

Bonjour à toutes et à tous,

Enfin nous voilà avec quelques petites informations concernant l'édition 2022 et l'avenir d'AVATAR. Le processus a été assez long et nous sommes désolé-e-s de vous avoir laissé dans cette attente ! Mais nous voulions faire les choses correctement.

Fin juin 2022, la nouvelle est donc tombée : AVATAR : LIFE n'aurait pas lieu. Pour les GNistes, cette nouvelle est une première en 20 ans (exception faite de l'annulation due au Covid-19), tout autant que pour les organisateurs et organisatrices qui ont dû faire un choix difficile : annuler. Un formulaire vous a été proposé, dans lequel chacun et chacune pouvait s'exprimer librement sur divers aspects. Au total, c'est 129 réponses qui ont été récoltées. Bien que cela reste un échantillon modeste sur les centaines de joueurs et de joueuses qui étaient attendu-e-s, cela donne néanmoins une belle proportion de résultats.

QUE DONNE L'ANALYSE DES DÉBRIEFINGS ?

Après réception des différents débriefings, nous avons effectué un tri à plat et un tri croisé.

- Le tri à plat donne pour chaque point toutes les possibilités de réponse.
- Le tri croisé met en relation deux types de données pour en saisir les influences (réciproques). Par exemple, on peut mettre en parallèle un degré de satisfaction global par rapport aux différents freins à l'inscription.

En définitive, c'est donc un document d'une trentaine de pages qui en est ressorti et qui a été partagé avec les membres de la Fédération de BE Larp. Pour que cela soit beaucoup plus digeste pour vous, en voici les grandes lignes :

- L'univers proposé n'a pas su trouver son public. Si pour certain-e-s, les races proposées étaient chouettes, d'autres les ont trouvées trop éloignées de ce qu'ils attendaient d'un masslarp comme AVATAR. Certain-e-s auraient souhaité peut-être un mix des deux.
- L'univers s'éloignait trop d'un type de jeu med-fan classique attendu en termes de lore. À noter cependant que bon nombre d'entre vous souhaitaient tout de même essayer.
- Une peur de jouer dans un monde trop lisse, sans bataille : les tensions entre nations n'ont pas été perçues par la communauté, malgré l'accent mis par l'équipe dans le développement de l'univers.
- L'habitude des précédents cycles a instigué une certaine attente sur un type de jeu proposé et il semble que les participant-e-s aient été un peu frileux-euses à l'idée de tester quelque chose de complètement nouveau.
- Les joueur·euse·s ont perçu un aspect trop politisé du jeu (lore) et qui se transposait dans la communication.
- Un appel à plus de liberté de création a été lancé par la communauté.
- Le système de flag a été très mal reçu et majoritairement mal compris par la communauté. Il a manqué un cadre et des explications de notre part avant le lancement de ce système.
- Le prix a parfois été mentionné comme un frein, mais lorsque l'on demande un avis général de coût maximum, la majorité était prête à mettre la somme indiquée, voire plus.
- Une partie des joueur·euse·s ont eu peur de la communauté en général en voyant les commentaires sur les réseaux sociaux et n'a pas souhaité s'inscrire.

L'ÉQUIPE DE LIFE ET FOCUS SUR UN NOUVEL AVATAR

En parallèle de la réception des documents, nous avons effectué un débriefing interne avec l'équipe des volontaires, avec l'équipe des permanent-e-s et des admins de BE Larp. Il en ressort que l'équipe de LIFE souhaite poursuivre son projet ailleurs : il se pourra donc bien que vous voyiez un nouveau GN sortir qui lui ressemble en quelques points, mais qui ne sera plus sous l'égide de la Fédération. Nous en profitons pour les remercier encore énormément pour tout leur travail effectué jusqu'ici.

Quelques personnes de l'équipe de LIFE ont émis le souhait de refaire un autre projet AVATAR avec BE Larp : nous nous sommes réuni-e-s avec elles et eux pour faire le point et savoir ce qu'il en retournait.



