

HISTO ? MAIS PAS SEXISTE !



Texte : Anne et Nadia aidées de Cora et Armelle.

Illustrations : Saki

Corrections : Muriel, Annie et Eléonore

Témoignages de femmes rôlistes sur le sexisme en jeu

« Un background (BG) qui m'avait particulièrement déplu, sur un post apo, n'avait pour contenu qu'un viol dans la jeunesse suivi d'un enchaînement de relations amoureuses passées. D'abord le professeur et mentor, puis l' "homme de sa vie". Jusqu'à ce qu'elle en soit séparée par la fin du monde. Résultat, j'ai passé mon week-end à chercher après mon jeu et je suis totalement passée à côté de la trame de l'histoire qui pourtant était cool. » **L.**

« Mes plus mauvaises expériences ont été des personnages qui étaient conçus comme une "épouse de" ou "copine de" sans avoir aucun arc narratif qui ne soit lié à l'arc narratif du conjoint. A chaque fois j'ai poussé mon jeu pour me créer des interactions indépendantes, mais ça me frustrait que le personnage n'ait pas été conçu avec des intérêts et objectifs propres. » **M.**

« Je déteste me retrouver face à un scénariste qui ne conçoit un personnage féminin jeune que comme une princesse en détresse ou une guerrière sexy. Et que ton perso ait comme seul objectif de trouver un bon parti pour se marier. J'ai la crainte de me retrouver à nouveau objectifiée par un scénariste, cela me stresse en m'inscrivant aux gn. Quand je vois que c'est pas le cas je me sens pousser des ailes au contraire. » **H.**

« C'était sur un jeu de rôle "Shadowrun", hormis mon pote le maître de jeu, les autres mecs de la table voyaient mon personnage comme une prostituée. Pourquoi ? Parce qu'elle était danseuse de cabaret. J'avoue que ça m'a assez énervée, surtout que, peu de temps avant, j'avais fait un stage dans un cabaret (en temps qu'habilleuse costumière) et, entre la danse et la prostitution, il y a quand même un fossé ! » **C.**

« Je maîtrise Hellywood. J'ai attendu la sortie de la campagne avec vraiment beaucoup d'impatience (et j'ai attendu vraiment longtemps). Eh bien dans cette campagne, tous les "méchants" violent des femmes. Du coup, j'ai plus trop envie de faire jouer cette campagne, parce que ça nécessite que je réécrive toutes les motivations des opposants. Et ça me saoule. Et l'argument "c'est du polar et on vous a prévenu que l'univers est noir", ben ça va bien deux minutes. C'est totalement navrant. » **C.**

Jeu de rôle vs reconstitution

Eh oui ! Au risque d'enfoncer des portes ouvertes et sauf précision dans la note d'intention, **un jeu de rôle, qu'il soit grandeur nature (GN) ou sur table (JDR) n'est pas une reconstitution.** D'ailleurs, en grandeur nature médiéval, on voit rarement l'ensemble les joueurs et joueuses à la messe vers 5h du matin tous les jours, même si la foi tient une place au moins aussi prépondérante que la division genrée des rôles sociaux dans la société médiévale. Alors pourquoi, dans les choix de *game design*, garder des traits qui risquent de ruiner l'expérience de jeu de 30 à 40% (si l'on en croit le dernier *larp census*) des personnes venues jouer, à savoir de toutes les joueuses ? Surtout que, globalement, ce que les joueurs et joueuses vont retenir de votre monde/époque/lieu va se cantonner à des clichés qui feraient rougir un prof de CM2. Donc, à moins de vous embarquer sur deux ans de préparation à base de cours pointus sur tous les aspects du lieu/époque de votre jeu, il va falloir vous résoudre à certains accommodements avec la réalité historique/géographique telle que vous la percevez. Et notez ce délicat 'telle que vous la percevez', car **l'histoire n'est pas neutre** et ce qui en arrive jusqu'à nous a globalement été écrit par les dominants, à savoir les mâles blancs. Tadaaam! (voir l'effet Matilda et autres joyusetés sur l'invisibilisation des femmes).

