

SECURITE EMOTIONNELLE

DEMYSTIFICATION ET APPROCHE

PRATIQUE

V1.3 - NP

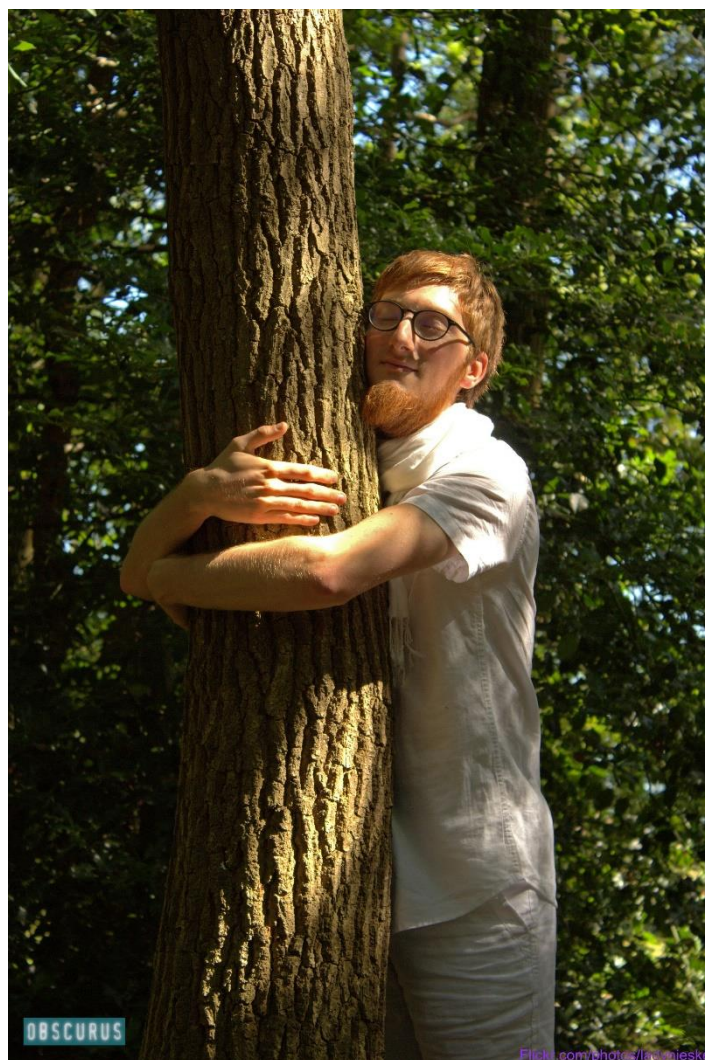


TABLE DES MATIERES

Genèse et Intention	3
Une philosophie	4
Pourquoi ?	5
Crainces et Idées reçues	6
En pratique	9
Avant le jeu	9
Mise en place et communication	9
Casting	9
Ateliers/ workshop	10
Briefing	10
Pendant le jeu	11
Safe room / white room / emotional care zone / chill zone	11
Boire, manger, dormir	12
Safewords	13
Métatechniques	2
Après le Jeu	6
Debriefing	6
Information active	6
Semaine de la tranquillité	7
Vivre la sécurité émotionnelle	8
Si tout va bien	8
Si vous devez vous éclipser	9
Si quelque chose va mal	9
Manifeste de la sécurité émotionnelle	10
Conclusion	13
Lexique	14
Remerciements	16
(Res)sources	16

GENÈSE ET INTENTION

La sécurité émotionnelle est un concept méconnu en Belgique, souvent incompris ou perçu comme allant à l'encontre du « jeu » tel que nous le connaissons. Il nous paraît primordial en tant que fédération de traiter du sujet afin d'en faciliter la compréhension et la mise en place dans les GN.

Au même titre que la sécurité physique, la sécurité émotionnelle est un facteur qui **DOIT** être pris en compte lors de l'élaboration de l'expérience de jeu et qui, bien préparée, ne demande que relativement peu de ressources dans son exécution.

Il s'agit d'une habitude que nous devons prendre afin de suivre l'évolution des jeux et de la pratique dans le but de rendre ceux-ci plus sécurisés et sécurisants.

Pour finir, bien que nous accusions un retard de 20 ans dans l'encadrement de la sécurité émotionnelle, nous avons la chance de bénéficier des essais/erreurs et de l'expérience d'autres organisateur.trice.s à l'international. Profitons de cette situation pour mettre rapidement en place des solutions adaptées et éprouvées dans l'ensemble des GN's.

Cette fiche se veut non exhaustive et sera complétée par la suite sur base de vos retours et questionnements.

*"You make the rules - but you don't get to be the king or
the hero.*

*Your job is to make your players be safe - and feel safe to
explore and enjoy your game"*

Johanna Koljonen

*"Vous établissez les règles – mais ce n'est pas à vous d'être
le roi ou le héros.*

*Votre job consiste à assurer la sécurité de vos joueurs –
qu'il se sentent à l'aise pour explorer et apprécier votre
jeu"*

Johanna Koljonen

UNE PHILOSOPHIE

La gestion de la sécurité émotionnelle est avant tout une philosophie qu'il convient d'adopter. Nous regroupons cette philosophie derrière quatre grands principes :

Conscience collective – Consentement – Liberté – Empathie

Conscience collective

Habituellement, nous disposons d'une perception individuelle du jeu et des situations rencontrées. Il est important de pouvoir passer à une conscience collective des besoins et limites de chacun et chacune.

D'une perspective de joueur.euse, cette vision se résume à :

« Mon jeu n'est pas plus important que le bien-être et des personnes m'entourant, quelle qu'en soit la raison. ».

L'approche présentée ici est identique à celle appliquée vis-à-vis de la sécurité physique : aucun élément ou situation de jeu ne peut présenter de danger pour les participant.e.s.

Cet état d'esprit nécessitera du temps pour être complètement intégré et se développer au sein de la communauté. Essayer de changer de perspective pourra apporter beaucoup à la sécurité émotionnelle des jeux.

Consentement

Le consentement (actif, non équivoque et mutuel) est, comme dans notre vie quotidienne, une base ouvrant un champ illimité de possibilités.

- Actif : Le consentement de chacun.e doit être le résultat d'un choix actif.
- Non-équivoque : Le consentement de chacun.e ne doit pas être susceptible d'être interprété.
- Mutuel : Le consentement doit être partagé par chaque partie prenante.

Vérifier, dans le doute ou par sécurité, le consentement et les limites de vos partenaires ouvre la porte à un jeu plus sain et potentiellement plus riche.

Liberté

L'application de la sécurité émotionnelle passe par le concept de « OPT-IN » / « OPT-OUT » (voir LEXIQUE) considérant que chaque action de jeu est « facultative ».

A tout moment, un joueur ou une joueuse peut décider de ne pas jouer certains moments de jeu et peut alors s'éclipser et revenir en jeu selon différents moyens (présentés dans la suite du document).

Cette possibilité n'empêche pas la réalisation des actions de jeu sans la présence du joueur ou de la joueuse. Ce dernier point est souvent source d'incompréhension.

Empathie

Comme dans le cadre de la CNV (Communication Non Violente - voir LEXIQUE), il convient de ne pas remettre en question les ressentis des individus. Nous ne pouvons pas nier ou juger un état émotionnel car celui-ci ne nous appartient simplement pas.

