

PLAN DE LEÇON

PREMIÈRE PERSONNE

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.



ANNÉES SCOLAIRE : 3^e à 5^e
secondaire (9^e à 12^e année)

DURÉE : 2 à 2 heures 30

A PROPOS DE L'AUTEUR : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation,
HabiloMédias

Cette activité a été développée grâce à la contribution financière du Programme juridique de partenariats et d'innovation du Ministère de la Justice Canada.

Aperçu

Au cours de cette activité, les élèves examinent la représentation de la diversité dans les jeux en identifiant des exemples dans ceux auxquels ils s'adonnent et en comparant leurs observations aux statistiques relatives à la diversité de la population canadienne. Ils étudient ensuite la façon dont les médias peuvent agir comme des *miroirs* (reflétant l'identité ou l'expérience d'une personne ou d'un groupe) ou des *fenêtres* (donnant un aperçu de l'expérience d'un autre groupe) et analysent des jeux pour comprendre comment leurs caractéristiques de conception influencent la manière dont ils représentent la diversité. Aussi, les élèves « remixent » le concept d'un jeu pour en faire un meilleur miroir ou une meilleure fenêtre.

Intentions

Concepts clés

- Les médias ont des implications sociales et politiques.
- Chaque média a une forme artistique unique.
- Notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons.

Objectifs d'apprentissage

Les élèves :

- recenseront des exemples de représentation de la diversité dans les jeux;
- choisiront un jeu pour l'analyser;
- analyseront le contenu et les possibilités d'un jeu vidéo;
- évalueront l'impact des possibilités et des valeurs par défaut sur la représentation de la diversité;
- définiront le contenu et les possibilités d'un jeu et leur impact sur la représentation de la diversité;
- expliqueront l'impact des possibilités et des valeurs par défaut sur la représentation de la diversité;
- remixent le concept d'un jeu de manière à modifier sa fonction de fenêtre ou de miroir.

Préparation et documents

Préparez-vous à distribuer les documents suivants :

- Fenêtres ou miroirs? La diversité dans les jeux vidéo;
- Remixer la diversité;
- *Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle* (document utilisé seulement pour l'activité supplémentaire)
- Facultatif : Préparez-vous à projeter les vidéos de la série Littérature numérique 101 [Notre expérience des médias est façonnée par les outils que nous utilisons](#) et [Les médias ont des implications sociales et politiques](#).

Déroulement

LES JEUX AUXQUELS NOUS JOUONS

Débutez en demandant aux élèves combien d'entre eux jouent à des jeux vidéo ou sur ordinateur (n'oubliez pas d'inclure les jeux « sociaux » et « occasionnels » tels que *Candy Crush*, *Pokémon Go* ou *Wordle*).

Ensuite, demandez aux élèves de nommer quelques-uns de leurs jeux vidéo préférés et dressez une liste au tableau ou sur une feuille de papier. Dites maintenant aux élèves que les jeux sont différents des autres médias parce que nous ne les consommons pas passivement : au contraire, les jeux sont des outils interactifs qui ont chacun leurs propres possibilités (ce que vous *pouvez* faire) et valeurs *par défaut* (ce qui est *attendu* de vous ou ce que vous ferez à moins de choisir activement de ne pas le faire).

Facultatif : Si vous estimez que vos élèves ont besoin de mieux comprendre cette idée, montrez-leur la vidéo [Notre expérience des médias est façonnée par les outils que nous utilisons avant de continuer](#).

Demandez aux élèves de nommer, parmi les jeux cités, ceux dans lesquels ils incarnent un personnage ou qui simulent un monde dans lequel se trouvent d'autres personnes. Effacez ou rayez les jeux qui n'ont *ni l'un ni l'autre* de ces aspects (il s'agira probablement de jeux plus abstraits comme *Candy Crush* ou *Tetris*).

Lorsque vous aurez recueilli quelques exemples, demandez-leur d'en nommer ou de décrire les personnages principaux. S'il y a plus d'un personnage principal possible, demandez-leur de nommer le personnage

« par défaut » (celui qu'ils jouent s'ils ne choisissent rien d'autre ou celui qui figure dans les publicités ou les illustrations du jeu). S'il n'y a pas de personnage « par défaut », énoncez tous les personnages possibles.

