

Childfree



Un jeu de rôle politique pro-choix
par Axiel Cazeneuve

illustré par Nemo

Qu'est-ce qu'un GN ?

GN est l'acronyme pour « jeu de rôle grandeur nature », une pratique consistant à incarner physiquement des personnages évoluant dans un monde fictif.

Cela recouvre une grande diversité de pratiques et de cultures de jeu : ce que je vous propose ici est une expérience minimaliste, sans costumes et sans préparation, où les personnages sont préparés ensemble et incarnés selon vos envies et vos limites. Un GN n'est pas une pièce de théâtre: chacune est à la fois actrice et public, et la « performance » n'est absolument pas le but recherché. Au contraire, le GN vise à permettre aux personnes qui s'y adonnent d'explorer des idées, des ressentis, de se concentrer sur leur expérience personnelle et la construction collective.

Cela peut faire peur, sembler étrange ou difficile : néanmoins, j'espère avoir rendu ce jeu aussi accessible que possible, en permettant de jouer en suivant simplement ce document, ligne par ligne, sans avoir besoin de le lire à l'avance.

Faites-vous confiance et tout se passera bien ;)

Informations pratiques

Durée : 4 heures

Matériel : Une chaise, une pièce sombre, un spot, une alarme

Joueuses : 7 joueuses maximum (dont une facilitatrice)

Meneuse de jeu facultative

4	Informations pratiques
4	Note sur ce document
6	Lettre d'intention
10	Mise en place
11	Safewords
12	Présentation
14	Distribution des personnages
16	La personne enceinte
18	La société
24	Le soi
28	Distribution
29	Résumé des personnages
31	Ateliers et techniques
31	Hot seat
32	Calibrage du contact physique
33	Distribution de la parole
35	Monologues
36	Le jeu
37	Débriefing
38	Notes

Informations pratique

Notes sur ce document

Lecture et préparation : approx. 1h

J'ai d'abord écrit ce GN en anglais, utilisant le pronom neutre « they ». Pour faciliter la lecture, j'ai choisi de traduire en utilisant « elle » comme pronom neutre, qualifiant les joueuses et la *personne enceinte*. Les autres personnages sont genrés selon le nom qui les représente (*exemple* : « *La loi, elle* », « *Les rêves, ils* », *etc.*).

Le jeu a été écrit de sorte à être le plus simple possible à organiser, car il n'y a pas de meneuse de jeu : une joueuse fait office de facilitatrice. Quand les participantes sont rassemblées pour jouer, l'une d'elle peut ainsi se saisir du présent document de jeu et commencer à le lire aux autres à haute voix jusqu'à ce qu'une facilitatrice soit choisie, durant la phase de distribution des personnages. Cependant, il est possible que certaines joueuses se sentent plus à l'aise avec la présence d'une facilitatrice non joueuse, auquel cas il est bien sûr possible de s'arranger au préalable. Par ailleurs, le jeu n'est pas gravé dans le marbre, et les participantes sont libres de l'adapter, de façon responsable, si elles le souhaitent. Auquel cas, ce serait appréciable que vous m'envoyiez un e-mail, ou le précisiez dans le formulaire de retour : ça m'aidera sans doute à réfléchir sur le design de ce jeu, et le game design en général.

Pour faire jouer le jeu, il suffit de lire ce document dans l'ordre : cependant, **il est nécessaire que toutes les joueuses lisent la lettre d'intention avant de prendre part au jeu**. Tout le monde est libre de quitter le jeu à n'importe quel moment. S'il manque une ou deux personnes, le jeu peut toujours avoir lieu : même si tous les personnages, hormis la *personne enceinte*, contribuent à égalité au jeu,

ils sont fluides, et les autres joueuses peuvent s'approprier le concept représenté par le personnage manquant et l'incorporer dans leurs propres personnages.

Les informations alignées à droite de la page sont des résumés de ce qui est écrit plus bas et les exergues sont des informations contextuelles et suggestions de jeu.



Lettre d'intention

Être enceint.e ne veut pas forcément dire être parent

Childfree est né du constat dérangeant que même si les GN traitant d'interruption volontaire de grossesse n'étaient généralement pas écrits dans une perspective anti-avortement, en présentant l'avortement comme une part du processus de parentalité, non de *contraception*, et en mettant l'accent sur le traumatisme potentiel (pourtant rare), ces GN nourrissaient des visions conservatrices de l'avortement. ***Childfree* est donc un manifeste politique : il est radical dans ses prémisses, et entend porter une critique de l'ordre social.** Il vise spécifiquement à mettre en lumière la façon dont la société s'approprié le corps féminin comme instrument de reproduction du corps social, en privant les personnes dotées d'un appareil reproducteur femelle du contrôle de leur propre corps.

Une IVG n'est pas une affaire de traumatisme

Une de ces prémisses est que la décision d'avorter ou non ne doit pas être motivée par ce que l'on imagine que l'embryon puisse, à terme, devenir, mais seulement par la vie des personnes qui sont dans une situation de grossesse non désirée. En effet, 1) il n'y a strictement aucun moyen de savoir quelle vie pourrait avoir le potentiel enfant, 2) avorter n'a aucun effet sur la fertilité. Ainsi, le futur potentiel d'un enfant potentiel appartient pleinement et exclusivement à un éventuel projet de parentalité : l'avortement ne fait pas obstacle à ce projet, mais peut au contraire le soutenir, en s'assurant que la situation de parentalité advienne au moment où les personnes impliquées le souhaitent. Il est impossible de déterminer quel individu un embryon donné pourrait devenir : en conséquence, tous les embryons sont des équivalents logiques (à moins, bien entendu, que la décision d'interrompre la grossesse soit motivée par une particularité

génétique, ce dont il n'est pas question ici), et si une personne ayant recours à une IVG veut avoir un enfant plus tard, cela reste possible (sauf exceptions liées à l'âge, la condition, etc.).

