

Compte rendu de l'assemblée générale du 04 septembre 2003

Lieu, date et horaires :

L'assemblée générale s'est tenue chez Mr et Mme Prevosto, 41 rue RP Christian Gilbert, 92600 ASNIERES de 11h00 à 19h00 (une pose pour déjeuner de 12h30 à 14h00).

Présents :

Alexis Desplats, Guillaume Percevault, Thomas Lochon, Louis Brandela, Nicolas Gourmaud, Vincent Prevosto, Yoshiaki Mimura, Jean-Baptiste gloriod, Barnabé Carles, Jérôme Ferrant, Manuel Metz

Excusés :

Estelle boubault, Rémy Lefebvre, Régis Bonnessée, Olivier Barbeau, Ludovic Dupin

Absent :

Matthieu Leenhardt

Invité :

Alexis Tolmachev

Procurations :

Estelle Boubault a donné sa procuration à Jérôme Ferrant pour les votes

Ordre du jour 1 : Dépouillage du questionnaire :

Historique :

fin le 15 août, 15 réponses

Indicateurs :

la tendance générale est une appréciation moyenne de la dernière année Ordalie, une appréciation bonne de la première année REEL, et une anticipation très bonne pour l'année à venir.

1) Stand

les - : le manque de place, le manque de déco, la chaleur

les + : bon emplacement du Tivoli et proximité de la maison des jeux par rapport au lieu de vie.

2) Public

les - : fréquentation avec des hauts et de bas, problème des initiations

les + : nos jeux, des festivaliers mieux ciblés

3) Charge de travail

les - : manque d'organisation, de préparation, parfois spleen du stand tenu tout seul, manque de communication

les + : on l'a fait, bon affichage du catalogue et du planning

Au futur : tout bien préparer, bien sûr :)

4) Horaires

les - : les annulations (à éviter), mauvaise répartition de certaines activités sur le calendrier

les + : le bon éventail de jeu

Points secondaires :

- manque de temps pour tout
- problème de la communication : nulle. Au futur : Le catalogue est à remanier, créer un véritable calendrier, diffuser auprès de toutes les communautés de joueurs, faire un rapport pour les différents intervenants.
- les locaux sont salués (reste juste à modérer les échecs)
 - le compte en banque est le bienvenu
 -

Question philosophique n° 1 : Qu'est-ce que REEL ?

les réponses font fréquemment ressortir la notion de plaisir, sans préciser ce que recouvre précisément cette notion dans le cadre de REEL. Sans rentrer dans les détails scabreux, quelle est la part du collectif ou de l'individu, qui doit donner/recevoir ce plaisir ?

Objectifs :

ils permettent en partie de répondre à la question ci-dessus.

ils sont exprimés en nombre de réponse, minimum à maximum. Le biais évident est que certains objectifs trop "évidents" n'ont pas toujours été évoqués dans les réponses. De plus, il n'y a pas d'objectifs "négatifs" : ceux évoqués un minimum de fois ne sont pas nécessairement moins importants dans l'absolu, mais seulement par rapports aux autres cités. Enfin, ceci n'est absolument pas une statistique, ni une représentation totalement fiable de la réalité. Ce sont surtout des indicateurs permettant de poser le débat.

- au niveau de l'association

les objectifs vont d'un minimum pour les Moyens (au sens de "donner les moyens de") et l'Investissement, une fréquence moyenne pour le Plaisir et la Création, et un maximum pour l'Initiation.

- au niveau personnel

les objectifs vont d'un minimum pour l'Animation, l'Investissement et la Création, une fréquence moyenne pour le Groupe, l'Initiation, et les Moyens techniques, et un maximum pour le Plaisir.

Définition du membre actif :

les critères vont d'un minimum de réponse citant le Droit de vote et la Compétence, un nombre moyen pour l'Animation, et un maximum pour la Préparation et la Motivation.

Question moins philosophique : quel rôle voulez vous y tenir ?

Des réponses ressortent surtout les termes d'Animation et de Logistique.

Débat sur le membre actif :

- le premier point est posé par Gibus et stipule qu'il veut bien ne jamais admettre Yann Payot
- On choisit de ne pas donner de définition précise du membre actif, l'idée étant beaucoup trop restrictive et paranoïaque. Le système de vote en CA puis en cas de refus, en AG, est conservé.
- la solution retenue est de stipuler dans les termes du règlement intérieur (avec un phrasé plus précis) que tout membre sympathisant peut être admis dans la vie collective, avec les mêmes devoirs que le reste de la communauté (et donc plus seulement des droits).

- pour appuyer cette idée, le prochain CA sera chargé d'effectuer un changement de statut, portant modification du titre de Membre actif. Le nom de remplacement proposé par défaut est : Membre corvéable. D'autres noms sont proposés sur les forums, parmi lesquels choisira le CA.

