autres rôlistes ?

Différence entre ami.e.s et inconnu.e.s ? Ressenti ?

Sécurité émotionnelle

Il y a-t-il un contrat/accord entre les joueur.se.s ?

Des tabous ? Sujets à éviter ? Sujets à éviter dans le jeu ?

Est-ce que c'est important pour elle ? Pourquoi ?

Mécanismes en place ?

Expériences négatives, qui ne l'avait pas ? / Pas besoin ?

Evolution

Changements dans le monde du jeu de rôle depuis son commencement ? Et l'impact sur son ressenti ?

Ambiance, profil des joueurs et joueuses,...

Femme

Est-ce que vous avez expérimenté quelque chose de particulier parce que vous êtes une femme ? / Être une femme a-t-il influencé votre expérience dans le monde du jeu de rôle ?

Expérience désagréable, Rencontre avec des préjugés, Rôle imposé, Rencontre stéréotypée de pnj femme, ..

Expériences sexistes ? Stratégies, évitement ?

Qu'est-ce qui fait qu'elle a continué ? / Arrêt à cause du sexisme ?

3.4. Annexe 6 : Entretien Lyndis [17/01/2022]

Parcours de vie

Est-ce que vous pouvez vous présenter ?

Travail ?

Enfants ?

Est-ce que vous pouvez me retracer votre parcours rôliste dans les grandes lignes ?

Parcours rôliste

Pouvez-vous me raconter vos débuts dans le jeu de rôle ?

Comment connu ?

Âge ?

Raconter la première partie ?

Avec qui ?

Fréquence ?

Pendant combien de temps ?

MJ / PJ ?

A quel jeu ?

Et aujourd'hui ?

Joue avec un groupe d'habitué ? Si, oui, comment a-t-elle construit son réseau ?

Orga

Comment s'organise pour pouvoir jouer ? Où prépare ses maîtrises ?

Comment s'organise pour pouvoir jouer ?

Éléments importants pour une bonne session ? Éléments pour qu'elle se sente à l'aise ?

Changements avec compagne/compagnon ?

Changements avec enfants ?

Réorganisation, arrêt, inchangé .. ?

Avec travail ?

Relation avec les autres rôlistes

Relation avec les autres rôlistes ?

Différence entre ami.e.s et inconnu.e.s ? Ressenti ?

Comment ça se déroule ? Que fait-elle en convention, club ?

Qu'est-ce qui fait qu'elle ne sent pas à sa place ?

(voir si elle en parle : ou qu'on ne veut pas d'elle ?)

Protéger les nouvelles joueuses ?

Comment ? Pourquoi ? Est-ce qu'elle a été protégée ?

Sororité en jeu de rôle ?

Sécurité émotionnelle

Quand se sent-elle en sécurité ? Et pas en sécurité ?

Il y a-t-il un contrat/accord entre les joueur.se.s ?

Est-ce que c'est important pour elle ? Pourquoi ?

Mécanismes en place ?

Expériences négatives, qui ne l'avait pas ? / Pas besoin ?

Evolution

Changements dans le monde du jeu de rôle depuis son commencement ? Et l'impact sur son ressenti ?

Ambiance, profil des joueurs et joueuses,...

Femme

Est-ce que vous avez expérimenté quelque chose de particulier parce que vous êtes une femme ? /

Être une femme a-t-il influencé votre expérience dans le monde du jeu de rôle ?

Expérience désagréable, Rencontre avec des préjugés, Rôle imposé, Rencontre stéréotypée de pnj femme, ..

Comment se sent-elle considérée par les autres joueurs ? Et par les autres joueuses ?

Est-ce que par moment elle est considérée comme une femme ? A quel moment est considérée comme une rôliste et non une femme avant tout ?

Expériences sexistes ? Stratégies, évitement ?

Qu'est-ce qui fait qu'elle a continué ? / Arrêt à cause du sexisme ?

4. Retour sur le terrain : Scénario descriptif

4.1. Annexe 7 : Avant correction des informatrices

Dès leur initiation, le jeu de rôle est une révélation. Par la suite, leur envie de développer l'expérience les amène à entrer dans le milieu du jeu de rôle à travers, notamment la participation à une convention ou encore à l'intégration d'une nouvelle table. C'est à ce moment qu'elles sont confrontées à l'ambiance masculine et misogyne. Que ce sexisme se situe au niveau des interactions avec les rôlistes, de l'imagination ou dans les univers eux-mêmes, celui-ci se révèle être un frein à leur parcours.

De plus, ces femmes rencontrent aussi des difficultés dues à leur vie personnelle. Par exemple, avoir des enfants impacte leur disponibilité à jouer tout comme une rupture peut engendrer la perte d'un réseau.

Face à ces difficultés, elles mettent en place des stratégies afin de surmonter les situations problématiques ou diminuer la probabilité d'en rencontrer. Par exemple, elles peuvent éviter voire refuser de jouer avec des inconnus hors initiation. Ces stratégies sont construites petit à petit au fil de l'expérience.

S'ajoutent à ces stratégies, des aides qui facilitent le déroulement de leur parcours. Ces aides peuvent se traduire par le soutien d'amis rôlistes lors d'événements difficiles, la possibilité de profiter d'une bonne réputation dans sa communauté ou de bénéficier d'un espace à soi afin de jouer et créer. Ces aides et ces stratégies leur permettent de continuer et de se créer une place en tant que rôlistes à part entière.

Enfin, continuer malgré tout donne un sentiment de ténacité et de fierté. Ces sentiments s'accompagnent d'une envie de voir et/ou de participer à l'évolution du jeu de rôle vers un milieu plus égalitaire et sécurisant afin de faire du jeu de rôle un milieu pour tous et toutes.

4.2. Annexe 8 : Après correction des informatrices

Dès leur initiation, le jeu de rôle est une révélation. Par la suite, leur envie de développer l'expérience les amène à entrer dans le milieu du jeu de rôle à travers, notamment la participation à une convention ou encore à l'intégration d'une nouvelle table. C'est à ce moment qu'elles sont confrontées à l'ambiance masculine et misogyne. Que ce sexisme se situe au niveau des interactions avec les rôlistes, de l'imagination ou dans les univers eux-mêmes, celui-ci se révèle être un frein à leur parcours.

De plus, ces femmes rencontrent aussi des difficultés dues à leur vie personnelle. Par exemple, avoir des enfants impacte leur disponibilité à jouer tout comme une rupture peut engendrer la perte d'un réseau.

Face à ces difficultés, elles mettent en place des stratégies afin de surmonter les situations problématiques ou diminuer la probabilité d'en rencontrer. Par exemple, elles peuvent éviter voire refuser de jouer avec des inconnus hors initiation. Ces stratégies sont construites petit à petit au fil de l'expérience.

S'ajoutent à ces stratégies, des aides qui facilitent le déroulement de leur parcours. Ces aides peuvent se traduire par le soutien d'amis rôlistes lors d'événements difficiles, la possibilité de profiter d'une bonne réputation dans sa communauté ou de bénéficier d'un espace à soi afin de jouer et créer. Ces aides et ces stratégies leur permettent de continuer et de se créer une place en tant que rôlistes à part entière.

Enfin, continuer malgré tout donne un sentiment de ténacité et de fierté. Ces sentiments s'accompagnent d'une envie de voir et/ou de participer à l'évolution du jeu de rôle vers un milieu plus égalitaire et sécurisant afin de faire du jeu de rôle un milieu **pour tout le monde**.

5. Annexe 9 : Exemple de contrat social

Contrat social

1. Respectez les décisions de la/du MJ.
2. Sauf exceptions, les gsm ne sont pas autorisés à table.
3. Vous pouvez être horrible entre PJ mais respectueux et respectueuses entre joueurs et joueuses.
4. Toutes remarques sexistes, racistes, homophobes, etc. sont interdites entre joueurs et joueuses.
5. Par équité, les préparations de la soirée sont partagées entre les joueurs et joueuses.
6. Avant de commencer une partie, un récapitulatif de la précédente séance sera fait.
7. Une carte blanche marquée d'un X est mise à votre disposition lorsque vous vous sentez mal à l'aise dans une situation. Vous pouvez l'utiliser sans vous justifier.
8. Pendant les parties vous appellerez les autres joueurs et joueuses par le nom de leur pj.
9. Limitez les apartés et les blagues hors-jeu au maximum.
10. Ne discutez pas de sujets extérieurs au jeu pendant la partie.
11. Vous pouvez demander une pause toutes les heures.
12. Essayer de jouer son personnage à travers une manière de parler, des expressions ou un langage corporel.
13. N'intervenez pas dans une scène si notre pj n'est pas présent ou présente.
14. N'utilisez pas une information extérieure au jeu et/ou une information que le PJ ne connaît pas.
15. Le pj d'un joueur absent ou d'une joueuse absente ne peut pas mourir sauf si tout le groupe meurt.
16. Un seul point de destin est à votre disposition pour faire revivre votre pj.
17. En fin de séance, un débriefing sera organisé pour discuter du ressenti de la partie.
18. Vous pouvez faire des demandes ou suggestions à votre mj mais celui-ci ou celle-ci décidera librement si celles-ci seront mises en place.
19. Les XP seront distribués en respectant la distribution qui a été convenue.
20. Amusez-vous !

6. Annexe 10 : Liste des jeux avec la description

| Page | Nom du jeu | Informations |
|-------------|--|--|
| 5 | <i>Elderscrolls: Skyrim</i> | <i>Bethesda Softworks, 2011</i> |
| 5 | <i>Dishonored</i> | <i>Bethesda Softworks, 2012</i> |
| 5 | <i>Life is Strange</i> | <i>Square Enix, 2015</i> |
| 5 | <i>Little Wars</i> | Wells H. G., Frank Palmer, 1913 |
| 6 | <i>Chainmail</i> | Gary Gygax et Jeff Perren, Guidon Games puis Tactical Studies Rules, 1971. |
| 6 | <i>Donjons & Dragons</i> | Gary Gygax et Dave Anderson, Tactical Studies Rules, 1974. |
| 29 | <i>Vampire: La mascarade</i> | White Wolf, 1991 |
| 29 | <i>Berlin XVIII</i> | Asmodée Editions - Siroz, 1988 |
| 36 | <i>Héros&Dragons</i> | Black Book Editions, 2016 |
| 41 | <i>Advanced Dungeons & Dragons</i> | Gary Gygax et Dave Arneson, Wizards of the Coast, 1977 |
| 42 | <i>En Garde!</i> | Game Designers' Workshop, 1975 |
| 42 | <i>Heroes</i> | Tabletop Games, 1979 |

7. Annexe 11 : Tableau des terrains

| Date | Nom | Lieux | Personnes | Description |
|--|--|--------------|--|--|
| 18/12/20 au 20/12/20 | <i>Rol'event 2020</i> | Discord | ∞ | Conférences diverses et tables ouvertes. |
| 18/12/20 et 05/01/21 au 17/03/21 | Campagne en ligne | Discord | Maître du jeu (expérimenté) Joueur 1 Joueur 2 (expérimenté) Joueuse 3 Joueuse 4 + Moi | Première campagne en dehors de mon réseau. MJ refuse les Social Justice Warrior à sa table (mais m'a accepté). Refus de prendre un personnage ne correspondant pas à son genre. Un des joueurs est devenu un de mes joueurs sur une de mes tables. Peu de sexisme. Bonne expérience. |
| 11/11/21 au 14/11/21 | <i>Rol'event 2021</i> | Discord | ∞ | Conférences diverses et tables ouvertes. |
| 04/02/22 | Partie d'initiation | Discord | Maître du jeu Joueur 1 Joueur 2 + Moi | Partie dans un univers créé par le MJ. Maîtrise médiocre. Propos misogynes et pédophiles. |
| 06/02/22 | Partie dans un club de jeu de rôle | Liège | Maître du jeu (expérimenté) Joueur 1 (expérimenté) Joueur 2 Joueur 3 Joueur 4 | Demande spécifiquement mes limites devant tout le monde. Demande à ce que l'on respecte son genre. Partie moyenne. |
| 20/02/22 | Partie dans un club de jeu de rôle | Liège | Maître du jeu Joueur 1 Joueur 2 + Moi | Demande spécifiquement mes limites devant les autres. Propos sexiste et pédophile. |
| 19/02/22 | Partie dans une bibliothèque | Liège | Maître du jeu (expérimenté) Joueur 1 (expérimenté) Joueuse 2 (expérimentée) + Moi | Partie organisée par le club. Carte X. MJ expérimenté. Bonne expérience. |
| 06/03/22 | Maîtrise au club de jeu de rôle | Liège | Moi Joueur 1 Joueur 2 Joueuse 3 (expérimentée) | J'ai maîtrisé un scénario écrit. Carte X. Aucun commentaire déplacé. |

8. Captures Facebook

8.1. Annexe 12 : Publication du 09/02/2021 : Carte X

9 février · 🌐

Petite recherche de rôlistes sur Liège et alentours pour constituer un groupe sympa et jouer à l'ancienne" autour d'une bière et de victuailles diététiques type chips tartiflette (comment ça "pas encore inventé" ?!).

Ça tente quelqu'un ? 😊

"X-card, "safe space" et autres chartes émotionnelles s'abstenir

18 67 commentaires 1 partage

J'aime Partager

Tous les commentaires ▾

trop loin, dommage; 🙄 2

trop loin aussi, ça aurait été avec plaisir 🤔 1

Bonjour, trop loin pour moi aussi. Bonne recherche Si vous souhaitez vous pouvez vous inscrire gratuitement sur le site web <https://ilestouleroliste.com/>

ILESTOULEROLISTE.COM
Rencontrez des rôlistes & trouvez des tables de JdR près de chez vous !

Merci bien ! 😊

C'est pour toi 🙄 1

Salut Anthony, je suis de Liège. En torpeur depuis 23 ans. Malheureusement ma coterie c est dissolue... Mais si il y a du sang frais dans le coin je suis prêt à sortir de ma tombe et ressortir mes vieux grimoir poussiéreux. En langage 2.0, contacte moi en mp

Salut ça depond pour quelle type de jeu de role ? Quel univers ?

Sinon , il y a deux clubs sur Liège , le Fumble Asylum de Liège et la guilde des fines lames .

