CHECKPOINT

CE QUE LES PUBLICS NOUS DISENT

Pour construire des événements esport

plus sûrs et plus inclusifs

5 déploiements · 4 événements · 2 années de terrain



WiG Women in Games France × LA BANQUE POSTALE

« Depuis 2017, Women in Games France rassemble des professionnels engagés pour faire progresser la mixité et la diversité dans l'industrie du jeu vidéo et de l'esport. Notre engagement nous conduit aussi à nous interroger sur les conditions dans lesquelles chacun peut réellement participer à ces univers.

Car les comportements problématiques ne prennent pas toujours la forme d'une agression visible. Ils peuvent aussi se traduire par des paroles banalisées, des attitudes intimidantes, des expériences d'exclusion ou des stratégies d'évitement qui finissent par sembler normales.

Comment prévenir ce que l'on ne sait pas toujours identifier, et comment agir sur des situations dont les personnes concernées ne parlent pas nécessairement ?

C'est pour répondre à ces enjeux que nous avons développé Checkpoint. Notre ambition n'est pas de nous substituer aux équipes de sécurité ou aux instances disciplinaires, mais de créer un premier espace d'écoute, de sensibilisation et d'orientation, au plus près des publics.

Depuis 2025, nos cinq déploiements nous ont permis de recueillir des témoignages, de confronter les perceptions et de mettre en lumière des écarts parfois importants entre les expériences des femmes et des hommes. Nous avons également constaté que le simple fait de poser certaines questions pouvait susciter une prise de conscience, aider à reconnaître des comportements banalisés et encourager une réflexion sur nos propres pratiques.

Ce livret est le fruit de ce travail de terrain. Il ne prétend ni dresser un état exhaustif du secteur ni apporter des réponses définitives. Il propose des constats documentés et des pistes concrètes pour améliorer la prévention et l'accompagnement.

La question que nous souhaitons adresser aux organisateurs est simple : avons-nous seulement prévu de réagir lorsqu'une agression survient, ou avons-nous aussi pensé à celles et ceux qui se sentent intimidés, discriminés, harcelés ou exclus ?

C'est en élargissant notre regard sur ces expériences, et en donnant aux publics les moyens de les exprimer, que nous pourrons faire évoluer durablement nos pratiques. »

Anna Bressan
Présidente de Women in Games France

« **Le gaming et l'esport sont des univers en constante évolution, où la passion, l'innovation et la performance se rencontrent.** Pourtant, malgré leur dynamisme, ces secteurs restent trop souvent marqués par des inégalités persistantes, notamment en matière de représentation et d'inclusion des femmes.

À La Banque Postale, nous croyons que le progrès ne peut s'envisager sans une volonté collective de rendre ces espaces plus accessibles, plus sûrs et plus divers. C'est pourquoi, depuis près de deux ans, nous accompagnons avec fierté l'association Women in Games France, dont la mission résonne profondément avec nos valeurs de banque citoyenne et engagée.

Ce partenariat avec **Women in Games France** s'incarne à travers des actions concrètes, parce que l'inclusion ne se décrète pas, elle se construit :

- **Avec Checkpoint**, une cellule d'écoute et de prévention contre les violences installée au cœur des plus grands événements esport, pour que chacun·e puisse évoluer dans un environnement respectueux et sécurisé.
- **Grâce à des programmes de mentorat et de formations,** qui accompagnent les femmes dans leur parcours professionnel, en leur offrant les clés pour s'épanouir et exceller dans ce secteur.
- **En soutenant la visibilité des joueuses et des rôles modèles,** pour contribuer à briser les stéréotypes et à inspirer les futures générations.

Ce livret, que vous tenez entre les mains, est une nouvelle étape dans cette démarche. Il incarne notre conviction commune que l'inclusion est une force, et que le gaming, comme tous les domaines, gagne à être enrichi par la diversité des talents et des parcours.
Nous sommes convaincus que, ensemble, nous pouvons faire du gaming un espace où chacun·e trouve sa place, où les passions s'expriment dans le respect des individus et des différences, et où l'excellence se mesure à l'aune de l'équité.

Bonne lecture, et merci à toutes celles et ceux qui, chaque jour, œuvrent pour un gaming plus inclusif. »

Thomas Salviejo
Directeur de la Marque et des Médias de La Banque Postale

UN ÉVÉNEMENT SÛR, CE N'EST PAS SEULEMENT UN ÉVÉNEMENT OÙ RIEN NE SE PASSE.

Les événements gaming réunissent des publics aux profils, aux pratiques et aux attentes très variés : joueurs et joueuses, spectateurs, bénévoles, professionnels ou encore organisateurs.

Garantir un cadre accueillant pour toutes et tous ne consiste pas uniquement à prévenir les incidents ou à intervenir lorsqu'une situation problématique survient. Cela implique également de s'intéresser aux conditions de participation, au sentiment de sécurité et d'inclusion, ainsi qu'aux expériences vécues par les différents publics.

C'est dans cette démarche que s'inscrit Checkpoint, un dispositif de prévention, d'écoute et d'orientation porté par Women in Games France, avec le soutien de La Banque Postale. Son ambition est d'accompagner les événements dans la prise en compte des violences sexistes et sexuelles, du harcèlement et des discriminations, tout en développant une meilleure connaissance des besoins des publics.

Depuis 2025, Checkpoint a été déployé dans plusieurs événements aux formats et aux communautés différentes. Chaque déploiement contribue à enrichir ce travail de terrain, en associant sensibilisation, accompagnement et recueil de données.

Ce livret revient sur deux années d'expérimentation et d'observation. Il présente les principaux enseignements issus des enquêtes, met en perspective les expériences et perceptions des publics et propose des recommandations concrètes pour accompagner les organisateurs vers des événements plus sûrs et plus inclusifs.

L'objectif du livret
Mieux comprendre les expériences des publics pour faire évoluer les pratiques de prévention, d'accueil et d'accompagnement lors des événements gaming et esport.

CHECKPOINT, C'EST QUOI ?

Checkpoint est un dispositif de prévention, d'écoute et d'orientation déployé au sein des événements gaming et esport. Il vise à sensibiliser les publics aux comportements problématiques, à accueillir les personnes qui en ont besoin et à faciliter leur orientation vers les interlocuteurs compétents.

Son fonctionnement repose sur deux modalités d'intervention complémentaires, auxquelles s'ajoute un travail d'observation des expériences des publics.

1

Aller vers les publics

Des équipes bénévoles formées circulent dans l'événement pour informer, sensibiliser, échanger avec les visiteurs et identifier les éventuels besoins d'accompagnement.