Les personnes enceintes ne sont pas toutes des femmes

Au passage, vous avez probablement remarqué que je ne parlais pas ici des *femmes* : en effet, si la plupart des personnes qui recourent à l'IVG sont bien des femmes, toutes les personnes dotées d'un appareil reproducteur femelle fonctionnel ne sont pas des femmes, et réciproquement, toutes les femmes ne sont pas dotées d'un appareil reproducteur femelle fonctionnel. De nombreux hommes trans et personnes non-binaires conservent en effet un utérus et des ovaires fonctionnels, tandis que les femmes trans en sont dépourvues. De plus, certaines femmes cisgenres stériles ou personnes féminines intersexes ne peuvent pas accéder à la procréation hors assistance médicale.

En outre, le nombre et le genre des parents potentiels ne seront pas non plus abordés ici : bien que la décision d'avorter puisse bien entendu être discutée entre les personnes qui pourraient devenir parents, ma conviction est que la décision finale appartient à la personne dont le corps est directement impliqué dans la poursuite ou l'interruption de la grossesse.

La Vierge et la Putain

Les représentations de l'avortement dans les pays occidentaux sont dominées par l'image triadique de « la femme », qui ne peut être qu'une vierge, une mère – qui n'est que la version améliorée de la vierge, à l'image du mythe chrétien de la Vierge Marie –, ou une putain. Ces représentations font que l'avortement ne peut être compris que de deux façons: ou bien il s'agit du geste désespéré de la Vierge – la femme-victime, l'ingénue, la pauvre enfant trahie ou violée –, ou bien s'agit-il au contraire du recours égoïste de la Putain – la femme-

criminelle, la décadente, l'hédoniste pour qui la vie des autres ne signifie rien. La réalité, bien sûr, n'est pas si simpliste : en effet, bien que 70 % des femmes européennes utilisent une contraception, presque la moitié des grossesses dans cette aire géographique sont involontaires¹.

En France, le pays où l'accès à la contraception est le plus facile, trois avortements sur quatre concernent des personnes qui utilisaient une contraception². En vérité, aucune méthode de contraception n'est 100 % efficace : c'est pourquoi il est absolument nécessaire que des IVG puissent être réalisées légalement en milieu médical. Sans cela, il est impossible de tendre à une égalité des personnes et des genres ou d'assurer à chacune le droit de disposer de son propre corps.

L'intention explicite de ce GN est de renvoyer une vision libérée et déculpabilisante de l'avortement volontaire, libre de l'injonction sociale selon laquelle c'est, et ce doit être, un acte traumatisant.

Au contraire, il me semble, car c'est ainsi que je l'ai expérimenté, que l'avortement – quoique désagréable de bien des façons³ – peut être une expérience émancipatrice et riche en enseignements, qui met en lumière la façon dont les individus intériorisent les normes sociales et morales concernant la parentalité et l'impératif de reproduction de la société.

Toutefois, dans ce GN, le personnage enceint peut choisir de ne pas avorter – puisque le forcer à choisir cette option serait aussi absurde et oppressif que lui mettre la pression pour continuer la grossesse – : quelle que soit sa décision, j'espère du moins que les joueuses ressortiront de ce jeu avec de nouvelles perspectives sur la façon dont les normes travaillent les individus.

*Interrompre ou continuer une
grossesse est une décision libre*

*Une situation non désirée peut être
tournée en une expérience libératrice
et émancipatrice*



Mise en place

Le jeu est écrit pour sept joueuses, incluant une facilitatrice choisie parmi elles, qui joue la *personne enceinte* et est responsable du déroulement des ateliers et du jeu. Une facilitatrice non-joueuse peut être ajoutée si cela met les participantes plus à l'aise, mais ce document ne la prend pas en compte.

En l'absence d'une facilitatrice non-joueuse, il relève de la responsabilité collective des joueuses d'assurer le confort et le bien-être de tout le monde, en prenant soin les unes des autres et en communiquant et confrontant le problème si l'une des participantes a des propos ou actions qui manquent de respect ou menacent le bien-être des autres d'aucune façon. Il ne faut pas hésiter à faire une pause et débriefer en cas de soucis ou malaise : la plupart des problèmes peuvent être réglés par une communication efficace.

Malgré son rôle de facilitatrice, la *personne enceinte* est une joueuse à part entière. La responsabilité d'encadrer les ateliers et le jeu lui est confiée en raison de son importance centrale dans le jeu, qui la met dans une position à part : cependant, si durant les ateliers, elle se rend compte qu'elle ne se sent pas à l'aise avec le rôle de facilitatrice, une autre joueuse peut se porter volontaire pour endosser ce rôle. **Toutes les joueuses sont de toute façon responsables collectivement de la tenue du jeu, et individuellement de leur propre bien-être et plaisir de jeu.** Dans l'idéal, la zone de jeu serait constituée d'une salle ou scène sombre, un spot vertical, et une chaise au centre du cercle éclairé. Un appareil sur lequel régler une alarme ou un compte-à-rebours est également requis.

