



Compte rendu table ronde sécurité émotionnelle Rencontres de la Fédé 2018

Présents et participant aux débats

Cora, Didier Veirac Pradel, Yannick Mahalimby, Martin Menager, Guillaume Herbert et Fabien, Sylvain Druard, Stéphane Gesquiere

Déclaration préalable

Ce compte rendu est réalisé suite à la table ronde sur la sécurité émotionnelle qui s'est tenue pendant les rencontres de la fédé le 15 décembre 2018 à Châteauneuf sur Isère. L'échange c'est tenu sur une heure trente et a brossé de nombreux sujet. Plus qu'un compte rendu linéaire, il se veut une synthèse des discussions, certains sujets ayant été abordés à plusieurs reprises, et l'organisation de la discussion n'ayant pas permis un échange thème par thème.

Ce document a été établi à partir des notes prises ainsi que de l'enregistrement de la réunion réalisé par Morgane Dbm. Il a été relu par une partie des participants afin que, si leurs interventions n'ont pas été reprises mot pour mot, ils y retrouvent l'esprit de leurs propos.

Introduction

Le GN est une activité qui se développe avec un nombre de joueurs croissant. L'origine ludique et sociale des joueurs est désormais de plus en plus variée. Auparavant les joueurs étaient issus du jeu de rôle sur table en grande majorité, avec une connaissance de la notion de rôle, d'interprétation (rôle play) de décès de son personnage et une distanciation naturelle entre la personne et le personnage. Le milieu était également plus petit et l'information, voire l'éducation des joueurs se faisaient dans des cercles d'amis ou la bienveillance était de mise.

Par ailleurs des comportements auparavant ignorés, voire tolérés doivent dorénavant être pris en compte, à la fois du fait de l'évolution de notre société, mais aussi de la prise de conscience de l'existence de phénomènes qui peuvent avoir un impact sur la vie des participants.

De nos jours, les joueurs viennent d'origines très variés et peuvent avoir des âges et expériences personnelles, comme ludiques très différentes. Un nombre non négligeable de personnes se lancent dans l'organisation de jeux sans même avoir été joueurs auparavant. Les GN se sont largement développés et des jeux très différents existent dorénavant, du huis clos au Gn de masse, avec des degrés d'implication très variables, tant pendant le jeu que pendant sa

préparation. Par ailleurs les joueurs issus du jeu de rôle sur table ne sont plus la majorité. Certains arrivent de la reconstitution, du cosplay, du jeu vidéo ou l'implication rolistique n'est pas forcément aussi affirmée. La notion de personnage reste moins bien maîtrisée par certains nouveaux joueurs, que se soit au niveau de l'interprétation, mais aussi dans la prise en compte des conséquences émotionnelle que peuvent avoir les actions que le joueurs vit au travers de son rôle. Certains joueurs ont ainsi du mal à appréhender la distanciation et le RP, la notion de mort en jeu, le fait que l'on ne joue pas forcément pour gagner.

De ce fait, les nouveaux joueurs, qui ne viennent pas forcément en groupe, parfois en famille n'ont plus forcément cette culture ludique que pouvait avoir les plus anciens joueurs. Le niveau de lecture que les gens ont d'une situation pouvant varier en fonction de tous ces paramètres, cela peut provoquer une « marche émotionnelle » entre les différents joueurs.

Du fait de ce constat, il est apparu nécessaire de prendre en compte la conséquence de l'implication émotionnelle des participants à un GN. En effet, nous pratiquons une activité ludique, ce qui devrait permettre à chacun de communiquer avec les autres sans utiliser d'artifices. Or l'on se rend compte que, souvent ces artifices sont nécessaires car il n'y a pas forcément d'autre solution.

Quand un joueur se luxe une rotule dans une zone accidentée, la communauté identifie le terrain comme dangereux. Naturellement les organisateurs, voire les autres joueurs vont tenir les autres participants loin de cet endroit. Mais qu'en est-il lorsque le risque est personnel et intime ? Et comment rendre aussi visible que la zone accidentée, les dangers d'une scène émotionnellement difficile ?

1/ Qu'est ce que la sécurité émotionnelle

Si les joueurs et les organisateurs arrivent assez facilement à gérer une blessure physique, la prise en compte des personnes concernées par une blessure psychologique reste plus compliquée. Même si dans l'esprit de certains le principe de sécurité émotionnelle est un concept venu d'association parisienne ou de bobos parisiens, tous les participants d'un GN peuvent être concernés par le phénomène, Gnistes expérimentés comme nouveaux, joueurs comme organisateurs.

En effet, le GN est une activité qui, en travaillant sur l'imaginaire et la mise en situation, peut générer une implication émotionnelle plus forte que d'autres activités, même ludique. L'immersion est une donnée souvent recherchée, mais qui peut atténuer la distanciation nécessaire entre le jeu et la vie réelle.

Pour exemple Raoul : Gniste de la vieille époque a une grande expérience de jeu. Il a vécu de nombreux Gn sans ressentir la moindre difficulté. Trois jours avant le GN il a une violente altercation professionnelle avec son chef de service. Cet épisode est assez douloureux pour Raoul qui se dit que faire un Gn lui permettra de se changer les idées et d'oublier, un temps cet événement personnel. Or le hasard du jeu fait qu'il revit la même scène pendant le GN, ce qui l'affecte bien plus que cela ne l'aurait touché en temps normal. La, pour lui, on est plus dans le jeu, ni dans le ludique.

