

FT 050 - Accueil et sécurité émotionnelle

Bien souvent, les responsables d'un GN, accaparés par leurs tâches logistiques et scénaristiques, négligent la prise en compte des besoins, psychologiques et de bien-être, liés à l'intensité du contexte ludique et que l'on rencontre inmanquablement dans des contextes sociaux où se mêlent différents groupes. Que ce soit la prise en compte de besoins sanitaires, de la nécessité d'avoir des règles adaptées afin d'éviter tout malentendu ou de fournir des portes de sortie aux joueurs et joueuses durant le jeu, la FédéGN va vous donner par le biais de cette fiche quelques pistes qu'il ne tiendra qu'à vous de compléter.

Nous vous rappelons que la charte de déontologie de la FédéGN énonce que « *le déroulement du jeu ne doit pas porter atteinte aux principes religieux, philosophiques ou politiques des individus. Il ne doit pas non plus imposer aux joueurs la simulation de situations humiliantes ou dégradantes.* »

1) Avant le jeu

a) Informations

Les participant-e-s à un jeu doivent être parfaitement informé-e-s du style de jeu auquel ils et elles vont s'inscrire afin de voir si celui-ci peut convenir à leurs principes, envies et besoins. Une lettre d'intention claire et détaillée et une communication efficace permettent de répondre à cet impératif.

b) Points de vigilance

Les organisateur-ice-s doivent s'informer des allergies, problèmes de santé et autres points de vigilance au cours des inscriptions afin de limiter les facteurs de risque. Privilégiez une question ouverte : « Souhaitez-vous nous faire part d'un point de vigilance (phobie, inconfort, problème de santé...) ? ». Il ne s'agit pas d'un questionnaire médical ni d'une intrusion dans la vie privée. Les réponses doivent bien évidemment rester confidentielles, hormis dans le cas d'une intervention d'urgence des services de santé si certaines informations concernant des soucis de santé paraissent cruciales.

c) Calibrage des contacts physiques

Les règles du jeu doivent être adaptées et limiter les contacts physiques directs au maximum, ou tout du moins prévoir le consentement des joueurs et une règle spécifique en cas d'absence de consentement. Ainsi, par exemple, une fouille ne pourra se faire qu'avec l'accord du joueur ou de la joueuse concernée. En l'absence de consentement, les règles doivent prévoir une alternative (la personne procédant à la fouille annonce la partie fouillée et la personne victime de cette fouille remet les objets éventuellement découverts). En cas de consentement, la fouille doit malgré tout se révéler superficielle. Il en est de même pour les simulations de combats à main nue ou toute autre action physique induisant un contact direct (maîtrise...).

Certaines associations utilisent la règle des 3 rubans.

La couleur de la lanière du ruban indique aux autres à quel est le niveau d'expérience recherché (en tant que joueur·se, pas comme personnage) : rouge pour facile, jaune pour normale, verte pour dure. Le joueur peut changer de couleur de lanière à tout moment (des lanières supplémentaires sont disponibles auprès des orgas en cas de perte). Les PNJ utilisent le même système. Chacun a son propre niveau de confort en la matière, et c'est parfaitement normal. Porter une lanière verte ne fait pas de vous un meilleur GNiste.

- Rouge : contact physique minimal, ne me criez pas dessus, ne touchez pas à ma nourriture, ne me réveillez pas la nuit, etc.
- Jaune : corps à corps tranquille, criez-moi dessus autant que vous voulez, prenez-moi une partie de ma nourriture, punissez-moi avec des pompes, réveillez-moi la nuit, etc.
- Vert : frappez-moi (pas trop fort !), faites-moi ramper, prenez toute ma nourriture, réveillez-moi en me jetant de l'eau dessus... Attention toutefois, le vert ne signifie pas que les contacts physiques sont autorisés.

Lorsque vous dormez, mettez votre lanière sur vos chaussures ou à l'entrée de votre tente.

De nombreux GN de petite envergure (huis-clos, freeform etc.) utilisent des ateliers pré-jeu pour calibrer le niveau d'intensité autorisé (contacts physiques, cris, etc.).

Par exemple : définissez préalablement une échelle d'intensité, allant par exemple de « conversation polie » à « insultes hurlées », en passant par « légère altercation », « dispute à voix normale », « conflit en élevant la voix » etc. Demandez aux joueurs et joueuses de former un cercle, et de sortir de ce cercle quand ils et elles atteignent la limite de ce qu'il est acceptable de jouer. L'intensité du jeu est calquée sur la plus basse intensité supportée.

