



Inclusivité et accessibilité en GN

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

Axiel Cazeneuve - Responsable Pôle Déontologie - Le 24 juin 2020
axelle@larpinprogress.com - <https://larpinprogress.com/>

Ce document est une version complétée des diapositives, établie sur la base de l'enregistrement de la conférence disponible sur <https://fedegn.org/>

Une vidéo (diaporama filmé et audio) est disponible [sur YouTube](https://www.youtube.com/).

Bonne lecture !

Présentation de l'intervenante

Je suis (je fais) :

- Élue CA FédéGN au pôle déontologie (2020-)
- Au CA/bureau de : Le Consulat d'Elleslande (Toulouse), TROLL (Toulouse), LaboGN
- Autrice/organisatrice de GN de type *freeform* ou huis-clos (souvent sur genres & sexualités)
- 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.

Ce que je dis là est basé sur mes connaissances en tant que GNiste, voire anthropologue, pas professionnel·le.

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
-

Commentaires

Souvent, quand nous écrivons un jeu, nous partons d'une idée, d'une inspiration, de ce que nous avons envie de voir, etc., et nous nous demandons rarement ***pour qui*** nous écrivons - et, par corollaire, ***pour qui nous ne sommes pas en train d'écrire.***

Parler d'**accessibilité** et d'**inclusivité** vise à remettre en question nos évidences : public, contenu, thèmes du GN...

Attention : il n'y a pas de potion magique d'accessibilité ! Le but de cette présentation est d'inciter à avoir les bonnes attitudes, les bonnes dispositions pour pouvoir répondre au mieux à ces problématiques, mais nous n'allons rien « résoudre ». Il s'agit d'une introduction, qui reste superficielle.

Dans des interventions futures, des problématiques plus précises seront abordées.

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.

Commentaires

Diversité ne signifie pas uniformité. Le but n'est pas que tout le monde soit pareil, mais au contraire que des personnes différentes puissent cohabiter, profiter du jeu et apporter leurs points de vue et leurs expériences. Plus un GN peut se donner les moyens d'accueillir des personnes diverses, plus il pourra être

L'inclusivité n'est pas une posture universaliste, qui espérerait que tout le monde puisse « se greffer » sur un jeu. C'est une posture active, qui passe par **la reconnaissance des différences et des inégalités**. On ne part pas toutes et tous du même point : discriminations, moyens économiques, expérience de 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.**

Commentaires

Exemples de conditions matérielles auxquelles on ne pense pas forcément :

- la nuit est-elle en jeu ? (Personnes portant un appareil pour dormir, ayant des troubles du sommeil, des douleurs chroniques, etc.)
- est-il possible de s'isoler du bruit ? (Personnes autistes, hypersensibles, souffrant de troubles anxieux...)
- y a-t-il des scènes longues qui demandent beaucoup de concentration ? (ex : réunions) (personnes atteintes de trouble de déficit de l'attention/hyperactivité, personnes présentant des difficultés linguistiques, etc.)

L'accessibilité, même quand on parle de handicaps, **ne se limite pas à l'accessibilité physique.**

La lettre d'intention

Commentaires

La **lettre d'intention** sera votre meilleure alliée pour toutes les questions qu'on va aborder ici.

Elle vous permet :

- d'expliciter les conditions matérielles du jeu (lieu, durée, PAF, costumes, etc.)
- de communiquer sur ce que vous êtes prêt·e·s à faire en temps qu'orga (adapter, répondre à des besoins, des questions...)
- de présenter votre vision à vous, qui sont les orgas (en tant que personnes), etc.

Il s'agit du premier contact de vos joueur·se·s avec le GN, l'endroit où trouver la plupart des informations pour permettre aux personnes de prendre une décision en conscience.

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.**

Commentaires

On a tous des sujets sensibles, auxquels on n'a pas envie d'être confrontés, et **ce ne sont pas toujours des choses qui paraissent graves**. La phobie des canards a beau être rare, c'est toujours mieux de prévenir si votre boss de fin c'est Donald Duck. Je caricature, mais l'idée c'est : les gens doivent pouvoir faire le choix de participer en toute conscience pour éviter au maximum les mauvaises surprises (voire des choses graves comme des résurgences traumatiques, etc.).