Cette ouverture d'esprit n'est pas toujours facile mais constitue la pierre angulaire de la sécurité émotionnelle.

En conclusion, l'intégration de la philosophie de la sécurité émotionnelle est la première étape vers la compréhension de l'ensemble de ses mécanismes et de sa mise en pratique. La lecture de ce document sera certainement plus facile et claire si vous gardez cette philosophie à l'esprit.

POURQUOI ?

La réponse à cette question qui fait débat est simple et non équivoque :

Quel que soit le jeu que vous mettez en place et le risque initial pris par les choix de design, tout.e participant.e peut se retrouver en détresse à un moment donné.

Un exemple simple permet d'illustrer ce propos :

Vous assistez aux funérailles TI, très détendues et humoristiques d'un personnage haut en couleur dans un mass larp médiéval fantastique. Vous avez vécu personnellement un décès la semaine précédant l'événement, il y a fort à parier que cette scène fasse écho en vous et que vos émotions se mélangent.

Jusqu'à un certain point, cela peut servir le jeu (bleed-in - voir LEXIQUE) mais si le point de rupture est franchi ou si un malaise s'installe, la présence d'un encadrement, qu'il soit utilisé ou non, se veut au minimum rassurante et utile.

D'autres exemples variant largement dans leurs formes ou intensités existent cependant ; cette situation illustre assez bien l'intérêt de disposer d'outils de sécurité émotionnelle dans **TOUS** les GN.

CRAINTES ET IDÉES REÇUES

La sécurité émotionnelle est souvent mal perçue dans notre communauté. En effet, une peur règne quant au fait que celle-ci ne vienne dénaturer le jeu par des interruptions répétées. Dans la pratique, les « interruptions » sont bien souvent peu fréquentes et saines.

Ci-dessous, quelques craintes et idées reçues que nous tachons de développer avec un autre regard.

« La sécurité émotionnelle, c'est un signe de faiblesse »

Apprendre à connaître l'autre, partager des émotions et discuter de vécus permet aussi, le cas échéant, d'adapter l'expérience de jeu, de favoriser l'équilibre du jeu et de maximiser l'« immersion ».

La sécurité émotionnelle reste optionnelle (principe du opt-in / opt-out) et ne regarde que vous.

D'une certaine manière, ce que vous considérez comme faiblesse pourrait bien améliorer indirectement votre expérience de jeu.

« Pour du GN Nordique pourquoi pas mais pas pour un GN normal. »

Dans des jeux classiques, les risques seront clairement limités et principalement liés aux participant.e.s, nous parlerons alors de risques externes (personnalité propre, vécu...qui ne seront pas volontairement exposés à des situations pouvant y faire écho).

Dans d'autres GN abordant des thématiques plus lourdes ou poussées, une réflexion plus profonde sur le dispositif de sécurité émotionnelle à mettre en place sera nécessaire. Ce besoin est engendré par les risques supplémentaires pris au travers des choix de design (voir LEXIQUE) de l'équipe organisatrice.

Le design de jeu requerra donc parfois une attention particulière à la sécurité émotionnelle de par les situations de jeu « risquées ». Dans ce cas, nous parlerons de risques internes sur lesquels vous disposez d'un contrôle et d'une responsabilité directe.

Que ce soit lié aux risques internes ou externes, il sera nécessaire de tenir compte de la sécurité émotionnelle. Nous vous recommandons d'utiliser un maximum des bonnes pratiques présentées dans ce dossier afin d'assurer une base solide à étendre au besoin des situations que vous déciderez de mettre en place au travers de votre design de jeu (voir LEXIQUE).

« Si tu as un problème psychologique, tu ne fais pas de GN ! »

Attention à l'amalgame « thérapie » et « sécurité émotionnelle ».

En aucun cas la sécurité émotionnelle ne peut palier à des besoins sortant du cadre du GN et nécessitant l'intervention de professionnel.le.s.

L'équipe d'organisation n'est pas responsable des vies personnelles de chacun.e.s. C'est aux participant.e.s que revient la responsabilité de participer ou non au GN en disposant des informations nécessaires.

Durant le jeu, les participant.e.s seront responsables de l'utilisation des moyens mis en place. Ces derniers se doivent d'être cohérents, suffisamment développés et communiqués que pour fournir un cadre sécurisant. Il est également important de sensibiliser vos participant.e.s aux enjeux de la sécurité émotionnelle afin qu'ils puissent comprendre votre démarche.

« Ce n'est qu'un jeu, je n'ai pas besoin d'un psy quand je perds au Monopoly »

Oui, il s'agit d'un jeu. Il est donc nécessaire que cela en reste un pour tout le monde.

En simulant des personnages et donc des vies, nous nous mettons naturellement en position de stress ou de fragilité potentielle car plus nous allons loin dans nos actions de jeu, plus ce risque grandit.

Afin de permettre à tous et toutes d'aller aussi loin qu'ils ou elles le désirent et ce de manière sécurisée ; nous nous devons de mettre en place un cadre sécurisant, clairement défini et communiqué.

« S'il y a un encadrement émotionnel qui est mis en place, c'est que le jeu est dangereux »

Les titres « sécurité émotionnelle » dans les notes d'intentions et communications publiques font peur car nous n'y sommes (pas) souvent exposé.e.s.

Actuellement, la plupart des jeux (en Belgique) parlant de sécurité émotionnelle comporte des thématiques lourdes et des intentions assez hautes en termes d'implication personnelle.

En ne donnant pas une exposition récurrente à la sécurité émotionnelle, cette dernière reste un tabou dans notre communauté.

A terme, la présence de dispositifs de sécurité émotionnelle dans les GNs devrait être rassurante et devenir un gage de qualité et sérieux.

« Mes émotions, je préfère ne pas en parler »

Il est important de pouvoir respecter le fait que tout le monde ne souhaite pas partager ses émotions ou avoir recours au dispositif mis en place.

Les outils proposés sont optionnels pour celles et ceux qui en ressentiraient le besoin. A l'inverse, cette utilisation optionnelle n'est pas une raison pour ne pas mettre en place de dispositif. Les besoins des un.e.s n'étant ceux pas les besoins des autres faire preuve d'inclusivité est très important pour l'épanouissement de chacun.e.

« C'est un truc de tricheurs pour ne pas perdre son perso »

La sécurité émotionnelle n'est pas là pour changer l'issue d'actions de jeu ou les empêcher de se dérouler. Ce point bien est souvent mal compris et induit bon nombre des craintes de la communauté.

La mission de la sécurité émotionnelle est de fournir un cadre et d'accompagner les joueurs et joueuses au travers des situations difficiles.

En cas de tentative d'exploitation, il convient d'expliquer les tenants et aboutissants de la sécurité émotionnelle, de discuter et de tenter de ne pas porter un jugement.

« J'effectue un débriefing en fin de jeu donc c'est que la sécurité émotionnelle est gérée. »

Non.

Le débriefing est un élément important de la sécurité émotionnelle mais ne se suffit pas à lui-même. Celui-ci couvre l'après jeu mais en rien les situations rencontrées durant les phases de jeu au moment de celles-ci.

Disposer d'un debriefing est un bon élément mais il serait faux de dire que cela est suffisant.