La sécurité émotionnelle est l'ensemble OU la sélection de certaines méthodes permettant d'offrir aux joueurs des moyens, en jeu la plupart du temps, mais aussi hors jeu, pour communiquer leur malaise, leur gêne ou leur sentiment de détresse lié au jeu. Elle évoque l'état d'une personne en danger au travers des émotions que son environnement ludique lui fait éprouver.

Les Gnistes sont tous différents. Il faut accepter les gens comme ils sont avec leurs forces et leurs vulnérabilités. C'est une question de rapport entre les uns et les autres. Il faut que l'on garde une certaine spontanéité et un certain naturel. Par ailleurs, le niveau de lecture qu'ont les gens d'une situation peut varier, même si il y a un tronc commun aux personnes qui pratiquent le GN, il y a des origines sociales et culturelles très variées.

Trop souvent dans certaines communications, la sécurité émotionnelle est présentée comme étant un dispositif présent pour la sécurité réelle et physique des joueuses ou comme un rempart contre les agressions. Par effet de ricochet, la sécurité émotionnelle est donc souvent devenue aux yeux de la majorité un « outil pour les joueuses » en féminisant la problématique. Il semble ainsi souvent y avoir une confusion entre ce concept et la question ou gestion du harcèlement, voire des agressions sexuelles en GN. Pourtant il s'agit de deux questions différentes. Notons aussi que les risques émotionnels concernent l'ensemble des joueurs du GN, pas juste les joueuses. Certes, en lien avec les accusations d'harcèlement et d'agressions, les dispositifs permettant de gérer la sécurité émotionnelle peuvent permettre de supprimer le malentendu « en jeu/hors jeu » en donnant les outils qui vont permettre de désamorcer une situation sans se voir accuser de briser l'immersion et éviter qu'une ou un agresseur potentiel puisse se cacher derrière l'excuse du « mes intentions étaient en jeu, on s'est mal compris. »

La sécurité émotionnelle couvre ainsi un champ d'action bien plus vaste que les agressions ou le harcèlement.. Cela peut être pour la peur, la colère, la frustration des actions de jeu, le regret de certaines actions, la sensation de gâcher l'expérience d'un joueur ou la fatigue psychologique accentuée et ressentie en jeu à cause du manque de confort et de sommeil

Les outils proposés ne sont pas imparables ni exclusifs. Ils peuvent être ignorés volontairement ou non, détournés. Mais ils améliorent sensiblement la communication et restent nécessaires pour la réussite de certains jeux.

Loin de censurer ou d'empêcher les initiatives en jeu, la mise en place de ces outils, de l'avis des joueurs qui les ont testés, libère le mouvement et la parole, car les protagonistes entre eux seront à même d'identifier plus facilement un véritable malaise. Malaise qui, rappelons-le, AURA LIEU de toute façon, mais qui ici sera identifié. C'est un filet de sécurité inconscient.

La sécurité émotionnelle n'est PAS une carte Joker à sortir de son chapeau pour sortir son personnage de situation difficile.

Et si cela ne saura empêcher des participants et participantes de ne pas oser s'en servir, par peur notamment de « mal faire » « gâcher le jeu des autres » ou d'être jugé « faible » par la communauté, elle se révèle de plus en plus nécessaire.

A l'international et dans la plupart des grosses productions européennes, quelle que soit leur format, elle est presque toujours mise en place.

Lorsqu'une équipe organisatrice de GN s'intéresse à la sécurité émotionnelle, elle se pose donc la question de savoir : est-ce que le cadre de jeu qu'on propose met en danger les participants au travers de ce qu'ils vont vivre émotionnellement ? Et si oui, comment je donne à chacun les moyens de se protéger ? Si la précision peut sembler évidente, elle ne l'est pas pour tous. Car le terme d'émotions pousse bien souvent les gens à minimiser, voir ridiculiser, l'impact que cela peut avoir sur une personne. Pourtant si une notion doit être dégagée lorsqu'on emploie le terme de « sécurité émotionnelle » c'est celle de « danger », qu'il soit réel ou non perceptible. C'est le danger qu'on anticipe. Le danger dont on protège les participants. Le danger dont on a conscience. Pour soi. Pour les autres. Comme pour le balisage d'un site de jeu, l'anticipation du danger permet bien souvent d'éviter l'accident.

Veiller à la sécurité émotionnelle dans les GN ce n'est pas interdire certains types de RP, car les limites de chacun peuvent varier selon l'état de fatigue ou les circonstances. De même il ne s'agit pas de bannir certains GN difficiles ou extrêmes. Mais plutôt apprendre à créer une gestion collective de la sécurité émotionnelle, afin que chacun puisse jouer selon ses envies, sans devenir un danger pour autrui.

La sécurité émotionnelle est donc globalement une problématique de jeu. On est dérangé par quelque chose dans le jeu.

Il arrive que certains soient dans le négationnisme par rapport aux agressions et, se basant sur la confusion sécurité émotionnelle / agression, en reviennent à nier globalement les problèmes de sécurité émotionnelle. On ne peut toutefois pas nier la relation humaine spécifique qui se noue dans le cadre d'un GN, relation qui nécessite un minimum d'investissement.

2/ Sécurité émotionnelle, responsabilité et culpabilité

Si l'organisateur est le responsable légal de son jeu, la sécurité émotionnelle n'en est pas pour autant une responsabilité exclusive de l'équipe d'organisation. En effet, faire reposer ce sujet sur une personne (physique ou morale) reviendrait à déresponsabiliser les autres intervenants qui pourtant ont leur rôle à jouer.

L'organisateur reste toutefois le contact privilégié des joueurs en cas de problème, sauf si celui-ci a prévu une procédure spécifique.

