

Inclusivité et accessibilité en GN

Favoriser la diversité des participants et participantes et assurer leur bien-être dans la création de jeux de rôle grandeur nature

Ce document a pour vocation d'aider les personnes qui écrivent ou organisent des jeux à comprendre pourquoi et comment prendre en compte la diversité des personnes susceptibles de participer à leurs GN. Cela passe par la reconnaissance de besoins spécifiques, mais aussi par des pratiques de communication axées sur la clarté, l'exhaustivité et l'ouverture.

Table des matières

Introduction	3
La lettre d'intention	
Thèmes	4
Discriminations	4
Confiance en soi et légitimité	6
Accès aux personnes en situation de handicap	6
Précarité économique	7
La participation aux frais (PAF)	7
Le matériel	8
Fonds extérieurs	8

Introduction

Quand on écrit un GN, il est essentiel de se demander **pour qui**. En effet, tous les GN ne sont pas adaptés à toutes les personnes, que ce soit pour des raisons de goût ou de capacité à prendre part : cependant, nous ne prenons pas toujours le temps de comprendre pourquoi, ni si cet état de faits est souhaitable ou au contraire s'applique « par défaut ».

L'**inclusivité** désigne le fait, pour un événement, de laisser la place à un maximum de personnes et de groupes sociaux, notamment qui font face à des discriminations dans la vie ordinaire. Par exemple, un jeu qui laisse la possibilité aux personnes de choisir elles-mêmes le genre de leur personnage est *a priori* plus accueillant pour les personnes dont le genre ne tombe pas dans la binarité homme/femme qu'un jeu où les orgas décident du genre des personnages.

L'**accessibilité** désigne l'ensemble des conditions matérielles d'accès au jeu. Par exemple, un jeu se déroulant dans une maison munie d'escaliers, mais sans ascenseurs, sera difficile ou impossible d'accès aux personnes à mobilité réduite. Toutefois, l'accessibilité ne se limite pas à des besoins spéciaux physiques, mais peut aussi concerner des besoins d'ordre psychologique : ainsi, un jeu comprenant de longues cérémonies ou des réunions interminables pourra-t-il parfois poser problèmes aux personnes atteintes de troubles de l'attention, etc.

Il est impossible pour les orgas d'anticiper la totalité des besoins spécifiques des personnes participant, car la liste serait infinie : c'est pourquoi l'accessibilité repose en premier lieu sur la communication et l'adaptabilité.

Il est important d'**explicit**er clairement les caractéristiques du jeu et du terrain, pour être sûr de ne pas exclure des gens par méconnaissance ou ne pas risquer de se tromper de public. Par exemple, dire qu'il n'y a pas de rampe d'accès pour fauteuils roulants est préférable au fait de dire qu'un jeu n'est pas accessible aux PMR (personnes à mobilité réduite), car toutes les personnes à mobilité réduite ne se déplacent pas en fauteuil roulant et certaines peuvent même emprunter des escaliers.

Parmi les personnes qui ont le plus besoin que ces aspects soient explicités, il y a les personnes queer (aux genres et sexualités diverses), les personnes racisées (non blanches), les personnes en situation de handicap physique ou psychologique, les personnes précaires, etc. : cependant, **communiquer des intentions et informations les plus claires possibles bénéficie en définitive à tout le monde !**

La lettre d'intention

En matière d'accessibilité et d'inclusivité, **la lettre d'intention sera souvent votre meilleure alliée**. Une lettre d'intention est un document qui explicite le contenu du GN, les intentions de jeu, le type de jeu proposé, mais aussi les points concernant l'accès aux différents publics que

nous nous apprêtons à introduire dans ce document. La lettre d'intention est publiée dès l'annonce d'un jeu, car elle contient les éléments essentiels sur lesquels les joueurs et joueuses pourront se baser pour choisir de participer. Elle est également utile à rédiger tôt dans le processus d'organisation, car elle permet aux orgas de vérifier qu'ils et elles sont sur la même longueur d'ondes.