2

Proposer un espace identifié

Un point d'accueil clairement identifiable permet aux personnes confrontées à une situation problématique de trouver une écoute dans un cadre plus calme et confidentiel.

PRÉVENIR

Sensibiliser aux violences, au harcèlement et aux discriminations.

ÉCOUTER

Accueillir la parole sans jugement, dans le respect des personnes.

ORIENTER

Accompagner vers les ressources, les référents ou les services compétents.

3

Un questionnaire pour mieux comprendre les publics

En complément de cette présence humaine, Checkpoint propose un questionnaire anonyme aux participants. Celui-ci permet de recueillir leurs perceptions et leurs expériences, notamment en matière de sécurité, d'inclusion et de comportements rencontrés. Les réponses alimentent un travail d'observation qui aide à identifier les besoins des publics, à documenter les situations rencontrées et à formuler des recommandations pour les organisateurs.

CINQ DÉPLOIEMENTS, QUATRE CONTEXTES.

Des contextes différents pour croiser les regards

Déployer Checkpoint sur des événements aux formats et aux publics variés permet d'observer les expériences sous plusieurs angles : genre, âge, niveau et fréquence de pratique, localisation ou encore habitudes de jeu en ligne et en local.

Cette diversité permet de faire apparaître des écarts, mais aussi des constats communs entre les différents publics rencontrés. Une attention particulière est portée aux différences de perception et d'expérience entre les femmes et les hommes.







Gamers Assembly

2025

Lancée en 2000, la Gamers Assembly est l'un des plus anciens et importants rassemblements de jeux vidéo et d'esport en France. Elle accueille un public large et familial, mélant joueurs, joueuses, passionnés, familles et curieux.

EVO France

2025 - 2026

EVO France est un événement international dédié aux jeux de combat compétitifs, réunissant des joueurs professionnels, des acteurs de l'esport et un public spécialisé venu de nombreux pays.

Paris Games Week

2025

La Paris Games Week est l'un des principaux festivals gaming en France, réunissant grand public, communautés de joueurs et joueuses, éditeurs, studios et professionnels du secteur autour des nouveautés, animations et compétitions de jeux vidéo.

Major Rocket League

2026

Le Major de Rocket League est une compétition esport internationale réunissant les meilleures équipes professionnelles du circuit, ainsi qu'un public de fans et de passionnés venus suivre les plus hauts niveaux de compétition.

À LIRE AVANT LES CHIFFRES.

Une démarche construite au plus près du terrain
Les données présentées dans ce livret sont issues des questionnaires déployés dans le cadre de Checkpoint, directement auprès des publics rencontrés lors d'événements gaming et esport.

Dès son lancement, Checkpoint a été pensé comme un outil d'observation autant que d'action : recueillir les expériences et les perceptions, confronter nos hypothèses à la réalité du terrain et faire évoluer le dispositif à partir des enseignements recueillis.

Une méthodologie évolutive
Les questionnaires ont évolué au fil des déploiements. Certaines questions ont été précisées, ajoutées ou reformulées à partir des premiers résultats, des retours du public et des attentes exprimées par les professionnels.

Cette évolution fait partie intégrante de la démarche : les pratiques, les plateformes et les préoccupations changent, et Checkpoint a vocation à rester au plus près des réalités vécues, en ligne comme lors des événements physiques.

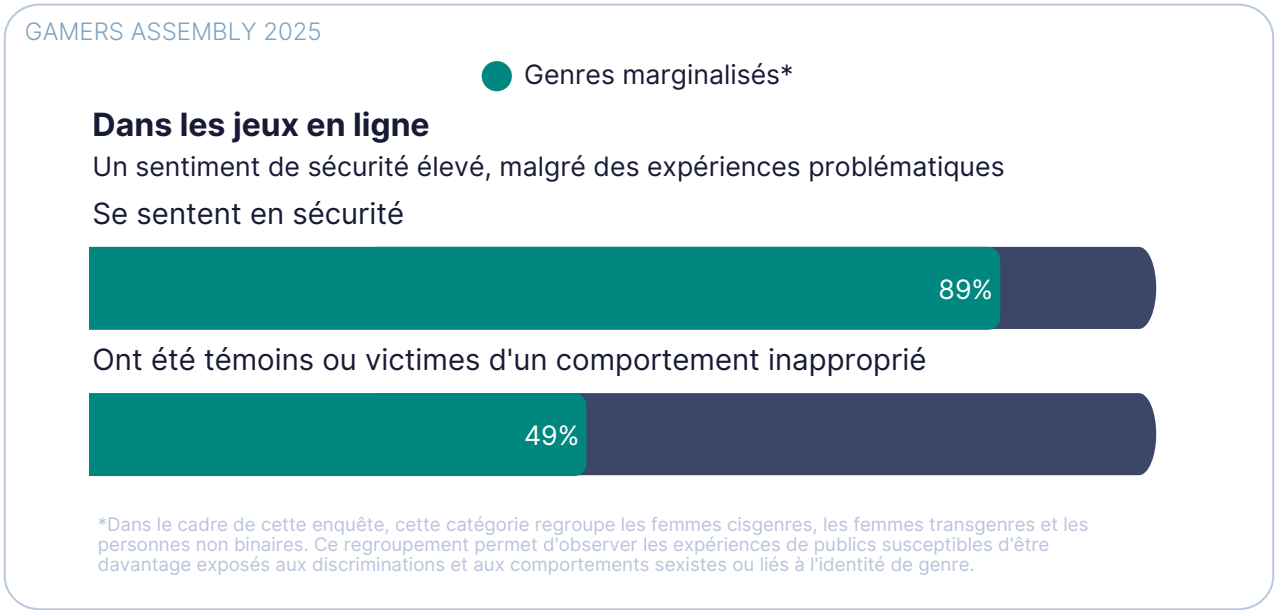
Comment lire les résultats ?
Chaque déploiement correspond à un contexte et à un public particuliers. Lorsque les questions et leurs modalités sont suffisamment proches, les résultats peuvent être comparés directement. Dans les autres cas, ils sont mis en regard pour compléter la compréhension d'un phénomène et faire apparaître des tendances ou des constats récurrents.

Les questionnaires associent données chiffrées et réponses ouvertes. Certains résultats portant sur de faibles effectifs sont présentés comme exploratoires et permettent d'identifier des sujets à approfondir lors des prochains déploiements.

Une démarche d'observation à construire dans la durée
À notre connaissance, Women in Games France est la première structure à déployer et publier de manière répétée ce type de données auprès des publics de différents événements gaming et esport en France. L'objectif est de constituer progressivement un historique de terrain utile aux organisateurs, aux professionnels et au secteur.