Il ne faut également pas confondre la question de responsabilité avec celle de la culpabilité. Bien souvent, les intervenants peuvent avoir tendance à, volontairement ou non, culpabiliser leurs interlocuteurs, à leur mettre la pression. Il faut que l'on arrive à se défaire de cela. Ça n'est pas parce qu'il y a un moment de vulnérabilité d'un joueur que cela va casser le jeu. Il ne faut pas que le joueur ressente un sentiment de culpabilité par rapport à la fragilité qu'il ressent.

La culpabilisation est un des reproches régulier qui apparaît quand on essaye de mettre en place de la sécurité émotionnelle sur un jeu. Certains disent que les gens fragiles n'ont pas à s'inscrire en GN. Or les fragilités ne sont pas forcément connues des participants, elles peuvent même évoluer avec le temps. On peut être fatigué, malade, être plus irascible, irritable. Même si on a une note d'intention détaillée, on ne peut pas prévoir tout ce qui va se passer. Et entre le moment de l'inscription et le GN, il peut y avoir une évolution dans la vie de tous les jours qui provoque une sensibilité sur une situation, un thème, qui n'existait pas auparavant.

C'est une problématique de rapport entre Gnistes. Chacun est responsable de sa propre approche sur le sujet, tant les organisateurs qui peuvent mettre à disposition des joueurs des outils adaptés, que des joueurs qui doivent aborder le sujet avec une certaine bienveillance.

3/ La sécurité émotionnelle pour quelles victimes ?

En termes de recevabilité, une victime est d'abord une victime, quel que soit le fait qu'elle évoque. On est là pour l'accueillir. Il convient d'être bienveillant envers elle.

L'accueil des victimes ne s'improvise pas. Il nécessite la mise en place de postures adaptées qu'il faut apprendre. Il faut avoir une capacité d'écoute et de neutralité de façon à lui permettre d'évoquer ses difficultés sans pour autant émettre de jugement. Selon les faits évoqués (purements scénaristiques ou autre), il est important de pouvoir réorienter la victime vers des outils ou personnes compétentes

4/ Les outils de la sécurité émotionnelle

Chaque GN est différent et si il est difficile de mettre en place des réponses standardisées, il y a possibilité d'avoir un squelette, qui sans être obligatoire, permettrait de sortir une recommandation générale pour développer des outils. Cela montre qu'il y a une volonté de gérer le problème sans pour autant normaliser.

On parle dans le sujet qui nous intéresse d'«accident psychologique, de gestion de personnes en détresse.

En matière de sécurité émotionnelle, nul besoin de réinventer le fil à couper le beurre. Outre le fait que de nombreux groupes travaillent déjà sur le sujet, d'autres activités que le GN ont été confrontés à des difficultés et ont mis en place des outils qu'il peut être utile de réutiliser en les adaptant aux besoins spécifiques du GN. En effet, un élément primordial, incontournable est spécifique à notre activité, la compréhension du scénario. En effet, bon nombre de troubles peuvent être liés à la trame scénaristique (sentiment d'avoir mal agi, raté quelque chose...)

Chaque technique est adaptée au contexte, à l'association et peut évoluer en fonction des besoins identifiés. Le but est de rassembler tout ce qui se fait et de le mettre à disposition des organisateurs comme des joueurs pour qu'ils puissent l'utiliser.

Nous allons présenter ici quelques outils ou réflexions déjà éprouvés sur des GN- que ce soit en France ou à l'étranger.

1/ la notion de consentement

A la base de la sécurité émotionnelle, deux mots reviennent systématiquement dans les conversations. La bienveillance et le consentement.

En effet, si la plupart des outils mis en place interviennent à posteriori, une fois que le malaise s'est manifesté, le consentement permet quand à lui d'anticiper les difficultés.

En effet, ça ne devrait pas être à celui qui reçoit de fuir, mais à celui qui propose de vérifier que l'autre joueur va bien. Il semble aujourd'hui réellement nécessaire que chacun essaie de prendre conscience qu'il peut aussi bien être en danger, qu'être lui même le danger. Et parfois, sans aucune conscience de ceci.

Le consentement n'est pas acquis par le fait que le joueur se soit inscrit à un jeu. La situation de celui ci peut en effet évoluer entre l'inscription et le jeu, voire même pendant le jeu.

Le consentement peut être physiquement matérialisé par un signe extérieur (ruban de couleur par exemple) qui marque le niveau d'investissement émotionnel qu'un joueur est prêt d'accepter.

Mais il peut aussi suffire de poser la question à un joueur avant de jouer une scène qui pourra être difficile afin de savoir à l'instant donné, quel est le niveau d'implication accepté. (Sachant que les protagonistes peuvent (et on le doit) changer d'avis à tout moment.

2/ La zone sécurisée (safe zone)

La zone sécurisée est là pour être disponible en cas de malaise psychologique et pour pouvoir proposer un lieu où la personne pourra trouver une réponse. Le principe existe en France dans certains GN et commence à se démocratiser. Cette outil, déjà couramment utilisé dans d'autres pays comporte plusieurs intitulés qui peuvent parfois évoquer des réalités légèrement différentes. (Safe zone, wait room, doudou rooms)

L'intitulé actuellement utilisé (zone sécurisée) ne paraît pas totalement satisfaisant, la notion de sécurité étant un peu trop anxiogène et ne mettant pas assez en avant la notion primordiale de confort.

Il s'agit physiquement d'un espace hors jeu avec une ambiance musicale apaisante, un certain confort (couvertures), du sucré à manger, à boire, un endroit où l'on vient décompresser. La notion de confort et de bien être est importante pour se sortir du jeu après une action en jeu perturbante.

