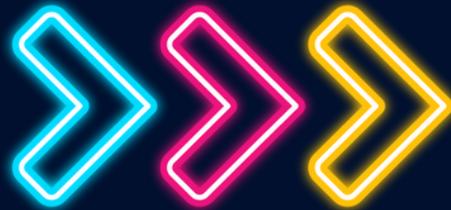
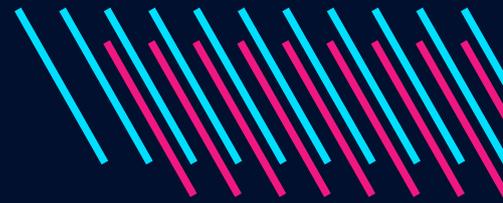




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Créer des récits inclusifs
dans les 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:	90- 100 minutes
Age:	20 - 25 ans
Taille du groupe:	3 à 6 participants par groupe
But:	Favoriser la créativité, le travail en équipe, la résolution de problèmes et la créativité par la création collaborative de jeu
Objectifs:	<ul style="list-style-type: none"> • Initier les participants aux principes fondamentaux de la conception et du développement de jeux. • Présenter les principes clés de la création de récits de jeux attrayants et inclusifs. • Améliorer les compétences en matière de résolution de problèmes et de pensée critique en analysant et en relevant les défis de la conception de jeux.
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Outils numériques et outils de conception de jeux • Modèles : conception de jeux, représentation des personnages et tests • Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles pour le brainstorming • Grandes feuilles de papier, notes autocollantes, marqueurs, stylos et modèles d'histoires. • Facultatif : outils numériques (par exemple, Canva, Figma, Google Docs).

Créer des récits inclusifs dans les jeux vidéo est un atelier conçu pour aider les participants à créer des histoires qui soutiennent la diversité et l'inclusion. En travaillant en petits groupes, les participants développent et affinent ensemble une histoire, en s'attachant à identifier et à combler les lacunes en matière de représentation. Grâce à des activités telles que la création d'histoires, les discussions de groupe et le développement de personnages, ils apprennent à éviter les écueils courants tels que le tokenisme et l'insensibilité culturelle. L'atelier favorise l'empathie et fournit aux participants des outils pratiques pour créer des récits significatifs et inclusifs qui reflètent des expériences diverses.



Structure de l'atelier



1. Préparation (avant l'atelier) :

- Rassemblez le matériel :
 - Grandes feuilles de papier, notes autocollantes, marqueurs, stylos et modèles d'histoires.
 - Facultatif : Outils numériques (par exemple, Canva, Figma, Google Docs).
- Préparez des exemples de récits de jeux vidéo qui illustrent une narration inclusive, en mettant en évidence :
 - Les défis : Comment les personnages font face à des obstacles significatifs liés à la diversité et à l'inclusion.
 - Les pièges courants : Les erreurs telles que le tokenisme ou l'insensibilité culturelle.

2. Jeu de brise-glace (10 minutes) :

- Commencez par une activité ludique et interactive pour aider les participants à se détendre et à se sentir prêts à collaborer.

3. Construire ensemble une histoire en petits groupes (25-30 minutes)

Instructions pour les animateurs :

- Répartissez les participants en petits groupes :
 - Formez des groupes de 3 à 5 participants.
- Donnez une consigne simple :
 - Donnez à chaque groupe la même consigne de départ, par exemple :
 - « Dans un pays lointain, un héros est né... »
 - Sinon, proposez un choix de consignes si vous souhaitez encourager la créativité, par exemple :
 - « Dans une ville animée, un jeune inventeur a fait une découverte... »
ou
 - « Dans un village oublié, un gardien de secrets anciens s'éveilla... »

- Création de l'histoire :
 - Chaque participant du groupe ajoute à tour de rôle une phrase à l'histoire.
 - Encouragez-les à s'appuyer sur les idées des autres tout en gardant l'histoire cohérente et connectée.
 - Un membre désigné du groupe écrit l'histoire au fur et à mesure de son développement.
- Analyse de groupe :
 - Une fois l'histoire terminée, demandez au groupe de la lire ensemble et de discuter :
 - L'histoire inclut-elle des personnages divers et bien équilibrés ?
 - Y a-t-il des stéréotypes ou des éléments qui semblent insensibles ou non inclusifs ?
 - Les conflits et les résolutions sont-ils significatifs et justes ?
- Perfectionnement de l'histoire :
 - Sur la base de leur analyse, demandez aux groupes de réviser leur histoire pour la rendre plus inclusive.
 - Encouragez-les à :
 - Ajouter plus de profondeur aux personnages et s'assurer que leurs traits de caractère semblent authentiques.
 - Aborder les stéréotypes ou ajuster les éléments qui pourraient être involontairement insensibles.
 - Faire en sorte que les défis et les résolutions reflètent davantage l'inclusion et la diversité.
 - Assurez-vous d'avoir créé des échanges authentiques entre les personnages.

4. Présentation : Principes clés de la narration inclusive (15 minutes) :

Contenu :

- Discutez des principes suivants à l'aide d'exemples :
 - Défis : Comment les obstacles rencontrés par les personnages reflètent la diversité et l'inclusion, comme le fait de surmonter les stéréotypes ou les barrières d'accessibilité.
 - Pièges courants : Exemples de :
 - Faire de la figuration : Lorsqu'un personnage est ajouté uniquement pour faire joli, sans profondeur ni but.
 - Insensibilité culturelle : Représenter de manière erronée ou simplifier à l'excès une culture ou une expérience.
- Soulignez comment une narration réfléchie peut avoir un impact positif sur les joueurs et la société.

