



Inclusivité et accessibilité en GN

Reconnaître et prendre en compte la diversité des personnes dans l'organisation de jeux de rôle grandeur nature

Axiel Cazeneuve - Responsable Pôle Déontologie, Inclusion et Médiation - 17 mars 2021

<https://larpinprogress.com/>

Présentation

Je suis (je fais) :

- Élu(e) CA FédéGN au pôle déontologie (2020-)
- Autrice/organisatrice de GN de type *freeform* ou huis-clos
- Membre du collectif Pour un GN sécurisant
- Bénévole sur tous types d'événements GNistiques
- Diplômée de Master d'anthropologie sociale (GN nordique + GN finlandais) + M1 philo
- Autrice d'articles théoriques sur le GN
- "Accessoirement" féministe queer

Je ne suis pas :

- Professionnelle de psychologie
- Travailleuse sociale
- Médiatrice professionnelle
- etc.

Pourquoi parler de ça ce soir ?

- Sensibiliser à ces problématiques
 - Indiquer les problèmes les plus fréquents susceptibles d'émerger
 - Présenter des documents mis en place au sein de la Fédé
 - Préparer le terrain pour aborder des aspects plus spécifiques dans des interventions futures
-

Définitions - 1

L'inclusivité désigne le fait (pour un événement, groupe, lieu, etc.) de laisser la place à un maximum de personnes et de groupes sociaux, notamment lorsque ceux et celles-ci font face à des discriminations dans la vie ordinaire. Il s'agit d'une posture active de prise en compte de la diversité des individus, des expériences, des besoins...

Cela peut passer par la communication pré-jeu, l'écriture des personnages, le casting, les ateliers pré-jeu, etc.

Définitions - 2

L'accessibilité désigne l'ensemble des conditions matérielles d'accès au jeu. Elle comprend la forme du site de jeu, la nourriture, la durée du jeu, le nombre de participant·e·s...

Attention : l'accessibilité (même aux handicaps) **ne se limite pas à l'accessibilité physique.**

La lettre d'intention

Thèmes

De quoi est-on susceptible de parler ?

Quelles thématiques seront traitées ?

Dans le scénario global ? les backgrounds ? les scènes ?

Mieux vaut
spoiler
que blesser.

Thèmes

Exemples de thèmes sensibles fréquents (liste non-exhaustive) :

- amour, mariage, rupture, tromperie, etc. ;
- violence psychologique, conflits, insultes, relations de pouvoir ;
- violence sexuelle ;
- proximité physique, sensualité, sexualité, attirance ;
- mort (préciser de quel type), vieillissement, infirmité, handicap ;
- suicide, violences sur soi, troubles psychiques ;
- séparation (amoureuse, amicale ou familiale), exil, rejet par le groupe ;
- discriminations (racisme, sexisme, validisme (envers les personnes en situation de handicap)).

Discriminations

Une **discrimination** est une inégalité de traitement d'un individu sur des critères de race, de classe, de genre, d'orientation sexuelle, de capacité, ou tout autre motif visant à exclure ou rabaisser sur la base de son appartenance à une catégorie sociale donnée.

Discrimination
=
Système

La charte comportementale

Confiance en soi et légitimité

Comment favoriser l'accès au jeu aux personnes débutantes ?

Peut-on accompagner les joueurs et joueuses dans des rôles nouveaux ou « difficiles » ?

Comment limiter les effets de honte, d'auto-censure... qui font que certaines personnes (et groupes de personnes) se refusent certains rôles ?

Encourager
la prise de **contact**
*(avec l'orga, entre PJ,
PNJ...)*

Handicaps

- Décrire le site en détail (taille, forme, accès, sanitaires, praticabilité, possibilité de s'isoler, etc.)
- Expliciter les conditions de jeu (nuit en jeu, trêves, zones de faible intensité, signaux visuels/audio...)
- Exprimer les impératifs physiques du jeu, mais également les pré-requis de costume, le mode de création de personnages et de relations, etc.

Selon l'OMS,
80%
des handicaps sont
invisibles.

Handicaps

- **Se montrer ouvert** aux questions, suggestions, etc.
- Si cela est possible, consacrer dès le départ une portion du budget aux éventuels aménagements.
- **Si la personne est d'accord**, organiser une session de sensibilisation pour les autres PJ.

**Bien communiquer
est crucial.**

Communication

Précarité économique

Comment porter nos ambitions de design sans laisser du monde sur la touche ?

Quel est le bon équilibre entre immersion esthétique/accessibilité économique ?

Comment réduire les disparités existant entre les joueur·se·s ?

**La clé est la
solidarité.**

Précarité économique

Quelques pistes :

- Mettre en place une PAF solidaire
- Organiser des ateliers matos, mettre à disposition du matériel et des matières premières
- Encourager le prêt de costumes entre participant·e·s
- Prêter/louer à bas coût du matériel de votre association
- Ne pas mettre la pression aux costumes
- Si le thème de votre GN le permet, solliciter des fonds extérieurs

Accueil

Ressources

Ressources FédéGN :

- [La charte de déontologie](#) (expliquée)
- [La lettre d'intention](#)
- [L'accueil des mineurs](#)
- [Assurer la sécurité émotionnelle](#)
- [La charte comportementale](#)
- La surdit  en GN



Autres ressources :

- Sur Electro-GN : [GN et handicap](#)
- Sur mon blog (en anglais) : [Larp accessibility](#)
- Clueless Cora (vid o) : [La PAF solidaire](#)
- (Guide) [Pour un GN plus s curisant](#)
- (Guide) [Histo mais pas sexiste](#)
- Sur mon blog : [D g ner pour d ranger](#)
- Clueless Cora (blog) : [Le typecast](#)
- Pour accompagner les d butant e-s, la cha ne YouTube de [Clueless Cora](#).