Pour un joueur, un PNJ, un organisateur en difficulté, l'idée d'une telle zone est de se pencher sur cette difficulté, faire preuve d'empathie et de bienveillance envers la personne.

De nombreux échanges ont évoqués ce que devait être une zone de sécurité, un point d'accueil et de détente. Il est toutefois important de préciser ici ce qu'elle ne doit pas être :

- un palliatif à un poste de secours, notamment pour les organisateurs qui ont des obligations légales sur le sujet. Le poste de secours ne peut être tenu que par une association agréée. La zone de sécurité n'a ainsi pas pour objectif d'accueillir les joueurs en état d'ivresse.
- une milice chargée de retrouver les auteurs de troubles. On n'a pas toujours la vérité. Il faut que cela reste de l'accompagnement de la victime. Ca n'est pas à des bénévoles présents sur un GN de porter un jugement.

Dans une zone sécurisée il n'y a pas de jugement. L'endroit est conçu pour le bien être car on sait que les personnes sont là car elles sont en détresse émotionnelle et sensorielle et doivent être accueillies avec bienveillance et avec une absence de jugement sur le moment. Il faut que la personne puisse se reconstruire et se rétablir dans un mode de fonctionnement normal.

Lorsque l'on parle de zone sécurisée, il y a souvent une confusion avec espace permettant de traiter une agression sexuelle. Cela est lié au fait que les victimes, comme les organisateurs du jeu, sont mal à l'aise vis-à-vis de la dénonciation de tels faits. La zone sécurisée est identifiée comme un espace où l'on peut se rendre en confiance, et où des gens à l'écoute seront présents.

3/ Le Mot de sécurité (safeword)

Il s'agit d'un mot ou d'une expression qui permet d'interrompre une action, l'un des protagonistes étant mal à l'aise par rapport à cette action. Le mot de sécurité permet d'interrompre le jeu sans pour autant le faire de façon trop visible.

Il peut différer d'une association à l'autre, en fonction des habitudes, du thème du jeu.

L'un des mots que l'on retrouve de plus en plus est le « vraiment vraiment » qui permet d'annoncer la difficulté sans interrompre le jeu dans un premier temps.

Pour l'expliquer simplement : si l'on vous dit « je suis vraiment mal à l'aise » c'est le personnage qui s'exprime. Si l'on vous dit « Je suis vraiment vraiment mal à l'aise » c'est le joueur qui s'adresse à vous

D'autres mots peuvent être utilisés selon les associations. L'important est que l'expression choisie soit clairement présentée dans les règles de jeu mais surtout au briefing.

Il n'y a pas d'inquiétudes à avoir quant au mot qui sortira du lot ; la pratique et les échanges entre joueurs en feront émerger naturellement un.

L'avantage du mot de sécurité est que c'est une base de la sécurité émotionnelle qui peut être mise en place par une équipe d'organisation sans investissement humain ou logistique très lourd.

3./ le cas de Kandoryah

Suite à la constatation de plusieurs problèmes survenus sur l'une des éditions de Kandoryah, et afin de soutenir les organisateurs dans la gestion de ces difficultés, un groupe de joueurs habitués a décidé de se rassembler pour proposer aux organisateurs une gestion des problèmes de sécurité au sens assez large. Cela englobe la sécurité émotionnelle mais aussi une partie de sécurité physique qui va au-delà des problématiques généralement étudiées dans le cadre de la sécurité émotionnelle.

Ainsi, l'équipe gérant les zones sécurisées assure une prise en charge plus large

Le collectif Initiatives est encore jeune mais de ses expériences, il dégager trois outils importants qui permettent justement de rendre visible le danger émotionnel, et donc de le prévenir ;

- Le premier est la communication des équipes organisatrices à chaque début d'événement. Le briefing de début de jeux devrait rappeler l'importance du consentement entre joueurs pour les scènes difficiles, violentes ou sexuelles. Mais aussi inviter ceux qui les initient à vérifier l'impact de ce qu'ils vont jouer sur la personne qu'ils ont en face, avant de le faire.

- Le second c'est la safe zone qui a le mérite d'être une manifestation matérielle, visuelle et donc concrète, de la considération apportée à la sécurité émotionnelle de chacun. Au delà de sa fonction d'accueil, c'est un message pour la communauté : vos émotions, celles que vous pouvez faire vivre aux autres sont réelles et donc à traiter avec attention.

- Le troisième c'est le « vraiment vraiment ». Il ne brise pas l'immersion, se retient facilement et instaure entre les joueurs un climat de confiance.

.

Ces trois mesures sont simples, et plus elles seront utilisées, plus leurs bénéfices se feront sentir sur le long terme.

La totalité du communiqué présenté par le collectif initiative est d'ailleurs en annexe de ce document.

4/ Les orgas bien être

Les GN scandinaves mettent en place des « Nounous » qui gèrent les personnes ayant des difficultés. Ces organisateurs bien être sont chargés pendant la préparation, le déroulement du jeu d'anticiper, puis de répondre avec bienveillance aux difficultés que pourraient rencontrer les participants à un GN. Dotés d'une qualité d'écoute importante, ces organisateurs bien être remplissent un rôle primordial dans la prise en charge et doivent pour cela avoir des compétences adaptées.

5/ la note d'intention

Une note d'intention claire permet d'informer les joueurs. La responsabilité des joueurs et de ne pas s'engager sur un GN dont la note d'intention ne correspondrait pas à ses envies. Il est en effet important d'identifier ses faiblesses afin de se rendre compte rapidement si une pression est effectuée dessus.

