Cofinancé par
l'Union européenne

VIDEO GAMES FOR GOOD

Explorer la diversité et la représentation dans les personnages de jeux vidéo

https://www.videogames4good.eu

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158

YuzuPulse LogoPsyCom materahub VISAS IESPĒJAS Eppas

Durée:	120 – 180 minutes
Age:	16 – 20 ans
Taille du groupe:	Groupes de 4 ou en binômes
But:	Sensibiliser à la diversité et à l'inclusivité dans la représentation des personnages dans les jeux vidéo
Objectifs:	• Sensibiliser les participants à la diversité, à la représentation et à l'identité des personnes et des cultures dans les jeux vidéo • Examiner et réévaluer leurs points de vue sur les préjugés dans les jeux, c'est-à-dire le sexe, la culture, la race, etc. • Aider les participants à comprendre l'impact de la représentation sur la perception de soi et la construction de la communauté • Inspirer la créativité dans la représentation de différentes cultures, histoires et personnages à travers le jeu
Matériel nécessaire :	• Examples of games or scenarios for participants to analyse and critically evaluate • Character profiling templates for participants to fill in • Materials or art supplies to design the characters

Cet atelier vise à sensibiliser les participants à la manière dont les personnages de jeux vidéo peuvent favoriser l'accessibilité et l'inclusion. Les participants commencent par identifier et discuter des personnages qui favorisent efficacement l'inclusion, en explorant les traits de caractère et les scénarios qui les rendent percutants. En s'appuyant sur ces idées, les participants conçoivent leurs propres personnages et développent des éléments d'histoire qui favorisent la diversité et la représentation. En utilisant la méthode interactive du théâtre forum, ils donnent vie à ces personnages, acquérant une expérience pratique dans la création de designs authentiques, empathiques et significatifs qui répondent aux besoins des joueurs sous-représentés tout en évitant les stéréotypes et le symbolisme.

Structure de l'atelier

1. Jeu d'échauffement (5 minutes) :

- Commencez par un petit jeu interactif pour dynamiser les participants et encourager l'interaction.

2. Identification des personnages qui favorisent l'inclusion (15-20 minutes) :

Instructions :

- Par groupes de deux, les participants choisissent un personnage de n'importe quel jeu vidéo, film ou histoire qui, selon eux, favorise l'inclusion et la diversité.
- Encouragez-les à réfléchir à des éléments spécifiques de la conception ou du rôle du personnage, tels que :
  - Comment le personnage remet en question les stéréotypes.
  - Comment le personnage représente des groupes ou des capacités sous-représentés.
  - Comment les scénarios du personnage favorisent l'empathie et l'accessibilité.

Conseil : Vous pouvez leur fournir une liste de personnages pour les aider.

3. Discussion (10-15 minutes):

- Animez une discussion de groupe au cours de laquelle les participants, par groupes de deux, présentent les personnages qu'ils ont choisis et expliquent leur choix.
- Mettez en évidence les traits de caractère ou les intrigues récurrents qui rendent ces personnages efficaces pour soutenir l'inclusion, tels qu'une représentation authentique, une capacité d'adaptation ou des contributions significatives au récit.

.

4. Présentation sur le design inclusif (15-20 minutes) :

Objectif :

- Fournir aux participants des informations sur la manière dont les personnages des jeux vidéo peuvent favoriser l'inclusion et la diversité.

Contenu :

- Exemples de personnages conçus pour favoriser l'accessibilité et la diversité, tels que :
  - Des personnages handicapés (par exemple, ceux qui utilisent des dispositifs d'assistance ou des capacités d'adaptation).
  - Des personnages ayant des origines culturelles ou personnelles riches qui remettent en question les stéréotypes.
  - Par exemple : Kratos de God of War, Mario, Lara Croft, Bayonetta, Ellie de The Last of Us, Zelda, Kassandra d'Assassin's Creed Odyssey, ou même des avatars anonymes de jeux multijoueurs. NB: *Ces exemples ne sont pas des représentations parfaites de la diversité, mais ils offrent un premier aperçu de la variété des figures fictives qui existent dans le monde du gaming.*
- Discutez de la manière dont la conception des personnages, les choix narratifs et les caractéristiques du gameplay peuvent favoriser l'inclusion.
- Identifiez les pièges courants, tels que le tokenisme ou la simplification excessive

5. Concevoir des personnages qui favorisent l'inclusion (30-40 minutes) :

Instructions :

- Les participants travaillent en petits groupes pour concevoir un personnage.
- Fournissez un modèle de conception de personnage pour guider les participants à travers :
  - Les traits de caractère et l'histoire du personnage.
  - Comment le personnage favorise l'inclusion dans le monde du jeu (par exemple, les caractéristiques d'accessibilité, la représentation ou le dépassement des obstacles).
  - Les éléments de l'histoire ou les défis auxquels le personnage pourrait être confronté pour favoriser l'inclusion.

Conseils :

- Mettez l'accent sur la création de personnages qui représentent de manière authentique des expériences diverses.
- Veiller à ce que les scénarios mettent en évidence l'impact de ces personnages sur le développement de l'empathie, la construction de la communauté ou l'accessibilité.

6. Théâtre forum (50-60 minutes) :

Création de scènes (15 minutes) :

- Les groupes créent une courte scène dans laquelle leurs personnages interagissent dans un scénario de jeu.
- Les scènes doivent montrer comment leurs personnages favorisent l'inclusion, remettent en question les stéréotypes ou luttent contre les obstacles.

Théâtre forum (35 minutes) :

- Chaque groupe joue sa scène pendant que les autres participants observent.
- Les observateurs peuvent interrompre la scène pour poser des questions, proposer d'autres actions ou suggérer des améliorations.
- Les groupes affinent et rejouent leurs scènes en fonction des commentaires.

7. Débriefing et réflexion (10-15 minutes) :

Points de discussion :

- Unité des personnages et des intrigues :
  - Réfléchissez à la manière dont une conception réfléchie des personnages et des intrigues significatives peuvent contribuer ensemble à l'inclusion et à l'accessibilité.
- Principaux enseignements :
  - Discutez de la manière dont les participants peuvent appliquer ces principes à d'autres contextes créatifs ou professionnels.
- Applications futures :
  - Encouragez les participants à explorer davantage la conception inclusive dans leurs projets, en soulignant l'importance d'une représentation authentique et d'un engagement significatif.

Références

- Carins, P., Power, C., Barlet, M. & Haynes, G. (2019). Future design of accessibility in games: A design vocabulary. International journal of human – computer studies. 131. Pp 64 – 71. Erinmwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references

- Baltzar, P & Hassan, L. (2023). “It’s easier to play alone”: A survey study of gaming with disabilities. Journal of electronic gaming and esports, 1. DOI:10.1123/jege.2022-0029

- Anderson, S. L., & Johnson, M. R. (2021). Gamer identities of video game live streamers with disabilities. Information, Communication & Society, 25(13), 1900–1915. https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1907433