

ptg  ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

Le Jdr, c'est Le Maaal!



EBOOK PTGPTB (VF) N°15

Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[La disparition de James Dallas Egbert III \(1re partie\)](#)

[En bref](#)

[Pourquoi ai-je écrit cet article ?](#)

[Les faits de cette affaire](#)

[La disparition de James Dallas Egbert III \(2e partie\)](#)

[Le jeu de rôle comme bouc émissaire](#)

[Qu'était-il arrivé à Dallas ?](#)

[La fin de l'histoire](#)

[Le rapport Pulling](#)

[Introduction](#)

[Passé](#)

[Enquêtrice de l'occulte](#)

[Profil et questionnaire](#)

[Rédactrice et directrice de BADD](#)

["Mensonges, foutus mensonges et statistiques"](#)

[Une vision magique du monde](#)

["Témoignage expert"](#)

[Pat Pulling a-t-elle jamais joué à un jeu de rôle ?](#)

[Résumé](#)

[The Devil's Web](#)

[Les hauts faits et les alliés](#)

[Conclusion](#)

[Annexe 1](#)

[Annexe 2](#)

[Bibliographie](#)

[Notes](#)

[Techniques de défense juridique pour rôlistes](#)

[Au secours, j'ai été arrêté !](#)

[Conclusion](#)

[Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR](#)

[Ce Que Nous Essayons d'Accomplir](#)

[L'adoration du Diable](#)

[Où Trouver vos païens](#)

[Qu'En Faire Une Fois Que Vous l'Avez ?](#)

[Conclusion](#)

[Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

[La formation d'une communauté \(rôliste\) en réaction à une "panique morale"](#)

[Résumé](#)

[Que sont les jeux de rôles ?](#)

[Une brève Histoire](#)

[Les interprétations théoriques des JdR dans la culture juvénile](#)

[Paniques morales](#)

[La panique morale contre les JdR](#)

[La réponse des rôlistes à la panique morale](#)

[Formation de l'identité et imagerie contre-culturelle](#)

[Glissements culturels à la lumière de la panique morale](#)

[Conclusions](#)

[Références bibliographiques](#)

[La honte du jeu de rôle](#)

[Systèmes de défense](#)

[10 raisons qui font que les jeux de rôle ont une influence positive sur les enfants et sur les adultes](#)

[Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?](#)

[Tout le monde devrait tenter le coup au moins une fois](#)

[Rien à voir avec le satanisme](#)

[1. Les jeux de rôles développent la créativité](#)

[2. Le jeu de rôle apprend à résoudre des problèmes...](#)

[3. ...et à travailler en équipe](#)

[4. Le jeu de rôle est livré avec son réseau social](#)

[5. Les rôlistes sont des gens intelligents](#)

[6. Les rôlistes viennent de tous les horizons](#)

[7. Mener des parties de JdR vous enseigne un paquet de compétences](#)

[8. Le jeu de rôle est un excellent moyen d'apprendre à se comporter en société](#)

[9. Le jeu de rôle peut vous ouvrir des portes](#)

[10. Le jeu de rôle crée des amitiés durables](#)

[Conclusion](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Notre précédent livre numérique, [Le système, cet important](#) nous a apporté nombre de réactions enthousiastes et nous sommes ravis de voir que des thèmes *a priori* peu grand public savent aussi rassembler nos rôlistes lecteurs. Donc merci à vous de nous lire, que ce soit au gré des mises à jour du site ou des publications numériques. Et bienvenue dans ce quinzième ebook PTGPTB.

Ceux qui nous suivent dans *Jeu de rôle Magazine* se souviennent peut-être d'une liste d'ebooks que nous avions en projet. Celui-ci en fait partie et son nom de code de l'époque était "Je suis rôliste, sataniste et schizophrène mais maintenant tout le monde s'en fout car c'est les jeux vidéo les grands méchants". Les cisailles de la réflexion sont entre-temps passées par là, pour un titre plus concis mais tout aussi explicite : "Le JdR, c'est le maaal !".

Nous aborderons donc les campagnes de dénigrement qui frappèrent le jeu de rôle aux États-Unis dans les années 80, depuis des disparitions mystérieuses montées en épingle jusqu'à l'attaque en règle systématique de groupes aux méthodes peu orthodoxes. Cette plongée dans l'histoire trouble du jeu de rôle nous permettra aussi de nous rendre compte qu'elle permit aux rôlistes de s'interroger sur les limites et les vertus de notre loisir.

Bonne lecture

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

La disparition de James Dallas Egbert III (1^{re} partie)

© 1999 Shaun Hately

Un article de Shaun Hately, tiré de [PTGPTB n°6](#) (février 1999), et traduit par Courtney Chitwood

Un rapport détaillé et complet sur le premier "suicide lié à D&D", en deux parties

En bref



Le 15 août 1979, James Dallas Egbert, troisième du nom (appelé Dallas Egbert) disparut de l'Université du Michigan située à East Lansing, Michigan. Dallas Egbert était un jeune prodige de 16 ans. Il était expert en ordinateurs (à l'âge de 12 ans on lui avait demandé de réparer des ordinateurs pour l'armée de l'air américaine), un fan de science-fiction et de fantasy, et un joueur du jeu de rôle *Donjons et Dragons*. Le 22 août, la famille fit appel à William C. Dear, détective privé texan pour essayer de trouver le garçon.

L'oncle de Dallas Egbert, le Dr Melvin Gross, connaissait Dear par le truchement de sa sœur, qui travaillait comme secrétaire pour lui. Dear était un détective privé reconnu et qui avait réussi. Après avoir discuté avec les parents de Dallas, il accepta de s'occuper de l'affaire. Au cours de son enquête, il évoqua la possibilité que Dallas ait pu être impliqué dans une espèce de partie de *Donjons et Dragons* qui aurait horriblement mal tourné.

Cette thèse fut largement reprise dans la presse. En 1982, un film appelé [Les Monstres du Labyrinthe](#) ayant une ressemblance superficielle avec l'affaire, sortit dans les salles. Quantité de gens avec de vagues souvenirs de l'affaire Dallas Egbert considérèrent que le film était fondé sur une histoire vraie, plutôt qu'être une œuvre de fiction. La couverture des médias, combinée à cette fausse idée, et le fait que William Dear ne put résoudre l'affaire, contribuèrent à créer la fausse idée très répandue que les jeux de rôles (JdR) en général, et *Donjons et Dragons* (*D&D*) en particulier étaient, d'une certaine façon, dangereux.

En 1984, William Dear écrivit un livre intitulé *The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III (Le Maître de donjon : la Disparition de James Dallas Egbert III)* dans lequel il présentait les faits de l'affaire tels qu'il les voyait. Ce livre, qui forme la base de mon article, fut largement ignoré par les médias et les détracteurs du jeu de rôle.

Avertissement

Je mentionnerai dans cet article des hypothèses impliquant de possibles sévices homosexuels sur Dallas. Je tiens à préciser qu'en aucun cas je ne sous-entends que les hommes gays sont plus susceptibles de maltraiter un enfant que les hétérosexuels, ni qu'une forme de sexualité quelconque est moins valide qu'une autre. Les références à des abus pédophiles dans la communauté homosexuelle ne se rapportent qu'aux faits en question. Cette information est présentée dans un souci d'exhaustivité et je m'excuse auprès de toute personne qui s'en offenserait.

Pourquoi ai-je écrit cet article ?

La raison en est simple. Très peu de personnes connaissent les faits derrière cette affaire. Cela est vrai tant pour les détracteurs du JdR que pour ceux qui le soutiennent. Il y a beaucoup de rumeurs qui circulent, la plupart pouvant être catégorisées comme rien d'autre que des légendes urbaines. L'affaire Dallas Egbert n'est qu'une des affaires sur lesquelles se basent les opposants au JdR, mais c'est celle que je connais le mieux. C'est aussi l'une des plus célèbres.

Mes qualifications pour l'écriture de cet article sont tout aussi simples. La première est simplement que je le fais. N'importe qui pourrait en faire autant. Mais il y a certaines raisons pour lesquelles je le fais. Cela fait plus de dix ans et demi que je joue à *Donjons et Dragons*, ses dérivés et à d'autres jeux de rôles. Je comprends aussi, dans une certaine mesure, certains des problèmes auxquels Dallas a dû faire face. Il y a certaines similitudes entre sa vie et la mienne. La principale est que je fus moi aussi un enfant et un adolescent surdoué, qui a beaucoup souffert des mêmes pressions que Dallas fut obligé de supporter, et ainsi je pense avoir quelque connaissance et compréhension de Dallas, que d'autres ne partagent peut-être pas.

Les faits de cette affaire

Dallas Egbert, âgé de 16 ans, disparut de son dortoir (Case Hall) à l'Université du Michigan le 15 août 1979, après avoir déjeuné avec Karen Coleman, une de ses rares amies. Malgré son âge, ses parents ne furent avertis de cette disparition que le 20 août. Le 22, William Dear fut appelé par l'oncle de Dallas, le Dr Melvin Gross, et ses parents, James et Anna Egbert. Dear dépêcha immédiatement trois de ses associés à East Lansing, arrivant lui-même sur place une semaine après.

Dallas jouait à *D&D*. Cela n'est pas mis en doute. Il ne fait non plus aucun doute que des étudiants de l'Université d'Etat du Michigan (MSU) y jouaient aussi, y compris une version "grandeur nature" de *D&D* dans les tunnels de la chaufferie

sous les bâtiments de l'université. Il doit être précisé que *D&D* n'est pas prévu être joué de cette façon et, en fait, les étudiants ne jouaient pas à *D&D*. C'est ainsi qu'ils appelaient ce qu'ils faisaient et il a très bien pu y avoir des éléments des *D&D* dans ce Grandeur Nature. Mais *D&D* est conçu pour être joué assis autour d'une table, pas pour être effectivement interprété.

Il existe bien des variantes du JdR appelées GN (Grandeur Nature). Toutefois ce ne sont pas *D&D*. *D&D* est un genre de jeu de rôle, les GN en sont une autre. Faire référence à des GN en tant que *Donjons et Dragons* équivaut à faire référence au football américain comme étant du rugby ou du football. Ils sont similaires. Ils partagent les mêmes embranchements et des principes similaires. Mais ce sont des entités différentes.

Les médias se concentrèrent essentiellement sur les activités rôlistes de Dallas, en partie à cause de l'enquête de William Dear. Il y a d'autres faits à prendre en compte toutefois, qui n'ont jamais eu une couverture médiatique aussi grande.

Dallas était soit homo, soit bisexuel. Il était aussi un *junky* qui se servait de ses connaissances en chimie pour fabriquer des drogues. Ces faits sont de bien plus grande pertinence pour le débat sur Dallas que le fait qu'il jouait à *D&D*.

Dallas souffrait aussi d'une grave dépression, causée ou exacerbée par, d'après un psychologue du MSU, "la pression parentale, les critiques, la pression des études et le fait que tout le monde ait échoué à se rendre compte que, bien que Dallas Egbert fût un génie, il était socialement en retard et, d'un certain point de vue, pouvait être considéré comme mentalement attardé". D'après le Dr Louise Sause, professeur du MSU spécialisée en psychologie de l'enfant, l'affaire était un exemple du "prix exorbitant demandé à certains enfants... Leur propre image devient si parfaite qu'ils n'osent pas faillir à leur réputation... En même temps, la peur du succès peut devenir aussi grande, voire plus, que la peur de l'échec. C'est l'exigence constante d'être une vedette." Pour illustrer ces propos : Dallas parla à sa mère trois jours avant sa disparition, et lui dit combien il était heureux d'avoir obtenu un 3,5 en cours d'informatique. Elle lui dit qu'il aurait dû avoir 4 (la meilleure note possible).

Les premières investigations de la disparition de Dallas révélèrent plusieurs choses dans sa chambre. Y compris une note suggérant le suicide, dont l'analyse graphologique dit qu'elle ne fut pas rédigée par Dallas. Il y avait aussi plusieurs poèmes ; je cite un extrait de l'un d'eux (appelé *Destination finale*), car il pourrait (peut-être) donner un aperçu de la personnalité et de l'état d'esprit de Dallas au moment de sa disparition.

Sans doute une ville là Bas, peut-être une ferme Sans doute j'y arriverai Ce ne serait pas trop dur.

Si je peux trouver une raison, Alors je quitterai la voiture. Pour le moment je ne sais pas Où sont les raisons.

Quand je déciderai qu'il y a un endroit où j'aimerai être, dès que je peux trouver qu'il y a un but à atteindre, vient le temps où il m'est montré qu'il reste quelque chose pour moi, alors j'irai, mais jusque-là, je crois que je préfère dormir.

Quand William Dear arriva, il apprit tout cela. Il trouva aussi, dans la chambre de Dallas, un panneau d'affichage avec un arrangement étrange d'épingles à dessin. Dear était convaincu que ces épingles étaient une sorte de message, peut-être un indice sur l'endroit où se trouvait Dallas ou sur ses intentions. Au cours de l'enquête, il envisagea plusieurs possibilités.



La première, qui eut la plus grande couverture médiatique, était que les épingles formaient une carte, peut-être celle des souterrains sous le MSU. Ceci était considéré comme possible du fait que la partie la plus importante du dessin avait la forme d'un L et ressemblait fortement à l'ancien générateur de l'école, vu du dessus. La forme pouvait aussi être vue comme un pistolet, et peut-être un signe de tendance suicidaire. Il y avait aussi 38 épingles, ce qui pouvait évoquer le calibre d'un revolver.

Quand il apparut que Dallas avait l'habitude de "cavaler" (c'est-à-dire qu'il aurait joué à "train fais-moi peur" ["jeu" à qui reste le plus longtemps sur les rails quand un train arrive (NdT)] sur un vieux pont sur chevalets proche de l'Université), il fut envisagé que la forme de L représentait un train et l'arrangement désordonné des autres épingles figurait la trajectoire

d'un corps frappé par un train.

Un expert en braille a postulé que les épingles pouvaient être un message en braille. Il en obtint une traduction possible : "Et pour cela tu as bravé".

De ces quatre théories, les trois premières révélèrent un certain bien-fondé. La représentation était une carte. Dallas avait essayé de marquer toutes les pièces dans les couloirs de chaufferie, aussi à l'échelle que possible. La seule qu'il n'avait pas marquée était celle dans laquelle il avait l'intention de se cacher. La dichotomie de la forme en L représentant un train et un pistolet ne lui avait pas échappé non plus. Le message en braille, toutefois, était une pure coïncidence – ou plutôt, l'expert avait essayé de trouver un message là où il n'y en avait pas et avait réussi à trouver quelque chose, de la même façon que l'on voit des formes dans les nuages si on les cherche.

William Dear est un détective quelque peu inhabituel. Il a, toutefois, très bien réussi. Au moment où il écrit son livre, il dit qu'il a toujours réussi à retrouver une personne disparue. Il étudie toutes les possibilités. Après avoir passé les indices en revue, il établit un certain nombre de possibilités.

1. Dallas s'était suicidé.
2. Il était allé dans les tunnels et avait été blessé ou tué.
3. C'était un jeu pour Dallas. Il avait disparu dans le seul but d'avoir des gens à sa recherche.
4. Il avait fait une overdose.
5. Dallas était détenu par un ou plusieurs homosexuels.
6. Il était détenu par un groupe de gens qui utilisaient ses connaissances en fabrication de drogues.
7. Dallas avait été enlevé par une sorte de groupe secret afin d'utiliser son intelligence et ses talents spéciaux.
8. Dallas avait été assassiné.
9. Dallas en était venu à tellement s'identifier à son personnage de *D&D* qu'il croyait être ce personnage.
10. Il avait été envoyé en une espèce de mission par un Maître de Donjon afin de prouver sa valeur et de passer à un mode de jeu avancé.
11. Dallas avait été tué ou blessé en pratiquant une activité dangereuse – peut-être "train fais-moi peur".

Dear considérait certaines de ces théories comme moins probables que d'autres. Il semble qu'il ait favorisé celles du suicide, de la prise d'otage, du meurtre, blessé dans les tunnels ou une forme élaborée de jeu. Je m'occuperai d'abord de celles qui traitent de *D&D*. Ce sont les hypothèses 3, 9 et 10.

La théorie 3 indique que Dallas jouait une espèce de jeu avec la police et les détectives à sa recherche. Au début, Dear considéra cela possible. Il pensa même que c'était une tentative de maîtriser le donjon ultime. Il finit par abandonner cette piste à mesure que l'affaire traînait, devenant trop longue pour être un jeu.

La théorie 9 est la plus dangereuse. Elle présente une fausse idée très répandue chez beaucoup de gens, et principalement utilisée par les mouvements anti-*D&D*. Le simple fait de s'attacher autant à un alter ego, ou à un personnage, est le signe d'un dérangement mental. Si une personne est au stade où elle ne peut faire la différence entre le fantasme et la réalité, elle a un problème pathologique. Un tel problème n'a, d'emblée, rien à voir avec *D&D*.

Si quelqu'un est un rôliste, il est possible qu'il ou elle puisse s'attacher autant à un personnage. De même, si quelqu'un(e) est fan d'une série télévisée, il est possible qu'il/elle s'attache à un de ses personnages et le prenne comme base pour sa propre personnalité. Dans un tel cas, l'idée de blâmer la télé est grotesque, et il en est de même pour le JdR. La cause est intrinsèque à la personne et un JdR ne peut pas provoquer ce genre de problème médical.

Je dois préciser que bien qu'acceptant la possibilité que quelqu'un développe un tel attachement à son personnage, mes recherches d'un cas documenté où cela se soit produit sont restées vaines. Le roman de Rona Jaffe *Mazes and Monsters* est fondé sur un cas fictif, et a conduit beaucoup de personnes à croire que ce livre (et le film qui en fut tiré) était un récit exact de l'affaire Dallas Egbert. Ceci perpétue cette théorie, bien qu'il n'y ait aucune preuve pour l'étayer.

Quant à la théorie 10, bien qu'il soit possible à une personne sadique et cruelle d'envoyer un garçon de 16 ans dans une mission réellement périlleuse pour sa vie afin de prouver sa valeur, de telles pratiques tiennent plus de la culture des gangs que de *D&D*. De tels actes n'ont absolument rien à voir avec *D&D* et, une fois de plus, il n'y a aucune preuve que cela se soit produit où que ce soit.

À part l'hypothèse 3, Dear pensait que les plus probables étaient, comme je l'ai dit : le suicide, le meurtre, la prise d'otage ou le fait d'être blessé dans les tunnels.

Il pensait que le suicide était une possibilité claire à cause du message de suicide (qu'il pensait être authentique – à raison – malgré l'expertise graphologique), l'état dépressif qui était évident dans la poésie de Dallas et d'après les conversations avec ceux qui le connaissaient. Toutefois, il basa son enquête sur la supposition que Dallas était en vie, cela lui donnant le plus de chances de retrouver le garçon en bonne santé.

Il envisagea le meurtre, peut-être par des gens liés au trafic de drogue, ou des pédophiles. Encore une fois, il se concentra avant tout sur les hypothèses qui donnaient un espoir de retrouver Dallas vivant.

Dear prit bien en considération les possibilités que Dallas fût retenu en otage. Il pensait qu'il était possible que Dallas fût retenu par ce que l'on appelle un "chicken hawk" [NdT : faucon] : un homosexuel qui se sert d'enfants à ses propres fins sexuelles. Dear essaya d'approfondir cela et accepta la proposition de Don Gillitzer, un détective privé homosexuel de New York, de l'aider dans son enquête, celui-ci ayant plus de chances dans ce domaine. La tâche de Gillitzer était de poser des questions dans la communauté homosexuelle et, s'il y avait une chance pour que quiconque détînt Dallas, de lui mettre la

pression afin qu'il le relâche. On étudia aussi la possibilité qu'il fût détenu par des trafiquants de drogues pour ses talents.

L'Université de l'État du Michigan rejetait l'idée que Dallas gise blessé dans les souterrains. Ils affirmèrent qu'entrer dans les couloirs de chaufferie était impossible, malgré des preuves du contraire. Dear obtint finalement l'autorisation de fouiller les tunnels. Il les trouva extrêmement dangereux et conclut que si Dallas y était descendu, il ne s'y trouvait plus. Il trouva des preuves que Dallas y avait été – une couverture, un carton de lait tourné et du fromage et des biscuits dans une petite pièce.

Dear n'était pas contre l'idée de se faire aider des médias, et l'affaire Dallas Egbert fut mondialement connue. Il se retrouva toutefois confronté à un dilemme. Il voulait éviter de divulguer les théories liées au sexe et à la drogue pour plusieurs raisons. La première est qu'il ne voulait pas que les gens qui détenaient Dallas paniquent et le tuent, pensant que la police était à leurs trousses. Il voulait aussi protéger autant que possible Dallas et ses parents. Pour ces raisons, il mit en avant une version de l'hypothèse *Donjons et Dragons*.

Pour être honnête envers Mr Dear, sa seule préoccupation était la sécurité d'un enfant. Tout le reste était secondaire, et à juste titre. Mais sa décision eut beaucoup d'effets secondaires malheureux. Les médias s'emparèrent de l'histoire et la traitèrent avec sensationnalisme, ce qui causa beaucoup de tort à l'image du milieu du JdR. Vous trouverez plus de détails sur ce point, et sur ce qui est vraiment arrivé à Dallas dans [la deuxième partie de ce compte rendu](#).

Article original : [The Disappearance of James Dallas Egbert III \(Part I\)](#)

La disparition de James Dallas Egbert III (2^e partie)

© 1999 Shaun Hately

Un article de Shaun Hately, tiré de [PTGPTB n°7](#) (avril 1999), et traduit par Courtney Chitwood



Dans le dernier numéro, j’ai examiné les faits derrière la disparition de Dallas et l’enquête qui s’ensuivit. Je conclus en explorant les conséquences de l’enquête et en expliquant ce qui est réellement arrivé à Dallas.

[Résumé de [la première partie](#)] William Dear voulait utiliser les médias pour l’aider à localiser Dallas. Toutefois, il voulait garder les hypothèses concernant le sexe et les drogues en dehors des journaux pour plusieurs raisons. La première est qu’il ne voulait pas que les gens détenant Dallas paniquent et le tuent, imaginant que la police était à leurs trousses. Il voulait également protéger Dallas ainsi que le Dr et Mme Egbert autant que possible. Pour ces raisons il mit en avant l’hypothèse concernant *Donjons & Dragons*. Malheureusement, les médias s’emparèrent de l’affaire et la traitèrent de manière sensationnaliste, au grand détriment de ce jeu de rôle (JdR). Plus tard, cette controverse sera également récupérée par les groupes anti-JdR comme “preuve” de l’effet néfaste du jeu. Cela a été étudié plus en profondeur dans [Une Histoire du jeu de rôle](#) [et le [rapport Pulling](#) ^(ptgptb)].

Le jeu de rôle comme bouc émissaire

Il faut reconnaître que l’unique intérêt de Dear était la sécurité d’un enfant. Tout le reste était, comme de juste, secondaire. Le fait que la théorie du jeu de rôle fût prise au sérieux par la communauté rôliste n’aida pas non plus. Je citerai pour preuve un extrait de l’article publié dans le magazine *The Dragon* n°30, en octobre 1979.

The Dragon, plus tard appelé *Dragon Magazine*, est le magazine rôliste le plus vendu au monde. Il [était] publié par TSR Inc., l’éditeur de la gamme *Donjons & Dragons*. L’article illustre aussi quelques-uns des effets de la disparition sur le loisir rôliste en général.



“Au moment où j’écris ces lignes (11 septembre [1979]), *Donjons et Dragons* reçoit la publicité dont nous ne faisons que rêver, du temps où nous nous gelions dans le sous-sol de Gary. Si nous avions le choix, elle ne serait pas arrivée de cette manière. Au moment où vous lisez ceci, j’espère que le mystère planant autour de la disparition de Dallas Egbert aura trouvé une résolution heureuse. Quelles que soient les circonstances de l’incident, ce fut un cauchemar aussi bien pour ses parents et sa famille que pour la société *TSR Hobbies*.

On a émis l’hypothèse que Dallas était impliqué dans une espèce de partie de *D&D* qui serait allée au-delà du jeu de rôle sur table et qui aurait muté en quelque chose de tragique. *D&D* fut pris comme lien possible pour plusieurs raisons. Premièrement, Dallas était un joueur passionné. Je l’ai effectivement rencontré à quelques conventions et il était abonné à *TD* (*The Dragon*).

Deuxièmement, il y avait le problème des épingles sur le panneau d’affichage, et l’hypothèse qu’elles formaient une espèce d’indice à la façon carte ou énigme de *D&D*. S’ajouta à cela le fait que la carte ressemblait peut-être au système de galeries de chauffe sous son université, et une information anonyme selon laquelle des parties “pour de vrai” y avaient été jouées par le passé, ainsi que dans d’autres endroits du campus. Des photos de la carte ont été envoyées à TSR pour analyse, sans résultats concrets.

Troisièmement, il disparut la veille de la GenCon XII, et il y a eu des témoignages selon lesquels des participants pensent qu’ils pourraient l’y avoir vu. Malheureusement, les registres d’inscription ne le montrent comme étant inscrit nulle part.

Enfin, Dallas avait un QI le classant comme génie, et *D&D* est un jeu très tarabiscoté et complexe, plaisant aux gens brillants. Cela fut jugé comme une preuve suffisante pour relier les deux, du moins dans les manchettes des journaux.

Certains de leurs reportages ont été aussi bizarres que les circonstances autour de toute l’affaire.

Le détective-chef engagé par les parents a fait quelques allégations inexactes sur le jeu de rôle, qui n’ont fait qu’alimenter la controverse et ajouter aux fausses idées qui l’entourent. Malheureusement, la nature des réponses erronées a conduit les journalistes à des spéculations sensationnalistes. *D&D* a été décrit comme une activité de type sectaire, et tout rédacteur en chef sait que les sectes font vendre des journaux, ou de la bouffe pour chiens, dans le cas de la télé.

Ces erreurs fondamentales ont relié la supposée manière de jouer à *D&D* à cette disparition. Les médias – à part [les agences de presses américaines] – ont rapporté les paroles du détective : “Vous avez le Maître de Donjon – il crée les personnages. Quelqu’un est mis dans les cachots ⁽¹⁾ et il doit se débrouiller pour en sortir”. Il est encore cité plus loin “Dans certaines circonstances, quand on joue, on quitte vraiment son corps et son esprit”. Un policier du campus a dit que des douzaines de parties de *D&D* étaient en train d’être jouées par “des groupes très fermés”.

Tout ceci a donné du grain à moudre pour les journalistes et a résulté en quelques gros titres assez bizarres, jouant

tous sur les aspects ésotériques du JdR, certains biaisés par les fausses conceptions. Un florilège de ce que nous avons vu ici, et seuls les dieux savent combien nous n'en avons pas vu, inclut : “Le jeune disparu pourrait être dans un jeu d'aventure”, “L'étudiant disparu victime du jeu ?”, “Le fantastique intellectuel ⁽²⁾ mène à une disparition étrange”, “L'étudiant aurait perdu la vie à cause d'un jeu intellectuel fantastique”, “On craint la mort de l'étudiant dans le donjon” et ainsi de suite.

La pensée la plus triste ici est que l'on a présumé existants tous les liens supposés [de *D&D*] avec ce malencontreux incident, quand en réalité aucune liaison de ce genre n'a été établie.

Aucune personne en relation avec *D&D*, des auteurs aux livreurs, en passant par les rédacteurs, pigistes et relecteurs, n'a jamais envisagé que quelque chose de ce genre pourrait arriver. Le moindre indice que ce jeu ait pu, d'une manière ou d'une autre, coûter la vie à quelqu'un, terrifie chacun d'entre nous.

Si ceci est vrai, et que lorsque le mystère sera résolu, les plus grandes craintes se réalisent, il y a quelque chose qui, profondément, ne va pas. Si Dallas est localisé et que tout se finit bien, la quantité de souffrance et de chagrin a certainement été disproportionnée.

Si le pire est vrai, que cela serve de triste et douloureuse leçon pour nous tous qui jouons aux JdR, que les jeux de rôles ne sont que des jeux, faits pour être d'amusantes distractions et une manière de passer le temps de façon amusante, et rien de plus.

TSR n'a jamais, au grand jamais, suggéré que *D&D* devait être réellement interprété. Comment le pourrait-il alors que la moitié de ce qui le rend si amusant – la magie – ne peut être simulée ?

Cet incident pourrait bien affecter chacun de ceux qui nous lisent. Si l'étiquette de “bizarre” reste accolée, nous devrions tous envisager l'idée que nous risquons de rencontrer du mépris, ou une fascination morbide, ou d'être marqués comme des “intellos dérangés” dans les médias. Au vu des déformations causées par les médias, il se peut qu'il incombe à chacun d'entre nous de chercher activement à corriger les fausses idées déjà formées ou en cours de formation quand et où cela est possible.

Pour l'instant, nous ne pouvons qu'espérer et prier que Dallas sera retrouvé en bonne santé. Aucun jeu ne vaut la peine que l'on meure pour lui...”

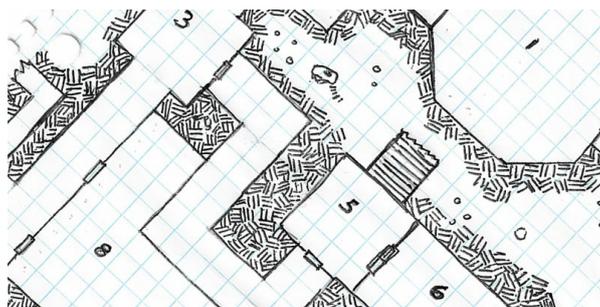
“The Dragon Roars” (Grondements de Dragon) par T.J. Kask. *The Dragon*, Octobre 1979, pages 1, 41.

Il faut peut-être clarifier un point : la GenCon est la plus grande convention de jeux du monde. La XII^e GenCon se déroula à l'Université du Wisconsin, à Parkside, le week-end du 19 août 1979. Malgré des rumeurs suggérant le contraire, Dallas n'était pas à la convention. Une convention est exactement ce que cela semble être ; un grand nombre de joueurs de jeux divers, y compris de jeux de rôles, se rencontrent à un endroit précis et jouent. On y organise des tournois, ainsi qu'un grand nombre de parties non organisées et de démonstrations.

Il est très malheureux que les propos de Dear furent inexacts. Toutefois, c'est compréhensible.

En 1979, *D&D* était toujours un phénomène très nouveau. Cela faisait moins de six ans que le jeu était commercialisé, et il restait encore relativement inconnu. Dear n'avait pas de connaissances réelles sur son fonctionnement, et pourtant ses déclarations, et celles des autres, furent acceptés comme des faits. À la décharge de Dear, il essaya bien de comprendre le JdR. Il acheta des livres de règles et paya un Maître de Donjon pour le faire participer à une partie. Il accepta aussi l'aide de Cliff Perotti, un créateur de jeux de 19 ans et propriétaire d'une petite compagnie de jeux, pour l'aider dans ses recherches, lorsque celui-ci lui proposa ses services. Il fit de réels efforts pour comprendre comment on jouait au JdR, ne serait-ce que parce qu'il pensait que cela pourrait l'aider à comprendre Dallas.

Mais il est certain qu'il n'y a aucune circonstance où “on quitte vraiment son corps et son esprit” dans une partie de *D&D*. Le concept est ridicule. Une partie de *D&D* se joue normalement autour d'une table. On est toujours présent, mentalement et physiquement, autour de la table. Votre personnage – la personne que vous jouez dans la partie – peut être n'importe quoi dans l'éventail accepté par le Maître de Donjon. La partie passe par la description de l'environnement par le Maître de Donjon, et les actions des personnages annoncées par les joueurs. Le jeu de rôle n'implique aucun voyage sous quelque forme que ce soit, physique ou mentale – sauf peut-être pour aller au frigo chercher une autre canette de coca.



À la fin, Dear rentra en contact avec plusieurs personnes qui affirmaient savoir où était Dallas. Ces contacts prirent la

forme d'appels anonymes lui disant que s'il quittait le Michigan, ils l'aideraient à trouver Dallas.

Quand ces gens lui fournirent des preuves de leurs dires, il décida de retourner au Texas. Comme ses confrères (trois détectives qui travaillaient avec lui ainsi que le new-yorkais Don Gillitzer) semblaient être connus des correspondants anonymes, ils se retirèrent également, laissant Cliff Perotti comme seul homme sur le terrain à East Lansing. Une fois Dear de retour au Texas, une femme appelée Cindy Hulliberger contacta Perotti et lui dit qu'elle savait où se trouvait Dallas. Elle arrangea un rendez-vous entre Perotti et un homme qui, d'après elle, les conduirait à Dallas.

Le premier rendez-vous n'eut pas lieu à cause du passage inopportun d'une voiture de police et, le temps d'organiser le rendez-vous de la nuit suivante, un des hommes de Dear, Jim Hock, était de retour à Lansing. Le rendez-vous initial eut lieu avec un dénommé Michael Barnes qui emmena Hock et Perotti voir un certain Archibald Horn. Ce dernier admit librement être homosexuel et qu'il avait eu des adolescents dans son appartement. Il nia connaître Dallas et demanda à Hock et Perotti de partir, ce qu'ils firent.

Plus tard la même nuit, Dallas Egbert appela Dear. Dallas appela plusieurs fois ce jour-là, et finit par révéler où il se trouvait – à Morgan City, en Louisiane. Dear affréta un jet privé et se rendit avec deux de ses associés sur place, où ils récupérèrent Dallas. Il fut remis à la garde de son oncle Melvin Gross à 20h30, le soir du 13 septembre 1979.

Qu'était-il arrivé à Dallas ?

Il est difficile d'expliquer exactement ce qui était arrivé à Dallas, ce qui avait provoqué sa disparition et l'avait fait disparaître pendant presque un mois. Cela est dû en partie au fait que Dallas se montra réticent à parler de ce qu'il avait vécu et d'autre part que Dear accepta de préserver la confidentialité. Ce qui suit est une description des événements, aussi précise que faire se peut, fondée sur les informations contenues dans le livre de Dear.

Dallas avait prévu sa disparition de longue date. Ses raisons changeaient suivant les moments. Pendant neuf mois, il projeta de se suicider, et à d'autres occasions il songeait simplement à fuir. Une de ses raisons était l'idée que sa mère lui mettait trop de pression pour qu'il réussisse, et en attendait trop de lui, et la conviction qu'elle continuerait ainsi, quelles que soient les circonstances. Il semble qu'en plus de vouloir se libérer d'elle, il voulait la faire souffrir. Il ressentait également qu'il n'avait aucun contrôle sur sa propre vie. Il ne savait pas ce qu'il voulait en faire, et il pensa que s'il pouvait s'éloigner un certain temps, il serait peut-être libre d'y penser.

“Il n'y avait jamais assez de temps vu la manière dont je vivais. Interruptions. Pression. Mes parents me pourchassant. Je voulais que ma vie soit plus simple et elle ne fit que se compliquer davantage.”

(Les citations des conversations avec Dallas sont rapportées par William Dear dans The Dungeon Master.)

Enfin, le 14 août 1979, il décida d'arrêter d'y penser et de le faire. Il écrivit ce qu'il décrit comme une possible lettre d'adieu, déguisant son écriture en écrivant de la main gauche. Il mit en place le schéma d'épingles sur son panneau d'affichage.

“J'avais dans l'idée une combinaison de carte et de lettre de suicide. La carte indiquerait où je me trouvais, si vous pouviez me trouver. Le message que je voulais faire passer par la lettre était que j'étais mort. Bien sûr, si cela s'était passé ainsi. Je ne savais pas vraiment ce qui allait se passer.”

Il déjeuna avec Karen Coleman et, depuis le sous-sol du Hall Case, passa dans les tunnels de chaufferie. Il prit avec lui une couverture, des cartons de lait, du fromage et des biscuits, de la marijuana et ce qu'il pensait être assez de somnifères pour se tuer. Il entra dans la petite pièce qu'il avait choisie dans les tunnels. Il fuma sa marijuana et considéra sa vie. Il pensa aux ordinateurs, à son problème de drogue, à ses relations avec ses parents et à sa sexualité. Pour la première fois depuis des mois il avait l'impression de penser de façon claire.

“Non, ce que je devais faire était clair pour moi. J'étais dépressif et malheureux et n'en étais même pas désolé. J'aurais dû le faire avant. La vie ne m'apportait rien et c'était la meilleure et seule solution.”

Il prit les somnifères avec l'intention ferme de mettre fin à ses jours. Il se réveilla la nuit suivante. Il se traîna hors des tunnels jusque chez un ami à plus d'un kilomètre de là. C'était un homosexuel d'un peu plus de vingt ans. Cette personne voulut appeler du secours, mais Dallas le menaçait de se tuer s'il le faisait. Il le soigna pendant environ une semaine, jusqu'à ce que Dallas récupère.

Je dois préciser que d'après Dallas, cet homme ne tenta pas d'abuser de lui. Dallas insista auprès de Dear pour préciser que tout acte sexuel était totalement consenti, qu'il savait parfaitement ce qu'il faisait et avait choisi de le faire. Le fait reste cependant que l'homme était un adulte et Dallas un mineur. Quand l'affaire de la disparition éclata, l'homme se sentit en danger au regard de la loi. Dallas fut emmené dans une autre maison vers le 24 août.

De son propre aveu, il passa la plupart de son temps à prendre des drogues et n'avait aucune connaissance de l'intérêt qu'on lui portait dans les médias.

Aux alentours du 1^{er} septembre, Dallas fut encore déménagé. Cette fois, les choses prirent une tournure sinistre. L'homme dans cette maison semblait voir Dallas comme un fardeau, peut-être par peur de la police et qu'elle pense que Dallas était utilisé à des fins sexuelles ou d'autres tout aussi ignobles. Il dit à Dallas de ne pas quitter sa maison, et le garçon eut réellement peur pour sa vie.

Le 4 septembre, l'homme emmena Dallas à un arrêt de bus et lui donna un billet pour Chicago et un peu d'argent. Il lui dit de prendre le train pour la Nouvelle-Orléans une fois arrivé à Chicago et lui donna un numéro à appeler à son arrivée. Dallas pensait qu'on l'envoyait à la Nouvelle-Orléans car les gens avaient trop peur de le garder plus longtemps à East Lansing. Dear avait d'autres idées. Il soupçonna que Dallas avait été éloigné au cas où il serait devenu nécessaire de s'en débarrasser.

Si quelque chose devait arriver à Dallas, il était préférable que ce fût loin, à la Nouvelle Orléans.

William Dear dans The Dungeon Master

Dans le train, l'effet des drogues s'arrêta. Dallas commença à réfléchir à nouveau. Il se sentit rejeté par les gens vers qui il s'était tourné après sa première tentative de suicide et décida de recommencer. Il acheta les ingrédients pour faire du cyanure et loua une chambre d'hôtel. Il mélangea le cyanure avec du soda et le but.

Une fois encore, il se réveilla le lendemain. À cours d'argent, il essaya d'appeler le numéro qu'on lui avait donné. Il était hors service. Il appela la maison où il avait résidé en premier, à East Lansing et l'homme au bout du fil lui dit qu'ils devaient rester en contact et qu'il essaierait de l'aider. Il dit à Dallas que s'il était retrouvé, il ne devait dire à personne où il avait séjourné. Dallas accepta. Dear pense que c'était la première étape d'une tentative d'organiser la réapparition de Dallas. Le premier homme s'était occupé de Dallas lorsqu'il était malade. Il semble plausible qu'il ait voulu aider Dallas. Toutefois, il devait s'assurer que cela ne lui causerait pas de problèmes.

Dallas vécut dans les rues de la Nouvelle-Orléans pendant quelques jours avant de rencontrer un New-Yorkais. D'après Dallas, ils devinrent amis et cet homme l'aidera à trouver un emploi d'homme à tout faire dans les champs pétroliers près de Morgan City. Il resta en contact régulier avec East Lansing. Enfin, l'homme avec qui il était resté en contact lui dit que les choses étaient allées trop loin et que, pour le bien de tous, il devait contacter William Dear. Dallas en parla avec son ami new-yorkais qui le convainquit d'appeler.

D'après ces faits relatés par Dallas, le scénario suivant semble possible – voire même probable.

Après sa tentative de suicide et très malade, Dallas se rendit chez une de ses connaissances, peut-être un amant. Cet homme s'occupait de lui. [...] Alors que le garçon se remettait, l'enfer se déchaîna avec la police enquêtant sur sa disparition. À cause d'une relation sexuelle concrète avec Dallas, ou simplement par crainte qu'elle soit soupçonnée, cet homme ne se sentit pas capable d'appeler les autorités. Il demanda à ses amis de l'aider à cacher Dallas. Par la suite, lorsque les risques de découvrir Dallas à Lansing devinrent trop importants, ils l'envoyèrent à la Nouvelle-Orléans. Ces hommes contactèrent alors Dear anonymement. [...] Ils essayèrent aussi de négocier la remise sans risques de Dallas aux autorités. D'une façon ou d'une autre, Cindy Hulliberger savait où se trouvait Dallas malgré ses pérégrinations [...] Enfin, peut-être comme résultat de l'entrevue avec Archibald Horn, on dit à Dallas de contacter Dear.

Dans ce scénario, *D&D* ne joue absolument aucun rôle, et je ne pense pas que qui que ce soit au courant des faits de cette affaire puisse croire que *D&D* ait joué un rôle significatif dans la disparition de Dallas. La question à laquelle il faut alors répondre est : pourquoi a-t-on fait autant de reproches à *D&D* ?

La théorie liée à *D&D* eut une large audience à cause de sa nature inhabituelle et sensationnelle, et parce que Dear trouvait imprudent de dévoiler certaines pistes. Mais pourquoi, une fois Dallas retrouvé, les faits n'ont-ils pas été clarifiés ?

La réponse est simple. Dallas ne voulait pas de toute la publicité associée à son affaire, autant pour lui que pour le bien-être de son frère cadet, Doug. Il ne voulait pas que Doug subisse les taquineries sur "son frère la tapette camée" (cf. *The Dungeon Master*). Dear respecta le souhait de discrétion de Dallas sur l'affaire, bien qu'on lui offrit de grosses sommes d'argent pour des informations.

Cela signifie que Dear se retrouva dans une position où il ne pouvait ni clarifier ni retirer ses déclarations à la presse. Quand enfin il écrivit *The Dungeon Master*, après la fin de la scolarité de Doug et que cela ne posait plus de problèmes, presque cinq ans s'étaient écoulés. Les médias n'étaient pas particulièrement intéressés par le rétablissement de la vérité.

La fin de l'histoire

Malheureusement, bien que Dallas fût retrouvé, son histoire ne finit pas bien. Sa vie s'améliora grandement pendant un certain temps. Sa relation avec sa mère s'améliora et il se ré-inscrivit à l'université, cette fois à Wright State. Au début de 1980 toutefois, les choses redevinrent comme avant tandis que ses problèmes réapparaissaient. Dear restait l'un de ses rares amis et essaya de l'aider.

Le 14 avril 1980, Dallas quitta l'école. Il voulait travailler dans un magasin d'informatique, mais au lieu de ça prit un emploi dans l'un des magasins de son père. Fin juillet, il déménagea dans un appartement avec un ami de vingt-trois ans. Dear essaya de le convaincre de retourner à la maison, mais Dallas insista sur le fait que la vie avec ses parents était insoutenable.

Le 11 août 1980, James Dallas Egbert III se tira une balle dans la tête dans le séjour de son appartement. Il mourut à

l'hôpital de Grandview le 16 août, un peu plus d'un an après sa disparition.

Il est important de noter que les parents de Dallas semblent toujours avoir considéré que c'était le statut de surdoué de Dallas qui était la principale source de sa dépression, et non le jeu de rôle. Je citerai pour preuve la préface du livre *Guiding the Gifted Child* ("Guider l'enfant surdoué") des Dr James Webb, Elizabeth Meckstroth et Stephanie Tolan :

"Le suicide à 17 ans du talentueux et brillant Dallas Egbert en 1980 conduisit ses parents à se renseigner sur les programmes prévus pour répondre aux besoins émotionnels des enfants surdoués et de leur famille. Il apparut rapidement que de tels programmes étaient rares, mêmes si les besoins de tels services semblaient évidents... Ces enfants et leurs parents ont des besoins – et des occasions – émotionnels spéciaux qui sont très ignorés, et donc négligés. La plupart du temps, cette négligence ne résulte "seulement" qu'en un potentiel non atteint et des plaisirs manqués – mais quelquefois, elle mène ouvertement à la souffrance et à la dépression."

Tiré du livre Guiding the Gifted Child

La mort de Dallas Egbert fut une tragédie, c'est indéniable. Mais en accuser le jeu *Dungeons & Dragons* est ridicule. C'est ignorer, ou prendre à la légère, les problèmes psychologiques très réels qui affectaient Dallas, ignorance qui empêcherait la prévention de telles tragédies. Dallas est mort car il était soumis à des pressions qu'il était incapable de gérer. Il est mort car il souffrait d'une grave dépression, à laquelle il ne put trouver aucun soulagement. Il est mort car il ne désirait plus vivre.

Il n'est pas mort à cause d'un jeu de rôle.

Sources

Dear, William C. *The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III*. Bloomsbury Publishing Ltd, Londres, 1991

Kask, T.J. "Dragon Rumbings". *The Dragon*. Vol. IV, No 4. Octobre 1979.

Webb, James T et al. *Guiding the Gifted Child: A Practical Source for Parents and Teachers*. Ohio Psychology Press, Ohio, 1982

Commentaire de Rappaport

L'affaire Egbert était toujours dans les mémoires en novembre 2008, près de 30 ans après les faits, comme le prouva un mail reçu par PTGPTB VO :

"Je suis en train d'écrire un livre sur les lieux hantés et les apparitions de fantômes dans la région de Lansing, Michigan. Un très gros chapitre de cet ouvrage est consacré à la Michigan State University. Pendant que je l'écrivais, il est apparu que je devrais raconter la totalité de l'affaire "Dungeons and Dragons". **Même de nos jours, on en parle toujours entre étudiants, et il y a toujours des idées fausses sur ce qui était arrivé à Dallas Egbert**, et je voudrais aider à rétablir la vérité... Je voudrais citer votre article dans mon livre, en vous créditant bien sûr."