« Les joueur.euse.s ont déjà marqués leur accord et donc pas besoin de quelque chose en plus qu'il va falloir gérer. »

Au même titre qu'un consentement, les situations rencontrées influent sur le mental des participant.e.s. Ce que vous acceptez de faire à un moment donné ne le sera peut-être plus par la suite et inversement.

Par la suite de ce document et votre pratique, vous découvrirez bien vite que la sécurité émotionnelle ne demande généralement pas de lourdes ressources dans sa gestion.

Une sécurité émotionnelle bien mise en place repose principalement sur les participant.e.s et leur capacité d'auto-gestion dans le cadre établi.

« On a toujours fait du GN sans sécurité émotionnelle et on n'a jamais eu de problème. »

La pratique évolue et s'adapte à notre société. Il est normal de proposer des solutions adaptées à cette évolution et ayant fait largement leurs preuves au-delà de nos frontières.

Pourquoi refuser la mise en place de techniques permettant l'amélioration des expériences de jeu sans détériorer ce dernier ? La peur naturelle de l'inconnu et du changement peut être un élément de réponse à cette question.

De plus, la non-existence ou l'opacité de l'information autour de problèmes ou de situations rencontrés ne rend pas ces derniers inexistantes. En donnant de la visibilité aux ressentis des participant.e.s, nous œuvrons à réduire ce qui relève encore du tabou dans notre communauté.

EN PRATIQUE

Il n'est pas toujours facile pour l'organisateur.trice de savoir par où commencer ou de définir les priorités dans la mise en place d'une première expérience d'encadrement de la sécurité émotionnelle.

La mission première de l'organisateur.trice est de fournir un cadre de jeu sécurisé et sécurisant en toutes circonstances.

- L'organisateur.trice assume ses responsabilités vis-à-vis du cadre du jeu et facilite les discussions et échanges autour de la sécurité émotionnelle.
- L'équipe d'organisation accorde la confiance nécessaire aux joueurs et joueuses pour qu'ils/elles puissent vivre leur propre expérience et poser leurs limites.

AVANT LE JEU

MISE EN PLACE ET COMMUNICATION

Il convient d'envoyer un message clair aux participant.e.s et de les informer sur la manière dont sera mise en place la sécurité émotionnelle avant, pendant et après le jeu.

Ce positionnement de l'organisation peut se retrouver dans la note d'intention, dans un document de design de jeu ou dans tout autre support adapté.

CASTING

Il est possible d'organiser un « casting » avant votre GN, souvent par formulaire ou interviews, pour :

- vérifier l'adéquation des joueur.euse.s avec le jeu et/ou les rôles proposés
- attribuer des rôles aux profils de joueur.euse.s les plus adaptés.

Le casting comprend des objectifs de mise en adéquation et d'attribution de rôles. Le casting ne peut agir en aucun cas comme une sélection de joueurs et joueuses réputé.e.s comme suffisamment « bon.ne.s » que pour participer au jeu. Cette vision élitiste du GN est à proscrire.

Si vous faites un casting, pensez à y inclure :

- Un champ libre permettant d'énoncer ses phobies / peurs et d'informer si nécessaire autour de celles-ci.
- Un listing de thématiques ou actions de jeu pouvant se retrouver dans votre GN. Permettez aux participant.e.s d'évaluer leur niveau de sensibilité vis-à-vis des différents thèmes listés (échelles de Likert - voir LEXIQUE).
- Deux champs libres permettant de lister (à votre discrétion et celle de l'orga) les personnes avec qui vous ne souhaitez pas interagir (Yellow flag) et celles dont la participation annulerait simplement la vôtre (Red flag). Utilisez ces champs avec justesse et précaution !

ATELIERS/ WORKSHOP

Pour introduire des métatechniques (voir LEXIQUE) ou le concept de sécurité émotionnelle rien de tel que de prendre le temps de réaliser quelques ateliers (voir LEXIQUE) avant le lancement du jeu.

Quelques exemples :

- Négociation de moments de jeu.
- Acceptation du refus (test de consentement)
- Présentation / test des métatechniques
- Test de système de « Check-in » (voir Safewords)
- Discussions entre joueur.euse.s afin de fixer les limites de jeu. Exemple : comment nos personnages vont-ils jouer leur relation amoureuse ? Quels sont les limites individuelles hors-jeu,...)
- ...

BRIEFING

Le briefing de début de jeu est l'occasion de rappeler à vos participant.e.s les consignes liées à l'encadrement émotionnel (parmi les autres points qui constituent déjà son contenu) :

- Procédure à suivre si « Je me sens mal ».
- Où se trouve la safe room et ce que je peux y attendre ?
- Qui sont les personnes de références (le cas échéant) ?
- Rappel de la politique de sécurité émotionnelle de l'événement
- Rappel concernant les besoins physiologiques (boire – manger – dormir)
- ...

PENDANT LE JEU

SAFE ROOM / WHITE ROOM / EMOTIONAL CARE ZONE / CHILL ZONE

Il est important de pouvoir disposer d'un espace dédié à la gestion émotionnelle des participant.e.s. Cet espace a pour fonction principale de pouvoir se sortir du jeu, se retrouver, débriefer un moment, souffler ou encore trouver du réconfort.

L'idéal est de disposer d'une ou plusieurs personnes présentes ou disponibles pour cet espace. Il n'y a pas de qualifications requises pour pouvoir gérer cet espace mais quelques compétences sont plus que bienvenues :

- Qualités emphatiques
- Capacité d'écoute active (voir LEXIQUE)
- Notion d'éthique et de déontologie
- Neutralité et/ou absence de passif interpersonnel.

Bien souvent, les appellations safe room/zone ou white Room sont utilisés mais restent (pour le moment) fortement connotés.

Si nécessaire, instaurez des règles, souples, pour cet espace mais laissez la possibilité aux personnes présentes de parler de tout ce dont elles souhaitent y compris du jeu (sans replonger dans le TI ou le métagaming - voir LEXIQUE)

Ci-dessous, une liste de matériel pouvant être prévu dans cette zone. Certains éléments risquent de faire sourire au premier abord mais peuvent sérieusement devenir utiles. En effet, les différents éléments proposés dans cette liste permettent aux participant.e.s de se reconnecter à des besoins primaires assurant réconfort et bien être.

Listing

- *Boissons : thé, café, eau, boissons énergisantes*
- *Snacks: sucré et salé*
- *Espaces privatifs (utilisation d'écrans),*
- *Tables, chaises*
- *Coussins, couvertures/plaids*
- *Raccordement électrique + multiprise, station de charge USB*
- *Optionnel : livre de coloriage, papier, bics, musique calme, peluches.*

BOIRE, MANGER, DORMIR

Effectuer un rappel concernant certains besoins fondamentaux peut faire sourire mais n'importe quel GNiste comprendra la raison de ce message.

Bien souvent, pris dans le feu de l'action, les participant.e.s d'un GN oublient de répondre à certains ou l'ensemble de ces besoins.

Il est primordial de rappeler que le manque de sommeil, la déshydratation et la sous-alimentation altèrent fortement vos capacités cognitives, physiques et émotionnelles.

De plus, la pratique du GN est un exercice mental difficile qui requiert d'autant plus de ressources qu'en temps normal.