"X-card, "safe space" et autres chartes émotionnelles s'abstenir"
Une autre manière de dire gros-beaufs, racistes et autres personnes à empathie nulle bienvenus!
Pas pour moi, jamais, merci.

Où est passée la grande époque ou on pouvait mettre en scène des scènes de viol ou de lynchage sans que les SJW ouvrent leur gueule, amirite?

/s

c'est exactement ce que je me suis dis, effectivement.

Merci 🙏 1

C'est quoi une "x-card"? 🤔 1

c'est un des outils qui existent pour dire que la scène, le comportement de quelqu'un ou autre chose dérange. C'est le plus basique, le but de ces outils étant de créer un environnement où chacun pourra jouer en profitant pleinement de la partie. Si par exemple un joueur a subit des abus dans sa vie, il n'a peut-être pas envie de revivre ça dans une partie de jeu de rôle. Ce n'est bien sûr qu'un exemple sur nombres de cas différents potentiels.

| | |
|---|---|
| <p>██████████ Vaut mieux que tu continues à l'ignorer.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 6</p> <p>██████████ ok, merci je trouve ça étrange mais néanmoins intéressant. Est ce qu'exposer un traumatisme que tu ne souhaites pas vivre dans le jeu ne te ramène pas, justement, au dit traumatisme et à tout son cortège de souvenirs ? 😊 Le jeu de rôle a un côté cathartique qui me semble justement thérapeutique s'il est judicieusement mené 😊</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem</p> <p>██████████ chacun est différent, il revient donc à chacun de choisir de l'utiliser ou pas. Le fait de ne pas la proposer, comme on le faisait avant, fonctionne aussi. Cela induit juste un risque de blesser les gens, qui ne vont pas forcément l'exprimer. Aucun outil n'est parfait, mais leur présence peut aider dans certains cas. Et au mieux, on ne les utilise pas. Après 34 ans de jeu de rôle, mes paroles ont déjà blessé d'autre en partie, sans que je le veuille, et avoir ces outils auraient peut-être pu aider. Pour moi, leur vocation est juste une marque de bienveillance et de respect de chacun, surtout quand tu joues avec des gens que tu ne connais vraiment bien. Ne pas les utiliser ne fait pas de quelqu'un un mauvais rôliste, juste une personne qui ne se soucie pas des autres. Laissons à chacun la liberté d'avoir un avis là-dessus.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 5</p> <p>██████████ Ne pas les utiliser parce qu'on est entre gens safe dans un contexte bienveillant, c'est très bien, hein. Je fais du JdR exclusivement avec des amis proches, on se connaît bien, on estime ne pas en avoir besoin, c'est parfait.</p> <p>Mais refuser ces outils en bloc parce qu'on est pas un faible, qu'on joue à l'ancienne et que nique les SJW, pour moi c'est un "énorme" red flag. Mais genre vraiment énorme.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 6</p> | <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem</p> <p>██████████ Tout le monde n'est pas égal face au traumatisme. Il y a des gens que la catharsis aide, d'autre qui les replonge dans leur vécu. Prendre en compte la sécurité émotionnelle, c'est faire gaffe à ce genre de trucs et ne serait-ce que s'assurer que les personnes impliquées soient OK avec les sujets abordés s'ils sont un peu trash.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 1</p> <p>██████████ Antoine Néisse On est bien d'accord 😊</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 2</p> <p>██████████ Avant de mettre un coeur sur mon commentaire, je te préviens tout de même que le "s" à la fin est un indicateur de sarcasme, hein. Je suis en accord avec Bastien, ta partie de beaufs tu peux te la garder.</p> <p>Non mais sans déc, le mec il like ça au premier degré, quoi...</p>  <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 6</p> |
| <p>👤 - J'aime - Partager - 29 sem</p> <p>██████████ 27 ans de jeu de rôle et première fois que j'entends parler de X-card. Je n'en pense rien, mais il me semble que quand un sujet peut blesser quelqu'un à une table. En tant que MJ, on peut en parler, le retirer si vraiment le sujet est délicat. ça ne me dérange pas. J'ai toujours agit ainsi et en 27 ans, j'ai eu deux ou trois fois des sujets qui fâchent (sans le vouloir, je ne fais pas des tourmantes avec mes pjs). Un exemple, dans une quête, les joueurs enquêtait sur la mort d'un enfant, il se trouve qu'un joueur avait perdu un frère des années auparavant qui portait le même prénom. Je l'ignorais et pour la bonne continuité de tout le monde, le garçon de sept ans c'est transformé en jeune homme de 20 ans avec un autre prénom, bien sur.</p> <p>Et non, je ne comprends pas toujours la fascination de certains pour les description ultra réaliste de meurtre d'enfant ou de viol collectif par exemple. C'est un jeu, comme certains le rappelle, pas un exutoire pour pervers.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 1</p> <p>██████████ La XCard c'est juste la codification de ce genre de trucs, principalement pour usage dans des groupes qui se connaissent moins. Il va de soi que dans un groupe de pote le premier pas vers la sécurité émotionnelle c'est le dialogue et la bienveillance.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 3</p> <p>██████████ Non merci (ajouté à ma liste "Blocked")</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 7</p> <p>██████████ Si je comprends bien, le fait de respecter les autres participants nuit à votre plaisir de jeu ? Donc vous établissez votre safe space qui implique qu'il n'y a pas de limite ni de respect. C'est un peu triste, de partir sur ce genre de postulat avec de... Afficher la suite</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 10</p> | <p>Si je comprends bien, le fait de respecter les autres participants nuit à votre plaisir de jeu ? Donc vous établissez votre safe space qui implique qu'il n'y a pas de limite ni de respect. C'est un peu triste, de partir sur ce genre de postulat avec des inconnus, non ? M'est d'avis que vous n'avez pas bien compris l'utilité de ces outils, entre autre.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 10</p> <p>██████████ Tu comprends mal. 🙄 2</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem - Modifié</p> <p>██████████ Expliques-moi alors.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem</p> <p>██████████ C'est un vilain jugement de valeur ça, non ?</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 1</p> <p>██████████ Jugement de la valeur de ce genre de prothèses tout à fait : Ce sont des outils qui se prétendent bienveillants mais qui sont en fait des outils de contrôle totalitaire pour des gens paranoïaques.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem - Modifié 4</p> <p>██████████ Je redis ce que j'ai dit plus haut, à mon avis, tu as mal compris l'utilité et l'utilisation de ces outils. Sois plus ouvert d'esprit, essaie, et tu verras, ça ne bride rien du tout. Sinon, on en parle d'éducation? Je t'invite à lire les proposition de... Afficher la suite</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 1</p> <p>██████████ Non non je les ai très bien compris.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 1</p> <p>██████████ Il y a des gens qui n'ont pas besoin de prothèses sociales pour respecter autrui parce qu'ils ont reçu une éducation.</p> <p>👤 - J'aime - Partager - 25 sem 3</p> |

Auteur
"Je t'invite à lire les proposition de tabassage en règle de l'OP pour une simple divergence d'opinion."
Juste une question : sais-tu lire ?
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
oui justement, c'est tout le problème.
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Salut, je suis de Liège et ça m'intéresse. Par contre, pas compris les terres de "safe space" et d'"X-card" mais je suis en train de relire le Donjon de Naheulbeuk et l'elfe a probablement déteint un peu sur moi 😊
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Dommage que tu sois si loin de moi ! Et pareillement, la X-Card, je me torche le c!l avec 😊
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Et me faire traiter de gros-beauf, raciste - ou sexiste et encore faché (étonnant que ça ne soit pas sorti) parce que je ne veux pas de ce truc de sensible, merci beaucoup j'apprécie 😊 J'ai commencé le JDR dans les années 80, Dieu merci à l'époque on ne parlait pas de tout ça, on savait s'amuser - et oui les gars c'est juste un JEU ! - et il arrivait même qu'il y ait des filles à tables - et elles s'amusaient aussi !
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Avoir commencé dans les années 80 ne justifie en rien le fait qu'à l'époque d'avant (c'était peut être moins mis sous les projecteurs) ou à celle d'aujourd'hui on puisse s'amuser et passer des moments mémorables tous ensemble autour d'une table et cela dans le respect de tous. Je suis personnellement sans limites en jeu et cela ne m'empêche pas de concevoir que nous ne sommes pas tous pareil (et c'est tant mieux) Et donc que certaines personnes ne ressentent/vivent pas les choses de la même manière que moi. Respecter les envies/appréciations/phobies/peurs de chacun ce n'est pas une privation du plaisir, juste les bases du respect et du contrat social qui est de s'amuser ensemble. Si la x card ou autre outil du genre ne concerne qu'une personne ou deux autour de la table, ceux qui n'en ont pas besoin peuvent totalement faire sans mais respecter de laisser un voile sur ce qui pourrait déranger les autres. Le fait de pointer ici "les filles à table qui s'amusaient aussi" est fort réducteur. La sensibilité de l'être humain n'est en rien réductible au sexe d'une personne.
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
je ne réduis rien au sexe, ni par ailleurs à la couleur, religion, politique ou à quelque choix/dée de chacun ! Mais personnellement, le joueur ou la joueuse qui, à un moment donné, vient me dire "halte là c'est trop pour moi", et bien je crois qu'il s'est gourré de table et peut rentrer chez lui ! En quasi 30 ans de maîtrise - et donc quelques milliers de parties avec diverses personnes, JAMAIS je n'ai rencontré pareille situation ! Maintenant ce sont loin d'être des scénarios de gros bourrins évidemment - ce qui n'empêche pas un éventuel événement violent, sexuel, choquant que sais-je - mais personne ne s'est jamais plaint ! C'est juste un p*tain de jeu ! Je pense sincèrement que depuis ces dernières années les gens - enfin une partie - sont devenus... je ne sais pas trop comment dire... Une mouche pète à leur oreille et c'est le patriarcat blanc et chrétien qu'il faut abattre... Enfin tu vois ce que j'en pense... Sans aucune animosité...
- J'aime - Partager - 25 sem - Modifié

[Nom]
insulte, je précise - alors ils devraient peut-être se tourner vers un autre hobby...
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Je pense que vous manquez d'empathie (Juste une constatation) pour le coup, vous percevez le jeu selon votre perspective, sans tenir compte que chacun est différent. Ce qui est valable pour vous ne l'est pas forcément pour quelqu'un d'autre. Qu'on soit bien clair, histoire de ne pas faire d'amalgame, ce ne sont pas MES outils, ce sont des outils, après, chacun en fait ce qu'il veut avec.
Le jeu de rôle m'a accompagné toute ma vie, m'a beaucoup aidé quand j'étais plus jeune, et ce n'est pas le jeu qui blesse les gens, ce sont les gens qui se blessent entre eux. Comprendre les mécaniques sociales qui animent un groupe est complexe, et oui, la bière et les blagues sont des catalyseurs pour apprécier une partie, mais j'ai l'impression que vous mélangez beaucoup de choses. Les outils de sécurité émotionnelle n'ont pas pour but de vous brider mais plutôt d'assurer le plaisir de tous. C'est aussi l'intérêt d'un contrat social explicite. Si vous prévoyez de jouer sans limite aucune, ce n'est clairement pas pour tout le monde, mais si vous avez des joueurs en accord avec ça, faites-le, personne ne vous en empêche, mais prévenez juste les gens avant du contenu que vous allez proposer, surtout si vous ne les connaissez pas bien.
Et en les prévenant ainsi, vous utiliser déjà des outils de sécurité émotionnelle et vous créez VOTRE "safe space".
- J'aime - Partager - 25 sem - Modifié

Auteur
Clairément. J'ai eu des joueurs d'une timidité malade au début et qui, après quelques parties, ont commencé à se lâcher au point qu'on se demandait si c'était bien eux. Comment ? Tout simplement en les mettant à l'aise à grands coups de blagues, d'un peu de bière et d'une totale liberté.
Avec vos outils de "sécurité émotionnelle", ces joueurs en seraient encore à trembler à l'idée de prendre une initiative, voire même de regarder les autres dans les yeux !
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Olivier Briart Vaut mieux ignorer les hystériques militants. Il est impossible d'échanger avec des fanatiques.
- J'aime - Partager - 25 sem

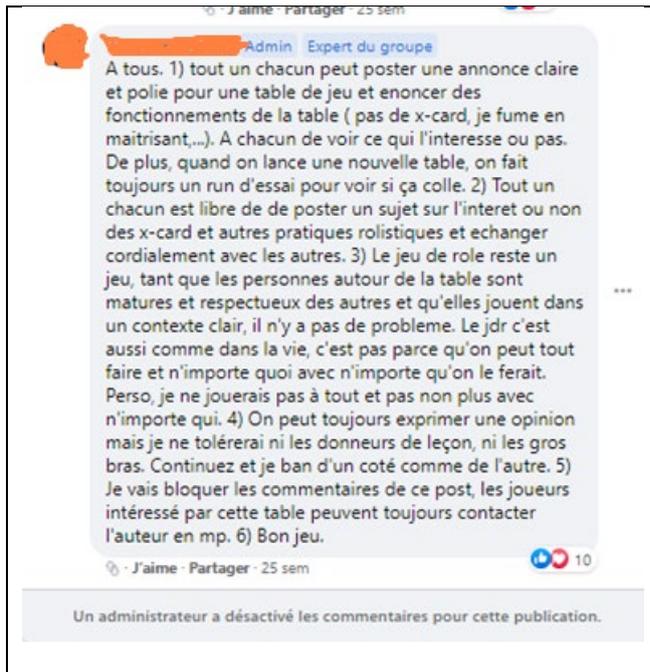
[Nom]
manquerai plus qu'il ai écrit le mot vegan... 😊
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
p*tain j'ai oublié 😊
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
c'est amusant, on a commencé le jdr en même temps mais j'ai eu l'occasion de blesser des gens à table, et d'être blessé, et la présence de ces outils aurait peut être pu éviter ça. Ce n'est pas une question de fragilité ou de sensibilité mais de respect des autres après libre à chacun d'en avoir ou pas. Et honnêtement, ça a aussi l'avantage de savoir avec qui ne pas jouer, d'un côté comme de l'autre.
- J'aime - Partager - 25 sem

Auteur
Être blessé... par un jeu ? À moins d'être incapable de dissocier la réalité de la fiction, je ne vois pas comment. 😊
- J'aime - Partager - 25 sem

[Nom]
Anthony voilà le problème, je pense que ces gens ont un souci - c'est un constat, pas une insulte, je précise - alors ils devraient peut-être se tourner vers un autre hobby...
- J'aime - Partager - 25 sem



A screenshot of a Facebook post. At the top, it says "J'aime Partager · 25 sem". The post is from a user with an orange profile picture, identified as "Admin Expert du groupe". The text of the post is as follows: "A tous. 1) tout un chacun peut poster une annonce claire et polie pour une table de jeu et enoncer des fonctionnements de la table (pas de x-card, je fume en maîtrisant,...). A chacun de voir ce qui l'interesse ou pas. De plus, quand on lance une nouvelle table, on fait toujours un run d'essai pour voir si ça colle. 2) Tout un chacun est libre de de poster un sujet sur l'interet ou non des x-card et autres pratiques rolistiques et echanger cordialement avec les autres. 3) Le jeu de role reste un jeu, tant que les personnes autour de la table sont matures et respectueux des autres et qu'elles jouent dans un contexte clair, il n'y a pas de probleme. Le jdr c'est aussi comme dans la vie, c'est pas parce qu'on peut tout faire et n'importe quoi avec n'importe qu'on le ferait. Perso, je ne jouerais pas à tout et pas non plus avec n'importe qui. 4) On peut toujours exprimer une opinion mais je ne tolérerai ni les donneurs de leçon, ni les gros bras. Continuez et je ban d'un coté comme de l'autre. 5) Je vais bloquer les commentaires de ce post, les joueurs intéressé par cette table peuvent toujours contacter l'auteur en mp. 6) Bon jeu." Below the text, it says "J'aime Partager · 25 sem" and "10". At the bottom of the post, there is a grey box with the text: "Un administrateur a désactivé les commentaires pour cette publication."