Nicole Bray (Dunnavent) Paranormal Michigan Book Series

Article original : [*The Disappearance of James Dallas Egbert III \(Part II\)*](#)

(1) NdT : *dungeon* signifie cachot en anglais, et non donjon comme cela fut traduit. [Retour](#)

(2) NdT : *Intellectual fantasy* dans le texte ; intraduisible vision du JdR comme une manière de fantasmer, qui peut aussi se traduire par "simulations d'heroic-fantasy". [Retour](#)

Le rapport Pulling

© 1990 Michael Stackpole

Un article de Michael Stackpole, tiré de [RPG Studies](#), et traduit par Nital, Rappar, Aicars et Courtney Chitwood

Studies About Fantasy Role-Playing Games Studien über Fantasy-Rollenspiele

L'enquête qui discrédita BADD

Note de la Rédaction : Cet article, traitant du deuxième “cas de suicide provoqué par le jeu de rôle”, prend place thématiquement après [La disparition de James Dallas Egbert III](#) (ptgptb) et constitue une introduction au plus global [Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#) (ptgptb).

BADD, par ses attaques médiatiques contre le jeu de rôle, fut un intervenant lourd de conséquences dans l'Histoire de notre loisir, et ses ondes de choc se firent encore ressentir des années après. *Le Rapport Pulling* démonta les mécanismes et les motivations de “la croisade anti-JdR”, et dénonça la fragilité de leurs assertions. Il représente un témoignage unique sur les incompréhensions, les méthodes de manipulation et les rumeurs qui entachent le jeu de rôle. En même temps, il dresse le portrait accablant des fous de Dieu, des médias qui n'informent pas, des avocats plaidant n'importe quoi, des conspirationnistes qui montent des conspirations... On prend conscience de l'importance démesurée, mondiale, qui fut accordée à quelques illuminés mal documentés.

Ce document n'a malheureusement pas été remis à jour depuis 1990 ; certaines références ont vieilli. Pat Pulling est décédée en 1997 et BADD a été dissous. Cependant le *Rapport* reste exemplaire quant à la radiographie d'une construction chimérique. Nous le mettons pour la première fois à la disposition de la communauté rôliste francophone, afin de rétablir la vérité et de pouvoir répondre par des faits aux rumeurs courant sur notre loisir.

Sommaire

[Passé](#)

[Enquêtrice de l'occulte](#)

[Profil et questionnaire](#)

[Rédactrice et éditrice de BADD](#)

[Le fait éditorial](#)

["Mensonges, foutus mensonges et statistiques"](#)

[Une vision magique du monde](#)

["Témoin expert"](#)

[Pat Pulling a-t-elle jamais joué à un jeu de rôle ?](#)

[The Devil's Web](#)

[Hauts faits et alliés](#)

[Conclusion](#)

[Remerciements](#)

[Annexe 1 – Sean Sellers](#)

[Annexe 2 – Au sujet de l'auteur](#)

[Bibliographie](#)

[Notes](#)

Introduction

Patricia Pulling est connue pour avoir organisé une campagne courageuse contre les forces démoniaques qui se sont déchaînées dans l'Amérique contemporaine. Détective privé, elle est aussi la fondatrice de *Bothered About Dungeons and Dragons* (BADD [\(L\)](#)) et l'auteur [du livre] *The Devil's Web* (*La Toile du diable*, jamais traduit en français). Elle fut engagée comme “experte en jeux de rôles” lors de procès pour meurtre dans le Missouri, l'Oklahoma et la Caroline du Nord. Elle fut invitée [dans les talks-shows] *60 minutes*, *Geraldo* et à de nombreuses émissions radiophoniques, tel le *Jim Bohannon Show* repris dans tous les États-Unis.

Son courage face à la conspiration sataniste n'est rien moins qu'époustouflant. L'acharnement sans faille qui lui permet de faire des tournées de conférences, d'écrire des livres et de publier des lettres d'information est incroyable. Son empressement à aider la police à enquêter sur des crimes liés à l'occulte, et son énergie sans compromis pour rendre public

les dangers du satanisme sont, sans aucun doute, perçus comme nobles et civiques.

Dans la communauté des enquêteurs spécialistes des “crimes occultes”, elle est devenue un personnage de proportions mythiques.

Malheureusement pour Mme Pulling – comme pour la plupart des mythes – le noyau de vérité autour duquel la légende s’est construite n’est nullement aussi attirant que le mythe. Comme il sera exposé dans ce rapport, une fois écartés les rideaux de fumée et les miroirs qui entourent sa croisade, Mme Pulling est loin d’être la personne adéquate à qui confier des responsabilités dans une enquête criminelle. Dans sa quête d’une Grande Conspiration Sataniste – celle-là même qu’elle tient en définitive pour responsable du suicide de son fils – elle s’est engagée dans des activités illégales et contraires à l’éthique. Ses méthodes et pratiques, au mieux, contaminent toute preuve qu’elle pourrait apporter et, au pire, créent un monstre là où il n’y en a pas.

Ce rapport, bien que loin d’être exhaustif, fournit la liste de ce que Mme Pulling a fait pour fournir des preuves sur tout, depuis des jouets meurtriers jusqu’à une conspiration sataniste mondiale qui comprend un habitant de l’État de Virginie sur douze. La plupart de ces informations traitent de ses premières attaques contre les jeux de rôles qu’elle rend responsables de la mort de son fils. Le reste fut développé lors de l’étude de ses recherches sur l’occulte et des autres personnes avec qui elle travaille et est associé dans le mouvement anti-sataniste.

Passé

La carrière “d’enquêtrice de l’occulte” de Mme Pulling commença avec la mort tragique de son fils, Irving Lee “Bink” Pulling. Le 9 juin 1982, Bink se tira une balle dans la poitrine avec un pistolet “quelques heures après avoir été maudit au cours d’une partie de D&D® dans son lycée” [1]. Bien que la nécrologie de Bink ne fasse pas mention de la manière dont il mourut, et que sa mort ne sortit pas des journaux de Richmond, dans l’année qui suivit, Mme Pulling avait porté plainte contre Robert A. Bracey, le proviseur du lycée où son fils allait et jouait à *Donjons & Dragons* [2].

La plainte, qui fut rejetée par la cour le 26 octobre 1983 [3], fut la première fois où Mme Pulling se lança dans une enquête sur un “crime occulte” (il est curieux que ce point important de sa carrière ne soit pas mentionné dans son livre, *The Devil’s Web*). À cette époque, elle fonda *Bothered About Dungeons & Dragons (BADD)* et se retrouva intervenante au procès de Darren Lee Molitor pour meurtre en 1984. L’affaire Molitor fut son premier procès [4] et la première fois où elle fut présentée comme un “expert” de D&D.

Enquêtrice de l’occulte

À l’automne 1987, dans une émission de la radio FKYI à Phoenix, Pat Pulling fut présentée comme “détective privé depuis six ans”. Robert D. Hicks, un analyste judiciaire pour l’état de Virginie précise dans une lettre “Pulling est un détective privé, sous licence depuis le 6 octobre 1987”. Il poursuit :

Toutefois, cela vous intéressera peut-être de connaître la procédure d’obtention d’une licence. N’importe qui avec n’importe quel bagage éducatif peut obtenir une licence. On doit cependant faire deux choses. Premièrement, suivre un cours de 42 heures, ou de 48 heures, et qui peut être donné pratiquement n’importe où. Le cours porte sur des sujets tels que les règles sur les preuves, les procédures criminelles et civiles, la collecte et la synthèse d’informations, les techniques d’interrogatoire et les techniques d’enquête. La différence entre les deux cours – six heures – porte sur l’instruction des armes à feu. Il est évident qu’en six heures on ne peut apprendre guère plus que de simples bases. Quoi qu’il en soit, Pulling apparaît licenciée dans la catégorie armée.

La deuxième condition pour obtenir une licence est de subir une enquête criminelle, enquête qui consiste à passer les empreintes digitales au fichier du FBI. Si on passe l’enquête “de moralité” et que l’on réussit un examen d’une heure à l’issue de la formation, on peut acheter une licence [5].

Sa carrière, si elle avait six ans en 1987, aurait commencé au moins 6 mois avant le suicide de son fils le 9 juin 1982. Quoi qu’il en soit, elle devint détective privé en octobre 1987. Qu’elle laisse dire qu’elle le fut avant cette date donne une légitimité induite à ses “faits”.

Profil et questionnaire

En tant que détective sur les crimes sectaires, Pat Pulling a conçu plus d’un document brossant le portrait d’un enfant en danger d’implication sectaire à cause du jeu de rôle ou d’autres facteurs. Elle utilise le profil suivant pour identifier les enfants en cours d’endoctrinement sataniste et répertorie ceux qui sont potentiellement suicidaires. Voici le profil, extrait de l’un de ses documents du *BADD* – destiné exclusivement aux forces de police.

Le Qui Quoi Quand Où et Comment du satanisme adolescent [\[VI\]](#)

QUI ?

1. Des adolescents de tous milieux sociaux
2. Issus de familles de milieu moyen à aisé
3. Intelligents
4. Ont des résultats scolaires au-dessus ou en-dessous de la moyenne
5. Créatifs ou curieux
6. Certains sont rebelles.
7. Certains ont une faible estime personnelle et sont des solitaires.
8. Certains enfants ont été victimes de violence physique ou sexuelle.

QUAND cela arrive-t-il ?

La tranche d'âge la plus vulnérable semble être entre 11 et 17 ans.

OÙ ?

1. Dans les lieux publics comme des concerts de rock, des clubs de jeu dans les associations ou à l'école
2. Dans des soirées privées chez un ami

COMMENT ?

1. Par de la musique Black Heavy Metal
2. Par des jeux de rôles de fantasy comme *Donjons & Dragons* ®
3. Par une obsession pour des films ou des vidéos à thème occulte
4. En collectionnant et lisant ou recherchant des livres d'occultisme
5. En étant recruté dans des "cultes sataniques"
6. Certains sont nés dans des familles qui pratiquent des "rituels sataniques".

DEUX PRINCIPES DE BASE S'APPLIQUENT ICI : la "loi d'Attraction" et la "loi de l'Invitation".

À QUOI s'attendre ?

1. Obsession pour les loisirs occultes
2. Désordres comportementaux, de toutes gravités
3. Crimes et délits tels que :
 - Fugue
 - Profanation de sépulture (par exemple vol d'ossements)
 - Cambriolage pour se procurer des objets religieux ou vols pour prouver sa loyauté au groupe
 - Dégradation de lieux publics ou privés par des graffitis "sataniques" ou assimilés
 - Menaces de mort (soi-même ou sur autres, l'automutilation est très courante)
 - Agressivité dirigée contre la famille, les professeurs ou les représentants de l'autorité
 - Mépris des religions établies
 - Attitude raciste
 - Kidnapping ou complicité de kidnapping
 - Meurtre
 - Pacte de suicide avec les autres membres du groupe

QUE pouvons-nous faire ?

1. Archiver toute information en rapport avec une implication occulte (même si elle ne paraît pas pertinente sur le moment)
2. Conserver un esprit ouvert
3. Rester objectif
4. Ne jamais supposer qu'un individu agit seul jusqu'à ce que toutes les informations relatives à l'affaire ou à l'individu aient été entièrement examinées
5. Si un individu est impliqué dans une "activité satanique", il ou elle niera fortement pour protéger d'autres membres du groupe ainsi que la "philosophie satanique".
6. Avoir une approche en équipe, travailler avec un thérapeute, un ecclésiastique et d'autres professionnels susceptibles d'aider.
7. Éduquer la société pour que des tragédies potentielles puissent être évitées.

Ce document, qui fut distribué par *BADD* aux forces de police, pour être utilisé lors de l'interrogatoire de suspects, contient clairement quelques défauts. Même une étude superficielle des trois premières sections montre que n'importe quel enfant de 11 à 17 ans est un candidat potentiel pour la tentation sataniste. De plus, cette tentation aura lieu à des moments où il y a le moins de chances qu'un parent soit présent. En bref, si vous avez un enfant raisonnablement intelligent d'un bon milieu et qu'il est hors de votre champ de vision, il peut être recruté par les satanistes. Ceci est un non-sens avéré et Pulling n'offre aucune preuve que le recrutement par une secte sataniste de quelque sorte soit un événement commun.

Il est clair que du point de vue de Mme Pulling, aucun enfant n'est jamais en sécurité. Une fois que le profil a permis d'aider les parents et autres à identifier les enfants potentiellement à problèmes, Pat révèle l'esprit à charge que *BADD* encourage chez les enquêteurs.

QUE pouvons-nous faire ?

2. Conserver un esprit ouvert

3. Rester objectif

5. Si l'individu est impliqué dans une "activité satanique", il ou elle niera de toutes ses forces pour protéger les autres membres du groupe ainsi que sa "philosophie satanique". [\[VII\]](#).

Regroupés ainsi, ces trois points résumant l'approche qu'a Mme Pulling d'une enquête "objective". Alors qu'elle encourage l'ouverture d'esprit et l'objectivité dans les points 2 et 3, elle donne un avertissement dans le point 5. En gros, dit-elle, s'ils ne vous disent pas ce que vous voulez entendre, ils mentent, car les satanistes mentent pour protéger leurs amis. Ce message mitigé contribue ici à obscurcir ce qui est déjà un problème très complexe dans le maintien de l'ordre.

Plus important encore, ce conseil place automatiquement le suspect et la police dans une situation d'adversaires – même si le suspect veut se montrer coopératif. Lorsqu'il est utilisé conjointement avec le questionnaire fourni par Pulling, le problème est aggravé. Du fait que le questionnaire de Pulling fournit des questions et des exemples de réponses – dont la plupart sont fausses ou inapplicables – elle a créé une situation où un suspect est perçu comme mentant à la police, même lorsqu'il dit la vérité.

Dans le questionnaire intitulé *Interroger des joueurs de jeux de rôles fantastiques*, contenu dans la publication *Interviewing Techniques (Techniques d'interrogatoire)*, Pulling conseille :

Il est très important de comprendre que tous les rôlistes ne se sur-identifient pas avec le jeu de rôle et/ou avec leurs personnages. Toutefois, il apparaît qu'un nombre important de jeunes ont du mal à différencier l'imaginaire de la réalité. Ou, dans d'autres cas, le fait de jouer aux JdR a modifié leur comportement au point où ils réagissent à des situations réelles de la même manière qu'ils le feraient au cours d'une partie. Ceci n'est pas toujours évident ou visible pour le suspect. Le changement de personnalité est si subtil que dans certains cas le rôliste est inconscient du moindre changement de comportement ou de personnalité [\[VIII\]](#).

Que veut dire Mme Pulling quand elle dit "qu'un nombre important de jeunes n'arrive pas à différencier l'imaginaire de la réalité" ? Les JdR existent depuis 1975 et Mme Pulling elle-même admet qu'il y a quatre millions de joueurs de *D&D* rien qu'aux États-Unis. Combien d'enfants constituent "un nombre important" ? Sans clarification ou preuve, c'est un commentaire vide de sens, utile seulement de par sa qualité incendiaire.

Juste en dessous, les policiers sont prévenus qu'un rôliste peut ne pas pouvoir différencier le réel de l'imaginaire. Elle note que les rôlistes "réagissent à des situations réelles de la même manière qu'ils le feraient au cours d'une partie".

Au cours d'une partie, les problèmes sont résolus en jetant des dés et en consultant un tableau pour voir le résultat. La police a-t-elle rapporté des cas de jeunes qui réagissaient à des agressions en demandant à leurs agresseurs de patienter pendant qu'ils lançaient les dés ? Les professeurs ont-ils signalé des enfants qui lançaient des dés et consultaient quelque tableau pour résoudre des questions difficiles d'examen ? En quoi consistent exactement ces réactions de parties à des situations réelles, et où sont les preuves de leur existence ?

Pour développer ou donner une explication satisfaisante au manque de preuves soutenant ses assertions, Mme Pulling suggère que tout changement de personnalité est si subtil que la personne peut ne pas le remarquer. S'il est si subtil, est-il vraiment significatif ? A-t-il un sens quelconque ? Et le terme "subtil" est-il adéquat pour qualifier l'incapacité à différencier l'imaginaire du réel ? Le fait de lancer des dés en situation de stress peut-il être considéré comme subtil ?

Pulling continue :

C'est pourquoi il est important que non seulement les enquêteurs soient familiarisés avec le JdR, mais qu'ils soient aussi capables de poser des questions qui sont adaptées à la pratique ludique du suspect [\[IX\]](#).

Les questions ci-dessous issues du questionnaire sont effrayantes de par leur nature incomplète, leur quête d'information

insignifiante et leur imbécillité générale. Souvenez-vous que Pulling a dit aux enquêteurs que le suspect mentirait pour protéger ses amis. Elle a aussi dit qu'il était possible qu'ils puissent ne pas distinguer l'imaginaire du réel. Gardant ceci à l'esprit, et tentant de garder un esprit ouvert, on donne à l'enquêteur la liste de questions suivante, avec des indications pour les réponses. Les textes en italique sont les commentaires de l'auteur de cet article pour ramener de l'objectivité.

1. *Comme il est nécessaire d'avoir un Maître du Donjon ou un maître/meneur de jeu et deux personnages-joueurs ou plus, il est important de demander au suspect qui est le Maître du Donjon (à ce moment, vous pouvez obtenir des réponses évasives comme quoi plusieurs personnes sont Maître du Donjon, ou encore le suspect peut répondre : "Personne en particulier". Ceci n'est pas très courant. Généralement, il y a une seule personne qui assume en continu le rôle de Maître du Donjon).*

En fait, partager la charge de meneur de jeu dans un groupe est assez courant. Par exemple, un groupe de rôlistes à Phoenix avait une demi-douzaine de meneurs oeuvrant dans le même contexte dans un JdR de super-héros. L'échange des fonctions de meneur, surtout avec des systèmes de jeu différents, est très courant et donne à chacun la chance de faire l'expérience des deux côtés du JdR.

Cette tendance à partager la fonction de meneur de jeu n'est en aucun cas un développement récent, mais s'est encore plus répandu à mesure que les jeux de rôles mûrissaient dans la deuxième moitié des années 80.

2. *Quel est le personnage de votre suspect dans la partie ? Il sera l'un des suivants : voleur, magicien, guerrier, clerc. Dans ces classes précitées, il peut y avoir des sous-classes auxquelles l'individu peut faire référence comme voleur-assassin, etc.*

On les connaît plus sous le nom de classes de personnage. Elles étaient très courantes dans les premiers JdR, mais avaient souvent d'autres noms, comme ranger, sorcier, shaman, etc. Depuis 1983, environ, pratiquement plus aucun JdR n'utilise de classes de personnage, celles-ci étant trop restrictives à jouer. Il serait très facile pour un rôliste de nier jouer un voleur ou un magicien ou un guerrier – sans pour autant mentir le moins du monde.

3. *Demandez aussi à l'individu s'il joue des personnages multiples comme un combattant/magicien.*

Même commentaire qu'au-dessus – nier savoir comment répondre à cette question ne serait pas inhabituel chez les rôlistes, ni ne serait une quelconque tentative de dissimuler une participation à une secte.

4. *Chaque personnage aura certaines capacités ou attributs comme la Force, la Sagesse, l'Intelligence, le Charisme, la Constitution et la Dextérité. Ces caractéristiques sont obtenues en lançant trois dés à six faces. Ainsi, les scores de chaque attribut s'étaleront de 3 à 18. Vous devez découvrir quelles sont les [capacités de son personnage actuel].*

Deux problèmes ici.

Beaucoup de jeux de rôles ont des attributs avec des noms différents, comme Agilité, Vitesse, Apparence, Présence, Essence et Corpulence. Certains groupes de rôlistes, s'ils le jugent nécessaire, inventeront leurs propres caractéristiques et les rajouteront à leurs JdR. N'importe quelle liste donnée à un policier au cours d'une enquête a de fortes chances d'inclure des caractéristiques hors de la liste ci-dessus.

De plus, il n'y a qu'à *D&D* que les scores sont limités entre 3 et 18. À *Tunnels & Trolls*, par exemple, les scores n'ont aucune limite supérieure. À *Traveller*, ils allaient de 1 à F et à *Shadowrun*, ils vont de 1 à 7. Dans un JdR que j'ai terminé en juillet 1989 (*Renegade Legion RPG*, par FASA), les attributs vont de 2 à 20 au départ et sont déterminés en allouant des points ou en jetant 2 dés à 10 faces.

Comme précédemment, des réponses parfaitement correctes et sincères peuvent ne pas coïncider avec les réponses suggérées par Mme Pulling, sans implication sectaire.

5. *Depuis combien de temps cet individu joue-t-il à ce jeu de rôle ?*

Il n'y a aucun indice sur une réponse correcte et l'intérêt de la question est douteux. Avec plus de 300 JdR existants, et les joueurs passant de l'un à l'autre à mesure qu'ils se lassent ou que les fonctions de meneur de jeu changent, la durée d'implication dans un JdR est hors de propos. Par exemple, un joueur vétérane pourrait ne pratiquer un JdR donné que depuis un mois, date de sa parution.

Un autre point important est que la popularité de certains JdR a changé. La fantasy n'est plus aussi populaire qu'elle l'a été et les JdR de science-fiction ont vraiment capté des quantités de rôlistes. De nombreux JdR de SF ne

mettent en scène ni magie, ni religion, et par là ne possèdent clairement pas les appâts diaboliques que Mme Pulling et les autres trouvent à *Donjons et Dragons*.

6. **Depuis combien de temps joue-t-il le personnage qu'il joue actuellement ?**

Encore une fois, aucun indice de réponse correcte n'est fourni. Bien qu'il soit vrai que les rôlistes s'attacheront à leurs personnages, cet attachement n'est pas plus menaçant que celui du golfeur pour ses clubs. Et, comme pour le golfeur avec un club cassé, un personnage mort est remplacé par un autre.

7. **Quel est le niveau de son personnage ? Soyez précis.**

Pas d'indice ici, mais Mme Pulling doit penser que c'est une question importante car elle apparaît encore à la [question 12](#). Là elle explique que le niveau reflète le pouvoir dont dispose le personnage. Ceci n'est vrai que pour les jeux de rôles où il y a des niveaux. Comme les classes de personnages, les niveaux sont devenus plutôt obsolètes dans les JdR plus récents.

Curieusement, le concept de "niveau de pouvoir" va à l'encontre de l'aspect "d'interprétation de rôles" que Mme Pulling juge dangereux dans les JdR. Dans un groupe de rôlistes où le roleplay domine, le niveau de pouvoir et les combats sont secondaires car ils interfèrent avec l'interprétation (imaginez un groupe d'improvisation théâtrale où les acteurs s'arrêtent toutes les 2 minutes pour lancer des dés. Cela serait assurément ennuyeux, comme cela l'est dans le JdR. Le "jeu de rôle" [*role-playing*] contre "le jeu de rouler de dés" [*roll-playing*] est depuis longtemps une dichotomie dans le monde du JdR et les deux ne marchent pas bien ensemble).

8. **Quel est son alignement ? Voici une liste de catégories pour les alignements : chaotique mauvais, chaotique bon, chaotique neutre, loyal mauvais, loyal bon, loyal neutre, neutre mauvais, neutre bon et neutre. Des observations indiquent que, par le passé, un nombre significatif d'adolescents ont choisi un alignement mauvais. Les raisons que les jeunes joueurs donnent à ce choix sont qu'ils pensent qu'il y a moins de restrictions pour leur personnage ou le joueur, et qu'ils peuvent donc faire plus de choses, se sortir de plus de situations et survivre plus longtemps dans le jeu.**

En réalité, la plupart des joueurs font ce qu'ils veulent et ne se soucient pas de l'alignement. Les rôlistes considèrent en général les alignements avec dégoût et les alignements ne sont pas présents dans beaucoup de JdR hormis la famille de *D&D* (l'auteur de cet article proposa une fois un système d'alignement qui consisterait en un graphique avec une échelle allant de Méchant à Gentil et une autre allant de Sale à Ordonné, mais l'idée ne marcha jamais). Les alignements sont à la base idiots et gênent le jeu, et sont donc le plus souvent ignorés.

Pulling continue ici en remarquant :

"À Orlando, en Floride, un jeune garçon de 14 ans déclara qu'il avait un voleur d'alignement loyal bon. Dans la réalité, les voleurs ne sont pas considérés comme "bons" par notre société. Il s'ensuit une confusion sur les attitudes correctes et les qualités morales. Le Bien et le Mal dépendent des circonstances."

Je ferais remarquer que Robin des Bois et les Patriotes du *Boston Tea Party* ⁽²⁾ pourraient être considérés comme des voleurs bons.

9. **Le personnage de l'individu est-il sous l'influence d'une ou plusieurs malédictions ? Si oui, de quel type ? Incitez-le à parler du processus et de la nature des malédictions.**

L'inquiétude de Mme Pulling au sujet des malédictions vient du fait qu'elle croit que son fils a été conduit à se tuer par une malédiction sur son personnage. Cette croyance est un pur non-sens et est basée, comme je le montrerai, sur son ignorance volontaire des circonstances du suicide de Bink Pulling. Suggérer qu'un événement dans un jeu peut inciter un enfant autrement normal à se suicider, revient à dire qu'il faut accepter l'idée qu'un joueur de *Monopoly* en banqueroute peut se tuer pour ça. Du fait que le *Monopoly* est un vieux standard, personne ne croirait ce genre d'allégations, mais comme les JdR sont si récents et si incompris, ce genre d'accusations illogiques n'est pas mis en doute.

10. **Quel est le nom du ou des personnages de l'individu ?**

Mme Pulling donne beaucoup de poids aux noms des personnages, surtout si on peut les retrouver dans des

ouvrages occultes, tels le redouté *Necronomicon* ^(wiki) ! Elle remarque aussi que Darren Molitor utilisa les noms Demun et Sammy Sager pour ses personnages. Après avoir avoué ses crimes au FBI, il signa sa déposition sous ces noms ainsi que le sien.

Le choix d'un nom pour un personnage est, dans le pire des cas, une forme de vœu d'accomplissement. Il est directement analogue au choix que l'on peut faire d'un costume pour un bal masqué. Y aller déguisé en Zorro, par exemple, ne signifie pas que la personne se prend pour Zorro, mais qu'il est amusant de prendre ce rôle pour un bref moment. Plus communément, le choix d'un nom est le fruit d'une blague au sein du groupe ou tout simplement une affaire d'opportunité. Une fois, dans un JdR de fantasy, j'ai nommé un personnage "Mixeur-de-guerre" parce que je me trouvais dans la cuisine lorsque je remplissais la feuille de personnage.

La similitude entre le Sammy Sager de Darren Molitor et le musicien populaire Sammy Hager [guitariste américain, plutôt rock mélodique (NdT)] suggère une origine semblable. Un autre rôliste que je connais, du fait que ses amis disent qu'il se joue toujours lui-même quel que soit le JdR, donne des dérivés de son propre nom à ses personnages.

Comme ces exemples le prouvent, l'importance du nom d'un personnage est très subjective et peut facilement varier d'un personnage à l'autre selon le JdR et les circonstances durant lesquelles le personnage fut nommé. Tenter une généralisation sur la signification des noms de personnages est aussi bête que de généraliser sur le genre des noms de chiens ou de chats.

11. *Quelle est la race de son personnage ? Ceci ne devient important que dans la mesure où beaucoup de jeunes essayeront de vous "doubler" quand vous leur demanderez ce qu'est leur personnage et qu'ils vous répondront qu'il est un elfe. Dans le jeu de rôle, un elfe est une classe raciale, pas une classe de personnage, ainsi beaucoup de gens croient que les elfes sont des créatures innocentes et inoffensives et passent sous silence toute implication dans des pensées négatives. Les classes raciales sont les suivantes : nain, elfe, gnome, demi-elfe, halfling (hobbit), demi-orque et humain.*

Il y a d'autres types raciaux/humanoïdes/races étranges dans d'autres JdR. Les avantages de jouer une race différente sont une force accrue pour les nains ou la vision nocturne pour les elfes, etc. Les gens jouent une autre race pour s'évader, ce qui est l'objet de la relaxation et des passe-temps. Le choix du type racial a peu d'importance dans le monde du JdR, mais il est clair que Mme Pulling le voit différemment. Du fait que les elfes, nains, hobbits et autres ne sont pas mentionnés dans la Bible, ils doivent être les créations du diable. Ainsi, jouer un personnage non-humain comporte toutes sortes d'implications maléfiques.

12. *Quel est son niveau dans la partie ?*

Voir [question 7](#).

13. *Quel dieu ou dieux l'individu sert-il dans la partie [X] ?*

Du fait que la plupart des JdR ne s'occupent pas de religion, la réponse pourrait très facilement être "Hein ?" – encore une fois, sans volonté de tromperie de la part du suspect.

De plus, il y a ici une équivalence entre les actions pendant le jeu et les actions réelles. Suggérer que la "vénération" d'un dieu imaginaire dans un JdR est la même chose que vénérer ce dieu en réalité revient à suggérer que tout acteur ayant mis un uniforme nazi et salué un portrait d'Hitler est un nazi. La Bible interdisant de placer les "faux dieux" avant Dieu, le fait même de faire un sacrifice à un dieu imaginé par le meneur de jeu devient un acte idolâtre, et l'idolâtrie est diabolique. Ainsi, un jeu de rôle où ceci arrive est forcément démoniaque et est capable d'attirer un enfant vers le diable.

Ce genre de logique bancaire peut être utilisé pour prouver que presque tout est satanique.

Comme on peut facilement le voir dans le document ci-dessus, non seulement les questions sont inutiles, mais les explications de Pulling pour des réponses possibles sont quasiment incohérentes.

Très manifestement, les questions de Pulling ont pour but de déterminer si le suspect peut différencier le réel de l'imaginaire. Évidemment, la confusion de Pulling de l'un avec l'autre amène tout un tas de problèmes. Un jeune normalement intégré dans la société et aimant les JdR, en répondant simplement à ces questions de façon honnête et ouverte, pourra être dépeint comme un sataniste zélé faisant de son mieux pour couvrir sa cabale !

Pire encore, Mme Pulling distribue ce questionnaire à des policiers participant à des séminaires sur les crimes liés à l'occultisme. Il est clair que l'évaluation de la santé mentale d'un suspect, en ce qui concerne sa capacité de distinguer le réel de l'imaginaire, devrait plutôt revenir à quelqu'un avec une formation en psychologie, pas à quelqu'un qui a écouté Mme Pulling pendant un week-end.

Croire que ce document peut servir à mesurer l'ampleur d'une conspiration sataniste est une folie car, à cause de sa mauvaise information, le questionnaire crée cette conspiration uniquement par son utilisation.

Mme Pulling ajoute un autre ensemble de questions aux treize premières qu'elle demandait à la police d'utiliser. La première est "A-t-il lu le *Necronomicon* ^(wiki) ou le connaît-il ?". Dans son explication de ce paragraphe général, elle ajoute, "Ceci aidera à déterminer si l'individu a une connaissance pratique de l'occulte et si ses compétences de jeux de rôles penchent plutôt vers le côté obscur, ce qui expliquerait un comportement bizarre" ^[XII].

La phrase, "si ses compétences de jeux de rôles penchent plutôt vers le côté obscur" requiert un examen attentif. La phrase même et sa tournure suggèrent que les jeux de rôles possèdent d'une manière quelconque un pouvoir qui peut être utilisé pour le bien ou le mal. Ceci est insensé – les JdR ne sont pas remplis d'énergie bénéfique ou maléfique. Si les jeux de rôles étaient autre chose qu'une forme de divertissement, tous ceux qui ont gagné au *Monopoly* seraient miraculeusement devenus des Donald Trump [magnat de l'immobilier (NdT)] et les bons joueurs de *Risk* auraient pris les rênes du monde.

Dans cette question inquiétante, Mme Pulling mentionne le *Necronomicon* ^(wiki). Rien que par le contexte, on pourrait supposer que le *Necronomicon* est un ouvrage occulte, grosso modo équivalent à la Bible satanique ⁽³⁾. En fait, le *Necronomicon* date d'avant la Bible satanique et a une histoire plutôt bien connue.

Le *Necronomicon* est une blague. Il fut créé comme un ouvrage de "connaissance interdite" par Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft écrivait pendant l'Âge d'Or des *pulps* ^[XIII] et créa les Grands Anciens, dont le plus connu est Cthulhu (Keuh-thou-lou). Le *Necronomicon* était soi-disant écrit par l'arabe dément Abdul Alhazred. Rédigé avec du sang sur des parchemins en peau humaine, il contenait l'histoire des Grands Anciens et parlait de leur nature et de qu'ils avaient faits. Le lire rendait fou.

Lovecraft partagea son "*mythe de Cthulhu*" ^(wiki) avec d'autres écrivains de l'époque, le mettant dans le domaine public. Cthulhu, les autres dieux et le *Necronomicon* commencèrent à apparaître dans les récits d'horreur de nombreux auteurs – aussi bien professionnels qu'amateurs. Des copies fantômes de ce livre apparaîtraient mystérieusement dans les bases de données de bibliothèques, mais il semblait être toujours prêté à un certain Mr A. Alhazred.

En bref, le *Necronomicon* devint une blague familière partagée par les amateurs de fantasy et d'horreur. Pendant la première moitié du XX^e siècle, il ne fut pas imprimé car il n'en existait aucun texte. Il s'agissait d'une fiction et le serait probablement resté si certaines personnes n'avaient pensé qu'on pouvait se faire facilement de l'argent en éditant pour de vrai cet ouvrage interdit.

À la fin des années soixante-dix, la première d'au moins cinq versions différentes du livre apparut sur le marché. La plupart sont du baragouin et au moins une version répète son texte arabe romanisé toutes les dix pages (l'auteur ayant supposé que personne n'essaierait jamais de tenter de déchiffrer plus de dix pages d'absurdités). Un autre livre parut avec une reliure en cuir noir et une couverture gaufrée à l'or. Il se vendit 50 \$ en 1978 et se vend maintenant largement au-dessus de 100 \$.

Bien qu'existant maintenant, le *Necronomicon* est aussi véridique que *Les Voyages de Gulliver* ou *L'Enfer* de Dante. Le citer comme un livre d'occultisme s'apparente à citer le roman *Mazes and Monsters* de Rona Jaffe comme un livre d'enquête (le fait que le Dr Thomas Radecki de *NCTV* le fasse dans un de ses communiqués de presse ne fait pas de ce roman un livre de faits réels). Une simple recherche rapide sur le *Necronomicon* aurait montré son origine douteuse, mais il semble que Mme Pulling n'ait pas autant étudié cet ouvrage.

Rédactrice et directrice de BADD

En tant que présidente de *Bothered About Dungeons and Dragons*, Mme Pulling a mené une approche éditoriale intéressante dans la publication de documents. La plupart de ses textes sont copiés-collés à partir d'articles de journaux. Bien que ceci puisse apparaître comme un moyen simple et économique de faire circuler l'information que les membres de *BADD* lui transmettent, ce que fait Mme Pulling de ces informations est en fait illégal et non éthique.

Les faits éditoriaux

Les *Techniques* de Pulling comprennent un article de journal, repris intégralement avec les photos, paru à l'origine dans le *Daily News-Sun* de Sun City, Arizona. Le récit détaille le suicide apparent de Sean Hughes à Springerville, Arizona le 19 avril 1988 ^[XIII]. L'article, écrit par Doug Dollemore, est un récit objectif qui rapporte des faits et des opinions de la famille, des amis, et des officiers des forces de l'ordre. Pulling le reproduit comme élément central des *Techniques*, et l'article se termine par une citation du chef de la police de Springerville, Darrel Jenkins : "Si Sean n'avait pas été mêlé à des jeux de rôles, il aurait peut-être mûrement et longtemps réfléchi avant d'appuyer sur la gâchette" ^[XIV].

Comme l'article fut publié dans un village proche de Phoenix, j'ai appelé Doug Dollemore, et convenu de le rencontrer. Lorsque je lui ai montré la version de Pulling de l'article, il y a jeté un coup d'œil, puis s'est arrêté en arrivant à la dernière page. Il m'a dit que la dernière page de l'article original était sous forme d'une longue colonne ; elle avait été découpée en cinq morceaux pour la faire tenir sur une feuille de 21x 27 cm, lors de la reproduction par Pulling. Après le découpage, les morceaux avaient été réarrangés pour que la citation du shérif arrive en dernier.

Comme on peut le voir plus haut, cette citation est un méchant réquisitoire contre le JdR. L'article original de Doug se terminait par les paroles de la mère de Sean : "S'il y a un procès, je veux y être. Je veux des réponses." ^[XV]. C'était une fin plus en accord avec le ton sans parti pris de l'article. Doug remarqua aussi que le *News-Sun* n'avait pas été contacté, ni

n'avait donné son accord, pour la reproduction de cet article dans les textes de Pulling.

Dans son *Primer – A Law Enforcement Primer on Fantasy Role Playing Games* (“Une introduction sur les jeux de rôles fantastiques, à l’usage des forces de l’ordre”, un des documents de BADD), Pat Pulling reproduisit l’article du *Washington Post* sur la mort de son fils.

Les colonnes de l’article totalisaient 50 cm ^[XVI], mais Mme Pulling ne reprit que les 35 premiers cm. L’article indique :

[Bink Pulling] avait du mal à “trouver sa place” et se découragea quand il fut incapable de trouver un responsable de campagne lorsqu’il se présenta aux élections de conseil de classe. Un de ses camarades dit que, peu avant sa mort, il écrivit “La vie est une blague” sur le tableau noir d’un de ses cours.

Dans la partie de l’article non reproduite par Pulling apparaissait ce qui suit :

“Il avait un tas de problèmes de toute façon qui étaient sans rapports avec le JdR”, dit Victoria Rockecharlie, une autre camarade de Pulling dans le programme des enfants surdoués.

Réécrire des articles de journaux pour changer leur contenu n’est en aucun cas légitime et, dans le cas de textes sous copyright, est en fait illégal. Les cas susmentionnés sont des exemples de modifications directes. Plus généralement, Mme Pulling continue de rapporter des affaires comme étant liées aux jeux de rôles, même une fois que des articles ultérieurs ou des lettres de parents ont nié tout lien entre un crime ou suicide et un jeu de rôle. Il est relativement facile de trouver une abondance de preuves contradictoires, même dans la plus superficielle recherche de détails sur les cas qu’elle cite.

C’est le cas dans la mort de son propre fils. Les deux représentations qu’elle fait de la mort de son fils varient beaucoup plus que ne l’indiquent la version originale ou amputée de l’article du *Washington Post*. Dans l’émission *Geraldo*, Mme Pulling déclara à propos de la mort de son fils :

Nous n’avons pas compris [sa mort]. Et nous avons trouvé – la police, bien sûr, a trouvé – beaucoup d’écrits et de lettres. Et la première chose qu’ils nous ont demandé cette nuit-là, avant qu’ils n’enlèvent le corps, fut – ils prirent à part mon mari et moi et dirent “Mme Pulling, êtes-vous une adoratrice du diable ?” Et je répondis “Non”. Je dis “Vous pouvez fouiller ma maison. Je n’en suis pas.” - nous étions juifs, vous savez. Et j’ajoutai “Nous n’avons rien de tel dans ma maison”. Et ils ont pris mon mari à part. Il était évident qu’ils pensaient que cela venait de la famille ^[XVII].

Le récit ci-dessus est en substance le même que celui donné dans *The Devil’s Web*. Cependant, Mme Pulling indique dans ce livre que son fils utilisa le pistolet de sa mère pour se tuer. De ses sentiments à ce moment-là, elle dit :

“Je ne ressentis pas la honte dont j’ai entendu dire que tant de familles ressentent lorsqu’il y a un suicide, mais je ressentis une très grande peine, et à un certain degré, de la colère.

Oui, de la colère. La colère de ne pas avoir su ce qui se passait dans la tête de mon fils, de la colère et de la culpabilité à l’idée que j’avais dû manquer quelque chose qui m’aurait permis de savoir que j’avais un fils en difficulté. Je n’eus pas le sentiment que Lee [son mari] et moi ayons à nous reprocher quoi que ce soit pour ce qui s’était passé, mais je me demandai pourquoi nous n’avions pas vu que quelque chose allait vraiment de travers. Qu’est-ce qui pouvait avoir rendu notre fils si perturbé, et comment était-ce arrivé si subtilement ? Est-ce que je n’avais pas fait attention ?” ^[XVIII]

Son choc évident, tel que présenté ci-dessus, ne concorde pas avec un commentaire de son avocat, Peter Wright, lorsqu’ils tentèrent de faire condamner le proviseur du lycée où se rendait Bink :

“Je ne crois pas que la Cour puisse continuer les débats aujourd’hui et prendre une décision sur l’irresponsabilité civile du lycée dès à présent, car nous avons eu la possibilité de présenter à la Cour la preuve d’une couverture par l’assurance, la preuve du rôle joué par le Dr Bracey dans la pratique de ce jeu au lycée, et les actions qu’il n’a pas entreprises, qui auraient peut-être dues être entreprises pour empêcher que le jeu soit joué, parce qu’ils avaient eu connaissance de la détresse émotionnelle grave dont souffrait ce jeune homme avant de mettre fin à ses jours.” ^[XIX]

La confusion apparente sur ce que Mme Pulling savait ou non sur l’état émotionnel de son fils devient de plus en plus étrange. Bien qu’elle continue à se présenter dans les publications de BADD comme ayant été prise complètement par surprise par la mort de son fils – dans *The Devil’s Web* et à la télévision – Mme Pulling elle-même donne une version différente à des officiers des forces de l’ordre. Pendant un séminaire donné à l’Association des Inspecteurs du Nord-Colorado et du Sud-Wyoming du 9 au 12 septembre 1986 (et rapporté dans un “résumé du séminaire” de Larry Jones, le

rédacteur de *File 18*), elle raconta que son fils avait manifesté des tendances “lycanthropiques”, telles que courir en aboyant dans le jardin [XX]. De plus, selon la transcription de Jones :

[Bink Pulling] grondait, criait, marchait à quatre pattes, et griffait le sol. Dans les trois dernières semaines de sa vie, dix-neuf lapins élevés par les Pulling furent trouvés déchiquetés, bien qu'on n'ait jamais vu de chiens errants. On trouva un chat démembré au couteau. Les tourments intérieurs qui conduisirent à sa mort étaient évidents, bien qu'il ait été un jeune homme doué, normal et bien dans sa peau, seulement quelques mois auparavant [XXI].

Il est certain que l'image d'un jeune homme si tourmenté n'est pas belle à voir, ni que ce n'est une situation à prendre à la légère. Pourtant, la malhonnêteté évidente de Pat Pulling à propos de la mort de son propre fils doit-elle être vue comme une action responsable ? Dans ses déclarations à l'intention du grand public, elle réagit comme si la mort de son fils l'avait prise complètement par surprise – comme si elle n'avait eu **aucun** indice de ses problèmes. Pourtant au tribunal elle essaye de poursuivre un proviseur pour avoir ignoré des signes de problèmes émotionnels qui étaient présents chez son fils. Ces signes mêmes qu'elle décrit elle-même avec d'affreux détails à des officiers de police – plus de deux ans avant de passer chez *Geraldo*, et trois ans avant d'écrire son livre.

Ceci crée une contradiction qui nous laisse deux rôles possibles pour Mme Pulling, aucun d'eux n'étant très séduisant. Si ce qu'elle dit à *Geraldo* est pris pour argent comptant, nous avons une femme qui fut vraiment prise au dépourvu par les problèmes émotionnels de son fils et sa mort. Cette piste cependant, nous mène aussi à la femme qui fit un procès au proviseur pour n'avoir pas perçu les signes de troubles qu'elle-même n'avait pas perçus.

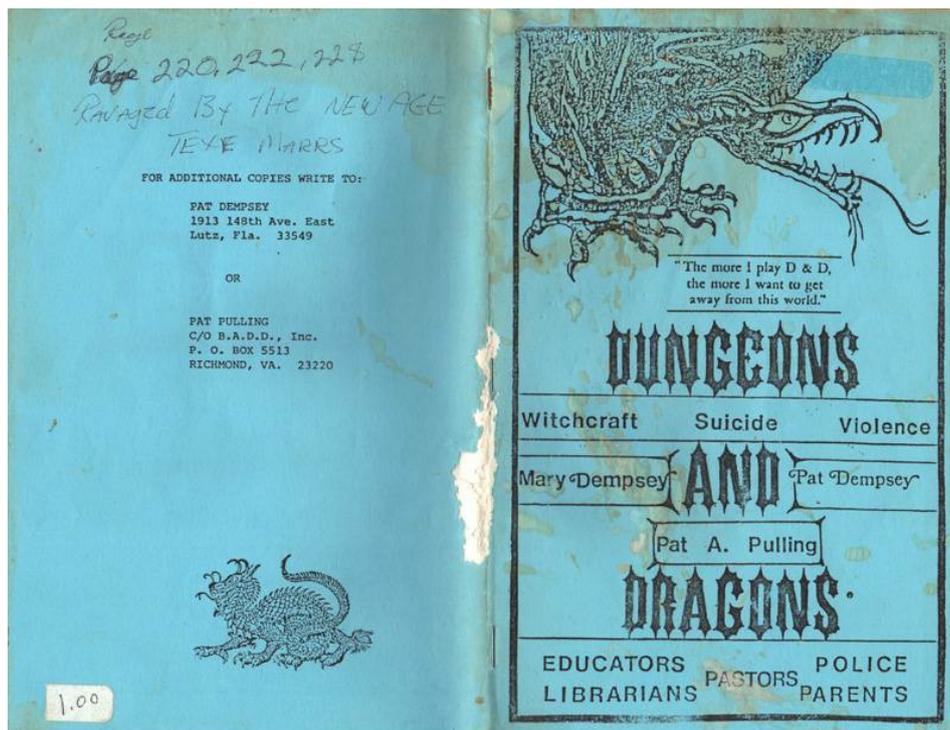
De l'autre côté, nous avons une femme qui vit les signes de troubles émotionnels de son fils, mais fut incapable d'y faire quoi que ce soit. Si c'est vrai, alors Pat Pulling a menti dans les publications de *BADD* et lors de ses apparitions dans les médias.