SE SENTIR EN SÉCURITÉ NE SIGNIFIE PAS ÊTRE À L'ABRI DES COMPORTEMENTS PROBLÉMATIQUES.

Les enquêtes Checkpoint mettent en évidence l'importance de distinguer le sentiment général de sécurité des expériences effectivement rencontrées pendant un événement.



À la Gamers Assembly 2025, parmi les personnes de genre marginalisé interrogées, 89 % déclarent se sentir en sécurité, alors que 49 % indiquent avoir été témoins ou victimes d'un comportement inapproprié.

Ces résultats montrent qu'une perception globalement positive d'un événement peut coexister avec une exposition significative à des comportements problématiques.

Ce que cela implique pour les organisateurs
Pour comprendre l'expérience des publics, mesurer le seul sentiment de sécurité ne suffit pas. Il est également nécessaire de recueillir les situations vécues ou observées, les difficultés rencontrées et les possibilités de signalement et d'accompagnement.

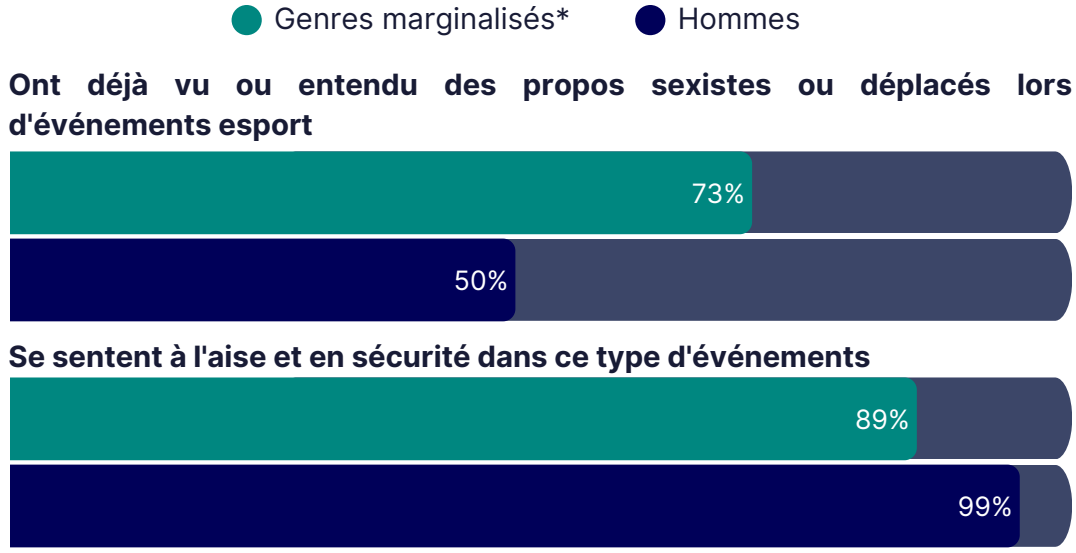
UNE PERCEPTION DE L'ACCUEIL ET DES COMPORTEMENTS SEXISTES QUI VARIE SELON LE GENRE.

L'enquête menée lors de la **Gamers Assembly 2025** révèle des différences de perception entre les hommes et les personnes de genre marginalisé interrogées.

Si le sentiment de sécurité reste élevé dans les deux groupes, les écarts se creusent lorsqu'il s'agit d'évaluer le caractère accueillant du milieu esport ou de déclarer une exposition à des propos sexistes et déplacés.

Ces résultats soulignent l'importance de croiser les regards : une expérience majoritairement positive pour un groupe ne reflète pas nécessairement celle de l'ensemble des publics.

GAMERS ASSEMBLY 2025

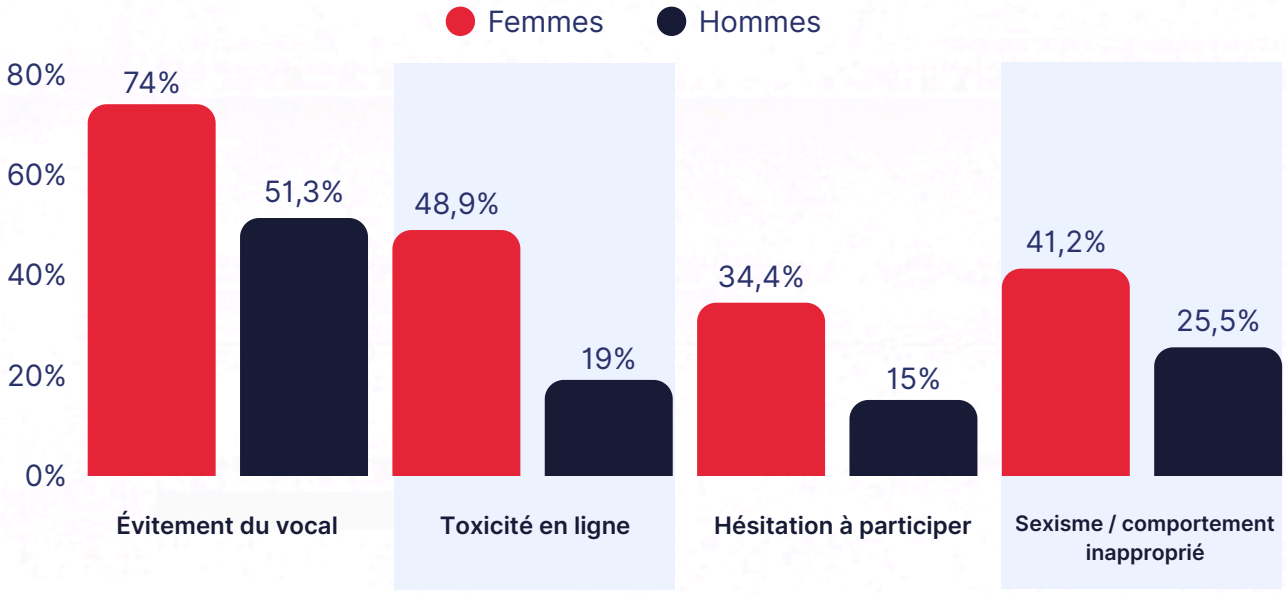


*Dans le cadre de cette enquête, cette catégorie regroupe les femmes cisgenres, les femmes transgenres et les personnes non binaires. Ce regroupement permet d'observer les expériences de publics susceptibles d'être davantage exposés aux discriminations et aux comportements sexistes ou liés à l'identité de genre.