Même les GN « fun » peuvent taper là où ça fait mal, parce que ça ne fait pas mal au même endroit pour tout le monde...

Pour les personnes faisant des GN à secret et avez peur de dévoiler des choses : dites-en trop ! Mieux vaut avertir de choses qui ne se produiront pas en noyer les véritables intrigues dans la masse que risquer de susciter une situation de détresse.

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

Commentaires

Attention : **une discrimination est un phénomène systémique.**

Quand un groupe de personnes discriminées veut se retrouver ensemble, ce n'est pas de la discrimination, car le système social dans son ensemble leur est défavorable, ce qui justifie le besoin de se retrouver dans un espace qui y échappe temporairement.

La discrimination peut exister **en jeu et hors jeu.**

Si elle existe en jeu, il est nécessaire de pouvoir **négocier** et exprimer clairement ce qui est ok/pas ok. Par exemple, si la question du racisme est abordée dans votre GN, **même s'il s'agit de racisme des elfes envers les nains** (ou autres races ou ethnies fantastiques), il est nécessaire de le mentionner. Les joueur·se·s qui n'ont pas envie de jouer là-dessus pourront alors : 1) ne pas venir 2) discuter avec les personnes en face pour leur expliquer que ça n'est pas quelque chose sur lequel iels veulent jouer.

Il est important que les discriminations en jeu soient négociables, ne soient jamais imposées et puissent être discutées.

Par ailleurs, il est possible que des choses se produisent qui **paraissent** en jeu, mais touchent à des critères hors jeu. Exemple : insulter un personnage sur la base de critères physiques appartenant à la joueuse n'est pas acceptable !

Bien sûr, **la discrimination hors jeu est inacceptable.** En tant qu'orgas, nous avons le devoir de communiquer clairement sur ce fait.

Cela peut nécessiter la mise en place d'une charte comportementale (voir diapo suivante).

La charte comportementale

Commentaires

Une **charte comportementale** est quelque chose qui permet d'expliquer ce qui est acceptable ou pas sur vos événements. Elle peut être liée à votre association (règlement intérieur) ou à un GN.

Elle permet de dire dès le départ, non seulement quels sont **les comportements** qui ne sont pas tolérés, mais aussi quelles sont **les sanctions** possibles, les modes de résolution, etc. Inclure ces informations est primordial, car si un problème se présente effectivement, **il faut que vous sachiez dès le départ comment vous allez l'affronter** afin d'éviter une crise.

Dans la fiche technique concernant la charte comportementale mise en ligne par la FédéGN, nous avons mis en sous-catégories : **le civisme** (bonnes pratiques), **le respect des personnes** (inclut également : agressions, discriminations, etc.), **le respect du matériel** et **les réactions possibles** en cas de non-respect de la charte.

Des **prises de position claires** rendent plus facile le fait de faire confiance, de se sentir en sécurité. En plus, les personnes qui ne sont pas d'accord avec votre charte ne viendront pas.

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...)*

Commentaires

On n'y pense pas forcément de prime abord lorsqu'on aborde la question de l'accessibilité, et pourtant il s'agit d'une question importante, notamment pour les personnes débutantes ou celles qui auraient envie de tester des choses, de sortir de leur zone de confort, et ne se sentent pas assez en confiance ou légitimes pour cela.

Nous pouvons faire de nombreuses choses pour **améliorer le sentiment de légitimité et soutenir la confiance en soi** :

Nous pouvons encourager la **solidarité** entre personnes expérimentées et novices (forums, parrainages...) : par exemple, dans votre fiche d'inscription, demandez aux PJ s'ils ont besoin d'une personne pour les accompagner, les soutenir dans la préparation et le jeu, et réciproquement s'ils seraient prêt·e·s à tenir ce rôle-là pour quelqu'un.

Il est aussi possible de proposer des outils pour faciliter l'appropriation et l'incarnation des personnages, le « calibrage » entre PJ etc.. Ex : des **ateliers**, qui permettent d'entrer dans le GN en ayant moins peur, puisque quelques heures ont déjà été passées à s'y préparer ; des orgas ou bénévoles dédiés au suivi (aide dans la création de perso, réponses aux questions etc.). **Cela favorise un jeu plus intense, puisque les personnes se sentent plus en sécurité.**

Il est également important **d'identifier les possibles biais liés à des identités/groupes sociaux** et activement **travailler à les contrer**. Par exemple : réserver des rôles de combattantes à des femmes de façon narrative (raisons « diégétiques », internes à la fiction), placer une femme chef de guerre plutôt qu'un homme, etc. Idem pour les autres discriminations !