La déshydratation est également accentuée durant le jeu, il devient alors indispensable de boire plus d'eau qu'à votre habitude. Cette information est peu connue des GNistes et est importante à rappeler lors du briefing.

Concernant la gestion du sommeil, celui-ci est évidemment une responsabilité individuelle mais une technique (ci-après) permet de réduire le risque d'attirer les participants dans les travers du jeu.

En tant qu'organisateur.trice.s vous pouvez définir des plages horaires libres de toute intervention de l'orga. Ces plages assurent aux joueurs (et à l'orga) la possibilité de se reposer sans continuer à « injecter » du jeu.

Exemple : de 02h à 08h pas de scénario.

Il est clair que ces plages horaires n'empêchent en rien de continuer à jouer pour celles et ceux qui le désirent.

Dans un autre registre, prenez soin de vos orgas sur ces points si vous en avez l'occasion. Ce sujet fera l'objet d'une autre fiche mais en attendant voici quelques éléments pouvant vous aider à les soutenir :

- Vérifiez qu'ils ont mangé et bu. Apporter leur quelque chose le cas échéant
- Demandez leur si tout va bien et si vous pouvez faire quelque chose pour les aider
- Le cas échéant, proposez-leur de discuter un peu ou de faire une pause.

Globalement, la situation de tension, de stress ou d'implication dans laquelle vous vous trouvez implique la mise en suspension ou l'oubli de certains besoins fondamentaux tels que définis ci-dessus.

Dans certains cas plus extrêmes, le cerveau devient incapable de prioriser les tâches pouvant donner lieu à des décisions absurdes ou à la priorisation de tâches anodines au détriment des priorités réelles de l'événement.

Vous aurez tout à gagner à « chouchouter » vos orgas qui, rappelons-le, se tuent physiquement et moralement à vous proposer le jeu auquel vous participez.

SAFWORDS

Le safeword est une technique permettant généralement l'arrêt d'un moment de jeu sur base de l'utilisation d'un mot prédéfini. Le safeword **DOIT** être connu de tous et toutes et est rappelé en début de jeu. Celui-ci se veut suffisamment explicite et hors contexte que pour être facilement et immédiatement compris.

Quelques exemples :

- Tamagotchi
- Kaleidoscope
- Parachute
- Hufflepuff
- Jumanji
- Bicycle
- Abracadabra
- Pikachu
- Flibustier
- Pterodactyl
- Google
- Cannibalism
- Jamboree
- Metamorphosis
- Submarine
- Obi Wan Kenobi
- Battlecruiser
- Refrigerator
- Prometheus
- Cosmopolitan
- Spaghetti

Une tendance actuelle consiste à utiliser le safeword « vraiment vraiment ». Attention à l'utilisation de ces termes comme safeword car son utilisation se confond avec l'usage d'une méta technique de jeu du même nom. En temps normal, cette technique permet, par exemple, l'évaluation du niveau de compétence d'un personnage pour la réalisation d'une action de jeu.

L'utilisation de ce safeword peut porter à confusion et est fortement déconseillé.

L'usage d'un safeword seul possède l'avantage d'être radical et l'inconvénient de se montrer inflexible. A cet effet d'autres variantes plus modernes existent permettant une adaptation dynamique du style de jeu et de l'intensité des moments de jeu.

Le safeword choisi se doit d'être :

- Simple
- Facilement prononçable
- Non ambigu (explicite et hors contexte)

BRAKE / CUT

L'usage de ces safewords permet soit d'interrompre le moment de jeu (CUT) ou d'en diminuer l'intensité (BRAKE).

Cette méthode permet un usage plus flexible et progressif du safeword.

Check-in hybride - RED-YELLOW-GREEN

Aujourd'hui, la forme la plus avancée de safeword combine :

- un système gestuel simple
- un système vocal
- un système de vérification collective

Le joueur ou la joueuse peut utiliser ici 3 safewords différents :

- RED : « arrêtons là, ça ne va pas » => interrompre le jeu
- YELLOW : «middle » => attention
- GREEN : « ça va » => continuer le jeu

Ces safewords sont associés à une gestuelle pour plus de discrétion ou si la personne est (volontairement) dans l'incapacité de parler.

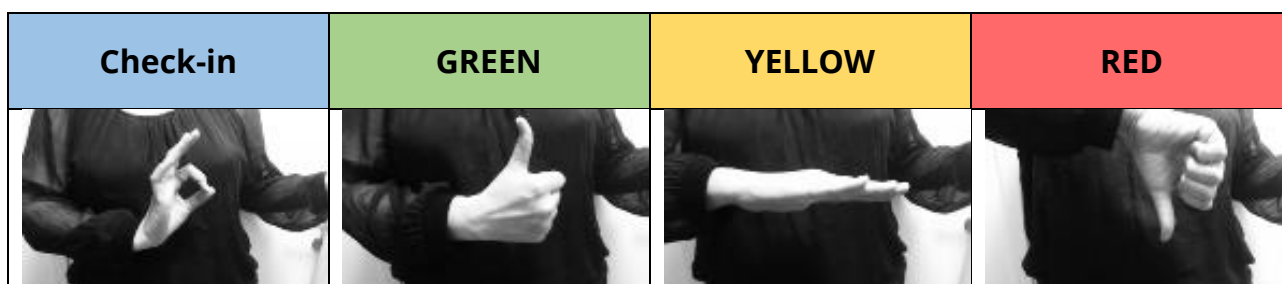
- RED : Pouce vers le bas
- YELLOW : « flip » de main
- GREEN : Pouce vers le haut

Bien que l'usage du safeword puisse toujours se faire seul, ce système y ajoute une technique de check-in où un.e joueur.euse extérieur.e peut « vérifier » l'état émotionnel d'un.e autre qui lui répond par la gestuelle appropriée.

Cette technique complète est actuellement la plus aboutie et conseillée pour une mise en place dans tout les GN.

Ce système peut paraître complexe car il combine plusieurs techniques. En pratique, ce dernier très simple, facilement appréhendable, flexible, complet et surtout discret.

Vous pouvez mettre en place ce système au travers d'un atelier de préparation (15-30min) avant le début du jeu afin de vous assurer que la technique soit bien comprise et rôdée de toutes et tous.



MÉTATECHNIQUES

Sans rentrer dans les détails spécifiques de chaque métatechnique, il est possible d'intégrer la sécurité émotionnelle de manière relativement simple au jeu.

Thématiques

Les joueur.euse.s peuvent arborer des badges relatifs à des thématiques spécifiques afin de marquer leur intérêt de jouer ces dernières. Sur chacun de ces badges figure une image ou représentation liée à la thématique.

Ces badges peuvent être extradiégétiques (ne faisant pas partie de l'univers de jeu - voir LEXIQUE) ou diégétiques (faisant partie intégrante de l'univers du jeu - voir LEXIQUE). Dans le dernier cas, il est évident qu'aucune action de jeu ne sera permise autour de ces badges.