Ce que révèlent les écarts

Les différences de perception montrent qu'un environnement peut être considéré comme accueillant par une partie du public, tout en exposant d'autres personnes à des comportements problématiques. Prendre en compte cette diversité d'expériences est essentiel pour mieux comprendre les enjeux d'inclusion dans l'esport.

LES FEMMES RAPPORTENT DAVANTAGE DE COMPORTEMENTS PROBLÉMATIQUES ET DE FREINS À LA PARTICIPATION.



L'enquête menée lors du Major Rocket League 2026 met en évidence des différences importantes entre les expériences déclarées par les femmes et les hommes.

Toxicité en ligne

Les résultats invitent ainsi à considérer non seulement les situations de sexisme ou de toxicité, mais également leurs effets possibles sur la participation et la place que chacun peut prendre au sein des communautés gaming et esport.

Ce que révèlent les écarts

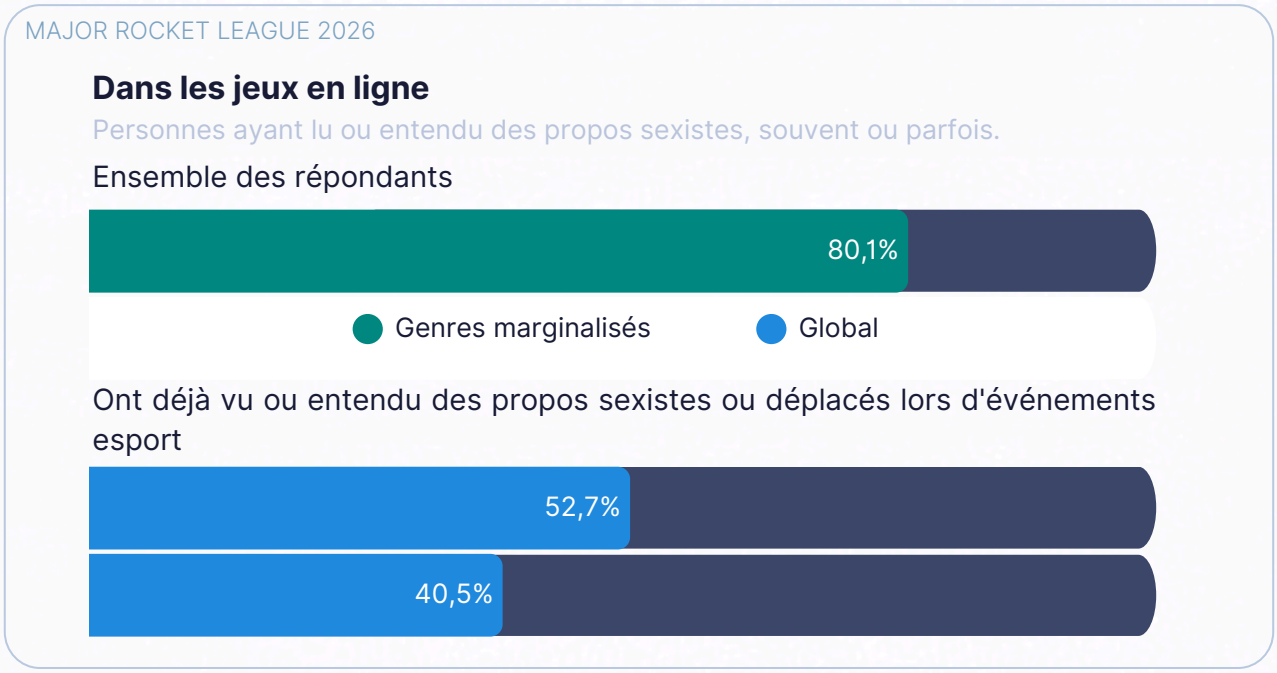
L'inclusion ne se mesure pas uniquement à l'absence de comportements problématiques, mais aussi à la possibilité de participer, de communiquer et de s'engager sans avoir à adapter ses pratiques par crainte de réactions négatives.

LA FRONTIÈRE ENTRE ESPACE EN LIGNE ET ÉVÉNEMENT PHYSIQUE EST POREUSE.

Les communautés gaming et esport évoluent dans des espaces qui ne se limitent pas aux compétitions et aux événements physiques. Les interactions se poursuivent dans les jeux en ligne, les chats vocaux, les réseaux sociaux et les espaces communautaires.

L'enquête menée lors du **Major Rocket League 2026** met en évidence une exposition importante aux propos sexistes dans ces différents contextes.

Si les résultats ne permettent pas d'établir de lien direct entre les comportements observés en ligne et ceux rencontrés pendant l'événement, ils soulignent que ces deux environnements participent à l'expérience des publics.