Le jeu dure approximativement quatre heures (deux heures pour lire le document de jeu et faire les ateliers, une heure de jeu, et jusqu'à une heure de debriefing).

Safewords

Brake	Cut
Diminue l'intensité	Arrête le jeu

Les safewords sur ce jeu sont « brake » et « cut ». « Brake » sert à diminuer l'intensité de l'interaction ou refuser un élément qui vient d'être introduit : par exemple, si un personnage introduit un thème qui met l'une des autres joueuses mal à l'aise, celle-ci peut dire « brake » et l'élément proposé est annulé. Si une joueuse dit « cut », le jeu s'arrête immédiatement, et la facilitatrice s'assure qu'elle reçoive ce dont elle a besoin. **Les safewords ne sont pas les seuls moyens d'interrompre le jeu : exprimer de façon explicite qu'on souhaite arrêter de jouer est également encouragé.** Le jeu ne peut reprendre que si et quand la joueuse qui a utilisé le safeword se sent prête. Si ça n'est pas le cas, toutes les joueuses passent au debriefing, en commençant par la joueuse qui a utilisé le safeword. Si la facilitatrice est la personne qui a utilisé le safeword, la personne incarnant *La loi* prend sa place et s'assure de son bien-être.

Utiliser un safeword est parfaitement acceptable.

Les safewords sont des techniques de sécurité et ne doivent être utilisés que pour des raisons hors jeu, parce que les joueuses ressentent un malaise : **ça ne doit en aucun cas être un moyen de réduire les autres personnages au silence.**

Entraînez-vous à l'usage des safewords par paire : une joueuse plie doucement les doigts de sa partenaire jusqu'à ce que ça commence à faire mal, menant celle-ci à utiliser les safewords (« brake » pour ralentir, « cut » pour interrompre)⁴.

Inversez les rôles.

Présentation

Approx. 15-20 mn

Partager des points de vue et expériences en lien avec la grossesse et l'avortement en tant que joueuses

Avant de procéder à la répartition des personnages, les joueuses se présentent brièvement. Chacune leur tour, elles partagent leurs nom et pronom et expriment s'il y a quelque chose en particulier qu'elles ont besoin que les autres joueuses prennent en compte. (exemple : « *Je suis stressée quand je parle devant d'autres personnes, j'ai besoin d'être rassurée et encouragée durant les ateliers* » ou « *je n'ai jamais fait de jeu de rôle* »). C'est également un bon moment pour annoncer des potentiels thèmes sensibles à ne pas aborder (*incluant le mégenrage accidentel du personnage, sa situation familiale, etc. Les situations d'abus ou de harcèlement sexuels ne feront pas partie de l'expérience du personnage*). Enfin, une par une, les joueuses partagent leur sentiment vis-à-vis de l'avortement. **Des safewords peuvent être utilisés.**

Si vous avez fait l'expérience de l'avortement ou de la grossesse, pour vous-même ou en tant que partenaire, membre de la famille ou amie, vous êtes libres de partager votre expérience si vous le souhaitez : cela peut contribuer à donner de la profondeur et du sens au jeu, et inspirer les joueuses dans la construction collective de la *personne enceinte*.

Aucun débat sur les expériences partagées ne doit se tenir, et les points de vue exprimés doivent l'être en s'abstenant de tout jugement, implicite ou explicite, envers d'autres expériences réelles ou supposées. Chaque joueuse est tenue à un comportement respectueux et acceptant. Il est possible de décider de quitter le jeu après cette présentation (de même qu'à tout moment).



Distribution des personnages

La personne enceinte tient le rôle de facilitatrice

Deux groupes de personnages : La société et Le soi.

Tous les rôles sont distribués sur le moment

Les personnages sont séparés en deux groupes, qui tournent autour de la personne enceinte. En fait, le jeu prend place dans sa tête : les personnages sont une projection de ce qui s'y passe. **La joueuse de la personne enceinte est celle qui mènera ensuite les ateliers, et distribuera la parole durant le jeu** ; elle a la responsabilité de fournir du jeu pour tout le monde, tout en tâchant également de tirer le meilleur de sa propre expérience. C'est celle qui prend la décision (avortement ou poursuite de grossesse) à la fin.

À part la *personne enceinte*, les personnages appartiennent ou à *La société*, ou au *Soi*. *La société* incarne les normes, les attentes et les significations sociales de la grossesse et de l'avortement, tandis que *Le soi* incarne l'identité de la personne enceinte. Ce ne sont pas des groupes antagonistes, mais plutôt des représentations des influences internes et externes sur la *personne enceinte* : les personnages peuvent la pousser d'un côté ou de l'autre, et changer d'avis au cours du jeu.

Pendant le jeu, les personnages peuvent introduire de nouveaux éléments, provenant par exemple de la vie de la *personne enceinte*. Ces éléments sont automatiquement acceptés par les autres joueuses (ou rejetés à l'aide d'un safeword si nécessaire).

Aucune connaissance spécialisée n'est requise pour jouer

Les trois personnages de *La société* sont plus austères, et requièrent une plus grande capacité à tenir un discours politique et compétitif et à donner l'apparence d'un argument logique. Vous devriez jouer dans ce groupe si vous aimez les discussions politiques et êtes capable de défendre des visions du monde que vous, en tant que joueuse, ne partagez pas. Cependant, aucune connaissance spécifique n'est requise, puisque les éléments de la structure sociale seront élaborés par les joueuses à travers les ateliers, de même que les éléments de l'identité de la personne enceinte.