Ci-dessous, quatre exemples de badges extradiégétiques utilisés pour le GN CULT



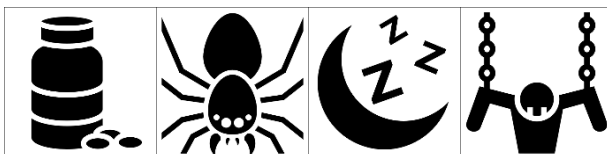
Les quatre badges représentent l'acceptation de jouer les thématiques suivantes :

- Orange : violences physiques
- Bleu : exclusion sociale et harcèlement moral
- Rouge : relation malsaine
- Violet : romance



Exemple :

Voici quatre icônes qui pourraient être utilisées dans un GN fictif. Les joueur.euse.s souhaitant jouer ces thématiques, particulièrement traitées durant le jeu, pourraient porter ces badges.



- Addictions
- Phobies
- Manque de sommeil
- Torture

Les badges diégétiques peuvent être très créatifs comme des marques d'appartenance mais doivent surtout rester visibles en tout temps et être connus de toutes et tous.

- Ces badges sont habituellement portés de manière positive ; c'est-à-dire que les badges portés correspondent aux thématiques (spécifiques) que les participant.e.s souhaitent jouer et non l'inverse. Cette approche permet d'éviter la stigmatisation éventuelle et les problèmes liés aux pertes de badges dans le feu de l'action.
Par exemple : Une joueuse souhaite jouer le fait d'être violente avec d'autres joueur.euse.s. Celle-ci portera le badge relatif à cette thématique tant qu'elle le souhaitera et pourra se comporter comme telle avec les personnes arborant également ce badge.
- Ces badges peuvent également être mis et démis en fonction de vos capacités du moment rendant ainsi le système flexible.
- Ce système peut également être détourné pour d'autres utilisations, à votre meilleure convenance.

En fonction du jeu et de votre choix de design, certaines thématiques peuvent être restreintes ou bannies par l'organisation.

Les exemples les plus classiques couvrent les tabous et interdits de notre société : racisme, sexisme, violences physiques et psychiques (viol et harcèlement entre autres), sexualité, mort, religion...

*Dans le cas de thématiques touchant les besoins physiologiques (boire, manger, dormir...), prévoyez **TOUJOURS** la possibilité pour les joueur.euse.s d'accéder à ces besoins hors-jeu même si vous considérez que cela réduira l'expérience que vous souhaitez proposer.*

Rappeler vous que, en GN, tout peut être joué tant que le cadre est défini, clairement communiqué et mutuellement consenti.

Combats / violences

La représentation du combat (lutttes et bagarres) et des violences physiques (corps-à-corps réel et empoignades) est souvent proscrite en GN car celle-ci pose de nombreux problèmes de représentation pour conserver un niveau de sécurité suffisant.

Une des techniques (issue du théâtre) consiste à laisser la victime être le moteur du combat ou des violences. Cette technique nécessite un atelier pré-jeu et permet une représentation fidèle des violences sans risque.

Le principe général est le suivant : l'agresseur.euse suit les mouvements de la victime tout en théâtralisant la tension des mouvements, donnant ainsi l'illusion du contrôle et un moment de jeu très cinématographique. La théâtralisation peut inclure des échappées et mouvements brusques consentis sans dommages qui auraient été difficiles de simuler autrement.

Toujours dans un côté théâtral, pensez à énoncer la situation à votre future victime (et/ou à discuter du moment de jeu avec celle-ci en amont).

L'agresseur.euse doit toujours veiller à laisser une porte de sortie / espace à la victime pour lui permettre de s'extirper de la situation le cas échéant (évitiez de bloquer la victime).

Régulation d'intensité

Pour gérer l'intensité d'un jeu ou l'acceptation de limites relatives à chacun.e différentes techniques existent.

Tout d'abord le système des bracelets (acceptation de jeu « hardcore » / -18 / ...) consistant à donner un bracelet aux personnes désireuses de profiter d'un jeu « plus fort ».

Nous déconseillons très fortement ce système.

En effet, ce dernier ne permet pas de flexibilité et catégorise les expériences de jeu de manière absolue. La définition du « hardcore » est très variable d'une personne et d'une situation à l'autre.

Ce système peut potentiellement être dangereux et dispose d'alternatives bien plus efficaces ne demandant que peu de préparation.

Alternative gestuelle

Le système proposé se base sur une gestuelle pouvant s'ajouter au safeword et être intégrée au jeu du personnage.

Dans ce cas, les joueur.euse.s, durant un moment de jeu, peuvent décider d'indiquer aux personnes à proximité leur envie d'augmenter ou de réduire l'intensité du jeu par quelques gestes simples :

- « mains plusieurs fois vers le haut » : bring it on / escalate / augmenter l'intensité
- « mains plusieurs fois vers le bas » : slow down / descalate / diminuer l'intensité

Vous pouvez évidemment joindre la parole aux actes et utiliser cette technique comme moyen de clarification/confirmation.

Alternative vocale

Sans user d'un système gestuel, vous pouvez également utiliser la parole afin d'annoncer, sous le couvert d'un « NON » en jeu, suivi de l'action de jeu souhaitée, vos souhaits d'augmentation d'intensité ou de jeu.

- Exemple : « *non non non ! ne m'emmenez surtout pas voir *bidule* (nom d'emprunt) ; il pourrait me torturer* »

L'usage de la technique du « vraiment vraiment » peut se retrouver dans ce type d'annonce, bien que cette technique soit habituellement utilisée pour estimer des niveaux de « compétences » en jeu.

- Exemple : « *non non non ! ne m'emmenez **vraiment vraiment** pas voir *bidule* (nom d'emprunt) il pourrait me torturer* »

L'annonce permet de signaler aux autres joueurs et joueuses vos souhaits de jeu. Dans ce cas, vous annoncer clairement vouloir être emmené auprès de « Bidule » pour vous faire torturer (ou jouer sur la pression de la situation pour l'éviter).

Dans tous les cas, veillez à bien tester la technique et vérifier que celle-ci soit comprise de toutes et tous avant le début du jeu. En cas de doute, vérifiez le consentement des joueur.euse.s impliqué.e.s.

L'usage d'un « NON » ne peut se faire que dans le cadre d'une action de jeu spécifique et ne comporter aucune ambiguïté.

APRÈS LE JEU

DEBRIEFING

Bien que les débriefings et leur gestion feront l'objet d'une fiche pratique séparée, il nous semble important de les mentionner au vu de leur importance et de leurs liens en rapport avec la sécurité émotionnelle. Deux éléments en particulier nous semblent importants à relever : Le moment de débriefing et le derolling.

Le moment de débriefing

Ce moment est primordial dans le cadre de la gestion des émotions et du partage des expériences des différent.e.s joueur.euse.s. Il est courant que participants aient besoin de justifier les actions de leur personnage vis-à-vis d'autres. Ce moment est essentiel à cette fin et **DOIT** être intégré dans le planning du jeu et communiqué en amont. La participation au débriefing reste libre la plupart du temps.

Notez également que, bien souvent, les personnages oppresseurs ressentent fortement le besoin d'expliquer leurs actions car celles-ci sont trop éloignées (dissonantes) de la personnalité de la joueuse ou du joueur.

Le derolling

Le derolling est le processus de sortie de rôle d'un.e joueur.euse vis-à-vis du personnage interprété. Ce dernier peut être facile et rapide ou complexe et long dans d'autres cas.