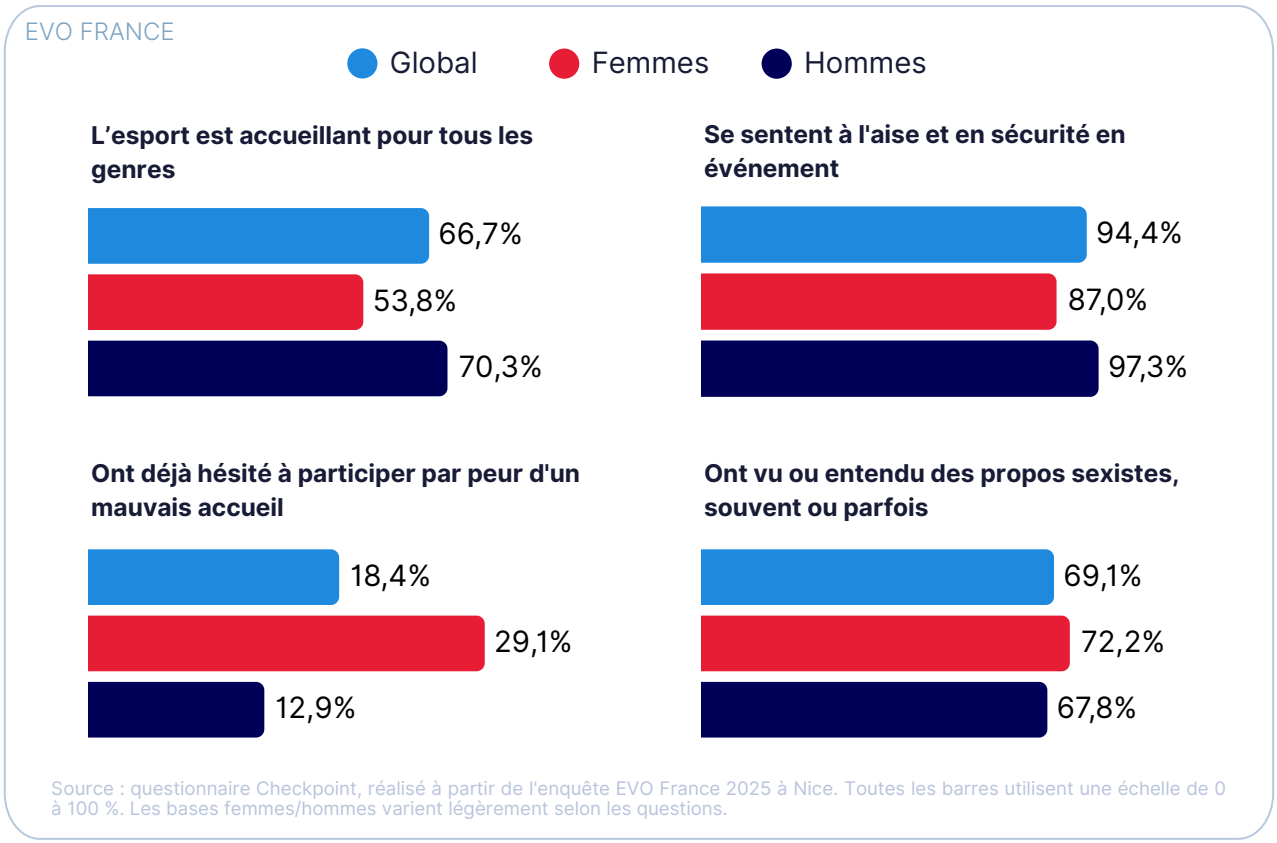


Un enjeu de prévention au-delà de l'événement
Les expériences des publics ne commencent ni ne s'arrêtent aux portes d'un événement. Les actions de sensibilisation et de prévention gagnent donc à prendre en compte les espaces numériques dans lesquels les communautés jouent, échangent et interagissent, en complément des dispositifs déployés sur place.

EVO FRANCE : DES EXPÉRIENCES CONTRASTÉES, SELON LE GENRE.

Si le sentiment de sécurité apparaît globalement élevé, les réponses révèlent des différences entre les femmes et les hommes concernant l'accueil, les hésitations à participer et l'exposition aux propos sexistes.

Ces résultats permettent de mieux comprendre les difficultés rencontrées par certains publics, au-delà de leur appréciation générale de l'événement.



Source : questionnaire Checkpoint, réalisé à partir de l'enquête EVO France 2025 à Nice. Toutes les barres utilisent une échelle de 0 à 100 %. Les bases femmes/hommes varient légèrement selon les questions.

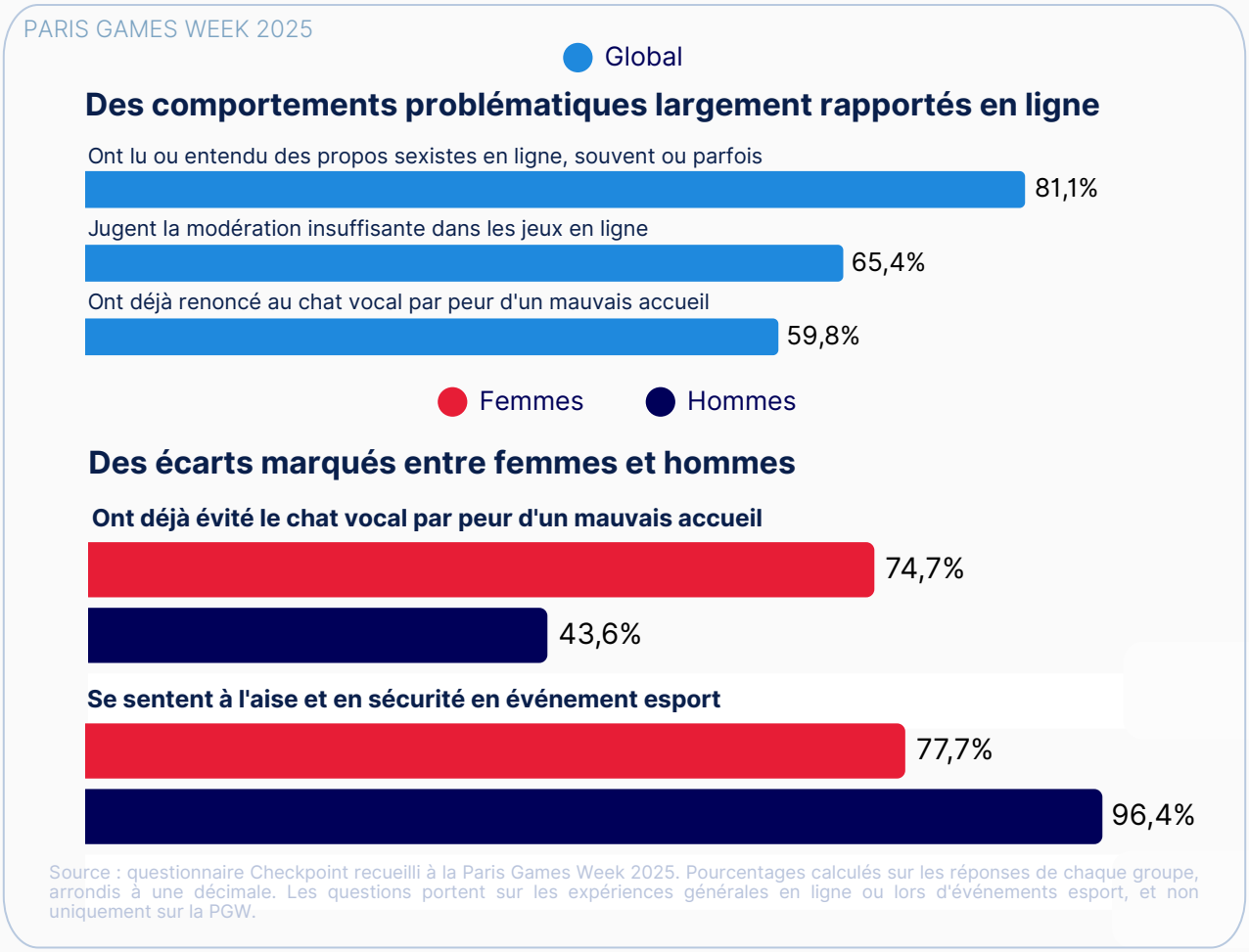
Ce que révèlent les écarts

Malgré un sentiment de sécurité largement partagé, les femmes interrogées se montrent moins positives quant au caractère accueillant de l'esport et déclarent plus fréquemment avoir hésité à participer par peur d'un mauvais accueil.