« Il s'agit d'encourager la prise de contact :

je vais asséner ça tout au long de la présentation, mais **si vous avez une équipe d'orgas ouverte**, qui a **manifesté** qu'elle était ouverte (et où ses membres *ne sont pas en burn-out parce qu'ils sont à la bourre sur le GN*), vous aurez forcément **plus de facilités** à prendre en charge les personnes qui ont des besoins spécifiques, que ce soit en termes de confiance en soi et légitimité comme ce que je viens d'aborder, ou des choses plus « poussées » ou plus concrètes comme par exemple les handicaps. »

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.**

Commentaires

En matière de handicaps, **la première chose à savoir est que... vous ne pouvez pas savoir**. Il est **impossible** de faire un jeu qui prévoit d'emblée la diversité des handicaps, des besoins spéciaux etc.

Ce que vous allez pouvoir faire : **exprimer les choses** le plus clairement possible, rester **activement** ouverts aux sollicitations etc. Ce sont les joueurs et joueuses potentiel·le·s qui pourront juger de s'iels peuvent venir, s'iels ont besoin d'aménagements etc. **La transparence** sur les conditions de jeu permettra aux personnes de s'adapter ou demander des adaptations en avance, plutôt que découvrir sur place qu'elles ne pourront pas jouer pleinement.

Il y a énormément de choses qui sont susceptibles d'être handicapantes pour des gens.

Commentaires

Tous les handicaps ne sont pas **physiques**, tous les handicaps ne sont pas **visibles**.

Un handicap est dit « **invisible** » quand il n'est pas identifiable immédiatement (personnes sourdes ou malentendantes, autisme, troubles dys, troubles psy etc.). **Il s'agit de la majorité des handicaps.**

De plus, tous les handicaps ne sont pas reconnus **officiellement** (= carte d'invalidité) comme des handicaps.

Bien sûr, **hors de question de demander aux personnes qui demandent des aménagements ou font part de craintes/de besoins spéciaux de justifier de leur handicap ou de leurs besoins !** C'est intrusif, irrespectueux, **et vous n'en avez pas besoin** - vous avez simplement besoin de savoir de quoi la personne a besoin pour participer aussi.

Commentaires

Attention aussi à **nos propres préjugés** : juger les gens est humain, et il est facile de juger une personne qui demande des choses qui nous semblent « déraisonnables ». **Faisons l'effort de suspendre notre jugement !**

Si vous n'êtes pas capables de le faire (ça peut arriver pour plein de raisons : pas la patience, l'énergie, raisons personnelles...), **demandez à quelqu'un d'autre** de gérer le contact à votre place (ou exprimez que vous répondrez plus tard).

Exemples de personnes que nous pouvons avoir plus facilement tendance à juger : personnes dépendantes à des substances, personnes obèses, personnes atteintes d'un retard mental, personnes dys (lexiques, praxiques...) dont les besoins spéciaux sont fortement connotés négativement dans notre société.

Commentaires

Toutes les personnes en situation de handicap subissent des discriminations et sont la cible de préjugés : la société en général est **validiste**, c'est-à-dire qu'elle ne prend pas en compte les besoins des personnes en situation de handicap, mais en plus associe de nombreux préjugés aux handicaps quels qu'ils soient. **La prise en compte des handicaps** est souvent associée à la « **charité** », une vision très négative et paternaliste qui considère que prendre en compte les besoins des personnes concernées est un acte de bonté... Alors que ça devrait juste être normal ! Les personnes handicapées sont... eh bien, des personnes.

Gare donc à nos préjugés, et à ne pas céder trop vite aux sirènes du « tant pis » ;)

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.**

Commentaires

Il ne faut pas partir du principe que « on sait » : si nous essayons d'aider quelqu'un sans demander si notre aide est appropriée, nous risquons de causer plus de dommages que de bien. C'est vrai qu'**on peut se sentir un peu ignorant·e**, mais la personne en face est - hélas - sans doute habituée à ce que ses besoins soient méconnus, et accueillera de façon positive le fait que vous soyez dans une **attitude volontaire** pour prendre en compte ce dont elle a besoin.