Bien souvent, la lourdeur du processus est comparée à l'intensité du jeu joué mais la plupart du temps cette sortie de rôle est avant tout une affaire personnelle.

Des techniques existent pour faciliter le processus de derolling et celles-ci sont très importantes à intégrer dans le cadre de jeux mettant la pression sur les personnages et/ou les joueur.euse.s.

Citons par exemple, la technique consistant à déposer un élément de costume au milieu d'un cercle en guise d'abandon du personnage. Ces techniques feront l'objet d'une fiche pratique.

Le plus important est de permettre la discussion et de faciliter le contact entre les participant.e.s directement après le jeu et par la suite.

INFORMATION ACTIVE

En tant qu'organisateur.trice.s, nous oublions souvent que tout le monde ne dispose pas du même niveau d'information et de connaissance « théoriques » du GN. Il est primordial que les équipes d'organisation informent de manière **ACTIVE** leurs participant.e.s sur le bleed et le blues post GN.

Pourquoi ? Afin de permettre à chacun.e de discuter de manière ouverte de ce qu'il/elle ressent ou traverse (s'il/elle le souhaite) et de démystifier ces concepts pouvant encore faire l'objet de tabous dans certains cas.

En d'autres de mots, il est important de pouvoir transmettre l'essence du message suivant :

« Après le GN vous pouvez ressentir le blues post GN, être affecté par les effets du bleed ou ne rien ressentir de particulier. Ces états mentaux sont parfaitement normaux et voici ce que nous pouvons en dire... »

Ces termes feront (aussi) l'objet d'une fiche pratique. Voici une rapide explication dans ce contexte.

Bleed in/out

Le Bleed correspond à un transfert d'état émotionnel (sentiments, émotions, habitus...). Le bleed peut être de deux types :

- Le Bleed-in correspond au transfert du joueur ou de la joueuse vers le personnage.
- Le Bleed-out correspond au transfert du personnage vers le joueur ou la joueuse.

Dans le cas du bleed-in, le joueur ou la joueuse va imbiber son personnage de ses propres émotions, sentiments, comportement ou habitudes. Dans le cas du bleed-out, le personnage joué aura des répercussions sur le joueur ou la joueuse.

Exemples typiques de bleed-out :

- Une relation amoureuse jouée en jeu aura un impact hors jeu réel sur un.e ou plusieurs de joueur.euse.s impliqué.e.s.
- Le personnage joué avait un tic de comportement qui se transfère au joueur ou à la joueuse par la suite.
- La vision du personnage concernant une thématique persiste et se transfère au joueur ou à la joueuse.

Le bleed peut être un effet recherché par les participant.e.s.

Les effets du bleed in ou out peuvent varier en intensités et en durées voir surprendre des joueur.euse.s sur des jeux réputés comme « peu émotionnels ».

Blues post GN / Larp drop / Post LARP Depression (PLD)

Le Blues post GN / PLD est un état de déprime pouvant être ressenti à la suite du GN. Cet état est normal et touche les individus à des degrés divers pour des périodes généralement courtes.

L'origine de cet état d'esprit est fortement liée à l'activité que nous pratiquons. Le fort contact social et les réponses émotionnelles en jeu ont bien souvent un réel impact sur notre cerveau qui se met à produire des hormones bien connues (endorphine, adrénaline, dopamine, sérotonine et ocytocine). De retour à la réalité, la chute se fait sentir avec pour effet ces états de manque ou dépressifs.

Cette réaction est bien connue (mais rarement reliée aux mécanismes vécus en GN) et peut être expérimentée au retour d'autres situations telles que : la vie en communauté, les festivals, les croisières, les vacances, les camps/stages...

SEMAINE DE LA TRANQUILLITÉ

Il est possible d'instaurer une « semaine de la tranquillité » pour veiller à la sécurité émotionnelle des équipes d'organisation.

Le principe de cette semaine est de permettre à l'organisation de récupérer, elle aussi, de ses émotions en ne diffusant que des messages positifs durant sept jours. Au bout de cette semaine de tranquillité et cette vague de positivisme, tout le monde est invité à faire part de ses critiques constructives.

L'organisation n'est pas apte à recevoir des critiques, aussi justifiées soient elles, dans les jours suivant la fin de l'événement.

VIVRE LA SÉCURITÉ EMOTIONNELLE

En pratique, comment vivre la sécurité émotionnelle du côté des participant.e.s. ?

SI TOUT VA BIEN

Super ! Pensez à être attentif.ve.s aux autres afin de maximiser l'expérience de jeu et guidez les personnes qui en auraient besoin le cas échéant.

Une bonne pratique consiste à discuter des moments de jeu à venir. Dans un jeu transparent, même partiellement, on pourra déterminer l'issue d'une situation avant de la jouer afin de rendre ce moment plus « beau ».

Sans rentrer dans des considérations concernant la transparence, la négociation de moment de jeu permet également d'intervenir sur la sécurité émotionnelle afin d'expliquer et de discuter du moment à venir.

Voyez cela comme un moment de préparation - discret et souvent rapide – afin d'améliorer le moment de jeu à venir. Vérifiez que la personne en face de vous soit à l'aise, consentante et puisse exprimer ses limites et envies.

Il va sans dire que cette négociation peut être utilisée dans de nombreux cas mais est indispensable principalement dans le cadre de moment de jeu plus « forts ».

Un rapide exemple permet d'illustrer l'intérêt de la discussion de scène de jeu :

- Un personnage, « Azou » (nom d'emprunt), va être exécuté. Ce personnage mythique, présent depuis le début du jeu et fortement impliqué, ne le sait pas et meurt sous le coup d'une lame.

La « négociation » de moment de jeu aurait permis de :

- Préparer le joueur à la mort de son personnage de longue date (cela peut avoir une incidence personnelle) et inviter à une discussion en dehors du jeu, si besoin, à posteriori
- Voir si le joueur souhaitait réaliser quelque chose de spécial pour rendre plus « belle » sa mort en jeu et « créer du jeu » supplémentaire.
- Permettre au joueur de connaître l'issue du moment de jeu (dans ce cas, prédéterminée par l'organisation) afin de l'amplifier.

Attention à ne pas confondre discussion/négociation et tentative d'évitement ou de fuite de l'action de jeu.

SI VOUS DEVEZ VOUS ÉCLIPSER

Une technique remplaçant notre bon vieux signe « TO » se répand et devient un code international. Celle-ci possède l'avantage d'être moins intrusive, plus claire et partagée à plus grande échelle.

Cette technique consiste à placer votre main pour couvrir votre front et partiellement votre visage pour rejoindre ou quitter une situation.

Dans cette situation, on considère, la plupart du temps, que le départ ou l'arrivée de la personne n'est pas pris en compte dans le cadre du jeu (sans que cela ne soit utilisé à d'autres fins bien évidemment).



Ce passage hors-jeu est discret et facilement compréhensible. Le fait de pouvoir quitter et rejoindre des moments de jeu pour des raisons externes (pas forcément liées à la sécurité émotionnelle) sans incidence sur le jeu permet une réelle flexibilité. De cette manière, vous évitez également des frustrations et la perturbation du jeu.

La mise en retrait n'empêche pas la poursuite du jeu et est un premier rempart dans la gestion de la sécurité émotionnelle.