Beaucoup de femmes, dans des GN aux backgrounds attribués, pourront vous dire qu'elles ont vécu l'éternel "rape and revenge", où la seule singularité de leur personne était de devoir tirer une force d'un viol dont elles obtiendront justice, cantonnées dans des rôles de mère ou de salope. Avec sans doute, derrière l'écriture de cette

histoire, un ou une scénariste persuadé-e de faire une première ! Sauf que vous seriez surpris-e de la redite de telles histoires, sous prétexte que "c'était normal à l'époque". Alors que, dans un univers med vaguement fantasy ou fantasmé, où les lois de la physique et de la hiérarchie sont parfois entièrement différentes, **il est souvent un réflexe pour certains joueurs d'y intégrer la misogynie et d'y placer des lois de genre**. Cela arrive même quand aucun document ne le mentionne, parce que ça paraît tout bonnement naturel. Même si le dieu est une méduse géante de 150 m de haut appelée Gloulpa et qu'il existe une ethnie matriarcale de trolls, on dira à Zirguna la guerrière, cheffe de faction, tout en tapant sur la table: "hors de question qu'on écoute une femme".

C'est, chez certains joueurs, une habitude ancrée, une décision qu'ils imposent aux joueuses, y compris dans des univers qui ne s'y prêtent pas. **Il est donc important de préciser lorsque le sexisme et la discrimination de genre n'existent pas dans un univers original** (et même alors, c'est rarement suffisant).

Différencier l'époque et le background (BG = fiche de personnage)

Ce n'est pas parce qu'une époque était sexiste que les BG doivent l'être ! On est en JEU, c'est à dire que **TOUT LE MONDE doit s'amuser**.

"Ah oui, mais, moi, mon perso est misogyne", lit-on ou entend-on encore hélas assez souvent en GN, que cela soit justifié par le contexte du monde ou non. Pourquoi cela vaut réflexion ? Parce qu'**en choisissant de mépriser les femmes, vous choisissez de mépriser une caractéristique hors-jeu de la personne** (que celle-ci en souffre ou pas IRL la question n'est même pas là). On punit un individu parce qu'il a souhaité incarner son genre en jeu (ou que cela lui a été imposé). On peut aimer jouer le jeu avec une difficulté supplémentaire, mais celle-ci paraît particulièrement injuste, surtout dans des univers originaux d'esthétiques med-fan. Quand vous choisissez de mépriser les familles Bidule ou les inquisiteurs, par exemple, vous méprisez les personnages. Même alors, les joueurs et joueuses incarnant les personnages méprisés pourront vous dire à quel point cela peut être lourd d'encaisser une telle animosité, parfois à la limite du hors-jeu. Alors imaginez quand il s'agit de ce qui constitue la personne, en vrai.

En règle générale, dans un contexte de jeu, qui doit rester ludique pour tout le monde, **attaquez-vous au personnage plutôt qu'à la personne et donc évitez l'animosité sur des caractéristiques réelles**. Posez-vous la question : votre plaisir de jeu vaut-il de risquer de blesser cette personne plutôt que son personnage ? Du coup, le sexisme est SAOULANT pour vos joueuses (et, on l'espère, pour un certain nombre de joueurs aussi), parce que, franchement, venir en GN pour avoir l'impression d'être dans le métro à 23h ou en réunion de boulot avec que des mecs qui t'expliquent la vie, c'est juste pas fun.

Si le sexisme peut être, pour vous, une part intégrante d'un personnage, n'oubliez pas que les joueuses en face de vous le subissent peut-être aussi quotidiennement, de façon plus ou moins violente, alors que le GN est aussi une façon de s'éloigner du quotidien, pas de le reproduire en costume.



Qu'est ce qu'un BG sexiste ?

- L'histoire tourne autour de personnages masculins (père, mari, frère, seigneur).
- Toutes les quêtes sont liées au développement du personnage masculin et le personnage féminin n'est qu'accessoire.
- L'histoire du personnage féminin est peu développée, ou centrée sur des violences systémiques (femme battue, viol, etc.) qui en viennent à définir la majeure partie des traits de caractère du personnage.
- Les quêtes/objectifs s'il y en a sont écrites pour aider les personnages masculins ou pour leur permettre de se développer, au détriment du jeu du personnage féminin qui jouera très peu « pour elle ».
- Le BG féminin n'est écrit que pour étoffer l'histoire des personnages masculins et leur donner du jeu. Par exemple : une mère du héros qui n'a pas d'autre fonction que d'être mère du héros, une femme du héros qui est là pour donner de la contenance à son mari et disparaît derrière celui-ci.
- Le BG féminin ne montre pas de libre arbitre dans les décisions du personnage, ni de réflexion propre. Ex : « tu as obéi à ton mari lorsqu'il t'a demandé de... » au lieu de : « tu as pris la décision de lui obéir parce que... »

Si les quêtes et les BG sont creusés et ne mettent pas systématiquement des violences (viol, etc.) en scène, on est déjà bien parti pour éviter ces écueils !