N'ayons pas peur de ne pas savoir : connaître les besoins de tout le monde est de toute façon impossible ! Ce qui compte, c'est de se montrer ouvert·e·s aux suggestions, aux critiques et aux demandes des personnes (qui connaissent leurs propres besoins mieux que quiconque).

Commentaires

Si vous en avez la possibilité (ce qui est généralement possible sur les GN comprenant plusieurs dizaines de personnes ou plus), **consacrez une part du budget aux éventuels aménagements.** Exemples d'utilisation de ce budget accessibilité : payer un taxi adapté, louer une rampe d'accès, compenser la PAF pour une personne aidante (personne qui joue un rôle de soutien, diégétique ou non, auprès d'un·e joueur·se aveugle ou déficient·e visuel·le par exemple), etc.

Le **tissu social** est aussi très important : dans le cas où une personne en situation de handicap s'inscrirait seule par exemple, il peut être bénéfique de lui proposer - de façon consensuelle bien sûr ! - de jouer dans un groupe, de faire un binôme avec une personne mise dans la confidence... afin de soutenir l'accessibilité.

Effectuer une **sensibilisation** auprès des autres PJ peut également être sécurisant, et permettre à tout le monde de mieux interagir. Durant le brief, des ateliers pré-jeu ou en amont, la personne concernée ou une personne alliée peut expliquer ses besoins spéciaux : par exemple, ne pas lui crier dessus, ne pas se rapprocher trop pour lui parler, se mettre en face pour parler (personne sourde oraliste), etc. **Ne révélez bien sûr jamais le(s) handicap(s) de quelqu'un sans son consentement !** (À l'exception de professionnels de santé en cas d'urgence)

À ce moment-là de la présentation, **Hélène, GNiste sourde**, a fait une courte intervention sur le sujet de la surdité et des problèmes d'équilibre en GN.

Elle a ensuite présenté cela de façon détaillée dans une autre conférence Discord, disponible sur le site de la FédéGN.

Communication

Commentaires

La communication n'est pas une posture de façade, mais un véritable engagement pour le bien-être des participant·e·s.

Cela passe par une communication claire, détaillée, une lettre d'intention en béton, savoir qui est orga, identifier clairement les contacts, etc.

Si on peut, il peut être utile de faire l'effort d'expliciter ses points de vue, les choses qu'on veut faire vivre avec ce GN, quels sont les souhaits de l'orga et pas seulement les questions pratiques. Ça peut permettre d'amener les gens à être sur la même longueur d'ondes en amont du jeu.

À noter cependant que **la communication est un métier...** Il est souvent nécessaire, notamment lors d'une organisation d'envergure, d'avoir un·e orga dédié·e à cela, ainsi qu'à l'accueil (réponse aux questions, premier contact sur des questions d'accessibilité, etc.).

Note : je vais à présent parler de **précarité économique**.

« À titre personnel, j'organise des GN qui sont gratuits (ou presque), avec très peu de matériel, des jeux courts de type freeform ou de petits huis-clos. Souvent je demande aux personnes d'amener de la nourriture à partager, éventuellement je mets un prix libre si j'organise au sein d'une asso. **C'est mon parti-pris**, cependant il n'est pas compatible avec tous les types de jeux.

Je ne suis pas là pour dire que les jeux à 250€ ne devraient pas exister : ce que je vais essayer de faire dans cette présentation, c'est **interroger les choix** qui mènent à des jeux à ce prix-là, et quels sont les compromis ou les aménagements que vous pouvez mettre en place en tant qu'orga pour ne pas trahir vos ambitions de design, mais en même temps ne pas laisser trop de monde sur la touche. »

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.