[Cet article](#) de Muriel Algayres et Marianne Cailloux sur Electro-GN peut vous aider à construire votre lettre d'intention. Le site belge About Larp propose également [un dossier](#) sur la note d'intention, écrit par Gilles Cruyplants. Vous retrouverez également [une fiche technique](#) FédéGN à ce sujet.

Thèmes

Tous les jeux risquent d'aborder des thèmes qui pourraient être sensibles pour certaines personnes. C'est pourquoi il est important de répondre à la question : **quels thèmes risquent d'être abordés dans le GN ?** La réponse peut inclure les ressorts ludiques (*ex: baston, templiers, magie noire...*) autant que les thématiques secondaires plus sérieuses (*ex: suicide, religion, homophobie...*). Certains GN sont plus « sérieux » que d'autres et cela se reflète bien sûr dans les thèmes : cependant, gardez à l'esprit que les GN les plus ludiques sont quand même susceptibles de « frapper là où ça fait mal ». Pensez également à préciser l'âge minimum requis pour la participation au GN : dans le cas où vous choisiriez d'accueillir des mineurs, vous pouvez vous référer à [cette fiche technique FédéGN](#) pour vous assurer de ne faire aucun faux pas.

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

De nombreuses personnes font l'expérience au quotidien de discriminations liées à des facteurs arbitraires. Ces facteurs peuvent être visibles, comme leur genre, leur couleur de peau ou leur poids, ou invisibles, comme une déficience auditive ou un trouble du spectre de l'autisme. Notre société crée en effet de nombreuses difficultés pour les personnes qui sortent de la « norme » véhiculée par l'éducation, les médias, les représentations politiques, etc. **Ces discriminations, comme dans tous les domaines de la vie, peuvent se répercuter en GN**, même si nous faisons attention à ne pas inclure dans le jeu des choses qui les encouragent : en effet, entrer en GN n'efface pas des années de socialisation, et les personnes qui y participent peuvent inconsciemment reproduire des mécaniques discriminantes.

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.

Il est par conséquent particulièrement important de rappeler, dès la lettre d'intention et dans le briefing ou autres prises de contact, que **l'organisation se montrera intransigeante envers tout comportement discriminant** qui pourrait advenir avant, pendant ou après le jeu dans le cadre des activités supervisées par l'association. Cette précaution, en amont, permettra également aux joueurs et joueuses les plus susceptibles de faire l'objet de discrimination d'être rassuré·e·s et de se sentir plus légitimes à venir. N'hésitez pas à insister sur ce fait, et à dire explicitement que vous vous engagez à soutenir les personnes susceptibles d'être discriminées pour que le jeu leur soit le plus agréable possible ! **Le but est de créer un lien de confiance entre l'organisation et les participant·e·s, afin que tout le monde se sente légitime d'exprimer** ses craintes, besoins, ressentis...

Attention : ce n'est pas une discrimination quand des personnes qui appartiennent à des catégories sociales « minorisées » (comme les personnes racisées ou même les femmes) souhaitent se réunir en l'absence de personnes plus « privilégiées » socialement.

Il est important de se donner les moyens de prendre en compte les éventuels incidents. Cela passe d'abord par le fait de se rendre disponible, de façon explicite, pour entendre les personnes qui subiraient des comportements discriminants. Avoir une **[équipe-ressource](#)**, c'est-à-dire une personne ou un groupe de personne **entièrement dédié à la prise en charge émotionnelle et psychologique des participant·e·s sur le jeu**, est souvent un excellent moyen de favoriser la prise de parole et de s'assurer qu'il y ait toujours quelqu'un de disponible pour écouter.

Ces mesures vous permettront également d'accueillir au mieux les personnes victimes en cas d'agression, de harcèlement, ou tout autre fait de gravité accrue. Il est conseillé aux personnes qui s'occupent de l'accueil des personnes de prendre note des incidents, afin de pouvoir en faire le compte-rendu (avec le consentement de la personne concernée) aux orgas, voire aux autorités si nécessaire. Prendre des notes permet ainsi de ne pas déformer accidentellement les faits en s'en remettant à sa seule mémoire. **[Cette fiche technique FédéGN](#)** vous permettra en outre de gérer au mieux la situation en cas d'agression sexuelle déclarée, afin de ne pas entraver le travail de la justice mais au contraire de le soutenir dans le cas où la personne victime désirerait porter plainte pour un événement produit sur votre jeu.