Que la perte de son fils fût une tragédie, évitable ou pas, n'est pas un sujet de débat. Être sincère et honnête à propos de sa mort l'est. Son empressement à dépeindre deux histoires différentes à propos de son suicide – y compris la reproduction d'articles de journaux sur ce sujet – indique un manque d'objectivité sur cette affaire. Cette vision restreinte déteint sur *BADD*, comme si ce n'était seulement qu'à travers la destruction des jeux de rôles et maintenant du satanisme, qu'elle pouvait d'une certaine façon donner un sens à l'acte final de son fils.

Cette contradiction qui entoure la mort de Bink n'est pas la seule preuve de l'absence d'objectivité de Pulling. À la fin de son livre, elle donne une liste d'organisations pour les personnes intéressées et ayant des problèmes. Commenant à la page 198, ces ressources comprennent sa propre organisation *BADD* et continuent en donnant des explications sur qui et ce que sont vraiment quelques-unes des organisations listées. Une ressource qui est listée sans explications est “Radical Teens for Christ” (“Ados Radicaux pour le Christ”) [XXII].

“Radical Teens for Christ” est le “sacerdoce” de Sean R. Sellers et l'adresse est celle à laquelle il reçoit son courrier, dans le couloir de la mort du pénitencier d'État de l'Oklahoma à McAlester.

Sean est condamné pour triple assassinat ; il a assassiné un employé d'une épicerie et, six mois plus tard, il a tué ses parents avec une arme à feu pendant leur sommeil. Après sa condamnation, Sean devint un “chrétien régénéré” et est très désireux d'aider d'autres enfants à problèmes. Ses bonnes intentions mises à part, il semble incroyable que Mme Pulling donne comme “contact” dans sa liste un sociopathe reconnu, sans même une seule ligne d'explication dans son livre.



Couverture et dos d'une brochure de *BADD* de 44 pages, scannée et commentée par *The Escapist*. 30 pages de cette brochure sont des extraits de *D&D* et de suppléments, sortis de leur contexte et pris au premier degré.

"Mensonges, foutus mensonges et statistiques"

Mark Twain attribue la citation ci-dessus à Benjamin Disraeli, mais aucun de ces deux hommes n'aurait probablement pu rêver de la bizarre "preuve" statistique que Pat Pulling est capable de sortir pour prouver l'existence d'une conspiration sataniste.

En janvier 1988, Pat Pulling déclara, dans un article de *Style Weekly*, qu'elle "fait une estimation basse, qu'environ 8 % de la population de l'agglomération de Richmond [Virginie] s'investit dans l'adoration satanique à un degré ou l'autre". Un article du *Richmond News Leader* note que cela ferait en gros 56 000 personnes, "plus que le nombre de méthodistes dans l'agglomération de Richmond, et presque la population totale du comté de Hanover" [XXIII].

Dans une interview pour cet article, Mme Pulling redéfinit "l'adoration satanique" comme "occulte" et dit que cela incluait "toucher à la sorcellerie et des activités New Age telles que le *channeling* (4)". Elle continua en disant qu'elle avait obtenu le chiffre de 8 % en "estimant que 4 % des adolescents de l'agglomération, et 4 % des adultes, y étaient impliqués. Elle avait additionné les chiffres" [XXIV].

Le journaliste l'informa que cela totalisait mathématiquement 4 % de la population totale, mais elle répondit que cela n'avait pas d'importance parce que 8 % – en gros un citoyen sur douze – était probablement une estimation "minimale" de toute façon. Elle continua en ajoutant que certains des corps de victimes d'homicides inexplicables à travers le pays pourraient être en fait des victimes de sacrifices sataniques. "Ils ont certainement trouvé un certain nombre de meurtres non élucidés sans motifs, n'est-ce pas ?" [XXV]

Un article plus ancien du *Richmond Times-Dispatch* mentionna : "Les autorités ont estimé que plus de 30 000 personnes à l'échelle nationale – y compris des docteurs, des hommes de loi et d'autres professionnels – pratiquent... une religion alternative [comme le satanisme et d'autres cultes]" [XXVI]. Dans le même article, antérieur à la fois au calcul des 8 % et à sa défense, on cite Pulling : "Pour moi, c'est comme pour n'importe quel autre groupe fanatique. Ils sont peu nombreux, mais ils créent beaucoup de problèmes" [XXVII].

À peine sept mois plus tôt, un autre article du *Richmond-Times Dispatch* sur Pulling estimait le nombre de satanistes à "300 000 à l'échelle nationale" [XXVIII]. Il était indiqué qu'ils proviennent de "jusqu'à quatre générations de satanistes et d'un apport constant d'adolescents recrutés par des promesses de drogues et de sexe faciles et le summum en matière de révolte contre le contrôle parental". "Nous avons découvert que les gens liés au satanisme peuvent être trouvés à tous les niveaux de la société" déclare Pat Pulling... "À travers le pays, des docteurs, des avocats, des membres du clergé, de la police même, y participent." Dans ce même article, elle fait aussi sa fameuse remarque sur les 8 %, mais sans être contestée ni corrigée.

Mme Pulling nous donne un certain nombre d'images contradictoires dans ces récits.

D'abord nous avons 300 000 satanistes à tous les niveaux de la société (y compris des policiers, des avocats et même des membres du clergé). Sept mois passent et ils se voient réduits à un dixième de leur nombre originel, mais ils comprennent toujours 8 % de la population de l'agglomération de Richmond.

Là, Mme Pulling les qualifie de "peu nombreux". Cependant plus tard, elle défend son erreur dans l'estimation de 56 000 personnes à Richmond comme étant satanistes, en qualifiant son estimation de "prudente".

La chose importante à noter ici est que les statistiques et les commentaires de Pulling ont tendance à varier considérablement. S'il s'agissait d'une menace distincte, que l'on pourrait traiter d'une manière claire, les statistiques renforceraient ses théories. Les fluctuations dans ses chiffres, et la façon dont le degré de la menace satanique semble varier d'une interview à l'autre, évoquent soit une conspiration impuissante qui s'effondre, soit une conspiration fantôme qui ne pourra jamais fournir de statistiques fiables parce qu'elle n'existe pas.

Une autre chose doit être observée sur la théorie de la conspiration que Mme Pulling nous refourgue. Elle remarque que la police a plein de meurtres sans mobiles dans tout le pays, et insinue que nombre d'entre eux pourraient être des victimes de crimes satanistes. Ce faisant, elle utilise une absence de preuves pour démontrer qu'une énorme conspiration existe et assassine des gens.

C'est évidemment un argument fallacieux. Cette même absence de preuves peut servir à "prouver" que les hommes-taupes qui habitent sous terre ont perpétré ces meurtres. Le fait que les hommes-taupes n'aient pas laissé de preuves derrière eux prouve à quel point ils savent bien rester cachés.

Qu'aucun égout ou projet de travaux publics n'ait jamais coupé leurs tunnels prouve que les politiciens, les ingénieurs et les autres professionnels sont de mèche avec les hommes-taupes. Bien évidemment, quiconque nie qu'il existe des hommes-taupes est soit de connivence avec eux, soit un imbécile qui ne voit rien venir.

Personne ne nierait que Richard Ramirez, le "prédateur nocturne" (5) a fait un massacre à Los Angeles. De même, personne ne nierait que Ramirez a prétendu qu'il sacrifiait des gens à Satan.

Personne ne nierait que des graffitis avec des pentacles apparaissent sur les murs et les ponts dans tous les États-Unis. Sean Sellers prétend clairement que ses meurtres ont été commis au nom de Satan. Cependant, les actes isolés d'individus, dérangés ou commettant par rébellion des actes de vandalisme, ne créent pas une conspiration invisible.

Une fois cette limite franchie, une fois qu'un individu commence à relier des actions et des faits disparates à l'intérieur d'un schéma conspirationniste, toute action subséquente peut être ajustée au tableau avec une facilité incroyable. Ceux qui croient qu'un cartel de banquiers internationaux travaille à former un Gouvernement Mondial peuvent prendre quelque chose d'aussi extraordinaire que l'effondrement du Pacte de Varsovie et en faire un présage sinistre de choses à venir. Ça n'a pas de fin, tout comme il n'y a pas de logique là-dedans, ou de preuves pour l'étayer.

Une vision magique du monde

Dans son "Le Qui Quoi Quand Où et Comment du satanisme adolescent", elle ajoute dans la section du "comment" cette curieuse remarque : "DEUX PRINCIPES DE BASE S'APPLIQUENT ICI : la loi de l'Attraction et la loi de l'Invitation". Ce ne sont pas des lois dans un sens juridique quelconque, ce sont des "lois de Magye" et elles régissent le surnaturel de la même manière que les lois de la thermodynamique régissent notre réalité physique. Cela ne fait aucun doute, Patricia Pulling croit avec ferveur que les diables et les démons, non seulement existent, mais peuvent être invoqués et utilisés pour produire des effets physiques dans notre monde.

Ce système de croyance pourrait aisément être rejeté en tant que manie inoffensive, mais ce n'en est pas une. La loi ne reconnaît pas l'existence de la magye parce qu'il n'y a pas de preuve que la magye existe ou soit un moyen d'accomplir quoi que ce soit dans le monde. Si la loi **devait** reconnaître la magye comme une force dans notre monde, toute personne qui aurait jamais lancé une fléchette sur un portrait de Khadafi pourrait être inculpé de tentative de meurtre – et si la magye **était** une force dans le monde réel, cet homme serait décédé depuis longtemps de blessures magiques multiples causées par les fléchettes.

Bien sûr, une majorité de citoyens des États-Unis croient au Paradis et à l'Enfer, en Dieu, aux anges et au Diable, mais les individus qui expliquent les événements par une vision magique du monde vont bien plus loin que cela. Au XIX^e siècle, pour s'éloigner un moment d'un cadre chrétien fondamentaliste, les Indiens d'Amérique croyaient avec ferveur que lorsqu'ils pratiquaient la danse des Esprits, les dieux viendraient les aider à balayer l'homme blanc de la surface du continent. En Chine, pendant la révolte des Boxers, certains Chinois croyaient qu'un ensemble précis d'exercices les immuniserait aux balles occidentales.

Dans aucun de ces cas, bien que les pratiquants fussent convaincus que leur vision du monde était la Vérité entière et absolue, la magye n'a atteint ses buts. Les Indiens ont quand même fini dans des réserves. Les Boxers mouraient quand on leur tirait dessus. Jeter une fléchette sur un portrait de Khadafi ne l'a pas tué, pas plus que le fait de brûler l'effigie de Reagan à Tripoli n'a tué l'ancien président.

Très clairement, on devrait à tout prix éviter de mélanger le surnaturel avec le maintien de l'ordre. Il est vital d'être circonspect envers une vision magique du monde, surtout lorsqu'elle s'applique à une enquête criminelle. La raison de cette prudence est simple : quand on commence à chercher de la magye et du symbolisme, on en voit partout.

Plus bas, dans la partie concernant la supposée expertise en jeux de rôles de Mme Pulling, celle-ci proteste parce qu'un jeu de rôle, *Tunnels & Trolls*, nécessite l'utilisation de trois dés à six faces lors de la création de personnage, créant la

possibilité de la combinaison 6,6,6 [XXXX]. C'est le fameux "nombre de la bête" des Révélations, mais dans le jeu de rôle, un triple six est vu comme un 18, et est considéré comme un score élevé. En d'autres mots, pour les rôlistes, la combinaison n'est pas 6,6,6 mais 18, et est utilisée sans plus de signification que cela.

Toutefois, la manipulation des symboles peut devenir perverse. Le nombre 18 est évidemment composé de 6+6+6. Pour cette raison, 18 peut être vu comme une "abréviation" du "nombre de la bête". Dans une veine semblable, le nombre 29 peut être vu comme une paire de 9, ou deux neufs, qui additionnés font 18, qui après tout est 6,6,6. Et ainsi de suite.

Il est certain que c'est le pire de la logique emberlificotée, mais la logique embrouillée et tordue est tout ce que nous avons à traiter dans ce cas. C'est la même sorte de logique qui voit des équipements de skateboard avec le mot "Natas" dessus, et établit que ce mot est en réalité "Satan" écrit à l'envers. Bien que ce soit vrai, Natas (la forme masculine de Natasha) se trouve être le prénom du créateur de ces équipements (6). C'est un prénom assez commun en Europe Orientale, d'où vint la famille de ce créateur.

C'est cette même sorte de logique qui peut déduire toutes sortes de choses sinistres à partir du fait que le questionnaire de Pulling a 13 questions. Treize est le nombre de personnes qui participent à une réunion de sorcières, donc c'est un nombre diabolique. Bien que ce ne soit probablement qu'une coïncidence que le questionnaire de Pulling ait 13 questions, le fait qu'une question soit répétée deux fois pourrait paraître plutôt suspect.

Et ainsi de suite.

Un des aspects les plus dangereux d'une vision magique du monde est qu'elle repeuple notre monde avec des démons qui peuvent nous forcer à faire des choses que nous ne voulons pas. En conséquence, les adultes n'ont plus à faire face à leurs responsabilités ou à celles de leurs enfants turbulents. Bien qu'il y a environ vingt ans, la réplique "Le Diable m'a poussé à le faire" faisait rire, maintenant c'est considéré comme une défense pour le meurtre, une excuse pour le suicide, et une protection contre les punitions pour une quantité d'autres crimes.

Pire que tout : cette vision magique du monde amène avec elle un pharisaïsme fanatique qui déborde en accusations de complicité avec le diable lorsqu'on la conteste. Douter de l'existence du satanisme et d'une conspiration n'est pas seulement douter des preuves de ceux-ci. Ce n'est pas simplement mettre en doute la parole d'un témoin sur des sacrifices dont on ne peut trouver aucune trace. Dans la vision magique du monde, le simple fait de douter devient un acte de trahison envers Dieu. Mettre en question l'existence d'une conspiration sataniste mondiale signifie que le sceptique est soit un membre haut placé de cette conspiration venu répandre la désinformation, ou bien une pauvre, pitoyable et ignorante victime de cette conspiration.

Une vision magique du monde permet à une personne de voir des corrélations qui n'existent pas entre des choses. Elle donne du pouvoir à des choses qui ne peuvent être contrôlées et, en conséquence, on n'a plus à assumer la responsabilité de ses actions.

Elle crée un cocon de suffisance autour d'un croyant, qui le protège de tout fragment de réalité qui pourrait le déranger. Enfin, elle place quiconque ose contester ses croyances dans le camp de l'Ennemi, dans une sorte de lutte cosmique entre le Bien et le Mal.

En réalité, une personne qui conteste l'existence d'une conspiration satanique est simplement en train de faire remarquer que l'empereur est nu (7). Dans ce cas, on peut comprendre pourquoi les tailleurs se fâchent et insinuent que la personne qui les dénonce est un instrument du diable. La question revient alors à savoir si la foule croira l'évidence qu'elle a devant elle, ou si elle gèrera les fantasmes des tailleurs.

"Témoin expert"

Dans son livre *The Devil's Web*, elle dit avoir témoigné dans de nombreux procès et en cite trois qui se détachent dans sa mémoire. "Mon rôle a été l'instruction du jury, expliquer aux membres du jury le jeu de rôle *Dungeons & Dragons* et comment on y joue" [XXX]. Il est plutôt effrayant qu'elle ait pu être engagée pour témoigner dans une cour de justice comme experte en JdR. La seule consolation qu'on puisse trouver à cela est que, au moins dans les trois affaires qu'elle cite, ceux pour qui elle témoignait à décharge [en invoquant l'excuse "le JdR l'a poussé au crime" (NdT)] furent reconnus coupables et condamnés à mort ou à la prison à vie sans possibilité de libération conditionnelle.

Mme Pulling écrit dans son livre : "Un certain nombre d'autres jeux de rôles d'heroic-fantasy existent, et la plupart sont des imitations de *Dungeons & Dragons*. Quelques-uns des plus populaires sont *Tunnels & Trolls*, *The Arduin Grimoire*, *Runequest*, *Empire of the Petal Throne*, *Nuclear Escalation*, *Traveller*, *Boot Hill*, *Demons*, *The Court of Ardor*, *Melee & Wizard*, *Metamorphosis Alpha*, et *Gamma World*." [XXXI]

Tunnels & Trolls (grog) est toujours édité [en 1990] et a même été numérisé. Des versions de ce jeu ont été traduites en français, allemand, italien et japonais. *T&T* contient un système de magie, mais ne contient ou ne sous-entend pas d'aspect religieux. Ce JdR est disponible depuis 1975, a connu cinq éditions, mais a vu ses ventes diminuer depuis 1985. Son principal titre de gloire se trouve dans sa gamme d'aventures solos, destinées à être jouées par un seul joueur (je me suis retrouvé à participer à *T&T* via la gamme des aventures solos et j'ai écrit six aventures pour ce système). Le principal reproche de Pulling envers *T&T* est que "dans ce jeu vous obtenez votre personnage en jetant 3 dés à six faces (6,6,6) ..." [XXXII].

The Arduin Grimoire (grog) est un ensemble de suppléments non-officiels pour *D&D*, écrits par Dave Hargraves. La société de Hargraves a fait faillite vers le milieu des années 80, mais un éditeur du Texas a continué à imprimer ses œuvres et

sortit ses livres au fur et à mesure qu'ils les écrivait. Hargraves est mort en 1988 et une société de San Francisco a envisagé de les rééditer [vers 1990]. La diffusion maximale de *Arduin* advint au début des années 80, mais à cause de la violence dépeinte dans ce JdR, la plupart des magasins ne le stockent pas et ne le vendent pas. Probablement 30 000 exemplaires au plus de ces livres ont été imprimés, et il n'y a aucune traduction à ma connaissance.

Runequest ^(grog) est l'un des JdR les plus populaires et fut le premier à rompre avec le concept de "niveaux" pour mesurer la progression des personnages. Il a été traduit en plusieurs langues, mais les ventes annuelles ont chuté depuis 1986 quand l'éditeur Avalon Hill a repris la publication à Chaosium. *Runequest* souffre également, d'après Pulling, de l'utilisation de 3 dés à six faces pour la création de personnages (6,6,6) [XXXIII].

Empire of the Petal Throne ^(grog) fut publié à l'origine par TSR. Il devint épuisé au début des années 80, puis réapparut chez Gamescience en 1983. Ce JdR est virtuellement inconnu en 1990 et difficile à trouver dans les magasins de jeu.

Nuclear Escalation n'est pas du tout un jeu de rôle. Je le sais parce que j'ai aidé à développer cette extension au jeu de cartes *Nuclear War*. C'est un autre jeu de cartes. Pulling le rajoute dans la liste de *Primer* sur la foi d'une publicité dans un magazine non mentionné. Le texte qu'elle en a extrait contient la phrase "jeu de cartes *Nuclear Escalation*" [XXXIV] (ayant écrit moi-même la publicité au départ, je me suis assuré que le jeu soit bien perçu comme un jeu de cartes).

Traveller ^(grog) est un jeu de rôle de science-fiction, publié par GDW. Ce JdR a évolué et est reparu [vers 1990] sous le nom de *Megatraveller*, *Traveller 2300* étant un autre titre de la gamme. Ce JdR ne parle ni de magie, ni de religion, bien que l'occasionnelle capacité psionique (Perception Extra-Sensorielle, télépathie, etc.) puisse être perçue comme démoniaque par certains. C'est un JdR très populaire.

Boot Hill ^(grog) était un JdR de western édité par TSR. Il est épuisé depuis le milieu des années 80 [XXXV].

Demons était un petit jeu de plateau de SPI. Il apparut en 1980/81 et est épuisé depuis 1982. SPI fut plus tard racheté par TSR, qui n'a pas ressorti ce jeu.

The Court of Ardor ^(grog) n'est pas un jeu de rôle, mais un scénario pour le JdR *Middle Earth Role Playing* [*MERP* – traduit sous le nom de *JRTM*, *le Jeu de Rôle de la Terre du Milieu*, NdT], un jeu de rôle d'après l'univers du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien. Il ne peut être utilisé qu'avec les règles de *MERP* ou avec celles d'un autre JdR après d'importantes adaptations.

Iron Crown Enterprises l'a publié pour la première fois en 1983 et c'était l'aventure la plus difficile/haut niveau éditée pour ce système de jeu. Il est épuisé depuis 1988 et il n'y avait pas en 1990 de projet de réimpression.

Melee & Wizard sont en fait deux jeux : *Melee* était un jeu de combat à l'échelle homme contre homme et *Wizard* était un jeu de duels magiques. Les deux pouvaient être combinés pour des batailles à plus grande échelle. Conçus par Steve Jackson, ils furent publiés par Metagaming. Ils sont épuisés depuis la faillite de Metagaming en 1983.

Metamorphosis Alpha et *Gamma World* étaient deux produits de TSR sortis à la fin des années 70 et au début des années 80. *MA* est épuisé, bien que *Gamma World* ait eu une nouvelle édition en 1986. *Gamma World* a été ressuscité en tant que *Gammaraiders*, mais les deux JdR n'ont guère plus que le concept en commun.

Sur les treize jeux de rôles de la liste de Pulling :

- 5 sont épuisés
- 5 sont en déclin important
- 2 ne sont pas du tout des jeux de rôles
- 1 est encore populaire, mais sous un nom différent

Un sur treize est un score plutôt bas pour une "experte en JdR" auto-proclamée.

L'expertise en JdR de Mme Pulling se termine apparemment en 1983 car tous les titres qu'elle liste dans son livre de 1989 furent édités avant, et aucun de ceux qui sortirent après ne sont couverts ou même mentionnés à l'exception ci-dessous près.

Mme Pulling continue sa liste de JdR dans *The Devil's Web* en écrivant : "En Angleterre, un jeu de rôle fantastique se joue par courrier. Un titre de journal indique "Des enfants envoient des meurtres dans le courrier"... Le jeu s'appelle *It's A Crime*, et les détails ont été envoyés à des foyers dans toute l'Angleterre" [XXXVI].

Ce que Mme Pulling – "l'experte en JdR" – ne réussit pas à comprendre, est que *It's A Crime* est un jeu créé et encore joué ici aux États-Unis. Il est disponible depuis 1985 et est vendu par Adventures By Mail – une société de New-York. Le but du jeu est de constituer une organisation criminelle, ce qui n'est pas un sujet particulièrement attractif, mais *It's A Crime* a connu un suivi modeste depuis ses débuts.

Elle continue, définissant *Further into Fantasy* comme un "jeu de fantasy par correspondance populaire en Angleterre". Elle le relie au cas de Michael Ryan, un jeune homme qui fit une fusillade meurtrière en Angleterre ⁽⁸⁾.

Ce qu'elle ne sait pas est que le jeu était très petit, n'eut pas plus de deux douzaines de joueurs, et était mené par deux Suédois en Écosse. Le jeu s'effondra après l'affaire Michael Ryan et les Suédois quittèrent le pays. Aucune accusation d'aucune sorte n'a été portée contre eux et personne – à part "l'experte en JdR" Pat Pulling – n'a supposé que la participation de Ryan à ce jeu avait quoi que ce soit à voir avec sa folie.

Pat Pulling a-t-elle jamais joué à un jeu de rôle ?

Pat déclare avoir passé “plusieurs heures par jour, tous les jours pendant un mois” [\[XXXVII\]](#) à apprendre comment jouer à *Dungeons & Dragons*®. Toutefois, sa compréhension du JdR est médiocre, comme on peut le constater en parcourant ses écrits. Ou plutôt, dans le cas de la section “Comment joue-t-on au JdR ?” de *The Devil's Web*, en parcourant ce qu'elle a réécrit.

Les citations suivantes proviennent de deux sources : *The Devil's Web*, le livre de Pat Pulling et le document légèrement diffamatoire (selon les rôlistes), [la lettre de Darren Molitor](#). La lettre de Darren Molitor fut publiée dans les brochures du BADD et a même fini, sous sa forme électronique, par être diffusée sur Internet par un groupe nommé “Les Ordinateurs pour le Christ”.

Les extraits sont repris ci-dessous pour comparaison. Vous pourrez constater que les textes de *The Devil's Web* ressemblent beaucoup à ceux dont ils sont issus. Mais rien dans les modifications apportées ne laisse supposer que Pat Pulling ou sa co-rédactrice Kathy Cawthon aient eu une vraie compréhension des jeux de rôles.

The Devil's Web

Le jeu de rôle lui-même a pour cadre le Moyen Âge. Chaque joueur est seul responsable des actions de son personnage, et tous les joueurs sont dirigés par le Maître du Donjon. La partie commence lorsque chaque participant lance six fois les dés.

Chacun utilise alors les six nombres obtenus pour définir les caractéristiques de son personnage (basées sur la force, l'intelligence, la sagesse, la constitution, la dextérité et le charisme). S'il le souhaite, il peut ensuite faire un nouveau tirage pour déterminer la taille de son personnage, après quoi il lui choisit une race (elfe, nain, etc.), une classe (profession) et un alignement (attitude ou vision du monde). [\[XXXVIII\]](#)

La lettre de Darren Molitor

Le jeu s'appelle Dungeons & Dragons, et c'est un jeu de rôle médiéval-fantastique.

Comme le titre permet probablement de le deviner, il se passe à l'ère médiévale de notre histoire. Comme c'est un jeu “fantastique”, tout y est possible, et un jeu “de rôle”, ce qui veut dire que vous y agissez comme si vous étiez un personnage de cette époque, comme un acteur sur la scène. Mais le joueur n'agit pas physiquement. Tout est joué ou imaginé dans sa tête. Et vous, en tant que joueur, êtes le seul responsable des actions de votre personnage, ou de vos personnages. Vous le contrôlez totalement. Ses actions, paroles, émotions, pensées. Vous contrôlez tout ce qui concerne ce personnage.

Pour obtenir un “personnage”, le joueur doit d'abord lancer trois dés à six faces. Ajoutez les chiffres obtenus, et notez le total. Un joueur effectue six fois ce tirage, avant de classer les nombres ainsi obtenus entre les six caractéristiques de son personnage. Les six caractéristiques sont la Force, l'Intelligence, la Sagesse, la Constitution, la Dextérité et le Charisme. Ces caractéristiques forment le “cœur” de votre personnage. Ensuite, le joueur peut effectuer un nouveau tirage pour déterminer sa taille et son poids, ou le choisir directement. Le joueur choisit une race pour son personnage, une classe, qui constitue sa profession, et son alignement, qui est l'attitude du personnage, ou sa vision du monde. [\[XXXIX\]](#)

The Devil's Web

La principale responsabilité [du Maître du Donjon] est de créer une aventure (ou donjon) pour les personnages. Des livres contenant des donjons tout faits sont disponibles, mais la plupart des MD préfèrent créer leurs propres donjons. Il doit inventer les décors que les personnages pourront traverser au cours de leur aventure, le climat, les odeurs, les monstres et le trésor. Il faut compter de 36 à 48 heures de travail pour cela. Une femme a mis fin à sa carrière professionnelle pour devenir MD à plein temps ; elle vit entièrement à la charge de ses joueurs de D&D. [\[XL\]](#)

La lettre de Darren Molitor

Comme vous pouvez l'imaginer, le MD a beaucoup de responsabilités. Par exemple, le MD doit créer une aventure (ou donjon). Il existe de nombreux livres appelés “modules” avec des donjons tout faits, mais en majorité, le MD les crée lui-même. Il doit créer les paysages (intérieurs, extérieurs, souterrains), les personnages nombreux et variés que les joueurs pourraient rencontrer, la température, l'odeur, les monstres et le trésor. C'est un processus très long et laborieux, le donjon moyen prenant entre 36 et 48 heures de travail. Il existe un cas recensé de jeu de rôle où le DM, une femme, a quitté son travail pour ne rien faire d'autre que de créer et préparer un donjon pour ses joueurs. Elle a créé un pays entier. Les joueurs du groupe subviennent à ses besoins vitaux. Ils payent pour sa maison, ses courses, ses factures, etc. [\[XLI\]](#)

La première partie du texte de Darren Molitor est une description exacte, quoique maladroite, de la création de

personnages dans *D&D*, bien que celle-ci puisse également s'appliquer à de nombreux jeux de rôles. La version présentée par Mme Pulling n'est rien de plus qu'un résumé du texte de Molitor. Un résumé non seulement dépourvu de tout commentaire éditorial ou recherche supplémentaire, mais qui conserve la structure décousue, "écriture automatique", du texte original.

Dans un échange de lettres en 1990, j'ai demandé à Darren Molitor s'il savait que son texte était toujours en circulation. Sa réponse a été : "J'ai du mal à croire que ma "lettre" est toujours diffusée à travers le pays." [XLII].

Il indique ensuite :

"Lorsque je l'ai écrite, j'étais sous forte pression et complètement désorienté par l'attente de mon procès. Mes mots ont peut-être un peu dépassé ma pensée.

[...] Bien que je ne pense plus que le jeu de rôle soit aussi dangereux pour tout un chacun qu'il l'a été pour moi, je pense toujours qu'il peut être nuisible dans des circonstances particulières." [XLIII]

Pat Pulling n'est pas au courant du changement d'opinion de Darren Molitor sur les dangers du jeu de rôle, ou elle n'en laisse rien paraître. Dans *The Devil's Web*, elle affirme : "Aujourd'hui, depuis sa cellule de prison, Darren travaille dur pour avertir les gens des dangers des jeux de rôles fantastiques" [XLIV]. Dans le même temps, Darren Molitor, toujours dans sa cellule, est surpris d'apprendre que sa lettre circule toujours.

Même s'il est effectivement possible de se montrer incroyablement prodigue de son temps pour la construction de son univers de jeu, la situation n'est pas aussi tranchée que voudrait le faire croire Pat Pulling. Le total des heures réellement passées ferait sans doute paraître ridicules les chiffres donnés ci-dessus, même si c'est le temps passé à la fois à jouer et une ou deux heures grappillées ici et là.

La première aventure qu'un rôliste créerait pourrait prendre 10 ou 12 heures à figoler mais très peu de personnes ont assez de jugeote pour en faire un travail à temps plein. Avec l'expérience, le temps de préparation diminue et quelques-uns, moi y compris, maîtrisent leurs parties sans filet – sans aucune préparation.

Oui, le jeu de rôle peut être un vrai dévoreur de temps, mais à quel loisir cette critique ne s'applique-t-elle pas ?

Il serait erroné de suggérer que la seule manière pour un docteur de soigner une maladie soit de survivre lui-même à une exposition à cette maladie. D'un autre côté, on attend d'un expert en jeu de rôle qu'il en ait une certaine compréhension, et il n'y a pas grand monde qui soit capable de comprendre toutes les nuances et aspects du JdR sans y avoir joué soi-même. D'ailleurs, Pat Pulling confirme que son expérience est limitée. "Je l'admets, je n'y ai joué que pendant peu de temps." [XLV]

En se contentant de lire les règles des échecs et d'apprendre comment les pièces se déplacent, on ne comprendrait pas ce jeu aussi bien qu'en y ayant joué à plusieurs reprises. Un mois passé à jouer aux échecs ne ferait certainement pas de vous un "expert", et encore moins un "expert" de tous les jeux apparentés. Comment Pat Pulling peut-elle se proclamer "experte" en jeux de rôles, avec si peu d'expérience et si peu de compréhension des JdR ?

Résumé

Considérant le dégoût et la crainte que lui inspirent les jeux de rôles, on comprend la réticence de Mme Pulling à y jouer ou à en acquérir une meilleure connaissance. Mais pourquoi cette crainte l'a-t-elle empêchée de se tenir au courant de l'évolution des JdR produits et distribués actuellement, tant aux USA que dans le reste du monde ? Pourquoi s'est-elle bien gardée de faire une étude de marché ? Pourquoi cite-t-elle, dans un livre récent, des JdR qui ne sont plus disponibles ? Pourquoi ne parle-t-elle pas des dernières tendances du jeu de rôles, qui comprennent aujourd'hui une approche multisupports, avec des romans et des jeux vidéo produits parallèlement à l'original papier ? Pourquoi n'a-t-elle jamais mentionné la série des romans *Dragonlance* ? Basés sur une campagne de *Dungeons & Dragons*, ils ont fini dans la liste des best-sellers du *New York Times*. Mais Mme Pulling les ignore royalement.

Il est clair que Mme Pulling n'est **pas** une experte en jeux de rôles. Elle a pris pour parole d'Évangile les déclarations d'un jeune déséquilibré inculpé de meurtre, et leur a donné son *imprimatur*. Bien plus, elle lui attribue le rôle d'un adversaire zélé des JdR, complètement à l'opposé de son opinion réelle. Comme l'écrit Darren Molitor : "Honnêtement, je dois avouer que j'ai trois livres d'*AD&D* avec moi ici [en prison] (j'ai perdu mes dés) parce que je ne peux pas m'en séparer." [XLVI]

Son statut d'"experte" en jeux de rôles pourrait sembler sans rapport avec sa position d'experte en crimes de sectes satanistes. Même sans tenir compte du fait que c'est la mort de son fils dans une affaire liée au JdR qui l'a lancée dans cette carrière, son comportement dans ce dossier projette une image inquiétante de sa méthode et de ses stratégies. Les techniques qu'elle utilise pour condamner les jeux de rôles sont loin de donner confiance en sa capacité à mener en toute impartialité des enquêtes sur des crimes liés à l'occulte.

Nous l'avons vu fabriquer des preuves en manipulant des coupures de journaux. Elle a reproduit des textes sans rien comprendre de leur sens. Elle a créé des documents qui, s'ils sont utilisés conformément à ses attentes, peuvent être à l'origine de rapports erronés ou trompeurs pour les forces de l'ordre.

Elle invoque une expertise qu'elle n'a pas, tout en ne faisant aucun effort pour se tenir au courant. Ses "enquêtes" ne sont rien de plus que la réimpression d'articles de journaux, ou des bavardages avec des jeunes gens perturbés et effrayés, emprisonnés pour des crimes graves. Elle attache également une importance démesurée à des détails insignifiants, voire

même erronés, puis commence à broder à partir d'eux. Quand on lui signale une erreur, elle la justifie en disant qu'elle a été "prudente".



The Devil's Web

Le livre de Patricia Pulling est un monument d'irrationalité et de médisance.

Aucune source n'est citée, même si elle comporte une bibliographie. Un nombre incroyable de cas sont présentés avec de vagues détails et des pseudonymes, de sorte qu'il est impossible de vérifier les "faits" présentés. La plupart des textes sont vaguement réécrits à partir de tas de documents de BADD, ou utilisent des reproductions de coupures de journaux. Si ce n'était pour la magistrale démonstration de l'incompétence de Pat Pulling, ce livre serait totalement insignifiant.

Dès les premières pages, le lecteur découvre quelle sorte de talent de déduction l'a aidée à convaincre l'État de Virginie de lui attribuer sa licence de détective :

"J'ai demandé [à une vendeuse] où je pourrais trouver un [meneur de jeu pour lui enseigner D&D], et elle m'a montré un panneau plein d'annonces de personnes qui voulaient devenir Maître de Donjon et d'autres qui voulaient rejoindre un groupe de jeu.

Cela avait l'air plutôt compliqué, et en tant qu'adulte, j'avais assez de bon sens pour ne pas appeler un inconnu et lui demander de jouer avec moi à un jeu dont je ne connaissais rien. À la place, je me suis rendue dans un lycée de la région et j'y ai traîné jusqu'à ce que je repère un groupe de jeunes garçons qui portaient des livres Dungeons & Dragons sous le bras. [XLVII](#)

Où est la logique dans le fait de chercher à rencontrer un inconnu *de visu* plutôt que de l'appeler pour apprendre à jouer ? Les inconnus sont des inconnus et quitte à en rencontrer un pour enquêter sur un jeu étrange, ou sur n'importe quoi d'étrange, il vaut mieux être en sécurité à l'autre bout d'une ligne téléphonique plutôt que directement en face de lui.

Encore une fois, Pat Pulling prend pour parole d'Évangile les déclarations de sources qui sont, au mieux, douteuses.

Dans *The Devil's Web*, on la voit photographiée serrant la main de [Henry Lee Lucas](#), un tueur en série qui a revendiqué à plusieurs reprises, le meurtre de plus de 360 personnes. Mme Pulling écrit :

“J’ai été stupéfaite de la précision avec laquelle Henry Lee Lucas (qui est presque illettré, et n’a guère plus que le niveau brevet) rapporte sa prétendue implication dans le culte [de la Main du Diable]. Il a décrit des rituels et une méthodologie qui ne pouvaient être connues que d’une personne ayant participé aux activités de la secte.” [XLVIII]

Il y a deux erreurs dans ce raisonnement. D’abord, Mme Pulling est manifestement persuadée que les livres [occultes, comme le *Necronomicon* évoqué ci-dessus (NdT)] ou la participation active aux cultes sataniques sont les seuls moyens d’en connaître les rituels. À l’évidence, n’importe quel film de série B montrant des rituels sataniques aurait pu fournir à Henry Lucas suffisamment de matière pour ses histoires de meurtres rituels.

Ensuite, et bien pire, Henry Lucas est revenu sur la plupart de ses aveux. Il a insisté à plusieurs reprises sur le fait que la police l’avait conduit sur les différents lieux des meurtres et lui avait soufflé ses souvenirs de meurtres particuliers.

Avec ce “tutorat”, qui ressemble beaucoup à celui des enfants dans l’affaire McMartin ⁽⁹⁾, il a bien sûr pu donner des détails connus du seul meurtrier. De plus, l’immense majorité des articles traitant de Lucas et de son affaire ne mentionnent pas le Culte de la Main du Diable. L’engouement de Pulling pour les preuves douteuses ne s’arrête pas avec Lucas :

La question des “réseaux sataniques organisés” revient régulièrement dans les différents séminaires et conférences où je prends la parole. À ce jour, il n’y a peut-être pas suffisamment d’informations ou de preuves pour affirmer sans l’ombre d’un doute que de tels réseaux existent. Toutefois, il est indubitable que les occultistes non-criminels forment des réseaux grâce aux ressources d’Internet . Si des occultistes purs et durs forment de tels réseaux, il serait très naïf de notre part de supposer que les cultes criminels dangereux ne font pas de même.

Un autre exemple de réseau possible découvert il y a quelques années. J’ai reçu, dans une enveloppe en papier kraft, un document dont je n’ai jamais révélé l’existence avant l’écriture de ce livre. Ce long rapport était écrit sur les formulaires de rapports d’enquête gouvernementaux, et les informations qu’il contenait étaient effrayantes.

Ce rapport, signé et daté du 10 avril 1975, est résumé ici [et concerne les mutilations de bétail]. [...]

L’enquêteur avait découvert qu’il existait un schéma constant dans les cas de mutilation de bétail (plus de cent dans une zone couvrant huit États). Dans la plupart des cas, l’animal a été découvert au milieu d’un champ ouvert et certaines parties de son corps avaient été enlevées chirurgicalement (yeux, oreilles, lèvres, langue, pis et organes sexuels). Dans nombre de cas, les animaux avaient été vidés de leur sang, dans quelques-uns, les vétérinaires ont été incapables de déterminer la cause de la mort. Dans presque tous, il n’y avait aucune trace sur le sol près des corps, et ni taches, ni traînées de sang [XLIX].

Le problème évident dans ce court extrait, et dans tous ceux reproduits entre les pages 56 et 63, c’est que les faits donnés sont absolument invérifiables. Dans un livre publié en 1984, *Mute Evidence* (“*Les Preuves muettes*”), Daniel Kagan et Ian Summers réfutent toutes les explications sinistres aux mutilations de bétail. Dans un ouvrage exhaustif – à l’origine concernant les mutilations d’origine extra-terrestre, mais qui n’est pas sans rapport avec celles d’origine prétendument satanique – les auteurs montrent que ces mutilations n’ont pas d’origine plus inquiétante que des charognards s’attaquant à des animaux égarés et morts plusieurs jours avant leur découverte.

Cette construction d’un mythe urbain (les mutilations de bétail) sur un autre mythe urbain (la conspiration satanique) pour créer la “preuve” d’une réalité terrifiante est une technique fascinante qui étend le marché ciblé par la Croisade contre Satan.

Quiconque avait entendu parler des histoires de mutilation de bétail et avait été intrigué, a maintenant une nouvelle explication : les cultes sataniques. Au lieu de soucoupes volantes enlevant le bétail des pâturages pour le mutiler sans laisser de traces, nous avons des adorateurs du démon qui utilisent pour cela des hélicoptères ou des sélectionneurs. Alors qu’un grand nombre de gens sensés avaient ridiculisé l’explication des mutilations de bétail par les OVNI, ces charognes sont maintenant au centre d’une guerre entre Dieu et Satan, leurs dépouilles devenant la preuve du caractère insidieux du complot satanique.

On peut alors se demander pourquoi les satanistes ne font pas disparaître les animaux morts comme ils disposent des corps de leurs supposées victimes humaines non signalées. Si la cabale satanique est tellement prudente, se moquent-ils du monde avec ces tueries de bétail ?

Les hauts faits et les alliés

L’odyssée de Pat Pulling à travers les horreurs des crimes sataniques lui a permis de rassembler une galerie de personnages très intéressants. Ci-dessous, nous avons regroupé les portraits des plus importants d’entre eux. En effet, Pat Pulling se base fréquemment sur eux et les informations qu’ils lui donnent lui permettent de renforcer ses convictions sur les crimes liés à l’occulte.

Cassandra “Sam” Hoyer

Cassandra “Sam” Hoyer prétend avoir été éduquée en Nouvelle Angleterre pour devenir la Grande Prêtresse d’un culte satanique. Elle est apparue avec Pat Pulling dans une émission de la radio KFYI sur le satanisme, à Phoenix à l’automne

1987.

Dans un article d'un magazine d'information, Sam déclare avoir été donnée par sa mère au culte, à l'âge de trois ans. Elle était née "physiquement sans défaut, et ainsi jugée convenable pour Satan. Sa sœur jumelle avait un pied malformé. Elle a été assassinée pendant une cérémonie". [\[L\]](#).

Sur les ondes de KFYI, Sam a développé cette idée, expliquant qu'elle avait été éduquée jusqu'à l'âge de 17 ans pour devenir Grande Prêtresse. À ce moment, elle avait été envoyée dans le monde, bien qu'elle ait assisté à de nombreux meurtres. Elle a affirmé avoir mangé partiellement quelques morceaux du corps de sa sœur après son assassinat.

Dans une chronique du *Richmond News Leader*, elle a déclaré qu'à l'âge de 9 ans : "j'ai été rituellement brûlée, et je suis l'une de celles qui n'en sont pas mortes. Par la grâce de Dieu, je n'ai pas brûlé, et cela signifiait que j'avais été choisie pour devenir la Grande Prêtresse de Satan quand j'aurai 42 ans." [\[LI\]](#) [Note : Dieu fait la sélection pour Satan !]

Elle a aussi affirmé avoir été torturée et violée pendant 16 ans, après quoi on l'aurait hypnotisé pour lui faire tout oublier. "Quand j'ai eu 39 ans, ils essayaient de rentrer dans ma conscience." [\[LII\]](#)

Dans un autre article, le psychiatre de Cassandra Hoyer a déclaré qu'elle souffrait du syndrome de "personnalités multiples" [\[LIII\]](#). L'article poursuit en relatant que Mlle Hoyer avait découvert être la victime d'un culte satanique pendant qu'elle suivait une analyse ces dernières années.

L'émission de KFYI permettait aux auditeurs d'appeler et de poser des questions aux invités. La question la plus révélatrice fut celle d'un auditeur qui voulait savoir "Est-ce que les satanistes croient en une vie après la mort ?" – "Oh non, je ne crois pas..." Et c'est une femme formée pour devenir une Grande Prêtresse qui dit ça ?

Il n'y a vraiment pas besoin d'aller traîner du côté du conclave des cardinaux ou d'être diplômé du grand séminaire pour connaître la réponse que les catholiques donnent à cette question. Comment se fait-il qu'une femme ayant été formée pour conduire des sacrifices soit incapable d'y répondre ?

Même Bob Larson, un prêcheur radiophonique connu [\[LIV\]](#), a déclaré que les satanistes passaient l'éternité en compagnie de Satan. Ainsi, au moins un "expert" ès cultes sataniques prétend que les satanistes croient en une vie après la mort [\[LIV\]](#). Dans une situation où une réponse au hasard avait 50 % de chances de tomber juste, Mlle Hoyer a reculé devant l'obstacle.

Et pourquoi, si Cassandra Hoyer est tellement terrifiée à l'idée que les satanistes la retrouvent, insiste-t-elle tellement pour raconter son histoire en public, en faisant savoir qu'elle vit à Richmond depuis neuf ans ? Si ces satanistes sont si forts pour faire disparaître toutes leurs autres victimes, comment Mlle Hoyer s'en est-elle tirée ? Une conspiration de docteurs, d'hommes de lois et d'hommes d'église aurait-elle été incapable de dissimuler sa mort ou de la faire passer pour un accident ?

Selon l'avis même de son analyste, Mlle Hoyer est une femme très malade. Exploiter sa maladie est malsain.

Darren Lee Molitor

Darren Lee Molitor a assassiné Mary Towey en nouant un bandage autour de son cou, assez serré pour la tuer comme pour "une blague façon *Vendredi 13*". Mme Pulling remarque que cette affaire fut la première où elle soit intervenue dans le cadre d'une procédure pénale. "C'est suite à l'appel de l'avocat de Darren, Maître Lee Patton (de Saint-Louis, Missouri), que je suis intervenue dans cette affaire" [\[LV\]](#).

Elle poursuit : "J'avais pour rôle de donner aux membres du jury des informations sur le jeu de rôle *Dungeons & Dragons* et sur la façon dont on y joue" [\[LVI\]](#). Selon elle, après "plusieurs jours de frustration durant lesquels le Ministère public a systématiquement rejeté tout témoignage concernant *Dungeons & Dragons*" [\[LVII\]](#), elle a pu prendre la parole devant le jury. "À plusieurs occasions, on a demandé au jury de quitter la salle d'audience... Enfin, j'ai été autorisée à témoigner tout en restant strictement limitée à une présentation de *D&D*" [\[LVIII\]](#).