Cette étape de l'annonce d'un GN est primordiale à la fois afin d'être sur de toucher le bon public, mais aussi d'informer les participants sur le niveau de sécurité qui sera mis en place par l'organisation. Un orga peut très bien décider et ne rien proposer en matière de sécurité émotionnelle dans son jeu. L'important est que les joueurs en soient informés.

La lettre d'intention est la responsabilité des orgas afin de présenter de façon aussi précise que possible le type de Gn qu'il va organiser.

6/ Document pour un Gn sécurisant

Pour un GN sécurisant est un document en cours de traduction. Il recense tout ce qui existe en Europe et est mis à disposition. Non publié au moment de cette table ronde, le document est sorti depuis

<https://ungnsecurisant.wordpress.com/2018/12/20/telechargez-le-guide-pour-un-gn-plus-securisant/?fbclid=IwAR1fJOG42D3O6G8HEcPQ5vcshwNXfle-GtBpKWJ2fvyBs42RNgttoMA6Bvc>

5/ La sécurité émotionnelle et les organisateurs de GN

Les thématiques de GN évoluent. On voit passer via des partages facebook des thématiques de plus en plus dures et immersives. Il y a une propension à trouver des thèmes plus hardcore, sensibles, de mettre les joueurs dans des situations délicates. Certains joueurs trouvent même cela valorisant. Forcément si on recherche la difficulté, on est plus accidentogène.

Le GN est une activité où les gens viennent se détendre.

On ne fait pas de l'expérimentation sociale. La dureté des thèmes proposés dorénavant pose la question de la maîtrise des risques par les organisateurs qui, pour la plupart ne sont pas psy, ce qui rend risqué ce genre d'organisations. .

On a l'impression que certains ont besoin de se faire mal.

Parallèlement, l'un des arguments le plus souvent opposé est la sécurité émotionnelle « censure » le GN ou le « bisounoursise ». Il est à noter que de nombreux GNs, qui se considèrent de la mouvance « Hardcore » ou ultra-immersif, (thématiques ultra-violentes y compris psychologiquement, sujets « sensibles ») utilisent ces outils. Ils sont plébiscités par une communauté qui, bien que ne les utilisant qu'en dernier recours, se sentent bien mieux de les savoir présents et mis en place. Il est donc important que les organisateurs anticipent le sujet, en fonction du style de jeu qu'ils mettent en place.

Ces GN hardcore sont ceux où l'on rencontre en général les gens les plus bienveillants. Sur les GN autre, malgré ce côté bon enfant, la sécurité émotionnelle est moins présente, mais le risque n'est pas moindre. (On viole, on pile, on tue à tours de bras). On en se rend pas compte que dans un GN « classique » l'on peut faire des trucs tranquilles emprunts de super glauque. Les GN Hardcore prévoient des sécurités que les GN autres ne prévoient pas. Sur un GN « classique », combien de personnes sont partis du jeu en se sentant mal, cela a généré des conflits entre joueurs qui sont issus de conflits entre personnages

Le cas spécifique des agressions est un peu plus compliqué à gérer. En effet, les victimes rencontrent des difficultés pour évoquer le sujet vis à vis d'organisateurs qu'elles ne connaissent pas, ou dont leur agresseur peut être proche.

Quelle que soit la difficulté, il faut toutefois être attentifs, s'agissant de fait grave à ce que :

- le responsable de l'association organisatrice soit mis au courant
- la victime puisse être correctement orientée

L'information des joueurs par les organisateurs est aussi importante. Si dès le début on a une éducation bienveillante des jeunes joueurs, en leur donnant des bons conseils, on limite les risques de difficultés.

L'important est que la gestion de telles difficultés, quelles qu'elles soient ait été anticipée. Au delà du fait que le traitement sera ainsi rendu plus fluide, cela libérera l'esprit de l'organisateur qui n'aura pas à improviser au dernier moment. Si les instructions sont bien données depuis le début, cela marche, même sur des petits GN

Il y a des orgas qui ne se sentent pas concernés, d'autre qui se disent, « encore un truc de plus à gérer ». L'organisation d'un GN représente une masse de contraintes croissante en termes de sécurité et de sûreté. Notre rôle est d'aider les organisateurs pour que les choses soient simples.

Depuis de nombreuses années, il est demandé aux joueurs leurs restrictions médicales, alimentaires. Il est important de demander aussi les limites émotionnelles des joueurs (phobies etc..) afin de vérifier qu'ils ne soient pas confrontés à ces violentes si ils ne le souhaitent pas (claustrophobie..)

Les règles de base sur la sécu émotionnelle peuvent ne pas être très longues. Il suffit qu'elles existent et ça n'est pas grand-chose à ajouter dans des dizaines de pages de règles de GN. Un petit résumé d'ailleurs pourrait être créé et mis à disposition des associations qui pourraient

l'intégrer comme tel ou avec les aménagements qu'elle souhaiterait mettre en place

.La question de la SE doit être posée sur tous les GN car le risque n'existe pas que sur un type de GN mais accessible sur tous les GN. On n'est pas là pour imposer. Il y a une question, quel GN est adapté à la sécurité émotionnelle ; tous. On ne sait pas quel est l'état d'esprit de la personne.

6/ Ou est la sécurité émotionnelle dans le jeu

Si l'on traite souvent le sujet de la sécurité émotionnelle après coup, quand un incident survient, il s'agit d'un des sujets qu'il convient d'évoquer à toutes les étapes du jeu et notamment aux moments importants que sont :

- Atelier pré jeu
- Le Briefing qui permet de passer du hors jeu, au en jeu, et qui permet de rappeler les règles de sécurité utilisées par l'association organisatrice. Ainsi les règles du consentement doivent être clairement expliquées.
- Le déroulement du jeu ou les outils mis en places sont a disposition des joueurs en ayant l'utilité
- Le débriefing ou le post jeu qui permet de créer une distance avec le personnage. Cela permet au joueur de se sortir du jeu d'établir une distanciation entre personnage et joueur.