Les trois personnages qui constituent *Le soi* sont plus sensibles, et nécessitent une intelligence émotionnelle et une compréhension de l'esprit humain plus importantes. Vous devriez jouer dans ce groupe si vous aimez le jeu émotionnel, les envolées lyriques, et êtes capable de transmettre de l'émotion aux autres joueuses.

Avant de passer à la distribution, lisez attentivement les personnages qui suivent. Un résumé des différents personnages sera fait avant que chacun d'eux soit distribué.



La personne enceinte

La personne enceinte a un nom et un genre. Le genre peut être le même, ou non, que celui de la joueuse. Le genre de la personne enceinte doit être pris en compte dans la création des autres personnages, puisque *La société* a sûrement quelque chose à dire à ce sujet. Le reste de l'identité de la personne enceinte est déterminé durant les ateliers, à travers *Le soi*.



[La société] - la morale

La morale désigne un code de conduite implicite ou explicite basé sur la perception du vrai et du faux. C'est un système éthique normatif (plusieurs peuvent être en compétition dans le même espace), qui régule la façon dont les personnes devraient se comporter. Dans la plupart des cas, la morale découle de croyances religieuses auparavant hégémoniques. Par exemple, le catholicisme condamne traditionnellement l'avortement, souvent en l'assimilant à un meurtre, car cette idéologie soutient que toute vie est sacrée dès sa conception⁵. En définitive, le système légal se base également sur une décision arbitraire quant au moment où débute la vie. Est-il immoral d'avorter ? Un embryon (moins de huit semaines de grossesse) est-il considéré comme humain ? Un fœtus (plus de huit semaines) ? Une personne devrait-elle vraiment avorter si elle a les moyens de subvenir aux besoins de l'enfant ? Y a-t-il une religion, ou un arrière-plan religieux, dont l'influence se ressent particulièrement dans cette société ?

Si la plupart des sociétés occidentales tolèrent l'avortement, dans de nombreux pays, celui-ci doit être justifié par autre chose que l'absence de désir d'être parent. En effet, les personnes qui recourent à une interruption volontaire de grossesse sont souvent socialement poussées à donner des excuses, comme le manque de stabilité économique, la situation familiale, une santé fragile, etc. Si ces raisons peuvent bien entendu être vraies, il est remarquable que celles-ci doivent de préférence être données, même quand la personne qui avorte ne voulait pas d'enfants de toute façon.



[La société] - la loi

La loi : Le rôle de la loi est de fixer des limites au sein desquelles l'avortement peut se produire, mais aussi de rappeler à la personne enceinte ses droits et recours légaux. Elle est à la fois restrictive et permissive, et peut renforcer la morale autant qu'elle peut la contrebalancer. Y a-t-il des restrictions pour obtenir une IVG ? Est-ce gratuit ? De combien de temps la personne enceinte bénéficie-t-elle pour faire un choix ? Existe-t-il des dérogations, par exemple dans le cas d'une grossesse suivant un viol [*triggerwarning* : n'évoquez **pas** un tel thème sans en parler explicitement aux autres joueuses au préalable, et **n'en faites pas une partie du Soi**], ou dans le cas de problèmes médicaux.

En France et dans la plupart des pays européens, la limite pour obtenir une IVG est de douze semaines (quatorze semaines d'aménorrhée, c'est-à-dire après les dernières menstruations), alors qu'en Espagne, elle est de vingt-deux semaines (vingt-quatre semaines d'aménorrhée). En Finlande, la limite est à dix-huit semaines, plus dérogations en cas de problème majeur. Ces limites sont arbitraires et dépendent de différents critères : après douze semaines, tous les organes sont grossièrement formés, tandis qu'après vingt-deux semaines, un nouveau-né prématuré a des chances de survivre en soins intensifs⁶.



[La société] - La maternité

La maternité qualifie le fait biologique d'être « mère » (ou enceinte). Dans nos sociétés patriarcales et binaires, il s'agit d'un concept fortement associé à la féminité cisgenre. Ce n'est pas un fait brut, mais il est au contraire tissé de normes et représentations sociales. Qu'est-ce que cela signifie qu'être mère ? Les femmes sont-elles vraiment des femmes avant de devenir mères ? Est-ce possible d'être une mère en dehors des liens génétiques ? Tout le monde a-t-il le droit de devenir parent ? Il existe de nombreuses façons d'imaginer et de formuler la maternité et la parentalité, et ces notions sont indexées sur les représentations culturelles de ce que *signifie* être mère (*puisque la plupart de ces représentations sont exclusives des personnes trans, il est difficile d'utiliser un langage neutre ici*)⁷.

Dans nos sociétés, l'idéologie dominante considère qu'être mère est un aspect nécessaire de la féminité, sans lequel une femme n'est pas véritablement complète. Cette vision est également perceptible dans la stérilisation obligatoire des hommes trans, qui continue d'avoir cours à de nombreux endroits, puisqu'un homme donnant naissance est toujours considéré comme une abomination. Par ailleurs, de nombreux pays, notamment en Amérique du Sud, commettent toujours des stérilisations et avortements sur les femmes indigènes ou les personnes en situation de handicap. Les États-Unis ont été le premier pays à mener des programmes eugénistes à grande échelle à la fin du XIX^{ème} siècle, en stérilisant les personnes handicapées et les prisonnier-e-s⁸. Dans les années 1970, alors que l'interruption volontaire de grossesse demeurait illégale sur le sol français, des avortements et stérilisations forcées de femmes noires étaient illégalement pratiqués dans des hôpitaux publics sur l'île colonisée de La Réunion.