Lorsque vous aurez obtenu des personnages d'une dizaine de jeux, demandez aux élèves de décrire chacun d'eux, tout d'abord de manière générale (sexe, profession, etc.) et ensuite de manière plus spécifique en termes de représentation de la diversité :

- race/ethnicité ;
- orientation ou identité sexuelle;
- religion ;
- capacités.

Soulignez le fait que dans les cas où l'orientation sexuelle n'est pas spécifiée, on tient généralement pour acquis que le personnage est hétérosexuel. Certains des jeux que les élèves nommeront, tels *Minecraft*, *Fortnite* ou *The Sims*, incorporent des « avatars » (des personnages personnalisables) à titre de protagonistes ; dans ces cas, demandez combien peuvent être personnalisables en ces termes.

Demandez aux élèves s'ils peuvent penser à un personnage de la liste qui est racialisé, autochtone ou membre de la communauté 2SLGBTQ, qui a une incapacité ou qui s'identifie comme appartenant à une religion importante pour le personnage. Demandez-leur ensuite s'ils peuvent penser à d'autres personnages de jeux vidéo appartenant à l'une ou l'autre de ces catégories.

FENÊTRES ET MIROIRS

Distribuez le document *Fenêtres ou miroirs? La diversité dans les jeux vidéo*. Demandez aux élèves de le lire (seul, à deux ou avec le reste de la classe) et de répondre aux questions. (Vous pouvez en faire un devoir à la maison.)

Reprenez les questions du document *Fenêtres ou miroirs?* et faites un lien avec leur analyse des personnages de jeux vidéo.

1. Selon ce que vous avez lu dans l'article, quels sont certains des impacts de voir un reflet fidèle de soi dans les jeux agissant comme des miroirs? (*Voir votre reflet peut améliorer votre estime et vos résultats scolaires. Votre reflet peut également vous donner le*

sentiment d'appartenir à un groupe ou d'être apprécié, comme l'a été Nadine Dornieden en découvrant les options de personnalisation dans Guild Wars 2.)

2. Quels sont certains des impacts de la représentation authentique d'autres groupes dans les jeux agissant comme des fenêtres? *(Voir des représentations exactes d'autres groupes peut dissiper les stéréotypes que nous pourrions avoir à leur sujet. Les fenêtres peuvent également « décentrer » des choses comme la blancheur ou l'hétérosexualité en tant qu'identités « par défaut ».)*
3. Plus d'un quart des Canadiens sont racialisés ou autochtones (22 % et 5 % respectivement) et 22 % ont une incapacité. Ces statistiques se reflètent-elles dans les personnages que nous avons énumérés en classe? *(Il est presque certain qu'ils seront fortement sous-représentés.)*
4. Pour quelles raisons les créateurs de jeux pourraient ne pas représenter fidèlement la diversité dans les jeux? *(Puisque tous les éléments d'un jeu doivent être créés et mis en œuvre en partant de rien, la représentation de la diversité n'est possible que si les créateurs de jeux y pensent spécifiquement. Comme la plupart des groupes diversifiés sont sous-représentés dans l'industrie du jeu, la diversité est souvent négligée.)*
5. Pensez à l'un des jeux que nous avons énumérés en classe ou à un autre jeu que vous connaissez bien. Comment ses possibilités ou valeurs par défaut influencent-elles le fait que le jeu agisse comme un miroir, une fenêtre ou les deux? *(Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses à cette question. Utilisez-la plutôt pour amener la classe à discuter de la manière dont l'architecture de jeux spécifiques, c'est-à-dire leurs possibilités et valeurs par défaut, affecte à la fois l'importance et la qualité de la diversité de la représentation.)*

Expliquez aux élèves que les médias ont une influence sur notre idée de ce qui est important, normal ou souhaitable. Le créateur du jeu n'avait pas nécessairement l'intention de passer ce genre de messages dans son produit média – ces messages reflètent parfois ses idées préconçues ou les contraintes rencontrées dans le choix du contenu, par exemple quoi inclure au scénario, quoi exclure et comment présenter son sujet. Selon la recherche, les idées véhiculées dans les médias peuvent avoir une incidence sur le regard que nous posons sur l'autre ou sur soi, et ce, même inconsciemment – c'est ce qu'on appelle avoir un préjugé *implicite* ou *inconscient*. La représentation – ou la non-représentation / l'invisibilité – de

certaines groupes dans les médias peut influencer notre comportement à leur égard. Il faut être exposé à un grand nombre de produits média pour être si fortement imprégné par ces messages. Nous resterions sans doute insensibles au visionnement d'un seul jeu vidéo dont le protagoniste serait à la fois blanc, valide et hétérosexuel... mais il en va autrement lorsque le personnage principal correspond *toujours* à cette image, dans *tous* les jeux vidéo.

