D-ESL

Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours de langue

Directives d'inclusion lors de la création d'un jeu vidéo

Représentation inclusive des personnages

Introduction

La représentation dans les médias est la façon dont les médias dépeignent certains types de personnes ou de communautés. Certains groupes sont sous-représentés dans la plupart des médias occidentaux. Il s'agit notamment des femmes, des personnes de couleur, des personnes LGBTQIA+, des personnes de formes et de types corporels différents, des personnes de religions non chrétiennes et des personnes en situation de handicap. La diversité dans les médias augmente régulièrement, mais les progrès sont longs et lents.

Pourquoi ces lignes directrices sont-elles nécessaires ?

Une représentation positive et réaliste peut aider à combattre les stéréotypes qui peuvent être préjudiciables aux individus. Certaines personnes n'ont pas l'occasion de rencontrer des personnes appartenant à certains groupes et passer du temps avec les personnages d'un jeu ou d'une émission est le seul moyen pour elles de côtoyer ces personnes. Le fait de n'être exposé qu'à des stéréotypes peut créer des représentations mentales erronées, tandis que la présence de personnages réalistes peut aider le public à découvrir ce que ressentent les autres et à développer de l'empathie.

La représentation est également importante pour offrir des modèles à chacun et permettre aux gens de comprendre que ce qu'ils vivent est partagé. En outre, elle peut également diminuer la morbidité. En effet, découvrir que l'on partage une pathologie avec un personnage peut être un moyen de mettre un nom sur ce que l'on ressent/expérimente et de le verbaliser ou d'avoir un contrôle médical pour le valider.

Il est important de réfléchir à ces points car les joueurs sont diversifiés alors que les créateurs de jeux ne le sont pas.

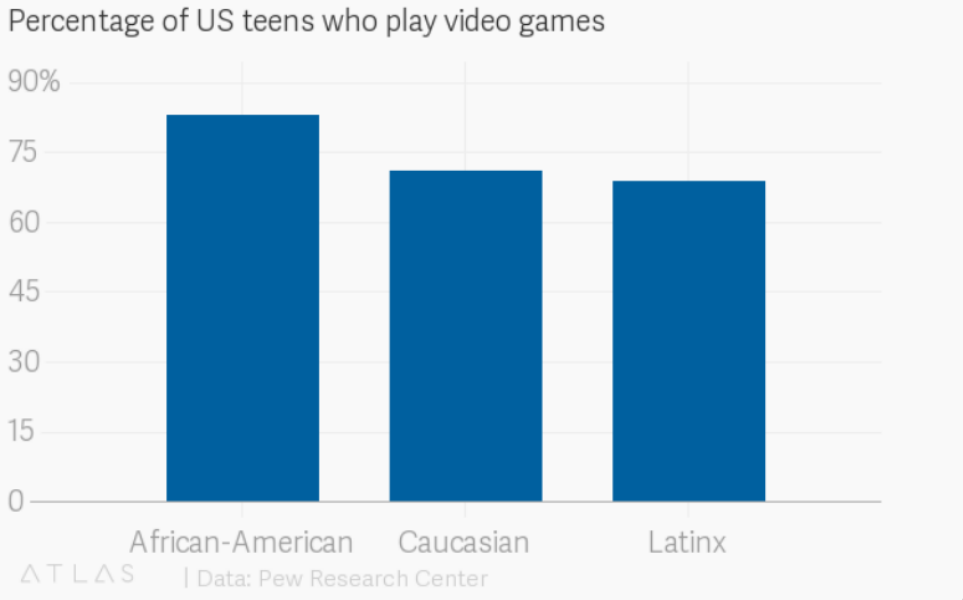

Figure 1. Pourcentage d'adolescents qui jouent à des jeux vidéo (source: qz.com).