[Le soi] - le présent

La personne enceinte est une adulte, avec une vie et des sentiments.

Qu'aime-t-elle ?

Que fait-elle de sa vie ?

Quel âge a-t-elle ?

Quelles sont les personnes importantes dans sa vie ?

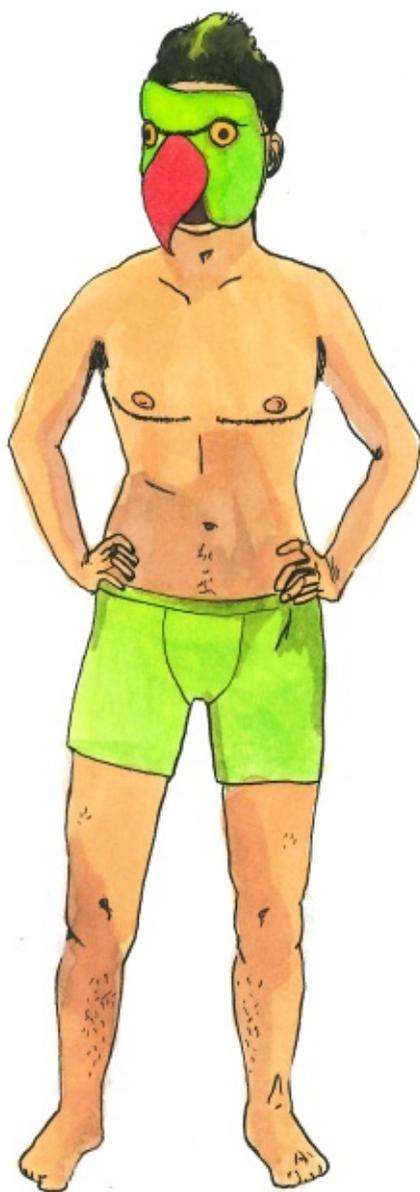
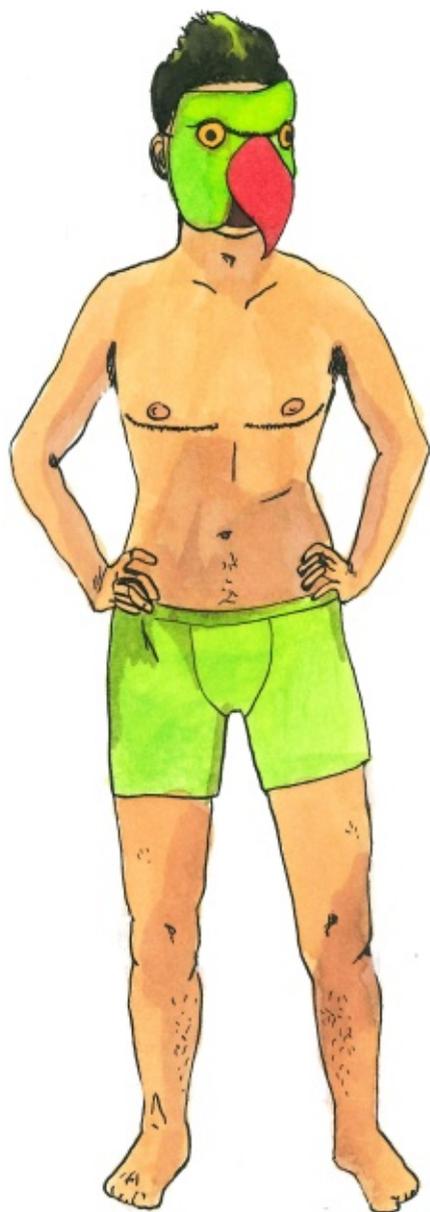
Comment est-elle tombée enceinte, et depuis combien de temps ?

Comment la grossesse l'affecte-t-elle ?

Etc.

Construisez une identité pour le personnage.

Si certaines personnes font l'expérience de la grossesse avec peu d'effets secondaires, la plupart des gens, particulièrement les premières semaines, subissent des symptômes tels que des nausées et problèmes digestifs, des changements dans leurs seins, des douleurs lombaires, un besoin accru d'uriner, des sautes d'humeur, etc⁹.



[Le soi] - Les rêves

La grossesse est arrivée sans prévenir : elle ne fait pas partie des plans à court terme de la personne enceinte.

À quoi rêve-t-elle ?

Quelles sont ses aspirations ?

Que prévoyait-elle de faire, et comment la grossesse s'inscrit-elle dans ces projets ?

Y a-t-il quelque chose pour laquelle elle avait mis de l'argent de côté ?

Un rêve un peu fou qu'elle n'a confié à personne, pas même ses amis ?

Quelle est sa plus grande peur ?

Construisez un futur pour le personnage.