Darren Molitor a de cette scène un souvenir légèrement différent de celui de Mme Pulling :

"Mme Pulling a contacté mes parents ou mon avocat lorsque son mari est tombé sur un journal de Saint-Louis qui parlait de mon affaire. À mon procès, elle a témoigné avec le Dr Radecki, mais leur intervention n'a pas été transcrite par les greffiers et les jurés ne l'ont pas entendue car le juge avait estimé que cette intervention était sans rapport avec l'affaire." [\[LIX\]](#)

Comme nous l'avons déjà vu, et contrairement à ce qu'affirme Mme Pulling dans son livre, Darren ne "travaille [pas] dur depuis sa cellule de prison pour avertir le public des dangers des jeux de rôles fantastiques" [\[LX\]](#). En fait, selon Darren lui-même, la diffusion de sa "lettre" lui a totalement échappé. "Pat Pulling s'est occupée de tout le travail de distribution. Je n'ai aucune idée sur tout ce qui concerne cette diffusion ; combien d'exemplaires, où, quand, etc." [\[LXI\]](#)

Sean Sellers

Sean est un jeune homme perturbé qui a assassiné ses parents pendant leur sommeil. Six mois auparavant, avec un ami, il avait assassiné le vendeur d'une épicerie. Jusqu'à sa condamnation, Sean prétendait ne pas se souvenir du meurtre de ses parents. Puis il s'est converti au christianisme et confessa ses péchés à de nombreuses personnes. Selon celles-ci,

l'explication de ses meurtres est qu'il avait été possédé par le démon "Ezurate". "Sean Sellers déclare que c'est exactement ce qui lui est arrivé." [LXII]

Depuis, Sean a participé à l'émission de Geraldo Rivera, y compris la spéciale sur le satanisme, et a fait des apparitions sur les ondes chez Bob Larson – y compris au cours d'un séminaire sur les meurtres rituels que Larson avait organisé en novembre 1989. Fin 1989, j'ai entamé une correspondance avec Sean, et je lui ai également parlé au téléphone.

Sur Sean, Pat Pulling écrit : "Sean a commencé à s'intéresser à D&D vers treize ans. Après avoir fait le tour des personnages traditionnels, il a décidé de s'intéresser de préférence aux dieux égyptiens. Cet intérêt l'a poussé à approfondir ses connaissances des différents thèmes de l'occultisme." [LXIII]

Mme Pulling continue en donnant l'impression que la participation de Sean à D&D l'a directement conduit au satanisme, puis aux meurtres qui suivirent, pour lesquels il a été condamné. Ce point de vue sur Sean est contredit par Sean lui-même :

Quand je jouais à D&D, je n'étais pas sataniste. Et, en fait, si j'en avais croisé un à cette époque, il aurait probablement récolté mon poing dans la gueule. Par contre, je m'intéressais à la sorcellerie et au zen. Et c'est en faisant des recherches en bibliothèque pour une partie que je maîtrisais que je suis tombé sur les livres qui m'ont conduit à étudier l'occultisme.

[...] Pour être tout à fait juste avec TSR [l'éditeur de D&D] et dans un esprit de franchise, je dois reconnaître que D&D a contribué à me conduire au satanisme comme un intérêt pour l'électronique peut conduire à la fabrication d'une bombe. Comme pour construire une bombe, j'avais déjà pris des décisions malsaines avant de commencer à incorporer des éléments de D&D dans les projets de mon groupe satanique, et c'est le satanisme et pas D&D qui a été décisif dans mes meurtres." [LXIV]

Même si Sean pense qu'il existe une menace satanique sur les USA, il ne soutient pas aveuglément les positions de Pat Pulling. "Patricia a un don pour passer la mesure..." [LXV] À ceux qui prétendent l'ériger en exemple de ce qui arrive aux rôlistes, comme Mme Pulling l'a souvent fait par le passé, Sean répond : "[...] utiliser mon histoire comme un exemple classique des effets du jeu de rôle ne peut être qu'irrationnel ou fanatique" [LXVI].

Dr Thomas Radecki

Le docteur Radecki est le fondateur de la NCTV (*National Coalition of Television Violence* – "coalition nationale contre la violence à la télévision").

Il a été un allié de poids de Pat Pulling dès le début de sa guerre contre les jeux de rôles. Dans l'un des communiqués de presse de la NCTV sur les "morts liés aux JdR", Pat Pulling est mentionnée comme l'une des personnes à contacter [LXVII]. Radecki se décrit comme "un psychiatre diplômé avec une solide expérience pratique doublé... d'un directeur de recherche au sein de NCTV". [LXVIII]

Dans une interview du *Comics Journal*, on demandait à Radecki si NCTV avait un positionnement idéologique. Il répondait alors :

"J'espère que non. J'imagine – vous savez, nous ne sommes que des humains. Mais j'espère que non... Je ne vois pas en quoi nos positions seraient idéologiques. Je ne pense pas que ce soit le cas." [LXIX]

Malgré ce démenti, parcourir les publications de la NCTV permet d'avoir une autre vision des choses. Dans l'un des bulletins de la NCTV, le Dr Radecki en personne a signé un article intitulé "Christ, Pardon, Miséricorde et Confiance" [LXX] dans lequel il explique avec force citations bibliques la vraie signification des enseignements du Christ sur le pardon. Dans le *Bob Larson Radio Show*, invité en tant que porte-parole de NCTV, Radecki a critiqué à plusieurs reprises la violence des dessins animés du samedi matin comme étant contraire aux enseignements de Jésus, à nouveau en étayant son propos par de nombreuses citations bibliques. [LXXI]

Il y a deux limites à ce positionnement de fondamentaliste chrétien. Tout d'abord, un fondamentaliste acceptera comme un dogme l'existence du Diable, de même que la capacité de celui-ci à agir dans le monde réel. Cela signifie qu'il est particulièrement prédisposé à voir le satanisme et à le déclarer mauvais. Il n'y a qu'un pas avant de définir *a contrario* tout ce qui lui semble mauvais comme étant satanique.

Ceci forme une relation très forte qui ôte toute validité à une étude objective d'un sujet car, dans la guerre entre Dieu et Satan, la neutralité ne peut exister. Soit vous êtes avec Dieu, soit vous êtes avec le Diable. C'est à nouveau la vision magique du monde, pleine de pièges chrétiens. Confier une enquête sur le satanisme à un fondamentaliste serait aussi stupide que de faire arbitrer un match du PSG par un supporter de l'OM.

Le positionnement religieux de la NCTV pose moins de problèmes que ses méthodes de travail. Son étude des meilleures ventes en librairie de 1905 à 1988 avait pour objectif de "déterminer si le XX^e siècle avait vu une augmentation des thématiques violentes dans les livres les plus vendus" [LXXII]. Étant donné le thème, on aurait pu penser que les chercheurs auraient à lire l'ensemble des livres de la liste et d'estimer les actes de violence (que ceux-ci soient pro ou anti-sociaux). Ce n'est pas ainsi que l'étude a été menée.

Le docteur Radecki explique :

“NCTV a investi des centaines d’heures de travail dans cette étude afin qu’elle soit aussi objective et équitable que possible. Son coût total approche de \$8 000 et elle a pris plus de trois ans, avec beaucoup de révisions [un chercheur principal et deux contributeurs majeurs ont participé à l’étude]. NCTV avait envisagé de lire l’ensemble des 800 livres, mais il s’est avéré que certains d’entre eux auraient été difficiles à obtenir et que cela aurait triplé le coût de l’étude, bien au-delà de ce que NCTV était capable de supporter.” [LXXIII]

Malgré toute la sympathie qu’inspirent les malheurs du Dr Radecki, je ne peux que me demander s’il a jamais entendu parler des prêts en bibliothèque. Si la bibliothèque ne l’a pas, il existe des réseaux d’échange interbibliothèques simples et couramment utilisés. Il existe également des subventions pour des projets de recherches méritants, et une subvention aurait facilement couvert les frais engagés pour se procurer les livres introuvables en bibliothèque.

En parcourant la liste que donne le Dr Radecki, on peut remarquer qu’elle ne contient en réalité que 725 livres, car certains *best-sellers* se retrouvent sur plusieurs années. L’un des livres, *The Robe* ^(wiki en) de Lloyd C. Douglas [un livre sur la crucifixion de Jésus (NdT)] apparaît quatre fois dans la liste (7^e en 1942, 1^{er} en 1943, 2^e en 1945 et à nouveau 1^{er} en 1953). Malgré cette remarquable récurrence, ce livre n’a pas été lu pour l’étude.

Sans lire les livres, comment leur degré de violence a-t-il été déterminé ? En fait, l’étude elle-même donne l’explication :

“L’étude a utilisé les critiques du Book Review Digest, que publie annuellement l’éditeur R. R. Bowker - de New York... Même si certains critiques n’étaient pas aussi sensibles à la violence qu’ils l’auraient dû, un échantillon de livres effectivement lus par la NCTV a montré que leurs critiques étaient en accord avec celles de la NCTV, ou proches, dans la grande majorité des cas.

[...] Nous avons montré que parfois certains critiques ne sont pas sensibles à la violence, même lorsqu’ils y ont été sensibilisés. NCTV l’a prouvé dans le cas des critiques de Time Magazine [LXXIV]. Ce cas est très semblable à celui des critiques de films. Certains y sont très sensibles tandis que d’autres s’en amusent et vont jusqu’à faire une publicité inadéquate au malsain et au sadique.” [LXXV]

Au lieu de lire eux-mêmes les livres, soit 1,5 livre par semaine à raison de 725 livres au total, de trois personnes et de trois ans pour faire l’étude, on a utilisé des critiques littéraires pour déterminer le degré de violence des best-sellers de 1905 à 1984. On aurait pu penser qu’elles correspondraient au moins aux bons ouvrages, mais la description de *The Yearling* ^(wiki en) laisse penser que des erreurs se sont produites. Ce livre, qui a pour sujet un garçon et un faon (11), a pour résumé : “[Jody] et son cheval courent en liberté, ce qui agace ses parents. Et tandis que le cheval devient plus grand et plus fort, ils forcent Jody à abandonner son poulain.” [LXXVI].

De plus, une deuxième phase de l’étude a été conduite avec des contrôles encore moins rigoureux :

“La deuxième partie de l’étude a passé en revue les couvertures de livres de poche populaires choisis au hasard dans les étagères de deux librairies à Champaign, dans l’Illinois. Les diverses catégories de livres à succès ont été comparées, et les dessins sur la couverture ont été supposés être liés au contenu de ces livres.” [LXXVII]

Il ne faut pas être grand clerc pour se rappeler que juger un livre par sa couverture est quelque chose de dangereux. D’ailleurs, en tant que romancier publié, qui connaît beaucoup d’autres romanciers édités, je peux affirmer, catégoriquement, que les couvertures et les textes de présentation de quatrième de couverture n’ont souvent aucun lien avec l’œuvre à l’intérieur. Le plus souvent, la quatrième de couverture est écrite par un commercial qui n’a pas même lu le livre ! L’idée qu’un paragraphe au dos d’un livre ou qu’un extrait aguicheur sur la première page intérieure pourrait résumer un roman de plus de 100 000 mots est absurde et insultante.

Cette technique d’enquête a fourni, sans grande surprise, les résultats suivants : “un incroyable 79 % de tous les livres de poche comportait des thèmes violents.” [LXXVIII] de même sans grande surprise, 100 % des livres classés Politique/Espionnage et Crime/Policiers ont été classés comme violents, tandis que les thèmes Heroic-fantasy, Horreur et Science-fiction comportaient des pourcentages de violence de respectivement 98 %, 96 % et 81 %. À part une catégorie “Autres” non explicitée, les livres les moins violents semblent être ceux d’histoires d’amour modernes dont seulement 33 % ont été considérés comme violents.

La définition de “violent”, selon la NCTV est :

“N’importe quel livre dont l’intrigue implique de la violence physique d’une manière significative ou critique. Les homicides ou les viols (effectués ou tentés) doivent être peu nombreux. Également, tout livre dans lequel le héros (ou l’anti-héros) gagne en employant la violence d’une façon importante ou décisive... les histoires d’amour qui enseignent la culture du viol (12) appartiennent à cette catégorie.” [LXXIX]

Pour donner une idée, [le thriller de guerre] [Tempête rouge](#) ^(wiki) de Tom Clancy était noté XUnfit. Cette classification est définie comme “Violence extrême et sadique ayant des aspects crus et horribles. Des textes érotiques extrêmement brutaux et dégradants, particulièrement lorsqu’ils sont associés à de la violence, tombent également dans cette catégorie.” [LXXX](#) [À la poursuite d’Octobre Rouge](#) obtint la même note.

La méthodologie de l’étude est clairement défectueuse. Juger un livre sur la base de sa critique est absurde parce qu’on ne peut pas prendre en compte tous les partis pris du critique littéraire, une quelconque animosité personnelle entre le critique et l’auteur, ou simplement le fait que la critique ait été raccourcie pour cause de place avant que le magazine ait été mis sous presse.

Plus important encore, il n’y a aucun moyen de déterminer si le critique a même réellement lu le livre, ou si la critique a été écrite sur la base de communiqués promotionnels envoyé par l’éditeur.

La seule manière de déterminer la teneur d’un livre est de le lire et, si le livre fait partie d’une série, de lire cette dernière intégralement.

C’est dans cette perspective, qu’alors nous pouvons jeter un bref coup d’œil aux problèmes avec la liste de “cas” de jeux de rôles et de leur contenu diabolique, que Radecki et Pulling nous assènent si fort. Celui des cas de Mme Pulling que je préfère sans doute est le tout premier à apparaître sur la liste de *NCTV* : le “Nom caché, détails rendus confidentiels sur demande de la famille, âge 14 ans, 1979, suicide” [LXXXI](#).

Ce type de compte rendu avec des détails vagues est caractéristique de 5 autres cas sur la première liste de 37 que *NCTV* présente. Pourtant dans d’autres listes de cas, le fait qu’on ait rapporté qu’une personne avait joué à *D&D*, comme vu ci-dessus dans le cas de Sean Hughes, suffit à relier sa mort au jeu de rôle, même si l’affaire n’a pas encore été élucidée ou classée par la police. Si *BADD* et *NCTV* peuvent d’une quelconque manière lier quoi que ce soit à *D&D*, la relation de causalité est forcée et la chaîne de preuves fabriquées s’allonge.

Un des cas “non mortels” de la liste le montre avec des détails exquis :

“On rapporte le cas d’une jeune fille de 15 ans violée à Angleton, au Texas, par Armando Simon, 33 ans, un psychologue carcéral conseillant des détenus pour crimes sexuels. Selon un témoignage au tribunal, la jeune fille a été amenée à des relations sexuelles par une pratique prolongée de D&D dans laquelle on lui avait donné le rôle de “quelqu’un qui perdrait ses pouvoirs après avoir fait quelque chose mal”. Simon jouait un personnage obsédé par les femmes et son épouse jouait souvent une lesbienne. L’épouse a encouragé les relations sexuelles en montrant à la jeune fille des photos de Simon nu en compagnie d’autres femmes. Elle a dit à la jeune fille “Il a toujours voulu une vierge comme cadeau”. Le psychologue et la fille ont eu leur première relation sexuelle après leur retour d’une convention de D&D à Houston.” (Chronique de Houston, 8 mai 85) [LXXXII](#)

Il est non seulement absurde de suggérer que le crime ci-dessus ait eu lieu à cause de *D&D*, mais il est ridicule de ne serait-ce qu’insinuer qu’il n’aurait pas eu lieu en l’absence de *D&D*.

Dans son livre, Pat Pulling cite le Dr Arnold Goldstein, directeur du Centre pour la recherche sur l’agression à l’université de Syracuse : “Nous, psychologues, utilisons le jeu de rôle en thérapie... pour provoquer des effets bénéfiques” [LXXXIII](#). La séduction de la jeune fille par Simon était un abus de confiance entre un patient et son thérapeute et n’avait rien à voir avec un jeu de rôle.

En 1985, la liste de *BADD/NCTV* comprenait 37 personnes mortes et 5 cas “non mortels” de violence liée à *D&D*. Ils notent “[...] Il y a 8 décès supplémentaires (6 suicides et 2 meurtres) pour lesquels les informations sont confidentielles. Pat Pulling et Tom Radecki enquêtent sur 7 meurtres supplémentaires qui nous ont été récemment rapportés dans 3 affaires séparées. Des décès nous sont signalés au rythme d’environ 5 par mois.” [emphasis ajoutée]. Dans une parution de janvier 1987, cependant, la liste ne s’était allongée que de deux nouveaux meurtres et le taux d’augmentation ci-dessus était ramené ainsi : les “décès sont signalés au rythme de trois à quatre par mois”.

Pendant ces deux années, quelques changements ont été apportés à la liste. *NCTV* a supprimé un cas (1985, # 16, un suicide anonyme). Ils ont mis à jour un cas (ajoutant le nom Mike Cote au cas n°37 de 1985, n°36 de 1987) et ont ajouté deux affaires pour un total de 3 victimes (Patrick Beach et Cayce Moore). Ils ont aussi ajouté le cas de Roland Cartier à cette liste, mais sous sa propre section : “Décès signalés comme étant liés à *D&D* avec peu d’information disponible”.

En dépit de ce brassage, le fait est que 120 nouveaux cas ne se sont pas matérialisés entre 1985 et 1987. De même, 108 nouveaux cas ne sont pas survenus entre 1987 et 1990, malgré les prévisions sinistres de *NCTV*. En fait, les seuls nouveaux cas à émerger sont ceux de Sean Sellers, Jeffrey Meyers, Cliff Meling et Daniel Kasten. En ajoutant les 8 décès de ces quatre affaires aux 39 que *NCTV* a déjà, nous sommes assez éloignés des 125 cas rapportés de Pat Pulling [LXXXIV](#).

Au passage, la version de 1985 est celle dans laquelle le Dr Radecki cite des passages du “livre d’investigation, *Les Monstres du labyrinthe* [titre français du film tiré du roman qui ne fut pas traduit (NdT)] de Rona Jaffe” [LXXXV](#). Le livre de Jaffe est un roman, situé dans une université imaginaire dans une ville imaginaire en Pennsylvanie. Le fait que ce soit une fiction n’empêche pas Radecki de citer une lettre écrite au journal de l’école sur les dangers de *D&D* comme s’il s’agissait d’un témoignage. Pour quelqu’un qui passe beaucoup de temps à essayer de déterminer si les gosses font la différence entre l’imaginaire et la réalité, le Dr Radecki, comme Mme Pulling, semble avoir développé son propre problème dans ce domaine.

Le Dr Radecki, tout en poursuivant le but admirable d’éliminer la violence de la société, s’est engagé dans une “recherche”

d'une manière moins que scientifique. Ses conclusions sont, en conséquence, suspectes. De même, son empressement continu à ne publier des données qui ne peuvent que contribuer à l'hystérie est tout aussi suspect.

Larry Jones et File 18

Il semble effrayant que Pat Pulling soit acceptée comme "formateur de jury" et témoin expert dans des affaires capitales, mais encore plus terrifiante est son alliance avec Larry Jones. Jones travaille au département de police de Boise, dans l'Idaho et est le chef du *Cult Crime Impact Network, Inc.* (CCIN – "Réseau sur l'impact des crimes liés aux cultes"). Il est l'éditeur de *File 18 (Fichier 18)*, un bulletin dont il prétend qu'il est distribué à entre 1500 et 2500 personnes des forces de l'ordre. *File 18* signale des crimes occultes dans tout le pays, mais semble employer comme sources des coupures de journaux envoyées par des lecteurs et d'autres parties intéressées.

Quelques extraits de *File 18* sont à même de refléter les liens que *BADD* a avec lui, et la partialité générale de son positionnement éditorial. Bien que chaque numéro contienne l'avertissement suivant, ou une de ses variations, le bulletin ne porte aucun copyright.

Avertissement : "CONFIDENTIEL : INFORMATION D'ACCÈS RESTREINT À L'USAGE EXCLUSIF DES FORCES DE L'ORDRE OFFICIELLES"

Le numéro d'avril 1989 le prolongea ainsi :

"CONFIDENTIEL : INFORMATION D'ACCÈS RESTREINT. NE DOIT PAS ÊTRE COMMUNIQUÉ AU PUBLIC, AUX MÉDIAS, OU AUX PERSONNES OU GROUPES NON AUTORISÉS. L'INFORMATION CONTENUE DANS CETTE PUBLICATION A POUR BUT PRINCIPAL D'AIDER LES FORCES DE L'ORDRE ET LES PROFESSIONNELS LÉGITIMES DE LA SOCIÉTÉ QUI COMBATTENT DES CRIMES SECTAIRES ET AIDER LES SURVIVANTS."

Le numéro de décembre 1988 indique le lien avec *BADD*.

XI. QUI A VOTRE ADRESSE ?

Au cours des six derniers mois, un certain nombre de publications et de lettres non-autorisées ont été expédiées aux abonnés du bulletin File 18. Excepté deux envois de BADD, Inc. sur leurs prochains séminaires, le comité du CCIN n'a pas donné l'autorisation préalable d'utiliser la liste des destinataires. Nous avons des informations vérifiables selon lesquelles quelques fonctionnaires de police de la liste de File 18 sont également membres de groupes occultes.

Ces personnes ont apparemment pris la liste des destinataires et des exemplaires de File 18, et les ont transmises à des personnes dont les buts sont d'influencer les sentiments du lecteur contre la mission du CCIN. [LXXXVI]

Le numéro de février 1989 donne un aperçu intéressant sur les processus mentaux des personnes chargées de rechercher des preuves dans des affaires criminelles :

“À travers tous les États-Unis, des hommes sont en prison et dans les couloirs de la mort, condamnés pour des sacrifices humains satanistes. D’autres ont été emprisonnés pour des abus et des brimades abominables sur des nourrissons, des enfants, et des adultes. Les adultes survivants font des comptes rendus étonnamment proches d’asservissement, de crainte, de contrôle de l’esprit et de rituels accomplis pendant des années sous le nez (ou avec la complicité) de la prétendue “société normale” et de ses représentants.

Ceux qui nient, démontent, ou dissimulent l’évidente montagne indéniablement croissante de preuves, exigent souvent des preuves chiffrées ou des liens avérés entre les groupes opérationnels suspects. Au mieux, cette demande de preuves avérées “d’une conspiration horizontale” est naïve. Au pire, c’est un leurre conçu pour détourner l’attention du nombre de plus en plus important de professionnels qui sont convaincus que nous devons efficacement poursuivre et faire face à ce qui pourrait être le crime des années 90.

Envisagez la possibilité que la raison pour laquelle des groupes censément indépendants, dans des localités différentes, à diverses époques, agissant d’une façon semblable, est que des directives cohérentes [en provenance] de niveaux d’autorités plus élevés sont reçues séparément.

Au lieu d’être directement liés entre eux, ces groupes peuvent être liés verticalement à une source commune de direction et de contrôle. Ce “modèle vertical de conspiration” est cohérent avec la structure “autoritaire” (de type pyramidal) vue dans de nombreux cultes et groupes occultes. Ceux qui acceptent cette théorie comme une possibilité raisonnable doivent repenser la signification, la portée, et les effets du mot conspiration !

Un nombre croissant de preuves, d’informations des services secrets, de témoignages de survivants, et de condamnations des tribunaux nous presse d’arriver à la conclusion que ces jusqu’ici “problèmes indépendants”, sont orchestrés depuis une source centrale. Réveillons-nous et voyons la réalité de ce que nous avons inefficacement combattu depuis si longtemps. Ce n’est qu’en coupant la racine de l’arbre du crime au lieu de simplement ratisser les feuilles, que nous pouvons espérer arrêter ou inverser le mouvement.” [\[LXXXVII\]](#)

Dans ce même numéro apparaît :

“La solution [au satanisme] : L’équipe éditoriale s’accorde sur le fait que la seule solution vraie et durable à “l’adoration du Diable” ou à l’implication satanique est une rencontre personnelle avec le Christianisme vrai et avec la figure centrale de cette foi, Jésus-Christ. Ce n’est qu’à travers cette lumière que les bras longs et dangereux du satanisme ou de la mise en esclavage par l’occulte peuvent être reconnues et ôtées de la vie d’une personne.” [\[LXXXVIII\]](#)

Larry Jones, à un colloque parrainé par Bob Larson a défini le satanisme comme “des personnes adorant une déité autre que le Dieu de la Bible” [\[LXXXIX\]](#). Il a continué en indiquant que “vous ne pouvez pas être un sataniste convaincu sans violer la loi du pays” [\[XC\]](#). Par conséquent, n’importe quel non-chrétien ou non-juif est, *de facto*, à la fois un sataniste et un criminel. Et, étant donné son témoignage ci-dessus, le seul traitement contre la menace sataniste est une renaissance nationale. C’est un langage dangereux à tenir pour un officier de police car il présume la culpabilité en l’absence d’une preuve quelconque d’un crime.

Pour finir, les deux citations suivantes viennent du numéro d’avril 1989 de *File 18* :

“Nous croyons que certains groupes et intérêts se sont enfin rendu compte de l’existence du CCIN ou ont décidé que nous n’allions pas partir. Ils ont élaboré des campagnes actives d’infiltration et de désinformation conçues pour intimider, invalider et/ou anéantir le travail que nous avons commencé, le travail que nous encourageons parmi les nombreux professionnels légitimes dans les services de police, les écoles, les établissements de soin, les églises, et les associations intéressées à travers la nation. Un climat de défiance a été instillé entre les groupes fournissant une documentation crédible et les autorités.”

“Aujourd’hui, les forces de l’opposition fabriquent des tonnes d’informations conçues pour embrouiller, tromper et diluer la vérité. Ces tactiques comprennent : l’assassinat de personnes, la rumeur, l’insinuation, la dérision et les menaces de procédures civiles. Elles sont conçues pour arrêter l’exposé essentiel de pratiques autrefois secrètes, d’associations, et de méthodes criminelles.” [\[XCI\]](#)

Un peu plus loin dans le même numéro, nous lisons :

VIII. Acquino, à nouveau :

En mars, 1988... dans l'émission TV d'Oprah Winfrey, Michael Acquino [fondateur du Temple de Seth ^[13]] a dit que si les satanistes commettaient vraiment des crimes, la police connaîtrait leur existence et enquêterait, arrêtant les satanistes.

Dans le bulletin de File 18, vol. III... nous avons demandé une confirmation que l'Armée des États-Unis avait rouvert une enquête sur le lieutenant-colonel Acquino. La confirmation est venue de rien moins qu'un article publié dans le San José Mercury News le 23 décembre 1988. Linda Goldston, journaliste, écrivait : "Six mois après que le bureau du procureur des États-Unis a fermé l'affaire de viol sur mineur à Presidio, l'Armée a lancé une nouvelle enquête sur un des premiers suspects dans cette affaire – un officier de haut rang qui a fondé une église sataniste, selon des sources proches de l'enquête".

Nous accordons certainement à M. Acquino le bénéfice de la présomption légale de son innocence, mais... ^[XCIII]

Ces documents de *File 18* doivent être discutés sur plusieurs points. Le ton général de paranoïa est troublant dans un document publié par et pour des fonctionnaires de police et d'autres professionnels concernés. L'idée que "la solution aux crimes sataniques est une rencontre personnelle avec Jésus-Christ" s'est terminée avec les procès de sorcières et n'a pas sa place dans l'application de loi des États-Unis.

La majorité de ce qui paraît dans *File 18* "est cité d'après des livres et des articles disponibles dans les kiosques à journaux... La plupart des documents soi-disant "réservés à la police" que nous utilisons maintenant ont été produits par des civils !" ^[XCIII]

Si c'est vrai, pourquoi Jones les publie-t-il et leur donne-t-il de ce fait un vernis de légitimité qu'ils ne méritent pas ?

Les articles de journaux insistent sur l'inhabituel et recherchent toujours un seul angle d'approche, mais cet angle se réduit souvent à l'insignifiance lorsque l'affaire est étudiée. Pourquoi alors l'accent est-il tellement mis sur des faits divers trouvés dans des kiosques à journaux ?

Larry Jones semble continuellement en colère contre le manque de preuves solides et crédibles sur les crimes satanistes.

Le dernier numéro de *File 18* ^[XCIV] en ma possession contient des coupures de journaux de sources aussi diverses que le *Farm Times of Idaho* (à propos des mutilations de bétail) ou la correspondance personnelle d'un psychothérapeute qui était très mécontent que le sénat de l'État de Washington n'ait voulu consacrer que 10 minutes du temps du Comité des lois et de la justice à écouter son discours sur les crimes rituels.

Il y a une critique, très intéressante par sa présence même, du livre de Tal Brooke *When The World Will Be As One* ("Quand le monde sera uni" non traduit).

Ce livre prétend raconter les événements passés et les plans futurs d'une conspiration d'un "gouvernement mondial". Il a été écrit par une personne qui, après une conversion au Christianisme, a été "apte à écrire un tel livre du fait de son ancienne participation au mouvement New Age, [et] son expérience de l'occulte... ce qui augmente sa capacité à exprimer les philosophies en coulisses de l'Âge Global" ^[XCV].

File 18 donne la possibilité aux personnes intéressées de commander ce livre.

La théorie de "conspiration verticale" de *File 18* tombe rapidement quand on la réduit à l'essentiel même avec la plus faible rigueur. Quel est le besoin d'une cabale invisible quand Dan Rather ou Geraldo Rivera [respectivement équivalents de PPDA et de Jacques Pradel (NdT)] informent tout un chacun de n'importe quel événement bizarre survenu d'un bout à l'autre des États-Unis – rendant les imitations bouffonnes de rites, mutilations, etc. non seulement faciles, mais un moyen sûr de se faire de la publicité ? Pourquoi aurait-on besoin de cultistes propageant en secret leurs rituels, quand n'importe qui peut trouver cent romans d'horreur différents qui décrivent ces choses avec des détails à vous donner froid dans le dos ?

En dépit du manque complet de preuves d'une conspiration satanique – et ignorant des tactiques utilisées par Mme Pulling dans sa croisade – Larry Jones continue à s'accrocher à la croyance en une cabale malfaisante en route pour détruire l'Amérique. Dans une renversante perversion de la logique, Jones demande :

"Le déni [de l'alcoolisme] change-t-il la vérité ? Non.

Les choses sont comme elles sont – indépendamment de la volonté de l'alcoolique à reconnaître la vérité pour lui-même ou pour d'autres. En fait, pour éviter d'être confronté à sa réalité, il concevra des rationalisations, répétera des explications creuses, détournera l'attention vers de faux problèmes, s'entourera de buveurs aux mêmes états d'esprit et fabriquera des mensonges. Pendant ce temps, la destruction exercée par son envie irrésistible continue à faire ses ravages. Elle sape sa vitalité, détruit sa créativité, le vide de ses ressources, vole son énergie, détourne son potentiel et l'attire vers sa propre mort dans la fausse sécurité de son esprit en pagaille." ^[XCVI]

Chacune des choses que Jones indique comme étant une tactique d'un alcoolique pour éviter de se rendre compte qu'il a un problème est une tactique que Mme Pulling et d'autres chasseurs de Satan ont utilisée. Ils luttent tellement fort pour démontrer que les esprits et les monstres qu'ils voient existent, qu'ils en perdent le contact avec le monde réel. Rassemblés, ils renforcent leurs visions biaisées de la réalité, et se défendent les uns les autres contre les tentatives rationnelles de leur

montrer les erreurs de leurs méthodes.

Conclusion

Patricia Pulling, comme n'importe quel adulte responsable, se préoccupe du bonheur et du bien-être des enfants dans notre société. Une tragédie personnelle dans sa vie l'a galvanisée et l'a lancée dans une croisade pour sauver des enfants de l'horreur qu'elle croit avoir vu prendre son fils. Sa motivation, originelle et actuelle, est quelque chose que nous ne pouvons que deviner, mais clairement elle croit qu'elle mène une guerre contre des forces diaboliques prêtes à dévorer de jeunes Américains.

Tout aussi clairement, quelque part dans sa carrière d'investigatrice, elle a perdu son objectivité. Elle a, volontairement ou par négligence, fabriqué des comptes rendus sur des suicides et des meurtres liés aux jeux de rôles et au satanisme. Elle a mis en avant des personnes qui ont, pour le moins, besoin d'une aide psychiatrique sérieuse afin de traiter leurs problèmes émotionnels et psychologiques. Elle s'est à plusieurs reprises présentée comme "témoin expert" sur des jeux de rôles dont elle ne connaît rien ou peu de choses. Elle a monté une supercherie sur les circonstances entourant la mort dénuée de sens de son fils.

Sans aucun doute, Mme Pulling a commencé à rechercher un moyen d'empêcher d'autres enfants de suivre les traces de son fils. Ses efforts au nom de la mémoire de ce dernier étaient évidemment bien intentionnés, mais lorsque l'hystérie anti-jeu a débordé dans une guerre contre Satan, les fins ont commencé à justifier les moyens. Ce qui était devenu important était de tirer la sonnette d'alarme au sujet des dangers du satanisme, et n'importe quelle méthode qui marchait pour faire passer ce message était parfaitement acceptable.

Pat Pulling et ses alliés organisent régulièrement des "séminaires sur les crimes des sectes occultes" dans divers endroits à travers le pays. Ils sont proposés à la police et aux enseignants entre 100 \$ et 300 \$ par tête, ce qui n'inclut pas le logement, le transport ou les repas. Ces conférences dépassent la fable de "l'aveugle menant les aveugles" car les anti-satanistes tirent de considérables bénéfices de l'organisation de ces séminaires. De plus, les contribuables casquent pour ces expériences éducatives douteuses, puis voient la désinformation et la fausse information utilisées contre eux lorsque des flics zélés essayent d'utiliser ce qu'ils ont appris et admis de bonne foi.

Comme cela a été montré ci-dessus, ce sont ces séminaires dans lesquels Pat Pulling distribue un questionnaire qui, s'il est utilisé selon les instructions, apportera la preuve que pratiquement n'importe qui est un sataniste. Ce sont ces séminaires où des individus mentalement dérangés comme Cassandra Hoyer ou Laurel Wilson alias Lauren Stratford [voir [note XCVII](#): une fausse "évadée" de sectes sataniques] racontent des histoires sur les horreurs que les " survivants de sectes " endurent. Ce sont ces séminaires pendant lesquels des prospectus sur les "symboles occultes" sont distribués, y compris des choses comme "l'étoile de David" et pendant lesquels toute religion non-chrétienne est stigmatisée "sataniste".

Clairément, Pat Pulling n'est "un expert en matière de crimes cultistes" qu'à ses propres yeux et à ceux de ses copains, alliés et disciples. Barry Goldwater [politicien ultra-conservateur (NdT)] a dit une fois : "L'extrémisme dans la défense de la liberté n'est pas un vice". L'extrémisme lié à la bataille contre la conspiration sataniste ne défend aucune liberté. Le fanatisme de ce type, qui perpétue un fantasme hystérique, n'est rien d'autre que du mal à l'état pur. Le seul plus grand mal est de ne rien faire pour partager la vérité avec ceux qui pourraient être trompés par Mme Pulling.

Remerciements

L'auteur de cet article voudrait remercier les personnes suivantes pour leur aide dans la préparation de ce rapport : Loren K. Wiseman, Greg Stafford, Shawn Carlson, Robert D. Hicks, David Alexander, Jim Lippard, Sean Sellers, Darren Molitor et Liz Danforth.

Annexe 1

Sean Sellers a écrit la lettre suivante et l'a envoyée à l'auteur de ce rapport.

Sean a donné la permission de reproduire la lettre à la condition qu'elle apparaisse intégralement quand elle sera publiée.

Avec la polémique sur les jeux de rôles tellement répandue aujourd'hui, beaucoup de personnes bien intentionnées ont cherché à utiliser mon passé comme référence pour dénigrer le jeu de rôle. Bien qu'il soit vrai que D&D ait contribué à mon intérêt et à ma connaissance de l'occultisme, je dois être juste et expliquer dans quelle mesure D&D y a contribué.

Quand je jouais à D&D, je n'étais pas un sataniste, et en fait si j'en avais croisé un, il aurait probablement récolté mon poing dans la gueule. Je m'intéressais toutefois à la sorcellerie et au zen. En faisant des recherches à la bibliothèque pour une partie de D&D que je menais, je suis tombé sur d'autres livres qui m'ont conduit à étudier l'occultisme.

Après être devenu sataniste, j'ai employé des manuels de D&D pour leurs symboles magiques et leurs personnages de référence pour mes premières études. J'ai également utilisé mon expérience de Maître de Jeu pour présenter les concepts de comportement sataniste à des gens et pour les recruter dans l'occultisme.

J'ai des objections contre une partie des suppléments que TSR a publiés pour leurs jeux de rôles. Je pense que leur utilisation excessive du paganisme et de l'occultisme est inutile et peut mener à des problèmes dans les idéaux de certains joueurs ; cependant, pour être juste avec TSR et par esprit d'honnêteté je dois reconnaître que D&D a contribué à mon implication dans le satanisme comme un intérêt pour l'électronique peut amener à la fabrication d'une bombe. Comme pour construire une bombe, j'avais déjà pris des décisions malsaines avant que j'aie incorporé des éléments de D&D dans les projets de mon groupe sataniste, et c'était le satanisme et non D&D qui a été décisif dans mes crimes.

Personnellement, pour des raisons que j'édite moi-même ailleurs, je ne pense pas que les enfants doivent jouer à D&D ; mais utiliser mon histoire comme exemple classique des effets du jeu de rôle est soit irrationnel, soit fanatique.

5 février 1990
Sean R. Sellers

Annexe 2

L'auteur de ce rapport, Michael A. Stackpole, est écrivain de romans de science-fiction, concepteur de jeux et concepteur de jeux vidéo. En 1979, il a obtenu une licence d'Histoire à l'université du Vermont. Après son diplôme, il a commencé une carrière comme concepteur de jeux pour *Flying Buffalo, Inc.* à Scottsdale, Arizona. En 1983 et 1984 des projets auxquels il a contribué ont gagné le prix H. G. Wells pour la Meilleure aventure de l'année. En 1988, *Wasteland*, un jeu d'ordinateur qu'il a conçu, a été choisi comme Meilleur jeu d'aventure de l'année par le *Computer Gaming World*, et en 1989 *Neuromancer*, un autre jeu sur lequel il a travaillé, gagna la même récompense. En outre en 1988 un autre jeu vidéo, *Bard's Tale III*, fut élu Meilleur jeu vidéo par le *Strategist Club*.

Son intérêt pour la polémique autour des jeux de rôles a commencé en 1979 quand la disparition de James Dallas Egbert du campus de l'Université de l'État du Michigan à East Lansing propulsa *D&D* et le jeu de rôle vers une notoriété nationale. [Une enquête sur cette affaire](#) a montré que le JdR n'avait rien à voir avec la disparition d'Egbert ; elle a également montré que la perception qu'en avait eue le public ne correspondait pas à la réalité.

Depuis cette époque, en collaboration avec d'autres dans le milieu du JdR, il a travaillé à enquêter sur des affaires et remettre les choses à leur place. Comme cela devait se produire, son chemin croisa celui de Patricia Pulling et de *BADD*, et l'information qu'il a rassemblée dans sa recherche est présentée dans le rapport ci-dessus. Comme le domaine d'"expertise" de Pat Pulling s'est déplacé vers le satanisme, les recherches de l'auteur ont suivi.

Extrait du *Who's Who In The West*, Édition de 1990

Contact :

Michael A. Stackpole
Phoenix Skeptics
Box 62792
Phoenix, AZ 85082-2792
(602) 231-8624/ Fax (602) 392-0328

Bibliographie

Périodiques

Cornerstone, Vol. 18 numéro 90, Jan. 1990, "Satan's Sideshow" par Gretchen & Bob Passantino and Jon Trott
Daily News-Sun of Sun City, Arizona mardi 7 juin 1988 "Death of a Kid" par Doug Dollemore

File 18, Vol. III, No. 88-4; Vol. IV, No. 89-1; Vol. IV, No. 89-2 ; Vol. IV, No. 89-6; Vol. V, No. 90-1, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

INSIGHT, 11 janvier 1988, “*Battling Satanism a Haunting Task*” par Derk Kinnane Roelofsma

National Coalition on Television Violence, communiqué de presse du 17 janvier 1985

NCTV News, Vol. 6, Jan-Fev 1985

communiqué de presse de *NCTV*, juin 1985, tel que reproduit dans le *Law Enforcement Primer* de BADD.

NCTV Bestseller Study 1905-1988

Richmond News Leader, 21 septembre 1988

Richmond News Leader, 7 avril 1989, “Local Believers short on Evidence” par Rex Springston

Richmond Times-Dispatch, 5 mars 1988, “Satanic Cults said to entice teens with sex, drugs” par Ed Briggs

Richmond Times-Dispatch, 23 septembre 1988

The Comics Journal, No. 133, décembre 1989, “Thomas Radecki Interview” par Gary Groth, Robert Boyd & Greg Baisden

Washington Post, 13 août 1983, “Game Cited in Youth’s Suicide” par Michael Isikoff

Transcriptions et ressources multimédia

Transcription de l’affaire N° L-128-83 de la Cour itinérante du comté de Hanover, Virginie, l’Honorable Juge Richard H.C Taylor présidant le tribunal

Émission de télé *Geraldo* du 6 octobre 1988, transcription n°276 : “Teenage Satanism”

“*L’émergence du crime rituel dans la société contemporaine*”, transcription de notes prises au séminaire organisé par l’Association de détectives du Nord-Colorado et du Sud- Wyoming, du 9 au 12 septembre 1986, à Fort Collins, Colorado. Compilé et publié par Larry M. Jones, Cult Crime Impact Network 222 N. Latah Street, Boise. Idaho 83706

Bob Larson Radio Show, 29 mars 1990

Bob Larson Radio Show, 3 avril 1990

Symposium de Bob Larson sur le satanisme, 4 novembre 1989, notes par Vicki Copeland de Cult Watch Response

Livres et publications

Pulling, Patricia, avec Kathy Cawthon, *The Devil’s Web*, 1989, Huntington House, Inc. Lafayette, Louisiane

———, 1988, *Interviewing Techniques for Adolescents*, BADD, Inc., Richmond, Virginie

———, 1986, *A Law Enforcement Primer on Fantasy Role Playing Games*, BADD, Inc., Richmond, Virginie

Molitor, Darren Lee, 1985, *The Darren Molitor Letter*, BADD, Inc., Richmond, Virginie

Wedge, Thomas W. avec Robert L. Powers, 1988, *The Satan Hunter*, Daring Books, Canton, Ohio

Correspondance

Hicks, Robert D., 28 novembre 1988

Sellers, Sean R., 5 février 1990

———, 27 décembre 1989

Molitor, Darren Lee, 14 mars 1990

———, 10 avril 1990

Notes

[I] Communiqué de presse *NCTV*, 17 janvier 1985

[II] *Washington Post*, 13 août 1983

[III] Transcription de l’affaire N° L-128-83 de la Cour itinérante du comté de Hanover, Virginie, l’Honorable Juge Richard H.C Taylor présidant le tribunal.