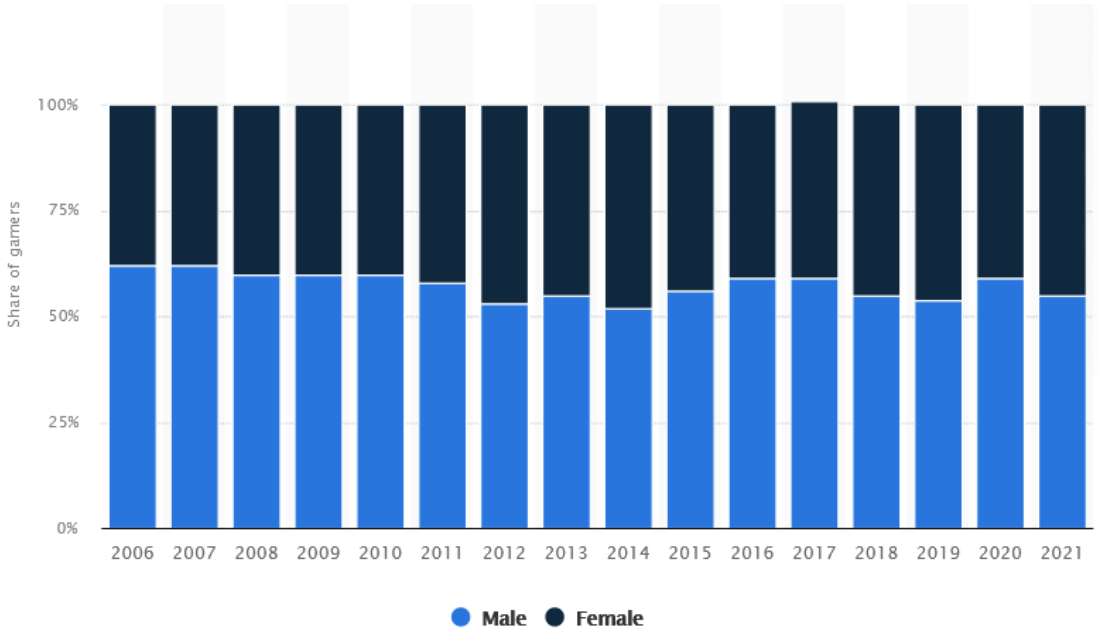

Figure 2. Pourcentage de joueurs et de joueuses (source: qz.com)

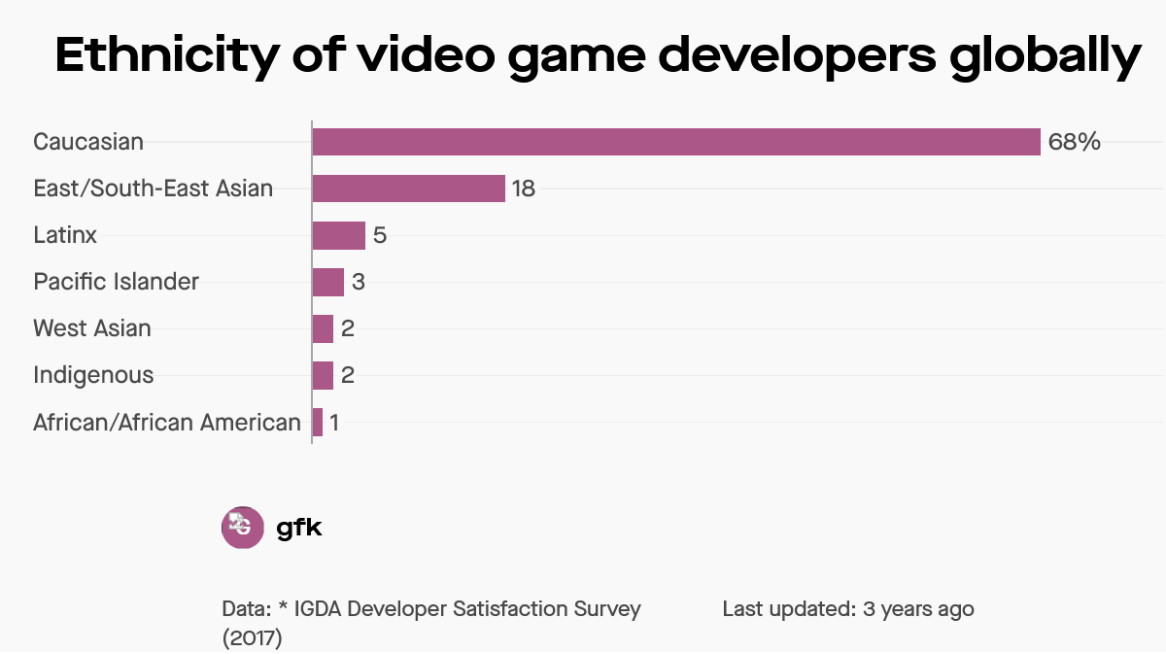

Figure 3. Ethnicité des développeurs de jeux vidéo dans le monde (source: qz.com).

Directives

Points de réflexion lors de la création d'un personnage

Figure 4. Le type de visage du "héros moyen" (source: gamerant.com)

Dans l'article "Race and Gender : A Look at Modern Video Games", Ross Orlando (2014) a analysé les personnages de jeux vidéo de 2007 à 2012 et a souligné que:

- sur 61 personnages, 45 étaient désignés comme des hommes et seulement cinq comme des femmes ;
- les Blancs représentent 67 % des personnages, alors que les Noirs et les Asiatiques ne représentent que 3 %, les Latino-Américains seulement 1 %, et les indigènes n'apparaissent pas du tout ;
- 45 % des 45 personnages masculins présentent des qualités masculines très stéréotypées, et 15 % de tous les personnages (hommes et femmes) sont également hypersexualisés.

Lorsque vous créez des personnages, assurez-vous de vérifier les caractéristiques suivantes pour voir si votre casting est diversifié et ne repose pas uniquement sur des caractéristiques que vous connaissez (les vôtres et les stéréotypes).