[Le soi] - Les besoins

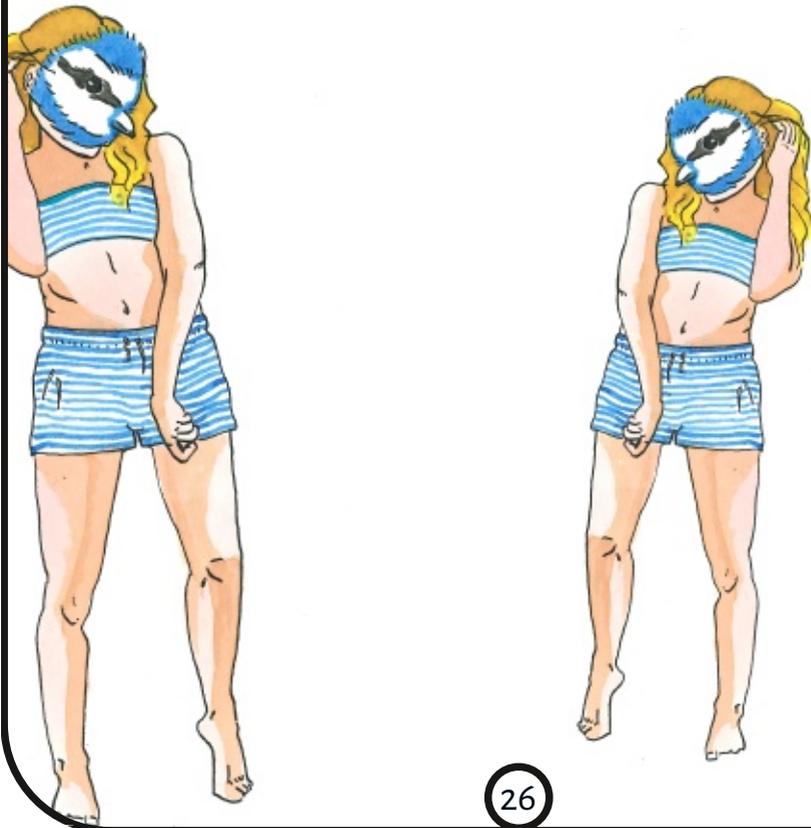
Les besoins ne sont pas des désirs : ce sont des tendances qu'il faut satisfaire, des situations dont la personne enceinte doit impérativement s'occuper afin de se sentir bien, ou simplement de ne pas se sentir mal. Tout le monde à des besoins : des choses qui nous poussent à avancer, des stratégies pour prendre soin de soi, des personnes sur qui se reposer.

Quelles sont celles de la personne enceinte ?

Quelles sont les fondations de sa vie, les éléments qui la soutiennent, ce dont elle manque ?

A-t-elle des besoins spécifiques, ou des choses qu'il faut vraiment qu'elle fasse ?

Que fait-elle quand elle se sent triste, ou a besoin de réconfort ?



Distribution

Durée estimée : 20mn

1. Commencez avec la personne enceinte
Par défaut, la personne enceinte mène les ateliers, mais ce rôle peut être réparti entre les joueuses
2. Les autres joueuses choisissent entre les deux groupes
3. Enfin, les personnages au sein de chaque groupe sont distribués

La personne enceinte est choisie en premier, puis les six autres joueuses se répartissent en deux groupes, et enfin, les personnages de chaque groupe sont attribués. La distribution des personnages peut se faire selon le procédé présenté ici (les yeux fermés, pour éviter l'auto-censure dans le cas où une autre personne voudrait jouer un personnage qui intéresse également une autre joueuse), ou être décidée ouvertement si toutes les joueuses sont à l'aise avec cette option.

Commencez avec la personne enceinte : **toutes les joueuses ferment les yeux, puis lèvent la main si elles veulent jouer ce personnage.** Quand les joueuses ouvrent les yeux, les personnes qui ont levé la main (s'il y en a plusieurs) s'arrangent ouvertement. Si personne ne lève la main, le procédé est répété. **La joueuse qui joue la personne enceinte devient la facilitatrice et est chargée d'encadrer le reste des ateliers et le jeu.** Cependant, même s'il est nécessaire que la personne enceinte distribue la parole durant le jeu, son rôle de facilitatrice peut être distribué plus équitablement entre les joueuses, puisque les ateliers prennent place en lisant simplement ce document.

Après que la personne enceinte est attribuée, **les autres joueuses décident dans quel groupe elles veulent jouer (trois dans chaque)** : *La société* correspond à un type de jeu à dominante intellectuelle, *Le soi* à dominante émotionnelle.

Une fois cela fait, la facilitatrice fait un rappel des trois personnages de chaque groupe, en lisant le résumé ci-dessous afin que les joueuses puissent se projeter dans chaque personnage. Après cela, les joueuses ferment à nouveau les yeux, un groupe après l'autre, et la facilitatrice nomme chaque personnage un par un. Les joueuses lèvent la main quand elles sont intéressées pour jouer le personnage. Elles peuvent lever la main jusqu'à deux fois : après cette phase, si plusieurs joueuses désirent jouer le même personnage, elles s'arrangent ouvertement.

Résumé des personnages

Les trois personnages de *La société* sont **La morale**, **La loi**, et **La maternité**. **La morale** représente les différentes normes et idéologies autour de l'avortement, la reproduction et la grossesse ; **La loi** représente le système législatif, et pose le cadre dans lequel l'avortement, mais aussi ce qui s'y oppose ou le soutient, peut prendre place ; **La maternité** représente les attentes sociales autour de la parentalité, ainsi que ce que cela veut dire d'être une personne en capacité de procréer dans la société.

Les trois personnages du *Soi* sont **Le présent**, **Les rêves** et **Les besoins**. **Le présent** représente l'identité présente de la personne enceinte, qui est-elle, que fait-elle, comment la grossesse l'affecte sur le moment, etc. ; **Les rêves** représentent ses projets, ses ambitions, ce qu'elle souhaitait faire ou devenir avant de tomber enceinte ; **Les besoins** représentent les choses qu'elle fait pour prendre soin d'elle-même, les personnes qu'elle aime, mais aussi les éléments matériels qu'elle doit prendre en compte.

