

「REPRÉSENTER
LA DIVERSITÉ」

inclusion mode



« Un guide
qui se concentre
sur les représentations
de personnages
dans la fiction,
et les enjeux du genre,
de l'orientation
sexuelle, de l'ethnie
et du handicap. »



Game impact

Game Impact est une association créée en 2016 qui a pour objectif de **promouvoir une évolution du jeu vidéo vers plus de sens et de responsabilité.**

L'association se veut être un espace d'expression, d'information et de création, dans un climat d'équité et de bienveillance, où chaque personne est respectée. L'association est composée d'une douzaine de membres actif·ve·s, et du même nombre de membres "sympathisant·e·s", provenant de milieux variés (jeu vidéo, culture, associatif, collectifs engagés, enseignement...), et l'association organise divers types d'évènements :

- **Tables rondes** sur les liens entre le jeu et un sujet de société : inclusivité, environnement, conditions de travail, modèles de narration...
- **Cartes blanches**, où un collectif propose une activité : projection-débat avec des vidéastes, conférence-jeu...
- **Ateliers de création**, pour explorer une problématique de manière expérimentale : écriture de scénario, character design, design fiction...
- **Soirées de rencontre** entre les personnes qui défendent un jeu vidéo progressiste.
- **Cours et conférences** : l'association propose aux écoles et studios un [catalogue d'interventions](#) sur les enjeux sociétaux du jeu.
- **Rédaction de carnets** introduisant à un enjeu social du jeu : après ce premier carnet sur l'inclusivité, [un second sur la pratique éco-responsable du jeu](#) est disponible.
- Game Impact est aussi présent à divers salons, et peut proposer aux structures extérieures des accompagnements ou formations en lien avec ses thématiques.

Dans un objectif d'entraide, nous créons aussi des liens entre les structures engagées du jeu et d'ailleurs. Nous nous adressons aux personnes qui jouent, qui développent des jeux ou les étudient, qui les utilisent pour porter une cause... et à celles qui pourraient faire tout cela, mais ne le savent pas encore !

Ce carnet est en amélioration continue et représente plusieurs mois de travail des membres de l'association Game Impact, et particulièrement de Zoé Pauvert (conception, réalisation, rédaction du carnet) avec la contribution de Thomas Planques. Sa licence CC-BY-NC-SA vous permet de le diffuser librement et gratuitement sans le modifier, en citant l'association Game Impact. Cette version a reçu une mise à jour graphique en février 2021 et une mise à jour de contenu en avril 2026. N'hésitez pas à nous transmettre vos retours. Si vous souhaitez organiser des évènements (gratuits, ou rémunérés pour nous soutenir) autour de ce carnet ou du jeu à impact social, contactez-nous !

Tous nos liens et réseaux : <https://linktr.ee/gameimpact>

Retrouvez la version PDF du carnet, ainsi que les ressources et la bibliographie :
<https://gameimpact.fr/diversite/introduction/>

SOMMAIRE



Présentation de l'association.....	2
Préambule: l'importance de la représentation.....	4
REPRÉSENTATIONS DE GENRE.....	5
Femmes-objets.....	6
Virilité exacerbée.....	7
Cohérence rôle / design.....	8
Personnages LGBTQIA+.....	9
REPRÉSENTATIONS DE PERSONNES RACISÉES.....	10
Identité vs histoire.....	11
Exotisation.....	12
Appropriation culturelle.....	13
Univers historiques & fantasy.....	14
HANDICAPS & ACCESSIBILITÉ.....	15
Variété & nuances.....	16
Narrations biaisées.....	17
Accessibilité motrice & sensorielle.....	18
Accessibilité cognitive & psychique.....	19
Index des personnages représentés.....	20

PRÉAMBULE

L'IMPORTANCE DE LA REPRÉSENTATION

Chaque d'entre nous a construit son identité et sa conception du monde en s'identifiant à des représentations. Ce sont ces expériences de jeunesse qui contribuent en majeure partie à façonner notre vision des possibles. On ne reproduit pas toujours ce qu'on voit à l'identique, mais **il ne faut pas sous-estimer le pouvoir de la répétition**. En voyant constamment les mêmes images, simplement présentées comme normales et allant de soi, nous les percevons comme évidentes, sans même questionner leur validité. **C'est un mécanisme d'infusion dans l'inconscient, lent mais très puissant!** De plus, il fonctionne en circuit fermé: les représentations de la réalité sont créées par des personnes qui en font partie, la reproduisent par des images qui deviennent la normalité, et donc un modèle pour de nouvelles personnes, qui contribuent alors à recréer cette réalité à l'identique, et à la représenter de nouveau.

Nous avons, en tant que créatrices et créateurs, un grand pouvoir, et donc une grande responsabilité. Souvent, on se lance dans la création de jeux vidéo avec l'envie de transmettre des émotions et des messages positifs aux joueur-se-s. Mais il y a un élément que nous ne voyons pas: **nous évoluons dans une société structurée par des rapports de pouvoir omniprésents**. Malheureusement, à l'heure actuelle, les représentations qui nous entourent, contribuent encore, pour la plupart, à accabler les mêmes groupes en les caricaturant, en les dévalorisant, ou tout simplement en leur refusant d'être représentés. Il est d'ailleurs bon de rappeler qu'il est toujours plus facile de ne pas voir les problèmes quand on fait partie des personnes privilégiées... Il faut faire très attention, car **même de nobles idéaux comme la créativité ou la liberté d'expression peuvent masquer un manque de critique envers l'expression dominante**. Qu'on le veuille ou non, une œuvre transmet toujours une vision du monde, et donc un message, qui a un impact sur son public.

Cela signifie-t-il qu'on n'a «plus le droit de rien dire»? Cette question ne propose qu'un choix binaire: laisser la tendance actuelle continuer sans questionnement, ou l'éradiquer complètement. Avec ce carnet, **nous voulons vous proposer une voie alternative**: repousser vos limites, créer des personnages plus variés et intéressants, sortir de la voie de la facilité qui recycle d'éternels clichés, faire de notre mieux pour créer un design riche et progressiste. On y va?



