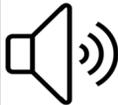


Méthode de lecture :

Ce tableau se veut être une aide à la conception des différents jeux impliquant le joueur dans un milieu immersif et ceci sous différentes formes (escape game, GN, jeu de combat type GN, jeu de rôle sur table). Il ne prétend pas à l'exhaustivité mais invite le lecteur à se poser quelques questions pour permettre l'intégration de façon simple des personnes mal ou non-entendantes dès la conception du jeu. Aussi, suivant le point bloquant, le tableau propose un ou des solutions potentielles, d'autres existent sûrement mais ne sont pas apparues à l'esprit des auteur(e)s lors de l'écriture du tableau. En plus d'une invitation à la réflexion, c'est aussi une invitation à l'échange et à la discussion tant avec les associations (de jeux comme de mal et non-entendants) que simplement avec les personnes vous ayant contacté afin que les jeux qui nous rassemblent dans la joie et le plaisir puissent être partagés avec le plus grand nombre.

A titre d'exemple, le réglage de la luminosité dans un lieu clos où est utilisé un fumigène ne fera pas que permettre à une personne mal ou non-entendante de profiter du jeu mais également rassurera nombre de joueurs qui ne céderont pas ainsi à la panique.

Il me reste à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes réflexions et surtout un bon jeu.