Pour renforcer cette future équipe un appel à volontaires sera prochainement réalisé. Gardez les yeux ouverts ! De la même manière, pour répondre à un besoin retrouvé dans le débriefing, un travail sur le cadre d'organisation sera entamé. Il est par contre illusoire d'organiser maintenant un AVATAR pour 2023 et il nous semble plus sage de proposer quelque chose pour (au minimum) 2024. Maintenant, si vous êtes motivé·e·s, il se peut que l'on organise une petite journée ou un week-end de retrouvailles en 2023 !

POINT SUR DES QUESTIONS DE SÉCURITÉ ET DE PRÉVENTION AUX HARCÈLEMENTS, NOTAMMENT EN LIGNE

Nous avons été fortement interpellé·e·s par l'agressivité et le manque de bienveillance d'une série de personnes via leurs publications sur les réseaux sociaux. Sachez que ces commentaires peuvent, et ont, fortement blessé l'équipe de LIFE tout en effrayant de potentiels nouveaux joueurs ou nouvelles joueuses. Là-dessus, nous pensons qu'il est temps de recadrer l'utilisation des réseaux sociaux et de travailler à la modération de manière plus active. Une gestion intransigeante sera dorénavant effectuée. Nous n'accepterons plus que des personnes se trouvent lésées à cause de ce qui peut être écrit. Nous souhaitons que l'espace commentaires soit bienveillant et rempli de remarques constructives qui aideront les orgas, les joueur·euse·s. Cela ne doit pas vous refroidir à l'idée de nous faire une chouette remarque, même négative ! Essayez d'être courtois·es et de ne pas aller au-delà de ce que la charte Facebook vous autorise, autrement votre commentaire sera supprimé. Nous voulons rappeler la différence entre liberté d'expression et ce qui n'en est pas : <https://www.unia.be/fr/domaines-daction/medias-et-internet/internet/les-limites-a-la-liberte-dexpression>.

Nous sommes conscient·e·s que le système de flags est arrivé sans explications préalables et mises en garde. Ce système existe dans de nombreux pays et pour de nombreux GN sans que celui-ci ne rencontre ni de résistances fortes ni de dysfonctionnement sérieux. Nous aurions dû en expliquer le cadre, et surtout le contexte, dans lequel celui-ci existe et fonctionne. C'est-à-dire une mesure de sécurité : 1) parmi d'autres 2) en constante adaptation et évolution 3) à l'essai pour la première fois dans un mass larp belge.

Sur ce sujet, nous avons rencontré deux personnes avec des formations juridiques et des membres d'ASBL qui travaillent à la prévention et l'action contre les violences sexuelles et sexistes, les discriminations et le harcèlement. Nous avons discuté d'outils et de partenariats possibles pour la prévention de ces problématiques de violences et ou de harcèlements.

Sur la question spécifique des flags, nous avons participé au débat de l'émission de Dimension Brumeuse : « Place aux joueuses » et proposé à BEta Larp une conférence tenue par notre chargée de projet Safe et un juriste et nous travaillons sur un document exhaustif, un document juridique spécifique avec deux juristes (un qui travaillera sur la législation des contrats et un autre sur les questions liées au RGPD) et une proposition de protocole (qui serait utilisable par toutes organisations voulant appliquer ce système). Ces trois documents font partie de l'ensemble des publications et recherches sur lesquelles travaillent la chargée de projet en collaboration avec les autres permanent·e·s de BE Larp.

LE MOT DE LA FIN

Un grand merci pour votre patience ! Nous savons que le processus a été très long et nous avons fait comme nous le pouvions pour être aussi rapides que possible, sachant que nous avons d'autres projets à côté et qu'il était difficile de s'y plonger 24h/24. Nous reconnaissons nos torts et nous mettrons tout en œuvre pour répondre à vos attentes tout en respectant les valeurs de la fédération. Le message actuel est volontairement succinct pour vous donner un aperçu général de l'information. Si vous voulez obtenir le document définitif et plus complet sur les analyses, nous vous invitons à nous contacter via avatar@larp.be. Nous vous l'enverrons avec plaisir !

Nous avons hâte de vous proposer un nouvel événement et nous espérons que vous serez là, prêt·e·s, à le faire vivre !