[IV] *The Devil’s Web*, p. 90

[V] Correspondance privée avec l’auteur, 28 novembre 1988

[VI] *Interviewing Techniques for Adolescents* (BADD, Inc., Sept 1988), pp. 13-14

[VII] *Ibid.*, p. 14

[VIII] *Ibid.*, p. 3

- [IX] *Ibid.*, p. 3
- [X] *Ibid.*, pp. 3-6
- [XI] *Ibid.*, pp. 6-7
- [XII] L'époque du *pulp* dura grosso modo de 1920 à 1950 et tient son nom des revues publiées sur du papier bon marché à base de pulpe de bois, répandus à cette époque. La guerre et le rationnement de papier frappèrent durement l'économie des *pulps*, l'avènement des livres de poche dans les années 1950 les acheva. *The Shadow Magazine* et *Weird Tales* sont deux exemples bien connus de magazines *pulp*. Lovecraft écrivait souvent pour ce dernier magazine.
- [XIII] *Daily News-Sun of Sun City*, Arizona mardi 7 juin 1988
- [XIV] *Ibid.*
- [XV] *Ibid.*
- [XVI] *Washington Post*, 13 août 1983
- [XVII] Émission TV *Geraldo*, 6 octobre 1988, Transcription #276, pp. 9-10
- [XVIII] *The Devil's Web*, pp. 7-8.
- [XIX] Transcription de l'affaire N° L-128-83 de la Cour itinérante du comté de Hanover, Virginie, l'Honorable Juge Richard H.C Taylor président le tribunal.
- [XX] *L'émergence du crime rituel dans la société contemporaine*, transcription de notes prises au séminaire organisé par l'association de détectives du Nord-Colorado et du Sud-Wyoming, du 9 au 12 septembre 1986, à Fort Collins, Colorado. Compilé et publié par Larry M. Jones, Cult Crime Impact Network 222 N. Latah St., Boise. Idaho 83706
- [XXI] *Ibid.*
- [XXII] *The Devil's Web*, p. 199
- [XXIII] *Richmond News Leader*, 7 avril 1989
- [XXIV] *Ibid.*
- [XXV] *Ibid.*
- [XXVI] *Richmond Times-Dispatch*, 23 septembre 1988
- [XXVII] *Ibid.*
- [XXVIII] *Richmond Times-Dispatch*, 5 Mars 88
- [XXIX] *A Law Enforcement Primer on Fantasy Role Playing Games* (" Une introduction aux jeux de rôles fantastiques, à l'usage des forces de l'ordre"), p. 10
- [XXX] *The Devil's Web*, p. 91
- [XXXI] *The Devil's Web*, p. 97, voir aussi le " *Primer*", pp. 10-11
- [XXXII] *Primer*, p. 10
- [XXXIII] *Ibid.*, p.10
- [XXXIV] *Ibid.*, p. 11
- [XXXV] TSR réimprime régulièrement des jeux épuisés pour conserver les noms déposés. D'après la rumeur, on planifie une réédition de *Boot Hill* en 1990 rien que pour maintenir la marque déposée sur le titre. Ceci était sans doute la raison pour laquelle *Gamma World* reparut en 1986. Il ne serait pas impossible de voir également une réparation de *Metamorphosis Alpha*, mais elle n'est pas attendue.
- [XXXVI] *The Devil's Web*, p. 97
- [XXXVII] *Ibid.*, p. 9
- [XXXVIII] *Ibid.*, p. 79
- [XXXIX] *The Darren Molitor Letter*
- [XL] *The Devil's Web*, p. 79
- [XLI] *The Darren Molitor Letter*.
- [XLII] Correspondance personnelle avec l'auteur, 14 mars 1990
- [XLIII] *Ibid.*
- [XLIV] *The Devil's Web*, p. 88
- [XLV] *Ibid.*, p. 11
- [XLVI] Correspondance personnelle avec l'auteur, 14 mars 1990
- [XLVII] *The Devil's Web*, p. 9
- [XLVIII] *Ibid.*, p. 54
- [XLIX] *Ibid.*, p. 57
- [L] *Insight*, 11 janvier 1988, p. 48
- [LI] *Richmond News Leader*, 21 septembre 1988
- [LII] *Ibid.*
- [LIII] *Richmond News Leader*, 7 avril 1989
- [LIV] *Bob Larson Radio Show*, 3 avril 1990

- [LV] *The Devil's Web*, p. 90
- [LVI] *Ibid.*, p. 91
- [LVII] *Ibid.*, p. 91
- [LVIII] *Ibid.*, p. 91
- [LIX] Correspondance personnelle avec l'auteur, 10 avril 1990
- [LX] *The Devil's Web*, p. 88
- [LXI] Correspondance personnelle avec l'auteur, 10 avril 1990
- [LXII] *The Satan Hunter*, p. 11.
- [LXIII] *The Devil's Web*, p. 92
- [LXIV] Correspondance personnelle avec l'auteur, 5 février 1990
- [LXV] Correspondance personnelle avec l'auteur, 27 décembre 1989
- [LXVI] Correspondance personnelle avec l'auteur, 5 février 1990
- [LXVII] Communiqué de presse *NCTV*, 17 janvier 1985
- [LXVIII] *The Comics Journal*, No. 133, décembre 1989, p. 66
- [LXIX] *Ibid.*, p. 74
- [LXX] *NCTV News*, V6l. 6, Jan.-Fév. 1985
- [LXXI] *Bob Larson Radio Show*, 29 mars 1990
- [LXXII] *NCTV Bestseller Study 1905-1988*
- [LXXIII] *Ibid.*, p. 1
- [LXXIV] La prudence envers les critiques de *Time Magazine* est curieuse car, deux paragraphes plus haut, le rapport note : “ Les critiques de livres elles-mêmes proviennent principalement de *Time* et *Newsweek*, du *New York Times*.”
- [LXXV] *Ibid.*, p. 1
- [LXXVI] *Ibid.*, p. 11
- [LXXVII] *Ibid.*, p. 1
- [LXXVIII] *Ibid.*, p. 25
- [LXXIX] *Ibid.*, p. 25
- [LXXX] *Ibid.*, p. 26
- [LXXXI] Communiqué de presse *NCTV*, 17 Jan 1985, p. 5
- [LXXXII] Communiqué de presse *NCTV*, juin 1985, tel que réimprimé dans le *Primer* de *BADD*.
- [LXXXIII] *The Devil's Web*, p. 82
- [LXXXIV] *Ibid.*, p. 85
- [LXXXV] Communiqué de presse *NCTV*, 17 January, 1985, p. 8
- [LXXXVI] *File 18*, V6l. III, No. 88-4, p. 12
- [LXXXVII] *File 18*, V6l. IV, No. 89-1, p. 1
- [LXXXVIII] *Ibid.*, p. 3
- [LXXXIX] Symposium de Bob Larson sur le satanisme, 4 novembre 1989. Environ 500 personnes étaient présentes, chacune payant 100 \$ pour un programme d'une journée.
- [XC] *Ibid.*,
- [XCI] *File 18*, V6l. IV, No. 89-2, p. 1
- [XCII] *Ibid.*, p. 5
- [XCIII] *Ibid.*, p. 2
- [XCIV] *Ibid.*, File 18, V6l. V, No. 90-1
- [XCV] *Ibid.*, p. 5
- [XCVI] *File 18*, V6l. IV, No. 89-6, p. 1
- [XCVII] Laurel Rose Willson, alias Lauren Stratford, était l'auteur de mémoires d'une survivante de secte sataniste intitulé *Satan's Underground*. L'éditeur, Harvest House, cessa de les publier après la publication d'un article de *Cornerstone* – un magazine chrétien – (*Satan's Sideshow* par Gretchen, Bob Passantino et Jon Trott, V6l. 18, No. 90, Jan 1990) qui révélait qu'il s'agissait d'un faux et que son auteur était mythomane.

Article original : [The Pulling Report](#)

(1) NdT : “ Alarmés par Donjons et Dragons”, avec le jeu de mot bad = mauvais. Un acronyme proche de *MADD* (*Mothers Against Drunk Driving*), une [association respectable](#) de familles de victimes de chauffards récidivistes en état d'ivresse, et dont les récits sont poignants. [\[Retour\]](#)

- (2) NdT : Le 16 décembre 1773, des Partisans américains jetèrent des cargaisons de thé dans le port de Boston. Cet incident, nommé [Boston Tea party](#) (wiki), fut un de ceux qui marquèrent le début de la Guerre d'Indépendance. [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : La [Bible satanique](#) (wiki) est un ouvrage de Anton Szandor LaVey, fondateur de la *Church of Satan*, paru en 1969. Cette sorte d'essai philosophico-religieux, en antithèse avec le christianisme, fonde la pratique du satanisme de ce culte. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : Le [channeling](#) (wiki) est une pratique initiée par Jane Roberts, qui se considérait comme un *channel* (canal) convoyant des énergies spirituelles. Les *channels* peuvent entrer en contact non seulement avec des défunts mais aussi avec des esprits extra-humains. [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : [Richard Ramirez](#) (wiki en) est un tueur en série particulièrement sadique qui assassina 14 personnes en 15 mois à partir de 1984, mais ne laissa des symboles sataniques que sur deux victimes. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : [Natas Kaupas](#) (wiki), d'origine lituanienne, pionnier du skateboard acrobatique, créa sa ligne d'articles de sports. [\[Retour\]](#)
- (7) NdT : Comme dans le conte où deux tailleurs escrocs vendent à l'empereur un vêtement "très très fin", inexistant même. Lors d'un défilé, seul un petit garçon dans la foule dénonce l'imposture. [\[Retour\]](#)
- (8) NdT : En août 1987, [Michael Ryan](#) (wiki en), 27 ans, tua 16 personnes et en blessa 14 autres à Hungerford, avec des armes qu'il collectionnait. Il déclara avant de se suicider, avoir été inspiré par les films violents du type *Rambo*. [\[Retour\]](#)
- (9) NdT : L'affaire McMartin fut un [procès pour pédophilie](#), très long (1984-1990) et spectaculaire. Des "rituels satanistes" y ont été évoqués. Il n'aboutit à aucune condamnation et évoque l'affaire d'Outreau ; les souvenirs d'abus des enfants ayant sans doute été créés par les techniques d'interrogation de l'époque. [\[Retour\]](#)
- (10) NdT : Bob Larson est un radio-télé-évangéliste américain. Il anime entre autres le *Bob Larson Ministry* et se définit lui-même comme "spécialiste des sectes, de l'occulte et des phénomènes sumaturels". [\[Retour\]](#)
- (11) NdT : Un de nos lecteurs remarqua [sur un forum](#) : "Ce livre est paru en Bibliothèque Verte sous le titre *Jody et le Faon*. À la fin, le père tue le faon avec un fusil... C'est très triste comme histoire, mais dans la catégorie des livres pour enfants décrivant le passage d'un autre enfant à l'âge adulte, c'est un des premiers que je recommanderais". [\[Retour\]](#)
- (12) NdT : La culture du viol définie par Lonsway et Fitzgerald : les attitudes et croyances qui nient ou justifient les agressions sexuelles. [\[Retour\]](#)
- (13) NdT : [Le Temple de Seth](#) (wiki en) est un culte sataniste, dissident de l'Église de Satan. Fondé en 1975, estimé en 1999 à environ 2000 membres. [\[Retour\]](#)



Suivez le guide

Eh bien, quelle lecture ! Dense, complexe et, il faut bien l'avouer, un peu longue... Avant de poursuivre avec d'autres articles académiques, une respiration s'impose donc. Mais pas n'importe quelle respiration : une [réponse de l'inénarrable Jonny Nexus](#) au questionnaire partiel de Pat Pulling ainsi que ses conseils purement personnels sur la manière de [transformer ces attaques en bienfait rôliste](#).



Techniques de défense juridique pour rôlistes

© 2002 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°8 (été 2002), et traduit par Antoine Drouart

[Critical Miss](#), le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente...



Avez-vous déjà entendu parler d'un groupe appelé *BADD* ? Non ? Alors laissez-moi vous expliquer qui ils étaient. Contrairement à ce que le nom pourrait suggérer, le *BADD* n'était pas un groupe de fans de Michael Jackson. Ce nom signifie en fait *Bothered About Dungeons & Dragons* [Inquiétés par *Donjons & Dragons*], bien qu'étant donnée l'intensité avec laquelle ils détestaient ce jeu, je pense que *AFIADD* (*Absolute Fucking Incandescent About Dungeons & Dragons* [Foutrement Absolument Hystériques au sujet de *Donjons & Dragons*]) aurait été plus approprié.

Parce que le *BADD* était très mécontent de *Donjons & Dragons*. À l'époque (au milieu des années 80), beaucoup d'entre nous étaient critiques vis-à-vis de certains aspects de *D&D*. Nous n'aimions pas ce méli-mélo de règles différentes, et nous pensions que la façon de soustraire un bonus à la Classe d'Armure était complètement débile. La 3^e édition avait répondu à la plupart des objections que nous avions. Mais cela n'aurait pas dérouté le *BADD*.

Parce que leurs objections vont bien au-delà des nôtres. Ils n'avaient pas de problèmes avec les règles. Ils en avaient après le concept même de jeu de rôle de fantasy.

Ils pensaient que cela tenait de l'adoration de Satan.

Ils voulaient qu'il soit interdit. Non, vraiment ??? Si, je vous jure !

Maintenant, vous pouvez vous demander ce que vous en avez à faire. Après tout, c'était il y a bien longtemps.

Eh bien, une des choses que fit le *BADD* fut d'éditer un "guide" sur le jeu de rôle, qu'ils ont distribué aux forces de police à travers les États-Unis. Maintenant, qui sait ce que les forces de l'ordre ont pu faire de ces "guides" ? Peut-être qu'un jour, si vous vous retrouvez en garde à vue, le jeu de rôle sera mentionné et quelqu'un dira alors : "Le jeu de rôle ? On a quelque chose là-dessus !"

Et alors vous serez dans le caca.

Parce que les gens qui ont écrit ce guide n'aimaient vraiment pas le jeu de rôle. Donc vous feriez mieux de lire ce qui suit.

NOTE : le texte du *BADD* est extrait du "Rapport Pulling" de Michael A. Stackpole. Vous pouvez en trouver une copie sur le site de [PTGPTByf](#). C'est un excellent document qui donne une réponse réfléchie et détaillée au rapport du *BADD* (à la différence de cet article).

Au secours, j'ai été arrêté !

Ok, pour cet article, nous allons supposer que vous avez été arrêté, que vous êtes en train d'être interrogé et que les questions semblent porter de façon obsessionnelle sur le jeu de rôle. À travers ce document, nous vous présenterons un certain nombre de techniques juridiques que vous pouvez suivre.

Nous devons bien sûr souligner que nous sommes de piètres satiristes, de mauvais avocats et que, si vous suivez nos conseils, vous êtes un abruti.



La première chose que nous devons évoquer est la raison de votre arrestation. En supposant que vous n'avez pas simplement sodomisé un orang-outang dans le parc de la ville, il se peut que vous correspondiez au profil de l'adolescent sataniste que le document du *BADD* décrit.

Jetons un œil à ce profil (note : le texte en italique est extrait du rapport du *BADD*).

QUI ?

- 1. Des adolescents de tous milieux sociaux.*
- 2. issus de familles de milieu moyen à aisé.*
- 3. Intelligents*
- 4. Ont des résultats scolaires au-dessus ou en-dessous de la moyenne*
- 5. Créatifs ou curieux*
- 6. Certains sont rebelles*
- 7. Certains ont une faible estime personnelle et sont des solitaires*
- 8. Certains enfants ont été victimes de violence physique ou sexuelle*

QUAND cela arrive-t-il ?

La tranche d'âge la plus vulnérable semble être entre 11 et 17 ans.

Bien. Si nous enlevons les trucs trop vagues ou qui ne peuvent être prouvés (vous avez pu être victime d'abus, ou pas, ils n'en savent rien), il vous reste ceci :

Quelqu'un entre 11 et 17 ans, d'une famille de la classe moyenne, créatif et intelligent, timide et avec une faible estime de soi – ce qui, lorsque j'étais adolescent, m'aurait décrit au détail près.

Conseil juridique : ayez l'air stupide. Soulignez que vous avez des loisirs de la classe ouvrière. (En fait, vous pourriez prétendre aimer le catch à la télé, ce qui vous permettrait de jouer en même temps sur les aspects "stupide" et "ouvrier"). N'iez aimer toute forme d'écriture créative. Essayez de projeter une image de haute estime de vous. (Ça peut être une bonne idée de regarder Marc-Olivier Fogiel pour avoir quelques trucs).

Le profil discute ensuite de l'endroit où vous avez "recruté".

OÙ ?

- 1. Dans les lieux publics comme des concerts de rock, des clubs de jeu dans les associations ou à l'école.*
- 2. Dans des soirées privées chez un ami*

Conseil juridique : ok, celui-ci est un peu plus traître. En fait ici vous ne voulez pas mentir effrontément. Par exemple, il serait téméraire de nier une appartenance à un club de jeu alors que vous êtes membre d'un tel club, car pour autant que vous le sachiez, ils vous ont peut-être attrapé parce qu'un autre membre dudit club vous a balancé. Le même raisonnement s'applique bien entendu aux concerts de rock. Ce que vous devriez faire est tenter de minimiser toute implication. Bien sûr, vous avez été dans un club de temps à autre. Vous aimez les jeux de société, et vous pensiez que ces jeux de rôles pouvaient être amusants. Mais, Dieu vous est témoin que vous n'avez pas été intéressé.

Conseil juridique supplémentaire : si la situation devient vraiment délicate, et que vous êtes membre d'un club de jeu, vous pouvez toujours essayer de balancer quelques autres membres pour tenter de faire croire aux policiers que vous êtes coopératif. Bien que ce soit moralement répréhensible, cela peut vous permettre de débarrasser le club de quelques grosbills pénibles.

Enfin, le profil décrit la manière dont vous avez été converti :

COMMENT ?

- 1. Par de la musique Black Heavy Metal*
- 2. Par des jeux de rôles de fantasy comme Donjons & Dragons ®*
- 3. Par une obsession pour des films ou des vidéos à thèmes occultes*
- 4. En collectionnant et lisant ou recherchant des livres d'occultisme*
- 5. En étant recruté dans des "Cultes Sataniques"*
- 6. Certains sont nés dans des familles qui pratiquent des "rituels sataniques".*

Et ici, avec le point numéro 2, nous touchons au cœur du problème. Ce que vous pensiez être un loisir parfaitement inoffensif – le jeu de rôle – combiné à votre personnalité de geek typique (i.e. intelligent, créatif et un peu timide) et au fait que vous soyez attiré par Sarah Michelle Gellar, vous a impliqué dans un coup monté.

Vous pourriez demander : “Et alors ?”. Que pensent-ils que je vais aller faire ? Eh bien, le guide donne quelques suggestions de ce qui peut être attendu d’un Sataniste / Rôliste tel que vous :

1. *Obsession pour les loisirs occultes*
2. *Désordres comportementaux, de toutes gravités*
3. *Crimes et délits tels que :*
 - *Fugue*
 - *Profanation de sépulture (par exemple vol d’ossements)*
 - *Cambriolage pour se procurer des objets religieux ou vols pour prouver sa loyauté au groupe*
 - *Dégradations de lieux publics ou privés par des graffitis “sataniques” ou assimilés*
 - *Menaces de mort (soi-même ou sur autres, l’automutilation est très courante)*
 - *Agressivité dirigée contre la famille, les professeurs ou les représentants de l’autorité.*
 - *Mépris des religions établies*
 - *Attitude raciste*
 - *Kidnapping ou complicité de kidnapping*
 - *Meurtre*
 - *Pacte de suicide avec les autres membres du groupe*

Conseil juridique : ils peuvent croire que vous êtes capable de kidnapping ou de meurtre. C’est tout à fait grave.

C’est là qu’ils commencent à vous poser des questions. Connaître les réponses qu’ils attendent vous donnera un gros avantage. Mais avant que nous passions en revue les questions que le guide suggère aux policiers, examinons ce conseil que donne le guide quant aux réactions attendues pendant l’interrogatoire :

Si l’individu est impliqué dans une “activité satanique”, il ou elle niera de toutes ses forces pour protéger les autres membres du groupe ainsi que sa “philosophie satanique”.

Ils s’attendent à ce que vous mentiez.

Si les réponses que vous donnez ne correspondent pas aux réponses qu’on leur a dit d’attendre, ils vont croire que vous mentez.

S’ils pensent que vous mentez, ils en concluront que vous êtes un Sataniste.

Les Questions

1. Comme il est nécessaire d’avoir un Maître du Donjon ou un maître/meneur de jeu et deux personnages-joueurs ou plus, il est important de demander au suspect qui est le Maître du Donjon (À ce moment, vous pouvez obtenir des réponses évasives comme quoi plusieurs personnes sont Maître du Donjon, ou encore le suspect peut répondre : “Personne en particulier”. Ceci n’est pas très courant. Généralement, il y a une seule personne qui assume en continu le rôle de Maître du Donjon).

Qu’est-ce qu’ils vont faire de ça ? Vous rappelez-vous de la partie sur le “Recrutement par des Cultes Sataniques” mentionnée plus tôt ? Ils croient qu’un Sataniste confirmé va utiliser le jeu de rôle pour attirer des gens dans le milieu de l’Occulte. Cette personne sera bien sûr le MJ.

En d’autres termes, ils n’en ont pas nécessairement après vous. Ils sont après le MJ.

Conseil juridique : si vous êtes comme 95 % des rôlistes, la véritable réponse à cette question serait : “Il n’y a pas un unique MJ... Nous le faisons à tour de rôle.” Mais ce n’est pas la réponse qu’ils attendent et cela peut même les mettre en colère. Maintenant, bien qu’on maîtrise à tour de rôle dans la plupart des groupes, il y a bien quelqu’un qui fait MJ beaucoup plus souvent que n’importe qui d’autre (dans mon groupe du dimanche, par exemple, c’est Général Tangente, qui maîtrise notre campagne de *Warhammer*). À un moment, vous pourriez être tenté de dénoncer cette personne (L’astuce de dénoncer la personne qui maîtrise le plus souvent est que, si la police a arrêté les autres membres de votre groupe, ils balanceront vraisemblablement le même type que vous).

2. Quel est le personnage de votre suspect dans la partie ?

Elles seront les suivantes : voleur, magicien, guerrier, clerc. Dans ces classes précitées, il peut y avoir de sous-classes auxquelles l’individu peut faire référence comme voleur-assassin, etc.

Bon, ces gens sont clairement des joueurs acharnés ancienne école de la première édition de *AD&D*, mais ils ont les flingues et la loi de leur côté. Se moquer d’eux parce qu’ils ne sont pas passés à la troisième édition n’est pas une option ici.

Et si vous essayez de leur expliquer, disons, que vous pensez que les systèmes basés sur des classes sont nazes, ils vont probablement vous considérer comme marxiste (comme si vous n'étiez déjà pas assez dans la mouise comme ça).

Conseil juridique : la vérité est que la plupart d'entre nous jouent différents personnages dans de nombreux jeux différents. Mais si vous essayez de leur expliquer ça, ils vont croire que vous tentez de les embrouiller et de leur cacher la vérité. Alors dites-leur simplement que vous jouez un guerrier (De leur point de vue, un magicien a quelque chose à voir avec la sorcellerie, un clerc avec l'adoration de dieux non chrétiens, et un voleur... eh bien... vole des choses... et ce n'est pas une discussion que vous souhaitez engager avec des policiers, n'est-ce pas ?).

3. Demandez aussi à l'individu s'il joue des personnages multiples comme un combattant/magicien.

Je ne vois absolument pas pourquoi ils demandent ça.

Conseil juridique : dites simplement non.

4. Chaque personnage aura certaines capacités ou attributs comme la Force, la Sagesse, l'Intelligence, le Charisme, la Constitution et la Dextérité.

Ces caractéristiques sont obtenues en lançant trois dés à six faces. Ainsi, les scores de chaque attribut s'étaleront de 3 à 18. Vous devez découvrir quelles sont les [capacités de son personnage actuel].

N'ont-ils jamais entendu parler de la méthode grosbill numéro XVI ? (lancez 20D6, gardez les 6 dés les plus élevés, ajoutez-les, arrondissez à 18, et ignorez le résultat s'il ne vous plaît pas).

Et pourquoi veulent-ils savoir cela ? Même si le jeu de rôle n'était qu'une vitrine de recrutement pour des organisations sataniques, quel rapport avec les caractéristiques ?

Conseil juridique : il y a un piège. Je dirais qu'il suffit d'inventer 6 nombres au hasard. Mais ensuite, s'ils vous représentent la question et que vous ressortez d'autres nombres, ils en concluront que vous mentez. À moins que vous ne soyez un barjot foutrement surdoué de la mémoire capable de retenir les caractéristiques que vous aviez la dernière fois que vous avez créé un personnage d20, je suggère que vous répondiez juste quelque chose comme : "Désolé, je ne m'en souviens plus."

5. Depuis combien de temps l'individu joue-t-il à ce jeu de rôle ?

C'est clairement une question ambiguë. Veulent-ils dire :

- Depuis combien de temps jouez-vous au jeu de rôle ?
- Depuis combien de temps jouez-vous avec ce groupe de jeu de rôle ?
- c) Depuis combien de temps jouez-vous à la campagne en cours ?

Conseil juridique : ne répondez pas quelque chose comme "Eh bien, je joue au JdR depuis 11 ans, mais je suis avec ce groupe en particulier depuis 4 ans. La campagne actuelle est une campagne d20. Nous l'avons commencée il y a environ 9 mois, mais nous avons débuté le scénario en cours il y a deux semaines. Nous avons probablement joué environ 10 sessions de cette campagne, mais entremêlé avec une campagne de super-héros et une de jeu d'horreur..."

... parce que c'est (une réponse) un poil plus complexe que ce qu'ils attendent de vous.

Dites juste environ 4 ans (c'est-à-dire quand vous avez commencé à jouer avec votre groupe).

6. Depuis combien de temps joue-t-il le personnage qu'il joue actuellement ?

C'est plutôt une question absurde, sachant que la plupart des gens jouent environ 5 personnages dans des campagnes de façon intermittente. La question dépendra donc de la semaine où ils vous arrêtent.

Conseil juridique : premièrement, si la réponse est « deux semaines » parce que votre précédent personnage est mort, NE le mentionnez PAS, parce qu'ils vont vous enlever vos lacets de chaussures et vous mettre en observation, pensant que vous allez vous suicider. De même, vous n'avez pas envie de réfléchir trop longtemps à la réponse. Ces gens pensent que les jeux auxquels vous jouez se terminent en une soirée. L'idée qu'un jeu puisse durer plusieurs années est, en soi, une chose qui les perturbe profondément. Essayez quelque chose comme quatre mois.

7. Quel est le niveau de son ou ses personnages ? Soyez précis.

Conseil juridique : cela devrait être une question sans difficulté tant que vous n'essayez pas d'être sincère et de dire

“Mais j’ai de nombreux personnages différents, et certains dans des systèmes qui n’ont pas de niveau.” Donnez juste un nombre entre 1 et 20. Tout ce qu’ils veulent est un chiffre. Donnez-le-leur et ils seront contents. Dites quoi que ce soit d’autre et ils en concluront que vous mentez.

8. *Quel est son alignement ?*

Voici une liste de catégories pour les alignements : chaotique mauvais, chaotique bon, chaotique neutre, loyal mauvais, loyal bon, loyal neutre, neutre mauvais, neutre bon et neutre.

Des observations indiquent que, par le passé, un nombre significatif d’adolescents ont choisi un alignement mauvais. Les raisons que les jeunes joueurs donnent à ce choix sont qu’ils pensent qu’il y a moins de restrictions pour le personnage ou le joueur et qu’ils peuvent donc faire plus de choses, se sortir de plus de situations et survivre plus longtemps dans le jeu.

À Orlando, en Floride, un jeune garçon de 14 ans déclara qu’il avait un voleur d’alignement loyal bon. Dans la réalité, les voleurs ne sont pas considérés comme “bons” par notre société. Il s’ensuit une confusion sur les attitudes correctes et les qualités morales. Le Bien et le Mal dépendent des circonstances.

Conseil juridique : dites loyal bon. Je connais des gens qui disent que la police est en fait loyal neutre, voire pire, mais ils ne saisiront pas l’humour et ne l’apprécieront pas non plus.

9. *le personnage de l’individu est-il sous l’influence d’une ou plusieurs malédictions ? Si oui, de quel type ? Incitez-le à parler du processus et de la nature des malédictions.*

Conseil juridique : dites non (En pratique, les malédictions sont plutôt rares ou même inexistantes dans la plupart des systèmes de jeu, donc c’est vraisemblablement la vérité).

10. *Quel est le nom du ou des personnages de l’individu ?*

Conseil juridique : Donnez simplement un nom typique et innocent de fantasy populaire, comme “Tragg le Puissant”. Mais faites attention à éviter tout nom à connotation magique ou religieuse, et sans syllabes à la prononciation bizarre (ils peuvent penser que c’est une sorte de langage occulte).

11. *Quelle est la race de son personnage ?*

Cela ne devient important que parce que beaucoup de jeunes tenteront de vous “embobiner” quand vous leur poserez la question, et qu’ils vous répondront qu’ils jouent un elfe. Dans le jeu, un elfe est une race, pas une classe de personnage et donc la plupart des gens pensent que les elfes sont d’inoffensives et innocentes créatures et passent sous silence toute association à des pensées négatives. Les races sont les suivantes : nain, elfe, gnome, demi-elfe, halfling (hobbit), demi-orc ou humain.

Ce document a visiblement été écrit par des purs joueurs d’AD&D. Pouvez-vous imaginer qu’ils prennent un pauvre type qui n’a jamais joué qu’à D&D première édition ? (le D&D de base “fusionnait” les races et les classes dans la même catégorie, ainsi les classes étaient Combattant, Magicien, Clerc, Voleur, Elfe, Nain et Semi-homme).

“De quelle classe est votre personnage ?

– Un Elfe !

– (Baffe !) Vous mentez ! C’est une race et pas une classe ! Quelle classe jouez-vous ?

– (Geignant…) C’est un elfe…

–(Baffe !) Nous connaissons la vérité, vous savez ! Nous avons lu les livres !

– Quoi ? Ceux qui sont dans la boîte rouge ?

– Aaaaah… Vous avez une boîte rouge pour ranger vos livres… Quels sont ces livres ?”

Conseil juridique : Répondez humain. Ils peuvent difficilement trouver à redire à ça. S’ils demandent pourquoi vous ne jouez pas une autre race, dites-leur que vous aimez être un humain, et que donc prétendre être quelqu’un d’autre ne vous a jamais attiré.

12. *Quel est son niveau dans la partie ?*

Est-ce qu’ils n’ont pas déjà posé cette question ?

Conseil juridique : Répétez la réponse que vous avez donnée à la question 7.

13. Quel dieu ou dieux l'individu sert-il dans la partie ?

Conseil juridique : il y a un piège. Si vous donnez le nom d'un dieu que sert votre personnage – et à moins que vous ne jouiez à *GURPS Fantasy*, ça ne sera pas J.-C. – alors ils vous catalogueront comme un adorateur du Malin. Mais si vous répondez “aucun”, alors ils vont prendre pour un athée, ce qui est tout aussi mauvais à leurs yeux. La meilleure réponse est sans doute de dire que le MJ a décidé que tous les personnages adoraient le même dieu, mais comme vous étiez un guerrier, ça ne faisait aucune différence et que donc vous avez oublié.

Conclusion

Il est très peu probable que vous vous trouviez un jour à subir un tel interrogatoire, mais si tel était le cas, nous espérons que ce guide vous aidera un peu.

Article original : [*Legal Defence Techniques For Roleplayers*](#)

Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR

© 2002 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°8 (été 2002), et traduit par Courtney Chitwood

[Critical Miss](#), le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente...



“Le jeu de rôle, c’était grand” aurait été un excellent début pour cet article, excepté le fait que quelque peu regrettable que ce n’est en fait pas vrai. Mais bien que le JdR ne fût jamais ce que l’on peut qualifier de “grand”, il fut toutefois plus populaire que ce qu’il est maintenant. Au milieu des années 80, nous avions des magazines de JdR dans les Relais H et une douzaine de boutiques Games Workshop à quelques minutes de route de ma maison.

Qu’est-ce qui a mal tourné ? Et, plus important, pouvons-nous le corriger ?

Bon, il y a quelques facteurs évidents. L’essor des jeux vidéo. La fragmentation des communications provoquée par Internet (c’est une manière ampoulée de dire que, peut-être qu’avec Internet les gens n’ont pas besoin de magazine. Mais comme Internet est si fragmenté, un millier de sites ne donnent pas le même sens de communauté qu’un magazine chez le libraire du coin).

Mais il y a un facteur que nous avons peur de reconnaître.

Le jeu de rôle était dangereux.

Vous pouviez avouer à des non rôlistes que vous en étiez un, car vous obteniez probablement une réponse du genre : “Hé, c’est pas un truc en rapport avec l’adoration du Diable ? Ceux qui font ça, ils font pas des trucs du genre, se tuer ?”.

Et bien sûr, vous le nûiez, mais avec ce sourire satisfait et suffisant qui sous-entendait que bien qu’ils venaient de sortir des âneries, le jeu de rôle était quand même un passe-temps “extrême”.

Ceci dit, peut-être que ce genre de chose arrive toujours aux USA, mais j’ai l’impression que c’est quand même moins fréquent et, de ce côté-ci de l’océan, cela n’arrive jamais. Environ 100 % de la population croit que le jeu de rôle est un passe-temps très sûr, très ennuyeux et très morose.

Cela me semble assez clair. Dans les années 80, quand la droite religieuse disait au monde que le jeu de rôle était l’adoration du Diable, notre loisir était en plein boom. Maintenant que tous sauf les allumés les plus endurcis ont cessé d’exhorter les parents à brûler les bouquins de leur progéniture, notre passe-temps est affaibli.

Ce Que Nous Essayons d’Accomplir

Premièrement, nous devrions décider ce que nous souhaitons accomplir. Que pensez-vous de ce qui suit comme déclaration de mission ?

“Nous voulons une série de documentaires sur le jeu de rôle diffusée à la télé britannique, de préférence Channel 4 [équivalent Canal+, NdT], mais la chaîne Découvertes et Loisirs conviendrait aussi.”

D’accord, ça c’est un objectif. Mais si nous commençons à appeler dès maintenant les sociétés de production, ce serait un appel très court et très embarrassant.

Nous devons préparer la situation tout d’abord. Nous avons besoin de ramener l’accusation d’adoration du Diable parmi les préoccupations du public.

L’adoration du Diable

Il y a ici un problème évident. La suggestion que les jeux de rôles avaient quoi que ce soit à voir avec l’adoration du Malin était une ânerie pure à 100 %, que seul un babouin retardé envisagerait éventuellement de croire, face aux faits établis.

Comment pouvons-nous répandre une théorie fondamentalement fautive ?

Il y a une faille que nous pouvons utiliser. Nous n’avons pas besoin de prouver un lien quelconque entre le JdR et l’adoration du Diable. Tout ce dont nous avons besoin, c’est un lien ténu entre le JdR et ce que ces allumés considèrent comme de l’adoration du Malin.



“Hein ?” me demanderez-vous.

Voyez-vous, votre Protestant fondamentaliste tendance dure a une définition très large de ce qu’il appelle l’adoration du Diable. À la base, en ce qui concerne ces gens, n’importe qui n’adorant pas Dieu est un adorateur du Diable. Ce qui en gros englobe tout le monde sauf les chrétiens, les musulmans et les juifs (ils pensent que les musulmans sont dans l’erreur, mais comme ils adorent le même Dieu, ils ne les considèrent pas comme des adorateurs du Diable).

Ce qui veut dire qu’ils considèrent les hindouistes par exemple comme des adorateurs du Diable. “Génial !” dites-vous. “Il y a des milliers d’hindouistes dans ce pays” (j’en connais beaucoup moi-même). “Il doit bien y en avoir des rôlistes.”

Malheureusement, ce n’est pas aussi simple. La rumeur “Hé, le jeu de rôle... c’est pas un truc en rapport avec l’hindouisme ?” ne génère pas un documentaire en six parties. Parce que les Anglais n’accepteront tout bonnement pas la proposition que les hindouistes sont des adorateurs du Diable.

Nous avons besoin de quelque chose d’autre.

Nous avons besoin de païens.

Écoutez, je sais que le paganisme n’a rien à voir avec l’adoration du Malin. Vous le savez aussi. Comment le pourrait-il ? Le Diable est un aspect du christianisme et le paganisme est antérieur au christianisme.

Mais est-ce que Mme Untel, regardant la collection de livres de règles de JdR de son fils, le sait ? Possible que non.

Pour le moment, Untel Junior est trop effrayé pour parler de son passe-temps aux autres gars du lycée, de peur qu’on se moque de lui. Mais si sa mère prend ses bouquins et les brûle dans la rue... qu’est-ce qui peut être plus cool que ça ?

Où Trouver vos païens

Ça ne doit pas être si difficile de trouver un rôliste en relation avec le paganisme. Personnellement, je connais un joueur qui, il y a quelques années, participait régulièrement à un festival paganiste. D’accord, il y allait seulement parce que c’était un bon endroit pour ramasser des minettes. Mais il ferait l’affaire à la rigueur.

Qu’En Faire Une Foix Que Vous L’Avez ?

D’accord, alors nous avons trouvé quelques païens, mais en eux-mêmes, ils ne sont pas une approche : nous avons besoin de quelque chose que nous pouvons proposer à une société de production télévisuelle.

Voici quelques choses auxquelles j’ai pensé. Toutes ne nécessitent pas un païen apprivoisé, mais il ou elle sera utile dans tous les exemples.

Un jeu de rôle paganiste

Il existe pas mal de JdR qui ont une sorte d’approche paganiste. Ils se focalisent habituellement sur de la magie contemporaine dans un contexte historique secret. Bien sûr je n’en mentionnerai pas ici parce que je ne veux pas de procès. Mais nous pouvons certainement penser à quelques exemples.

Tout ce dont vous avez besoin c’est de votre rôliste païen et quelques-uns de ses coreligionnaires, jouant à une campagne de l’un de ces JdR, et prêts à expliquer sérieusement comment ils utilisent le jeu de rôle pour explorer leurs croyances

paganistes.

(D'accord, vous avez besoin de paganistes prêts à mentir).

Le Grandeur Nature "vêtu de ciel" (nu)

Ai-je besoin de l'expliquer ?

Amorcer une panique

Ceci est quelque chose que vous pouvez vraiment faire sans faire appel à ces païens si utiles. Prenez simplement un florilège de JdR pouvant être mal interprétés, que ce soit par leurs thèmes New Age ou parce qu'ils satirisent la violence, et envoyez-le (dans un colis anonyme) à divers "chiens de garde" moraux autoproclamés.

Coordonnez cela afin qu'ils reçoivent votre paquet juste après que vous aurez fait votre première approche auprès des chaînes de télé.

Avec un peu de chance, voici ce qu'il va se produire. La chaîne reçoit votre missive (vraisemblablement une lettre ou un courriel) et sa première pensée sera "Hummm... ennuyeux" et la mettra de côté pour vous envoyer une petite lettre de rejet polie dès qu'ils auront le temps.

Puis, le lendemain, on espère que l'un des chiens de garde autoproclamés fasse une mise en garde publique contre ce "dangereux" passe-temps que sont les jeux de rôles. À ce moment, la chaîne se dira "Merde ! On n'avait pas reçu une proposition sur ce truc, les jeux de rôles ?"

Tout est une question d'actualité.

Se faire bannir ou rejeter

Ce qu'il faut faire ici, c'est prétendre que vous faites partie d'un club de jeux de rôles et demander à une église si vous pouvez utiliser ses locaux pour vous réunir. Faites-vous rejeter votre demande, plaignez-vous très bruyamment dans la presse locale. (Vous pouvez ensuite utiliser les coupures de journaux pour votre approche des téléés.)

Il y a un point important à noter ici : choisissez la bonne église.

Il n'y a aucun intérêt à choisir l'église normale de Monsieur Tout Le Monde. Tout ce qui se passera, c'est que le prêtre dira quelque chose de complètement inutile comme : "Bien sûr que vous pouvez utiliser notre église... Les jeux de rôles sont un excellent passe-temps qui développe les capacités littéraires et mathématiques des jeunes gens." Vous avez besoin d'une de ces églises plus modernes, effrayantes, fondamentalistes.

Pour anecdote, mes parents, qui sont chrétiens, ont commencé à recevoir une lettre d'information envoyée par une librairie chrétienne locale (ils ne l'avaient pas demandée, ces gens ont juste commencé à leur envoyer). Un des numéros de cette lettre d'information comportait une section "prières". On pouvait y lire quelque chose du genre :

"Nous prions pour John et Anne Sutherland dont la fille Kirsty souffre de leucémie. Nous prions pour Jenny Richardson qui vient de perdre son époux Keith. Nous prions pour que le peuple d'Israël comprenne la stupidité qu'est parler de paix avec les Palestiniens."

C'est le genre d'église que vous cherchez.

Conclusion

Bon, tout ceci ne sont que des réflexions, et il est clair que cet article ne doit pas être considéré comme une liste de suggestions à faire pour de vrai.

Mais ce serait sympa d'obtenir cette série de documentaires télé.

Article original : [*Jonny's Action Plan To Save Roleplaying*](#)



Suivez le guide

La chasse aux sorcières vis-à-vis du jeu de rôle est désormais très loin derrière nous. Pourtant, si les jeunes générations ne l'ont pas connue, elle a laissé des traces chez les rôlistes les plus âgés. Des traces telles qu'elles ont modelé leur comportement, même longtemps après la fin des troubles.

[Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#) se penchera ainsi sur la manière dont cette opprobre a en réalité aidé à fédérer et structurer les rôlistes. Gary Pellino se chargera pour sa part de revenir sur les [réactions épidermiques](#) que peuvent encore avoir certains joueurs lorsqu'ils sont confrontés à des opinions contraires aux leurs.

Ne vous étonnez d'ailleurs pas si le deuxième article contient quelques extraits cités dans l'article précédent : il fait partie des multiples sources référencées. Une preuve supplémentaire de sa pertinence !



Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis

© 2004 David Waldron

Un article de David Waldron, tiré de [PTGPTB n°25](#) (août 2004), et traduit par JMS, Atma et Courtney Chitwood

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"

Note de l'auteur : ceci est vraiment un travail en cours et je continue à trouver de nouvelles perspectives et des données à travers diverses sources. Je suis très intéressé par toute réaction, perspective, preuve que quiconque peut fournir.

Résumé



Durant les années 80, le milieu et la sous-culture juvénile associés aux jeux de rôles, récemment apparus, firent l'objet d'attaques soutenues de la part des écoles, des églises, des parents et des gouvernements, sur l'initiative de la droite chrétienne au travers d'organisations telles que *BADD (Bothered About Dungeons & Dragons - "Inquiétés par Donjons & Dragons")*.

Alors que *BADD* et les affirmations associant les jeux de rôles au suicide juvénile, à l'usage de drogue et au satanisme furent finalement discrédités, l'impact de ces accusations se fait encore sentir aujourd'hui. C'est toujours une source d'hostilité et de ressentiment de la part des rôlistes, et un sujet de dispute pour les membres de la communauté rôliste qui s'identifient comme chrétiens.

Cet article examine l'impact de la panique morale concernant le jeu de rôle sur la communauté rôliste et étudie la manière dont s'en sont sortis ceux qui furent directement visés et harcelés par les églises, la police, les écoles et le gouvernement, à l'apogée de la panique morale, à la fin des années 80 et au début des années 90. Cet article étudie aussi comment le fait d'être ciblé par une panique morale produit une expérience partagée qui, elle-même, a influé sur la contre-culture et la communauté rôliste.

Que sont les jeux de rôles ?

Les jeux de rôles (ou JdR) sont principalement une forme de roman interactif dans lequel les protagonistes créent et contrôlent les actions d'un groupe de personnages. Les personnages opèrent dans un monde virtuel contrôlé par un arbitre et narrateur appelé MJ ou meneur de jeu, en fonction de la variante du JdR qui est jouée (certaines variantes utilisent maître de donjon, arbitre, narrateur, conteur, etc.).

Le MJ crée un monde virtuel et les joueurs prennent des décisions, fondées sur l'interaction de leur personnage avec ce monde et limitées par une combinaison de statistiques, de probabilités et de personnification. Les mondes eux-mêmes varient de l'adaptation traditionnelle des royaumes imaginaires de Tolkien telle que le fait *Donjons et Dragons*, au cyberpunk, en passant par l'horreur gothique, l'espionnage, le space opéra, le western et des environnements qui sont tellement surréalistes qu'ils défient les définitions simplistes. Globalement, la plupart des formes de littérature ont une version en JdR, certaines étant bien plus populaires et conventionnelles que d'autres.

Une brève Histoire

Donjons et Dragons ou *D&D*, le premier et l'un des JdR les plus populaires, fut commercialisé pour la première fois en 1972 comme supplément à un wargame, *Chainmail*. Il fut ensuite publié comme un système autonome et distinct en 1974. Par le bouche à oreille et les contacts entre étudiants, le JdR se répandit rapidement dans les campus des universités américaines avec des ventes annuelles qui doublèrent en volume au cours de la fin des années 70 et du début des années 80, dépassant rapidement la popularité et les ventes de jeux de plateau. En 1979 TSR, le fabricant de *Donjons et Dragons*, en vendait 1000 exemplaires par mois, chiffre qui passa à 20 000 en 1985 [\[1\]](#).

Selon Gary Gigax, le succès de TSR a été dû en grande partie à la publicité que reçurent les JdR lors de la panique morale. En fait, régulièrement au cours de l'histoire des JdR, les accusations qui s'élevèrent contre eux furent suivies d'une augmentation brusque des ventes. La plupart des grandes entreprises de JdR refusèrent, pour cette raison, de défendre leurs produits, ailleurs que dans les sites et magazines pour rôlistes, et préférèrent laisser courir ces accusations.

Bien que le nombre total de rôlistes soit difficile à estimer, une étude conduite en 1990 aux États-Unis, en Australie et au Canada estima qu'au moins 7,5 millions de personnes participaient à des JdR au moins une fois par mois dans ces trois pays.

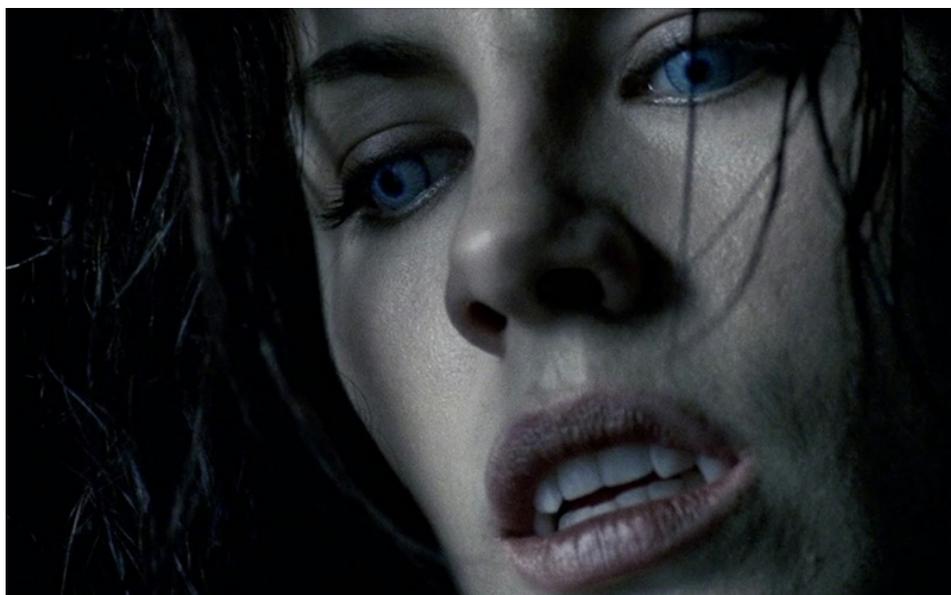
En 2000 une enquête de l'entreprise Wizards Of The Coast estima qu'approximativement 5,5 millions d'Américains jouaient régulièrement aux JdR [\[2\]](#). En plus de cela, de nombreuses conventions et rassemblements de JdR se tiennent dans les pays anglophones. Il y a également des communautés rôlistes significatives, entre autres, en France, Espagne, Allemagne

et Italie.

Melbourne, en Australie, par exemple, compte quatre rassemblements annuels majeurs que plusieurs centaines de rôlistes fréquentent, sans oublier de nombreux rassemblements locaux à petite échelle qui se tiennent au cours de l'année.