Cette différence rappelle que des conditions d'accueil jugées satisfaisantes par une majorité ne garantissent pas une expérience équivalente pour l'ensemble des publics.

PARIS GAMES WEEK : UN PUBLIC GLOBALEMENT RASSURÉ, MAIS DES EXPÉRIENCES INÉGALES.

Avec son public généraliste, composé de joueurs, de visiteurs et de passionnés aux pratiques variées, la **Paris Games Week 2025** offre un terrain d'observation complémentaire aux événements esport compétitifs.



Ce que nous apprend ce nouveau contexte

En élargissant l'observation à un événement grand public, Checkpoint retrouve des préoccupations déjà identifiées dans les enquêtes précédentes. Cette convergence, malgré la diversité des formats et des personnes interrogées, invite à penser la prévention comme un enjeu transversal aux événements gaming et esport, et non comme une réponse réservée aux seules compétitions.

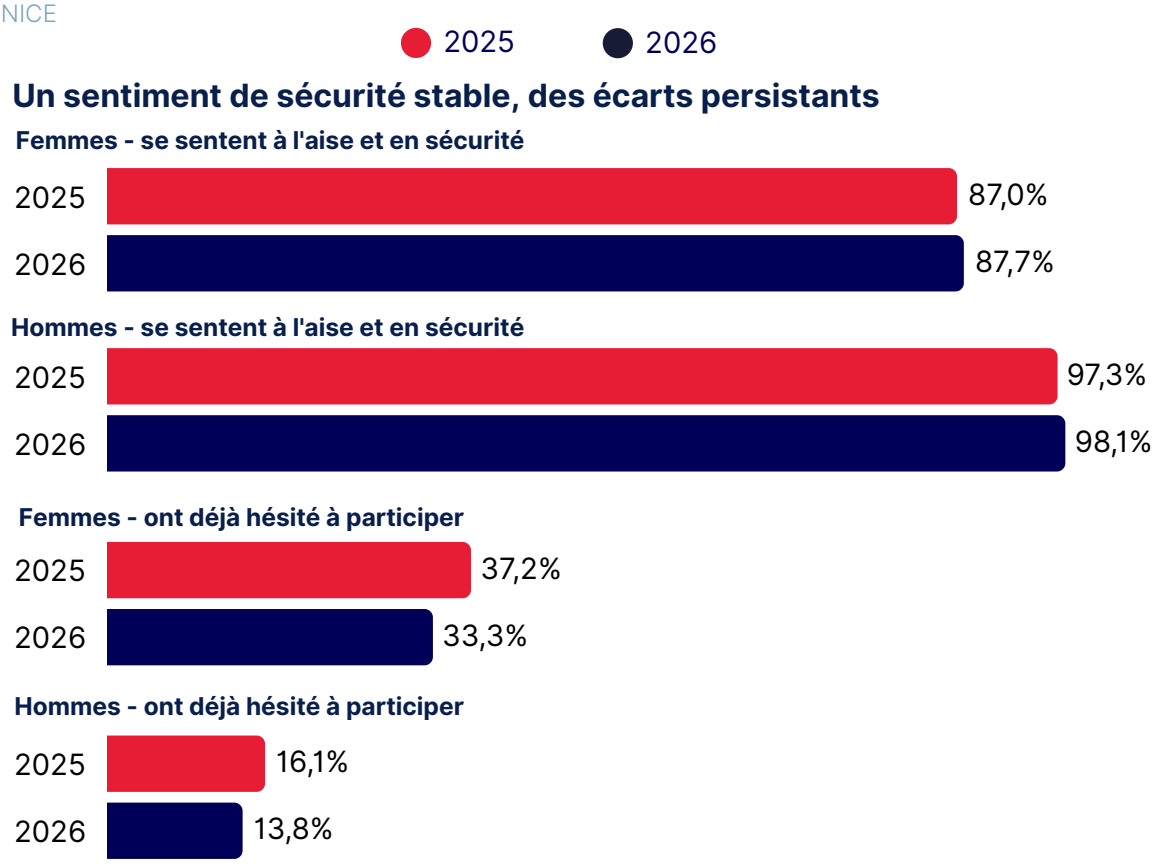
EVO FRANCE 2025-2026 : DES PERCEPTIONS STABLES, DES ÉCARTS PERSISTANTS.

En renouvelant son déploiement à EVO France à Nice en 2026, Women in Games France a pu poursuivre son travail d'observation auprès de la communauté des jeux de combat. Les deux enquêtes réunissent 650 réponses, dont 397 recueillies lors de cette seconde édition.

Cette continuité permet de confronter plusieurs indicateurs communs aux deux questionnaires et d'examiner les évolutions observées d'une année à l'autre.

Les résultats témoignent d'un sentiment de sécurité globalement stable, tandis que la perception des dispositifs de sécurité progresse légèrement. Les différences entre femmes et hommes demeurent néanmoins marquées, notamment concernant les hésitations à participer par peur d'un mauvais accueil.

EVO NICE



Pourcentages calculés parmi les réponses valides de chaque groupe. Comparaisons descriptives entre échantillons indépendants, sans mesure d'évolution individuelle.

11 - UN MÊME ÉVÉNEMENT, DEUX ANNÉES D'OBSERVATION



Ce que nous apprend cette seconde édition
Le retour de Checkpoint sur un même événement permet de dépasser les constats ponctuels pour commencer à identifier des tendances dans la durée.