5. Révision des récits en petits groupes (10 minutes) :

Instructions :

- Demandez aux équipes de revoir les histoires qu'elles ont créées précédemment et de les peaufiner en utilisant les principes présentés dans la présentation.
- Encouragez-les à :
 - Aborder tout stéréotype potentiel ou toute insensibilité culturelle.
 - Approfondir l'histoire et les défis de leurs personnages pour les rendre plus significatifs et plus accessibles.

6. Partage d'histoires et discussion (20 minutes) :

Instructions :

- Chaque équipe partage son histoire révisée avec le groupe.
- Créez un espace de commentaires constructifs, où les participants peuvent commenter :
 - Dans quelle mesure l'histoire soutient la diversité et l'inclusion.
 - Suggestions d'amélioration ou d'ajouts.

7. Débriefing et réflexion (10 minutes) :

Points de discussion :

- Qu'avez-vous appris sur la création d'histoires qui favorisent la diversité et l'inclusion ?
- Comment votre histoire s'est-elle améliorée au cours de l'atelier ?
- Quels défis avez-vous rencontrés pour trouver un équilibre entre créativité et inclusion ?
- Comment pouvez-vous appliquer ces principes dans vos propres projets ou travaux ?



La narration inclusive et les pièges courants

Bons exemples de narration inclusive

Ces jeux mettent en évidence la manière dont les personnages font face à des obstacles importants liés à la diversité et à l'inclusion, tout en évitant le symbolisme et l'insensibilité culturelle :

1. The Last of Us Part II

- Défi : Ellie navigue entre la perte personnelle, l'identité et les préjugés en tant que personnage queer dans un monde post-apocalyptique.
- Ce qui fonctionne : une représentation LGBTQ+ authentique avec une narration émotionnelle profonde.
- Pièges à éviter : l'identité d'Ellie fait partie intégrante de l'histoire, elle n'est ni symbolique ni une réflexion après coup.

2. Céleste

- Défi : Le parcours de Madeline pour gravir une montagne reflète ses luttes internes contre l'anxiété et le doute de soi.
- Ce qui fonctionne : La santé mentale est présentée de manière réfléchie, en mettant l'accent sur la croissance et l'acceptation de soi.
 - Pièges évités : Évite de trop simplifier des problèmes complexes comme l'anxiété en montrant les nuances de son parcours.

3. Hellblade : Le Sacrifice de Senua

- Défi : Senua fait face à la psychose alors qu'elle se lance dans un voyage déchirant pour sauver l'âme de son amant.
- Ce qui fonctionne : Les problèmes de santé mentale sont décrits avec sensibilité, avec la contribution d'experts en santé mentale.
- Pièges évités : Le personnage de Senua est complet, sa santé mentale faisant partie de son histoire mais n'étant pas son seul trait distinctif.

Mauvais exemples de narration (pièges courants)

Ces jeux mettent en évidence des erreurs telles que le tokenisme et l'insensibilité culturelle, qui peuvent nuire à l'inclusivité des récits :

1. Tokenisme

- Exemple : Certains jeux incluent des personnages divers mais ne parviennent pas à leur donner de la profondeur, les utilisant pour « cocher une case » plutôt que de les intégrer de manière significative.
- Piège : les personnages superficiels et unidimensionnels semblent forcés et sans rapport avec l'histoire.
 - Comment éviter : placez les traits et l'identité du personnage au cœur de l'histoire et décrivez-les de manière authentique.

2. Insensibilité culturelle

Exemple : Far Cry 3 stéréotype les insulaires indigènes comme des « sauvages » tout en positionnant le protagoniste blanc comme le « sauveur ».

- Piège : Renforce les stéréotypes néfastes et utilise des éléments culturels comme simples toiles de fond.
 - Comment éviter : Créez des personnages bien équilibrés et évitez de réduire les cultures à des clichés.

3. Simplification excessive

Exemple : Mass Effect : Andromeda présente des arcs de personnages LGBTQ+ superficiels qui manquent de profondeur par rapport à d'autres intrigues.

Piège : la représentation semble précipitée ou secondaire, ce qui diminue son impact.

- Comment éviter : Investissez du temps dans le développement de tous les arcs de personnages de manière égale pour garantir l'authenticité et la profondeur.

Comment utiliser ces exemples en préparation

- Mettez en évidence les défis : discutez de la manière dont les personnages font face à des obstacles significatifs qui reflètent les problèmes de diversité et d'inclusion du monde réel, tels que les préjugés, la santé mentale ou les barrières culturelles.
- Illustrez les pièges : utilisez les mauvais exemples pour montrer à quoi ressemble le tokenisme ou l'insensibilité culturelle et pourquoi c'est problématique.
- Inspirez des solutions : encouragez les participants à réfléchir à ces exemples lors de la création de leurs propres récits, en cherchant à éviter les pièges et à adopter une narration réfléchie et authentique.



Références



- Neto, L.V., Fontoura Junior, P.H., Bordini, R.A. et al. Design and implementation of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion. Smart Learn. Environ. 7, 4 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0103-4>
- Oliva-Zamora, M.Á., Larreina-Morales, M.E. (2024). Cognitive Accessibility in Educational Games: A Set of Recommendations. In: Marcus-Quinn, A., Krejtz, K., Duarte, C. (eds) Transforming Media Accessibility in Europe. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4_16
- Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L., & Khaled, R. (2016). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. Human Machine Interaction. DOI:[10.1145/2858036.2858231](https://doi.org/10.1145/2858036.2858231)
- Centre of Excellence in Game Culture Studies December 15, 2020 Blog, Education, Events, Research, Results and impact. Retrieved from <https://coe-gamecult.org/2020/12/15/impact-story-creating-opportunities-for-inclusive-game-creation/>