Lors de ces rassemblements, se tenant habituellement durant un long week-end ou des vacances scolaires, les participants se déguisent souvent conformément à la sous-culture rôliste à laquelle ils appartiennent, les plus notables étant gothique, cyberpunk, païen, vampire gothique, médiéval, Matrix chic, et les sous-cultures de geeks. Là, ils discutent, conçoivent et jouent à une grande variété de scénarios de jeu de rôle. Souvent ils participent à des reconstitutions médiévales ou cyberpunk et aiment à s'engager dans des prestations d'acteurs. Ils prennent connaissance des dernières nouveautés et produits dérivés associés à des sous-cultures telles que la japanimation, les produits rôlistes, les vêtements, les musiques, films et livres de science-fiction ou de fantasy. Il y a également de nombreux magazines ainsi que des webzines, des sites web et des publications sur les JdR et des films fondés sur les mondes des JdR.

Quelques exemples : *Kindred : the Embraced* ⁽¹⁾, *Underworld*, les dessins animés et le film *Donjons et Dragons*, beaucoup de dessins animés de japanimation etc. mais aussi des JdR tirés de romans ou de films existants comme *Buffy*, *Star Trek*, *Entretien avec un vampire*, *La Guerre des étoiles*, *Le Seigneur des anneaux* et d'autres. De nombreux romans, romans graphiques, bandes dessinées indépendantes ou publiées régulièrement, films d'animation, dessins animés ; tous fondés sur des mondes de JdR, et qui parodient la sous-culture sous de nombreux angles et sont parfois publiés dans divers magazines et sites web. Je débattrai dans la suite de cet article de la formation et de l'origine des diverses sous-cultures rôlistes et de leurs relations à la panique morale des années 80 à l'encontre des JdR.



Les interprétations théoriques des JdR dans la culture juvénile

Ce qui était particulièrement nouveau dans les JdR, et qui a certainement contribué à leur popularité lors de leur émergence à la fin des années 70, était leur potentiel d'évasion.

Les JdR, dans ce qu'ils ont de plus captivant, nécessitent une structure à plusieurs couches d'interactions sociales intimes et un mécanisme pour explorer des idéaux, valeurs, symboles et formes culturelles partagées (en particulier ceux qui sont tirés de la littérature). Ils ont besoin d'un format unique qui ne peut être facilement reproduit dans d'autres jeux ou activités sociales. Les JdR créent un mécanisme flexible pour explorer des mondes virtuels, des identités, des structures sociales, des symboles et normes culturelles à l'intérieur d'un environnement social détaché et séparé de la vie quotidienne.

Ce potentiel pour la réflexivité, la formation de l'identité, des réseaux serrés d'interactions sociales et l'évasion fut certainement un ingrédient fondamental dans la popularité des JdR et dans celle de leurs équivalents plus tardifs en jeu vidéo, les donjons multijoueurs et le JdR en ligne.

Selon une recherche de Sherry Turkle, les JdR ont davantage de potentiel pour l'évasion que de nombreux autres passe-temps, car non seulement ils autorisent les participants à interagir avec leur environnement mais ils leur donnent un espace où ils peuvent créer leur propre identité socioculturelle. En JdR, le rôle que le joueur adopte est un outil conçu pour séparer davantage encore le contexte du jeu de la réalité. Le joueur ne joue pas tant un rôle qu'il ne joue une *persona* ⁽²⁾. En utilisant des personnages étranges et fantastiques, les joueurs peuvent créer une distance psychologique suffisante pour croire qu'ils ont transcendé les traits contraignants de leur propre identité sociale et culturelle. Un personnage a un nom, des attributs physiques et une personnalité distincte de celle du joueur mais que le joueur adopte pour la partie. Cela autorise à la fois à s'échapper des barrières sociales et culturelles perçues et vécues dans la vie quotidienne tout en servant de métaphore pour explorer ces questions dans un contexte virtuel.

Le rôle des JdR dans la culture juvénile peut être considéré comme un exemple du moratoire psychosocial du psychanalyste Erik Erikson dans lequel les conséquences des actions sur la formation identitaire sont “mises de côté”. Les gens ont ainsi une opportunité d’expérimenter une variété de situations sans se soucier du résultat de ces actions et expérimenter des formes alternatives d’identité. Cela permet à l’individu de développer un noyau identitaire propre en connaissance de cause et un jeu de valeurs sociales qui, selon Erikson, est une étape importante du développement psychologique d’un adolescent [III].

Contrairement aux donjons multijoueurs et aux jeux en ligne, les JdR nécessitent une très grande proximité géographique dans les interactions sociales de face-à-face. On y joue habituellement dans un endroit isolé, l’exemple typique est une pièce dans une résidence privée, une école, une université ou une MJC, séparée du monde extérieur par tout un attirail propre à la sous-culture rôliste et qui implique un grand ensemble de jargon et de symboles qui n’ont de sens que pour ceux qui font partie du groupe. Il y a ici un parallèle étroit avec les concepts de Victor Turner du *liminaire* et du *communautaire* (3) [IV].

Les joueurs travaillent activement à créer des espaces liminaires marqués dans lesquels ils peuvent se défaire de leur identité sociale et culturelle conventionnelle et adopter des symboles et images jugés contraires à la construction culturelle conventionnelle du soi, mais qui forment leur propre et unique contre-structure en opposition à l’ordre social et culturel conventionnel.

35 % des hommes et 20 % des femmes choisissent de jouer des personnages d’un autre sexe et 60 % préfèrent jouer des personnages qui ne sont pas humains. Ces valeurs élevées accréditent la nature contre-structurelle des jeux de rôles [V].

De façon similaire, l’expérience rôliste vit et meurt avec l’interaction sociale de ses participants. Elle dépend de la création d’un espace liminaire protégé dans lequel le monde social peut être considéré de manière réfléchie et dans lequel un sentiment communautaire peut être créé comme composant essentiel du succès du JdR. Ce sentiment communautaire est vécu à la fois comme un sentiment intensifié de proximité, d’égalité, de joie et de communauté à l’intérieur du groupe mais aussi comme un brouillage de la frontière entre monde réel et imaginaire au travers d’une atmosphère, d’une symbolique contre-structurelle et d’une profondeur de jeu. Comme le commentait un rôliste :

“Avez-vous jamais joué à une partie où le monde réel s’est complètement fondu à l’arrière-plan et les sentiments et les actions de vous et de votre personnage se confondent ? Si ça vous est arrivé, vous l’avez sûrement ressentie comme l’une des meilleures parties que vous ayez jamais jouées, que le jeu de rôle est à son apogée quand la frontière entre la réalité et l’imaginaire s’estompe.” [VI]

C’est cette expérience de l’évasion, de la communauté et du moratoire psychosocial dans lequel les questions d’identité et les formes culturelles peuvent être librement explorées, qui forme le cœur du JdR et de la sous-culture rôliste. C’est aussi la source de nombreuses attaques contre les rôlistes et les JdR, se fondant sur le principe qu’ils brouillent les limites entre la réalité et l’imaginaire, ce qui conduit les gens à participer à des activités immorales ou anti-sociales ou – dans le cas des attaques des fondamentalistes chrétiens – au paganisme, au satanisme et donc à les éloigner de l’Église.

Paniques morales

Avant d’étudier les caractéristiques de la panique morale anti-JdR des années 80 et 90, j’aimerais faire quelques commentaires à propos de la théorie autour des paniques morales. L’expression “panique morale” fut utilisée pour la première fois par le sociologue Stanley Cohen dans sa recherche sur les réactions des médias, du gouvernement et du public aux mouvements des *Mods* [nom donné aux groupes de jeunes britanniques qui s’opposaient au rock (NdT)] et des rockers durant les années 60. Dans son ouvrage *Folks Devils and Moral Panics*, il a étudié le phénomène que fut la perception du mouvement des *Mods* et des rockers comme une menace à l’ordre social et culturel, et son impact sur les médias, la politique gouvernementale, le maintien de l’ordre et l’opinion publique. En interprétant ces données il a conçu un modèle théorique pour décrire les origines et les effets de ces “paniques morales” [VII]. Sa définition d’une panique morale est celle-ci :

- Une circonstance, épisode, personne ou groupe de personnes, apparaît défini comme une menace aux valeurs et aux intérêts de la société
- Son principe est présenté d’une façon stylisée et stéréotypée par les médias de masse ;
- Les éditorialistes se ruent sur les barricades morales ainsi que les prêtres, les politiciens et les gens de droite ;
- Des experts socialement accrédités prononcent des diagnostics et prescrivent des solutions ;
- On fait évoluer ou (plus souvent) on recourt à des façons de faire avec ;
- Cette circonstance disparaît, se noie ou se détériore et devient plus visible. [VIII]

Dans la perspective de Cohen, une panique morale est un processus par lequel un secteur de la société reçoit une identité collective stéréotypée imposée depuis l’extérieur de son groupe.

Cette identité se caractérise par des définitions généralisées, des témoignages exagérés et se définit en relation à la perception d’une menace contre l’ordre moral et social. Une panique morale est fondamentalement un glissement discursif et une crise symbolique concernant ce qui est perçu comme déviant par l’individu moyen [IX].

Il est inhabituel qu'une panique morale soit un phénomène complètement nouveau. La cible d'une panique morale est typiquement un groupe ou phénomène existant depuis de nombreuses années mais qui a été récemment porté à l'attention des grands médias et du grand public au travers d'un événement marquant ou d'une question exigeant l'attention des médias. En ce sens, la déviance et la menace associées à la cible de la panique morale sont créées par les grands médias et le mode culturel dominant.

Cela n'implique pas, bien sûr, que les gens sont contraints à un comportement déviant mais plutôt que les actions, les symboles et l'identité socioculturelle associés à ceux qui sont ciblés sont étiquetés comme déviants et le deviennent uniquement au travers de ce processus d'étiquetage, étant donné que le groupe existait avant cette catégorisation [X]. En conséquence, Cohen décrit le développement d'une panique morale en terme de *création d'épouvantails populaires* auxquels une large gamme de caractéristiques peut être appliquée et qui tire sa force autant de ses évocations symboliques que du danger ou de la menace effectivement constitué(e) par ceux qui sont étiquetés comme déviants [XI].

La panique morale contre les JdR

La panique morale aux États-Unis (et dans une moindre mesure, en Australie et en France), dirigée contre les JdR et particulièrement *Donjons et Dragons*, tire son origine de la réponse médiatique aux suicides d'un étudiant de 16 ans, James Dallas Egbert en août 1980 et d'un lycéen du même âge, Irving Pulling II en juin 1982. En dépit d'une large gamme de facteurs sociaux et psychologiques comme la dépendance à la drogue, des dépressions chroniques, des conflits avec leurs parents à propos de l'orientation sexuelle, des humiliations publiques à l'école et même des doutes quant à leur pratique réelle et régulière des JdR, l'interprétation médiatique des événements fut que cet "étrange jeu *D&D*" était un facteur crucial dans leurs suicides [XII].

Qui plus est, Patricia Pulling, la mère de Bink Pulling, tenta de poursuivre TSR, le fabricant de *Donjons et Dragons*, pour la mort de son fils. Le cas fut rejeté par la justice en 1984 [XIII]. Elle s'associa alors avec un psychiatre de l'Illinois, Thomas Radecki, directeur de la Coalition nationale contre la violence à la télévision (*NCTV*), pour former une nouvelle organisation très proche de nombreux organismes fondamentalistes chrétiens et du parti Républicain, et nommée *BADD*.

Pulling relia sa croyance en des influences sataniques inhérentes aux JdR à trois autres éléments perçus comme des menaces à l'ordre social : le *heavy metal*, le renouveau du paganisme et la peur envers les rituels sataniques et leurs outrages. La perception d'une alliance entre ces trois menaces disparates devint la pierre de touche de la panique morale à l'encontre des JdR. En Australie, *BADD* a principalement opéré et diffusé au travers de la Fédération australienne pour la décence (maintenant la Fédération australienne pour la famille), et ce à partir de 1986, sous la direction du révérend Fred Nile.

Voici la description de Pulling de *Donjons et Dragons* :

"Un jeu de rôle fantastique qui utilise la démonologie, la sorcellerie, le vaudou, le meurtre, le viol, le blasphème, le suicide, l'assassinat, l'aliénation mentale, la perversion sexuelle, l'homosexualité, la prostitution, des rituels de type satanique, les jeux d'argent, la barbarie, le cannibalisme, le sadisme, la profanation, l'invocation de démons, la nécromancie, la divination et d'autres enseignements.

Il y a eu un grand nombre de morts à travers tout le pays où des jeux comme Donjons et Dragons ont été soit le facteur décisif dans des meurtres ou suicides adolescents, soit ont joué un rôle majeur dans le comportement violent à l'origine de telles tragédies. Étant donné que le JdR est typiquement utilisé pour modifier le comportement, il est devenu apparent au niveau national (avec l'augmentation des taux de suicide et d'homicide parmi les adolescents) qu'il est grandement nécessaire d'enquêter sur chaque aspect de l'environnement des jeunes, y compris leurs loisirs, afin de déterminer dans quelle mesure ils peuvent être responsables de leurs actions violentes."

Patricia Pulling sur Donjons et Dragons, The Devil's Web. p. 179

Dans sa campagne contre *Donjons et Dragons* et les JdR en général, Pulling a utilisé une variété de tactiques, qu'elle a suivies avec force énergie et investissement personnel, de concert avec Thomas Radecki. Ces tactiques sont :

1. De nombreuses pétitions adressées à des organismes gouvernementaux et des hommes politiques

La Commission fédérale du commerce, la Commission sur la sécurité des produits de consommation et les membres du Congrès reçurent de telles pétitions demandant que les JdR soient vendus avec des avertissements concernant le suicide ou que leur vente soit carrément interdite.

2. Une liste rassemblant les victimes du JdR

Elle était tirée d'articles de journaux et de témoignages de suicides ou de crimes déclarés comme étant liés aux JdR. Elle fut désignée comme "La liste des trophées Pulling" par les médias de masse comme par les rôlistes.

3. Des apparitions dans des talk shows et des émissions d'actualité

Par exemple, le *Gil Gross Show*, *Geraldo*, *Sally Jesse Raphael*, *Donahue*, *Sixty Minutes*, parmi d'autres, ont décrié

Donjons et Dragons comme étant une menace satanique pour les enfants et une cause majeure de suicide et de criminalité juvénile.

4. Des conférences sur les crimes sectaires et la violence juvénile

De nombreuses conférences sur les JdR, les présentant comme étant reliés à des crimes sectaires, au suicide, aux outrages des rituels sataniques et à la violence juvénile, lors de séminaires policiers sur le crime et l'occulte.

L'élément fondamental de cette approche était le lien entre le JdR et la croyance largement partagée qu'il y avait de nombreux cultes sataniques à l'œuvre en Amérique et en Occident, qui essayaient d'inciter la jeunesse à commettre des actes immoraux comme des sacrifices et des viols rituels par le biais du heavy metal, du JdR, d'éducateurs, de centres de protection pour enfants et de la télévision. Ce qui suit est un extrait du séminaire sur le "crime sectaire" présenté par le détective Gary Sworin à Richmond en Virginie.

"Nous avons Donjons et Dragons et tous ces autres démons... et tous ces jeux qui sont sortis. Et heureusement, dans notre secteur, nous n'avons rien concernant les répercussions de ces types de jeu... Cela en est au point que, dans le jeu lui-même, vous vous décrivez vous-même, vous prenez les caractéristiques d'une autre personne et ce que vous êtes censé faire à ce moment c'est faire semblant que vous êtes cette personne et vous êtes censé voler, piller ; vous êtes censé tuer – tout ce que vous pouvez faire pour devenir puissant dans le jeu."

Cité par Robert Hicks, In Pursuit of Satan, p. 286

5. Lobby et pétition des figures d'autorité

Mettre la pression – au travers de lobbies comme les organisations religieuses – sur les écoles, les médias, le gouvernement et la police, en affirmant que les JdR étaient une menace radicale pour la tradition morale de l'Amérique, encourageaient la violence juvénile et contribuaient au renouveau du paganisme et du satanisme.

6. Témoignage "d'expert" dans des procès à grande échelle

Pulling offrit son témoignage d'expert sur les JdR dans divers procès à grande échelle où le défendeur souhaitait appliquer "la défense D&D" ⁽⁴⁾ pour des activités criminelles comme lors du procès Darren Molitor ^[XV] et dans des procès au civil contre le secteur du JdR.

7. Saturation des lieux publics avec tout un attirail anti-JdR

Saturation des écoles, églises et lieux publics avec tout l'attirail anti-rôliste comme l'infamante bande dessinée *Dark Dungeons* par Jack L. Chick ^[XVI].

Au-delà des affirmations concernant l'influence satanique, la principale menace perçue dans les JdR était la perception d'une rupture entre la réalité et l'imaginaire. Dans les représentations du JdR dans les médias de masse, les rôlistes étaient vus comme devenant si impliqués dans leurs jeux imaginaires que leur conception du soi et de la réalité commençait à se dissoudre pour être remplacée par le monde virtuel fantastique du JdR.

Au lieu d'un moratoire liminaire sur les conséquences ou d'un exemple du carnaval de Bakhtin ⁽⁵⁾, les rôlistes étaient perçus comme brisant les limites entre l'espace public et l'espace liminaire, permettant ainsi à leur jeu d'avoir des conséquences sur "le monde réel". Le souci concernait aussi ce que les jeunes apprenaient durant leurs parties. Dans le monde réel, le comportement criminel ou immoral a des conséquences, mais dans un jeu sans ces conséquences, aucune raison n'était perçue qui puisse pousser les rôlistes à agir moralement. Derrière cet argument se trouve une crainte profonde que l'imagination débridée des jeunes ait un impact sur des situations réelles.

Dans le JdR, les rôlistes peuvent participer à n'importe quelle activité virtuelle souhaitée, avec des conséquences tout aussi virtuelles. Cela se reflète dans les conseils de Patricia Pulling à la police :

"Il apparaît qu'un grand nombre de jeunes ont des difficultés à séparer la réalité de l'imaginaire. En d'autres termes, leur pratique du JdR a modifié leur comportement dans une telle mesure qu'ils réagissent dans des situations de la vie réelle de la même façon qu'ils réagiraient en situation de jeu. Cela n'est pas toujours évident ou apparent pour le suspect. Le changement de personnalité est si subtil que dans certains cas, le rôliste est inconscient de quelque changement de comportement ou de personnalité que ce soit."

Patricia Pulling, Interviewing Techniques for Adolescents. BADD Inc. Septembre 1988. p. 3.

Derrière les attaques contre les JdR réside la croyance qu'un certain état d'esprit est nécessaire pour accomplir des actes criminels, immoraux ou autodestructeurs, et que les conséquences négatives de ces actes sont le principal frein à leur exécution. Dans la panique morale anti-JdR, on croyait que l'absence de conséquences réelles pour les actes virtuels

permettrait aux rôlistes d'expérimenter des activités occultes ou criminelles et faire ainsi montre de tendances qui seraient réprimées dans le monde réel. Il est donc dans l'intérêt de la société de réprimer ces comportements perçus comme déviants, qu'ils soient virtuels ou non.

Concrètement, il apparaissait que les JdR étaient perçus comme ayant une plus grande influence sur la mentalité d'un adolescent que les attaches des valeurs morales, culturelles et sociales. [\[XVI\]](#)

Comme dans le modèle de Cohen sur les paniques morales, deux facteurs clés sont apparus dans les campagnes anti-JdR.

Premièrement, les personnes bien pensantes se sont ruées sur les barricades protégeant l'ordre social et moral [\[XVII\]](#). Proverseurs, policiers, politiciens conservateurs et églises, tous se sont prononcés contre le JdR. Leur position élevée dans la société donna du poids à leurs allégations, influant l'opinion du public.

Deuxièmement, les articles et les conférences omirent d'indiquer où il était possible de trouver des sources de référence ou des activités païennes, sataniques ou gauchistes. Il n'y avait aucune description du processus par lequel on était arrivé à ces conclusions reliant le JdR à ces éléments perçus comme menaçant pour l'ordre social. Qui plus est, l'existence des JdR fut analysée comme une menace envers le bien-être des enfants. Avec une telle sommation étalée devant les commissions scolaires et les notables, il n'y avait guère de choix possible sous peine d'apparaître comme se désintéressant du bien-être émotionnel et physique des enfants.

Cette approche de la campagne anti-JdR est bien illustrée dans le profilage que *BADD* a distribué aux commissariats, concernant les adolescents, le satanisme et l'occulte, conçu pour l'interrogation de suspects de crimes juvéniles liés avec l'occultisme. Il est aussi significatif que la menace était construite dans des termes extrêmement vagues qui pouvaient être appliqués à quasiment chaque aspect de la culture juvénile ou d'un secteur de la société, à travers un processus de prophéties autoréalisatrices, comme illustré ici dans le guide de Pulling concernant la manière d'identifier l'influence du satanisme adolescent par la police, le clergé et les éducateurs. Le *Rapport Pulling* de Michael Stackpole est particulièrement précis dans son analyse de la logique circulaire, de la double herméneutique [l'interprétation orientée (NdT)], des généralisations manifestes et des prophéties autoréalisatrices impliquées dans l'approche de Pulling concernant l'identification des influences sataniques sur les jeunes gens [\[XVIII\]](#).

Le Qui Quoi Quand Où et Comment du satanisme adolescent

QUI ?

1. Des adolescents de tous milieux sociaux
2. Issus de familles de milieu moyen à aisé
3. Intelligents
4. Ayant des résultats scolaires au-dessus ou en dessous de la moyenne
5. Créatifs ou curieux
6. Certains sont rebelles
7. Certains ont une faible estime personnelle et sont des solitaires
8. Certains enfants ont été victimes de violence physique ou sexuelle

QUAND ?

- La tranche d'âge la plus vulnérable semble se situer entre 11 et 17 ans

OÙ ?

1. Dans des lieux publics comme des concerts de rock, des clubs de jeu dans des associations ou à l'école
2. Dans des soirées privées chez un ami

COMMENT ?

1. Par la musique *Black Heavy Metal*
2. Par des jeux de rôles fantastiques comme *Donjons et Dragons*®
3. Par une obsession pour des films ou vidéos qui abordent des thèmes occultes
4. En collectionnant et lisant ou recherchant des livres d'occultisme
5. En étant enrôlé dans des "cultes sataniques"
6. Certains sont nés dans des familles qui pratiquent "des rituels sataniques"

DEUX PRINCIPES DE BASE S'APPLIQUENT ICI : la "loi d'attraction" et la "loi d'invitation".

À QUOI S'attendre ?

1. Obsession pour les loisirs occultes
2. Désordres comportementaux, de toutes gravités
3. Crimes ou délits, tels que :
 - o A. Fugue
 - o B. Profanation de sépultures (tels que vols d'ossements)
 - o C. Cambriolages pour voler des objets religieux ou vols pour prouver sa loyauté au groupe
 - o D. Dégradation de lieux publics ou privés par des graffitis sataniques ou assimilés
 - o E. Menaces de mort (sur soi-même ou envers les autres, l'automutilation est très courante)
 - o F. Agressivité dirigée contre la famille, les professeurs et les figures d'autorité
 - o G. Mépris des religions établies
 - o H. Attitudes racistes
 - o I. Kidnapping ou complicité de kidnapping
 - o J. Meurtre
 - o K. Pactes de suicide collectif entre les membres du groupe

QUE pouvons-nous faire ?

1. Archiver toute information en rapport avec une implication occulte (même si elle ne paraît pas pertinente sur le moment)
2. Conserver un esprit ouvert
3. Rester objectif
4. Ne jamais supposer qu'un individu agit seul jusqu'à ce que toutes les informations relatives à l'affaire ou à l'individu aient été entièrement examinées
5. Si un individu est impliqué dans une "activité satanique", il ou elle niera fortement pour protéger d'autres membres du groupe ainsi que la "philosophie satanique" [sic]
6. Avoir une approche en équipe, travailler avec un thérapeute, un ecclésiastique et d'autres professionnels susceptibles d'aider
7. Éduquer la société pour que des tragédies potentielles puissent être évitées

Document tiré du [Rapport Pulling](#) (ptgptb) par Michael Stackpole, pp 19-21

Il est difficile d'évaluer précisément dans quelle mesure la panique morale anti-jeux de rôles a pénétré la structure sociale. À son apogée, de nombreuses écoles bannirent le JdR, des boutiques furent fermées, plusieurs petites entreprises durent mettre la clé sous la porte et de nombreux rôlistes subirent un harcèlement allant des sanctions légères et privations de libertés de la part des éducateurs, de la police, des églises et des parents à des actions plus sévères. J'examinerai l'expérience des rôlistes plus bas.

Les documents de *BADD* furent distribués aux départements de police dans toute l'Amérique et dans beaucoup d'écoles, églises et organismes gouvernementaux en Angleterre, au Canada et en Australie (il y a eu aussi une importante panique morale et anti-jeu de rôle en France mais j'ai peu d'information sur ses caractéristiques à cette heure). Des documents anti-jeux de rôles, des articles, des bandes dessinées, furent distribuées dans les églises australiennes, anglaises et canadiennes ; dans les commissariats, les centres sociaux et les écoles ; mais il n'y a pas de preuve que cette panique ait jamais été aussi bien introduite dans le système éducatif, gouvernemental ou policier des autres nations qu'elle l'a été dans le cas des États-Unis (à l'exception de la France qui sera étudiée plus avant dans une prochaine recherche).

Plusieurs films furent produits avec le soutien de *BADD* et en consultant cette association et d'autres organisations anti-jeu de rôle, notamment [Les Monstres du labyrinthe](#), [Cruel Doubt](#) ⁽⁶⁾ et *Tu honoreras ta mère*.



L'événement le plus bizarre fut peut-être le raid du Service Secret américain sur *Steve Jackson Games* d'après

l'hypothèse que le jeu de rôle *Cyberpunk* contenait des codes secrets sur le moyen de devenir un pirate informatique, et encourageait les rôlistes à la cybercriminalité. Le juge découvrit que les agents responsables avaient agi sans enquête préliminaire adéquate et que :

“dans leur hâte d’obtenir des preuves justifiant une enquête criminelle, avaient simplement conclu que Steve Jackson Games était impliqué dans des activités illégales à cause du libellé du menu sur le forum Illuminati.”

Conclusions du juge dans l’affaire *Steve Jackson Games vs Secret Service*, United States District Court, Austin Division, 1990

Cette attaque n’avait aucun lien avec des accusations de satanisme ou de mise en danger de mineurs – elle faisait suite à une divulgation, sur ce forum, d’informations soi-disant stratégiques. Là où le raid est pertinent dans la démonstration, c’est qu’il indique à quel point les agences de sécurité tendaient à soupçonner des comportements criminels et des menaces à l’ordre social, en se basant sur des preuves de plus en plus douteuses, sans enquête approfondie [XIX].

Cependant, la panique morale suivit trois phases clairement identifiables. La première fut l’affirmation que les étudiants utilisaient l’attirail occulte inclus dans les jeux de rôles pour maudire ou jeter des sorts à leurs camarades de classe, leurs parents ou professeurs. Cette affirmation fut faite par Pulling dans sa tentative de procès à *TSR* pour la mort de son fils et présentée au travers de nombreux forums anti-jeux de rôles ainsi que dans la tristement célèbre bande dessinée de Jack T. Chick *Dark Dungeon*.

La seconde phase commença dans le milieu des années 80 et prétendit que le monde fantastique et moralement douteux des jeux de rôles conduirait les étudiants au suicide, au meurtre et à la violence.

La phase finale, qui commença à la fin des années 80 et au début des années 90, fut la croyance selon laquelle les jeux de rôles pousseraient les rôlistes à devenir des satanistes ou des païens puis à s’engager dans des activités immorales et violentes [XX].

Alors que la panique morale contre les jeux de rôles était forte et que les jeux de rôles sont encore stigmatisés dans certains secteurs de la société comme étant liés au satanisme, au suicide des jeunes et à l’occulte, la campagne contre les jeux de rôles s’effondra vers le début des années 90 et perdit rapidement beaucoup de ses soutiens dans les sphères judiciaires, policières, éducatives et gouvernementales.

À l’inverse de la panique envers les *Mods*, les rockers et la musique *heavy metal*, l’effondrement de celle dirigée vers les jeux de rôles est très liée à la perte de crédibilité et de soutien financier par les organisations anti-JdR.

En particulier, avec la chute et le démantèlement de *BADD* en tant que force politique et médiatique, l’attention des médias ne fut plus continuellement attirée vers les accusations spectaculaires de comportement déviant et d’immoralité contre les rôlistes. On peut trouver plusieurs causes précises à l’origine de cette chute de crédibilité et d’efficacité de *BADD* et consorts.

1. Échec procédurier

En dépit des nombreuses affaires soutenues par *BADD*, il n’y a toujours pas d’affaire civile ou criminelle dans laquelle la méthode nommée “défense D&D” ait réussi. Cela a enlevé beaucoup d’intérêt pour son utilisation légale et a ôté à *BADD* une plate-forme essentielle pour rendre son programme public à travers les médias.

2. Manque de crédibilité académique

En dépit de nombreuses tentatives pour financer une recherche académique qui pourrait prouver une transformation psychologique, une propension aux activités criminelles, à la dépression, l’aliénation et autres tendances anti-sociales comme étant liées aux jeux de rôles, presque toutes ces études montrèrent que la différence était statistiquement insignifiante ou que les rôlistes présentaient des scores plus bas sur les indicateurs clés liés à l’aliénation, la propension à la violence, la dépression et l’impossibilité de distinguer la fiction de la réalité [XXI].

Cette impossibilité d’obtenir des résultats publiés dans des journaux crédibles fut un contrecoup majeur pour les tentatives de *BADD* de légitimer ses déclarations contre les jeux de rôles. De plus, lorsqu’une enquête fut menée sur les taux de suicides parmi les rôlistes comparés aux statistiques nationales du Canada et des États-Unis, l’*American Association of Suicidology*, le *Centre for Disease Control* et le *National Safety Council* (entre autres) découvrirent que, alors que le niveau moyen de suicide des jeunes (15-25 ans) était de 5300 par an, il n’y avait eu que 128 tentatives de suicide de rôlistes rapportées par *BADD* et les organisations affiliées entre 1979 et 1988.

Suivant le nombre estimé de rôlistes dans ces pays à cette époque, il aurait dû y avoir au moins 1060 suicides de rôlistes dans la même période. Aussi les conclusions du rapport de l’*AAS*, du *CDC* et du *NFC* furent que le suicide parmi les rôlistes était, en fait, significativement inférieur à la moyenne nationale pour la tranche d’âge des 15-25 ans [XXII].

3. Discrédit de BADD

Les références et les activités de Patricia Pulling, Thomas Radecki et de *BADD* furent elles-mêmes sous intense surveillance au début des années 90. Les plus remarquables furent les travaux du criminologiste Robert Hicks et le

maintenant réputé *Rapport Pulling*, sous l'impulsion de la *Game Manufacturers Association of America (GAMA)* pour enquêter sur les déclarations anti-JdR de Pulling.

Leurs découvertes, ainsi que d'autres, furent cinglantes pour les méthodes utilisées par Pulling et le *BADD*. On découvrit en particulier que les déclarations de suicides adolescents étaient tirées de coupures de presses, dont bon nombre ne fournissaient ni date, ni lieu, ni détails sur les événements.

Patricia Pulling fut aussi attaquée pour sa manipulation évidente de données statistiques. La plus notable était l'affirmation qu'il y avait 56 000 satanistes vivant dans la zone de Richmond, Virginie. On découvrit plus tard qu'elle était arrivée à ce chiffre en incluant toutes les activités qu'elle percevait comme relevant du New Age ou influencées par le paganisme.

Une autre déclaration ridicule fut son argument selon lequel 8 % de la population totale d'Amérique était composée de satanistes. Ce chiffre apparut par la suite avoir été déterminé en ajoutant une estimation de 4 % de jeunes et 4 % d'adultes. Enfin, en l'absence de preuves empiriques, le scepticisme vis-à-vis des dénonciations de conspirations sataniques et de crimes occultes gagna du terrain parmi les forces de l'ordre et les organismes sociaux, minant la crédibilité des déclarations de *BADD* sur les jeunes et l'occulte [XXIII].

4. La nature de plus en plus fantaisiste des accusations

En l'absence de preuves soutenant ses déclarations profanes selon lesquelles les jeux de rôles conduisaient au suicide et aux crimes violents, *BADD* et les groupes fondamentalistes chrétiens comme le [700 Club](#) ^(wiki en) qui le soutenaient, firent des déclarations de plus en plus grandiloquentes et improuvables, comme de dire que les jeux de rôles étaient une forme d'adoration sataniste ; causaient des syndromes de personnalités multiples ; impliquaient des rituels satanistes ; étaient utilisés comme couverture pour des sacrifices humains et de la pédophilie ; et que les rituels supposés magiques pratiqués virtuellement dans les jeux de rôles avaient un effet dans le monde réel [XXIV]. D'autres accusations pompeuses exprimaient une croyance en la lycanthropie et le vampirisme.

De la même façon, la fixation des publications de *BADD* sur l'exposition potentielle des jeunes au *Necronomicon* était grotesque, dans la mesure où il s'agit d'une œuvre imaginaire utilisée dans les romans de l'écrivain *pulp* de SF et d'horreur, H.P. Lovecraft. La nature extravagante de ces déclarations aliéna finalement une grande partie des médias, des organismes légaux et du grand public [XXV].

5. L'organisation et la solidarité parmi les rôlistes

Au tournant des années 1990, beaucoup de rôlistes pris pour cible au lycée ou à l'université devinrent politiquement actifs en formant un lobby pour répondre aux attaques des JdR et des rôlistes. Les rôlistes Will Flatt et Pierre Savoie créèrent en 1988 [CAR-PGA](#), le Comité pour la promotion des jeux de rôles, pour fournir un soutien légal et personnel aux rôlistes visés par la panique morale. L'organisation fit intensivement pression sur le gouvernement, le système judiciaire et les éducateurs contre les activités de *BADD*. Les rôlistes utilisèrent aussi les conventions, les forums dans les magazines comme *Dragon* et dans les groupes de JdR locaux pour coordonner leur action sur les forces de l'ordre, les écoles et les parents, ainsi que pour se lancer dans de nombreuses campagnes de courriers et d'articles, qui furent alors soumis aux journaux, magazines et programmes télévisés avec plus ou moins de succès [XXVI].

La réponse des rôlistes à la panique morale

Comment réagirent les rôlistes au fait d'être la cible de la panique morale ? Selon Kenneth Gagne dans son exposé sur les paniques morales, les sous-cultures bien organisées et orientées politiquement comme les punks et les hippies se polarisèrent lorsqu'elles furent prises pour cibles, se constituant des identités, cultures et politiques très claires. En contraste, il souligne que les pseudo-sous-cultures comme les rôlistes, les fans de *comics* dans les années 1940 et les usagers de jeux vidéo ont typiquement répondu en réduisant leur activité, en diminuant le côté anti-structurel de leurs produits culturels et en s'excusant [XXVII].

Cependant, dans ma recherche sur le terrain dans des conventions de JdR, dans les forums et les groupes de discussions et en analysant les éditoriaux, les forums, les lettres à l'éditeur dans les magazines *Donjon*, *Dragon*, *Breakout*, *Critical Miss* et *Places To Go People To Be*, ainsi que le magazine satirique *Knights of the Dinner Table* entre 1979 et 2001, j'ai trouvé un éventail de réponses des rôlistes ciblés par les autorités religieuses, éducatives, policières, parentales et gouvernementales.

Résultat global

Dans l'ensemble, le nombre d'articles, de lettres, d'éditoriaux et de forums traitant des attaques sur les rôlistes culmina entre 1988 et 1992.

Avant 1988, la première mention des attaques contre les rôlistes dans les publications rôlistes est une lettre évoquant les inquiétudes à propos des changements de comportement dans les campagnes jouées avec des personnages mauvais dans le numéro de 1985 de *Breakout* [XXVIII].

Lors des périodes les plus intenses de communication sur le sujet, presque chaque édition des magazines que j'ai consultés dédiait une partie de son espace aux débats entre les rôlistes concernant leurs expériences, les réponses au mouvement anti-JdR et les préjugés perçus dans la communauté [XXIX].

En fait, après 1992, j'ai été incapable de trouver une lettre, article ou éditorial sur ce sujet en dehors de nombreux examens rétrospectifs de l'histoire du JdR entre 1997 et 2000 ainsi qu'un article traitant du préjugé, envers les chrétiens, de la part de la communauté rôliste dans *PTGPTB* en 1999 [XXX].

Pareillement, la dernière information que je trouvais était un éditorial de *Dragon Magazine* de 1993 méditant à l'occasion de son 17^e anniversaire, sur son "baptême du feu" après avoir été attaqué par des fondamentalistes chrétiens, avec des réflexions sur la haine de la *fantasy*, de la science-fiction et de l'horreur par beaucoup de ces derniers [XXXI].

Les expériences décrites par les rôlistes allaient du harcèlement mineur par les professeurs, la police ou le clergé, à des problèmes plus importants de saisie de biens, bastonnades, perte de vie privée, expulsion de l'école pour avoir continué à jouer après qu'une interdiction a été prononcée et harcèlement ou arrestations pour de soi-disant profanations sataniques de tombes et d'églises, etc.

Les plaintes des rôlistes les plus communes étaient :

1. Le harcèlement mineur par les professeurs, les parents et la police
2. L'interdiction d'utiliser des endroits publics ou sa maison pour se rencontrer et se faire des amis, dans le cadre du jeu de rôle ou non
3. Les professeurs, le clergé et les parents qui sabotent des groupes de rôlistes en laissant traîner des documents en rapport avec le satanisme, les drogues ou la pornographie avant une partie, et prétendent "découvrir" ces documents dans la pièce où se trouvaient les étudiants
4. Les professeurs, le clergé et les parents qui encouragent tacitement des élèves plus "normaux" et physiquement plus intimidants, à la violence, au vol et aux insultes envers les rôlistes

Dans l'ensemble, la plupart de la correspondance montre un profond sentiment de frustration parmi les rôlistes quant à l'impossibilité d'être entendus face à ce qu'ils ressentaient comme un terrible amas d'ignorance et de superstition dans les médias et parmi les figures d'autorité. Plusieurs lettres et commentaires décrivent des sentiments de trahison de la part des professeurs et des parents.

Globalement, beaucoup de contributeurs avaient réalisé que les JdR étaient plus qu'un hobby, à savoir un exutoire social et créatif majeur ainsi qu'un moyen d'expression personnel important. Enfin, beaucoup d'entre eux décrivaient un sentiment de désorientation. Un grand nombre n'avait pas eu auparavant de problèmes avec les figures publiques d'autorité, avait régulièrement de bons résultats scolaires et maintenait ce qu'ils pensaient être de bonnes relations avec leurs parents.

D'un coup, ils se retrouvaient perçus comme étant une grave menace contre la société.

Ce sentiment de trahison et le fossé entre les étudiants et les professeurs, le corps clérical et les parents, est traité dans l'article de David Bromley sur la peur du culte satanique des années 80. Dans cet article, il démontre que la peur du culte satanique, y compris ses manifestations dans la panique morale anti-jeux de rôles est une "idéologie contre-subversive".

Dans celle-ci, des tensions contractuelles et conventionnelles – comme celles entre les parents, enfants, centre d'aide à l'enfance, école et sous-cultures jeunes – ont été exacerbées par l'empiètement de la sphère commerciale dans le domaine des relations familiales.

L'idéologie derrière "la progression du satanisme" et des "menaces envers les enfants" est une construction métaphorique d'un sentiment de danger largement ressenti par les familles occidentales dans le sillage d'une grande transformation socio-économique [XXXII]. En ce sens les rôlistes, en tant que jeunes, sont profondément affectés par ce basculement culturel et idéologique, vécu comme un changement déconcertant dans les relations familiales, l'impression d'être déchiré entre des rôles concurrents en tant qu'étudiants, amis et enfants (ce qui rend le rôle des JdR en tant que moratoires psychosociaux encore plus important) et de devenir la cible de projections psychosociales basées sur un spectacle social (dont ils ne sont conscients qu'accessoirement), dans leurs rôles sociaux attribués, en tant qu'étudiants, "jeunes" et descendance.

Quelques réponses typiques des rôlistes qui se sentirent ciblés par la panique morale, piochées dans des forums internet et du courrier des lecteurs à des magazines comme *Breakout*, *Dragon*, *Places to Go*, *People to Be*, *Critical Miss*, et *Dungeon* :

- Sur le forum [Kenzerco](#)

“Cela devint si terrible qu’à chaque fois que j’avais envie de porter une chemise noire à l’école, une légion de conseillers, de professeurs, de prêtres et d’officiers de police me tombaient dessus comme une horde de sauterelles, cherchant des signes de comportement suicidaire ou violent. C’était chiant. Heureusement je travaillais avec quelques-uns des flics du coin, avec qui je m’entendais bien, qui venaient me parler et me sortaient des pattes des professeurs.”

- Sur le forum [RPGnet](#)

“Ma sœur essaya de monter le premier club de jeu de rôle dans l’école. L’annonce était mise sur le tableau d’annonces une semaine avant la réunion. Elle est restée là deux jours avant que suffisamment de parents appellent l’école pour que le club soit interdit. Bien sûr nous avions tous entendu l’annonce, et sommes venus quand même, même si c’était censé être interdit. Nous avons décidé d’utiliser la bibliothèque du coin et avons obtenu leur permission. Nous avons pu nous réunir deux fois, avant que la bibliothèque ne nous demande de partir.”

“Récemment, un de mes amis du lycée s’est intégré à un groupe de jeux de rôles. Son professeur vit qu’il avait des amis, car il était un peu un solitaire et s’inquiéta de ce que ses amis avaient été vus près de la boutique de jeu du coin. Le professeur parla au conseiller de l’école et le pasteur baptiste du coin avait également entendu dire que ses nouveaux amis jouaient à ces jeux démoniaques, alors le conseiller appela ses parents pour leur dire que leur fils traînait avec une secte d’adorateurs de Satan. Eh bien, être interdit de sortie était le cadet de ses soucis après ça. Je ne sais pas si sa relation avec ses parents sera jamais la même.

Mes parents furent plus compréhensifs, ce dont je leur suis reconnaissant. Quand j’ai rejoint un groupe de jeu de rôle, dans le voisinage, ma mère m’a demandé “Est-ce que tu as l’intention de te tuer ?”. J’ai répondu “Non” et n’ai pas eu de problèmes surtout qu’elle a assisté à un tas de nos sessions et a vu que nous ne sommes pas des satanistes mais juste une bande de gamins qui s’amuse.”

Cardwell, Paul, *The Attacks on Role-Playing Games, The Skeptical Inquirer, hiver 1994, pp. 161-162*

“Notre lycée laissait les étudiants qui arrivent tôt aller à la cantine pour échapper au mauvais temps en attendant que les cours commencent. Quatre gosses ont joué à Donjons et Dragons en attendant et résultat ils se sont fait insulter; pousser contre le mur et dénoncer devant l’école comme étant satanistes par un professeur. Deux des enfants étaient des membres actifs de l’église protestante du quartier, un était catholique non pratiquant et le quatrième était un gamin assez étrange qui faisait partie du groupe local de Pentecôtistes...”

Un problème pour l’école fut que le père d’un des enfants était un officier de police. Il enquêta sur l’affaire et cela confirma leur version de l’histoire. Le professeur fit des excuses totalement hypocrites et le principal annonça que cela ne se reproduirait plus. Cependant le JdR est désormais banni de l’école et le professeur est censé recevoir une augmentation pour mérite à la fin de l’année. Nous avons trouvé ça plus pathétique et drôle que traumatisant. Nous avons pris l’habitude de faire des gestes et des doigts d’honneur dans son dos pendant quelques mois après cela. Il prétendait que les élèves essayaient de lui jeter des sorts et sortait de ses gonds s’il nous prenait à le faire.”

Courrier des lecteurs, Dragon Magazine, août 1990, p. 36

“Le 22 janvier 1990 on m’a demandé de faire une apparition en tant que membre du public pour un enregistrement de The Shirley Show [talk-show du type Oprah diffusé au Canada (NdT)] dans la mesure où j’étais le fondateur du club de jeu de rôle local, mais le chercheur présent avait d’étranges notions sur les JdR, puisque le sujet de l’émission était à propos de la menace sataniste. Le chercheur Jeanette Diehl voulait présenter les JdR comme une des huit facettes du satanisme moderne. Quand je lui parlais, elle fut de plus en plus perplexe : “Comment ça, vous ne portez pas de costumes et ne faites pas de rituels magiques ?”

Je fus cependant contacté seulement trois jours avant l’enregistrement. Deux invités se préparaient pour l’émission depuis deux mois, Thomas Radecki et Patricia Pulling. Ces deux-là sont deux croisés anti-JdR des États-Unis mais leur argumentation est pleine de failles. J’étais un des rares rôlistes ayant fait des recherches en profondeur sur leurs assertions, mais alors même que j’avais quantité de preuves contraires pendant l’émission, elles furent ignorées comme si je n’étais pas là ou huées par les deux ricains en croisade.

Les deux invités ont émis d’incroyables âneries sur les JdR, et il n’y avait pas vraiment de possibilité de les discréditer pendant l’émission. Pulling prétendait que les JdR sont fondés sur l’occulte, qu’ils sont des manipulations psychologiques et des techniques de lavage de cerveau et que les livres contenaient des rituels d’adoration de dieux païens et de démons. Le réalisateur répondit en direct à mes réclamations en disant qu’il voulait s’éloigner des talk-shows à l’américaine. Je répondis “Alors pourquoi importez-vous des cinglés américains ?”.

Roger Moore, Dragon Magazine N° 182, juin 1992. pp. 6-7

Les réponses des rôlistes, dans les forums, les courriers et des entretiens montrent plusieurs schémas de réponses au fait d’être la cible d’une panique morale.

Autocensure et excuses

Elle prenait typiquement la forme de nombreux débats qui tournaient autour de la question de savoir si les personnages maléfiques devaient ou non être autorisés dans la partie et de nombreuses demandes pour que les rôlistes évitent de faire quoi que ce soit qui pourrait être interprété comme satanique ou anti-social (7).