Confiance en soi et légitimité

Bien souvent, des participants et participantes n'osent pas entrer en contact avec l'organisation d'un jeu, par crainte de déranger ou encore en raison d'un sentiment d'illégitimité. Afin de faciliter la prise de parole et de contact, il est nécessaire de communiquer clairement en insistant sur le fait de ne pas hésiter à contacter l'organisation : l'idéal est d'avoir une personne spécifiquement dédiée au rôle de « community manager », au contact avec les participant·e·s (par mail, sur les réseaux sociaux...). Cette personne peut être la même que celle qui sera chargée de la sécurité émotionnelle sur le jeu (la personne-ressource, ou référent·e gestion émotionnelle). La question que vous devez vous poser est : **quels sont les moyens mis en place par l'organisation pour gérer la prise de contact des participant·e·s et l'encourager ?**

Si le problème peut se poser avec la communication entre joueurs et joueuses et orgas, cela peut également être le cas concernant la communication entre joueurs et joueuses. Cela peut notamment nuire à la prise de contact en amont, qui peut avoir pour conséquence de retirer du jeu des opportunités de créer des liens entre les personnages, ou de se priver d'initiatives venant des joueurs et joueuses. Favoriser la prise de contact et valoriser ces initiatives peut avoir de nombreux effets positifs : enrichir le tissu narratif du jeu, permettre une plus grande cohésion et complicité entre les joueurs et joueuses, etc.

L'expérience de jeu d'une personne qui ne se sent pas en confiance, notamment dans le cas où cette personne serait novice, peut-être largement améliorée, et sa participation favorisée, par une prise de contact transparente et encourageante. Il est important de se poser ces questions : ne pas les prendre en compte peut parfois mener les personnes à ne tout simplement pas s'inscrire, ou, dans des cas plus graves, à des situations de crises émotionnelles ou de conflits en cours de jeu.

Accès aux personnes en situation de handicap

Elise et Mathieu, deux GNistes, ont mis à disposition sur Electro-GN une liste de questions à se poser concernant l'[accès aux handicaps](#). Ces questions permettent de réfléchir sur l'accessibilité d'un jeu et de la faire évoluer au besoin.

L'accessibilité désigne l'ensemble des conditions matérielles d'accès au jeu. Elle peut être physique, économique, culturelle...

A **minima**, il est important de détailler certaines informations pratiques :

- Quelle est la taille et la forme du site ?
- Y a-t-il des escaliers, un ascenseur, des toilettes spacieuses, etc. ?
- La nuit est-elle en jeu ?
- L'accès au site est-il possible en voiture, en train, en bus ?

Il est également possible d'augmenter grandement l'accessibilité de son GN simplement... en posant la question ! En effet, **dire explicitement, dans la lettre d'intention, que les joueurs et joueuses sont bienvenu·e·s pour faire part de leurs besoins** peut encourager un plus grand nombre de personnes à participer, et à donner des idées concernant des moyens simples et pratiques de faciliter l'accès au jeu.

Pour approfondir sur la question des handicaps en GN, vous pouvez aussi lire [cet article](#) écrit par Axelle Cazeneuve sur le sujet. Bien que celui-ci soit écrit en anglais et soit très long, il comporte des témoignages de joueurs et joueuses aux capacités différentes et peut contribuer à satisfaire l'intérêt et la curiosité sur ces questions.

Précarité économique

La précarité économique est un aspect qui peut facilement barrer l'accès à votre GN. En effet, en tant qu'orga, nous avons souvent envie d'en mettre plein la vue aux joueurs et joueuses : des décors originaux, des costumes travaillés, un beau site de jeu... Or, ces ambitions sont susceptibles de créer de grandes disparités dans l'accès au jeu. **Voici quelques pistes pour aider les organisations à faire les GN dont elles ont envie, tout en limitant l'exclusion des personnes économiquement précaires.**

La précarité économique peut toucher des personnes de tous âges et de toutes professions, pour des raisons diverses. Il est compliqué de décider qui « compte » comme précaire : le plus simple reste de faire confiance aux personnes.