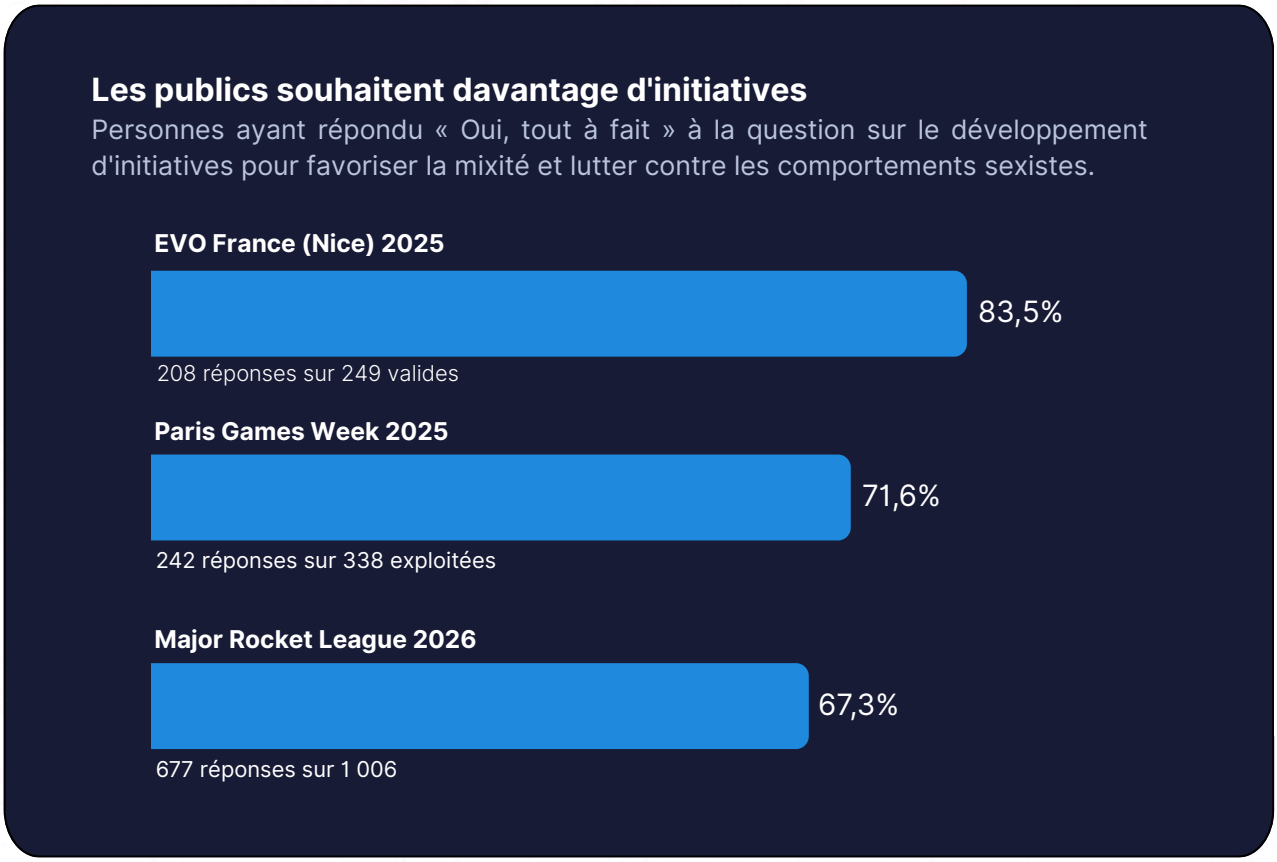
Si certains indicateurs évoluent, les différences d'expérience entre les publics persistent. Ces résultats soulignent l'intérêt de renouveler les enquêtes pour suivre les perceptions, ajuster les actions de prévention et mieux comprendre les besoins exprimés.

Note méthodologique : les enquêtes 2025 et 2026 reposent sur des échantillons indépendants et des questionnaires partiellement différents. Les comparaisons portent uniquement sur les indicateurs dont les formulations et les modalités permettent une mise en regard cohérente. Les variations observées ne démontrent pas à elles seules une évolution générale des conditions d'accueil.

LA PRÉVENTION : UNE ATTENTE QUI DÉPASSE LES SEULES PERSONNES CONCERNÉES.

D'EVO France à la Paris Games Week, en passant par le Major Rocket League, une majorité des répondants se prononce en faveur du développement de ces initiatives. Cette attente s'exprime dans des environnements aux formats et aux communautés pourtant différents.

À EVO France 2025, elle est notamment partagée par 87 % des femmes et 81,8 % des hommes interrogés, parmi les réponses valides retenues.



Une responsabilité collective
Ces résultats montrent que la demande de prévention ne se limite pas à une catégorie de public. Ils invitent les organisateurs, les équipes, les communautés et les acteurs de l'esport à considérer l'accueil et l'inclusion comme des dimensions à part entière de l'expérience événementielle.

QUESTIONNER, PRENDRE CONSCIENCE ET FAIRE ÉVOLUER LES PRATIQUES.

Au-delà de la collecte de données, les questionnaires Checkpoint constituent aussi un outil de sensibilisation. En invitant les participants à réfléchir à leurs expériences, aux comportements observés et à leurs propres réactions, ils encouragent une prise de recul sur des situations parfois banalisées ou difficiles à identifier.

C'est un retour qui nous est régulièrement fait sur le terrain : certaines questions suscitent une réflexion, permettent de mettre des mots sur des comportements problématiques et invitent à davantage de vigilance, pour soi comme pour les autres.

Les questionnaires offrent également aux publics la possibilité de proposer des pistes d'amélioration. Plusieurs attentes se dégagent des réponses libres : renforcer la sensibilisation, améliorer la modération, faciliter le signalement et favoriser une participation plus inclusive aux compétitions.

Sensibiliser et éduquer

Agir en amont, former, expliquer les conséquences des comportements sexistes.

Renforcer la modération

Mieux encadrer les échanges, notamment dans les jeux en ligne et les chats.

Rendre les recours visibles

Faire connaître les personnes référentes, les procédures et les structures d'aide.

Favoriser la participation

Donner davantage de visibilité aux joueuses, aux équipes féminines et aux compétitions mixtes.

De la prise de conscience à l'action

En donnant aux publics l'occasion de questionner leurs expériences et de formuler des propositions, Checkpoint associe observation, sensibilisation et participation.
Cette démarche contribue à faire évoluer les regards tout en nourrissant la réflexion des organisateurs sur les moyens concrets d'améliorer l'accueil, la prévention et le respect au sein des communautés gaming et esport.

LES MOINS DE 18 ANS : UNE EXPOSITION À DOCUMENTER, DES BESOINS À MIEUX COMPRENDRE.

Les événements gaming et esport accueillent également des publics mineurs, dont les expériences restent encore peu documentées. Les enquêtes Checkpoint permettent d'apporter un premier éclairage sur leur exposition déclarée aux comportements sexistes ou inappropriés.

Lors du Major Rocket League 2026, 31 des 113 répondants de moins de 18 ans indiquent avoir été témoins ou victimes d'un tel comportement lors d'un événement esport. Parmi eux, 23 déclarent avoir été témoins et 8 victimes.

La comparaison avec les autres tranches d'âge ne fait pas apparaître de surexposition systématique des mineurs dans cet échantillon. Elle confirme néanmoins que ces situations concernent aussi les plus jeunes.



15 - LES PUBLICS MINEURS

Ce qu'expriment les jeunes publics

Les réponses ouvertes de certains mineurs font apparaître plusieurs attentes : être mieux accompagnés dans leur arrivée au sein des communautés, pouvoir participer à des compétitions plus mixtes, bénéficier d'une modération adaptée et voir les joueuses davantage représentées.