REPRÉSENTATIONS DE GENRE

L'industrie du jeu vidéo s'est construite autour d'une **communauté constituée en majeure partie d'hommes jeunes, blancs et hétérosexuels**. Des premiers créateurs aux joueurs en passant par les stratégies marketing, tout n'a longtemps été pensé que pour cette cible, excluant ainsi une vaste partie de la population. On pourrait penser que la situation s'est améliorée, mais elle reste tendue: en 2012, #1ReasonWhy a révélé le **sexisme et le harcèlement contre les femmes dans l'industrie du jeu**, de même que le #Gamergate en 2014. Si on ajoute à cela l'époque des «babes» en salons, vestige d'un marketing qui ne s'adressait alors qu'à un public masculin, le harcèlement sexuel et les insultes que reçoivent les joueuses en ligne, et les menaces de mort que peuvent recevoir les femmes ou les personnes LGBTQIA+ qui tentent d'évoquer ces problèmes... le jeu vidéo peut facilement être un milieu nocif selon les communautés auxquelles on appartient ou auxquelles on s'adresse.

Pourtant, il est essentiel de se rappeler que **ces oppressions liées au genre sont bel et bien présentes dans l'ensemble de notre société**, parfois sans même que nous le percevions consciemment. Plutôt que de diaboliser le medium en se demandant quel est le problème avec le jeu vidéo, il sera plus intéressant de se demander comment ces rapports sociaux sont représentés dans le jeu vidéo. Prendre conscience de ces mécanismes, s'efforcer de créer des personnages moins marqués par les stéréotypes de genre, c'est ouvrir les yeux sur le monde qui nous entoure, mais aussi créer des personnages et des récits plus diversifiés et plus complexes, et donc **attirer un public plus varié vers les jeux**. Autant de raisons de passer à l'action!

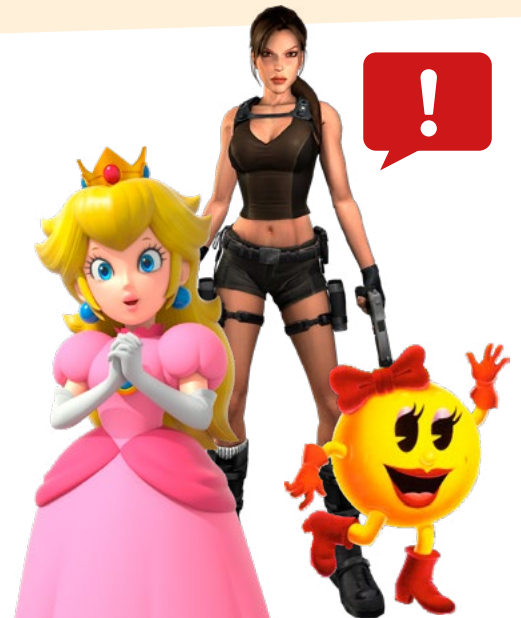
FEMMES-OBJETS

Le rôle des personnages féminins dans les jeux vidéo : faire joli dans le paysage ? Si cette déclaration est exagérée, les possibilités sont encore bien trop limitées – comme partout ailleurs dans notre société (comics, cinéma, publicité...). Trois destinées principales pour nos protagonistes femmes : être **hyper sexualisées** et dénudées pour satisfaire le regard du joueur masculin, être **kidnappées** pour valoriser le héros qui viendra les sauver, être agressée ou tuée pour motiver le personnage / joueur en tant qu'outil scénaristique, ou être la « **femme de** », une simple version rose et féminine du personnage principal. Leur apparence reflète la **pression esthétique** qui pèse sur les femmes : les visages et les corps sont bien moins variés que chez les personnages masculins, avec une majorité de femmes jeunes, sexualisées, minces mais avec des mensurations marquées... Une vision caricaturale et réductrice, qui **repousse le public féminin**, et qui enferme le jeu vidéo dans une case où il n'est **destiné qu'aux hommes hétérosexuels**. Contrairement aux idées reçues, le respect ne freine pas la créativité : à vous de créer une infinité de personnages féminins inspirants !

Utilisez le test de Bechdel : votre œuvre comporte-t-elle plus de deux femmes nommées ? Parlent-elles ensemble ? Leur discussion est-elle sans rapport avec un homme ? Si vous répondez non à l'une de ces questions, pensez à étoffer vos personnages féminins.

Pratiquez l'inversion des genres : appliquez les caractéristiques de votre personnage féminin à un personnage de genre masculin (ou l'inverse), et découvrez si cela amenuise sa crédibilité dans le cadre de l'histoire.

Projetez-vous : quelles émotions votre protagoniste déclenche-t-elle ? A-t-on envie de la regarder, la protéger, la sauver, la tenir par la main, la séduire (femme objet), ou l'admirer, s'en inspirer, l'imiter, de l'accompagner, la comprendre (femme sujet) ?



Cherchez plus loin : allez trouver l'inspiration dans des endroits où les représentations féminines sont moins lisses et uniformes. Votre entourage, votre environnement, les actualités, les réseaux sociaux... sont autant de lieux où l'on peut voir des femmes différentes et actives !

Pensez aux adjectifs : quand vous créez un personnage féminin, soyez attentifs aux mots employés. Est-elle plutôt qualifiée par des adjectifs tels que belle, jolie, désirable, attirante, timide, ou par des adjectifs tels que maligne, agile, musclée, douée, spirituelle... ?

VIRILITÉ EXACERBÉE

N'avez-vous jamais eu l'impression d'incarner le **même protagoniste** dans de nombreux jeux vidéo ? La majeure partie des AAA depuis le début des années 2000 nous présente des héros masculins âgés d'une trentaine d'années, blancs, pourvus de cheveux bruns, d'une mâchoire carrée et d'un air viril et agressif. Ajoutons à ça un armement massif qui renforce leur virilité et leur puissance, et on se retrouve avec une vision très américaine de **l'homme conquérant, fort, armé, et prêt à dominer**. Toutefois, à la différence des personnages féminins, les personnages masculins ne sont pas là pour faire fantasmer le public féminin, mais pour **servir de modèle au joueur**. Les hommes se retrouvent alors enfermés dans ce cliché qui les invite à être forts, silencieux, violents, à ne pas communiquer, à **ne jamais exprimer de faiblesse**... C'est ce qu'on appelle la masculinité toxique. Cette oppression reste quand même à nuancer : si les hommes sont aussi victimes d'injonctions, celles-ci les placent quand même en position de sujet, de dominateur, et pas en position d'objet ou de chose.