8.2. Annexe 13 : Publications du 11/03/2021 : Délibération du Prix rôliste

The image shows a Facebook post from the page 'Prix Rôliste' dated 11 mars. The post text reads: 'Le jury en pleine délibération... Aucun consentement n'a été demandé avant publication 🙄 InD100 Podcast - Rôliste TV - Philbert - Guide du Rôliste Galactique - Fabien Fernandez - Sabrina Tobal'. Below the text is a video player showing a group of people in a meeting. The post has 24 reactions and 25 comments. The comment thread includes:

- A comment from 'Prix Rôliste' stating 'Mathieu démissionne'.
- A comment asking 'tu es sur d'aller bien ? Tu as fumé ? mangé un truc qui va pas ? Ou tu râle ?'.
- A comment replying 'je suis concentré !'.
- A comment asking 'y a trop de bonne humeur dans cette image 😂, qui avait dit une connerie ?'.
- A long comment discussing the jury's deliberation process, mentioning 'ffjdr s'est penchée sur un projet de table 100% féminine' and 'il y avait potentiellement une quarantaine de participantes dont la majeure partie avait travaillé dans l'édition, la traduction, le bénévolat, la présentation de JDR'. It concludes with 'Voilà c'est dit sans animosité mais la prochaine remise de prix, prenez-vous y avant et n'hésitez pas à solliciter les autres canaux autour de vous. J'aurais été plus que ravie de lancer un appel via la page Girl dot Game pour voir si des nanas rôlistes étaient intéressées et j'en connais pas mal.'
- A comment stating 'Dans les sélections, il y a quand même 3 jeux qui reviennent souvent, et qui peu importe le résultat final, sortent grands gagnants, à savoir, par ordre alphabétique : Capitaine Vaudou, L'Empire des Censiers et Wûm !'.
- A comment saying 'Han les bêtes affligées... Le ravage chez tous ces streamers sans maquillage...'.
- A comment saying 'Bonne délibération à vous toutes et tous'.
- A comment saying 'layot'.
- A comment saying 'Toujours !!!'.
- A comment saying 'D'ailleurs il doit me manquer juste quelques RiB et on devrait être bon...'.
- A comment saying 'j'aurais pu dire "suce boules", mais je pense que ça t'aurait fait trop plaisir'.

The right side of the image shows a continuation of the comment thread with more replies and reactions, including comments like 'je ne sais pas ce que mesure Antoine, mais ça à l'air d'être un beau morceau !!!' and 'Je ne veux corrompre personne, mais il sont tous beaux. Sauf un qui est intelligent !'.

9. Sondage le Thiase : Qui sont les rôlistes ?

9.1. Annexe 14 : Sondage 2010 sur les rôlistes¹

SONDAGE 2010 SUR LES RÔLISTES
[Home](#) / [Qui sont les rôlistes ?](#) / Sondage 2010 sur les rôlistes

Lors des 3 semaines de sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes francophones en 2010, 3000 réponses ont été reçues !

Les résultats

Vous

Votre sexe

2650 garçons contre 250 filles, cela ne laisse que 8% de place aux rôlistes féminines...

Votre année de naissance

| Année de naissance | Nombre de répondants |
|--------------------|----------------------|
| Avant 1960 | ~10 |
| Années 1961-65 | ~20 |
| Années 1966-70 | ~150 |
| Années 1971-75 | ~500 |
| Années 1976-80 | ~650 |
| Années 1981-85 | ~550 |
| Années 1986-90 | ~450 |
| Années 1991-95 | ~150 |
| Après 1996 | ~10 |

Votre lieu de résidence

Cliquez sur la carte pour voir la carte par départements en taille originale.

Votre activité

| Activité | Nombre de répondants |
|---|----------------------|
| Agriculteur | ~10 |
| Travailleur indépendant | ~150 |
| Cadres et professions intellectuelles sup | ~950 |
| Profession intermédiaire | ~150 |
| Employé | ~550 |
| Ouvrier | ~50 |
| Etudiant | ~550 |
| Recherche d'emploi | ~150 |
| Sans activité | ~50 |

Thèmes

- [Communauté rôliste](#) ⁽⁷⁾
- [Edition de jeux de rôle](#) ⁽¹²⁾
- [Editos](#) ⁽³⁾
- [Livres de IDR](#) ⁽⁴⁾
- [Théorie rôliste](#) ⁽⁴⁾

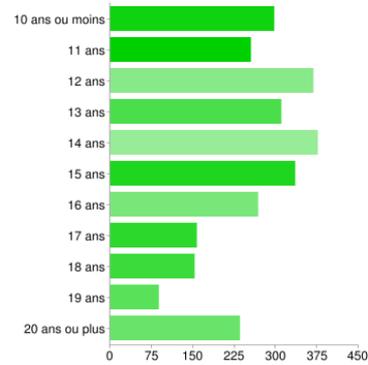
Archives du Thiase

- [septembre 2018](#) ⁽⁵⁾
- [août 2018](#) ⁽¹⁾
- [novembre 2015](#) ⁽²⁾
- [mars 2015](#) ⁽⁴⁾
- [novembre 2014](#) ⁽¹⁾
- [mars 2013](#) ⁽³⁾
- [février 2011](#) ⁽¹⁾
- [décembre 2010](#) ⁽¹⁾
- [novembre 2010](#) ⁽⁶⁾
- [octobre 2010](#) ⁽⁵⁾

¹ Captures d'écran du 08/08/2022. <https://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/sondage-sur-les-rolistes-2010/>

Votre pratique du jeu de rôle

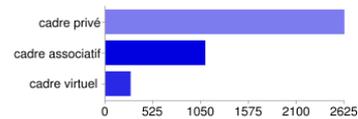
L'âge auquel vous avez découvert le jeu de rôle



Appartenez vous ou bien avez vous appartenu à un club de JDR ?

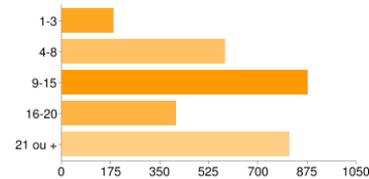
33% des répondants n'ont jamais appartenu à un club de jeux de rôle.

Vos espaces de jeu préférés



Notons que le « cadre virtuel » regroupe toutes les façons de jouer qui impliquent l'usage d'un ordinateur (forums, mails, rolistik, skype, etc.). 10% des répondants utilisent ce moyen pour jouer aux jeux de rôle, 92% jouent en privé, 38% parfois dans le cadre d'une association.

A combien de jeux de rôle différents avez vous joué ?



A quel type de JDR jouez vous ?

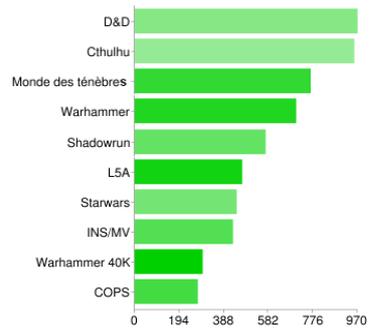
97% des répondants déclarent jouer à des jeux édités professionnellement et commercialisés ; 53% à des jeux « amateurs », non commercialisés. Donc 50% des rôlistes répondants jouent aux deux !

Votre fréquence de jeu actuelle



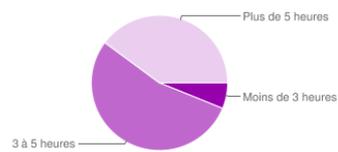
10% des répondants sont des anciens qui ne jouent plus, mais près de 30% jouent au moins une fois par semaine !

Vos dix jeux de rôle préférés

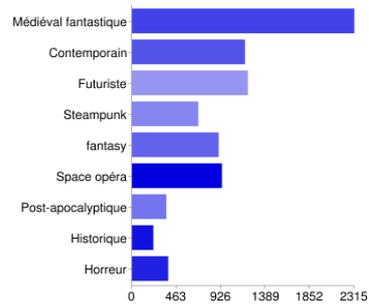


Les gagnants sont donc D&D et Cthulhu, avec 36% des sondés qui citent au moins l'un de ces deux univers de référence. Notons que chaque univers de jeu de rôle cité comprend toutes ses variantes et versions éventuelles. J'ai conscience de la limite que cela constitue pour beaucoup, mais je n'ai pas eu le choix quand il a fallu unifier les réponses de tout le monde. Cliquez [ici](#) pour visualiser l'ensemble des résultats sur les jeux de rôle cités par les répondants.

Durée moyenne d'une séance



Vos genres préférés



Plutôt PJ ou MJ ?

77% déclarent jouer et mener également, 15% ne jamais avoir mené et 8% être uniquement meneurs de jeu.

Vos activités d'écriture sur le JDR

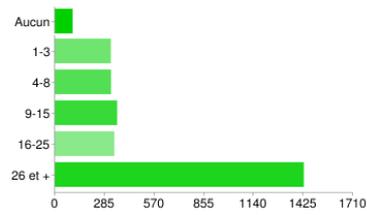


Allez vous en convention, salon, festival ?

30% des répondants n'ont jamais été à aucun de ces événements publics réunissant des rôlistes.

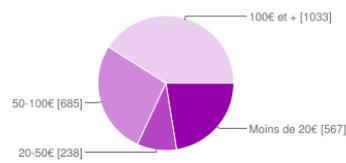
Votre consommation de jeu de rôle

Nombre de livres de JDR possédés

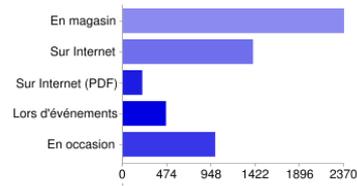


Cette question fait clairement partie de celles qui n'ont pas été pertinentes. Il eut peut-être mieux valu demander de combien d'univers de JDR vous possédiez des livres, et combien de livres en moyenne par JDR. Néanmoins, nous savons que très exactement la moitié des sondés possèdent plus de 26 ouvrages de JDR, ce qui constitue déjà une bibliothèque conséquente (*opinion personnelle*).

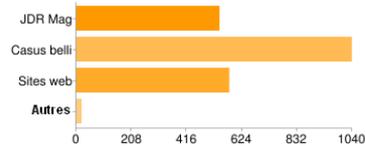
Dépenses annuelles



Lieux d'achat



Lectures



La rubrique « sites web » regroupe toutes les ressources accessibles uniquement en ligne : blogs, fanzines électroniques, plateformes d'information, etc. Les réponses « autres » se réfèrent à des publications sur les jeux de figurines ou bien sur les univers fantastiques en général.

9.2. Annexe 15 : Sondage 2014 sur les rôlistes²

SONDAGE 2014 SUR LES RÔLISTES
[Home](#) / [Sondage 2014 sur les rôlistes](#)

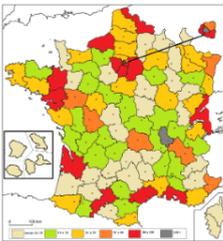
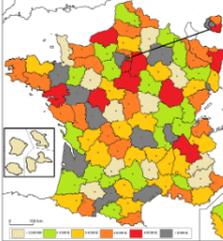
Méthodologie de l'enquête

Ce sondage initié par [Le Thiase](#) est instantané de la population rôliste à l'automne 2014. Il a été réalisé via [Google Forms](#) entre le 28/10/2014 à 14h30 et le 04/11/2014 à 16h00.

Les questions reprennent le modèle de la [1re édition de l'automne 2010](#) en améliorant certains points pour une meilleure lecture des résultats.

Il y a eu en tout 4 143 réponses sur cette période (contre un peu moins de 3 000 en 2010) : 3 571 en France, 233 en Belgique, 149 en Suisse, 106 au Canada, 8 au Luxembourg et 91 dans le reste du monde. En tout 14 % du panel ne réside pas en France !

La première carte reprend le nombre de répondants en valeur absolue ; la seconde rapporte ces nombre à la population totale de chaque département français (coefficient sur 100 000).

Les résultats qui suivent ont été comparés à la 1re édition de 2010 et également au sondage réalisé par l'[Union Rôliste Francophone](#).