7/ La formation des acteurs de la sécurité émotionnelle

L'écoute nécessite de l'empathie, mais tout le monde n'est pas capable d'avoir une écoute adaptée. Il est important de mettre en place des sensibilisations, voire des formations à destination des personnes qui vont se mettre à disposition des participants d'un GN.

L'écoute nécessite en effet des compétences, un apprentissage des postures à adapter selon la personne, le contexte, la demande.

La sécurité émotionnelle reste toutefois une question de bon sens, particulièrement lorsque l'on doit accueillir une personne dans sa douleur

Quand quelqu'un a des difficultés, ça n'est pas forcément visible, et tout le monde n'est pas au fait de la façon dont on intervient dans ce genre de situation.

Par rapport à cette prise en charge il y a besoin d'une formation pour avoir une écoute bienveillante. Une écoute est faite pour aider la personne, pas pour faire un rapport.

On le voit sur les rencontres de la FédGN avec la formation PSC1, tout ce qui concerne la sécurité a besoin d'être cadré, assurée par des personnes compétentes, particulièrement sur un sujet qui touche au psychologique.

Comme nous l'avons fait pour l'escrime ludique, il faudra définir un contenu, puis reconnaître des compétences tant dans l'enseignement du contenu que dans la capacité à le transmettre.

L'idée est de former les personnes animant les zones sécurisées pour qu'elles puissent accueillir et orienter ces personnes, mais aussi de sensibiliser les organisateurs afin qu'ils puissent gérer une situation sur un jeu démunie de zone adaptée.

8/ La FédéGN et la sécurité émotionnelle

La FédéGN n'est pas le gendarme du GN, mais elle peut contribuer à faire évoluer la situation en ayant un message fort sur la sécurité émotionnelle et en précisant qu'il s'agit d'une notion dont la prise en compte se développe. En l'absence de texte réglementant ce sujet, il est important que le bon sens prédomine

Cela fait partie, avec la note d'intention, des nouveautés qui favorisent le jeu. On est dans un hobby qui met nos émotions et notre sensibilité en avant, il est important que cela soit pris en compte

La charte de déontologie de la FédéGN consacre depuis l'origine un chapitre au respect des personnes.

Le respect des personnes

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. Le caractère fictif et ludique des activités, doit toujours être présent et souligné.

Les associations doivent préciser dans les règles destinées aux joueurs et dans l'entretien précédant le jeu, que les actions physiques dangereuses sont strictement interdites.

Les organisateurs doivent s'efforcer de donner aux joueurs suffisamment d'éléments sur le jeu (conditions matérielle, type de scénario, thème du jeu ...) pour qu'ils puissent savoir si celui-ci correspond à leurs attentes.

Cette charte fait partie des choses qui ont été un peu oubliées avec le temps et sur lesquelles on n'a pas assez communiqué.

La FédéGN peut ainsi communiquer sur la nécessité d'une meilleure information des joueurs et des organisateurs sur ce qui se fait, ce qui existe. Il faut également lutter contre les habitudes. Quand on est dans le monde du GN depuis longtemps, ça devient routinier, du coup on en forme pas les nouveaux. Ces derniers doivent se plier et s'adapter sans forcément savoir ce qu'il en est.

Il ne faut pas oublier que la FédéGN ce sont essentiellement des bénévoles. Ainsi il ne faut pas exclusivement se baser sur ce qu'elle doit faire mais aussi sur ce que chacun peut faire via elle pour le bien de la communauté.

Par exemple, les 4 dernières fiches techniques sur la zone de sécurité, l'accueil d'une victime etc... ont été rédigées par des bénévoles qui ne sont pas, pour la plupart issus des bénévoles habituels de la FédéGN. La FédéGN est un outil pour diffuser le travail que les bénévoles réalisent.

Il faut qu'on nous rédige les choses. Par exemple, on n'a pas de fiches techniques sur comment rédiger une note d'intention. Beaucoup d'organisateur ne savent pas ce que c'est. Il faut que les orgas aient un appui sur lesquels se référer. Chacun se réinvente les choses et c'est chronophage.

Au niveau de la FédéGN il est prévu dans un premier temps :

- une réorganisation du classement des fiches techniques par thèmes de façon à les rendre plus accessibles. Le travail a été en partie fait par Aurélie AYELLO, mais nous manquons de bras pour le concrétiser.
- Relancer les débats sur FédéGN discussion afin de continuer à rassembler les bonnes volontés
- Recenser auprès des organisateurs les pratiques mises en place

Les participants à la table ronde s'accordent à dire que la FédéGN a un rôle important à jouer.

Il est important de conseiller aux organisateurs de se mettre des limites.

9/ Communiquer sur la sécurité émotionnelle

L'éducation des joueurs est un élément important du développement de la prise en compte de la sécurité émotionnelle. Cette éducation se fait par plusieurs axes :

- Par les autres joueurs, comme bon nombre des règles de jeu, les éléments relatifs à la sécurité émotionnelle pouvant être relayés par les joueurs les plus anciens. Cette éducation à la sensibilité émotionnelle reste en grande partie à faire au sein de la communauté.
- Des outils de communication adaptés : Il peut être intéressant de communiquer via des vidéos car les pavés écrits sont parfois difficiles à lire et de ce fait moins efficaces. Mais en faisant les choses courtes, avec de l'humour. On peut capter un public plus important. Si on sait que ça va être triste, on n'a pas trop envie de prendre connaissance du message,

Relevé de conclusions

Cette table ronde a permis d'échanger sur un sujet assez vaste mais de trouver de nombreux points d'accord et de pistes de progression. Nous avons pu coordonner un certain nombre de discours, mettre à plat des concepts, nous accorder sur des expressions, définir ce qu'est, pour nous la sécurité émotionnelle.