SI QUELQUE CHOSE VA MAL

Si vous vous sentez mal, rendez-vous dans un espace dédié à la sécurité émotionnelle (Safe Room ou autre) et recherchez le contact autour de vous (si vous en ressentez le besoin).

Profitez de la structure mise en place pour retourner dans un état vous permettant de reprendre le cours du jeu en prenant le temps que vous jugez nécessaire. Parlez, isolez-vous, dormez, buvez, mangez... Bref faites ce qui vous semble juste et approprié pour passer un bon moment en jeu.

En cas de confidences faites dans le cadre de la gestion de la sécurité émotionnelle, ces dernières sont protégées et ne peuvent en aucun cas être divulguées sans votre accord. L'article suivant du code pénal s'y applique.

Art. 458

*Les médecins, chirurgiens, officiers de santé, pharmaciens, sages-femmes et **toutes autres personnes** dépositaires, **par état ou par profession, des secrets qu'on leur confie**, qui, hors le cas où ils sont appelés à rendre témoignage en justice ou devant une commission d'enquête parlementaire et celui où la loi les oblige à faire connaître ces secrets, **les auront révélés**, seront punis d'un **emprisonnement de huit jours à six mois et d'une amende de cent euros à cinq cents euros***

La sécurité émotionnelle reposant principalement sur le principe de confiance mutuelle, il est important de maintenir celle-ci en tout temps.

L'exposition à des plaintes au pénal en cas d'abus de confiance, de manquement à l'éthique ou à la déontologie est une réalité à ne pas prendre à la légère. Nous serons intransigeants sur ce point !

MANIFESTE DE LA SÉCURITÉ EMOTIONNELLE

Lors du Knutepunkt 2019 (conférence internationale du GN « Nordique » - voir LEXIQUE), un groupe de travail s'est créé ambitionnant de mettre en place un manifeste de la sécurité émotionnelle.

Afin d'éviter l'aspect formel de ce dernier et de ne pas limiter la créativité/liberté des organisateur·trice·s de GN, le manifeste prend la forme de conseils et d'engagements pris par les équipes organisatrices.

A plus long terme une plateforme regroupant des outils et ressources liés à la sécurité émotionnelle devrait être mise en place.

BE Larp est signataire de ce document et a participé activement à sa création.

Le document est disponible ci-après dans sa version traduite (FR) et originale (EN)

« Ce manifeste a été réalisé au Knudepunkt 2019.

Il peut être utilisé à la fois comme une check-list pour les organisateur·trice·s afin de se rappeler quelles questions importantes sont à prendre en compte en matière de sécurité émotionnelle, et vous pouvez utiliser ce manifeste en tant qu'organisateur·trice pour communiquer votre approche à vos joueur·se·s et participant·e·s.

[...]

Il s'agit d'un manifeste d'autocertification et un travail en cours. C'est la première version et elle sera discutée, améliorée et mise à jour dans ce groupe Facebook : »

Je déclare/nous déclarons que lors de l'organisation d'un Grandeur nature ou d'une conférence sur le Grandeur nature, j'ai/nous avons examiné comment nous abordons et/ou résoudrons les questions suivantes :

1. **DÉFINITION DE LA SÉCURITÉ**

Nous allons définir ce que nous entendons par "sécurité émotionnelle" et nous allons le communiquer clairement à nos joueur·se·s.

Contexte : *Souvent, des cultures différentes ont des mots et des conceptions différentes de la sécurité.*

2. **INCLUSIVITÉ**

Nous promettons d'avoir une discussion sur la façon dont nous faisons en sorte que chacun·e se sente inclus·e dans notre Grandeur nature.

Contexte : *Nous voulons être une communauté inclusive qui reconnaît la diversité.*

3. **COMMUNICATION**

Nous voulons communiquer de façon claire, ouverte et compatissante.

Contexte : *Nous avons discuté de la façon de traiter les critiques et les malentendus tant sur les médias sociaux que face à face.*

4. **PRIORITÉ**

Nous promettons d'avoir une discussion sur la façon dont nous abordons l'équilibre entre l'immersion et le besoin de sécurité.

Contexte : *La sécurité est parfois moins priorisée ou il reste peu de temps pour s'en préoccuper.*

5. **CHOIX DIFFICILES**

Nous promettons que nous avons mis en place une procédure pour faire face aux situations difficiles et aux exclusions (avant et pendant le Grandeur nature) - et de suivre ce plan indépendamment de qui est impliqué dans la situation. Cette procédure sera clairement communiquée avant le Grandeur nature.

Contexte : *Il peut être difficile de faire face à de mauvaises situations, surtout si des ami·e·s sont impliqué·e·s.*

6. **RESPONSABILITÉ DES JOUEUR·SE·S**

Nous promettons d'avoir une discussion sur la façon de donner aux joueur·se·s les moyens d'établir et de communiquer des limites.

Contexte : *Il peut être difficile d'utiliser des mécanismes de sécurité si nous ne disposons pas une culture pour le faire. Nous voulons encourager l'autosoin.*

7. **SOIN DE L'ORGANISATEUR·TRICE**

Nous promettons d'avoir une discussion sur la façon dont nous prenons soin de nos organisateur·trice·s, employé·e·s et bénévoles.

Contexte : *Il peut être difficile d'être un·e organisateur·trice dans une communauté du Grandeur Nature très exigeante tout en continuant à accorder la priorité à ses propres soins personnels.*

8. **ÉCHEC**

Nous promettons de présumer ce qu'il y a de mieux chez les autres et nous nous attendons à être traité·e·s de la même façon en retour.

Contexte : *Nous échouons tous. C'est un processus.*

I/We declare that when organizing a larp or larp-conference we have considered how I/we approach and/or resolve the following issues:

1. **DEFINITION OF SAFETY**

We are going to define what we mean by “emotional safety” – and we will communicate this clearly to our players.

Background: *Often different cultures have different words and understandings of safety work.*

2. **INCLUSIVITY**

We promise to have a discussion about how we make everyone feel included in our larp.

Background: *We want to be an inclusive community which acknowledges diversity.*

3. **COMMUNICATION**

We want to communicate in a clear, open and compassionate way.

Background: *We have discussed how to deal with critique and misunderstandings both on social media and face to face.*

4. **PRIORITY**

We promise to have a discussion about how we approach the balance between immersion and need for safety.

Background: *Safety work can be down-prioritized or difficult to find time for.*

5. **HARD CHOICES**

We promise that we have made a procedure for dealing with difficult situations and exclusions (both before and during the larp) – and to follow this plan regardless of who is involved in the situation. This procedure will be clearly communicated before the larp.

Background: *It can be difficult to deal with bad situations, especially if friends are involved.*

6. **RESPONSIBILITY FOR PLAYERS**

We promise to have a discussion about how to empower players to set and communicate boundaries.

Background: *It can be difficult to use safety mechanisms if we do not have a culture for doing so. We want to encourage self-care.*

7. **ORGANIZER CARE**

We promise to have a discussion about how we take care of our organizers, employees and volunteers.

Background: *It can be difficult to be an organizer in a high-demanding larp community and still focus on putting your own selfcare as a high priority.*

8. **FAILURE**

We promise to assume the best in other people and expect to be treated likewise in return.