La participation aux frais (PAF)

La participation aux frais est la première barrière à franchir dans l'accès à un GN. Elle doit pouvoir couvrir tous les frais investis, et son montant peut varier énormément d'un GN à l'autre : en effet, si certains jeux à huis-clos peuvent être gratuits ou ne coûter que quelques euros, des jeux romanesques à peu de joueur·se·s situés dans un château peuvent facilement atteindre plusieurs centaines d'euros. Si en France, la PAF moyenne tourne autour de 80€, c'est déjà une somme conséquente pour bien des gens.

Une solution simple à mettre en place est **la PAF solidaire**. Cela consiste à proposer différents paliers de prix, afin que les joueur·se·s payent selon leurs moyens. Ainsi, pour une PAF à 80€, vous pouvez par exemple proposer une participation solidaire à 100€ pour financer quelques places à tarif réduit à 60€. Cette méthode est largement utilisée dans d'autres pays (notamment les pays du Nord, et dans les gros GN internationaux) et fonctionne très bien, la plupart du temps en se basant sur l'honneur des participant·e·s.

La GNiste lilloise et YouTubeuse Cora (CluelessCora) a fait [une vidéo explicative](#) qui vous apprendra tout ce qu'il y a à savoir sur les PAF solidaires.

Le matériel

Le matériel (costumes, armes, décors, tentes, etc.) peut également être un frein pour de nombreuses personnes précaires, ainsi que pour les débutant·e·s. Organiser **des ateliers matos** en amont du GN, pour permettre aux participant·e·s de créer leur propre équipement à moindre frais et en bénéficiant des compétences d'autres participant·e·s ou des orgas, est un moyen de soulager cette pression économique. **C'est également un vecteur très efficace de lien social et d'engagement associatif** pour les personnes qui y participent.

Favoriser **le prêt entre participant·e·s**, par exemple en mettant en place une feuille de calcul où les personnes peuvent noter leurs besoins et ce qu'elles peuvent prêter, peut également aider les personnes possédant peu de matériel. Cela n'est pas toujours possible à organiser, selon l'échelle de votre GN, mais inviter vos joueur·se·s à faire preuve de solidarité ne coûte rien !

Pour lutter contre la précarité économique, la clé est la solidarité.

Si votre association possède du matériel en plus de celui que vous avez prévu pour le GN, **proposer des prêts ou des locations à bas coût** peut également être avantageux, même si cela requiert un peu de logistique.

Fonds extérieurs

Il est également envisageable de financer un GN par d'autres moyens que la PAF, ou de réduire drastiquement celle-ci en faisant diminuer les coûts, notamment liés au site (qui est souvent une des plus grosses dépenses). **Il est par exemple possible, si le thème de votre GN le permet, d'obtenir des financements ou de l'aide en nature de la part de fonds culturels, de collectivités ou d'acteurs privés** (comme les propriétaires de sites). Ainsi, il peut être possible d'obtenir un prêt de locaux en échange de places réservées pour des jeunes de la commune, ou de négocier des tarifs réduits en échange de participer à la rénovation d'un site.

Une association peut également **intervenir en tant que prestataire** pour d'autres organismes ou associations, si ses statuts le permettent. Certaines associations réalisent ainsi des prestations dans des centres de loisir, des festivals, des événements culturels divers... Les bénéfices de ces prestations, réalisées par des bénévoles, peuvent servir à financer une partie des événements de l'année (ainsi que les dépenses fixes non couvertes par les cotisations, comme la location d'un local, etc.).

Pour réduire le prix, **la ressource humaine est fondamentale** : en effet, seule l'énergie des bénévoles et leur engagement auprès de l'association peut permettre de rendre les GN plus accessibles, économiquement mais aussi dans les autres domaines, pour lesquels les compétences de chacun sont précieuses. **Et c'est aussi ça qui fait la beauté du GN !**