Critique rationaliste et laïque

Cette approche commença réellement dans le forum du magazine *Dragon* n° 160 de juin-août 1990 avec la formation de *CAR-PGA*. Les éditions précédentes, notamment les numéros 151 (octobre 89), 152 (décembre 89) et 158 (juin 90) contenaient des lettres et des articles de rôlistes percevant des failles majeures dans les arguments anti-jeux de rôles et décrivant le manque de réseaux de soutien et de moyens pour exprimer leurs opinions.

Cette approche prit habituellement la forme soit d'une défense de la liberté d'expression, soit d'une campagne contre ce qui était perçu comme le sectarisme, la superstition et l'irrationalité des fondamentalistes chrétiens qui soutenaient les campagnes anti-JdR. Des enquêtes débutèrent dans *Dragon Magazine* sur les textes et le passé antisémite, anti-catholique et raciste de figures clés des anti-JdR tel Jack T. Chick [XXXIII].

Les références académiques de Thomas Radecki et Patricia Pulling furent discréditées. De nombreuses relations furent établies avec des universitaires et des agences gouvernementales qui étudiaient le suicide des jeunes, et on rassembla des publications universitaires sur le jeu de rôle avant de les rendre accessibles aux rôlistes qui désiraient enquêter et/ou discréditer les déclarations anti-JdR [XXXIV].

Des campagnes de lobbying furent coordonnées par téléphone, lettres, forums publics, l'Internet naissant et par le bouche à oreille, pour informer les médias, les forces de l'ordre, les éducateurs et les autorités locales sur les JdR. Des réseaux furent créés et de nombreux articles furent écrits pour la *Skeptics society*, les forces de l'ordre et les criminologistes sceptiques, tels que Robert Hicks, démontant et révélant que les déclarations anti-jeux de rôles se fondaient sur des croyances surnaturelles. Le plus grand succès fut peut être obtenu par le *Rapport Pulling* de Michael Stackpole qui fut largement distribué et porta un coup sévère à la crédibilité de *BADD*, de Patricia Pulling et de Thomas Radecki [XXXV].

Satire et jeu de pouvoir

J'ai emprunté le terme "jeu de pouvoir", introduit par le livre éponyme de Richard Neville [*Satire and Play Power*, ouvrage non traduit au moment de la traduction de cet article (NdT)] pour décrire la méthode qui consiste à saper les figures d'autorités et à construire des barrières morales, en s'armant de l'absurde, du non-sens et du bizarre dans un esprit de jeu et d'humour [XXXVI]. Cette approche servit à la fois à discréditer les organisations anti-JdR, en attirant l'attention sur l'absurdité de leurs allégations, et pour les rôlistes, d'exutoire à leur colère contre les églises, les écoles, l'autorité parentale et les médias de masse.

Un exemple en est la large diffusion de l'essai satirique *Les Échecs – Le Pêché Subtil : les chrétiens peuvent-ils jouer aux échecs ?* d'après les textes anti-JdR *Les chrétiens peuvent-ils jouer à Dungeons and Dragons ?* [XXXVII].

Un autre exemple est la réponse à la bande dessinée de Jack T. Chick *Dark Dungeon* et ses nombreuses satires produites par des rôlistes. Beaucoup de rôlistes des années 80 et 90 disent en avoir distribué dans les conventions – que les organismes anti-JdR avaient secrètement saturées de propagande anti-JdR – avec le texte en moins, afin d'encourager les rôlistes à y mettre leur propre texte subversif. La plus fameuse d'entre elles est peut-être *Jesus Kills (Jésus Tue)* dans laquelle le groupe de rôlistes est transformé en groupe d'étude biblique (où l'écran du MJ sert à ce que les membres ne puissent pas lire la Bible par eux-mêmes) ; les associations satanistes et païennes faites avec les JdR sont changées en affiliations chrétiennes, et un membre se suicide après avoir été exclu du groupe suite à une rencontre homosexuelle à l'université [XXXVIII]. D'autres exemples incluent de nombreux dessins dans *Dork Tower* et *Les Chevaliers de la Table de Salon* qui parodient les tracts anti-JdR.

Un autre exemple est le dépôt du nom de domaine *BADD*, en l'appelant *Bothered About Disposable Dragons (Géné par les dragons jetables)*, un site parodiant les campagnes "sauvez les baleines" et parlant de l'utilisation des dragons dans les JdR [XXXIX].

The Final Church (L'Église finale), un jeu parodiant le fondamentalisme chrétien, où les rôlistes incarnent des fondamentalistes pourchassant les rôlistes, les païens et les fans de *heavy metal*, est un autre exemple de ce genre d'approche.

Une autre tactique était un procédé appelé "appâter l'église" où les rôlistes provoquent les fondamentalistes afin que ceux-ci se répandent bruyamment dans les médias et dans les réunions publiques, puis les humilient en révélant qu'il s'agissait d'une supercherie ou en laissant des slogans ou des satires-types aux lieux de réunions ou d'activités supposées sataniques. Un exemple de cette approche se trouve dans l'extrait d'un article de *Critical Miss*, un magazine électronique, sur le *modus operandi* pour provoquer une réponse publique de fondamentalistes chrétiens.

Ce qui suit est un exemple d'appâtage d'église extrait du magazine *Critical Miss* :

Amorcer une panique

“Ceci est quelque chose que vous pouvez vraiment faire sans faire appel à ces païens si utiles. Prenez simplement un florilège de JdR pouvant être mal interprété, que ce soit par leurs thèmes New Age ou parce qu'ils satirisent la violence, et envoyez-les (dans un colis anonyme) à divers “chiens de garde” moraux autoproclamés...”

Ce qu'il faut faire ici, c'est prétendre que vous faites partie d'un club de jeux de rôles et demander à une église si vous pouvez utiliser ses locaux pour vous réunir. Faites-vous refuser votre demande, plaignez-vous bruyamment dans la presse locale (vous pouvez ensuite utiliser les coupures de journaux pour votre performance télévisée).

Il y a un point important à noter ici : choisissez la bonne église.

Il n'y a aucun intérêt de choisir l'église normale de Monsieur Tout Le Monde. Tout ce qui se passera c'est que le prêtre dira quelque chose de complètement inutile comme “Bien sûr que vous pouvez utiliser notre église... Les jeux de rôles sont un excellent passe-temps qui développe les capacités littéraires et mathématiques des jeunes gens”. Vous avez besoin d'une de ces églises plus modernes, effrayantes, fondamentalistes.

Pour anecdote, mes parents, qui sont chrétiens, ont commencé à recevoir une lettre d'information envoyée par une librairie chrétienne locale (ils ne l'avaient pas demandée, ces gens ont juste commencé à leur envoyer). Un des numéros de cette lettre d'information comportait une section “Prières”. On pouvait y lire quelque chose du genre :

“Nous prions pour John et Anne Sutherland dont la fille Kirsty souffre de leucémie. Nous prions pour Jenny Richardson qui vient de perdre son époux Keith. Nous prions pour que le peuple d'Israël comprenne la stupidité qu'est de parler de paix avec les Palestiniens.”

C'est le genre d'église que vous voulez.”

Jonny Nexus, [Le plan d'action de Jonny](#) (ptgptb), Critical Miss n° 8, été 2002

Rôlistes et créateurs chrétiens de jeux

Les rôlistes membres des églises chrétiennes ou venant d'un milieu chrétien ont forcément décrit les plus hauts niveaux de harcèlement de la part de parents, professeurs, amis, et du clergé. De plus, un grand nombre d'éminents créateurs de JdR et d'écrivains de romans fondés sur les JdR affirment ouvertement leur identité chrétienne.

Les plus connus parmi ceux-ci sont Tracy Hickman – le créateur et écrivain de la série *Lancedragon*, best-seller du *Times* – et l'ex-pasteur James Wyatt. Ces deux auteurs et créateurs de matériel de JdR prirent une envergure importante comme animateurs des réseaux de défense du JdR et de soutien des rôlistes chrétiens. Bien que Hickman soit bien plus politiquement conservateur que le démocrate libéral Wyatt, les deux soutiennent que la fantasy a longtemps été le véhicule de représentations métaphoriques de problèmes sociaux et moraux, à la fois bibliquement et dans l'œuvre d'auteurs chrétiens tels que Tolkien ou C.S. Lewis.

Ils font valoir en particulier que la nature métaphorique de la fantasy, de la SF et des romans d'horreur gothique fait surgir des questions de bien et de mal, de compassion et de moralité, développant une meilleure compréhension des faits dans le monde réel. Les groupes chrétiens de JdR déplorent souvent que les églises se soient aliénées une sous-culture jeune, et l'abandon d'un média par des églises hostiles [XL].

Formation de l'identité et imagerie contre-culturelle

Un des effets secondaires importants de la panique fut la formation d'une identité rôliste. Les jeux de rôles sont un passe-temps intrinsèquement ésotérique, avec une énorme quantité de jargon qui peut rebuter le non-rôliste. De même, beaucoup d'expressions argotiques et populaires sont apparues dans la communauté rôliste, incluant des références associées à d'autres médias populaires au sein de la communauté. Ainsi, de nombreuses expressions américaines sont associées à la japanimation, diverses formes de littérature (surtout horreur, SF et fantasy) et de cinéma (surtout horreur, SF, fantasy mais aussi le cinéma français et de style Hong-Kong, les comédies anglaises comme les *Monty Python* et *Blackadder*, la programmation SBS et la japanimation), les jeux vidéo et autres supports directement issus de l'expérience rôliste.

Quelques exemples sont *Munchkin/Hackmaster* [Grosbill/bourrin], *Sanity Check* [test de Santé Mentale], *Monty Haul* [Porte-Monstre... et déluge de Trésors], *Rules Lawyer* [avocat ès règles (ptgptb)], *Red Shirt* [le “suivant” chair à canon], *I disbelieve* [test de sauvegarde contre les illusions... et les incohérences du scénario], *Test Hobbit* et *Polish/Irish mine detector* [envoyer le “suivant” déclencher les pièges] [XL]. De plus, l'expérience commune d'être pris pour cible par une panique morale se répandit à travers la communauté par le réseau des forums, magazines et conventions, et conduisit aux actions politiques sus-citées et à un sens d'une identité culturelle commune, qui se manifesta à travers des artefacts de langage, de mode et de culture, comme il est mentionné au début de cet article.

Glissements culturels à la lumière de la panique morale

L'impact le plus évident de la panique anti-JdR est l'hostilité largement répandue envers le christianisme, présenté

comme une religion sectaire, oppressive et violente. Dans son article sur les préjugés au sein de la communauté rôliste, Gary Pellino affirme que les réponses des rôlistes aux chrétiens, en particulier ceux qui sont actifs ou conservateurs, se rapprochent des commentaires que la société normale réserve aux nazis [\[XLII\]](#).

Un autre effet important des campagnes anti-JdR fut le déplacement massif de la culture rôliste vers l'adoption ouverte des symboles dérivés de la culture gothique et l'augmentation des thèmes subversifs dans les jeux. Le plus visible dans ce décalage fut la popularisation de *Vampire : la Mascarade* et de *Loup-Garou : l'Apocalypse* de l'éditeur White Wolf, et, dans une moindre mesure, la popularité croissante du JdR *L'Appel de Cthulhu*, d'après les romans de H.P. Lovecraft et édité par Chaosium.

Les jeux de rôles "gothiques" nés au milieu des années 90 traitent directement de thèmes considérés comme tabous par les JdR dans les années 80, comme le sexe, l'horreur et l'occulte. Ces jeux affichaient aussi ouvertement des aspects culturels considérés comme hostiles envers les fondamentalistes chrétiens, tels que le paganisme, l'homosexualité et l'imagerie occulte, et en faisaient les victimes incomprises poursuivies par un public ignorant, apeuré et sectaire.

Bien que les "pseudo-Goths" ou les "Goths vampiriques", comme il y est fait référence dans la communauté rôliste, soient habituellement décrits comme faisant partie de la sous-culture musicale et vestimentaire goth, une recherche de Paul Hodkison dans le milieu "Goth Vampirique" anglais montra que, malgré de fréquents croisements, ils formaient en fait un groupe distinct de la sous-culture et la philosophie goth, avec des liens plus forts avec les rôlistes. Comme pour les Goths, les tatouages, piercings et peintures faciales et corporelles sont fréquents, ainsi que certaines variantes vestimentaires dérivées de la littérature d'horreur – avec une prédominance des vêtements style XIX^e siècle et le cuir noir [\[XLIII\]](#).

Dans les jeux pseudo-gothiques, les règles complexes et la prépondérance de la violence sont mises de côté pour mettre en valeur l'interprétation, la personification et le théâtre amateur. Dans ces jeux, les protagonistes abordent des thèmes ouvertement sombres et sont devenus la nouvelle cible de l'antagonisme des médias contre les JdR, mais cela est fait plutôt en les reliant avec la sous-culture goth qu'en les décrivant comme rôlistes. Ceci a contribué à augmenter le fossé entre les rôlistes de fantasy et les rôlistes pseudo-goths.

Il y a aussi une grande rivalité entre les rôlistes pseudo-goths et les rôlistes de *high fantasy* (étiquetés Bourrins ou Grobills, à partir des questions de l'égalité des sexes et de l'identité culturelle). Bien que le nombre de femmes dans les parties de JdR soit passé d'une estimation de 3 % en 1985 à un possible 37 % au mieux en 2000, la majorité des femmes, et de loin, ont rejoint la sous-catégorie goth, comme le montre l'estimation faite d'un marché à 42 % féminin pour le JdR *Vampire : La Mascarade* [\[XLIV\]](#). De plus, la construction d'une identité féminine par les joueuses pseudo-goths brise la construction symbolique de la féminité utilisée par les rôlistes de fantasy, ce qui amène rivalités et conflits, comme illustré par l'anecdote suivante :

"Gigi était une fille extrêmement maigre, très pâle, avec un visage masculin et du rouge à lèvres, vernis à ongles, vêtements, yeux et hématomes, etc. tous noirs. Elle avait les cheveux très très courts, mais seulement d'un côté. Ils étaient rasés tellement courts que l'on pouvait voir le tatouage. L'autre côté était plus long, alors je suppose qu'elle pouvait les coiffer de côté et prétendre avoir des cheveux des deux côtés, comme le font parfois les hommes souffrant de calvitie. Mais voilà, elle ne le faisait pas ; elle laissait simplement flotter le côté long.

Gigi avait aussi beaucoup de métal sur le visage. J'estimai à environ quatre livres l'ensemble du métal, sans compter le métal aux endroits que je ne pouvais voir. Je la questionnai sur tout ce qu'elle avait sur le visage, avec tact mais de façon directe, genre "Pourquoi avez-vous tout ce métal sur le visage ?". Elle répondit que c'était un manifeste pour elle. Pas besoin d'y réfléchir plusieurs fois, ce manifeste était fort et clair: Quelque chose comme "Je n'ai pas de plan de carrière" ou "La promotion sociale n'est pas importante pour moi" ou peut-être même "Bienvenue chez Leader Price". [...]

Les mots normaux en français sur sa fiche de personnage décrivaient son PJ comme un vampire, ce qui était un peu déprimant. Ed maîtrisait beaucoup mieux les jeux de fantasy et de SF que ces trucs effroyables, sombres et néo-gothiques. J'espérais quelque chose de nouveau et original. Rongé de doutes, déficitaire en mélatonine, buvant du vin rouge... Ouais, le vampire stéréotype des vampires. J'émis un sifflement de désapprobation entre mes dents et lui redonnai sa feuille en secouant la tête – un langage corporel qu'elle sembla prendre comme une insulte personnelle."

D'après un [compte rendu d'une partie test du JdR Fudge](#) par Jeff Freeman

Un élément clef des jeux pseudo-gothiques est que leur symbolisme est ouvertement contre-culturel. Par exemple, *Loup-Garou : l'Apocalypse* met en scène les personnages en lutte contre le capitalisme multinational et les grandes firmes afin d'éviter une catastrophe environnementale et préserver une nature primitive intacte. Toutefois, cela est très rarement en lien avec une quelconque forme d'activisme politique. Le véhicule des JdR semble plutôt avoir une fonction normative semblable à celle de la notion de "carnavalesque" de Bakhtin. Ils représentent un espace dans lequel les participants peuvent explorer des formes alternatives de personnalité et réconcilier les tensions, dans des situations proches du monde réel, sans conséquences dans le monde réel. Le monde virtuel des jeux de rôles agit comme un exutoire aux tensions sociales plutôt que d'encourager une attitude dans des situations du monde réel.

L'essence des jeux comme *Vampire : la Mascarade*, *Loup-Garou : l'Apocalypse* et autres jeux pseudo-gothiques est d'être un véhicule pour exprimer la rébellion de la jeunesse. Ils mettent en scène des personnages rejetés par la société qui doivent préserver leur secret et se battre pour leur survie contre la société dominante.

Beaucoup de ces JdR, et la littérature, le cinéma, les programmes télé et les jeux vidéo associés, mettent en scène des identifications dans lesquelles le protagoniste est perçu comme un paria monstrueux, mais est en fait une créature puissante, noble et belle, incomprise et pourchassée par une humanité sectaire, ignorante et embourgeoisée. Ces mondes et identités virtuels reflètent l'expérience de la jeunesse prise pour cible par des paniques morales, impuissante face à une évidente ignorance et hostilité des symboles d'autorité, assoiffée d'espace personnel et ayant besoin de développer des modèles et des symboles associés avec le pouvoir et la force personnelle [\[XLV\]](#).

Conclusions

La croisade anti-JdR est particulièrement intéressante du fait qu'elle contient des éléments clairement symptomatiques d'une panique morale. Elle reste toutefois atypique comparée aux campagnes anti-*Mods*, hippies et punks.

La panique morale des JdR rentre dans la définition de Cohern en ce qu'elle fut le produit d'une généralisation contre une sous-culture existante et implantée. La panique morale vint de l'extérieur, fut relayée par les médias de masse. Les assertions furent fondées plutôt sur des mythes urbains anecdotiques que sur des preuves vérifiables, et la panique fut menée par des gens "bien pensants" qui utilisèrent leur position sociale pour attaquer ce qu'ils percevaient comme des foyers de déviance et de menace à l'ordre social et moral.

Toutefois, contrairement au modèle de Cohen de paniques morales, la croisade anti-JdR fut presque entièrement le fruit d'une campagne médiatique menée par un groupe d'organisations politiques que leurs idéologies rapprochaient, qui avaient peu de soutien en dehors de la publicité générée par une organisation comme *BADD*.

Ceci est clairement illustré par l'étendue de l'effondrement du sentiment anti-rôliste du public à la suite du discrédit de *BADD* à partir de 1992 (à la conférence du TASA où je présentais cet article, un collègue de New York menant des recherches sur les campagnes anti-gays soutint que cette campagne s'effondra également vers le milieu de 1992, un phénomène qu'elle attribue à l'arrivée au pouvoir de l'administration Clinton et la perte de financement et de soutien politique et médiatique des organisations fondamentalistes chrétiennes qui s'ensuivit. C'est une affirmation qui nécessite de plus amples investigations en ce qui concerne la croisade anti-JdR).

Un autre aspect de la panique morale liée aux JdR est que, contrairement aux punks et aux hippies, il y avait peu d'identité culturelle, et certainement peu de choses qui ressemble à un projet politique des rôlistes. Jusqu'à ce que l'expérience partagée de la panique morale et de la grande publicité les réunisse en une sous-culture avec une identité culturelle, les rôlistes pratiquaient simplement un passe-temps. Dans une large mesure le résultat d'être la cible d'une panique morale fut le développement d'une identité culturelle et politique commune parmi les rôlistes.

Même aujourd'hui, il y a peu de preuves d'une "politique rôliste" ou d'une identité sociopolitique polarisée, telles que le montrent les autres sous-cultures comme les punks, hippies et métalleux, etc.

Le glissement vers le gothique lors de l'effondrement de la panique morale est particulièrement intéressant. Ceci peut principalement être interprété comme une réponse à des années d'autocensure et d'inquiétude de la mauvaise publicité par des rôlistes examinant l'imagerie contre-culturelle et les thèmes matures face à l'influence des paniques morales.

Ce raisonnement peut aussi être appliqué à la résurgence des JdR Grandeur Nature dans le milieu des années 90. C'est aussi une indication d'une évolution démographique de l'âge des rôlistes et une volonté d'explorer des sujets plus adultes, qui entrent plus en résonance avec les problèmes d'une population rôliste vieillissante. Un autre sujet clef à propos du glissement vers le gothique est de déterminer à quel point le fait d'être la cible d'une panique morale a créé un environnement dans lequel les rôlistes s'identifient avec des images perçues comme hostiles à une chrétienté caricaturée comme un conservatisme culturel rampant et enfermant, une approche étouffante de la moralité et un dogme fondamentaliste.

Sous cet angle, cette inversion des valeurs plus sombres en apologie de valeurs culturelles "anti-héroïques" n'est pas différente de la popularisation, dans les années 80, de l'image de la sorcellerie comme victime des églises et de la persécution par la culture majoritaire [\[XLVI\]](#). On peut aussi voir ces modèles dans la popularisation des personnages de *comics* tels que *les X-Men* et *Hulk* comme l'expression d'autonomisation, d'aliénation et d'isolation de ce qui est perçu comme la mouvance culturelle générale.

En analyse finale, bien que virtuels, les JdR sont intrinsèquement le reflet de problèmes sociaux culturels et de tensions de la vie réelle. Comme le rapport des rôlistes à la culture dominante s'est déplacé, les symboles, images et identités utilisés par les rôlistes pour s'exprimer à travers le jeu se sont aussi déplacés. Comme Kyna Foster le soutient :

"Bien que l'univers de jeu soit construit comme un monde indépendant, et bien que les joueurs préfèrent s'imaginer comme différents et à part du courant de pensée dominant, ce qu'ils sont peut-être, l'effet de la culture environnante ne peut être nié. En bref, l'univers de jeu est façonné par les participants, qui sont influencés par la culture dominante du moment et de l'endroit."

Kyna Foster, Dungeons, Dragons and Gender: Role-playing Games and the Participation of Women [\[XLVII\]](#)

En fin de compte, la formation d'une identité rôliste commune est liée à l'expérience d'une panique morale. Ainsi l'identité culturelle qui en résulte est intrinsèquement liée à cette expérience, traduite métaphoriquement par le moyen de l'univers de jeu et son expression au cours de la partie.

Cet article a initialement été présenté à la 42^e rencontre annuelle de l'association de sciences sociales occidentale à Washington DC, le 26 avril 2000. Le texte ci-dessus est la version écrite d'une communication lors de la conférence [Tasa](#) du congrès de l'association australienne de sociologie, en décembre 2003 à l'Université de Nouvelle-Angletrre à Armidale. L'auteur accueillerait avec joie tout commentaire sur son article, et la Rédaction pense qu'il serait très intéressant d'avoir des retours de quiconque personnellement affecté par la confrontation des cultures chrétiennes et rôlistes.

Références bibliographiques

- [I] Buetell, Jack, *Adventure Games are on a roll*, Toy Book, September, pp. 1-12 / Gygax, Gary, *A funny thing happened to me on the way to the board room*, *Familiar* n° 13, Fall 1989
- [II] Buetell, Jack, *Adventure Games are on a roll*, pp. 1-12 / Dancy, Ruan, [Adventure Game Industry Market Research Summary](#) (étude de marché sur les jeux d'aventures), Wizards of the Coast Corporation. Bien que ces chiffres représentent des données agrégées par les éditeurs eux-mêmes, avec tous les biais que cette étude peut engendrer, ce chiffre reste dans l'ensemble accepté par les experts et est cohérent avec mes propres recherches ethnographiques.
- [III] Erkison, Erik, *Childhood and Society*, Norton: New York, 1958, pp. 222 & 262 / Fine, Gary, *Shared Fantasy Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983, pp. 181-204 / Turkle, Sherry, *Life on the Screen*, Simon & Schuster, New York, 1995, pp. 180-203
- [IV] Pour plus d'informations sur la théorie de Turner sur le liminaire, liminoïde, anti-structurel et communautarisme, voir, Turner, Victor, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publications, New York, 1982, pp. 20-70
- [V] Ces résultats viennent d'une étude que j'ai conduite sur le terrain pendant des conventions rôlistes et dans des boutiques de jeux. Elle fut inspirée par, et aboutit approximativement aux mêmes résultats qu'[une étude et son analyse](#) menées par le Dr Kathryn White sur les jeux de rôles en ligne. Voir aussi Turkle, Sherry, *Life on the Screen*, pp. 212-226 au sujet du jeu en ligne et du glissement de genre.
- [VI] Gary Pelino, [La Honte du jeu de rôle](#) (ptgptb), *PTGPTB* n° 4
- [VII] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, MacGibbon and Kee, Oxford, 1972
- [VIII] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, p. 9
- [IX] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, pp. 40-44
- [X] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, pp. 12-16
- [XI] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, p. 204
- [XII] Dear, William, *The Dungeon Master*, Ballantine, New York, 1985, pp. 17, 20-22, 163, 316 / Hately, Shaun, [La disparition de James Dallas Egbert III](#) (ptgptb), *Places to Go People to Be* n° 6 et 7 / Hicks, Robert, *In Pursuit of Satan: Police and the Occult*, Buffalo, New York, 1991, pp. 287-288 / Stackpole, Michael, [Le Rapport Pulling](#) (ptgptb). Une compilation des activités de Patricia Pulling et de BADD par l'Association Américaine des Fabricants de Jeux (GAMA), pp. 19-21
- [XIII] Pulling vs Bracey, Tribunal du district d' Hanover, Virginie, 17 septembre 1984, pp. 12-13
- [XIV] Pulling, Patricia, *The Devil's Web*, Huntingdon House, Los Angeles, 1989 / Stackpole, Michael, *The Pulling Report*, pp. 31-35, 49-53
- [XV] Le site web de Jack T Chick's est à cette adresse: <http://www.chick.com>. *Dark Dungeons*, la BD anti-JdR est [ici](#).
- [XVI] Golbert, James, *A Cycle of Outrage*, Oxford University Press, New York, 1986, p. 9
- [XVII] Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, p. 9
- [XVIII] Stackpole, Michael, *The Pulling Report*
- [XIX] Hicks, Robert, *None Dare Call it Reason: Kids Cults and Common Sense*, pp. 8-12. / *Law Enforcement Section Department of Criminal Justice Services*, 12^e forum législatif du Département de l'Enfance de l'État de Virginie, Roanoke, 22 septembre 1989
- [XX] Cardwell, Paul, *The Attacks of Role-Playing Games*, *Skeptical Inquirer*. Vol. 18, n° 2, Winter 1994, pp. 157-165
- [XXI] Abyeta, Suzanne and Forest, James, *Relationship of Role-playing Games to Self Reported Criminal Behaviour*, *Psychological Reports*, Vol. 69, 1992, pp. 1187-1192 / DeRenard, Lisa and Kline, Linda, *Alienation and the Game Dungeons and Dragons*, *Psychological Reports*, Vol. 66, 1990, pp. 1219-1222 / Douse, Neil and Manus, I.C., *The Personality of Fantasy Gamers*, *British Journal of Psychology*, Vol. 84, 1993, p. 50
- [XXII] Paulos, John, *Innumeracy: Mathematical Illiteracy and its Consequences*, Vintage Books, New York, 2001, pp. 168-169 / Freeman, Jeff, *The Truth: On Sale Now. The Skeptic*, Vol. 9, n° 5, May 1995, pp. 1-11 / Phelan, Steven, *Psychological study on fantasy role-playing gamers*
- [XXIII] Bromley, David, *The Satanic Cult Scare, Culture and Society*, Vol. 28, May 1991, pp. 63-66 / Clifton, Chas, *The Three Faces of Satanism: A Close Look at the Satan Scare*, *Gnosis*, Vol. 12, Summer 1989, pp. 9-18 / Cardwell, Paul, *The Attacks of Role-Playing Games* pp. 8-12 / Hicks, Robert, *In Pursuit of Satan: Police and the Occult* / Hicks, Robert, *Satanic Cults: A Sceptical View of the Law Enforcement Approach*, pp. 10-18. *Criminal Justice Analyst*. 11^e séminaire annuel de prévention de la criminalité.
- [XXIV] Chick, Jack, *Dark Dungeons*, Jack T Chick Publications / Schnoebelen, William, [Straight Talk on Dungeons and Dragons](#)
- [XXV] Cardwell, Paul, *The Attacks on Role-Playing Games*, pp. 157-165 / Stackpole, Michael, *The Pulling Report*, p. 16
- [XXVI] Cardwell, Paul, *The Attacks on Role-Playing Games*, pp. 157-165. Voir aussi <http://www.car-pga.org>
- [XXVII] Gagne, Kenneth, [Moral Panics Over Youth Culture and Video Games](#). Dissertation non publiée soumise à l'Institut Polytechnique de Worcester. 27-04-2001. p. 22.

[XXVIII] McDonald, R., *The Gaming Spirit*, *Breakout Magazine*, n° 17, V6l. 5, mars 1985, p. 9

[XXIX] Voir *Dragon Magazine* en particulier les numéros 111, 122, 125, 134, 138, 146, 148, 151, 158, 160, 162, 171, 181, 182 & 194 pour quelques exemples des débats au sein de la communauté rôliste au sujet des préjugés et la perception du harcèlement. Certaines sources sont introuvables - une partie des informations vient de nombreuses discussions avec des rôlistes en convention. Bien qu'il soit clair que la réponse de la communauté fût universelle et donne l'impression d'un sentiment de harcèlement répandu des rôlistes, il est difficile d'obtenir des statistiques précises de l'ampleur de la panique morale, à cause de la subjectivité inhérente à l'expérience.

[XXX] Pellino, Gary, *La Honte du jeu de rôle* (ptgptb)

[XXXI] Moore, Roger, Éditorial de *Free, Proud and 17 (Libre, Fier, et 17 ans)*, *Dragon Magazine*, n° 194, juin 1993, pp. 6-7

[XXXII] Bromley, David, *The Satanic Cult Scare*, p. 66

[XXXIII] Roger, Moore, *Dragon*, n° 182, juin 1992, pp. 6-7

[XXXIV] [La liste de CAR-PGA de publications académiques sur le JdR](#)

[XXXV] Bromley, David, *The Satanic Cult Scare* / Cardwell, Paul, *The Attacks of Role-Playing Games* / Hicks, Robert, *In Pursuit of Satan: Police and the Occult, etc.* / Stackpole, Michael, *The Pulling Report* / Nathan, Debbie, [Inside the Satan Scare Industry – The Devil Made them do it While nations cops chase Demons taxpayers get burned](#) / Freeman, Jeff, *The Truth: On Sale Now*

[XXXVI] Neville, R., *Play Power*, Granada publishing, London, 1971, pp. 31-33

[XXXVII] Une version [Chess: The Subtle Sin – Should Christians Play Chess](#) est disponible en ligne. Une version française du [nettement moins drôle] [Should Christians play Dungeons and Dragons?](#) de Chick, est [Le jeu de rôle "Donjons et Dragons" à la lumière de la Parole de Dieu.](#)

[XXXVIII] Une version en ligne de [Jesus Kills](#) par Scott Kurz (où il fait d'ailleurs une sorte d'autocritique). D'autres versions satiriques de *Dark Dungeons* peuvent être trouvées [ici](#) et [là](#) [lien mort]. [Techniques de défense juridique pour rôlistes](#) (ptgptb) donne des pseudo-conseils légaux pour : "Que répondre lors d'un interrogatoire "Pulling" après une arrestation pour rôlisme".

[XXXIX] Le site ["Sauvez les dragons"](#)

[XL] Pour plus d'information sur l'approche de James Wyatt et Tracy Hickman sur la moralité et les JdR, voir [la page Internet de James Wyatt](#) et [l'essai de Tracy Hickman](#) sur les JdR et la morale chrétienne.

[XLI] Une étude raisonnablement exhaustive du jargon et de l'argot rôliste est disponible dans l'essai [Folkspeech by Role playing gamers.](#)

[XLII] Pellino, Gary, *La Honte du jeu de rôle* (ptgptb)

[XLIII] Hodkison, Paul, *Goth: Identity Style and Subculture*, Berg Publications, Oxford, 2002, pp. 36, 44-46, 113, 166

[XLIV] Bien que Ruan Dancy, dans sa recherche sur le marché du JdR (voir [II]) soutienne que le nombre de femmes rôlistes soit de 20 %, Kyna Foster soutint que sa recherche (voir [XLVIII]) indiquait que 37 % des rôlistes étaient des femmes et que les recherches de Dancy sont faussées par le fait qu'il ne prenne pas en compte les femmes de plus de 35 ans. Elle affirme que la proportion qui devrait figurer dans l'étude de Wizards of the Coast est de 37,5 %.

[XLV] Écrivain et critique de cinéma d'horreur, Feo Amante fait quelques commentaires profonds, quoique hyperboliques, au sujet des parallèles entre les représentations des horreurs vampiriques et des loups-garous, et l'expérience des jeunes en révolte dans les écoles, en particulier dans *Vampire : la Mascarade* et les films comme *Underworld*.

[XLVI] Waldron, D., *Ecofeminism and the reconstruction of the Burning Times*, *Journal of Intercultural Studies* V6l. 6, August 2003, pp. 36-52

[XLVII] Foster, Kyna, *Dungeons, Dragons and Gender: Role-playing Games and the Participation of Women*

Article original : [Role-Playing Games and the Christian Right](#)

(1) NdT : [Kindred : Le Clan des maudits](#) (wiki) est une série télé de 1996, basée sur l'univers du JdR *Vampire : la Mascarade*. Seuls huit épisodes furent produits. [Retour](#)

(2) NdT : *Persona* est un terme utilisé en psychologie analytique et en psychanalyse, introduit par Carl Jung. À l'origine la persona désignait le masque que portait le comédien et qui indiquait le rôle qu'il jouait. Ce masque fait penser aux autres et à soi-même que notre être est individuel : il n'en est rien, il s'agit d'un simple artifice, un compromis. L'identification aux diplômes, au rôle social, au titre honorifique sont autant d'éléments qui participent à la constitution de la persona. Cf C.Jung, *La Dialectique du moi et de l'inconscient*, Paris, Folio Essais. [Retour](#)

(3) NdT : Chez Turner, les termes sont "liminas" et "communitas". Liminaire est un adjectif désignant ce qui est au seuil, au niveau du seuil, en parlant d'un stimulus, d'une perception. [Retour](#)

(4) NdT : La "défense D&D" consistait à argumenter que la pratique du JdR avait rendu l'accusé fou et donc pénalement irresponsable. [Retour](#)

(5) NdT : Pour plus d'information sur la théorie du carnavalesques de Bakhtin, voir Bakhtin, Mikhail *L'Œuvre de François Rabelais et la Culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Gallimard, 1998, pp. 48-96. [Retour](#)

(6) NdT : *Cruel Doubt* est un téléfilm de 1992 où le meurtre d'un paisible père de famille se révèle être l'œuvre d'un groupe sataniste jouant à, vous l'aurez deviné, *Dungeons and Dragons*. [Retour](#)

(7) NdT : Retrouvez une des toutes premières réactions de rôlistes dans [l'affaire Dallas Egbert](#) (ptgptb) : "Aucun jeu ne vaut la peine que l'on meure pour lui...". [Retour](#)

La honte du jeu de rôle

© 1998 Gary Pellino

Un article de Gary Pellino, tiré de [PTGPTB n°04](#) (août 1998), et traduit par Esteban

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l'extérieur de notre loisir et ceux à l'intérieur



Parfois, j'ai honte d'être un joueur de jeu de rôle.

Récemment, je me suis trouvé en relation avec un groupe d'inconnus, et nous faisons un tour de table pour nous présenter – nom, travail, loisirs, etc. À mon tour, je suis resté sans voix quand on en est arrivé à mes loisirs, pour finalement marmonner quelque chose à propos d'ordinateurs après une pause gênante. Bien que, au début je me sois persuadé que c'était simplement parce que j'étais réticent à affronter les difficultés d'expliquer ce loisir à des non-initiés, je fus bientôt forcé d'admettre que ce n'était pas le cas. Je n'ai pas dit que j'étais un rôliste parce que j'avais peur de la dérision ; honteux de mon loisir et d'y

participer.

Je suis sûr que nombre d'entre vous ont eu des expériences similaires de gêne envers notre loisir. Il est vrai que la difficulté d'expliquer le JdR est plutôt une barrière ([comme je l'ai expliqué dans le numéro 2](#) ^(ptgptb)), mais il existe beaucoup d'autres loisirs tout aussi mystérieux qui ne souffrent pas de cette sorte de mauvaise image de soi. Pourquoi les gens préféreraient-ils presque reconnaître qu'ils matraquent des bébés phoques pendant leur temps libre plutôt que de confesser qu'ils sont des rôlistes ? D'où vient cette autocensure ?

Une raison simple est que le jeu de rôle est intrinsèquement quelque chose d'un peu embarrassant. À mon avis (une fois de plus, voir [mon article dans le numéro 2](#) ^(ptgptb)), le jeu de rôle est intrinsèquement enfantin : ce que nous faisons est en réalité identique à jouer à des "jeux d'imaginaires", des versions adultes des "cow-boys et des indiens". Et dans une société qui tend à voir l'infantilité comme inconvenante, si ce n'est malsaine, il n'est pas étonnant qu'il soit difficile d'admettre ce que vous aimez faire de votre vie.

Je pense que des problèmes semblables sont également rencontrés dans d'autres loisirs qui semblent démentiels ou stupides à des non-initiés ; les sports extrêmes comme le saut à l'élastique ou le saut en parachute seraient de bons exemples. Mais si c'était la seule barrière, alors, comme les sauteurs à l'élastique, nous serions excessivement fiers de notre loisir, toujours prêts à expliquer exactement pourquoi ce que nous faisons est si incroyablement enrichissant spirituellement parlant. Il y a d'autres raisons derrière notre réticence.

Une cause majeure vient de nos années scolaires. Depuis la nuit des temps, la cour d'école est une arène où les forts règnent sur les faibles, où les "sportifs" primitifs briment les "binoclards" plus passifs. Et ne nous voilons pas la face, le jeu de rôle est avant tout un loisir de *nerds* ⁽¹⁾.

À l'adolescence, dans la même catégorie que les pièces cousues et les anoraks, le JdR est la preuve manifeste du statut de *nerd*. Et comme être un *nerd* peut – et généralement fait – amener des agressions physiques et mentales, ce n'est pas quelque chose qu'on veuille afficher. En fait, sortir un manuel de *D&D* à l'école peut être l'équivalent d'agiter un drapeau rouge devant un taureau. Alors il devient nécessaire de minimiser les indices : ôter les livres de la vue des autres, jouer uniquement dans la bibliothèque après l'école et, le plus important de tout, ne jamais dire à quiconque ce que vous faites, sous peine de mort.

Pour les gens malchanceux qui ont vécu une adolescence particulièrement difficile, comme moi, il peut être dur de se débarrasser de cette attitude après la scolarité. Après cinq ou six ans de ce type d'intolérance, il est facile d'être conditionné, de croire qu'être un rôliste va vous marquer définitivement comme cible de sévices ou d'ostracisme. Cela prend du temps pour désapprendre les tactiques de survie du passé et réaliser que le monde réel ne fonctionne pas comme la cour d'école, que vous pouvez maintenant apprécier le loisir de votre choix sans peur d'être jugé – enfin, presque.

Malheureusement, le conditionnement du passé n'est pas la seule raison qui fait que les rôlistes se sentent souvent embarrassés par leur loisir. Comme tout le monde peut vous le dire, les préjugés sur le jeu de rôle existent toujours dans la société.

Vraiment ?

En dehors de l'adolescence, je n'ai jamais rencontré quoi que ce soit qui ressemble à un préjugé contre mon choix de loisir. Quelquefois c'est passé près : il y a deux ans, le directeur d'une école locale a interdit le JdR pendant une brève période et j'ai dû une fois répondre aux questions brûlantes d'un paroissien inquiet. Et quelquefois, des amis m'ont posé des questions sur la réalité des histoires de suicide, mais c'est tout ce dont je peux me rappeler.

Ce qui est intéressant, c'est que chaque fois que j'ai rencontré une situation où des personnes extérieures mettaient en cause le loisir, la source du problème était le manque de connaissance de ce jeu. Quand la nature du jeu de rôle fut expliquée au paroissien et au directeur susmentionnés, ils sont revenus sur leur position. Leur attitude dubitative n'était pas basée sur un programme politique quelconque, ou un dogme religieux ou même une paranoïa induite par les médias – plutôt par une inquiétude naturelle pour quelque chose qu'ils ne comprenaient pas. En fait, personne n'a jamais exprimé devant moi une quelconque désapprobation, seulement incompréhension et perplexité. La même chose est vraie pour tous les joueurs que je connais.

On ne m'a jamais demandé de quitter un restaurant ou un magasin parce que je lisais un livre de JdR. On ne m'a jamais refusé un emploi, jamais insulté dans la rue, et depuis le lycée jamais frappé pour le genre de jeu auquel je joue [1]. Plus important : personne n'a jamais douté de mes convictions religieuses ou ne m'a accusé de pratiquer le satanisme. Personne n'a jamais manifesté devant l'entrée de mon magasin de jeux ou brûlé mon matériel. Alors comment pouvons-nous oser nous déclarer victimes des préjugés ?

Bien sûr, quelquefois lorsque j'ai mentionné que j'étais rôliste, les gens m'ont lancé le même regard que si j'avais commencé à expliquer que la téléportation est réalisable. Mais je suis un grand garçon maintenant, et je crois que je peux survivre au fait que quelques ignorants ne puissent voir au-delà de leurs classifications établies au temps du lycée. Bien sûr, cela peut causer un certain inconfort social, spécialement pour ceux d'entre nous qui croient encore que le monde réel fonctionne comme l'école. Mais pour la majorité d'entre nous, c'est simplement un effet résiduel agaçant ; cela n'implique pas l'existence d'un réel préjugé qui serait né indépendamment de nos années d'école.

Ainsi, il semble que l'idée d'une société avec des préjugés contre les JdR soit une sorte de mythe. Lorsque vous examinez vraiment tout cela d'un œil critique, vous vous apercevez que personne ne se soucie vraiment ou ne connaît suffisamment de choses sur les jeux de rôles pour opprimer le joueur moyen. Mais si c'est un mythe, d'où vient ce courant anti-JdR ? Qu'est ce qui nous pousse à agir tous comme des victimes d'une chasse aux sorcières mondiale ?

En ce moment [1998], la plupart d'entre nous commencent à hurler quelque chose sur les méchants de l'extrême-droite religieuse. Et il y a quinze ans, nous aurions pu avoir raison. C'était dur à l'époque, surtout aux USA. Mais c'était avant, et maintenant les choses ont changé. Pat Pulling est morte, *BADD* a été discréditée et dissoute il y a presque dix ans, et presque tout le mouvement anti-JdR a disparu avec elle [2]. Bien sûr, il y a et il y aura toujours quelque télévangéliste du Middle-West qui montera sur ses grands chevaux à propos de *Vampire : la Mascarade* pendant quelque temps, et cela pourra même de nos jours pousser un parent paniqué un peu bizarre à arracher un livre de JdR des mains innocentes de son enfant. Et, bien que ce ne soit pas particulièrement constructif pour le loisir, cela n'est pas très dommageable non plus. Il y aura toujours des gens ignorants pour lever une objection morale contre les JdR, mais il y a maintenant moins de gens pour les écouter.

Doucement, le jeu de rôle est absorbé par la culture traditionnelle. Les gens commencent à oublier le battage médiatique et ne se soucient pas de comment de parfaits inconnus passent leur vendredi soir. Il est bon de se souvenir que de nombreuses choses que nous considérons comme normales – comme les bandes dessinées, la télévision, la musique rock, les films et même la danse – ont affronté le même type d'objections morales que le jeu de rôle quand elles sont nées.

Cette bataille semble gagnée. Alors pourquoi tant d'entre nous n'ont-ils pas baissé les armes ? Pour une raison quelconque, à chaque fois que les gens mentionnent *BADD*, Pulling ou les fondamentalistes, les rôlistes jaillissent soudain de leurs sièges, trébuchant les uns sur les autres, pour rouspéter sans fin et en rabâchant sur la propagande et la désinformation dont est coupable le mouvement cité. Y a-t-il vraiment une personne ici qui ne sache toujours pas que *BADD* a falsifié les statistiques, trafiqué les faits et manipulé les gens à son avantage [3] ? Plus important, y a-t-il toujours quelqu'un qui s'en préoccupe ? Quel est le but de ces attaques constantes envers une idéologie qui est en faite morte ?

Le but, malheureusement, est que cela fait du bien. La haine aveugle – ou préjugé – est une doctrine incroyablement facile et agréable à suivre, faisant appel à vos désirs les plus égoïstes et vous débarrassant du fardeau d'avoir à réfléchir. Cela donne à vos croyances l'aspect de la certitude la plus inébranlable, et ainsi toutes vos actions basées sur ces croyances sont défendables. Et cela peut être assez enivrant. Mieux, cela vous change en héros. Si l'ennemi est le mal, alors votre résistance envers lui fait de vous un guerrier de la vraie voie.

En tant qu'amoureux de la *fantasy* (comme la plupart des rôlistes), cette image est particulièrement attirante. Si le mouvement anti-JdR est l'empire du mal, alors nous sommes les rebelles, combattant vaillamment pour secouer le joug de l'oppression. Et peut-être sommes-nous aussi beaux que Han Solo. Alors, ceci est la raison qui pousse les joueurs à continuer le combat même si la bataille est terminée – nous jouons, peut-être inconsciemment, à nos propres JdR fantastiques dans la vie réelle.

Ainsi la source du mythe du préjugé contre le JdR est, au bout du compte, nous-mêmes : nous nous disons opprimés, parce que nous aimons ce sentiment de haine envers l'opresseur.