- ✅ Âge
- ✅ Capacité (handicapé/impotent)
- ✅ Type de corps
- ✅ Caractéristiques faciales
- ✅ Vêtements non occidentaux
- ✅ Types de cheveux ethniques
- ✅ Modèles familiaux non traditionnels
- ✅ Représentation du genre non binaire

Directives pour écrire sur les personnes handicapées

Langage

Les mots utilisés pour décrire les personnes avec un handicap sont importants.

Tenez compte des directives suivantes :

- Mettez l'accent sur les capacités et non sur les limites :
  - Une personne qui utilise un fauteuil roulant par opposition à une personne en fauteuil roulant.
- Faites référence à la personne d'abord, au handicap ensuite :
  - Une personne handicapée vs. un handicapé
- Utilisez un langage neutre
  - N'utilisez pas de langage qui dépeint la personne comme passive ou qui suggère l'absence de quelque chose (victime, invalide, défectueux, etc.) :
    - Une personne ayant subi un AVC par opposition à une victime d'AVC
- Insistez sur la nécessité de l'accessibilité plutôt que sur la présence d'un handicap
  - Stationnement accessible vs. stationnement pour handicapés

- N'utilisez pas d'euphémismes condescendants.
    - Différencié, handicapé, spécial…
- Décrire les personnes non handicapées :
    - N'impliquez pas de stéréotypes négatifs sur les personnes handicapées. Personnes sans handicap vs. personnes normales, capables, entières.
- Présentez les personnes handicapées qui ont réussi d'une manière équilibrée et non héroïque.
- Créez des histoires d'intérêt humain équilibrées plutôt que des histoires à faire pleurer.

Caractérisation et intrigue

Les choses à éviter dans votre histoire :

- Ne centrez pas l'arc d'un personnage sur le handicap, mais créez plutôt des arcs pour les personnages qui se trouvent avoir un handicap.
- Laissez les personnages handicapés jouer des rôles importants, voire le rôle principal, comme le professeur Xavier dans X-Men. Ne les limitez pas aux "acolytes maladroits".
- Le personnage n'a pas besoin d'être "guéri" ou de surmonter son handicap pour être heureux.
- N'utilisez pas le handicap du personnage pour susciter la pitié du joueur.
- Ne vous sentez pas obligé de "protéger" les personnes handicapées, cela peut être ressenti comme de la condescendance. Une fois encore, le professeur Xavier est un bon exemple.

Stéréotypes à éviter

Évitez d'utiliser les stéréotypes suivants lorsque vous dépeignez des personnages handicapés :

- les gens qui pleurnichent et veulent mourir
- les gens qui sont héroïques et trop courageux

- les personnes qui ont besoin d'un "ami valide" pour leur apprendre que la vie n'est pas finie
- les personnes qui se guérissent par la seule force de leur volonté
- les personnes remplies d'une rage et d'une haine meurtrières à cause de leur handicap
- les personnes qui deviennent des surhommes ou des super-héros et autres vues simplistes classiques des personnes handicapées.

Conclusion

Les médias auxquels nous sommes exposés ont un impact sur notre vision du monde (hyperréalité). La représentation est donc importante car elle permet de faire connaître au public des personnes qu'il ne rencontre pas dans la vie réelle. Il est important de traiter les personnages représentés avec respect, mais sans condescendance, et d'éviter de perpétuer les stéréotypes afin de briser les idées fausses sur certains groupes de personnes.

Ressources et références

- [Extra Credits]. (2012, March 19). ‘Sexual Diversity - How a Queer Character Made Persona 4 Great - Extra Credits‘ [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=RUqivXMlpcQ
- DCCINC. (2016, November 25). The challenges and successes of media representation of Disability. Disability Credit Canada Retrieved from https://disabilitycreditcanada.com/media-representations-disability/
- (n.d.). (n.d.). What Exactly is Media Representation Anyway?. Arab film and media institute Retrieved from https://arabfilminstitute.org/what-exactly-is-media-representation-anyway/
- Packwood, D. (2018, October 31).The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/
- McNally, V. (2014, June 4). New Study Explores Representation in Gaming and Surprise! There Are a Lot of White Dudes. TheMarySue Retrieved from https://www.themarysue.com/white-dudes-in-games/
- (n.d.). (n.d.). Guidelines for Writing About People With Disabilities. Ada national Network Retrieved from https://adata.org/factsheet/ADANN-writing

Images

- Packwood, D. (2018, October 31). Percentage of teens who play video games.The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/
- Packwood, D. (2018, October 31). Percentage of male and female players.The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/

- Packwood, D. (2018, October 31). Ethnicity of video game developers globally.The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/
- GR staff. (2014, June 04). The “average hero” face type. Why re Game Developers Obsessed With 'Average' Heroes?. gamerant.com. https://gamerant.com/average-video-game-heroes/

Cofinancé par l’Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : https://www.d-esl.eu