Vous trouverez le rapport d'enquête en version PDF mise en page ici : [Résultats sondage JDR 2014 - Le Thiase](#)

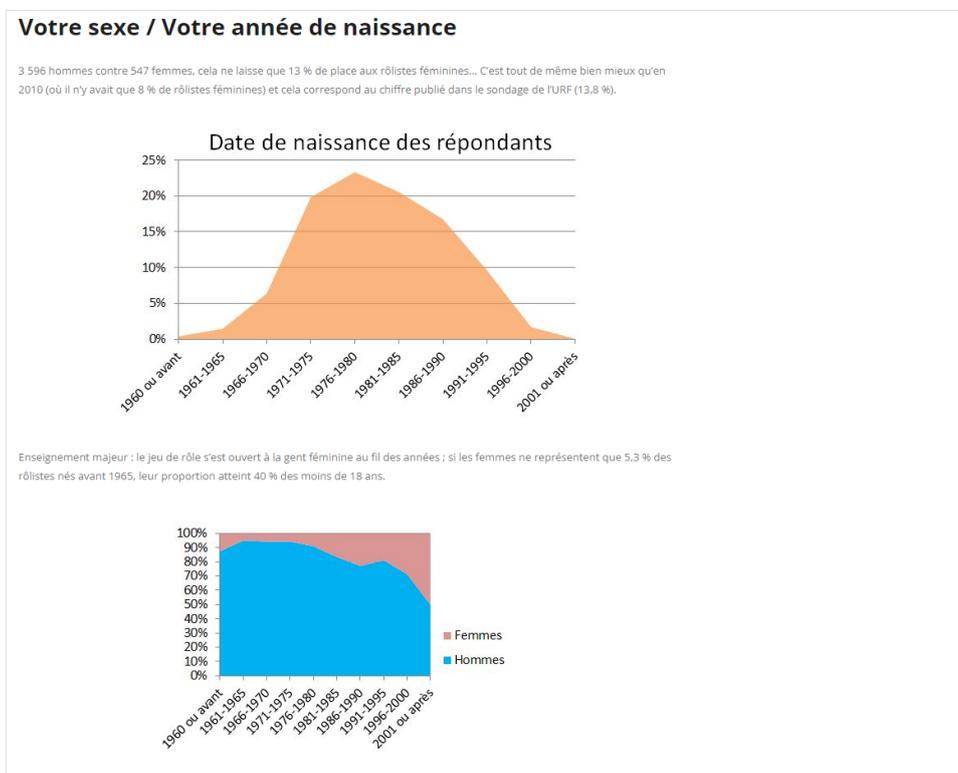
Le rapport en version powerpoint (avec les liens hypertexte) : [Résultats sondage JDR 2014 - Le Thiase](#)

Thèmes

- [Communauté rôliste](#) (7)
- [Edition de jeux de rôle](#) (12)
- [Editos](#) (3)
- [Livres de JDR](#) (4)
- [Théorie rôliste](#) (4)

Archives du Thiase

- [septembre 2018](#) (5)
- [août 2018](#) (1)
- [novembre 2015](#) (2)
- [mars 2015](#) (4)
- [novembre 2014](#) (1)
- [mars 2013](#) (3)
- [février 2011](#) (1)
- [décembre 2010](#) (1)
- [novembre 2010](#) (6)
- [octobre 2010](#) (5)

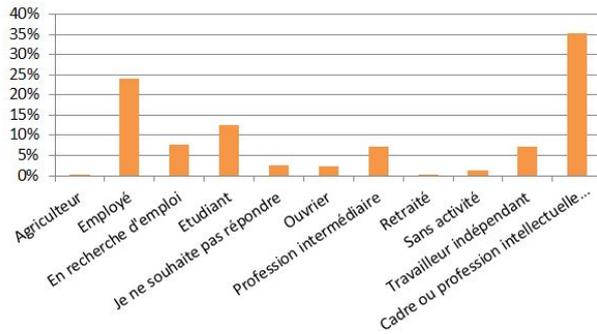


² Captures d'écran du 08/08/2022. <https://www.le-thiase.fr/sondage-sur-les-rolistes-2014/>

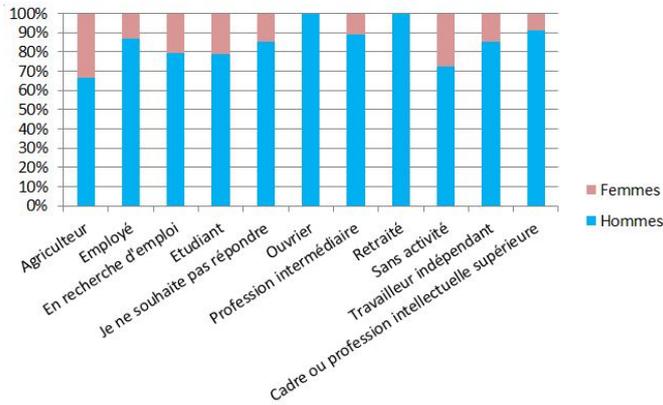
Antunes Cascao Mélissa - Rôliste au féminin : Annexes 1

Votre activité

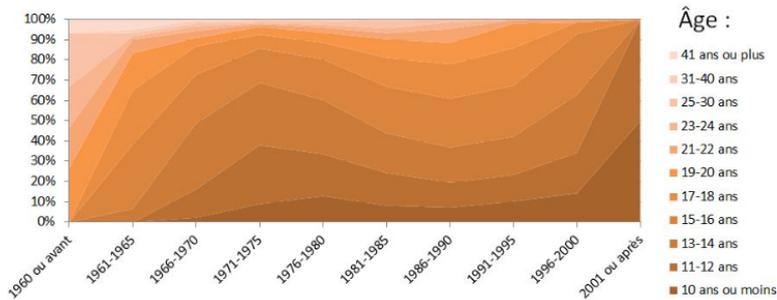
Peu d'évolutions par rapport à 2010 : 35 % de cadres dans l'échantillon, 24 % d'employés et 13 % d'étudiants.



On observe ci-dessous pour chaque catégorie la place des femmes dans l'échantillon :

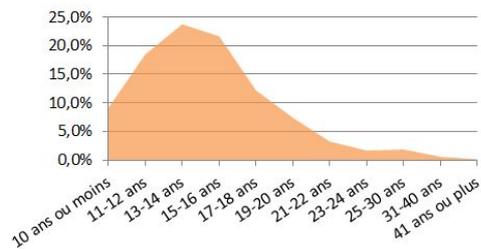


L'âge auquel vous avez découvert le JDR



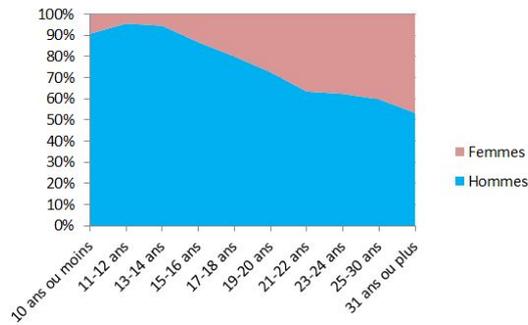
Ci-dessus : la génération des années 1970 a découvert le JDR plus tôt que la génération des années 1990.

Ci-dessous : la moitié des rôlistes ont découvert le JDR avant l'âge de 15 ans.



Focus sur les rôlistes féminines

Il est intéressant de constater, au delà de la féminisation croissante du jeu de rôle, les différences liées au sexe. Ainsi les femmes ont découvert le hobby proportionnellement bien plus tard dans leur vie que les hommes.

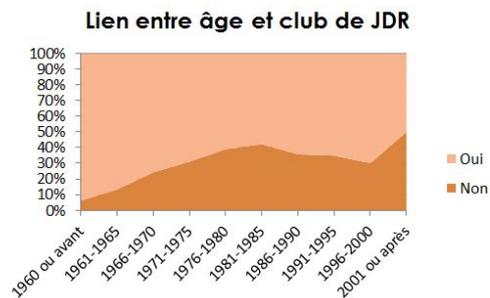


Lecture du graphique : parmi l'ensemble des rôlistes ayant découvert le hobby après 31 ans, 44 % sont des femmes ; alors que parmi ceux qui se sont initiés avant 10 ans, seulement 5 % sont des femmes.

Vie communautaire

Appartenez vous ou bien avez vous appartenu à un club de JDR ?

36 % des répondants n'ont jamais appartenu à un club de jeux de rôle, contre 33 % en 2010. Ce chiffre est de 35 % pour les hommes et de 40 % pour les femmes.

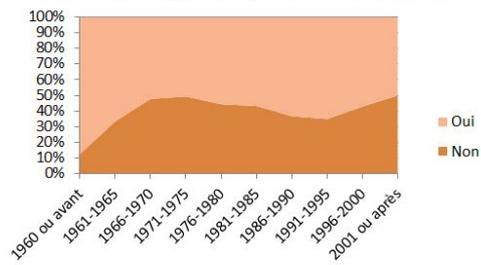


Allez vous en convention, salon, festival ?

43 % des répondants n'ont jamais été à aucun de ces événements publics réunissant des rôlistes, contre 30 % en 2010. Les femmes ne sont que 33 % à être dans ce cas.

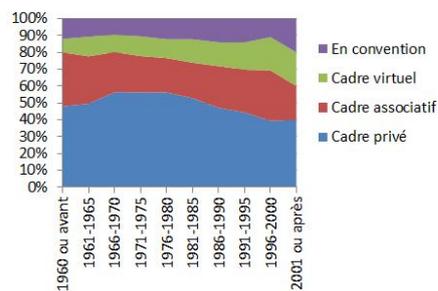
Ci-dessous : on observe que dans les deux cas la vie communautaire va croissante avec l'âge du répondant.

Lien entre âge et événements rôlistes



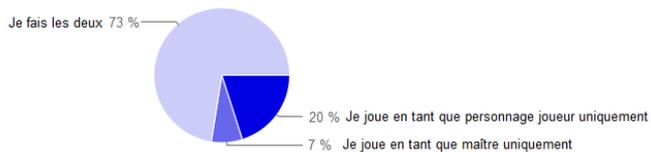
Vos préférences de jeu

Notons que le « cadre virtuel » regroupe toutes les façons de jouer qui impliquent l'usage d'un ordinateur (forums, mails, rolistik, skype, etc.). 23 % des répondants utilisent ce moyen pour jouer aux jeux de rôle (10 % en 2010). 94 % jouent en privé, 40 % parfois dans le cadre d'une association contre respectivement 92 % et 38 % en 2010.



Plutôt PJ ou MJ ?

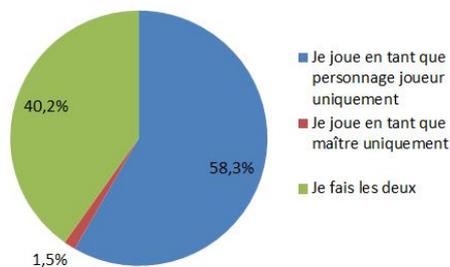
Comme en 2010, cette question n'avait malheureusement peut-être pas assez d'amplitude de réponses possibles, ce sera pris en compte pour 2018 !



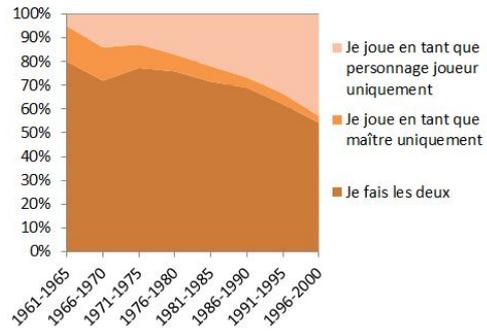
Les chiffres correspondent avec le sondage de l'URF qui trouvait 17 % de PJ, 9 % de MJ et 74 % de PJ/MJ !

Des préférences liées au genre et à l'âge

Voici le même graphique mais cette fois pour les femmes uniquement :



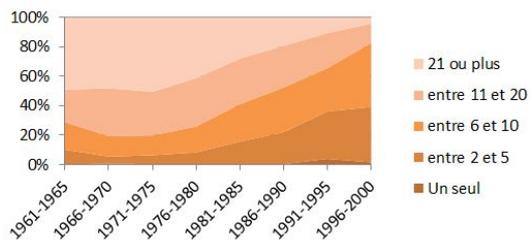
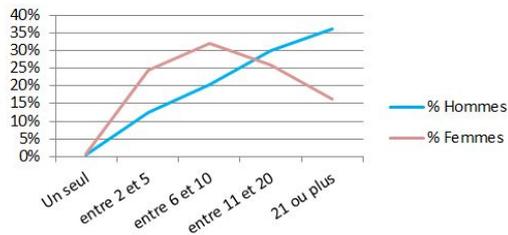
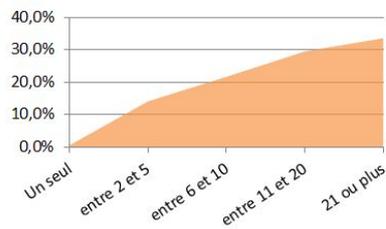
Ce que l'on constate, c'est tout simplement que les hommes sont plus de 8 % à se déclarer MJ seulement contre seulement 1,5 % des femmes ; logiquement, 58 % des femmes rôlistes ne pratiquent qu'en incarnant des personnages joueurs, quand seulement 14,7 % des hommes se présentent ainsi.



Ci-dessus : plus l'on est jeune, moins l'on se définit comme pur MJ et plus il y a parallèlement de purs Pjs. Effet d'âge, sans doute, mais aussi peut-être de génération.

A combien de JDR avez vous joué ?

Comme en 2010, cette question n'avait malheureusement peut-être pas assez d'amplitude de réponses possibles. A noter : les femmes se dispersent moins que les hommes.



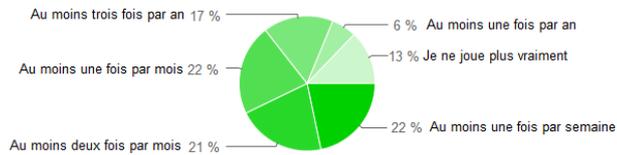
A quel type de JDR jouez vous ?

97 % des répondants déclarent jouer à des jeux édités professionnellement et commercialisés (exactement comme en 2010) ; 42 % à des jeux « amateurs », non commercialisés (53 % en 2010).

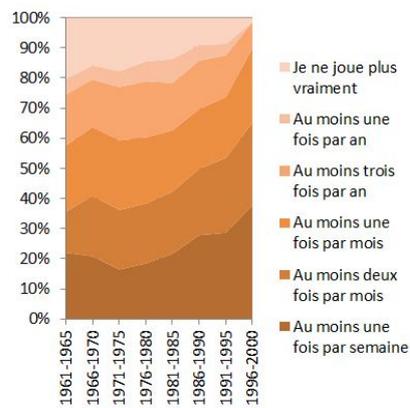
Cette année nous avons posé la question des « jeux maison » : 49 % des répondants déclarent y jouer !