- Alexis T a participé à la discussion en tant que "membre qui ne sert à rien"
-

Ordre du jour 2 : Votes de l'AG concernant les postulant au statut de Membre actif (futurs corvéables) :

en l'absence de celui-ci

pour

contre

abstention

Total des votes

Résultat du vote

Alexandre Prestat 7 3 3 13 Rejeté

Renaud Ciseron 4 6 3 13 Rejeté

Philippe Bouquet 2 7 4 13 Rejeté

Yann Amoros 3 3 7 13 Rejeté

Alexis Tolmatchev 1 13 0 0 13 Retenu

Ordre du jour 3 : Bilan du FLIP et de sa préparation

Par Pôle d'activités :

- Pôle Jeux de plateaux :

un bilan positif pour ce pôle qui n'a bénéficié que d'un minimum de projets, avec une seule création à la clé (Conquistador, au départ un GND). C'est pourtant un pôle vital pour le fonctionnement quotidien du stand. On constate peu de nouveauté cette année au niveau JDP animés sur le stand, mais compensé par la mise à disposition de jeux plus anciens et peu joués.

Le problème des jeux persos peut être résolu de plusieurs façons (accords avec les ludothèques, sponsoring avec les éditeurs, achats de l'association), mais risque de persister un temps.

Le constat est qu'il faut se former, en interne sur les jeux existant, en externe sur les nouveautés, et cela tout au long de l'année. En réglant le problème de l'unique malle à jeux, et en expurgeant notre catalogue de tous les jeux qui n'ont pas vocation à être présentés sur le stand, ceci devrait permettre de pouvoir proposer dans de bonnes conditions tous les jeux que l'on a sélectionnés.

- Pôle Grandeur Nature Diplomatiques & Semi-Réels :

Il a compris une demi-douzaine d'activités, beaucoup de créations maisons. Les projets se sont bien montés. Seul problème éventuel, le manque d'organiseurs pour encadrer.

- Pôle Wargame :

Activité phare DBM, des projets qui ont pu être proposés plusieurs fois tel Gladiateurs. Un effort particulier à faire sur les initiations.

- Pôle JDR :

une préparation parfois laborieuse mettant en évidence la nécessité de faire venir des

projets de l'extérieur. Le vivier de création interne est limité (ceci est un constat plutôt démenti par le forum, mais n'invalide pas la suite) : il est important de pouvoir proposer à des extérieurs (amateurs, dans le cadre de tournoi d'une forme ou d'une autre, et professionnels, en partenariat avec les éditeurs) d'animer sur le stand. Le rapport avec les éditeurs montre qu'il est difficile d'avoir un suivi (voire un soutien), mais que certains sont réactifs. Le dernier aspect positif est qu'il est possible d'avoir sur une même soirée 6 tables de JDR, ce qui est très encourageant.

Bilan financier :

Les secteurs positifs sont DBM, le bar, et les adhérents dans une moindre mesure.

Les Semi-Réels sont neutres, à +/- 15 euros.

Les bénéfices s'élèvent à environ 1000 euros. Cette réserve de trésorerie ne nous permet pas d'être autosuffisant sur le prochain FLIP. Le "what-if" dans le cas où nous n'aurions que 1800 euros de subvention (pour payer la nourriture) montre que nous serions déficitaires.

Les remboursements ont été effectués, en voici la liste :

Yann Amoros 76,20

Estelle Boubaut 316,44

Louis Brandela 430,27

Jérôme Ferrant 82,02

JB Gloriot 180,91

Nicolas Gourmaud 44,54

Rémy Lefebvre 100,06

Thomas Lochon 314,14

Manuel Metz 189,45

Guillaume Percevault 99,27

Vincent Prevosto 204,50

Alexis Tolmachev 34,77

Total 2072,57

Bilan du Président :

Le constat sur l'image de REEL est qu'elle est bonne, dès ce premier FLIP, avec toutes les personnes amenées à nous côtoyer (public ou organisateurs).

Les points négatifs à retenir sont :

- le manque d'organisation, avec de répercussions très nettes pendant le FLIP
 - le manque de communication, qui fait encore grand défaut à notre projet.
 -

Ordre du jour 4 : Quel sont les projets de l'association ?

On part du constat que le FLIP n'a pas atteint son objectif initial (rien que pour International, déjà ...) , mais reste un modèle. Que l'Ordalie n'a pas rempli son rôle depuis Parallèle. Que la structure du FLIP nous permet de ramener le public qui nous intéresse.

Le projet intrinsèque de l'association reste la promotion du jeu. Ceci dans le cadre de Parthenay, sans exclure d'autres possibilités d'intervention (à étudier notamment en fonction de l'évolution future du FLIP, cf FLIP 2004). Il a été proposé par exemple d'effectuer des GND à la guilde des jeux.

