

# Communiqué de la SAJ Juillet 2021

Chères adhérentes, chers adhérents,

## Un projet international

Depuis plusieurs mois le Conseil d'Administration de la SAJ travaille en partenariat avec la Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ), notre équivalent (et prédécesseur) allemand, dans le cadre d'un groupe de travail international comptant des auteurs et des autrices du monde entier. L'objectif de ce groupe était de créer un « Code de Respect et de Responsabilité » à destination des auteurs et autrices de Jeux. Celui-ci est enfin prêt. Vous le trouverez joint à ce communiqué un peu exceptionnel qui a pour seul objectif de vous expliciter notre démarche. Nous espérons que vous la comprendrez et que vous nous rejoindrez dans cette tentative de faire bouger un peu les lignes.

## Origines et Objectifs

Le monde du jeu de société ne vit pas en autarcie, et si on peut probablement se féliciter d'un milieu plutôt sain et positif dans son ensemble - les bonnes relations entre SAJ, UEJ, GBL et autres RCL étant un bon exemple - il est difficile de faire abstraction de la situation générale de notre société et de son impact sur notre domaine culturel.

Nous souhaitons que le jeu de société soit un objet culturel qui aide au partage et à l'acceptation des autres. Or il y a parfois, dans les jeux de société, des problèmes d'accessibilité et des tensions concernant les thèmes et les contenus. De plus, selon notre opinion, l'industrie du jeu manque de diversité. De nombreuses personnes ne se voient représentées ni dans les jeux, ni dans les festivals. La représentation peut amener à la participation et l'industrie du jeu dans son ensemble en bénéficierait grandement.

Ainsi, lorsque la SAZ est entrée en contact avec nous pour travailler à un Code pour inciter les auteurs et les autrices à se pencher sur ces questions, nous avons accepté, non sans en avoir discuté avec vous lors de la dernière assemblée générale en février dernier.

## Une logique globale

Très rapidement, il nous est apparu nécessaire de diviser le travail en deux, en rédigeant plusieurs documents : le Code lui-même, d'une part, et des annexes, d'autre part. En effet, l'objectif de ce Code est de mettre en avant un certain nombre de principes généraux qui nous semblent importants pour permettre un développement sain de notre profession. Mais il est difficile d'être à la fois synthétique et concret. C'est pourquoi ce Code sera suivi d'un certain nombre de documents donnant des exemples concrets d'action et des ressources pour les auteurs et les autrices souhaitant s'informer sur ces sujets.

Ce Code contient une introduction affirmant nos valeurs à la SAJ : le respect envers les autres, et notre responsabilité en tant qu'auteur et autrice, dans la mesure de nos moyens, dans l'optique de rendre le monde du jeu plus tolérant et plus respectueux des autres, pour inclure et accueillir le plus de gens possible. Il contient ensuite une série de principes qui sont importants à nos yeux et qui méritent d'être expliqués pour qu'il n'y ait pas de malentendus. Nous vous invitons donc à lire le Code si ce n'est pas déjà fait avant de poursuivre la lecture de cette newsletter.

[Lien vers le Code de Respect et Responsabilité](#)

## Des principes

Nous avons posé 3 grands principes dans ce Code. Le premier d'entre eux concerne la diversité. La diversité des thèmes et des illustrations est une force pour nos œuvres et nous pensons qu'il est bon que cette diversité soit réfléchiée en amont par les auteurs et les autrices pour éviter l'entre-soi et permettre au plus grand nombre de se retrouver dans nos jeux.

Le second concerne l'accessibilité : encourager tous et toutes à jouer à nos jeux. Celle-ci va d'une réflexion auctoriale sur l'accessibilité physique (pour les daltoniens par exemple) à un travail sur l'ergonomie, jusqu'à la rédaction des règles pour que toutes et tous se sentent à leur place dans le monde du jeu.

Le dernier concerne la responsabilité, notre responsabilité en tant qu'auteur et autrice. Une responsabilité qui va de la réflexion sur le thème, sur le ton de nos jeux, à notre comportement, nos paroles et nos actions en tant que membres du monde professionnel ludique.

## **Des questionnements légitimes**

Ce Code, par son engagement fort, pose évidemment un certain nombre de questions. On pourra trouver qu'il ne va pas assez loin, ou qu'il dépasse les limites de notre fonction. On pourra trouver à redire peut-être aussi sur la formulation, ou le fond de certains points. La perfection n'étant pas de ce monde, nous avons fait avec nos moyens, et avec la meilleure volonté possible.