Votre façon de jouer

Votre fréquence de jeu actuelle

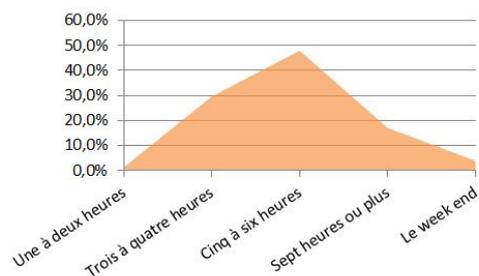


13 % des répondants sont des anciens qui ne jouent plus (10 % en 2010), mais près de 22 % jouent au moins une fois par semaine (30 % en 2010) et 65 % au moins une fois par mois !

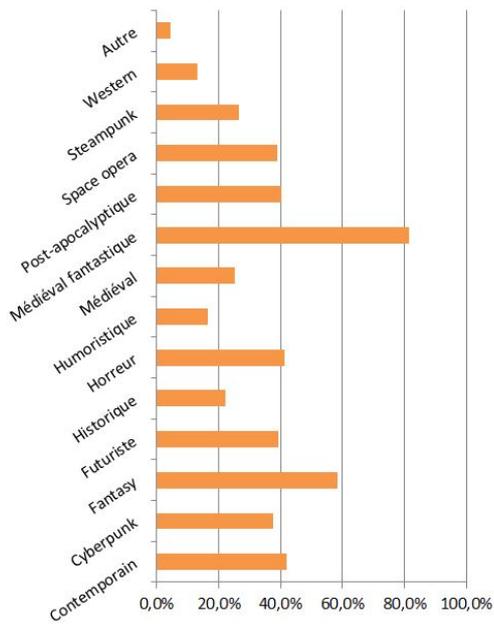


Ci-dessus : effet d'âge logique, les plus assidus sont les plus jeunes des répondants !

Durée moyenne des parties que vous avez jouées



Vos genres préférés



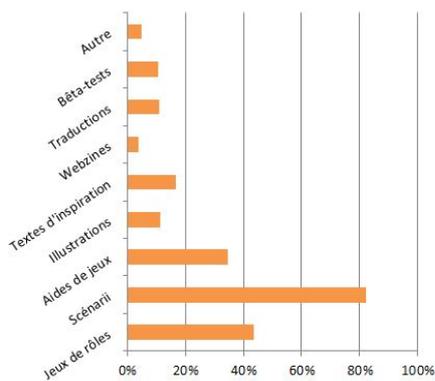
Peu de différences avec les résultats de 2010 : le Médiéval fantastique est toujours largement en tête !

Le sondage de l'URF indiquait quant à lui un résultat de 59 % pour le Fantastique (à comparer au score identique de la Fantasy ici) et seulement 24,5 % pour le Futuriste, car il s'agissait d'un questionnaire à choix unique.

Créer et s'informer sur les JDR

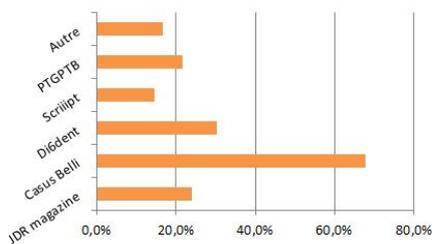
Vos activités d'écriture/de création sur le JDR

Un quart des répondants n'ont aucune activité créative déclarée.



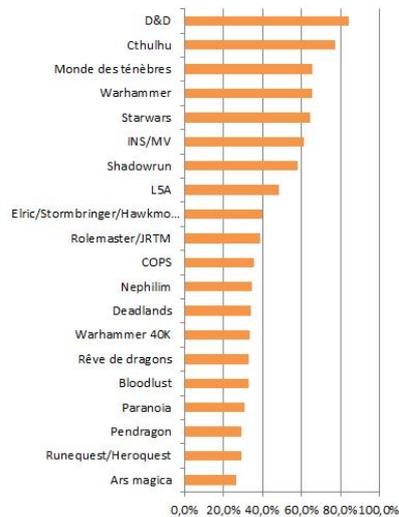
Lectures actuelles de journaux/webzines

58 % des répondants n'utilisent aucun média rôliste ! Voici les résultats pour les 42 % restants :



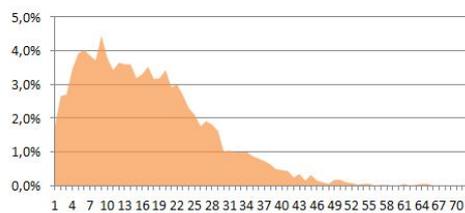
Dans « autre », on retrouve de nombreux blogs mais aussi des grands oubliés de la liste du sondage : le Fix, Les chroniques d'Altaride, le GROG...

Les jeux de rôles pratiqués



Les gagnants sont donc D&D et Cthulhu, avec 77,3 % des sondés qui citent au moins l'un de ces deux univers. Notons que chaque univers de jeu de rôle cité comprend toutes ses variantes et versions éventuelles. Dans le sondage de l'URF, Donjons & Dragons (toutes versions) est cité à plus de 94% (contre 84,3 % ici).

Ci-dessous : 1,8 % des sondés n'ont joué qu'à un jeu, 14,5 % à moins de 5 jeux, 68,3 % à moins de 20 jeux et enfin 89,4 % à moins de 30 jeux !



Cliquez [ici](#) pour visualiser l'ensemble des résultats sur les 248 gammes de jeux de rôle citées par les répondants.

Pratiques d'achat de JDR

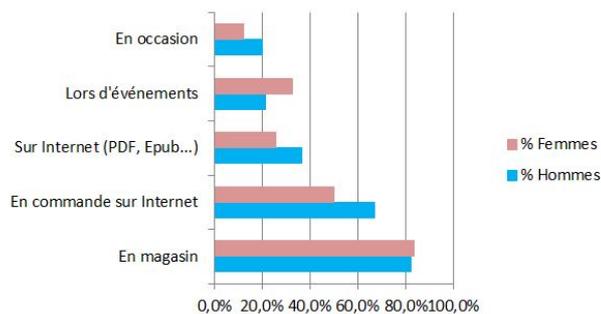
Avez-vous déjà acheté un livre de JDR ?

Seuls 7,9 % des répondants déclarent ne jamais avoir acheté un ouvrage de jeu de rôles. A noter : les hommes ne sont que 5,6 % à déclarer cela tandis que les femmes sont 23,8 % !

Pour toutes les questions qui suivent, les pourcentages sont calculés sur les 3 811 consommateurs seulement.

Lieux d'achat actuels

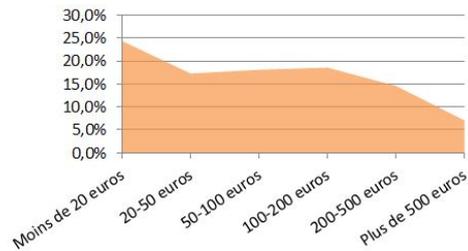
Depuis 2010, la part des achats de contenus dématérialisés est passée de moins de 10 % à près d'un tiers de l'ensemble !



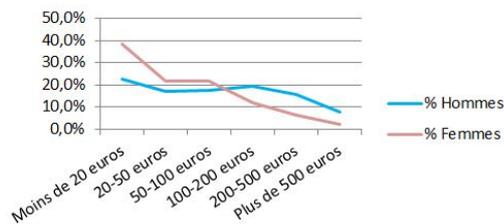
Il y a peu de différences hommes/femmes.

Dépenses annuelles actuelles

L'augmentation du nombre de tranches par rapport à 2010 permet une meilleure lecture des résultats, avec tout de même près de 22 % des répondants qui dépensent plus de 200 euros par ans pour le hobby, et plus de 500 euros pour 7,1 % !

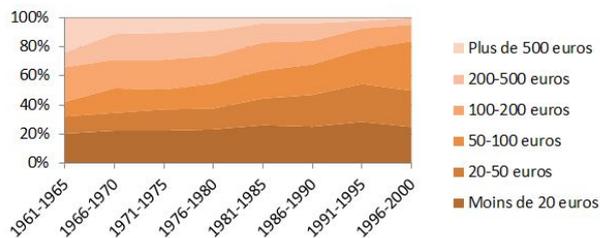


Une fois encore les différences hommes/femmes sont marquantes : seulement 2,2 % des femmes achètent pour plus de 500 euros de JDR par ans, contre 7,7 % des hommes.

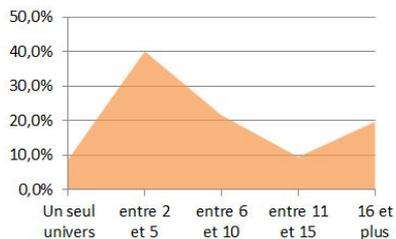


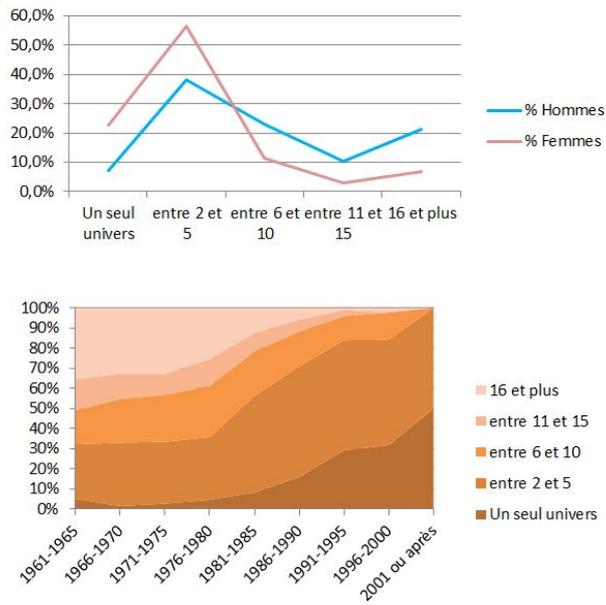
Elles sont en revanche proportionnellement plus nombreuses à ne dépenser que moins de 20 euros par ans (38,3 % contre 22,7 %).

Ci-dessous : les anciens dépensent davantage !



Bibliothèque du rôliste : nombre d'univers

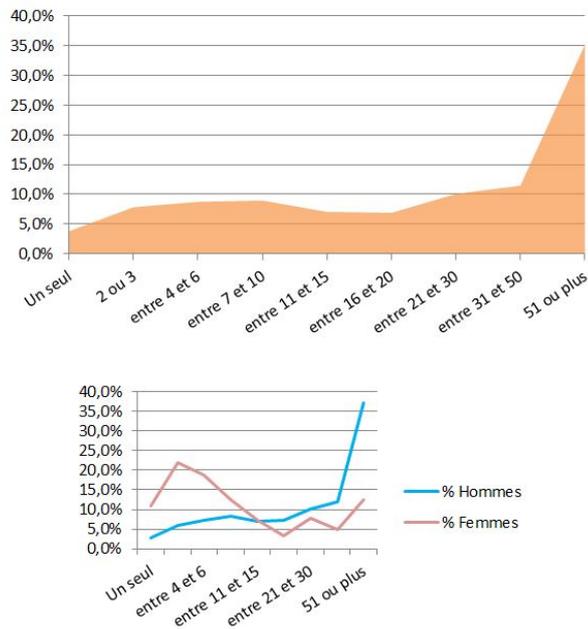


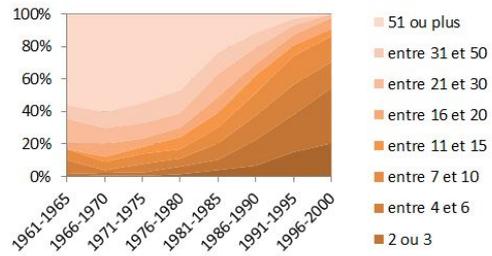


Conclusions : les femmes sont un peu moins collectionneuses que leurs homologues masculins, et les jeunes ont logiquement à leurs actifs moins d'univers que les plus anciens !

Bibliothèque du rôliste : nombre de livres

Il manque encore de nombreuses tranches pour rendre plus lisible ces graphiques...





Un tiers des répondants possèdent plus de 51 ouvrages de JDR ! (37,2 % des hommes mais 12,4 % des femmes)

Bilan du sondage 2014

On observe avant tout une grande continuité depuis le sondage de 2010. On se réjouit également que les chiffres issus des différents sondages (Cf. la publication de l'Union Rôliste Francophone) concordent globalement, ce qui prouve la valeur de ces démarches.

Pour l'édition 2014, nous avons cherché à mieux connaître le profil de la femme rôliste : ayant découvert le hobby plus tard que ses camarades masculins, elle est moins souvent MJ et consomme beaucoup moins de jeux de rôles commercialisés. Néanmoins le fait marquant est la diminution de l'écart hommes/femmes de génération en génération !

Pour l'édition 2018, les questions devront être encore améliorées, notamment sur le consommation de jeux de rôles.

D'ici là, il est envisageable de produire un sondage spécifique sur les jeux de rôles en 3 volets : ceux possédés, pratiqués dans le passé et pratiqués actuellement par la communauté, en cherchant l'exhaustivité des publications, ce qui n'a pu être assuré pour l'instant dans les sondages du Thiase.

Pascal, AKA Pitch, le 05/11/2014 - www.le-thiase.fr

Pour les statisticiens qui le souhaitent, je peux partager la base de données brutes des réponses au sondage. [Contactez-moi !](#)

9.3. Annexe 16 : Sondage 2018 sur les rôlistes³

Sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes – 3^e édition 2018

Pascal J (AKA Pitch) – www.le-thiase.fr

³ Captures d'écran du 08/08/22 du Power Point de Pascal J. « Sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes – 3^e édition 2018 » <https://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf>



Méthodologie de l'enquête

Ce sondage initié par [Le Thiase](#) est un instantané de la population rôliste à l'été 2018.

Il s'agit d'un sondage par autosélection, sur un échantillon non probabiliste, dont le questionnaire a été réalisé via [Google Forms](#) entre le 29/08/2018 à 18h30 et le 06/09/2018 à 13h00.

Les questions reprennent le modèle de la [2^e édition](#) de l'automne 2014 en améliorant certains points pour une meilleure lecture des résultats.

Il y a eu en tout 5 918 réponses sur cette période, contre un peu moins de 4 150 en 2014 et moins de 3 000 en 2010.