Faites des listes : quelles sont les forces de votre héros ? Lui avez-vous donné des faiblesses ? Sont-elles différentes de la liste habituelle (il est colérique, il n'exprime pas ses sentiments...)?

Sortez du modèle occidental : il existe des visions très diverses et différentes des modèles occidentaux. Par exemple, de nombreux jeux asiatiques présentent des personnages différents sur le plan physique (traits plus fins, look androgyne) et moral (sensibilité, finesse, force intérieure). Un exemple parmi d'autres de variation des représentations !

Osez l'émotion : faites une place à la vie intime de vos personnages masculins, en incluant des problèmes peu représentés : manque d'assurance, doutes sur son apparence, son rapport aux autres... Cela les rendra plus intéressants, attachants et réalistes.



Changez vos inspirations : choisissez plus d'œuvres comportant des héroïnes, ou des personnages masculins et féminins complexes. Cela vous aidera à remettre en cause l'idée (fausse) que l'homme hétéro blanc trentenaire viril signifie la « neutralité », et qu'il est plus facile de s'y identifier.

Pensez à votre public : imaginez votre joueur-se. Peut-on vraiment dire qu'il ou elle « s'identifie » à un personnage dont les préoccupations sont de gagner une guerre ou de dominer un territoire ? Comment produire des contenus plus proches de leurs émotions ?

COHÉRENCE RÔLE / DESIGN

Dans tout design, **la forme exprime le fond**. Quand on crée un design de personnage de jeu vidéo, son apparence (sa forme) exprime deux types de fonds: son rôle narratif et son rôle gameplay. Son rôle narratif est sa place dans le déroulement de l'histoire, son rôle gameplay est ce qu'il fait comme actions. **Chez les personnages masculins, la forme est souvent cohérente avec le fond**: des guerriers ressemblant à des guerriers, ce qui correspond à leur rôle narratif et gameplay. Mais chez les personnages féminins, on rajoute un autre rôle, celui d'attrait sexuel pour le public supposé masculin. Ce glissement se fait souvent **au détriment de la crédibilité**: mini-shorts non adaptés au climat, armures qui prennent la forme de bikinis, décolletés qui défient les lois de la gravité, talons hauts pour courir... Certains créateurs ont fait parler d'eux à cause des histoires tirées par les cheveux qu'ils avaient inventées pour justifier la nudité de leurs personnages féminins. Enfin, le fait d'associer puissance et sexualisation des personnages féminins est problématique, car il communique l'idée que les femmes ne peuvent avoir du pouvoir que via leur désirabilité.

Prenez du recul: demandez-vous si le design visuel de votre personnage est cohérent avec son rôle narratif et gameplay, ou si vous ajoutez (consciemment ou pas) un rôle supplémentaire d'attrait sexuel que vous n'ajouteriez pas pour un homme.

Distinguez nudité et sexualisation: il ne s'agit pas de créer que des personnages féminins couverts de la tête aux pieds. Les femmes athlètes, par exemple, peuvent porter des tenues qui laissent beaucoup de peau dénudée parce qu'elles sont plus pratiques pour leur sport; cela ne les sexualise pas pour autant. À l'inverse, un personnage habillé pourra être objectifié et sexualisé par son créateur.



Faites la part des choses: tout design de personnage de jeu vidéo fait nécessairement des concessions au réalisme: l'important est de s'assurer que ces «incohérences» sont bien au service du rôle narratif et gameplay, qu'elles servent à exprimer un élément du fond en se servant de la forme.

Bousculez les schémas: on se retrouve souvent coincés dans l'opposition hommes puissants / femmes sexualisées. Pourtant, de nombreux autres rôles peuvent être valorisés, comme l'agilité, l'intelligence, le charisme... Concevez vos personnages comme des êtres humains plutôt qu'en vous basant sur leur genre (ce qui est plus compliqué qu'il n'y paraît!).

PERSONNAGES LGBTQIA+

L'acronyme LGBTQIA+ désigne les personnes s'identifiant comme **lesbienne, gay, bisexuel·le, transgenre, queer, intersexe ou asexuel·le**, le + représentant d'autres identités. On utilise aussi le terme "queer". Ces minorités sont les grandes absentes des représentations des jeux vidéo. Les rares personnages présents servent fréquemment de **ressorts comiques de mauvais goût**: ces « blagues » oppressives perpétuent des stéréotypes blessants, et **normalisent le harcèlement** que peuvent vivre les personnes LGBTQIA+ dans le monde réel. Les développeurs, encore trop frileux, se contentent souvent de ne laisser que des indices de l'identité queer des protagonistes, laissant ces communautés lire entre les lignes et développer leurs propres arcs narratifs. Enfin, le cliché narratif nommé « Bury Your Gays » nous met face à des personnages LGBTQIA+ qui rencontrent presque toujours des **destins tragiques**, comme si ces personnages avaient moins de valeur ou ne méritaient pas de fin heureuse. Autant de raisons d'intégrer plus de personnages LGBTQIA+ plus profonds à vos créations !

Variez les récits: quand les personnages sont queers de manière explicite, ils sont souvent au cœur d'histoires centrées sur ce thème, ou servent de « caution diversité ». N'hésitez pas à bousculer les cases, et à ne pas faire apparaître ces personnages uniquement où on les attendrait. On peut s'inspirer des queer games : des jeux faits par et pour les communautés queer, qui proposent des alternatives de narrations et de gameplays aussi variées qu'enthousiasmantes !

Retrouvez votre jeunesse: repensez aux personnages auxquels vous avez pu vous identifier, à un âge où l'on construit son identité. Imaginez la solitude ressentie en ne se voyant jamais représenté·e. Créer des personnages queer variés ouvre le champ des possibilités !



Consultez les concerné·e·s: quand on sort de ce qu'on connaît par soi-même, un faux pas est vite arrivé. Multipliez les sources d'information, écoutez des témoignages, ou demandez l'avis de personnes LGBTQIA+ ou de *sensitivity readers* pour vous assurer de la pertinence de votre création.