Ces propositions montrent l'intérêt d'associer les jeunes publics à la réflexion sur l'accueil et la prévention, tout en tenant compte de leurs besoins spécifiques.

Un enjeu à approfondir

Les effectifs varient fortement selon les événements et les enquêtes ne permettent pas encore de tirer de conclusions générales sur l'exposition des mineurs.

Ces premières observations invitent néanmoins à mieux documenter leurs expériences et à prévoir des modalités d'écoute, d'orientation et de signalement adaptées à leur âge.



2025 → 2026 : CINQ CONSTATS QUI SE CONFIRMENT.

Cinq déploiements, quatre événements et des publics variés : les enquêtes Checkpoint font émerger plusieurs constats récurrents, malgré des contextes et des questionnaires différents.

01 **Des comportements sexistes persistants**
Les propos et comportements problématiques sont rapportés aussi bien en ligne que lors d'événements physiques.

02 **Des expériences différentes selon le genre**
Les femmes déclarent davantage d'exposition à certaines formes de toxicité et de freins à la participation.

03 **Une sécurité qui ne dit pas tout**
Un sentiment de sécurité élevé peut coexister avec des expériences négatives et des comportements d'évitement.

04 **Une attente de prévention partagée**
Dans plusieurs enquêtes, une majorité des répondants souhaite davantage d'initiatives en faveur de la mixité et contre le sexisme.

05 **L'importance d'un accompagnement visible**
La présence de personnes référentes, formées et identifiables contribue à rassurer les publics et à faciliter la demande d'aide.

De l'observation à l'action
Ces constats, retrouvés dans différents contextes, constituent une base pour faire évoluer les pratiques et construire des réponses adaptées aux besoins des publics.

6 BONNES PRATIQUES POUR LES ORGANISATEURS.

Des mesures concrètes, inspirées de deux années de déploiement de Checkpoint, pour préparer, accompagner et améliorer la prévention lors des événements gaming et esport.

ÉTAPE 1 | PRÉPARER L'ÉVÉNEMENT

01 DÉSIGNER ET FORMER DES RÉFÉRENTS

Avant l'événement, désigner des personnes formées à la prévention des violences et harcèlement sexistes et sexuelles et à l'accueil de la parole.
Les faire connaître aux équipes, aux exposants et aux publics pour faciliter leur identification.

02 PRÉVOIR UN ESPACE D'ACCUEIL IDENTIFIABLE

Mettre à disposition un lieu calme, accessible et à l'abri des regards pour recevoir les personnes victimes ou témoins. Signaler clairement son emplacement, sur place comme sur les supports numériques de l'événement.

ÉTAPE 2 | AGIR PENDANT L'ÉVÉNEMENT

03 ALLER À LA RENCONTRE DES PUBLICS

Ne pas attendre qu'une personne vienne spontanément demander de l'aide. Une présence mobile permet de sensibiliser aux comportements problématiques, de présenter les ressources disponibles et de créer un premier contact rassurant.

04 ÉCOUTER SANS JUGER NI ENQUÊTER

Accueillir la parole sans minimiser les faits, respecter le rythme de la personne et demander son accord avant toute démarche. Connaître les limites de son rôle et solliciter les interlocuteurs compétents, notamment lorsqu'un mineur est concerné.

05 FACILITER LE SIGNALEMENT ET L'ORIENTATION

Définir un parcours clair, connu des équipes et accessible aux publics. Prévoir les modalités de relais vers l'organisation, la sécurité, les secours ou les structures spécialisées, sans imposer de démarche à la personne accueillie.

ÉTAPE 3 | AMÉLIORER LE DISPOSITIF

06 FAIRE UN BILAN APRÈS L'ÉVÉNEMENT

Organiser un retour d'expérience avec les équipes et l'organisateur, dans le respect de la confidentialité. Identifier les difficultés, assurer les suivis nécessaires et formuler des améliorations pour les prochaines éditions.

COMMENT ACCUEILLIR UNE PERSONNE QUI DEMANDE DE L'AIDE ?

01

Mettre à l'abri

Éloigner la personne d'un danger éventuel et proposer un espace calme, à l'écart des regards. Solliciter la sécurité ou les secours si nécessaire.

02

Écouter sans juger

Laisser la personne s'exprimer librement, sans interrompre, minimiser ni chercher à enquêter. Respecter son rythme et la confidentialité des échanges.

03

Identifier le besoin

Demander ce dont elle a besoin dans l'immédiat : être écoutée, accompagnée, informée ou orientée. Ne pas présumer de ses attentes.

04

Proposer des options

Expliquer les démarches et les ressources disponibles, sans imposer de décision. Rechercher son accord avant toute action, sauf obligation de protection ou urgence.

05

Passer le relais

Lorsque la situation dépasse le rôle de l'équipe, solliciter les référents compétents : organisation, sécurité, secours ou structure spécialisée.

Une vigilance particulière s'impose lorsqu'un mineur est concerné.

Quand solliciter le dispositif ?
Harcèlement, violences verbales, physiques, sexistes ou sexuelles, discriminations, intimidations ou comportements excluants : Checkpoint accueille les personnes victimes ou témoins de ces situations.
Il n'est pas nécessaire d'avoir subi une violence ou de savoir précisément ce qui s'est passé pour demander à être écouté et accompagné.

LE DISPOSITIF D'ÉCOUTE N'A PAS VOCATION À TOUT GÉRER SEUL.

Savoir passer le relais, c'est aussi protéger.

Écouter

CELLULE D'ÉCOUTE

Accueillir la parole et identifier les besoins.

→

Orienter

RÉFÉRENTS

Coordonner la prise en charge et mobiliser les bons interlocuteurs.

→

Intervenir

SÉCURITÉ / SECOURS

Assurer la protection, la sécurité ou les soins nécessaires.

⚠ Quand solliciter un relais ?

Danger immédiat
Une personne est menacée ou sa sécurité est compromise.

Violences ou situation grave
Une intervention ou une mesure de protection est nécessaire.

Urgence médicale
Une personne nécessite l'intervention des secours.

Mineur en situation préoccupante
Une situation fait craindre un risque pour sa sécurité ou sa protection.

Situation dépassant les compétences
L'équipe d'écoute ne peut répondre seule aux besoins exprimés.

Le principe à retenir
L'équipe d'écoute n'a pas à gérer seule une situation qui dépasse son rôle.
Le relais doit être adapté au besoin, en transmettant uniquement les informations nécessaires aux personnes compétentes.



Pour des événements où chacun peut trouver sa place.

Women in Games France × La Banque Postale

www.womeningamesfrance.org

contact@womeningamesfrance.org

WIG France est présente sur

© Women in Games France (WIG FR) 2026