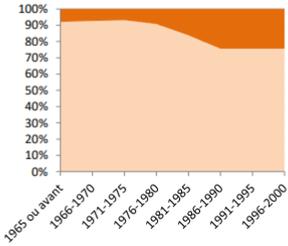
Les résultats qui suivent ont été comparés aux deux précédentes éditions.



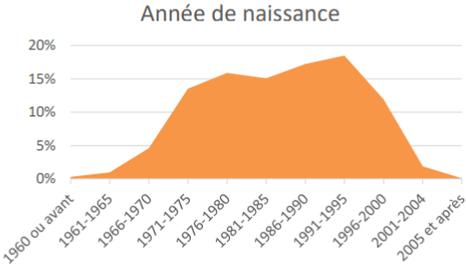

Votre sexe / Votre année de naissance

4 890 hommes contre 1 028 femmes, cela ne laisse que 17,4 % de place aux rôlistes féminines... C'est tout de même bien mieux qu'en 2010 (où il n'y avait que 8 % de rôlistes féminines) et qu'en 2014 (13 %).

Enseignement : le jeu de rôle s'est ouvert à la gent féminine au fil des années : si les femmes ne représentent que 8 % des rôlistes nés avant 1965, leur proportion atteint 33 % des moins de 30 ans.



| Année de naissance | Femmes (%) | Hommes (%) |
|--------------------|------------|------------|
| 1965 ou avant | 8 | 92 |
| 1966-1970 | 10 | 90 |
| 1971-1975 | 15 | 85 |
| 1976-1980 | 20 | 80 |
| 1981-1985 | 25 | 75 |
| 1986-1990 | 30 | 70 |
| 1991-1995 | 33 | 67 |
| 1996-2000 | 33 | 67 |



| Année de naissance | Proportion (%) |
|--------------------|----------------|
| 1960 ou avant | 0 |
| 1961-1965 | 2 |
| 1966-1970 | 5 |
| 1971-1975 | 12 |
| 1976-1980 | 15 |
| 1981-1985 | 16 |
| 1986-1990 | 15 |
| 1991-1995 | 18 |
| 1996-2000 | 17 |
| 2001-2004 | 12 |
| 2005 et après | 2 |

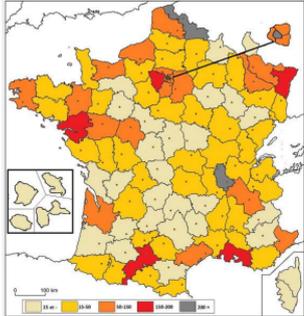
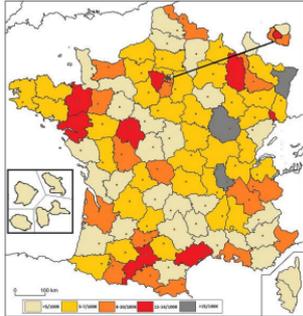




Votre lieu de résidence

Le sondage 2018 a dénombré 5 918 francophones : 5 220 en France, 366 en Belgique, 142 en Suisse, 87 au Canada, 6 au Luxembourg et 98 dans le reste du monde. En tout, comme en 2014, ce sont 14 % des répondants qui ne résident pas en France.

La première carte reprend le nombre de répondants en valeur absolue ; la seconde rapporte ces nombre à la population totale de chaque département français (coefficient sur 100 000).

CTRL + CLIC sur les cartes pour les visualiser en taille originale.
 Pour rappel : la [carte de 2010](#) ; la [carte de 2014](#).



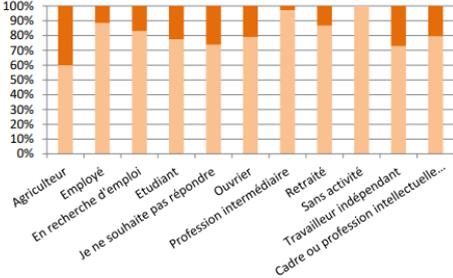
BY-NC-ND (By – Non Commercial – Non Derivative)



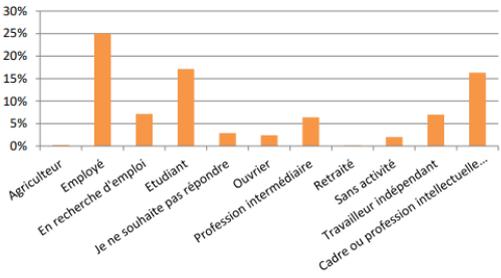
Votre activité

Peu d'évolutions par rapport à 2010 et 2014 : 30 % de cadres dans l'échantillon, 25 % d'employés et 17 % d'étudiants.

On observe ci-dessous pour chaque catégorie la place des femmes dans l'échantillon :



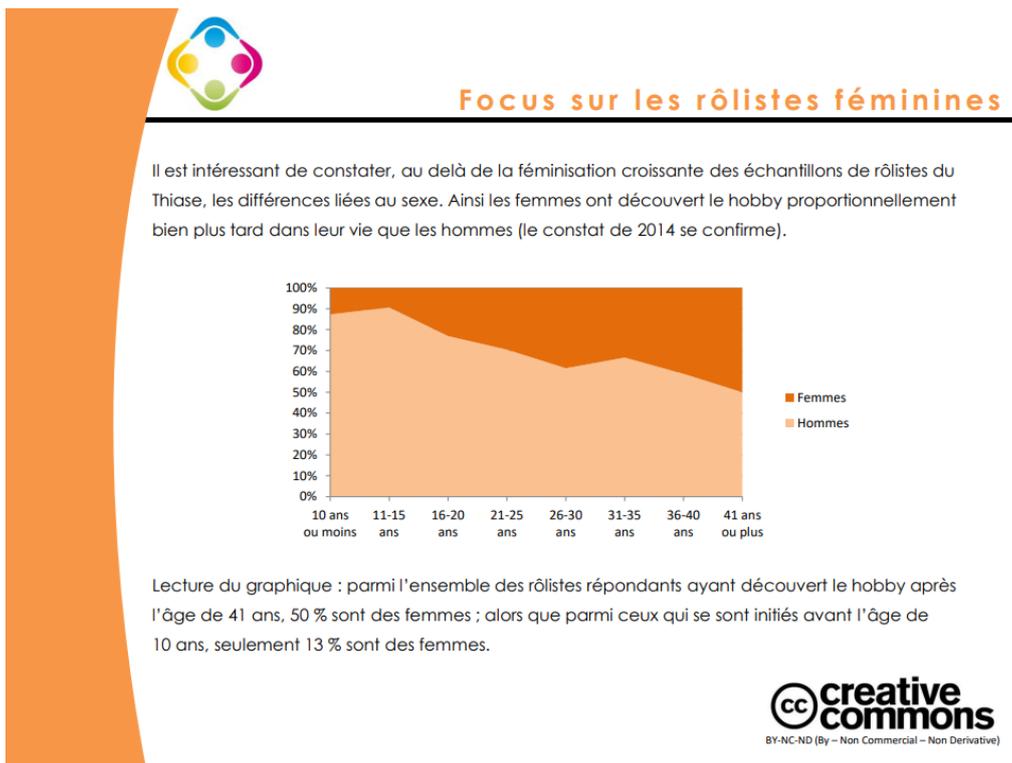
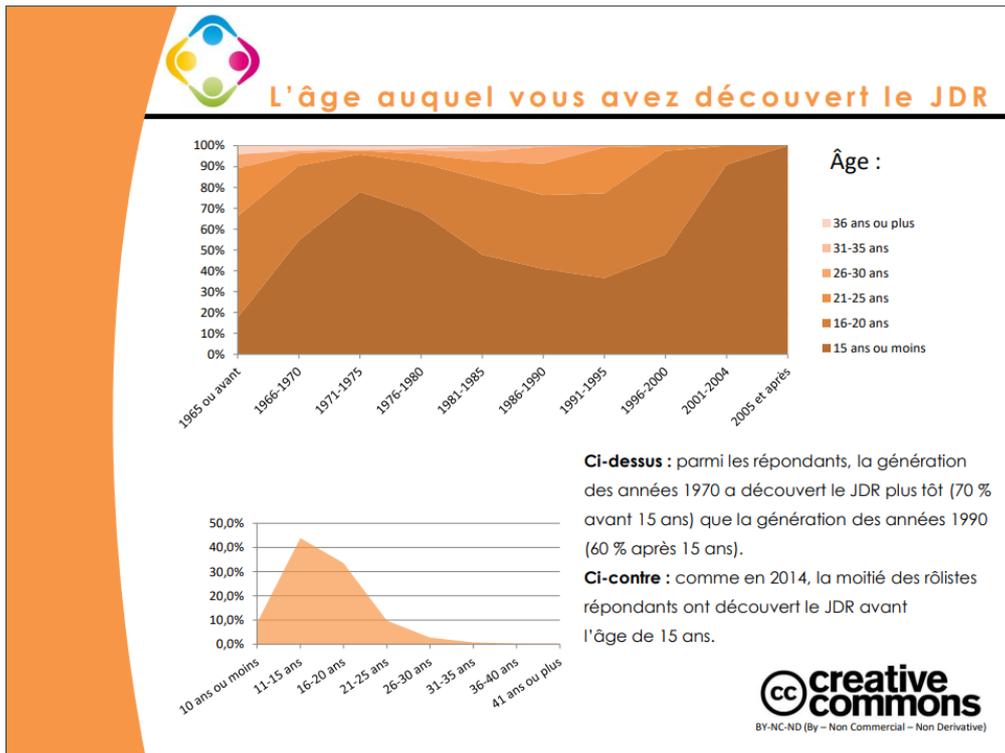
| Catégorie | Femmes (%) | Hommes (%) |
|---------------------------------------|------------|------------|
| Agriculteur | ~10 | ~90 |
| Employé | ~25 | ~75 |
| En recherche d'emploi | ~10 | ~90 |
| Etudiant | ~17 | ~83 |
| Je ne souhaite pas répondre | ~5 | ~95 |
| Ouvrier | ~5 | ~95 |
| Profession intermédiaire | ~10 | ~90 |
| Retraité | ~10 | ~90 |
| Sans activité | ~10 | ~90 |
| Travailleur indépendant | ~10 | ~90 |
| Cadre ou profession intellectuelle... | ~30 | ~70 |



| Catégorie | Proportion (%) |
|---------------------------------------|----------------|
| Agriculteur | ~0 |
| Employé | ~25 |
| En recherche d'emploi | ~8 |
| Etudiant | ~17 |
| Je ne souhaite pas répondre | ~3 |
| Ouvrier | ~3 |
| Profession intermédiaire | ~7 |
| Retraité | ~5 |
| Sans activité | ~2 |
| Travailleur indépendant | ~7 |
| Cadre ou profession intellectuelle... | ~17 |



BY-NC-ND (By – Non Commercial – Non Derivative)



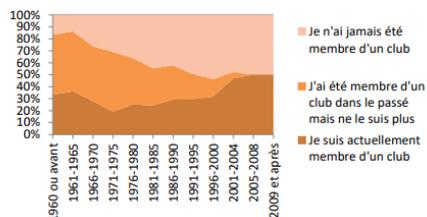


Vie communautaire

Appartenez vous ou bien avez vous appartenu à un club de JDR ?

Tendance à la baisse : 42 % des répondants n'ont jamais appartenu à un club (c'est plus qu'en 2014 et a fortiori qu'en 2010 où ils étaient 33 %). Cette année on a distingué les membres des anciens membres (voir ci-contre).

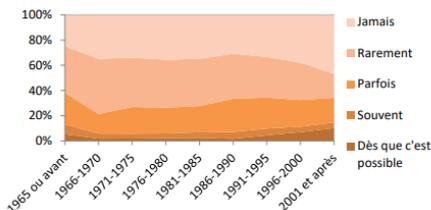
Lien entre année de naissance et clubs



Allez vous en convention, salon, festival ?

34 % des répondants n'ont jamais été à aucun de ces événements publics réunissant des rôlistes, contre 43 % en 2014. Les femmes ne sont que 28 % à être dans ce cas (contre 33 %).

Lien entre âge et événements rôlistes



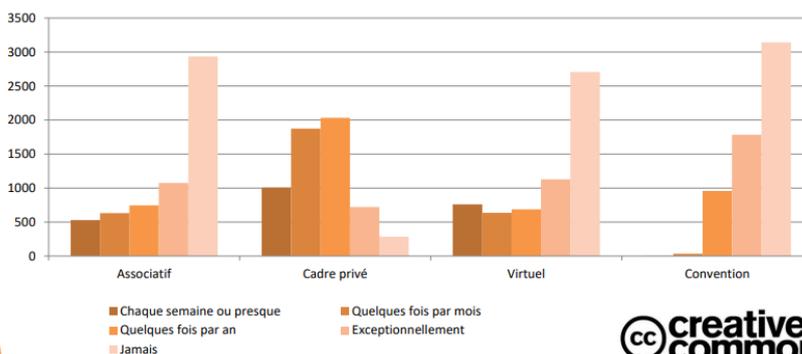
Ci-contre : on observe que dans les deux cas la participation aux événements va globalement croissante avec l'âge du répondant.

