



# Inclusivité et accessibilité en GN

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

# Présentation

## **Je suis (je fais) :**

- Élue 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'évnmts 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, sexism, 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 surdité en GN



## Autres ressources :

- Sur Electro-GN : [GN et handicap](#)
- Sur mon blog (en anglais) : [Larp accessibility](#)
- Clueless Cora (vidéo) : [La PAF solidaire](#)
- (Guide) [Pour un GN plus sécurisant](#)
- (Guide) [Histo mais pas sexiste](#)
- Sur mon blog : [Dégenerer pour déranger](#)
- Clueless Cora (blog) : [Le typecast](#)
- Pour accompagner les débutant·e·s, la chaîne YouTube de [Clueless Cora](#).