On souhaite attirer le public, à savoir quel public ? Il y a bien sûr le public de joueurs captés par les animations qui leur sont destinées. La motivation semble très nette en ce qui concerne l'initiation. On définit deux types d'initiations :

- celle destinée à un public néophyte, pour laquelle on manque encore véritablement de jeux adaptés. C'est pourquoi la création, qui est un moteur dans chacun des pôles, doit être particulièrement mise en oeuvre à ce niveau. On ne peut forcer personne à créer

ces jeux, mais le fait d'avoir identifié cette carence suscitera peut-être les initiatives.

- l'autre type d'initiation est orienté sur le public de joueurs, qui est notre base de public, et consiste à leur faire découvrir d'autres types de jeux, pour décloisonner l'activité ludique.

Les premiers échos du FLIP 2004 :

La date importante pour ce qui nous concerne, est le 21 novembre, où une commission va prendre une décision sur la privatisation possible du FLIP, par rapport aux devis réalisés par les boîtes postulantes.

Le FLIP d'hiver se déroulera les 29 et 30 novembre. Aucune délégation officielle n'est prévue, se qui n'empêche pas les déplacements personnels.

Le FLIP 2004 aura lieu du 7 au 18 juillet. Il comprendra 3 nocturnes : les 2 samedis , et le 13 juillet. On les faisait déjà de toute façon.

Le message qui nous est parvenu est d'arriver la prochaine fois avec nos photocopies.

Projets de stand (cf. <http://reclasso.free.fr/projets&idees.htm>)

Ligne éditoriale proposée par Gibus :

Après Midi

Pôle Activité

Accueil : Renseigner les passants, enregistrer les inscriptions, encaisser les paiements...

Tout le monde peut faire ces opérations simples.

N'importe quel animateur « vacant » doit pouvoir remplir cette fonction.

Plateaux Jeu du jour :

Selon le planning, objectif : lancer deux tables.

Tables libres :

Explication de règles selon disponibilités (& connaissances).

Trois animateurs requis de façon « permanente ».

JdR Initiation :

Tous festivaliers (minimum 2) demandant une initiation déclenche une partie.

Tables libres :

Toute équipe demandant une table disponible est prioritaire pour occuper les tables.

Deux meneurs de jeux requis de façon permanente, toujours prêts à lancer une table.

Ils suppléent les animateurs Jeux de plateau.

Wargame Participation Game :

Un ou deux animateurs selon les besoins de l'activité

GND Normalement aucun GND n'est prévu sur le stand durant l'après midi

Le reste du temps, les animateurs sont libres de faire ce qui leur plait...

Bilan Six à sept animateurs minimum requis en permanence.

Soirée

Pôle Activité

Accueil : Renseigner les passants, enregistrer les inscriptions, encaisser les paiements...

Tout le monde peut faire ces opérations simples.

N'importe quel animateur « vacant » doit remplir cette fonction.

Plateaux Tables libres :

Explication de règles selon disponibilités (& connaissances).

Aucun animateurs requis.

JdR Jeu du jour :

Chaque soir ouvert, un JdR différent est proposé (avec un scénario).

Tables libres :

Toute équipe demandant une table disponible peut occuper les tables.

Quatre meneurs de jeux requis de façon permanente, toujours prêts à lancer une table (libéré dès 22h00, faut pas pousser quand même).

Wargame Hardcore Game :

Un ou deux animateurs selon les besoins de l'activité.

GND Normalement aucun GND n'est prévu sur le stand durant le soir.

Le reste du temps, les animateurs sont libres de faire ce qui leur plait...

Bilan : Cinq à Six animateurs minimum requis en permanence.

Pas d'objections particulières dans l'assistance.

Communication

- interne

En ce qui concerne les listes de diffusion, il ne manque plus que JYoshi à s'inscrire sur la liste de membres actifs.

Le forum est valide (plus de 500 messages au compteur). Reste à définir plus clairement les domaines publics et privés

- externe

Pour le site Internet, une recommandation stratégique a été faite (cf.

http://reelasso.free.fr/projet_site_internet.htm).

A partir de ce document, un organigramme fonctionnel a été défini. Il est validé par l'assemblée dans ses grandes lignes.

La partie visuel graphique du site porte sur l'image de REEL, et a amené à faire des choix par rapport à différents axes de développement possible.

Il y a 4 axes visuels possibles, pour le logo et pour le site. On peut les définir ainsi :

- corporate
- label
- tribu
- street

Les débats ont marqué une préférence pour le logo "tribu" (dit grenouille aztec), secondé par le "street", et pour le site corporate (voir encore sur la page

http://reelasso.free.fr/projet_site_internet.htm), avec des modifications portant sur l'ambiance (pour le faire cadrer un peu mieux à notre activité), et une adaptation du logo pour le rendre comptatible à cette univers.

Des propositions graphiques seront faites prochainement par Alexis T pour permettre ensuite le développement véritable du site (conception, rédaction, update ...)

Futur :

Le CA se tenant prochainement (update : le 18 octobre), discutera notamment des projets d'animation FLIP qui lui seront proposés, et des dossiers à élaborer.

Donc pensez à envoyer vos projets aux coordinateurs !

Maintenant !