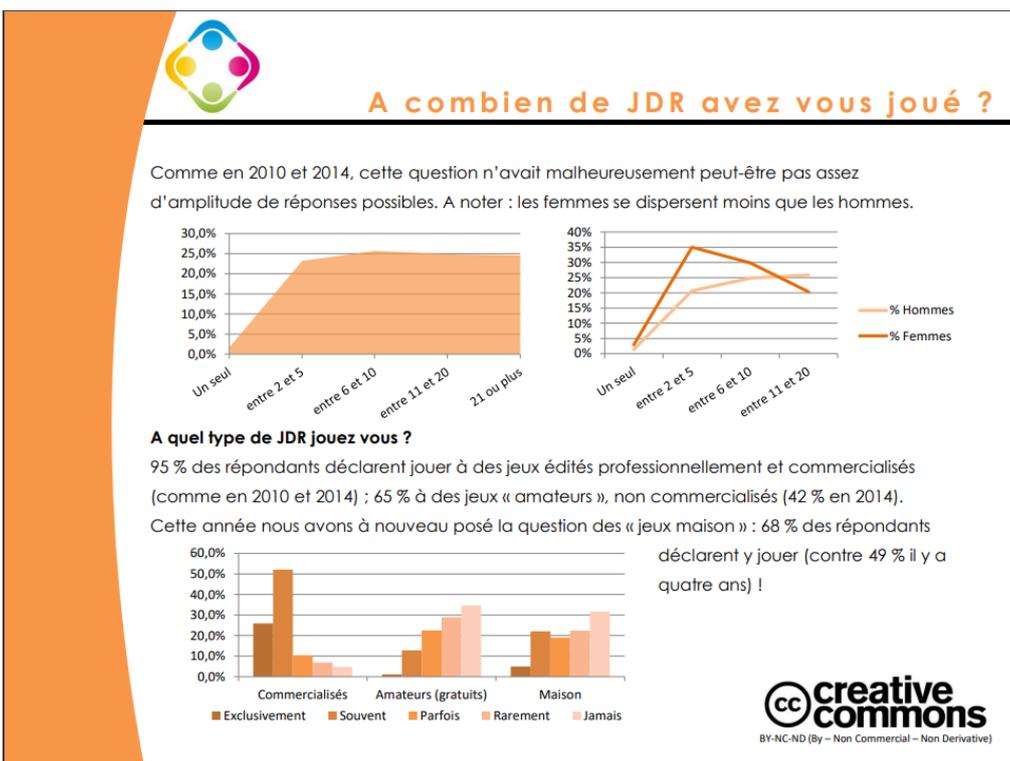
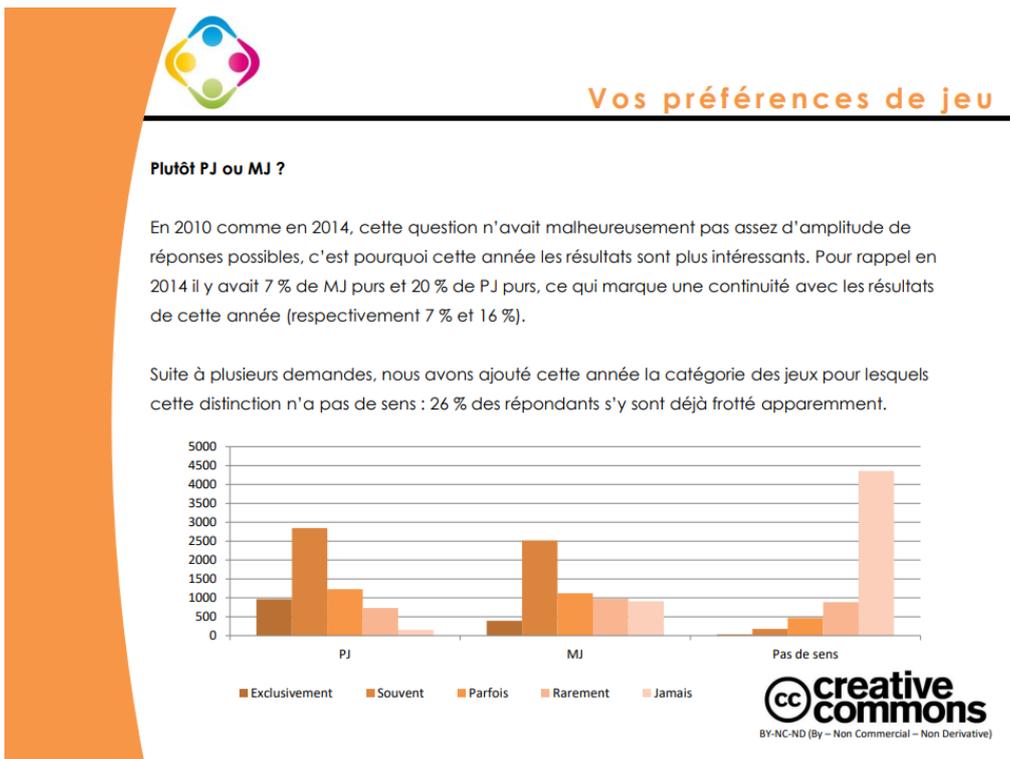


Vos préférences de jeu

Notons que le « cadre virtuel » regroupe toutes les façons de jouer qui impliquent l'usage d'un ordinateur (forums, mails, rolistik, skype, etc.). 54 % des répondants ont déjà utilisé ce moyen pour jouer aux jeux de rôle (10 % en 2010 ; 23 % en 2014). C'est une évolution notable au sein du sondage.

Cette année, le questionnaire demandait de préciser la fréquence de jeu : par exemple 83 % des répondants jouent en cadre privé au moins quelques fois par an.

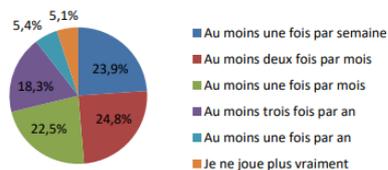






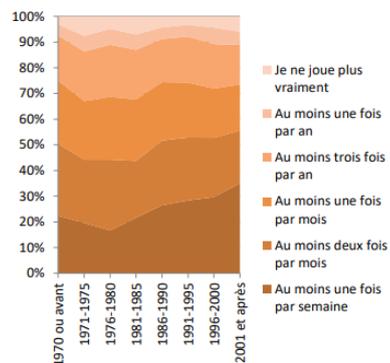
Votre façon de jouer

Votre fréquence de jeu actuelle



5 % des répondants ne jouent plus mais près de 24 % jouent au moins une fois par semaine (22 % en 2014) et 71 % au moins une fois par mois !

Durée moyenne des parties que vous avez jouées (hors JDR virtuel)



Ci-dessus : effet d'âge logique, les plus assidus sont les plus jeunes des répondants, comme en 2014 !

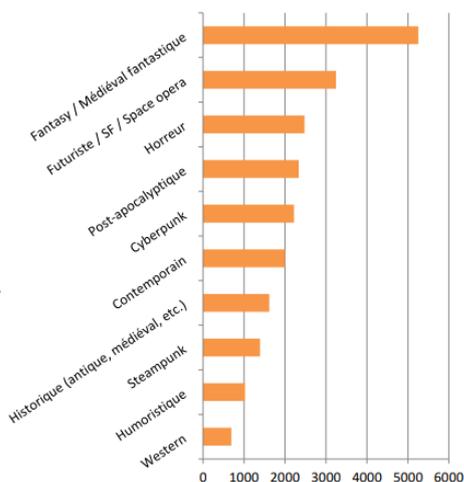


Vos genres préférés

Peu de différences avec les résultats de 2010 et 2014 : le Médiéval fantastique est toujours largement en tête des mentions parmi les répondants !

Parmi les genres renseignés manuellement, les plus cités sont les jeux de super héros et les univers japonisants.

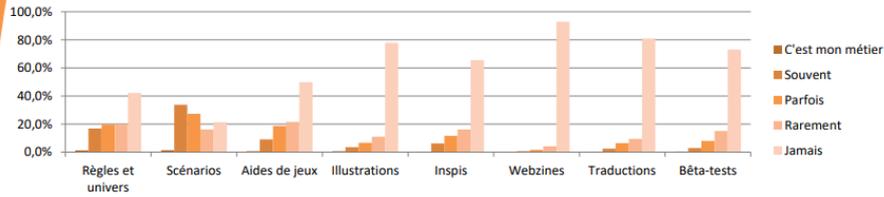
Plusieurs dizaines de répondants ont également précisé qu'ils n'avaient aucun genre favori et que cette question était de ce fait, selon eux, sans intérêt.



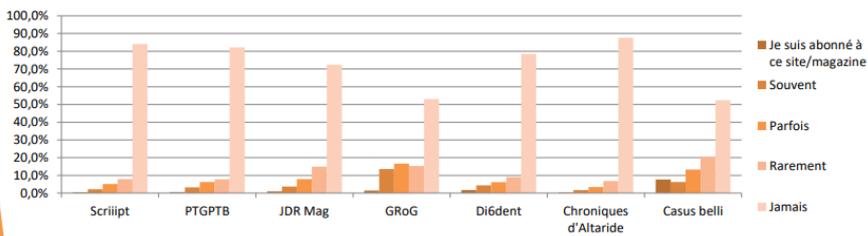


Créer et s'informer sur les JDR

Vos activités d'écriture/de création sur le JDR



Lectures actuelles de journaux/webzines



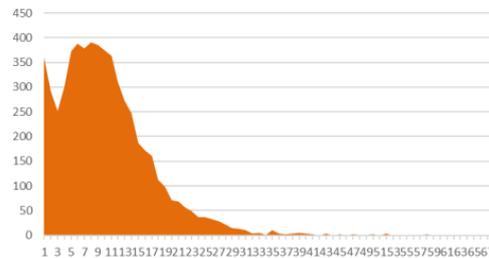
Dans « autre » (738 réponses), on retrouve de nombreux blogs et forums, mais aussi des grands oubliés de la liste du sondage : Rôliste TV, Le Maraudeur, Radio Rôliste, etc...



Les jeux de rôles pratiqués depuis 2015

Les gagnants sont donc D&D et Cthulhu, avec plus de la moitié des répondants qui citent chacun de ces deux univers. Notons que chaque univers de jeu de rôle cité comprend toutes ses variantes et versions éventuelles.

Ci-dessous : 6,1 % des répondants n'ont joué qu'à un jeu, 26,7 % à moins de 5 jeux, 92,8 % à moins de 20 jeux et enfin 0,5 % à plus de 40 jeux (record à 67) !



Cliquez [ici](#) pour visualiser l'ensemble des résultats sur les 342 gammes de jeux de rôle citées par les répondants (248 seulement en 2014).



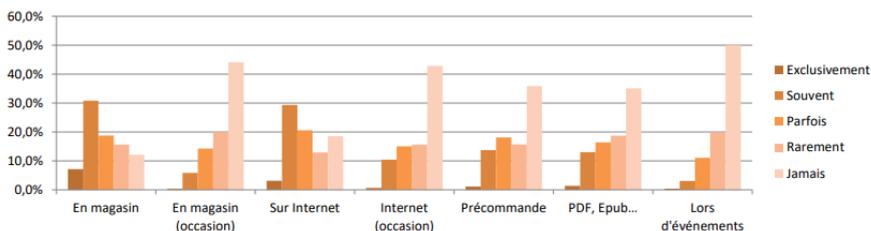


Pratiques d'achat de JDR

Avez-vous déjà acheté un livre de JDR ?

15,5 % des répondants déclarent ne jamais avoir acheté un ouvrage de jeu de rôles (contre 7,9 % en 2014). A noter : les hommes ne sont que 12 % à déclarer cela tandis que les femmes sont 32 %. Pour toutes les questions qui suivent, les pourcentages sont calculés sur les 5 001 consommateurs seulement.

Lieux d'achat actuels



Depuis 2010, la part des achats de contenus dématérialisés va croissante.

Cette année pour la première fois a été posée la question du

Crowdfunding : 15 % des répondants y ont souvent recours.

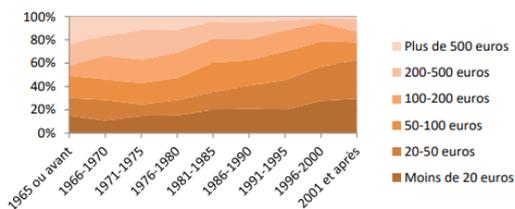
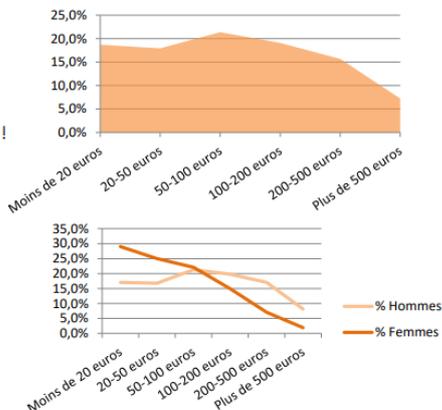


Dépenses annuelles actuelles

L'augmentation du nombre de tranches par rapport à 2010 permet une meilleure lecture des résultats, avec tout de même près de 23 % des répondants qui dépensent plus de 200 euros par ans (22 % en 2014), et plus de 500 euros pour 7,2 % !