Après avoir lu ce résumé, procédez à la distribution des personnages. Quand toutes les joueuses ont un personnage, les ateliers peuvent commencer. La totalité du processus ne devrait pas prendre plus de quinze minutes, afin de garder un temps suffisant pour le reste de la préparation et le jeu.



Ateliers et techniques

Durée estimée : 1h30

Avant les ateliers, la joueuse qui incarne la personne enceinte décide d'un nom et d'un genre pour son personnage. Le genre est laissé ouvert, de sorte à être inclusif pour tout le monde, mais il est préférable de choisir un genre avec lequel vous vous sentez à l'aise ou que vous pouvez facilement visualiser comme enceint (par exemple, il est possible qu'un homme cisgenre se sente plus à l'aise avec le fait de jouer une femme enceinte qu'un homme enceint).

Hot seat

Chaque joueuse répond à des questions posées par les autres joueuses pour établir les bases de son personnage.

Le hot seat est un atelier durant lequel chaque joueuse répond individuellement, en tant que son personnage, à des questions posées par les autres joueuses. Il sert à la fois à donner aux autres joueuses des informations sur son personnage et à approfondir ce dernier. Les joueuses peuvent librement décider de ne pas répondre à certaines questions, si elles ne se sentent pas à l'aise ou si elles pensent que cela n'est pas raccord avec leur personnage. Même les personnages de *La société* n'ont pas à correspondre aux standards d'une société existante et peuvent élaborer librement : ce n'est pas un jeu sur la connaissance de normes pré-existantes, mais sur la compréhension de la façon dont les normes en général s'appliquent. Les joueuses peuvent imaginer n'importe quelle structure légale, religion, etc., proche ou lointaine de standards existants. Le design de ce jeu est très ouvert, et pourrait même verser dans la science-fiction si les joueuses voulaient l'amener dans cette direction.

En commençant par *La morale*, puis en suivant l'ordre de distribution des personnages (*La loi*, *La maternité*, *Le présent*, *Les rêves* et *Les besoins*), les joueuses se présentent à l'aide du titre de leur personnage, puis répondent à trois séries de questions de la part des autres joueuses (si le temps semble manquer, faites plus court). Les réponses données constituent une base sur laquelle tout le monde peut s'appuyer, mais toutes les joueuses peuvent ajouter durant le jeu tout contenu qui paraîtrait cohérent avec le personnage et les échanges précédents.

Après le hot seat, chaque joueuse fait un résumé bref de son personnage, afin que les autres puissent s'en souvenir.

Calibrage du contact physique

Même si le jeu est principalement discursif, certaines joueuses peuvent être tentées de toucher la personne enceinte (par exemple, *La morale* posant une main sur son épaule d'un geste paternaliste, *Les besoins* prenant sa main pour la supplier, etc.). La joueuse est donc invitée à exprimer quels contacts physiques lui paraissent acceptables ou non.

Distribution de la parole

1. La personne enceinte s'assoit dans le cercle de lumière, les autres se positionnent debout dans l'ombre autour d'elle
2. Quand une personne veut prendre la parole, elle s'avance dans la lumière
3. La personne enceinte l'y autorise (geste d'invitation), refuse (stop), ou met le personnage qui parle en pause pour inviter d'autres personnages à s'exprimer (doigt levé)
4. Interrompre les autres personnages se fait selon le même processus.
5. Les personnages dans l'ombre sont silencieux, mais pas sans expression

Pendant le jeu, la personne enceinte est assise au centre du cercle lumineux et les autres sont debout dans l'ombre autour d'elle. Quand un personnage désire s'exprimer, il fait un pas à l'intérieur du cercle de lumière. La personne enceinte peut alors **leur donner la parole en faisant un geste d'invitation, ou la leur refuser en levant une main à plat (geste « stop »).**

Un personnage peut essayer d'interrompre le personnage qui s'exprime en pénétrant également dans le cercle lumineux. La personne enceinte peut accepter l'interruption en faisant un geste d'invitation, ou la refuser en levant une main à plat dans sa direction. Le personnage qui n'a pas le droit de parole (interrompu ou renvoyé) retourne dans l'ombre. Quand le personnage qui parlait a terminé, il retourne également dans l'ombre. Il est possible pour un personnage interrompu de demander à nouveau la parole, mais la personne enceinte doit s'assurer de distribuer la parole équitablement.

La personne enceinte peut inviter un personnage à s'exprimer même s'il n'a pas demandé à le faire en le désignant du doigt et l'invitant à pénétrer dans le cercle de lumière. Elle peut aussi le faire pendant qu'un autre personnage est en train de parler **en interrompant celui-ci d'un doigt levé**, inviter un autre personnage à rentrer, puis inviter le premier personnage (mis en « pause » par le doigt levé) à parler à nouveau après avoir renvoyé le personnage invité dans l'ombre. Un personnage n'a pas à répondre à une invitation s'il ne désire pas parler. **Les personnages dans l'ombre ne peuvent pas parler, mais ils peuvent exprimer des émotions silencieuses à l'aide d'expressions faciales, de postures et de gestes.** Le silence peut également être un puissant outil dramatique, et il ne faut pas s'inquiéter si personne ne veut parler durant quelques minutes. Les séquences discursives peuvent être argumentatives ou descriptives, longues ou courtes (des plaidoyers les plus pathétiques à des pensées parasites à propos de la réunion de demain matin). Elles peuvent aussi être non-verbales (comme s'allonger par terre ou fredonner), ou utiliser d'autres ressources (par exemple, il est possible qu'une joueuse joue un morceau de musique sur son téléphone en tant qu'interaction de son personnage).