Reconnaître et soutenir la diversité des vécus: il existe une idée reçue dans les discours conservateurs, où il serait compliqué de s'identifier à un personnage différent de soi, par exemple, à un·e homosexuel·le quand on est hétérosexuel·le. Pourtant, c'est une force du jeu vidéo que de nous faire vivre des expériences variées, éloignées de notre quotidien. Des personnages queers bien écrits, avec des émotions, des sentiments, des rêves, peuvent tout à fait inspirer, indigner, motiver... Comme n'importe quel autre personnage.



REPRÉSENTATIONS DE PERSONNES RACISÉES

Aux États-Unis, où les statistiques sur la couleur de peau sont autorisées, on a pu prouver que les personnes noires et latinas achètent plus de jeux vidéo et passent plus de temps à jouer que les personnes blanches. Pourtant, **les personnes non-blanches restent encore largement sous-représentées dans les jeux vidéo, que ce soit dans l'industrie ou dans les représentations**. Les personnages blancs sont encore vus (à tort) comme le « standard », comme incarnant la neutralité. Le jeu *En 2025, Assassin's Creed Shadows* a déclenché une énième vague de protestations racistes au sujet de Yasuke, un samurai noir, comme personnage principal. Certains ont crié à l'erreur historique, alors que cette personne a réellement existé, d'autres allant jusqu'à souhaiter que les équipes créatives perdent leur emploi. Pourtant, dans la vaste majorité des cas, les joueurs non-blancs sont bel et bien forcés de jouer une personne blanche, comme les femmes sont forcées de jouer un homme. Pourquoi une telle résistance, quand jouer un personnage bleu ou violet ne pose de problème à personne ?

De plus, **les représentations de personnages non-blancs tombent très vite dans la caricature**. La pop-culture a besoin de simplifier la réalité pour se faire comprendre rapidement. Mais quand elle joue sur ces mécaniques, elle crée des stéréotypes nocifs pour des populations réelles, et qui font souvent déjà face à des difficultés. Le fait de toujours représenter une catégorie de personnes de la même manière négative –la stigmatisation– perpétue les idées reçues, **ce qui n'est pas sans conséquences dans la vie réelle –la discrimination–** : on sait par exemple que les personnes non-blanches ont plus de mal à louer un logement ou à être embauchées... Mais nous pouvons agir à notre échelle, en étant attentif·ve·s aux schémas que nous contribuons à diffuser !

IDENTITÉ VS HISTOIRE

Les personnages non-blancs sont très peu présents dans les jeux vidéo. Lorsqu'ils le sont, ils occupent souvent des **rôles secondaires non jouables**, voire sont les ennemis anonymes à abattre. Enfin, ils sont souvent coincés dans les mêmes schémas narratifs. Les statistiques ne permettent pas toujours de débusquer le problème: jusqu'aux années 2000, les chiffres montraient l'existence de personnages noirs et latinos... mais ils se trouvaient presque uniquement dans les jeux de sport! Par la suite, cette situation a changé, mais grâce à la popularité des jeux situés dans un univers street / urbain: les personnages non-blancs y sont alors réduits à des rôles de voleurs, de dealers, de gangsters, de terroristes, ce qui contribue à **perpétuer les stéréotypes**. De très nombreuses personnes sont par suite limitées dans leurs perspectives par ces **représentations dominantes qui les enferment dans un rôle**: on les voit comme agressives, violentes, peu fiables, bref « inférieures ». Même lorsque des personnages non-blancs sont présents, ils servent souvent de caution diversité, ou leur histoire tourne uniquement autour de leur identité raciale.

Distinguez identité ethnique et histoire: donnez aux personnages non-blancs des histoires qui ne tournent pas uniquement autour de cet aspect de leur identité! S'il est bien sûr important de raconter l'expérience et le vécu des personnes non-blanches, il est tout aussi crucial d'intégrer des personnages non-blancs à tous les types de récits.

Dépassez les automatismes: à force d'entendre les mêmes clichés toute sa vie, et de les voir représentés partout, il est normal que notre cerveau se mette à fonctionner par associations. Prêtez-y de l'attention, et notamment aux stéréotypes « positifs » (par exemple le fait que les Chinois seraient tous forts en maths): ils semblent moins nocifs, mais contribuent tout autant à enfermer les minorités dans des rôles artificiels.



Prenez-vous comme modèle: si vous créez un personnage d'une couleur différente de la vôtre, il sera bien sûr différent de vous par certains aspects culturels ou certaines expériences du quotidien. Mais il demeure avant tout un être humain, avec ses pensées, ses rêves, ses émotions et ses sentiments, tout comme vous. La meilleure manière d'écrire un personnage non-blanc intéressant, c'est d'écrire un humain intéressant.

Faites preuve d'humilité: acceptez le fait que vous n'êtes pas forcément la personne la mieux renseignée sur le sujet, et ne négligez pas les étapes essentielles de recherches et de relecture par des personnes concernées.

EXOTISATION

L'exotisation est un mécanisme présent en Occident dès l'Antiquité, qui consiste à produire des visions romancées de cultures vues comme **lointaines et mystérieuses**. Ces récits correspondent à des stéréotypes occidentaux, et ont pour but de procurer un plaisir confortable, basé sur une différence qui crée la curiosité sans pour autant être effrayante. Le mot «exotique» ne correspond à **aucune réalité géographique**: on ne trouvera pas les Australiens exotiques, malgré leur éloignement, car ils font partie du monde occidental. De même, les «fruits exotiques» ne le sont pas pour les gens qui habitent là où ils poussent. Les personnages exotisés sont souvent prétextes à d'énormes **amalgames culturels**. L'exotisation est aussi associée à un **imaginaire très sexualisé** : les femmes noires qualifiées de panthères sauvages, les hommes latinos vus comme des séducteurs *caliente*, les femmes asiatiques traitées comme des *geishas* soumises... Ces stéréotypes, hérités d'un passif historique colonial et centré sur l'occident, **objectifient et essentialisent** (au sens de "les réduisent à une seule caractéristique") les personnes qui en sont victimes, et nourrissent des comportements oppressifs bien réels.