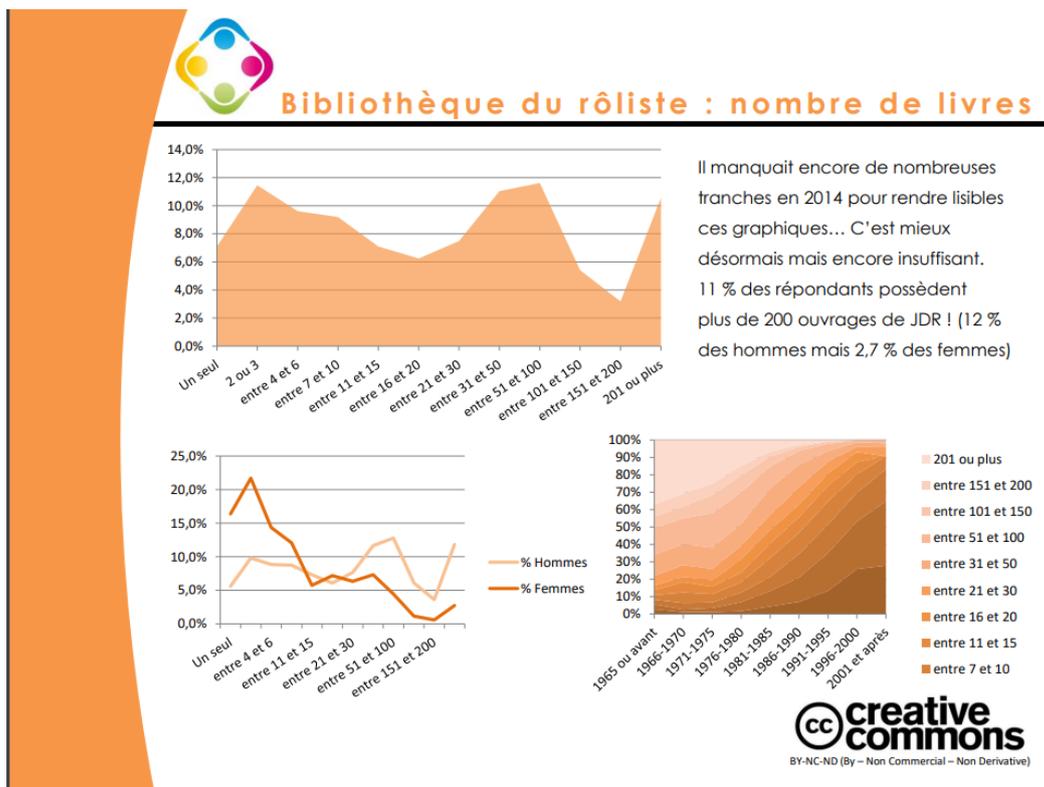
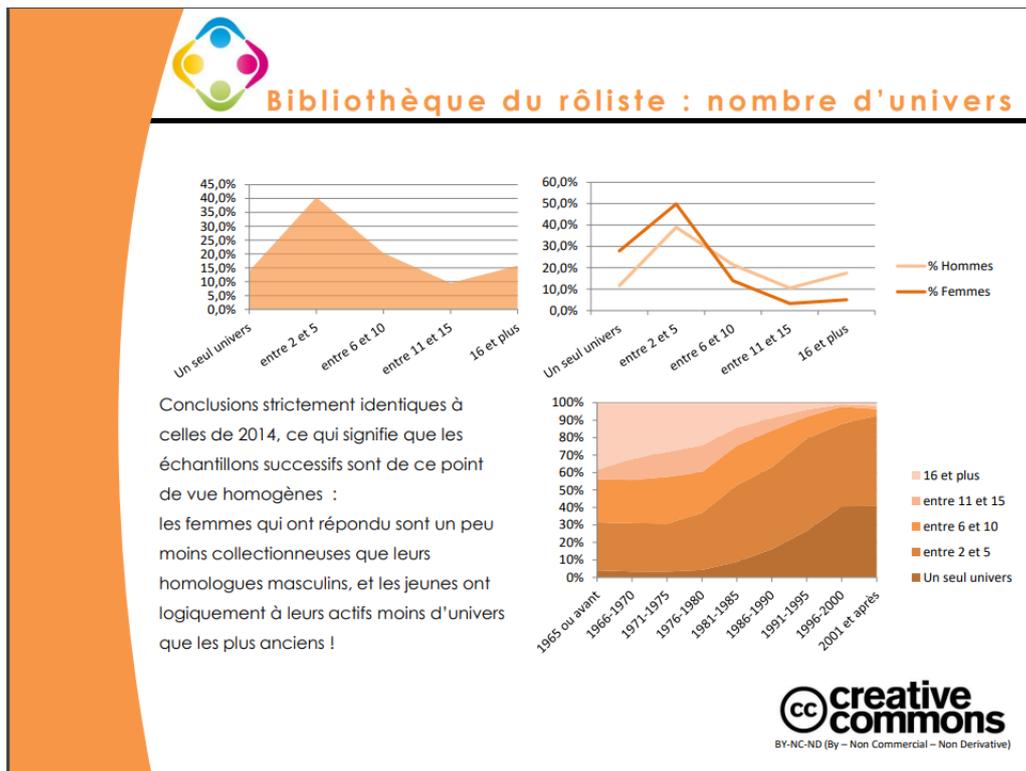
Une fois encore les différences hommes/femmes sont marquantes : seulement 1,9 % des femmes achètent pour plus de 500 euros de JDR par ans, contre 8,1 % des hommes.

Elles sont logiquement proportionnellement plus nombreuses à ne dépenser que moins de 20 euros par an (29 % contre 17 %).



Ci-contre : comme en 2014, les anciens dépensent davantage !







Bilan du sondage 2018

On observe avant tout une grande continuité depuis le sondage de 2010 et celui de 2014, à part sur certains points : féminisation progressive, accroissement du JDR en ligne et de la consommation dématérialisée par exemples.

Pour l'édition 2018 nous avons continué le focus de 2014 sur le profil des femmes ayant pris part au sondage : on continue de constater une diminution de l'écart hommes/femmes de génération en génération, que ce soit sur les pratiques de jeu ou de consommation.

Pour l'édition 2022, les questions devront être encore améliorées : prise en compte des rôlistes ne se reconnaissant pas dans la simple distinction homme/femme, mise à jour plus exhaustive de la liste des jeux joués, etc. Il faudra aussi enquêter sur le taux de renouvellement de l'échantillon, en posant la question de la participation aux anciens sondages.

D'ici là, il est envisageable de produire un sondage spécifique sur les jeux de rôles en 3 volets : ceux possédés, pratiqués dans le passé et pratiqués actuellement par la communauté, en cherchant l'exhaustivité des publications, ce qui n'a toujours pas pu être assuré dans les sondages du Thiase.

Pascal, AKA Pitch, le 06/09/2018 – www.le-thiase.fr



10. Test Bechdel

10.1. Annexe 17 : Test Bechdel adapté au jdr vf2

Mon PNJ/mon prétiré/mon jdr est-il sexiste ? Test de Bechdel adapté au jdr.

Cochez les cases !

Niveau cookie (c'est le minimum de cocher ces cases pour avoir un jeu sans trop de sexisme) :

- Les personnages féminins proposés en PNJ et prétirés sont aussi intéressants que les personnages masculins
- Les PJ féminins ont autant d'opportunités de jeu que les personnages masculins
- Les PJ féminins ont des occasions de parler entre elles, et d'autre chose que des personnages masculins. Leurs intrigues ne tournent pas toutes autour de personnages masculins
- Il y a le même nombre de PNJ/prétirés féminins que masculins
- Je vérifie que tous les PNJ féminins ont un nom et un rôle individualisé (pas de « la fille de... »)
- J'évite de jouer/de laisser jouer sur le ressort « viol » dans l'histoire et en jeu

Niveau super cookie (ce serait vraiment bien d'arriver à ça). Il comprend toutes les cases au-dessus + celles-ci :

- Il y a autant de PNJ charismatiques/leader/avec des fonctions hiérarchiques importantes féminins que masculins (1)
- On laisse de vrais choix aux personnages non masculins et des possibilités de sortir des relations oppressives s'il y en a (on évite de mettre « la fille du roi qui a été kidnappée » en quête principale)
- On vérifie que les personnages non masculins sont là pour autre chose qu'étoffer le jeu des personnages masculins ou leur donner des raisons d'agir



Bonus méga cookie : ma table n'est pas sexiste non plus

- J'ai prévu de la sécurité émotionnelle en jeu** (carte X au minimum, lignes et voiles, technique du feu tricolore...), pour pallier à toute éventualité et vérifier l'état des joueuses (2)
- J'interviens si un joueur devient trop sexiste/oppresseur**
- Si mon univers est sexiste, j'ai prévu un briefing/une note d'intention pour que les joueurs n'abusent pas de ce ressort en jeu** (1)
- Je m'engage à surveiller l'espace de parole** (encourager les joueuses plus timides à s'exprimer sans les y contraindre, modérer la prise de parole des joueurs trop bavards).

Et n'oubliez pas : on peut très bien avoir un jeu non sexiste dans un univers sexiste !

La responsabilité du jeu et de la table appartient à tous et toutes, qu'il y ait un MJ ou non !

(1) <https://www.electro-gn.com/wp-content/uploads/2019/07/histomaispassexisteVf.pdf>.

(2) <http://www.lapinmarteau.com/wp-content/uploads/2020/08/Utiliser-des-garde-fous-pour-les-sujets-difficiles.pdf>



Dis, c'est quoi un archétype de rôle féminin ? 19 exemples.

- 1 La fille d'action badass - Elle aime frapper, garçon manqué
- 2 La Mary-Sue - La femme parfaite en tout, écrite pour rassasier les fantasmes de l'auteur
- 3 La Harpie/sorcière - La vieille femme qui maudit, fait du mal socialement ou physiquement
- 4 La femme au foyer - Idéal de banlieue chic des années 50 par exemple
- 5 La Manic Pixie dream girl - La petite fée/lutine enthousiaste, intello et solitaire qui n'a d'existence que pour inspirer les hommes avec son originalité
- 6 La demoiselle en détresse - Ne sert à rien (attend d'être sauvée plutôt que de trouver une solution), hormis valoriser son sauveur
- 7 La reine des abeilles - Femme alpha (ultra populaire), en affaire ou dans des groupes sociaux (surtout adolescents)
- 8 La méchante reine - matriarche dont les motivations sont purement mauvaises sans qu'on sache pourquoi
- 9 La femme à chats - La femme toujours célibataire et sans enfants
- 10 La brave prostituée - femme de la nuit incomprise
- 11 La salope - définie uniquement par son intérêt pour le sexe
- 12 La mégère - le femme chiant et en colère
- 13 L'horrible fiancée ou ex - Elle n'est méchante que parce qu'elle possède ce que veut le protagoniste
- 14 La survivante - La dernière fille d'un film d'horreur, dont on ne sait presque rien d'autre
- 15 L'héritière - Fille gâtée, superficielle et riche
- 16 La reine des ragots - Ne fait que parler des autres sans avoir de rôle propre
- 17 L'ingénue - La fille beaucoup trop innocente
- 18 La fille d'à côté - Simple et amicale, moyenne en tout
- 19 La mère poule - S'occupe de tout le monde, sans réel motif ou autre qualité

Source (EN) : <https://cindygrigg.com/2014/05/19/19-female-character-stereotypes-or-tropes-to-avoid/>

Seuls, ces archétypes ne sont pas intéressants et ont tendance à dévaloriser l'image des femmes. Par contre, étoffés en profondeur, avec une vraie identité, ils peuvent servir de base à de belles histoires ! Un exemple ? Pensez à Buffy qui pourrait correspondre à l'archétype 1. Son personnage est bien plus creusé que ça et évolue beaucoup au fil des saisons. Elle est aussi intelligente, sensible, en proie à des choix drastiques... un vrai premier rôle basé sur un archétype intelligemment utilisé !

Pour tout complément d'informations consultez :

<https://www.electro-gn.com/wp-content/uploads/2019/07/histomaispassexisteVf.pdf>.

10.2. Annexe 18 : Test Bechdel adapté au GN

Mon personnage de GN/mon GN est-il sexiste ? Test de Bechdel adapté au GN.

Cochez les cases !

Dans mon GN :

- Les rôles féminins sont aussi intéressants que les rôles masculins**
- Il y a autant de «premiers rôles»/de perso centraux féminins que de masculins**
- Si mon univers est sexiste, j'ai prévu un briefing et des ateliers** pour former les joueurs et joueuses sur le fait que ça peut être un ressort d'oppression en jeu (exemple d'un GN *Servante Ecarlate*) mais que ça ne doit pas devenir un ressort d'oppression hors jeu (un personnage masculin qui prend toute la place et ne laisse plus les joueuses s'exprimer par exemple) (1)
- On prévoit des métatechniques de sécurité émotionnelle** en jeu, pour pallier à toute éventualité (2)

En ce qui concerne mes personnages féminins ou d'un autre genre que cis-masculin :

- On laisse de vrais choix aux personnages non masculins** et des possibilités de sortir des relations oppressives s'il y en a
- On met les quêtes personnelles des personnages non masculins en priorité** même si il y a des quêtes pour «aider les hommes»
- On vérifie que les personnages non masculins sont là pour autre chose qu'étoffer le jeu ou le BG (Background) des personnages masculins**
- On fait attention aux viols en jeu : on évite de trop jouer sur le ressort «viol» dans les BG et en jeu**

Note : On peut très bien avoir un jeu non sexiste dans un univers sexiste !

(1) <https://www.electro-gn.com/wp-content/uploads/2019/07/histomaispassexisteVf.pdf>.

(2) <https://www.electro-gn.com/11168-la-securite-emotionnelle>

Si votre jeu et vos personnages cochent le maximum de cases, bravo !



Dis, c'est quoi un archétype de rôle féminin ? 19 exemples.

- 1 La fille d'action badass - Elle aime frapper, garçon manqué
- 2 La Mary-Sue - La femme parfaite en tout, écrite pour rasasier les fantasmes de l'auteur
- 3 La Harpie/sorcière - La vieille femme qui maudit, fait du mal socialement ou physiquement
- 4 La femme au foyer - Idéal de banlieue chic des années 50 par exemple
- 5 La Manic Pixie dream girl - La petite fée/lutine enthousiaste, intello et solitaire qui n'a d'existence que pour inspirer les hommes avec son originalité
- 6 La demoiselle en détresse - Ne sert à rien (attend d'être sauvée plutôt que de trouver une solution), hormis valoriser son sauveur
- 7 La reine des abeilles - Femme alpha (ultra populaire), en affaire ou dans des groupes sociaux (surtout adolescents)
- 8 La méchante reine - matriarche dont les motivations sont purement mauvaises sans qu'on sache pourquoi
- 9 La femme à chats - La femme toujours célibataire et sans enfants
- 10 La brave prostituée - femme de la nuit incomprise
- 11 La salope - définie uniquement par son intérêt pour le sexe
- 12 La mégère - le femme chiant et en colère
- 13 L'horrible fiancée ou ex - N'est méchante que parce qu'elle a ce que veut le protagoniste
- 14 La survivante - La dernière fille d'un film d'horreur, dont on ne sait presque rien d'autre
- 15 L'héritière - Fille gâtée, superficielle et riche
- 16 La reine des ragots - Ne fait que parler des autres sans avoir de rôle propre
- 17 L'ingénue - La fille beaucoup trop innocente
- 18 La fille d'à côté - Simple et amicale, moyenne en tout
- 19 La mère poule - S'occupe de tout le monde, sans réel motif ou autre qualité

Source (EN) : <https://cindygrigg.com/2014/05/19/19-female-character-stereotypes-or-tropes-to-avoid/>

Seuls, ces archétypes ne sont pas intéressants et ont tendance à dévaloriser l'image des femmes. Par contre étoffés en profondeur, avec une vraie identité propre ils peuvent servir de base à de belles histoires ! Un exemple ? Pensez à Buffy qui pourrait correspondre à l'archétype 1. Son personnage est bien plus creusé que ça et évolue beaucoup au fil des saisons. Elle est aussi intelligente, sensible, en proie à des choix drastiques... un vrai premier rôle basé sur un archétype intelligemment utilisé !

Pour tout complément d'informations consultez :

<https://www.electro-gn.com/wp-content/uploads/2019/07/histomaispassexisteVf.pdf>.

Réalisation : Anne M., Saki et Sylphelle, sous Licence CC BY NC SA