Entraînez-vous à cette technique de distribution de la parole durant quelques minutes, en utilisant des suites de syllabes dépourvues de sens à la place des discours (**par exemple : parole accordée – « babababa » – interruption accordée – « dududu »**). **C'est également un moyen de relâcher la tension avant le début du jeu.**

Monologues

Expression en jeu de la personne enceinte

La personne enceinte ne peut répondre directement à aucun des personnages. Toutefois, à n'importe quel moment, elle peut lever la main à plat pour interrompre le personnage qui parlait et se lever pour prononcer un monologue. Quand elle a fini, elle se rassoit, et le jeu reprend normalement.



Le jeu

Régalez une minuterie de 55 minutes

Début : la personne enceinte se présente, puis s'assoit

Fin : la personne enceinte se lève et annonce sa décision

Juste avant le jeu, la facilitatrice règle une alarme ou un compte à rebours qui sonnera cinquante-cinq minutes plus tard. En effet, le temps est compté pour qui désire recourir à une IVG.

Le jeu commence quand la personne enceinte se présente durant un monologue. « *Je suis X, et je viens de découvrir que je suis enceinte* ». Elle peut faire court, ou prendre plus de temps, par exemple en saisissant cette opportunité pour présenter son personnage tel qu'il a été rassemblé à travers *Le soi* durant le hot seat. Quand elle s'assoit, les autres personnages peuvent commencer à demander la parole.

Le jeu s'arrête lorsque l'alarme sonne, ou quand la personne enceinte en a assez. Dans les deux cas, elle se lève de sa chaise, annonce sa décision dans un monologue final, et s'éloigne du cercle lumineux.

La joueuse de la personne enceinte décide quand tout le monde passe au debriefing. Elle peut prendre quelques minutes de silence introspectif, auquel cas les autres joueuses restent silencieuses et commencent à réfléchir à leur expérience. Il est important de respecter le silence des autres, même si vous ne vous sentez pas affectée.

Debriefing

La facilitatrice lit les questions suivantes, à laquelle chaque joueuse répond individuellement, en terminant par la facilitatrice. Personne ne doit interrompre les autres, ni répondre à ce qu'elles disent. Seule de l'approbation peut être exprimée en silence (par exemple en faisant le geste silencieux d'applaudir, en pivotant ses deux mains levées). Aucun signe de désapprobation n'est autorisé. Il est possible de refuser de répondre à certaines questions ou de ne pas participer au debriefing, mais il est fortement recommandé d'y prendre part.

- Quel est ton (vrai) nom ?
- Comment te sens-tu ?
- As-tu besoin de quelque chose ?

Après que chaque joueuse a répondu à ces trois questions, chacune est libre de partir ou de rester et de discuter, par exemple, de la façon dont ce jeu a affecté (ou non) sa vision et sa compréhension de l'avortement volontaire. Cette fois-ci, il est possible de répondre ou de rebondir sur ce que les autres disent, du moment que cela reste respectueux et proportionné.

Notes

1 <http://www.safeabortionwomensright.org/contraception-in-europe/>

2 <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue69/20100202.RUE4800/trois-ivg-sur-quatre-concernent-des-femmes-sous-contraception.html>

3 J'ai écrit un article qui interroge notamment les raisons pour lesquelles l'avortement ne peut jamais être perçu par les personnes qui y ont recours comme une méthode de contraception « confortable ». Les visions conservatrices selon lesquelles choisir d'avorter est irresponsable et égoïste démontrent leur totale ignorance de ce à quoi les personnes doivent se soumettre pour obtenir un avortement, même dans un système médico-légal dans lequel l'accès au soin est relativement facile et gratuit.

4 <https://workshophandbook.wordpress.com/2014/04/08/hugs/>

5 <https://www.catholicnewsagency.com/resources/abortion/catholic-teaching/the-catholic-church-and-abortion>

6 <https://my.clevelandclinic.org/health/articles/7247-fetal-development-stages-of-growth>

7 https://www.researchgate.net/publication/275677783_Representations_of_Motherhood

8 https://en.wikipedia.org/wiki/Compulsory_sterilization

9 <http://americanpregnancy.org/getting-pregnant/early-pregnancy-symptoms/>

Jeu

Ce jeu est une création d'Axiel Cazeneuve - axiel@larpinprogress.com

Retrouvez les autres créations d'Axiel sur :

<http://larpinprogress.com>

Discord (Basha#9726)

Vous pouvez soutenir le travail d'Axiel sur son compte itch.io ou sur LiberaPay

<https://larpinprogress.itch.io/childfree>

https://liberapay.com/LARP_in_Progress/

Édition

L'édition de ce jeu est une initiative du Projet-Evasions.

Commandez ce jeu à prix libre et retrouvez le reste du notre catalogue ainsi que nos points de diffusion sur notre site internet

<https://projet-evasions.org>

Illustration

Illustré par Nemo

Tu veux aider à traduire / diffuser ce jeu ?
evasions@riseup.net

Against the
gendered
night-
mare



Childfree est un jeu qui traite de la liberté de disposer de son corps, de faire des choix relatifs à sa propre vie et de poursuivre ses rêves et ses projets.

C'est un jeu qui parle d'interruption volontaire de grossesse.



2022
PROJET EVASIONS
PROJET-EVASIONS.ORG
EVASIONS@RISEUP.NET