

Association La Bourse à Dés

Charte du Maître et de la Meneuse de jeu – Ultavia

Nous vous présentons la charte du Maître et de la Meneuse de jeu pour le Festival d'Ultavia. C'est un recueil de conseils que les participants.tes JdR au Festival devront suivre.

But

L'objectif de la Charte est de créer un espace de jeu sûr pour permettre la découverte du loisir à tous les publics. Nous voulons offrir les moyens aux personnes de vivre une bonne expérience (qui peut aussi être forte en émotions). Il est donc nécessaire de s'assurer que la partie offre une bonne expérience de jeu à chacun.

Pourquoi ?

Le jeu de rôle implique une implication émotionnelle à travers l'avatar du personnage. Cette implication n'est pas toujours facile à gérer (confère le Bleed) et peut parfois conduire à une mauvaise expérience ou un traumatisme. Les règles décrites ci-après veulent simplement garantir une certaine sécurité aux participants. C'est comme lorsqu'un événement sportif fournit aux participants du matériel de protection et un espace de jeu sécurisé (protège-tibias et terrain homologué pour le football, distances de sécurité et champ de tir pour le tir à l'arc, etc).

Règles

Les Maîtres et Meneuses de jeu devront suivre les règles suivantes pour soumettre une table pour Ultavia : → Annoncer le nom du jeu (préciser si il est édité ou amateur), le nombre de joueur maximum et le nom du scénario si il y en a un.

- > Annoncer les thèmes des scénarios, préciser si certains thèmes sont sensibles (violence extrême, torture, racisme, violence sexuelle, viols, fanatisme, inceste, satyrisme)

- > Réserver la table aux personnes majeures si nécessaire.

Thèmes interdits

Afin de garantir la sécurité émotionnelle de chacun, certains thèmes ne devront pas être abordés. Chacun.ne est libre de jouer ce qu'il veut dans sa pratique privée, mais l'organisation d'Ultavia est publique : Sévices de toutes natures sur personnages mineurs, sexualisation de personnages mineurs ou d'apparence mineur.

Les règles s'appliquent également aux joueurs et à leurs actions, un MJ est en droit de proscrire les sévices décrits plus haut pour garantir une partie saine. Il peut également suspendre sa maîtrise en cas de besoin et faire appel aux bénévoles organisateurs pour résoudre le conflit ou établir le dialogue.

Outils suggérés

Nous conseillons aux Mjs de découvrir et/ou d'utiliser les outils suivants lorsqu'ils ou elles comptent maîtriser un scénario où des thèmes difficiles peuvent être abordés. Ces outils ne sont pas indispensables, mais ils permettent en fait d'éviter 99 % des malentendus et des situations qui peuvent mener à une mauvaise expérience de jeu :

→ **Le Briefing** : Simple et classique, le briefing consiste simplement à décrire les thèmes abordés par le scénario aux joueurs, afin qu'ils sachent à quoi s'attendre. Il participe du contrat social, à savoir le fait que tout le monde se met d'accord pour savoir à quoi il va jouer.

→ **Lignes&Voiles** : C'est un système de sécurité émotionnel très efficace et préventif. Avant le début de la partie, le/la MJ définit avec les joueurs.euses certains sujets qui ne seront pas

entièrement abordés, à la demande du MJ et/ou des joueurs.euses. On place au-delà d'une « Ligne » tous les sujets qui ne seront tout simplement pas abordés. On place derrière un « Voile » les sujets qui pourront être abordés, mais ne seront jamais décrits en détails ni joués.

Questions fréquentes :

Pourquoi mettre en place tout ceci ?

Sécurité, offrir une découverte propre à attiser la curiosité et pas à choquer.

Imposer autant de règles ne limite-t-il pas la créativité ?

Un cadre contraint peut être aussi, sinon plus, fertile qu'un cadre ouvert. Confère les concours de création GameChef / 3Fois Forgé / Etc. On crée un scénario avec une idée en tête à l'origine eT/ou un jeu/système avec lequel on veut l'utiliser

Je n'applique pas ces règles dans ma pratique personnelle ou associative, pourquoi le devrais-je ici ?

L'association a décidé d'assurer la sécurité émotionnelle de tous les participants à l'événement. Nous respectons les désirs et les habitudes de chacun, mais nous voulons aussi offrir un contexte sain à tout le monde. Pour ce faire, ces quelques règles sont nécessaires, avant toute chose pour éviter des accidents qui se produisent avant tout sur des mal-entendus.

Et si quelqu'un est choqué quand même ?

Nous sommes désolés et souhaitons avant tout éviter que les choses ne soient trop traumatisante. Nous n'estimons pas que ces règles vont résoudre TOUS les cas, mais pourraient permettre de réduire drastiquement les risques. Nous sommes ouverts aux suggestions et tenons à prendre en compte les avis de chacun. Si quelqu'un se retrouve choqué, nous essayerons de dialoguer avec lui (MJ ou joueur) pour l'aider à se distancer de ce malaise et de récupérer autant que possible.