

LICENCE D'UTILISATION

"INCLUSION QUEST"

Version 1.0

PRÉAMBULE

Inclusion Quest est un outil pédagogique ludique ("Serious Game") permettant aux participants de comprendre les enjeux du handicap (visible et invisible) en milieu professionnel et étudiant.

L'outil repose sur des éléments formalisés (plateau, cartes situations, mécanique de jeu) conçus selon le principe "Rien sur nous sans nous".

Les droits d'auteur sur l'œuvre, la marque "Inclusion Quest" et le contenu pédagogique sont la propriété exclusive de l'association Inclusion Quest.

La présente licence définit les conditions selon lesquelles Inclusion Quest peut être utilisé, animé et diffusé. Elle distingue l'utilisation gratuite (visée pédagogique et associative) de l'utilisation payante (commerciale ou professionnelle).

ARTICLE 0 – DÉFINITIONS

Pour la bonne compréhension de la présente licence, les termes suivants sont définis comme suit :

- Le Jeu / L'Œuvre** Désigne l'ensemble des éléments matériels et immatériels composant "Inclusion Quest", incluant notamment le plateau de jeu, les "Cartes Situation", les dés, la version dématérialisée, ainsi que les livrets supports.
- L'Association** Désigne l'entité juridique propriétaire des droits, ici l'association Inclusion Quest.
- L'Utilisateur** Toute personne physique ou morale (établissement, entreprise, association, animateur indépendant) qui organise ou anime une session du Jeu.
- Principe "Rien sur nous sans nous"** Philosophie fondatrice impliquant que les contenus ont été co-construits ou validés par les personnes concernées par le handicap. Ce principe justifie l'interdiction de modification du contenu par l'Utilisateur.

ARTICLE 1 – UTILISATION GRATUITE (ENSEIGNEMENT ET BÉNÉVO-LAT)

L'objectif de cette gratuité est de favoriser la sensibilisation massive des étudiants et du grand public.

1.1 1.1. Enseignement (Formation Initiale)

L'utilisation du jeu est libre et gratuite lorsqu'elle s'inscrit strictement dans le cadre d'un établissement d'enseignement primaire, secondaire ou supérieur, auprès des élèves et étudiants uniquement.

Condition : L'animateur doit être :

- Un enseignant, un membre du personnel pédagogique ou un étudiant, agissant dans le cadre de ses fonctions ou études, sans facturation supplémentaire spécifique pour l'atelier.
- Un membre de l'Association.

1.2 1.2. Secteur Associatif et Grand Public

L'utilisation est libre et gratuite pour les associations de personnes en situation de handicap, les ONG et les animateurs bénévoles, lorsque l'atelier est animé auprès de bénévoles, du grand public (séances gratuites) ou des bénéficiaires de l'association.

ARTICLE 2 – UTILISATION INTERNE (LICENCE D'USAGE PAYANTE)

Dès lors que le jeu est utilisé pour former ou sensibiliser les collaborateurs, salariés ou agents d'une organisation, une redevance d'utilisation ("Droits d'usage") s'applique.

2.1 2.1. Organisations Privées (Entreprises, organisations privées)

Dans le cadre d'une utilisation dans la sphère interne d'une organisation privée, la redevance d'utilisation est fixée à :

6,00 € par participant

Net de taxe (TVA non applicable, art. 293 B du CGI).

2.2 2.2. Secteur Public et Associatif (Pour les salariés)

Dans le cadre d'une utilisation interne pour une organisation du secteur public ou associatif (formation des salariés), la redevance est fixée à :

3,00 € par participant

Net de taxe (TVA non applicable, art. 293 B du CGI).

ARTICLE 3 – UTILISATION DANS UN CADRE COMMERCIAL

Toute utilisation du jeu générant un revenu direct (prestation facturée à un client par un consultant, formateur, etc.) est considérée comme une utilisation commerciale.

Redevance : Une redevance d'utilisation est fixée à :

10% du montant total facturé au client final

(Exemple : Pour une prestation d'atelier facturée 1000 €, la redevance due est de 100 €).

ARTICLE 4 – DÉCLARATION ET RÈGLEMENT

4.1 4.1. Modalités de déclaration et de paiement

Les modalités de règlement des redevances diffèrent selon l'historique de l'utilisateur avec l'Association :

- 1. Première utilisation (Obligation de Devis)** : Toute première session de jeu organisée par un Utilisateur doit obligatoirement faire l'objet d'un **devis préalable**, validé et signé avant la tenue de l'événement.
- 2. Utilisations suivantes (Déclaratif)** : Pour les sessions ultérieures, l'Utilisateur déclare ses ateliers via le formulaire dédié (à demander à l'Association). La déclaration et le règlement doivent être effectués **au plus tard un mois après la date de l'événement**.
- 3. Cas spécifique "Version Dématérialisée"** : Pour des raisons de gestion des accès, l'utilisation de la version numérique nécessite systématiquement un devis préalable, quel que soit l'historique du client.

4.2 4.2. Collecte de données d'impact

Afin de mesurer l'impact social, le déclarant s'engage à transmettre les données clés de l'atelier (nombre de participants, profil, et le cas échéant le Questionnaire de fin).

ARTICLE 5 – RESPECT DE L'INTÉGRITÉ DE L'ŒUVRE

Afin de garantir la justesse du contenu et de respecter le principe "Rien sur nous sans nous" :

- **Interdiction de modification** : Il est formellement interdit de modifier les textes, les illustrations, les mécaniques de jeu ou de supprimer des cartes sans l'accord écrit préalable de l'Association.
- **Intégrité** : Toute adaptation qui viserait à édulcorer les situations de handicap constitue une violation de la présente licence.

ARTICLE 6 – MATÉRIEL DE JEU ET RÉDUCTIONS

Kits Officiels : Pour les utilisations en entreprise et commerciales, l'utilisation de kits de jeu officiels (boîtes physiques) est recommandée.

Print & Play : L'impression autonome du jeu est autorisée exclusivement pour les bénéficiaires de la gratuité (enseignement et associatif non-lucratif).

Version dématérialisée (Remise) : Une réduction de **20%** est appliquée sur les tarifs de redevance (Art. 2 et 3) lorsque l'atelier est réalisé via la version dématérialisée officielle du Jeu.

ARTICLE 7 – SOUVERAINETÉ TARIFAIRE

L'Association conserve la pleine maîtrise de sa politique tarifaire. Elle se réserve le droit d'accorder, à sa seule discrétion, une gratuité totale ou partielle pour des partenaires ou contextes spécifiques.

INCLUSION QUEST

Association loi 1901 – 5 Allée Jean Baptiste Fourier, 44300 NANTES
Contact : contact@inclusion-quest.org