Attention : sur des jeux de plus de quinze à vingt personnes, des mécanismes pour demander le consentement ou se sortir d'une situation désagréable, comme un mot de sûreté ou le « Ok check-in », sont plus efficaces.

2) La logistique

Même si les jeux se réalisent parfois dans des endroits peu aménagés, voire sans aucun confort, il est indispensable d'envisager les aménagements suivants :

1. Tente ou espace clos permettant aux participants le souhaitant de se changer hors la vue des autres joueurs et joueuses. Si possible, aménagez deux espaces non-mixtes et un espace mixte. Cet aménagement doit également être prévu pour les PNJ qui peuvent être amenés à se changer plusieurs fois pendant un GN. Dotez cet espace de chaises pour des raisons pratiques et de confort.

2. Toilettes aménagées et closes munies de poubelles régulièrement vidées et d'un nécessaire pour se laver les mains, particulièrement si le site n'est pas muni d'eau (gel hydroalcoolique, papier adapté).
En cas de GN « dans les bois » il existe pour moins de 40 € des cabines de douches sous forme de tentes pliables qui peuvent faire l'affaire si vos toilettes sèches ne sont pas trop encombrantes. Une « shitbox », des toilettes sèches en carton coûtant une vingtaine d'euros, est parfaitement adaptée à ce type de tentes et vous permettent de déployer à peu de frais une solution qui pourra satisfaire les joueurs et joueuses.
3. Un espace, proche du PC orga, au calme, où les joueurs, orgas, PNJ pourront sortir du jeu quelques minutes sans forcément interrompre le jeu des autres participants. Cet espace pourra également être utilisé en cas de problème plus grave. La mise en place d'une véritable zone sécurisée est un apport précieux, notamment sur des jeux d'envergure moyenne ou grande. Les fiches techniques n°[52](#) et [53](#) pourront vous aider à la mettre en place.

3) Le campement

Certains GN prévoient des campements en jeu, ou des hébergements en dortoirs. Il est important de prévoir l'aménagement de ce lieu qui peut être mixte, mais nécessiter des espaces non mixtes (tentes ou espaces séparés) A défaut, les organisateur·ice·s peuvent prévoir un espace « hors-jeu » pour les participant·e·s souhaitant, soit dormir au calme (conducteur·ice de véhicules, autre besoin spécial), soit ne pas dormir dans un espace mixte si aucun aménagement n'est possible sur place. Il est également possible de prévoir un couchage supplémentaire près du pôle organisateur afin de rassurer une personne inquiète.

4) Le mot de sécurité



Parce qu'on ne sait pas toujours si une scène ne rendra pas mal à l'aise une personne, ou parce qu'un joueur ou joueuse peut avoir un comportement choquant ou dangereux, il est nécessaire de pouvoir interrompre le jeu et d'en sortir (même si cela doit casser quelques secondes le role-play) ou simplement de signifier que le niveau d'intensité de la scène est dérangeant et ne correspond pas à ce que l'on souhaite jouer, via un mot ou une phrase simple.

Nous vous proposons le mot « stop ». Il est explicite, bref, et facilement mémorisable. Il peut d'ailleurs s'appliquer à d'autres situations de façon naturelle (stop tu m'agresse, stop il y a danger etc.). Un-e joueur-se peut utiliser le mot en stop en conjonction, ou en lieu et place du signe stop indiqué ci-dessus, pour les personnes souffrant de troubles de la parole ou n'étant pas en capacité de s'exprimer.

Le mot de sécurité « vraiment vraiment » (« j'ai vraiment vraiment besoin de sortir », « j'ai vraiment vraiment peur », etc.) est également utilisé sur de nombreux jeux pour signifier un inconfort ou tout autre besoin de quitter la scène ou de mettre le jeu en pause.

Les organisateur-ice-s sont libres de proposer un autre mot à leurs joueurs s'ils et elles estiment que celui-ci peut engendrer des confusions avec leurs règles ou leur trame scénaristique (exemple : « stop » est le mot utilisé pour les effets de paralysie et tout le monde l'entend depuis des années dans votre association).

La sécurité émotionnelle des joueurs et joueuses et l'affaire de toutes et tous. Nous recommandons aux organisateur-ice-s de voir plus loin que cette fiche et de prévoir en amont les difficultés que le thème du GN ou sa localisation peut entraîner auprès des participant(e)s. Vous pouvez également organiser des ateliers si votre GN aborde des thématiques spécifiques, ou modifier le système de bandeaux et l'adapter aux besoins de votre jeu, si celui-ci sort des sentiers battus. La FédéGN sera ravie d'avoir les retours de vos expériences pour étoffer cette fiche.