Background: *We all fail. This is a process.*

CONCLUSION

En conclusion, ce document se veut une base pour permettre aux GNistes d'aborder et d'intégrer la sécurité émotionnelle dans les GNs. L'information sur cette dernière est primordiale et bien souvent lacunaire ou incomprise.

Nous comprenons que ces changements d'habitudes peuvent sembler lourds à mettre en place et ajoute des éléments à gérer et planifier pour l'équipe d'organisation.

Rappelez-vous que cette sécurité émotionnelle est une base demandant :

- 90% de préparation et de communication
- 10% de mise en place pour générer un cadre de jeu sécurisant.

Gardez en mémoire la philosophie de la sécurité émotionnelle. Une fois celle-ci bien intégrée et propagée, les techniques présentées dans ce document vous paraîtront une évidence.

Conscience collective – Consentement – Liberté – Empathie

Enfin, inspirez-vous de ce qui existe, demander conseil, tester votre design et éviter de passer du temps à réinventer le fil à couper le beurre.

En conclusion, ayez une approche responsable et adulte dans la création de vos jeux ; tout le monde a à y gagner.

Envie de contribuer à cette fiche ou une autre ?

welcome@larp.be

LEXIQUE

Communication Non Violente

La communication non violente (CNV) est un processus de communication élaboré par Marshall B. Rosenberg. Selon son auteur, ce sont « le langage et les interactions qui renforcent notre aptitude à donner avec bienveillance et à inspirer aux autres le désir d'en faire autant ». L'empathie est au cœur de la CNV, entamée dans les années 1970 [...]. L'expression « non violente » est une référence au mouvement de Gandhi et signifie ici le fait de communiquer avec l'autre sans lui nuire

https://fr.wikipedia.org/wiki/Communication_non_violente

Ecoute active

L'écoute active est un concept développé à partir des travaux du psychologue américain Carl Rogers. Elle est également nommée écoute bienveillante. Initialement conçue pour l'accompagnement de l'expression des émotions, elle est opérationnelle dans les situations de face-à-face où le professionnel écoute activement l'autre. Elle consiste à mettre en mots les émotions et sentiments exprimés de manière tacite ou implicite par l'interlocuteur. L'écoute active est plus fine que la reformulation en ce qu'elle ne se limite pas à dire autrement ce qu'une personne vient d'exprimer, mais de décoder la dimension affective généralement non verbalisée.

https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89coute_active

Echelles de Likert

Une échelle de Likert est une échelle d'attitude comprenant le plus souvent 5 à 7 degrés par laquelle on demande à l'individu d'exprimer son degré d'accord ou de désaccord relatif à une affirmation. Les échelles de Likert sont le plus souvent utilisées dans le cadre d'études quantitatives réalisées par le biais de questionnaires.

Un exemple de question d'étude utilisant une échelle de Likert à 5 degrés :

« Cette marque d'eau minérale est bonne pour les enfants »

- Tout à fait en désaccord // En désaccord // Sans opinion // D'accord // Tout à fait d'accord

Une échelle de Likert peut permettre d'établir des scores moyens relatifs à l'attitude mesurée. Dans ce cas, à chaque modalité de réponse correspond un nombre de points (1/2/3/4/5 par exemple).

<https://www.definitions-marketing.com/definition/echelle-de-likert/>

Diégétique

Relatif à la diégèse, à l'espace-temps dans lequel se déroule l'histoire proposée par la fiction d'un récit, d'un film. Synonyme : TI ou « en jeu »

Extradiégétique

Qui est extérieur à la diégèse, c'est-à-dire qui ne fait pas partie de l'action ou qui n'est pas lié aux événements dans une œuvre de fiction. Synonyme : TO ou « hors jeu »

Opt-IN / Opt-OUT

Action se voulant facultative. Il est possible de s'y engager (opt-in) ou de s'en retirer (opt-out) à tout moment.

Design de Jeu /Game design / LARP design

Terme francisé fortement utilisé dans la communauté du GN international désignant l'architecture du jeu au travers de l'ensemble des techniques, mécaniques et dynamiques mises en place.

Le design de jeu fait souvent l'objet d'un « design document » incluant toutes sortes d'informations pratiques et/ou liées au jeu (note d'intention, thématiques, règles, background généraux, métatechniques utilisées, timing et horaires, localisation, infos pratiques...).

Atelier pré-GN (Workshop)

« *Le workshop est un atelier prenant place avant un GN dans lequel les joueurs vont préparer un élément du jeu à venir. Les objectifs peuvent varier d'un atelier à un autre. On peut y préparer son rôle ou y travailler un outil de règle spécifique, y rejouer une scène du passé des personnages, ou y apprendre à jouer de la trompette.* »

<https://www.electro-gn.com/267-larevolutiondesworkshops>

Des exemples d'ateliers : <https://www.electro-gn.com/1267-les-ateliers-pre-gn-de-peter-munthe-kaas>

Méta-technique

Terme large incluant différentes règles, outils et pratiques narratives utilisées par les joueurs plutôt que les personnages mais faisant partie intégrante du déroulement du jeu.

Les meta-techniques peuvent avoir des rendus très différents en fonction de leur mise en place. Ces dernières sont souvent placées sur une échelle allant de « intrusive » à « discrète ».

<https://nordiclarp.org/wiki/Meta-technique>

Meta-Gaming

Se dit de l'utilisation d'informations « en jeu » obtenue « hors jeu ».

Dans ce cas, un mélange s'opère entre l'information normalement non connue du personnage (« J'ai lu le scénario disant que Bidule est le commandant de la flotte ennemie ») et l'action du joueur (sur base de cette information, je vais orienter mon jeu envers cette personne). Cette action aura pour effet de court-circuiter le déroulement normal du jeu.

Les situations varient en intensité et subtilité en fonction de chacun.e.

Knutepunkt

Knutepunkt est une convention annuelle de conférences sur le jeu de rôle grandeur nature, tenue depuis 1997 dans les pays scandinaves. Cet événement est une institution majeure dans l'établissement du concept de « larp nordique », approche expérimentale ou d'avant-garde du grandeur nature dans les pays nordiques, et plus globalement des différentes formes de jeu de rôle.

Le nom de la convention varie selon le pays d'accueil : Knutepunkt est le terme norvégien pour « point de rencontre », les conventions en Suède sont nommées Knutpunkt, Knudepunkt au Danemark, Solmukohta en Finlande.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>

REMERCIEMENTS

- Anders Berner
 - Eva Mærsk
 - Jean Baptiste Van Den Broucke
 - Johanna Koljonen
 - Kevin Gony
 - Klara Rotvig
 - Linnéa Cecilia
 - Maury Brown
 - Sarah Lynne Bowman
 - Shawna Weatherspoon
-
- Obscurus (NL)- CULT – Crédits photos

(RES)SOURCES

- <https://nordiclarp.org/2019/02/15/larp-safety-manifesto/>
- <https://participationsafety.wordpress.com/2016/09/09/toolkit-the-ok-check-in/>
- <http://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>
- <https://www.electro-gn.com/1267-les-ateliers-pre-gn-de-peter-munthe-kaas>
- <https://www.electro-gn.com/267-larevolutiondesworkshops>
- <https://nordiclarp.org/wp-content/uploads/2017/02/Safety-Calibration-in-Larps-Knutepunkt-2017.pdf>