Néanmoins, le monde réel ne marche pas comme la *fantasy*. Et ironiquement, cette attitude est une plus grande menace envers le JdR que *BADD* ne le fut jamais. Jouer à la victime donne seulement plus de crédibilité à l'autre côté ; plus nous crions à propos des torts de nos opposants, plus il semble qu'ils ont soulevé un lièvre. Plus nous propageons ce mythe du préjugé contre le JdR, plus les gens croient qu'il y a une raison à ce préjugé. Pire que tout, en nous permettant d'avoir des préjugés, nous finissons par agir de façon aussi bigote et oppressante que notre opposition.

Comme je l'ai dit plus haut, même les rôlistes les plus réfléchis peuvent, à la simple mention d'un sentiment anti-JdR bondir et pousser des cries d'orfraie sur les mauvaises actions de Pulling, *BADD* et tous les fondamentalistes [religieux]. Et ce, quelle que soit la personne qui ait soulevé le commentaire – j'ai même vu des joueurs attaquer de cette façon leurs compagnons de table, simplement parce qu'il leur était arrivé d'émettre des commentaires *pas totalement* anti-*BADD*. J'ai entendu *BADD* et Pulling qualifiés de termes généralement employés pour Hitler et les nazis – sectaires, hallucinés, oppressifs, déments et même maléfiques (le mot favori des fondamentalistes).

Pire, j'ai vu appliquer ces qualificatifs à quiconque ressemble même de loin à *BADD*. Ainsi, tous les fondamentalistes ou même tous les chrétiens, font partie du méchant mouvement anti-JdR.

Il semble quelquefois que nous trouvions plus intéressant de prouver que les JdR sont inoffensifs – ou plus important, que ses détracteurs ont tort – que d'y jouer vraiment. Non seulement ça n'arrange pas le problème, mais cela se reflète énormément sur l'ensemble du loisir, nous faisant ressembler à des militants extrémistes.

Il est temps de baisser les armes. La haine aveugle et le ridicule involontaire ne font de bien à personne et peuvent même mener à une répétition du problème. Si nous essayons plutôt de comprendre notre ennemi, nous pouvons examiner la cause du problème et espérer le corriger. Il est temps d'arrêter de se moquer, de dénigrer et de dévaluer leurs opinions, et de commencer à essayer d'écouter et de comprendre. Et peut-être même de communiquer.

Pat Pulling, et nombre de ses associés furent victimes d'un terrible traumatisme émotionnel – le suicide d'un proche [son fils Irving se tua avec le pistolet de sa mère (NdT)]. Comme mécanisme de défense contre leur chagrin et leur culpabilité, ils s'en sont pris à un jeu de rôle relativement innocent. Je n'adore pas ce qu'ont fait Pulling et son mouvement, je pense simplement qu'avoir un peu de compassion et quelque compréhension pour les causes du problème est plus constructif sur le long terme. Nous ne devrions jamais oublier que ce diable d'opérette que nous aimions huer et siffler était en fait un être humain réel, et ainsi ne peut pas être juste étiqueté "maléfique" ou "dément". C'est aussi vrai pour tous ceux qui l'ont suivie.

BADD a disparu depuis, et il est temps d'arrêter de poignarder ce cadavre, et de reprendre le cours de nos vies. Il est aussi temps de réaliser que quiconque soulève des critiques sur le JdR n'est pas une copie carbone de Pat Pulling, ni ne plaide nécessairement la destruction de ce loisir. Ils font généralement plutôt des remarques à propos du loisir qui, il est temps que nous le réalisions, sont à la fois valables et raisonnables.

Prenons le cas de la violence. Maintenant j'ai vu des choses dans des jeux comme *Quake* que je trouve incroyablement violentes, au point de me rendre physiquement malade [11]. J'ai aussi pris part à des parties de JdR dans lesquelles les joueurs ont décrit et roleplayé des actes de barbarie et de sadisme tout aussi écœurants. Quelques-uns pourraient argumenter que l'idée de fantasmer cette sorte d'agissements est bien pire que de les voir étalés en rendu haute définition sur votre moniteur. N'étant pas un psychologue, il m'est impossible de réfuter de tels arguments.

Avez-vous jamais joué à une partie où le monde réel s'est complètement fondu à l'arrière-plan et les sentiments et les actions de vous et de votre personnage se confondent ? Si ça vous est arrivé, vous l'avez sûrement ressentie comme l'une

des meilleures parties que vous ayez jamais jouées, que le jeu de rôle est à son apogée quand la frontière entre la réalité et l'imaginaire s'estompe.

Alors cela donne un sens au fait que le JdR puisse nourrir les délires de ceux dont l'emprise sur la réalité est déjà fissurée, et puisse ainsi être dangereux. Est-il vraiment étonnant que des gens pensent que l'énergie et le temps que certaines personnes vouent au JdR démontre une obsession pas tout à fait saine ?

Ensuite, il y a le problème religieux. Le plus grand mythe de tous dans le milieu du JdR est celui que les JdR ne contiennent rien qui puisse offenser les groupes religieux.

La plupart des jeux de rôles n'ont pas seulement des règles pour la magie, mais aussi pour le mysticisme. Certains préconisent l'utilisation par le personnage du symbolisme et des rituels, et beaucoup de ces accessoires sont empruntés à des vraies religions et des cultes réels, et en général, ils n'en font pas beaucoup pour dissimuler ces origines. L'auteur de *Pendragon* ^(grog) est un chaman ⁽⁶⁾, un magicien a été consulté pour la conception du système de magie de *Shadowrun* ^(grog), et les suppléments de contexte pour *Mage : l'Ascension* ^(grog) de White Wolf représentent presque une visite guidée des milieux occultistes mondiaux.

Et quand ils n'injectent pas des idées occultes dans les JdR, les créateurs font une intrusion dans le christianisme. Le JdR récent de Steve Jackson, *In Nomine* ⁽¹⁾ détaille une guerre entre démons et anges et l'intervention du Saint-Esprit est représentée par un jet de dés. *Nephilim* ^(grog) appelle Jésus un "Nephilim Arcanum zéro", tandis que des JdR comme *The Rapture*, *The End* et *Armageddon*, le dernier JdR de JC Carella, jouent avec l'idée du second avènement. Il est un peu difficile de prétendre affronter les accusations de contenu anti-chrétien avec ce qui se trouve sur les rayonnages ^[LV].

Bien sûr, nous pouvons toujours nous cacher derrière le vieux dicton "Mais ce n'est qu'un jeu". Mais réfléchissez à ce qui arriverait si l'univers d'un des JdR cités ci-dessus était utilisé pour un film. Il y aurait un vacarme, disons, de proportions bibliques et certaines personnes pourront répondre aux offensés avec l'argument "Ce n'est qu'un film". Toutefois, ça n'est pas la question. La question est de savoir si dans un film – ou n'importe quelle autre forme d'art – la déformation, la falsification ou même la diffamation des croyances religieuses de quelqu'un d'autre peut être justifiée, au nom de l'art ou même de l'amusement. Et c'est une question à laquelle il est très difficile de répondre.

Et je ne crois pas que les jeux de rôles soient "juste des jeux". Je crois qu'ils sont quelque chose de bien plus qu'un jeu, de beaucoup plus qu'un conte, une chance d'interagir avec un monde imaginaire. Ils représentent une opportunité de vivre nos propres fantasmes, et en tant que tels, peuvent être des expériences émotionnelles puissantes. Je peux donc comprendre que des gens aient un problème avec les rôlistes interprétant des pratiques occultes. Et quand les JdR comme *Kult* ^(grog) ou *Blood* ^(grog) encouragent les personnages à être des tueurs sadiques et brutaux, j'ai tendance à partager ces réserves.

Vous pourriez ne pas être d'accord avec ça et ça me va. Néanmoins, cela ne me donne ni tort, ni ne fait de moi un "anti-JdR". Plus important, ça ne veut pas dire que la question ne devrait pas être posée dès le départ. Le jeu de rôle est un loisir récent qui est toujours en train d'évoluer et de s'étendre, et nous devrions discuter chacun de ses aspects. Mais généralement, toute opinion qui ne soutient pas entièrement le JdR est rabaisée, étiquetée comme extrémisme religieux ou intimidation fasciste, ôtant ainsi tout espoir d'un examen approfondi de notre loisir.

Et bien trop souvent, on fond immédiatement sur ceux qui expriment de telles opinions, et ils sont réduits au silence par un barrage d'accusations portées par des joueurs militants, qui justifient leurs propres politiques oppressives par la défense d'un loisir qui n'est en fait pas attaqué.

Et c'est à ce moment là que j'ai le plus honte d'être un rôliste.

Article original : [The Shame of the Game](#)

[1] NdA : Si vous avez été la victime de ce genre de préjudice, ne faites pas comme si de rien n'était. Contactez la [FFJDR](#).

[II] NdA : Pour en savoir plus sur *BADD*, lisez la [4^e partie de l'histoire des JdR](#) (ptgptb).

[III] NdA : Le JdR, étant un loisir majoritairement masculin, peut aussi encourager un environnement de type "vestiaire des hommes" et ainsi promouvoir des attitudes sexistes.

[LV] NdA : Le JdR *WitchCraft* [[Sorcellerie](#)] consacre deux pages à expliquer qu'ils ne veulent offenser personne, puis orne chaque page d'un spectacle ; un parfait exemple des pratiques autodestructrices du milieu.

(1) NdT : *nerd* est un terme intraduisible, désignant les "nullos" (sens premier) asociaux, obsédés par leur passion et passant des heures à en débattre dans leur jargon, de préférence devant l'écran d'un ordinateur... En d'autres mots : vous-même, ami lecteur. ;-) Une définition qui en vaut une autre : un *nerd* se définit comme toute personne appréciant ou participant à des activités traditionnellement identifiées par la société comme "boutonneuses" ou "glaiseuses". Ces activités comprennent, sans y être limitées : la programmation informatique, les jeux vidéo, les échecs, la collection de comics de super-héros, les jeux de rôles... [\[Retour\]](#)

(4) NdT : [Le Rapport Pulling](#) (ptgptb) démonte les manipulations de *BADD*. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Greg Stafford, également auteur de [Runequest](#) ^(grog) et *Herowars*, JdR riches en oppositions de dogmes religieux. [\[Retour\]](#)

(7) NdT : [In Nomine](#) est l'adaptation américaine du JdR de Croc [In Nomine Satanis/Magna Veritas](#) ^(grog). Il est bien plus sérieux et mystique que son homologue français. Toujours dans l'esprit de l'article, remarquez la disparition d'un des termes du titre original. [Retour](#)



Suivez le guide

À trop se concentrer sur les attaques liées au jeu de rôle et les réactions qu'elles ont suscitées, on en oublierait presque les vertus de notre loisir. Certaines sont évidentes et d'autres plus inattendues. Mais toutes ont en commun de révéler son aspect fondamentalement bénéfique.

[Systemes de defense](#) se penchera ainsi sur un aspect méconnu de notre loisir : sa capacité à, non pas provoquer, mais bel et bien **protéger** du suicide. Enfin, [10 raisons qui font que les jeux de rôle ont une influence positive sur les enfants et sur les adultes](#) vous révélera combien le jeu de rôle peut apporter à chacun. Vous aurez désormais toutes les cartes en main pour débattre sans agresser vos interlocuteurs.



Systemes de defense

© 2001 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°16](#) (février 2001), et traduit par JMS

Le jeu de rôle m'a sauvé du suicide

“Les gens ne doivent jamais être humiliés – c’est l’essentiel.”

Anton Tchekov



Il y a encore eu une fusillade dans une école aux États-Unis cette semaine. Je pense que nous en sommes maintenant au point où ça s’est produit tant de fois que ça n’attire même plus l’attention. C’est désormais l’ordre normal des choses. [La fusillade de Columbine](#) ^(wiki) a eu droit à une grande colonne dans *Slashdot* ^(L), mais maintenant ce genre d’affaire ne fait même plus l’actualité, c’est pourquoi on ne se donne plus la peine de parler de celle-ci. C’est ce qui est effrayant.

Bien sûr, la raison pour laquelle ces événements ne font plus l’actualité, c’est que nous connaissons tous la situation. Nous savons tous ce qui la provoque et comment cela se termine. La sonnette d’alarme a été tirée et personne n’a rien fait, alors maintenant nous devons simplement apprendre à vivre avec. Il en va ainsi avec ce genre de choses – nous rabaissons simplement nos attentes jusqu’à accepter un monde dans cette disposition. C’est bien plus facile que de changer quoi que ce soit.

Et, dans le fond, il y a une certaine sagesse là-dedans.

On ne peut pas changer les causes de cette situation, car cela relève de la nature humaine dans ce qu’elle a de plus profond. Les enfants, par leur nature même, peuvent être cruels et le seront sans arrière-pensées, et il n’y a aucun moyen d’empêcher cela. Les plus grands frapperont toujours les plus petits et ainsi de suite à l’infini. La seule chose qui peut changer, c’est le système et l’environnement dans lesquels ces événements se produisent.

Ce n’est cependant pas parce que ce problème est inévitable que cela le rend acceptable. Ceux qui pensent que se faire persécuter “fait simplement partie des choses qui font grandir” n’étaient certainement pas ceux qui recevaient les coups quand ils étaient jeunes. Se faire rudoyer peut causer d’immenses dommages psychologiques – en plus des dommages physiques – qui mettent des années à être surmontés. Chaque fois que vous en minimisez les effets, vous allez au devant d’une autre fusillade dans une école.

Bien sûr, un de ces changements s’est produit.

Dans le passé, les brutalités étaient davantage acceptées, elles étaient considérées comme quelque chose qu’il fallait supporter. Les solutions habituelles proposées par les émissions télévisées étaient de le dire à vos parents, ou aux professeurs, et ils les feraient miraculeusement arrêter. Cela ne marchait pas, bien sûr, mais il ne semblait pas y avoir d’autres possibilités.

De nos jours, il y a beaucoup plus d’honnêteté dans les médias et on en parle aussi beaucoup plus. On se rend compte qu’il y a un problème alors on parle beaucoup plus de le résoudre (ou de faire porter la responsabilité à quelque chose). Résultat : on présente toute une multitude d’idées et de plans, la plupart du temps au journal de 20 h. Et alors une pensée se répand dans les esprits – si des garçons de Columbine ont utilisé un flingue pour résoudre leur problème, alors peut-être bien que ça pourrait marcher pour moi. Ce n’est pas un rapprochement d’idées que beaucoup de gens feront, mais de nos jours, on dirait bien que ça ressemble à une option. Et il n’en faut pas plus.

Et plus vous souffrez, plus vous êtes susceptible d’essayer tout type de solution que vous pourrez trouver. Je viens tout juste de lire, pour mon travail (je suis épidémiologiste), des articles scientifiques qui traitent de l’usage des médecines alternatives et la conclusion la plus courante qui émerge, c’est que plus une personne souffre, ou plus son état est grave, plus elle est susceptible d’essayer les alternatives les plus diverses et les plus extrêmes.

Le principe est le même pour tout – plus vous souffrez, plus vous vous sentez impuissant, plus vous envisagez tout ce qui peut vous fournir une solution, ou une échappatoire. Et ce, même si cette solution pourrait paraître bizarre ou folle à la plupart des autres gens.

La recrudescence brutale des fusillades dans les écoles aux États-Unis n’a rien à voir avec une augmentation des brutalités. Cela révèle simplement une augmentation du nombre de gamins qui voient dans cette action un moyen de résoudre leurs problèmes.

Si nous voulons empêcher cela de se produire, nous ne devrions pas concentrer nos efforts sur l’arrêt des brutalités car c’est impossible. Nous pouvons seulement nous appliquer à empêcher cette solution particulière de paraître viable. Malheureusement, plus cela se produit, plus cela devient difficile.

En Australie, le problème n’est pas tellement les fusillades (étant donné qu’il nous manque la culture des armes à feu qu’ont les États-Unis) mais le suicide. L’Australie a l’un des taux de suicide les plus élevés au monde, et la simple raison de cela est que le suicide est considéré comme une bonne option. Le suicide est presque sympa.

Ma mère est enseignante, et l’année dernière l’une de ses étudiantes s’est suicidée. La lettre qu’elle a laissée, les témoignages des étudiants, les conversations dans la cour de l’école, tournaient tous autour des mêmes choses – combien le

Paradis était agréable, et combien elle était heureuse maintenant qu'elle y était, au point que les gens discutaient de ce à quoi pourrait ressembler sa chambre au Paradis. C'était présenté comme quelque chose qui avait résolu les problèmes de cette jeune fille morte, d'une manière, en dernière analyse, positive.

Et donc, encore une fois, cela a envoyé le message comme quoi c'était une option.

Je sais de quoi je parle, parce que quelquefois, j'ai moi-même été près de commettre cet acte. J'ai appuyé un couteau sur les veines de mes poignets tellement de fois que j'en ai perdu le compte. J'avais l'habitude de me tenir bien trop au bord du quai de la gare, espérant que le train me happerait, de telle sorte que je n'aurais pas à physiquement sauter devant. Heureusement, je n'ai jamais mis mes plans à exécution.

Deux ou trois choses m'ont maintenu en vie. Une fut la simple peur. Une autre fut une famille forte et aimante qui m'a appris que me tuer n'était pas une option.

Et une autre a été les jeux de rôles.

J'ai toujours été un enfant plein d'imagination. J'avais l'habitude de disparaître dans mon propre monde imaginaire. Mais lorsque vient la puberté, la plupart des gens en sortent. Moi, je ne pouvais pas. Parce que j'en avais besoin pour survivre.

Jeune adolescent, ma vie me paraissait si horrible qu'il y avait des moments où je ne pouvais plus la supporter. Alors, à l'âge de douze ans, je me suis retiré dans un monde imaginaire et je n'en suis pas sorti avant d'avoir presque seize ans. Ce monde imaginaire était principalement construit autour du jeu de rôle *Teenage Mutant Ninja Turtles* (2).



Oh, évidemment il y avait d'autres choses. Les bandes dessinées *Batman* et *Astérix* ; *Indiana Jones*, *la Guerre des étoiles*, *Double Dragon* ; les romans *Dragonlance*.

Mais *TMNT* était au-dessus de tout cela, l'histoire fondamentale à laquelle je pouvais toujours retourner. Et le fait que je la construisais moi-même n'y était pas pour rien.

C'est ce que vous donne un jeu de rôle – une occasion de construire le monde vous-même. Ce n'est pas le fait de jouer avec d'autres personnes; pas vraiment, pas à cet âge. C'est, pour la première fois, avoir la possibilité de créer quelque chose par vous-même bien avant que vous ne vous considériez jamais comme un écrivain.

Je créais les personnages. Ils étaient construits avec tout ce qui était en moi. Et je créais leurs histoires aussi. Finalement, c'était exactement le genre d'histoire que j'avais besoin d'entendre. C'étaient des histoires qui parlaient de survie contre toutes probabilités, de lutte contre l'oppression. C'étaient mes propres mythes, m'apprenant ce que j'avais besoin de savoir pour m'y prendre avec le monde autour de moi.

Et le résultat final est que maintenant, je ne me souviens de rien de mes trois premières années au collège, sauf *TMNT*. Je suis retourné à mon école le week-end dernier, pour la première fois depuis dix ans. Je voulais me rappeler de comment c'était, ces souvenirs que j'avais enfouis depuis si longtemps. Mais je me suis rapidement rendu compte que tout ce dont je me pouvais me souvenir c'était *TMNT*. Ceci est la chaise où j'ai tiré mon personnage de cheval. C'est ici que j'ai fait jouer aux gars *L'aventure de la route départementale 5*. À cet endroit, j'ai imaginé comment se déroulerait la scène finale entre le chien et le scientifique. *TMNT* était le fil directeur de ma vie; je m'y immergeais, le transformais en une carapace protectrice et il semble que cela ait extrêmement bien marché. Les mauvais souvenirs sont désormais oubliés, et seul l'imaginaire demeure.

Là où je veux en venir ? Ce que je veux dire, c'est que si nous voulons empêcher les gens de mourir, nous devons leur fournir d'autres possibilités. Nous devons leur fournir tous les moyens de résoudre leurs problèmes que nous pouvons trouver. Et jusqu'à présent, peut-être le meilleur truc que le monde a pu trouver, ce sont ces trucs dans lesquels les gens peuvent s'immerger, de telle sorte qu'ils puissent sortir de leurs horribles vies pour un moment, être en sécurité, heureux, et contrôler la situation. Des mondes où ils peuvent se débarrasser de leur colère et apprendre à vivre avec leur douleur. En d'autres termes, nous avons besoin du genre de truc qui encourage l'immersion totale – nous avons besoin de

divertissements pour geeks.

Nous avons besoin de bandes dessinées. Nous avons besoin de séries télé et de films cultes. Nous avons besoin des jeux vidéo et des goths en longs manteaux. Et POUR L'AMOUR DU CIEL, nous avons sacrément besoin des JdR. Et pour toutes ces choses, nous avons besoin de fans furieux et déments. Nous avons besoin des petits grosbills psychotiques qui connaissent toutes les règles de [RIFTS](#) ^(grog) à l'envers. Nous avons besoin des fondus de *Star Trek* qui connaissent les dates galactiques du moindre épisode.

Nous avons besoin des gens qui s'habillent en Batman et se fichent de peser 130 kg, parce que dans leur tête, le costume leur va à merveille.



Pourquoi avons-nous besoin de ces gens ? Parce que ces gens ne vont jamais se tuer. Ou tuer quelqu'un. Ils n'ont pas besoin de prendre cette échappatoire, car ils en ont déjà une. Ils vont survivre à leurs années d'adolescence et en sortir avec moins de blessures et de cicatrices. Et franchement une obsession légère, ce n'est pas cher payé pour cela. Bien sûr, être obsédé de musique ou de sport ou quelque chose de plus acceptable socialement reviendrait au même. Mais les jeunes au bord de la rupture ne vont pas se lancer dans ce genre de trucs. Les jeunes les plus en danger sont les geeks, les victimes, ceux qui ne se joignent pas aux activités. Ils leur faut une solution qui marche avec eux.

Alors si nous voulons empêcher le nombre de victimes d'augmenter, voici comment il faut faire. Encouragez de plus en plus de gens à faire des JdR, à lire des bandes dessinées, à s'immerger dans n'importe quelle sous-culture geek. Nous devrions distribuer ce genre de trucs dans les salles de classe au lieu de préservatifs. Nous devrions en vendre à tous les coins de rue.

Et pendant qu'on y est, nous devons nous arrêter de nous moquer des jeunes fans. Ils font ce dont ils ont besoin pour survivre, et survivre c'est exactement ce que nous voulons qu'ils fassent. Ils laisseront cela derrière eux s'ils n'en ont plus besoin et quand ils n'en auront plus besoin.

Et de tous ces loisirs de geeks, les jeux de rôles sont ceux que nous avons le plus besoin d'encourager. Ils sont les plus efficaces de tous, car ils laissent sortir le créateur qui est en nous. Ils vous permettent de construire votre propre issue de secours, précisément adaptée à vos propres besoins. C'est pourquoi ils sont l'un des filets de sécurité les plus fiables pour ceux qui ont le plus besoin d'en avoir un. Ils sont la meilleure alternative possible à fournir à ceux qui pensent qu'il ne leur en reste plus, à part la plus mauvaise possible. Notre loisir est capable de faire avancer les choses. Les jeux de rôles, mes amis, peuvent sauver des vies.

Je le sais car ils ont sauvé la mienne.

Article original : [Defence Systems](#)

(1) NdT : [Slashdot.org](#) est un site web d'information et de débats très prisé des internautes "nerds". (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le JdR [Teenage Mutant Ninja Turtles](#) ^(grog) (*TMNT – Palladium, 1985*) est basé sur les BD et les dessins animés des Tortues Ninja. Les personnages des joueurs sont des animaux mutants humanoïdes. Ils vont de la fouine géante au rhinocéros nain, ce qui en fait un bon jeu pour les plus jeunes rôlistes. Pour une idée de l'esprit des parties, lire [ces souvenirs hilarants](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

10 raisons qui font que les jeux de rôle ont une influence positive sur les enfants et sur les adultes

© 2009 Martin Ralya

Un article de Martin Ralya, tiré de [Gnome Stew](#), et traduit par Thouny



Les jeux de rôle ont toujours été l'un de mes passe-temps. J'ai commencé quand j'avais 10 ans, et je suis toujours un joueur régulier plus de 20 ans plus tard. Sans exagérer, beaucoup des aspects les plus positifs de ma vie découlent de ma pratique jeu de rôle (Si vous voulez plus de détails sur mon parcours, jetez un œil à mon [site web](#)).

Cet article traite de tous les effets positifs que le jeu de rôle a eus sur ma vie. Je l'écris comme une introduction au jeu de rôle (JdR) à destination des parents, conjoints et amis, qui n'ont qu'une idée confuse de ce que sont *Donjons & Dragons* et les autres jeux de rôles, et qui peuvent se révéler quelque peu méfiants à l'égard de ce passe-temps qui peut sembler singulier au premier abord.

Si vous êtes un habitué des articles tirés de Gnome Stew [Gnome Stew contient surtout des conseils les meneurs de jeu (MJ), NdT], celui-ci est un peu différent. En tant que MJ, vous pourrez toutefois lui trouver une application pratique : vous êtes le membre de votre groupe de jeu le plus susceptible d'avoir à gérer les retombées d'un joueur ne pouvant pas jouer à cause de tels préjugés sur notre hobby. J'espère que vous l'apprécierez, et j'espère que vous le partagerez si jamais vous connaissez quelqu'un qui pourrait en tirer profit.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle (comme *Donjons & Dragons*) est un jeu de société coopératif combinant des aspects des éléments de jeux de plateau, de théâtre, de narration et de scénarisation. Habituellement, un joueur endosse le rôle de "meneur du jeu", et décrit des situations et événements qui se déroulent dans un monde fictif, où les autres joueurs font évoluer leur personnage en interprétant leurs réactions et en décrivant leurs actions.

C'est de là que vient l'expression "jeu de rôle" : les joueurs jouent un rôle pendant la partie, comme le font des acteurs sur scène — sauf que dans leur cas, ils sont assis autour d'une table et décrivent leurs actions au lieu d'en faire une représentation (comme un acteur le ferait).

Chaque jeu dispose de son propre système de règles, tout comme un jeu de plateau. Ces règles décident d'une grande part de ce qui se produit pendant une partie et servent de canevas à ce qui constitue le cœur du jeu de rôle : la créativité et la capacité des participants à trouver des solutions.

Si vous êtes intéressé par des explications plus complètes ou plus précises à ce sujet, je vous conseille d'ouvrir un livre de jeu de rôle (pour *Donjons & Dragons*, ce serait le *Manuel du joueur*) à la toute première section. La plupart des livres de règles incluent une description du jeu et comment on y joue, en partant du principe que vous ne savez pas déjà comment marchent les jeux de rôle.

Tout le monde devrait tenter le coup au moins une fois

Si vous êtes parent et vous demandez si vous pouvez autoriser vos enfants à jouer à *D&D*, la réponse est oui : c'est même une expérience que vous devriez les encourager à vivre. Si vous êtes en couple et que vous vous inquiétez de ce à quoi votre moitié occupe tous ses samedis soirs avec ses potes rôlistes, rassurez-vous : ils s'amusent, font travailler leurs sens logique et créatif, et relâchent la pression.

Je pense que le jeu de rôle est un loisir que tout le monde devrait essayer, tout comme le sport, la peinture, le théâtre, la musique, la poésie et des centaines d'autres passe-temps. Ce n'est absolument pas dangereux, au contraire même !

Quand ma fille en aura l'âge, j'ai l'intention de lui faire découvrir le jeu de rôle. Avec ma femme, nous comptons également l'initier à de nombreux autres loisirs, du sport en équipe à l'art, en passant par tout ce qui est entre les deux. Nous lui

offrirons des tas d'options et la soutiendrons, quoi qu'elle choisisse.

Je connais un paquet de rôlistes. Cet article s'appuie tant sur ma propre expérience que sur ce que j'ai pu observer chez d'autres rôlistes et dans la communauté elle-même. Le jeu de rôle est l'une des pierres angulaires de ma vie, et je compte maintenant vous expliquer en quoi il a été si bénéfique pour moi au fil des années.

Au fil de cet article, je vais faire des généralisations. J'essaierai d'éviter les stéréotypes, mais il est difficile de tenir un propos général sans simplifier un tant soit peu les choses.

Rien à voir avec le satanisme

La plupart des préjugés infondés sur le jeu de rôle se sont éteints vers le début des années 90, notamment l'idée que *Donjons & Dragons* est d'une quelconque manière lié au culte de Satan ⁽¹⁾, mais ces stéréotypes n'ont pas complètement disparu. Autant comme rôliste aguerrri que comme mari et père, je suis catégorique : il n'y a aucun lien entre le jeu de rôle et la "vraie" magie, l'adoration du Malin ou quoi que ce soit ne serait-ce que vaguement ressemblant.

Le jeu de rôle est un loisir qui s'inscrit dans un groupe plus large qui inclut le théâtre, les contes, l'écriture romanesque, les jeux de cartes et de plateau, les bandes dessinées et les jeux vidéo. Il n'est pas plus dangereux ou inquiétant qu'un autre de ces loisirs, juste moins répandu ⁽²⁾.

Cela ayant été dit, voici 10 raisons qui font que le jeu de rôle a été une expérience positive dans ma vie.



1. Les jeux de rôles développent la créativité

Il est très rare de tomber sur un rôliste qui ne soit pas créatif. D'une manière générale, la créativité a tendance à faire partie de nos points forts. La raison en est que le JdR requiert une imagination foisonnante et la capacité à improviser, et également parce que les créatifs, tout comme les gens intelligents, sont souvent attirés par le jeu de rôle.

Les avantages de cette créativité dépassent le JdR. Traîner avec des gens créatifs et m'investir dans un hobby qui cultive ce trait de caractère a, en retour, développé mon côté créatif.

2. Le jeu de rôle apprend à résoudre des problèmes...

Ce que font les rôlistes quand ils se retrouvent pour jouer, consiste en grande partie à coopérer pour résoudre des problèmes, et ce talent peut s'avérer utile dans à peu près n'importe quelle situation du quotidien. Pendant une partie, vous êtes régulièrement confronté à des situations auxquelles vous ne vous attendiez pas et, tout comme un acteur sans son texte, vous devez improviser et utiliser ce qui vous tombe sous la main pour faire face à ce qui est tombé sur votre personnage.

Créer son personnage implique également de comparer de nombreuses options, jauger le potentiel de différentes possibilités et – dans de nombreux JdR – faire des calculs pour voir ce qui fonctionne le mieux pour vous. Un autre type de problèmes à résoudre, en quelque sorte.

3. ...et à travailler en équipe

Donjons & Dragons, comme quasiment n'importe quel jeu de rôle, fait la part belle au travail d'équipe : les joueurs incarnent un groupe d'amis dans le monde fictif du jeu, qui s'entraident, quoi qu'il arrive. Quand j'étais gamin, le jeu de rôle m'a appris comment travailler en équipe ; et en convention, jouer avec des gens que je ne connaissais pas m'a permis de découvrir le travail d'équipe dans un environnement assez proche de l'environnement professionnel.

La combinaison de ces capacités que le jeu de rôle nous enseigne et nous encourage à développer – à savoir la créativité, la capacité à trouver des solutions et à travailler en équipe – est redoutable : ces trois compétences sont utiles tout au long d'une vie et le jeu de rôle rend leur apprentissage amusant.

4. Le jeu de rôle est livré avec son réseau social

Quand vous devenez rôliste, vous vous faites de nouveaux amis. J'ai débuté dans le jeu de rôle à une époque de ma vie où j'éprouvais des difficultés à me lier avec les autres, et le réseau social que j'ai rejoint en m'y initiant a été extrêmement favorable à mon développement en tant qu'adolescent, et continue à l'être en tant qu'adulte.

Un tel atout peut être précieux pour n'importe quel enfant, même ceux qui se font facilement des amis. Même en tant qu'adulte, je me rends compte qu'avec le jeu de rôle en commun, se lier d'amitié avec d'autres rôlistes est bien plus facile – on peut dire la même chose de n'importe quel autre loisir.

5. Les rôlistes sont des gens intelligents

La grande majorité des rôlistes que j'ai rencontrés sont plus intelligents que la moyenne. Je ne prétends pas que c'est le jeu de rôle qui les rend intelligents, mais que, toutes choses égales par ailleurs, une plus grande intelligence rend une personne plus susceptible d'être attirée par le jeu de rôle.

Travailler avec des gens intelligents tout au long de ma vie m'a permis de développer mon esprit critique et de devenir plus tolérant, et de réfléchir davantage sur la vie en général.

6. Les rôlistes viennent de tous les horizons

Je me rends tous les ans à la GenCon, une convention de jeu de rôle à laquelle participent des milliers de rôlistes venus des quatre coins du monde (je suis aussi allé à d'autres conventions par le passé). Et un aspect de ce hobby que j'ai toujours adoré est qu'il me permet de rencontrer et de discuter avec toutes sortes de gens, sans craindre d'être jugé par eux, contrairement à ce qui peut se passer dans la vie quotidienne.

J'ai joué avec des sexagénaires, et avec des enfants de 10 ou 12 ans ; avec des handicapés et avec des personnes valides ; avec des gens très à l'aise en société, et d'autres beaucoup moins ; avec des gros et avec des maigres ; avec des avocats, des docteurs, des écrivains, des professeurs et des gens de toutes les professions imaginables. Et, en général, le courant s'établit sans souci, et on s'éclate à jouer ensemble, sans que nos différences n'entrent en compte.

7. Mener des parties de JdR vous enseigne un paquet de compétences

Mener une partie de jeu de rôle pour vos amis (le principal sujet du site Gnome Stew) vous apprend à planifier, à commander un groupe, à organiser des rencontres, à gérer des projets, à prendre des décisions, à analyser des situations, à raconter des histoires, à écrire, et tout un éventail d'autres compétences utiles.

Assumer le rôle de meneur de jeu (ou de donjon, pour *D&D*) est exigeant mentalement, stimulant intellectuellement et très amusant. Et, comme pour beaucoup d'autres aspects de ce loisir, une grande part de ce que vous apprenez pour ou par le jeu de rôle peut s'appliquer à la vie de tous les jours.

8. Le jeu de rôle est un excellent moyen d'apprendre à se comporter en société

Lorsque des rôlistes se retrouvent, ils respectent des contrats sociaux qui ne dépareraient pas dans un autre contexte : on écoute lorsqu'une autre personne prend la parole, on attend son tour pendant la partie, on aide les nouveaux joueurs à saisir les ficelles du jeu, et de manière générale on essaie de s'assurer que tout le monde s'amuse autour de la table.

Nombre de ces choses sont aussi apprises via les sports collectifs, elles sont juste abordées par un autre angle. Avoir touché aux deux – au sport collectif (principalement du football dans mon cas) et au jeu de rôle – a fait de moi quelqu'un de plus agréable.

9. Le jeu de rôle peut vous ouvrir des portes

Si je suis aujourd'hui rédacteur d'offres pour une des 100 premières entreprises des États-Unis, c'est en partie grâce au jeu de rôle. Le jeu de rôle est ce qui m'a poussé à devenir blogueur, puis écrivain freelance pour les éditeurs de jeux de rôle, deux facteurs qui ont grandement participé à me faire arriver à mon poste actuel.

Si je n'avais pas été rôliste, je ne me serais sans doute jamais lancé dans l'écriture en tant qu'indépendant ; et sans mes publications et mon expérience professionnelle d'écrivain, je n'aurais jamais eu ce job. Toutes ces compétences que vous enseigne le jeu de rôle, de la rédaction à l'aisance sociale en passant par la capacité à trouver des solutions, peuvent se révéler aussi un atout lors de la recherche d'emploi.

10. Le jeu de rôle crée des amitiés durables

Quasiment tous mes amis sont des rôlistes. Je suis toujours proche de gens que j'ai rencontrés grâce au jeu de rôle au lycée ou à l'université, et aujourd'hui encore je me fais de nouveaux amis grâce à ce dénominateur commun : le jeu de rôle.

Sans le jeu de rôle, je n'aurais jamais formé nombre de mes amitiés les plus solides et les plus gratifiantes. Si je devais choisir ce qui m'est le plus cher dans le jeu de rôle, ce serait ces amitiés : je ne les remplacerais pour rien au monde.

Conclusion

Le jeu de rôle a toujours eu une énorme influence positive sur ma vie, tant dans mon enfance que dans ma vie adulte. Cela

peut sembler niais, mais j'en retire des bénéfices non seulement à chaque fois que je joue (le jeu de rôle est l'un des loisirs les plus amusants et les plus stimulants intellectuellement que je connaisse) mais aussi à chaque fois que je me lie d'amitié avec un rôliste, décroche un nouveau contrat en tant qu'écrivain, résous un problème compliqué, ou fais tout un tas d'autres choses.

Je n'essaie pas ici de vous dire quoi penser de *Donjons & Dragons* et des autres jeux de rôles, ou même du jeu de rôle en tant que loisir. Je veux simplement vous raconter l'impact que le jeu de rôle a eu sur ma vie, et sur celle de tant d'autres personnes que j'ai rencontrées et avec qui j'ai joué au fil des années. Merci d'avoir lu cet article, et j'espère que vous l'avez trouvé utile.

The Escapist

Je serais négligent si j'oubliais de mentionner [The Escapist](#), le site web [en anglais] que Bill Walton entretient depuis des années, et qui s'attache à défendre le jeu de rôle. Bill est un mec sympa, intelligent et dévoué et qui n'a de cesse d'expliquer l'influence positive que le jeu de rôle peut avoir sur les enfants et les adultes.

Si vous n'êtes pas un rôliste, mais voulez en apprendre plus à ce sujet et sur ce que cela implique de jouer à un jeu de rôle comme *Donjons & Dragons*, *The Escapist* est fait pour vous.

Remerciements

Cet article est le fruit d'un échange par mail avec un lecteur de *Gnome Stew*, qui a été victime de préjugés de la part d'un de ses proches parce qu'il faisait du jeu de rôle. Cela se ressentait sur son groupe de JdR et les amitiés qu'il y avait liées, et il m'a demandé de l'aide. Et plus je réfléchissais à ce sujet, plus je réalisais combien j'avais à dire là-dessus. Cher lecteur, vous vous reconnaîtrez — merci de l'inspiration, et j'espère que cet article vous sera utile.

Commentaire de Xtiangames

Je pense qu'un autre des apports bénéfiques du jeu de rôle, au moins pour les plus jeunes, est qu'il fait lire davantage que d'autres. Quand j'étais à l'école, j'adorais lire pour d'autres raisons, mais je n'ai eu aucun problème à m'asseoir pour lire un bestiaire ou un scénario. C'était aussi le cas pour certains de mes amis, même si leur envie de lire ne s'étendait pas au-delà du jeu de rôle.

C'est en partie couvert par ce qui est dit dans "Le jeu de rôle vous enseigne un paquet de compétences" et "Les rôlistes sont des gens intelligents", mais si on porte aux nues *Harry Potter* parce qu'il améliore la compréhension écrite, alors les fiches du golem de fer et du flagelleur mental sont certainement l'étape suivante.



Pour aller plus loin avec PTGPTB

[La Gloire du Jeu de Rôle](#) ^(ptgptb) : 5 raisons d'aimer le JdR

Article original : [10 Reasons why Roleplaying Games are a positive force for kids and adults alike](#)

Cet article est tiré du blog de [Gnome Stew](#), le Blog des MJ, et est reproduit et traduit avec la permission. Vous pouvez trouver les livres de *Gnome Stew* sur le site de [Engine Publishing](#).

(1) NdT : Voir [La Bataille autour de jeu de rôle](#) ^(ptgptb) pour plus détails. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Même si aujourd'hui les jeux vidéo ont remplacé le jeu de rôle lorsque la rumeur cherche une cause à la violence chez les jeunes. [\[Retour\]](#)

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



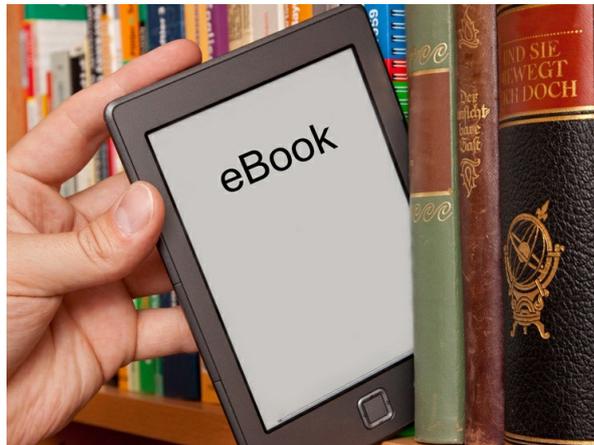
[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



[# 01 – Le plaisir de la table](#)

[# 02 – Les grosbills, ces incompris ?](#)

[# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[# 04 – La théorie... c'est pratique](#)

[# 05 – Dirty PJ](#)

[# 06 – Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[# 07 – Le père Noël est un rôliste](#)

[# 08 – Comment écrire un bon scénario](#)

[# 09 – Les maîtres de l'improvisation](#)

[# 10 – Bâtir une campagne mythique](#)

[# 11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?](#)

[# 12 – Narrativisme, mon amour](#)

[# 13 – Fatal Fumble](#)

[# 14 – Le système, cet important](#)

Sans compter nos ebooks spéciaux !

[Hors série n°1 : La compil'](#)

[Quatre-vingt-dix-minutes](#)

Ebook spécial : L'Ombre du passé

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : Shaun Hately, Michael Stackpole, Jonny Nexus, David Waldron, Gary Pellino, Steve Darlington, Martin Ralya

Traducteurs : Courtney Chitwood, Nital, Rappaport, Aicars, Antoine Drouart, JMS, Atma, Esteban, Thouny

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappaport, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	4
Édito	5
La disparition de James Dallas Egbert III (1re partie)	6
En bref	6
Pourquoi ai-je écrit cet article ?	6
Les faits de cette affaire	6
La disparition de James Dallas Egbert III (2e partie)	10
Le jeu de rôle comme bouc émissaire	10
Qu'était-il arrivé à Dallas ?	12
La fin de l'histoire	13
Commentaire de Rappaport	14
Le rapport Pulling	15
L'enquête qui discrédita BADD	15
Introduction	15
Passé	16
Enquêtrice de l'occulte	16
Profil et questionnaire	16
QUI ?	17
QUAND cela arrive-t-il ?	17
OÙ ?	17
COMMENT ?	17
À QUOI s'attendre ?	17
QUE pouvons-nous faire ?	17
QUE pouvons-nous faire ?	18
Rédactrice et directrice de BADD	22
Les faits éditoriaux	22
“Mensonges, foutus mensonges et statistiques”	25
Une vision magique du monde	26
“Témoin expert”	27
Pat Pulling a-t-elle jamais joué à un jeu de rôle ?	29
Résumé	30
The Devil's Web	31
Les hauts faits et les alliés	32
Cassandra “Sam” Hoyer	32
Darren Lee Molitor	33
Sean Sellers	33
Dr Thomas Radecki	34
Larry Jones et File 18	37
Conclusion	40
Annexe 1	40
Annexe 2	41
Bibliographie	41
Périodiques	41

Transcriptions et ressources multimédia	42
Livres et publications	42
Correspondance	42
Notes	42
Techniques de défense juridique pour rôlistes	47
Au secours, j'ai été arrêté !	47
Conclusion	52
Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR	53
Ce Que Nous Essayons d'Accomplir	53
L'adoration du Diable	53
Où Trouver vos païens	54
Qu'En Faire Une Fois Que Vous l'Avez ?	54
Un jeu de rôle paganiste	54
Le Grandeur Nature "vêtu de ciel" (nu)	55
Amorcer une panique	55
Se faire bannir ou rejeter	55
Conclusion	55
Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis	57
La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"	57
Résumé	57
Que sont les jeux de rôles ?	57
Une brève Histoire	57
Les interprétations théoriques des JdR dans la culture juvénile	58
Paniques morales	59
La panique morale contre les JdR	60
1. De nombreuses pétitions adressées à des organismes gouvernementaux et des hommes politiques	60
2. Une liste rassemblant les victimes du JdR	60
3. Des apparitions dans des talk shows et des émissions d'actualité	60
4. Des conférences sur les crimes sectaires et la violence juvénile	61
5. Lobby et pétition des figures d'autorité	61
6. Témoignage "d'expert" dans des procès à grande échelle	61
7. Saturation des lieux publics avec tout un attirail anti-JdR	61
QUI ?	62
QUAND ?	62
OÙ ?	62
COMMENT ?	62
À QUOI s'attendre ?	62
QUE pouvons-nous faire ?	63
1. Échec procédurier	64
2. Manque de crédibilité académique	64
3. Discrédit de BADD	64
4. La nature de plus en plus fantaisiste des accusations	65
5. L'organisation et la solidarité parmi les rôlistes	65
La réponse des rôlistes à la panique morale	65
Résultat global	65
Autocensure et excuses	68

Critique rationaliste et laïque	68
Satire et jeu de pouvoir	68
Rôlistes et créateurs chrétiens de jeux	69
Formation de l'identité et imagerie contre-culturelle	69
Glissements culturels à la lumière de la panique morale	69
Conclusions	71
Références bibliographiques	72
La honte du jeu de rôle	75
Systemes de défense	81
10 raisons qui font que les jeux de rôle ont une influence positive sur les enfants et sur les adultes	85
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	85
Tout le monde devrait tenter le coup au moins une fois	85
Rien à voir avec le satanisme	86
1. Les jeux de rôles développent la créativité	86
2. Le jeu de rôle apprend à résoudre des problèmes...	86
3. ...et à travailler en équipe	86
4. Le jeu de rôle est livré avec son réseau social	87
5. Les rôlistes sont des gens intelligents	87
6. Les rôlistes viennent de tous les horizons	87
7. Mener des parties de JdR vous enseigne un paquet de compétences	87
8. Le jeu de rôle est un excellent moyen d'apprendre à se comporter en société	87
9. Le jeu de rôle peut vous ouvrir des portes	87
10. Le jeu de rôle crée des amitiés durables	87
Conclusion	87
The Escapist	88
Commentaire de Xtiangames	88
Se tenir au courant	90
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	92
Crédits	94