Faire de l'exception la règle

A toutes les époques, il y a eu de grandes femmes, des femmes singulières, des femmes fortes, bonnes ou mauvaises, mais qui vivaient définitivement différemment de la "norme" des guerrières vikings ou des femmes samourais. Elles foisonnent, accessibles au bout de votre clavier. De Mata-Hari à Coco Chanel, d'Anne d'Aquitaine à Marie Curie en passant par Hildegarde de Bingen ou Hypatie, se calquer sur des femmes à forte personnalité pour les BG peut être un bon point de départ. Vous faites un GN Western ? Inspirez-vous des Etta Place, Laura Bullion et Annie Rogers, Rose Morgan, Maud Davis, Elizabeth Basset, Ann Bassett, Josie Bassett, Poker Alice, Kate Elder - Big Nose Kate -, etc. ; renseignez-vous : y'en a plein ! Il s'agit ici d'en faire la règle plutôt que l'exception, vous y apprendrez beaucoup par ailleurs sur le "sexisme" de certaines époques et serez peut-être surpris-e.

Quelques références de lectures sur des femmes fortes à travers les âges

1. *Histoires du soir pour filles rebelles* (livre pour enfant)
2. *Les culottées* de P. Bagieu
3. *Ni vues, ni connues*, collectif Georgette Sand
4. <https://histoireparlesfemmes.com/>



Propositions pour éviter l'écueil du sexisme en jeu

- **Soigner la note d'intention**, en expliquant la volonté derrière les choix de *game design* : soit le choix de gommer le sexisme de l'époque/lieu choisi pour privilégier l'inclusion de tous et toutes dans le jeu le plus agréable qui soit, soit le choix de l'utiliser et d'en faire un ressort de jeu intéressant pour les joueuses et briefer les joueurs (idéalement avec des ateliers et meta-techniques en amont du jeu).
- **Pourquoi ne pas dégenrer les rôles ?** Dans ce cas, tous les rôles peuvent être de n'importe quel genre. Dans ce cas, pensez à utiliser l'écriture inclusive ou à rédiger au moins un exemplaire au féminin et au masculin pour chaque rôle. A chacun ou chacune de décider du genre de son rôle. Ce n'est pas toujours possible sur tous les jeux et pour toutes les intrigues, mais en prévoir 2-3 permet déjà de s'entraîner à l'écriture sans stéréotypes. Une autre idée serait d'écrire tous les BG dégenrés puis de tirer au sort les genres des personnages et caster en fonction.
- **Et pourquoi pas dégenrer les joueurs et joueuses ?** Les rôles sont alors genrés mais tenus par des personnes de tous genres – du moment qu'elles acceptent le genre du BG. Par exemple, une femme peut décider de vouloir prendre un rôle d'homme et se costumer en conséquence.
- **Ajouter des ateliers** pour éviter les gros clichés sexistes en jeu.

Dans tous les cas, prenez position : ne pas le faire, c'est choisir de faire perdurer le sexisme inhérent à notre société, et décider sciemment de défavoriser un grand nombre des personnes auxquelles vous vous adressez : les joueuses.



Petite liste non-exhaustive des points à vérifier dans votre jeu pour éviter le sexisme :

- Les rôles féminins sont aussi intéressants que les rôles masculins.
- Il y a autant de "premiers rôles" féminins que de "premiers rôles" masculins.
- Il y a autant de "femmes fortes" que "d'hommes forts".
- On laisse de vrais choix aux personnages non masculins et des possibilités de sortir des relations oppressives.
- On met les quêtes personnelles en priorité même si il y a des quêtes pour "aider les hommes".
- On vérifie que les personnages non masculins sont là pour autre chose qu'étoffer le jeu ou le BG des personnages masculins.
- On fait attention aux viols en jeu. Voici un article sur la scénarisation du viol : <https://www.electro-gn.com/12201-la-scenarisation-du-viol-en-gn-representations-et-problematiques?fbclid=IwAR1C5PbFk4ryA09Da7Y7RVCAFP00PMRDr948NhhKDIuytUHaION0kNFsl-I>

C'était donc quelques pistes pour écrire un GN ou un JDR histo-mais-pas-sexiste. Dans tous les cas, quoi que vous fassiez, pensez à vos joueuses!