Faites les comptes : listez tous les personnages de fiction de la même culture ou couleur de peau que le vôtre, et qui ont une histoire semblable à la sienne, qu'elle soit directement liée à son identité ou pas. Si l'exercice est un peu trop facile, vous êtes probablement en train d'emprunter des raccourcis déjà bien connus.

Commencez par le début : un personnage est intéressant par sa personnalité, ses motivations, et son évolution dans l'histoire. Si vous commencez la création d'un personnage par son appartenance ethnique et tous les clichés qui vont avec, vous êtes à peu près certain-e-s de vous retrouver avec un personnage qui manquera de profondeur et donc d'intérêt !



Distinguez culture et costume : le fait qu'un personnage appartienne à une culture donnée ne veut pas dire qu'il doit cocher toutes les cases pour en être un représentant parfait. Le costume en est l'illustration la plus frappante. Par exemple, si le kimono évoque le Japon, des personnages japonais qui ne porteraient que ce vêtement en permanence seraient un non-sens total.

Donnez la parole : imaginez que votre personnage se décrit lui-même. S'il semble impossible qu'il utilise les mots que vous avez employés pour le caractériser, parce que cela semble gênant, déplacé, ou tout simplement absurde, il est probable que vous l'ayez objectifié.

APPROPRIATION CULTURELLE

Ce terme désigne le fait qu'une culture dominante adopte des éléments d'une culture dominée, pour son propre bénéfice, notamment financier. Le manque de connaissance de la culture à laquelle on emprunte amène une **utilisation irrespectueuse d'éléments ayant une importante valeur sociale ou sacrée**. Cela revient à utiliser des éléments culturels uniquement pour leur valeur esthétique vidée de son sens, sans attribuer leur origine. C'est aussi s'approprier les codes d'une culture sans avoir à subir l'oppression, les préjugés ou le racisme dont cette culture est victime, car ces emprunts se font au détriment de communautés politiquement, économiquement et socialement opprimées. Cette pratique dérive **d'un passif historique colonialiste et impérialiste**, qui a créé et perpétue une relation inégale entre les deux cultures : on ne peut pas parler d'échange culturel quand ce sont toujours les mêmes populations minorisées qui sont caricaturées, imitées ou exploitées. Choisir de ne pas écouter les concerné-e-s quand ils dénoncent ces pratiques comme insultantes, c'est **contribuer à opprimer ces cultures en dévaluant leur identité**.

Allez au-delà des apparences : si vous pensez à intégrer au design de vos personnages un élément dont vous n'êtes pas certains, faites vos recherches ! Renseignez-vous sur sa véritable signification, sur le contexte dans lequel il apparaissait... Bref, faites-en un vecteur de sens, que vous pourrez même valoriser, plus qu'un élément esthétique mal utilisé.

Assumez la complexité : on a vite la tentation de simplifier, car un jeu très riche culturellement peut paraître trop complexe ou ennuyeux. C'est pourtant un pari réussi, par exemple, par *Okami*, qui explore en profondeur la richesse de la mythologie japonaise tout en restant un excellent jeu d'aventure.



Exploitez le potentiel du médium : on dit que l'histoire est écrite par les vainqueurs, mais le jeu vidéo, comme les autres fictions, possède le pouvoir de redonner la parole aux groupes que l'on a réduits au silence. On peut tout à fait l'utiliser pour mettre en lumière les histoires et les luttes de certaines cultures, tant qu'on le fait de façon documentée et respectueuse !

Explorez votre héritage : l'appropriation culturelle naît souvent d'une volonté pleine de bonne foi de créer des univers riches et variés. Mais pour cela, pas besoin d'aller se servir ailleurs ! Commencez par explorer les mythes, costumes, danses ou histoires de votre pays ou de votre région, vous y découvrirez une richesse culturelle souvent oubliée.

UNIVERS HISTORIQUES & FANTASY

Les personnages non-blancs sont les grands perdants de ces deux types d'univers, qui ont bien plus en commun que leurs différences le laissent penser. La création d'univers historiques se base encore trop souvent sur un mélange **de vagues souvenirs de nos cours à l'école, de préjugés, et d'images héritées de films**, sans oublier le fait que nos livres d'Histoire ont bien souvent effacé les personnes non-blanches. Quelle que soit l'époque dont on parle, les liens et les échanges entre les populations étaient bien plus fréquents qu'on ne le pense. Ces stéréotypes «historiques» servent de base au développement d'univers fantasy, notamment médiévaux, qui ne sont au final que le **reflet des normes de représentation de notre société actuelle**. Un des procédés les plus employés est de remplacer toutes les populations non-blanches par des races humanoïdes, apparemment plus «réalistes»... **Mais pourquoi l'excuse du «réalisme» ne surgit-elle que lorsqu'il s'agit de l'inclusion des minorités, et pas de magie ou de dragons?** Car la seule chose qu'on attend du réalisme, c'est de montrer la norme attendue par les dominants.

Actualisez vos souvenirs: les recherches les plus récentes montrent le rôle important joué par les personnes non-blanches tout au long de l'Histoire occidentale. Ici encore, faire des recherches s'avère crucial pour éviter les stéréotypes. Vous découvrirez des pans entiers de l'Histoire trop longtemps passés sous silence!

Osez les mélanges: quand on construit un univers fantasy, le diviser en régions habitées par des ethnies différentes semble une manière simple et efficace de l'enrichir. Mais c'est aussi une pente glissante vers un mélange d'exotisation, d'appropriation culturelle et parfois de suppression des humains non-blancs. Restez prudent·e·s, et n'hésitez pas à rendre ces groupes plus fluides.



Redistribuez les cartes: l'attrait des univers fantasy semble en apparence venir de leur richesse et de leur diversité, notamment en termes de régions et de populations. Pourtant, on se retrouve souvent dans le rôle d'un héros masculin blanc, qui joue au «touriste» en rendant visite à ces différents peuples, voire en les sauvant. Et si vous essayiez de remettre ces populations «décoratives» au centre de votre histoire?

Étoffe les histoires: si inclure plus de personnages non-blancs est essentiel, attention à l'effet «caution diversité». Prenez soin de créer des histoires sur vos personnages, leurs origines... Cela ne pourra qu'enrichir votre univers.