Les discours constructifs ont permis de mettre en avant des moyens d'action existants et qui méritent d'être diffusés au plus grand nombre.

La FédéGN doit poursuivre son travail, doit encourager des bonnes pratiques et donner des conseils sur toutes les méthodologies existantes

Elle doit convaincre, car imposer pourrait être contre productif. Il faut accepter les joueurs comme ils sont, mais il faut aussi accepter les organisateurs comme ils sont. L'important est que les joueurs soient informés et sachent où ils mettent les pieds.

Il faut maintenant concrétiser tout ces échanges. Plusieurs idées sont lancées dans des initiatives parallèles, il faut créer du lien entre ces initiatives.

La première expérience de cette table ronde a été très positive, même si les difficultés politiques et l'éloignement géographique ont empêchés certains de venir.

Les points suivants sont jugés comme étant prioritaires à mettre en œuvre :

1/ mettre en place une méthodologie de création de note d'intention. Il faut que les gens sachent où ils mettent les pieds

2/ fédérer les acteurs qui travaillent sur la sécurité émotionnelle. Coordonner et échanger entre les différents groupes qui travaillent sur le sujet. Au lieu qu'elles travaillent chacun dans leur coin, elles travaillent ensemble Il existe notamment un collectif de psy Gnistes, des médecins Gnistes prêts à aider les acteurs qui s'investissent sur le sujet

3/ Récolter les pratiques qui existent, tant au sein de la FédéGN (mise en ordre des fiches techniques qu'en dehors afin de faire un répertoire des bonnes pratiques

4/ Créer une formation « organisateur bien être ». Un responsable parmi les orgas qui soit dédié à cette tâche, de vérifier que les joueurs vont bien. Qu'est ce qu'un orga bien être

5/ contextualiser ce qu'est la sécurité émotionnelle. Nécessité de faire une séparation entre les

problèmes d'agressions et la sécurité émotionnelle. La décorer du fantasme que la sécurité émotionnelle ne concerne que les personnes victimes d'agression. Il existe d'ailleurs sur le sujet une fiche technique spécifique :

<http://www.fedegn.org/ressources/fiches-techniques/274-ft-051-comment-reagir-en-cas-d-agression-sexuelle-declaree>

Annexes

Introduction par Cora

Cette table ronde concerne donc la sécurité émotionnelle, mais pour débiter, qu'est-ce que la sécurité émotionnelle dans sa définition large et vulgarisatrice ?

La sécurité émotionnelle (abrégée dans ce texte en S.E), c'est l'ensemble OU la sélection de certaines méthodes permettant d'offrir aux joueurs des moyens in-game (la plupart du temps) pour communiquer leur malaise, leur gêne ou leur sentiment de détresse réel, de joueur à joueur, en essayant au maximum de ne pas interrompre le jeu en cours. Il s'agit également des dispositifs tels que des ateliers ou des salles de repos et d'écoutes hors-jeu (parfois nommées « safe zone » « white room » ou « doudou room » selon les associations). Un endroit d'écoute, de repos, de confort pour permettre une meilleure réintégration en jeu. Cela passe également par de la communication, par le biais de mouvements de mains, mots de sécurités ou « safewords », matérialisation comme des rubans ou des bracelets de couleurs. Aussi bien pour annoncer son malaise, son envie de sortir du jeu ou au contraire inciter les protagonistes à jouer plus intensément sans crainte.

La S.E n'est pas mise en place uniquement pour des malaises de natures sexués – et il semble souvent y avoir une confusion entre la S.E et la question ou gestion du harcèlement, voire des agressions sexuelles en GN. Cela peut être pour la peur, la colère, la frustration des actions de jeu, le regret de certaines actions, la sensation de gâcher l'expérience d'un joueur ou la fatigue psychologique accentuée et ressentie en jeu à cause du manque de confort et de sommeil.

Il existe des dizaines de techniques différentes, certaines spécifiques à des associations et ces méthodes peuvent être ajustées, modifiées, selon la thématique ou le format du jeu proposé.

Trop souvent dans certaines communications, la S.E est présenté comme étant un dispositif présent pour la sécurité réelle et physique des joueuses ou comme un rempart contre les agressions. Par effet de ricochet, la S.E est donc souvent devenue aux yeux de la majorité un « outil pour les joueuses » en féminisant la problématique. Pourtant il s'agit de deux questions différentes. Notons aussi que la S.E concerne l'ensemble des joueurs du GN, pas juste les joueuses. Certes, en lien avec

les accusations d'harcèlement et d'agressions, la S.E a pu permettre de supprimer le malentendu « en jeu/hors jeu » en donnant les outils qui vont permettre de désamorcer une situation sans ce voir accuser de briser l'immersion et éviter qu'une ou un agresseur potentiel puisse se cacher derrière l'excuse du « mes intentions étaient en jeu, on s'est mal compris. »

Ces outils ne sont pas imparables, ils peuvent être ignorés volontairement ou non, détournés. Mais ils améliorent sensiblement la communication et reste nécessaire pour la réussite de certains jeux.