Ce Code n'a bien entendu aucune valeur légale, ni aucune force contraignante en dehors de la volonté de chacun et de chacune de se l'approprier. Il n'existe que pour inciter à une prise de conscience des progrès restants à faire dans le monde du jeu. Il ne cherche ni à censurer, ni à imposer quoi que ce soit aux auteurs et aux autrices. Il n'a pas vocation à exposer les gens sur la place publique mais plutôt à créer du dialogue entre nous. Il tente tout simplement de pousser les auteurs et les autrices à s'interroger sur leurs pratiques et à prendre en compte les autres, auteurs et autrices, joueurs et joueuses, dans leurs démarches professionnelles. Il donne des pistes pour l'avenir.

Il défend à la fois la liberté créatrice, du thème à la mécanique, du ton à l'ergonomie ; et la prise en compte des autres dans notre démarche. Tous les jeux ne peuvent être totalement accessibles. Certaines mécaniques sont intrinsèquement excluantes. Tous les thèmes ne plaisent pas à tout le monde. Tous les traitements graphiques, tous les choix narratifs ne conviendront jamais à tout le monde. Toutes les recherches thématiques ne peuvent pas être du même ordre, entre un jeu à vocation "réaliste" et un jeu d'ambiance par exemple. Mais en s'interrogeant sur nos choix et nos décisions, et en les posant de manière consciente, nous participons forcément à une meilleure prise en compte des autres et des situations.

Choisir un thème clivant, utiliser l'humour, se servir des clichés, rédiger des règles d'une certaine manière, inclure ou exclure certains aspects historiques ou culturels, tout cela peut servir un propos et fait partie de notre liberté d'auteur et d'autrice. Réfléchir à ce propos aussi. Reconnaître que quelqu'un puisse se tromper, y compris nous-mêmes, écouter les autres, échanger sur des sujets difficiles, tout cela fait partie de notre métier et si nous voulons la considération pleine et entière qui est due aux auteurs et autrices, il faut en assumer tout le spectre.

Bien sûr, ce Code ne va pas révolutionner (instantanément) le monde du jeu et régler tous les problèmes. Il est publié en plusieurs langues, et touche des pays avec des contextes culturels très différents et tout le monde ne se retrouvera pas forcément sur tous les points. De plus, nous avons bien conscience que les auteurs et les autrices ne sont qu'un maillon (essentiel) de la chaîne de création d'un jeu et que nous n'avons pas la possibilité, ou l'envie, de contrôler tout ce qui a trait à notre jeu. Les maisons d'édition ont bien entendu un rôle majeur dans ces démarches mais nous estimons que nous ne pouvons pas demander aux autres de changer et d'agir sans d'abord nous interroger nous-mêmes sur nos pratiques ; et que cette prise de conscience collective peut - et doit - venir de nous, le premier maillon de la chaîne, auteurs et autrices de jeux de société.

## **Des actions concrètes**

C'est pourquoi nous vous invitons à soutenir ce Code de Respect et de Responsabilité en y apposant votre signature. Pour cela, il suffit de suivre le lien qui vous mènera sur le site de la SAJ et celui de la SAZ. Des instructions (en anglais et en français) vous permettront d'aller au bout de cette démarche qui vise aussi à montrer à l'industrie du jeu que les auteurs et les autrices sont force de propositions. Il s'agit d'une signature individuelle, en votre nom, et concerne pour l'instant uniquement les auteurs et les autrices de jeux de société, dont les jeux sont édités ou non.

Nous vous invitons également à suivre les prochaines publications de ce groupe de travail. Un site dédié sera bientôt disponible avec des ressources, des exemples concrets d'actions possibles de la part des

auteurs et des autrices (un exemple parmi d'autres étant une clause de diversité dans les contrats d'édition allemand qui engage les maisons d'édition à y faire attention). En attendant, vous pouvez trouver quelques pistes sur le site [Creator Guide](#) de Meeples for Change avec qui nous développons un partenariat. Dans un futur proche, ce guide en anglais sera traduit et étoffé. Nous restons également à votre disposition pour répondre à vos questions sur les réseaux sociaux et sur notre site. Nous espérons avoir éclairé au mieux notre démarche, et nous espérons avoir votre soutien.