HANDICAPS & ACCESSIBILITÉ

Quand quelqu'un entend « handicap », il visualise immédiatement une personne en fauteuil roulant ou totalement aveugle (probablement de naissance). Une personne en situation de handicap est une personne dont les limitations de certaines capacités créent des difficultés ou impossibilités dans la résolution de certaines situations de la vie en société, parce que cette dernière est conçue avec la personne valide en point de référence : c'est ce qu'on appelle le validisme. **Les profils de handicaps sont aussi divers qu'il y a de personnes concernées, et tous ne sont pas visibles.** C'est la minorité la plus fluide et diversifiée qui existe – n'importe qui peut développer un handicap tout au long de sa vie. La Classification Internationale du Handicap et l'Organisation Mondiale de la Santé distinguent cinq catégories :

- le handicap moteur
- le handicap sensoriel (visuel, auditif)
- le handicap psychique (pathologies perturbant la personnalité)
- le handicap mental (déficiences intellectuelles)
- les maladies invalidantes

Les handicaps restent peu représentés dans les médias, alors qu'on compte en France 12 millions de personnes handicapées. **On a longtemps stigmatisé les personnes handicapées**, présentées comme des fardeaux pour la société, qui sont placées dans des institutions spécialisées ou ne quittent pas leur domicile. Si les efforts des créatif·ve·s pour intégrer plus de personnages handicapés à leurs narrations doivent être salués, les stéréotypes restent encore nombreux. Enfin, la question de l'accessibilité des jeux que nous créons est un réel enjeu, qui de plus bénéficie à l'expérience de jeu de tou·te·s.

VARIÉTÉ & NUANCES

On représente **toujours les mêmes handicaps, les plus visibles et facilement identifiables** : personnes paraplégiques ou tétraplégiques en fauteuil roulant, surdité avec port d'appareils auditifs, cécité totale... **La réalité est pourtant bien plus nuancée**, et ces raccourcis créent beaucoup d'idées fausses. Les troubles physiques affectant les capacités motrices peuvent être constants, ou déclenchés par diverses situations (notamment la fatigue). Ils peuvent affecter l'amplitude des mouvements, la précision ou la force du geste. Les troubles de la vision peuvent être de naissance, se développer à la suite de maladies ou de traumatismes. Ils incluent la cécité complète, mais aussi les déformations partielles du champ visuel, l'hypersensibilité à la lumière, la difficulté à distinguer les formes et/ou les couleurs. Ces exemples donnent une idée de **la variété immense derrière les clichés**. Il en va de même pour les neuroatypies. Quand on parle d'autisme, on envisage deux extrêmes : les personnes dépendantes et aliénées par le corps médical, et les personnes vues comme des génies socialement étranges. Pourtant, **les catégories sont bien plus floues et diversifiées**.

Ajoutez de la profondeur : comme pour les questions de genre et de race, ne faites pas du handicap la seule caractéristique du personnage, au risque de créer des représentations creuses et stéréotypées. Votre personnage est avant tout humain : le handicap n'est qu'une des facettes de son identité.

Documentez-vous : la complexité des situations de handicap est telle qu'il est impossible d'en prendre conscience et d'éviter les clichés sans aller à la rencontre des concerné-e-s. Nous avons l'opportunité d'avoir accès à des milliers de récits de vies, et nous pouvons facilement contacter ces personnes : profitez-en !



Pensez au gameplay : on surreprésente les mêmes handicaps parce qu'ils semblent plus perceptibles par les joueur-se-s. Le gameplay est pourtant l'outil parfait pour exprimer cela : à vous de l'utiliser pour faire ressentir des handicaps invisibles et ce qu'ils impliquent en termes de vision, fatigue, difficultés à se déplacer, douleur...

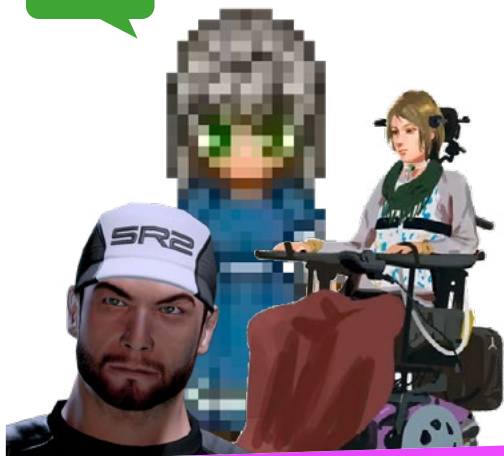
Allez dans le détail : chaque situation individuelle est une combinaison complexe d'un ou plusieurs handicaps et des troubles qui peuvent y être associés. La même situation de handicap peut être gérée par un panel tout aussi large de solutions, dont la pertinence reste liée aux personnes concernées, à leurs habitudes de vie, ou simplement à leur personnalité.

NARRATIONS BIAISÉES

Dans leurs représentations, les handicaps se retrouvent souvent associés à **des valeurs morales exagérément positives ou négatives**. Du côté négatif, on tombe très vite dans **la pitié ou le misérabilisme**: en prenant la validité comme standard, on insiste sur tout ce que la personne handicapée «rate», «manque», ne peut pas faire. Les neuroatypies ne sont pas épargnées, avec l'image du «fou» dangereux pour lui-même et les autres, du «monstre» froid et calculateur, et l'utilisation récurrente des hôpitaux psychiatriques comme décors d'horreur. Du côté positif, on tend à représenter **un héroïsme hors du commun** de la personne handicapée. C'est même le handicap qui rend exceptionnel: fauteuils roulants bardés de gadgets, aveugles extralucides, amputés avec des prothèses surpuissantes... comme s'il s'agissait de compenser. La même mécanique s'applique aux neuroatypies: autistes géniaux, déficients mentaux «au cœur d'or»... Dans un sens comme dans l'autre, il faut éviter ces narrations qui contribuent à véhiculer des **images inadéquates du handicap**, et à imposer à tou-te-s des **idéaux inatteignables et culpabilisateurs**.

Vérifiez vos sources: on pense connaître certains handicaps, parce qu'on les a vus représentés de nombreuses fois, mais rarement de manière adéquate. Si vous décidez de représenter des handicaps «connus» (paraplégie, cécité, autisme, schizophrénie...), demandez-vous d'où vous viennent vos connaissances.