Typologie du point bloquant	Description du point bloquant	Exemple	Typologie du jeu				Solutions à mettre en œuvre pour rendre le jeu accessible pour les mal-entendants	Solutions à mettre en œuvre pour rendre le jeu accessible pour les non-entendants
			Escape Game	GN	Jeu de combat GN	Jeu de rôle sur table		
 Son	Voix off ne pouvant être perçue	Personne s'exprimant via un microphone sans contact visuel avec l'auditoire	X	X	X	X	Préférer les transmissions orales en présentiel non masquées. Permettre l'accompagnement du groupe / de la personne par un interprète LSF / codeur LfPC / preneur de notes. Utiliser des masques à fenêtre transparente en cas de situation sanitaire le nécessitant. Dupliquer la portée du microphone via un système de micro oreillette discret (micro cravate / boîtier = système H-F)	Identifier les possibilités techniques d'un live-streaming en masquant les matériels dans le décor : caméra dissimulée et écran activé au moment du discours, pouvant être dissimulé et symbolisé dans le décor, ou recours à smartphone dissimulé, tablette dissimulée... Selon immersion : envoi par bluetooth d'une transcription de la voix off sur le portable du joueur activé à cet effet à l'entrée dans la pièce (si message automatisé) (à tester en amont avec joueurs concernés à cause des limites des bots des transcriptions automatiques)
	Bruitage sonore off	Bruit de porte qui grince diffusé pour une mise dans l'ambiance ou indiquait une voie à suivre	X	X		X	Coupler le son à un effet visuel clair + répéter le procédé.	
	Usage d'un transcritteur automatique	Transcritteur utilisé pour remettre par écrit des paroles d'une voix off sans relecture derrière : mot/phrased non lisible (à cause de confusions auditives, absence de ponctuation)	X				Privilégier le sous-titrage pour les éléments pouvant être préparés à l'avance avec une phase de relecture des sous-titres. Pour les échanges en cours d'action, privilégier les mêmes solutions que pour la « Voix off ne pouvant être perçue ». Prévoir également la possibilité d'avoir des vidéos avec un interprète LSF / codeur LfPC (certains joueurs sourds ne seront pas forcément à l'aise avec le français écrit)	
 Lumière	Absence de lumière	Usage de l'obscurité via une coupure brutale de la lumière pour l'ambiance	X	X		X	Mise en place d'une lumière de survie (portable ou installée dans la salle) pour permettre la visualisation des autres participants (corps + visage). Identifier en amont et communiquer avec le joueur sur la possibilité de cette mise en obscurité, identifier des fenêtres temporelles où cela se produit pour diminuer l'anxiété, proposer un cerclage phosphorescent au sol pour symboliser un emplacement sécurisé.	
	Lumière de faible intensité	Usage de la pénombre pour faire apparaître des indices	X	X		X	Réglage de l'intensité lumineuse afin de permettre la visualisation des autres participants (corps + visage)	
	Usage de fumigène dans un lieu clos mal éclairé	Souterrain/Casemate/Grenier avec fumigène pour l'ambiance	X	X		X	Prévoir la possibilité d'un éclairage suffisant pour permettre la communication non-verbale et la prise en compte de son environnement. Prévoir un marquage au sol phosphorescent en cas de panique du joueur.	
 Humain	Usage de masque occultant tout le visage	Masque de PNJ empêchant la lecture des expressions et du mouvement des lèvres	X	X	X	X	Prévoir la possibilité d'un jeu sans masque/ Permettre l'accompagnement du groupe / de la personne par un interprète LSF / codeur LfPC / preneur de notes / faire attention à la vitesse d'élocution. Faire usage d'une gestuelle corporelle montrant l'état d'esprit de la personne et ne pas se focaliser sur la sonorité de la voix.	
	Usage de masque occultant la partie basse du visage	Masque de PNJ empêchant la lecture du mouvement des lèvres	X	X	X	X		
	Gestion des joueurs par le MJ					X	Sensibiliser le MJ aux besoins spécifiques des joueurs sourds et malentendants. Organisation des échanges afin de permettre à chacun d'interagir.	
	Coup sur la tête/ utilisation de produits visant la tête : risque de dégradation des appareils auditifs (dont le prix évolue entre 500€ et 8000€)	Combat / mêlée avec des armes en mousse. Attaque surprise avec de l'eau			X	X		Faire un rappel au début de l'action que la tête n'est pas une partie qui peut être visée lors d'un combat, ceci rejoint la nécessité de sécurité pour tous les joueurs. Possibilité de mettre un brassard au joueur mal ou non-entendant pour rappeler cette interdiction en cours de combat, même si il y a un casque.
 Foule	Brouhaha	Local ayant une mauvaise disposition sonore		X	X	X	Identifier en amont les zones acoustiques de référence et les symboliser dans l'espace, permettant aux joueurs ME de s'y positionner - nécessite des tests avec les joueurs malentendants ou sourds en amont	
	Discours de l'organisateur	Débit de l'élocution trop rapide, effet d'écho possible, bruits parasites de la foule, distance trop grande et lumière trop faible		X	X	X	Organiser un briefing individuel avant/après / Installer une boucle magnétique / Prévoir un interprète LSF / codeur LfPC / preneur de notes (à discuter avec le joueur ME ou sourd)	
 Espace	Forme/Taille de la table	Ne permet pas de visualiser le locuteur		X		X	Revoir la disposition des joueurs - Revoir les possibilités de substitution de la table par une autre.	
	Panneau de jeu cachant le MJ	Tableau des règles				X	Positionner les joueurs de façon à permettre l'intégration de tous : permettre la visualisation de tous les participants. Proposer un écran de jeu facilement escamotable lors des moments clés de la partie.	
	Zone sans lieu de repos			X	X	X	Prévoir un lieu de repos, une zone safe permettant aux joueurs de se poser en toute sécurité RP et HRP. Prévoir un système de jeu hors-combat qui permet à chacun de pouvoir rejoindre une zone safe. Faire le point avant le début du jeu sur la localisation des lieux de repos.	
	Durée trop juste pour permettre un travail d'équipe sans paroles	Temps prévu pour une action où les personnes du groupe doivent communiquer sans se regarder	X	X		X	Identification en amont des phases de travaux de groupe pour permettre aux joueurs d'anticiper. Répartition en amont des rôles et responsabilités dans le respect des potentiels de chacun. Prévoir la possibilité d'un temps en plus.	