

Charte de respect et bonne conduite

Pour les conventions et parties de JDR publiques

Cette charte présente les travaux de GALLAY Stéphane [[Blog à part](#)] ainsi que les idées de BOUET Axelle [[Psychée](#)].

<http://www.psychee.org/blog/une-autre-chartre-de-respect-de-bonne-conduite-pour-le-jdr/>

Préambule

Cette charte est conçue pour donner un cadre de bonne conduite pour des parties de jeu de rôle. À la base, elle est surtout prévue pour être utilisée dans le cadre d'événements publics ou semi-publics – conventions, tournois, parties de démonstration, etc.

Article 1

Une partie de jeu de rôle est ouverte à tous. Il ne peut y avoir aucune distinction de genre, d'âge, d'orientation politique ou sexuelle, de croyance, de nationalité ou de couleur de peau. Les participants y sont rôlistes, avant tout, et rien d'autre et doivent être tous respectés d'égale manière.

Article 2

Le but d'une partie de jeu de rôle est que chaque participant s'amuse, dans le respect constant des différences et sensibilités. Ce respect se fait en évitant toute forme de discrimination, qu'elle soit sur l'âge, le genre, l'expérience, l'orientation sexuelle, l'ethnie, la nationalité, etc. L'humour basé sur la stigmatisation, tout autant que la discrimination, les injures, les sous-entendus humiliants ainsi que toutes les formes de comportements de discrimination passive n'ont pas leur place dans une partie de jeu de rôle.

Article 3

Une partie de jeu de rôle implique, pour tous les participants, une bonne compréhension du contenu de la partie, principalement des thèmes et sujets abordés.

Certains thèmes et sujets sont de nature à toucher les sensibilités de chacun. Cela peut inclure des éléments du contexte (l'univers dans lequel se déroule le jeu), du type de personnages incarnés ou du genre de scénario. Cette consultation a pour finalité que tous les participants puissent annoncer qu'ils sont d'accord avec ces contenus, ou émettre leurs réserves, y compris en décidant de ne pas participer. Le cas échéant, cette consultation peut aboutir à la mise en place de mécanismes de sécurisation.

Article 4

Rien ne justifie la discrimination d'un participant ou une violence verbale/psychologique/physique, non plus que la drague ou le contact physique non consentis. Ceci est valable pour les interactions entre PJ et PNJ. Si un participant se sent agressé par une discrimination ou une violence commise sous couvert des relations entre les personnages, c'est qu'il est agressé lui-même et non son personnage. De même, l'humour est une chose personnelle. Il est de votre responsabilité d'être capable de comprendre que votre humour blesse autrui et accepter de l'éviter. Le meilleur des humours est celui qui fait rire tout le monde et ne blesse personne.

Article 5

Il incombe à tous les participants d'une partie de jeu de rôle de faire respecter ladite charte. C'est aux participants eux-mêmes d'intervenir s'ils pensent être témoins d'un comportement inapproprié. Il est important de désamorcer des situations problématiques le plus tôt possible. Il est important de soutenir les personnes qui se sentent victimes de comportements inappropriés, mais il est aussi important de le faire avec bienveillance, sans stigmatiser à priori ce qui est peut-être un malentendu. Lors d'un événement public, l'organisation prendra soin de nommer des référents à cette charte, qui pourront être contactés pour aider à la résolution des problèmes.

Article 6

La mise en place de mécanismes de sécurisation est fortement conseillée, surtout dans des parties où des thèmes problématiques sont identifiés. Si le dialogue est l'outil le plus efficace pour désamorcer une situation problématique, ce n'est pas toujours possible. Il existe un certain nombre de mécanismes de sécurisation – voiles, gestuelle, carte X, etc. – qui permettent de faciliter la prise de parole en cas de gêne.