Exploitez la force de la neutralité: on peut avoir l'impression que se contenter de créer des personnages handicapés ne suffit pas, qu'il faut essayer d'inspirer, mais cela conduit à tomber dans l'exagération positive. Voir des personnages atteints de handicaps qui existent sans véhiculer d'injonctions sera bien plus parlant en termes d'identification pour les concerné-e-s et normalisera leur présence.



Acceptez les limites: on se sent plus proche d'un personnage qui connaît ses capacités et les utilise à son avantage que d'un super-héros sans aucune contrainte, qui va toujours plus loin, plus vite... Un personnage n'a pas besoin de se transcender pour intéresser!

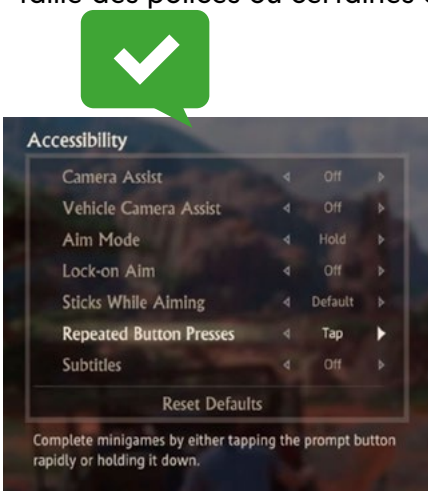
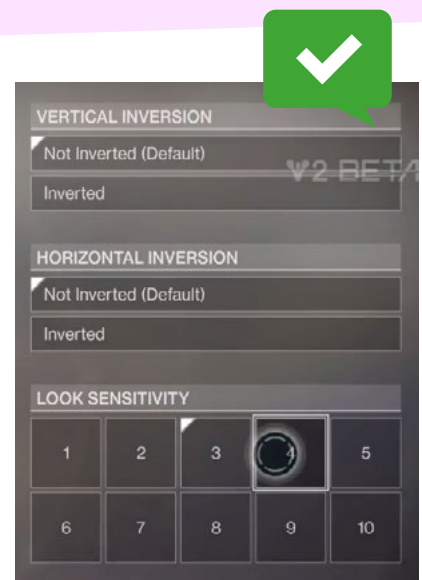
Montrez pour éduquer: être précis et réaliste quand on montre des personnages atteints de handicaps ne signifie pas faire une collection-type de symptômes, au risque de se retrouver face à des stéréotypes. Évoquer une multitude de profils et de choix de vie permet de montrer aux personnes non concernées des réalités dont elles n'ont pas conscience, sans pour autant faire la morale ou susciter la pitié.

ACCESSIBILITÉ MOTRICE & SENSORIELLE

On présente souvent les jeux vidéo comme une échappatoire qui permet de s'enfuir de la réalité quelques instants. Pourtant, ils n'offrent pas cette possibilité aux personnes handicapées, puisqu'ils les confrontent aux **mêmes problèmes d'accessibilité que dans la vie**. Les jeux visant les personnes jeunes sont très demandeurs en termes de vitesse, de coordination, d'acuité visuelle... Autant de paramètres souvent impossibles à modifier en cours de jeu, et qui peuvent bloquer les joueur·se·s. Cette industrie mondialisée et tournée vers la production de masse laisse **peu de place à l'ajustement**. Pourtant, le simple ajout d'un connecteur sur les manettes existantes permettrait d'y intégrer des contrôles supplémentaires (joysticks plus gros, boutons, système de contrôles visuel, buccal, vocal...), sans avoir à modifier sa manette en perdant ainsi la garantie constructeur. La situation évolue : cela fait des années que Microsoft, Sony et Nintendo développent des manettes adaptatives..

Laissez le choix : si vous décidez d'intégrer une phase de QTE à un gameplay basé en majorité sur l'observation et la résolution d'énigmes, vous pouvez bloquer certain·e·s joueur·se·s et ainsi leur interdire l'accès au reste de l'expérience. Proposer l'alternative de sauter cette séquence ravira ces personnes (et celles qui n'aiment pas les QTE), sans rien enlever à celles qui décideront de la jouer.

Anticipez : certaines options d'accessibilité pourraient être facilement ajoutées, à condition qu'elles soient prises en compte dès le début de la conception du jeu. On peut penser au *remapping* (la possibilité de changer la configuration des touches), à la possibilité d'ajuster la sensibilité des commandes, de changer la taille des polices ou certaines couleurs...



Pensez aux menus : votre jeu est utilisable en choisissant entre le clavier et la souris ? Génial ! Mais avez-vous pensé à l'interface du menu ? S'il n'est utilisable qu'avec l'un ou l'autre de ces moyens, l'accessibilité au jeu se retrouve réduite de moitié... avant même d'avoir commencé.

Intégrez le sujet à votre veille : se tenir au courant de cet aspect des nouveautés dans le jeu vidéo, et pas seulement des consoles et des prochaines sorties, c'est découvrir des problématiques que vous pourrez garder à l'esprit pendant vos phases de création. Quelques pistes : [la chaîne YouTube « Just One Hand »](#), ou les sites [game-lover.org](#) et [handigamer.fr](#).

ACCESSIBILITÉ COGNITIVE & PSYCHIQUE

Les troubles cognitifs et psychiques couvrent une **diversité extrêmement vaste**, comprenant d'une part la dyslexie et les autres difficultés de lecture, les troubles de la mémoire à court terme, la dyspraxie (troubles de la coordination des mouvements)... et d'autre part les psychoses, la schizophrénie, les troubles bipolaires, le stress post-traumatique, la dépression... entre autres exemples. S'il est important d'essayer de les prendre en compte autant que faire se peut lors de la conception, il est aussi crucial **d'approfondir notre réflexion de joueur·se·s**. Le personnage de Symmetra dans Overwatch avait été conçu avec un système de visée automatique, qui la rendait accessible aux personnes atteintes de handicaps, mais aussi aux personnes moins familières avec le gameplay des First Person Shooters. Elle a pourtant déclenché des vagues de haine, accompagnées de memes moqueurs et d'insultes contre les personnes qui la choisissaient, au point que Blizzard a fini par supprimer ces caractéristiques. Laisser la possibilité à chacun·e **d'adapter l'expérience à ses capacités** va dans le sens d'une expérience unifiée: parlons d'équité, plutôt que d'égalité!