Commentaires

Concernant l'**équilibre budgétaire**, demandez-vous si le coût de certains éléments justifie leur intégration : par exemple, un gros élément de décor qui rajouterait quelques euros sur la PAF, mais ne bénéficierait activement qu'à une faible portion de joueur·se·s. **Est-ce que ça vaut le coup ?**

En GN, nous avons une communauté soudée, portée sur la solidarité : **en tant qu'orga, nous pouvons l'encourager**. Cela peut prendre la forme d'une **participation aux frais solidaire** : il s'agit de proposer aux PJ de **payer un peu plus** pour ouvrir des places **à plus faible coût** (exemple : pour un GN à 60€, un tarif solidaire à 80€ qui ouvre des PAF réduites à 40€).

Là encore, **ne demandez pas de justificatifs** ! C'est intrusif et **ne permet pas de rendre compte correctement** de la précarité économique : même en ayant un salaire, il se peut que l'on ait des dettes, des personnes à charge etc. Un système **sur l'honneur** est bien plus juste : les abus sont **très rares** et ne justifient pas de recourir à des méthodes de vérification bureaucratiques et potentiellement répressives.

Les « **ateliers matos** » présentent l'avantage supplémentaire de renforcer le tissu social, de créer des liens qui rejoailliront de façon positive sur le jeu et la communauté.

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

Commentaires

Solliciter des fonds extérieurs peut paraître saugrenu en France, où le GN n'est pas reconnu comme une pratique culturelle « légitime » : dans les pays nordiques, par exemple, il arrive que les GN soient financés par des fonds culturels. Exemple : le GN finno-palestinien *Halat Hisar*, qui traite de l'occupation en Palestine en mettant en scène une dystopie où la Finlande est occupée par un pays voisin, a pu bénéficier de subventions afin de permettre à des joueur·se·s palestinien·ne·s de se rendre en Finlande pour jouer.

Même sans subventions, des **partenariats** avec des instances publiques par exemple (commune, école...) peuvent permettre d'accéder à des lieux ou d'autres avantages en nature qui baisseront mécaniquement le coût de votre GN.

Accueil

Commentaires

Pour clôturer cette présentation, nous allons tâcher d'ouvrir sur des thématiques non traitées.

D'abord, **les orgas ne sont pas surhumains** : le mieux est d'avoir une personne (ou groupe) dédiée à l'accueil, la communication, la réponse aux questions, l'accueil des problèmes rencontrés en jeu ou avant le jeu (physiques, émotionnels, sociaux etc). Cela peut prendre la forme d'une **équipe-ressource** (*safety team*), contactable avant/après et sur place dans une **zone sécurisée** (*safe zone*).

Important de se rappeler qu'on est tous et toutes humains, qu'**on est faillibles**, et qu'**on ne peut pas tout faire soi-même**. Le but de cette présentation est de **favoriser une posture d'ouverture**, pas de solutionner tous les aspects ou besoins potentiels (ce qui n'est pas possible).

Acceptons d'avoir tort, acceptons que nous n'avons pas toutes les solutions, et acceptons quand on vient nous dire que quelque chose pose problème !

Ressources

Ressources FédéGN :

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



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 : [Dégenrer pour déranger](#)
- Clueless Cora (blog) : [Le typecast](#)
- Pour accompagner les débutant·e·s, la chaîne YouTube de [Clueless Cora](#).

Commentaires

La charte de déontologie (expliquée) : pour les assos adhérentes à la Fédé, comment s'assurer de coller avec sa charte de déontologie (explications et outils).

L'accueil des mineurs : non abordé ici, mais problème spécifique (à la fois légalement et en termes d'orga).

Assurer la sécurité émotionnelle : fera l'objet d'une future conférence.

GN et handicap : « check-list » des questions à se poser pour guider votre design de jeu.

Larp accessibility : article détaillé en anglais basé sur des témoignages de personnes aux handicaps différents.

La PAF solidaire : vidéo qui explique la PAF solidaire.

Pour un GN sécurisant : guide pour savoir réagir aux questions de harcèlement et d'agressions (notamment sexistes) en GN.

Histo mais pas sexiste : guide pour écrire des personnages réalistes en se libérant de l'idée que faire des personnages féminins intéressants n'est « pas histo ».

Dégenerer pour déranger : résumé d'une table ronde BEtaLARP sur le genre dans l'écriture de personnages.

Le typecast : le fait d'être systématiquement mis dans des rôles similaires à cause de préjugés.

CluelessCora : chaîne YouTube de vulgarisation, très utile notamment pour les débutant·e·s.