L'un des arguments le plus souvent « lancé à la sauvette » prétend que la S.E « censure » le GN ou le « bisounoursise », il est à noter que de très (et plus en plus) nombreux GNs, qui se considère de la mouvance « Hardcore » ou ultra-immersif, récents et aux thématiques ultra-violentes y compris psychologiquement ou abordant des sujets « sensibles », aussi bien dans les documents proposés que dans l'exécution in-game, utilisent ces outils. Ces outils sont plébiscités par une communauté de plus en plus grandissante qui, bien qu'ils ne s'en servent qu'en dernier recours, se sentent bien mieux de les savoir présents et mis en place.

Loin de censurer ou d'empêcher les initiatives en jeu, la mise en place de S.E bien souvent – de l'avis des joueurs qui l'ont testés- libère le mouvement et la parole, car les protagonistes entre eux seront à même d'identifier plus facilement un véritable malaise. Malaise qui, rappelons-le, AURA LIEU avec ou sans S.E. de toutes façons, mais qui ici sera identifié et des solutions seront proposées. C'est un filet de sécurité inconscient.

La S.E n'est PAS une carte Joker à sortir de son chapeau pour sortir son personnage de situation difficile.

Et si cela ne saura empêcher des partipants et participantes de ne pas oser s'en servir, par peur notamment de « mal faire » « gâcher le jeu des autres » ou d'être jugé « faible » par la communauté, elle se révèle de plus en plus nécessaire. A l'international et dans la plupart des grosses productions européennes, de formes différentes et adaptées, elle est presque toujours mises en place d'une façon ou d'une autre. Et est de moins en moins marginale.

Communiqué du collectif 'Initiatives' pour la table ronde de la Fédé GN le 15.12.2018 :

« Avant toute chose penchons-nous sur la définition de la «sécurité émotionnelle» :

Elle évoque l'état d'une personne qui n'est pas mise en danger au travers des émotions que son environnement lui fait éprouver.

Lorsqu'une équipe organisatrice de GN s'intéresse à la sécurité émotionnelle, elle se pose donc la question de savoir : est-ce que le cadre de jeu qu'on propose met en danger les participants au travers de ce qu'ils vont vivre émotionnellement ? Et si oui, comment je donne à chacun les moyens de se protéger ? Si la précision peut sembler évidente, elle ne l'est pas pour tous. Car le terme 'd'émotions' pousse bien souvent les gens à minimiser, voir ridiculiser, l'impact que cela peut avoir sur une personne. Pourtant si une notion doit être dégagée lorsqu'on emploie le terme de « Sécurité émotionnel » c'est celle de « danger », qu'il soit réel ou non perceptible. C'est le danger qu'on anticipe. Le danger dont on protège les participants. Le danger dont on a conscience. Pour soi. Pour les autres.

Veiller à la sécurité émotionnelle dans les GN ce n'est pas interdire certains types de RP, car les limites de chacun peuvent varier selon l'état de fatigue ou les circonstances. De même il ne s'agit pas de bannir certains GN difficiles ou extrêmes. Mais plutôt apprendre à créer une gestion collective de la sécurité émotionnelle, afin que chacun puisse jouer selon ses envies, sans devenir un danger pour autrui. Et pour ça il existe une notion centrale : le consentement. Ça ne devrait pas être à celui qui reçoit de fuir, mais à celui qui propose de vérifier que l'autre joueur va bien. Il semble aujourd'hui réellement nécessaire que chacun essaie de prendre conscience qu'il peut aussi bien être en danger, qu'être lui même le danger. Et parfois, sans aucune conscience de ceci.

Quand un joueur se luxe une rotule dans une zone accidentée, la communauté identifie le terrain comme dangereux. Naturellement les gens vont tenir les autres participants loin de cet endroit. Mais qu'en est-il lorsque le risque est personnel et intime ? Et comment rendre aussi visible que la zone accidentée, les dangers d'une scène émotionnellement difficile ?

Le collectif Initiatives est encore jeune mais de ses expériences, il dégage trois outils importants qui permettent justement de rendre visible le danger émotionnel, et donc de le prévenir ;

- Le premier est la communication des équipes organisatrices à chaque début d'événement. Le brief de début de jeux devrait rappeler l'importance du consentement entre joueurs pour les scènes difficiles, violentes ou sexuelles. Mais aussi inviter ceux qui les initient à vérifier l'impact de ce qu'ils vont jouer sur la personne qu'ils ont en face, avant de le faire.
- Le second c'est la safe zone qui a le mérite d'être une manifestation matérielle, visuelle et donc concrète, de la considération apportée à la sécurité émotionnelle de chacun. Au delà de sa fonction d'accueil, c'est un message pour la communauté : vos émotions, celles que vous pouvez faire vivre aux autres sont réelles et donc à traiter avec attention.
- Le troisième c'est le « vraiment vraiment » qui est connu mais mériterait de devenir la référence en matière de safe word.. Il ne brise pas l'immersion, se retient facilement et instaure entre les joueurs un climat de confiance. Pour l'expliquer simplement : si l'on vous dit « je suis vraiment mal à l'aise » c'est le personnage qui s'exprime. Si l'on vous dit « Je suis vraiment vraiment mal à l'aise » c'est le joueur qui s'adresse à vous.

Ces trois mesures sont simples, et plus elles seront utilisées, plus leurs bénéfiques se feront sentir sur le long terme.

En conclusion il n'existe pas de recette miracle ; car chaque opus comporte son lots d'émotions fortes et de surprises. Mais si chacun est conscient du danger émotionnel qui peut l'impacter, et des façons de s'en protéger, il sera aussi plus attentif à ce qu'il fait vivre aux autres. Travailler sur la sécurité émotionnelle, c'est avant tout informer, communiquer, rendre visible et uniformiser les outils. Pour progresser. Ensemble.