Simplifiez au maximum: utilisez un langage clair et concis, évitez les gros blocs de texte, proposez le choix d'une police plus lisible (Verdana) et travaillez les interlignes, les tailles de lettre et l'espacement entre les caractères (les polices spéciales dyslexie n'ont pas fait leurs preuves). Incluez des icônes claires et bien visibles. Évitez les flashes et les images qui clignotent. Autant de gestes qui éviteront aux joueur·se·s d'être gêné·e·s dans leur immersion.

Facilitez l'accès: de nombreux menus complexes (création d'une équipe, d'une map...) avant le début d'un jeu peut être une barrière pour des personnes atteintes de dyspraxie ou de troubles de la mémoire à court terme. Inclure une option de « quick start » pré-configurée est une solution aisée à mettre en place.



They're too vicious, getting close could be dangerous.

They're too vicious, getting close could be dangerous.

Créez des options: le jeu Perception offre trois niveaux de danger/peur, et le choix d'entendre ou non le monologue intérieur de l'héroïne. Cela le rend accessible à un vaste panel de profils psychiques et neuroatypiques, et enrichit l'expérience de tou·te·s.

Préservez votre public: si vous décidez d'inclure des éléments potentiellement traumatiques dans un contexte où on ne les attendrait pas, pensez aux personnes atteintes d'anxiété, de syndromes post-traumatiques, de phobies, et incluez des avertissements (pourquoi pas désactivables). Laissez la possibilité de se préparer psychologiquement, de sauter la scène ou même de quitter le jeu.

INDEX DES PERSONNAGES REPRÉSENTÉS

Les personnages cités, leur design ainsi que les illustrations sont reproduits ici à titre pédagogique, et restent la propriété de leurs auteur·rice·s respectif·ve·s.

Couverture: Sombra – Overwatch, 2016 / Bentley – Sly Cooper 3, 2005 / Chris Lightfellow – Suikoden III, 2002

Sommaire: Nuna & the arctic fox – Never Alone, 2014

P. 5 – GENRE: voir p. 6 à 9

P. 6 – Femmes-objets

Princesse Peach – Franchise Mario, depuis 1985

Lara Croft – Tomb Raider: Underworld, 2008

Ms. Pac-Man – Ms. Pac-Man, 1981

Jade – Beyond Good and Evil, 2003

Max Caulfield – Life Is Strange, 2015

Chris Lightfellow – Suikoden III, 2002

P. 7 – Virilité exacerbée

Nathan Drake – Uncharted 2, 2009

Chris Redfield – Resident Evil 5, 2009

Kratos – God of War III, 2010

Lee Everett – The Walking Dead, 2012

Link – Super Smash Bros 4, 2014

Guybrush Threepwood – Tales of Monkey Island, 2009

P. 8 – Cohérence rôle / design

Quiet – Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015

Ivy Valentine – Soul Calibur IV, 2008

Jessica Sherawat – Resident Evil: Revelations, 2012

Mei – Overwatch, 2016

Lara Croft – Rise of the Tomb Raider, 2015

Faith Connors – Mirror's Edge, 2008

P. 9 – Personnages LGBTQIA+

Poison – Final Fight, 1989

Birdo – Franchise Mario, depuis 1988

Ash – Streets of Rage 3, 1994

Krem – Dragon Age: Inquisition, 2014

Kweena – Final Fantasy IX, 2000

Publicité – Les Sims 4, 2014

P. 10 – RACE: voir p. 11 à 14

P. 11 – Identité vs histoire

F.A.N.G – Street Fighter V, 2016

Nightwolf – Mortal Kombat 9, 2011

Grand Theft Auto Online, 2013

Nilin – Remember Me, 2013

Lincoln Clay – Mafia III, 2016

Alyx Vance – Half-Life 2, 2004

P. 12 – Exotisation

Anna Williams – Tekken 6, 2007

Maya Mahabala – Dragon Quest Heroes, 2015

Citra Talugmai – Far Cry 3, 2012

Lakshmi Bai – The Order: 1886, 2015

Sabal – Far Cry 4, 2014

Ana – Overwatch, 2016

P. 13 – Appropriation culturelle

Mario – Super Mario Odyssey, 2017

Kali – SMITE, 2014 Aloy – Horizon Zero Dawn, 2017

Ushiwaka – Okami, 2006

Nuna & the arctic fox – Never Alone, 2014

Kaniehti:io (Zio) – Assassin's Creed III, 2012

P. 14 – Univers historiques & fantasy

Prince of Persia: The Sands of Time, 2003

Geralt de Riv – The Witcher 3, 2015

Pandaren – Warcraft III The Frozen Throne, 2003

Aveline de Grandpré – Assassin's Creed III, 2012

Freddie – Soldats Inconnus, 2014

Sazh Katzroy – Final Fantasy XIII, 2009

P. 15 – HANDICAPS: voir p. 16 à 19

P. 16 – Variété & nuances

Theresa – Fable III, 2010

David Archer – Mass Effect 3, 2012

Ozwell E. Spencer – Resident Evil 5, 2009

Quarian Infiltrator – Mass Effect 3, 2012

Taimi – Guild Wars 2, 2012

Hanako, Shizune & Rin – Katawa Shoujo, 2012

P. 17 – Narrations biaisées

Amy – Amy, 2012

Nathan 'Rad' Spencer – Bionic Commando 2, 2011

Sirhan Dogen – Gyakuten Kenji 2 (Ace Attorney), 2011

Jeff 'Joker' Moreau – Franchise Mass Effect, depuis 2007

River Wyles – To the Moon, 2011

Chloe Price – Life Is Strange, 2015

P. 18 – Accessibilité motrice & sensorielle

Menu de réglages de la sensibilité – Destiny 2, 2017

Menu de réglages de l'accessibilité – Uncharted 4, 2016

P. 19 – Accessibilité cognitive et psychique

Symmetra – Overwatch, 2016

Menu de réglages du niveau de peur – Perception, 2017

Choix de polices – The Last Door, 2013

Ressources et bibliographie: <https://gameimpact.fr/diversite/introduction/>