Facultatif : Si vous estimez que vos élèves ont besoin de mieux comprendre ce concept, montrez-leur la vidéo de la série *Littératie 101* [Les médias ont des implications sociales et politiques](#).

Si cette notion n'a pas encore été abordée, demandez à la classe de réfléchir à l'idée « qu'il ne s'agit que d'un jeu ». Pourquoi les jeux sont-ils considérés comme moins importants que les autres médias ? (Nous associons les jeux à l'enfance ; les jeux sont généralement jugés sur leur côté ludique et non sur leur intrigue ou leurs personnages.) (Consultez l'article [L'éducation aux médias peut-elle avoir l'effet contraire?](#) pour savoir comment gérer la perception voulant qu'« il ne s'agisse que d'un jeu ».)

Demandez s'il existe des raisons pour lesquelles nous devrions nous soucier plus des questions de diversité dans les jeux que dans les autres médias. (Plusieurs jeux sont immersifs, ils donnent donc « l'impression » d'être plus vrais que les autres médias ; les jeux demandent généralement plus de temps que les autres médias, ce qui nous expose à leur contenu sur une plus longue période. Parce que nous les considérons comme de « simples jeux », nous pouvons être moins susceptibles de les aborder de manière critique.)

ACTIVITÉ D'ÉVALUATION : REMIXER LA DIVERSITÉ

Distribuez la feuille de travail *Remixer la diversité* et parcourez-la avec la classe. Reportez-vous à la discussion de la question 5 pour donner des exemples de la manière dont les possibilités et les valeurs par défaut d'un jeu peuvent influencer la façon dont il agit comme une fenêtre ou un miroir pour différents groupes ou identités, puis demandez aux élèves d'utiliser la feuille de travail pour analyser et remixer un jeu existant.

Si vous avez le temps et si vous avez accès à des technologies appropriées, vous pouvez permettre aux élèves de se servir d'un logiciel de création de jeux vidéo pour remixer leur jeu vidéo. Voici une liste d'outils de création et de ressources à évaluer (la plupart en anglais seulement) :

- Scratch
<https://scratch.mit.edu/educators/>
Un outil très polyvalent permettant aux élèves de créer des jeux et des animations tout en apprenant à coder. Scratch est complètement gratuit. Pour savoir comment utiliser Scratch, consultez le site <https://kidscodejeunesse.org/fr/ressources-pour-educateurs?subject=scratch>. Scratch est conçu pour faciliter le remixage des jeux d'autres personnes et la création de vos propres jeux. Consultez le [guide du remixage de Scratch](#) pour en savoir plus.
- Sploder
<http://www.sploder.com/>
Un outil en ligne gratuit qui permet aux élèves de créer des jeux sur mesure et de toutes sortes de genres.
- Stencyl
<http://www.stencyl.com/>
Un outil de création de jeux vidéo basé sur Scratch. La version gratuite permet uniquement de publier sur le Web et place un tatouage numérique sur les jeux.

Invitez les élèves à présenter leur jeu devant la classe et à expliquer leur choix, si vous en avez le temps.

ACTIVITÉ SUPPLÉMENTAIRE

Distribuez ou projetez le document *Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle* et faites-en la lecture en classe. Demandez aux élèves : les concepteurs de jeux vidéo devraient-ils adopter des codes semblables? Pourquoi oui et pourquoi non?



Fenêtres ou miroirs? La diversité dans les jeux vidéo

.....

Ce que nous voyons, et ne voyons pas, dans les médias affecte notre perception de la réalité. Les œuvres médiatiques peuvent être des *miroirs* qui reflètent notre propre expérience, des *fenêtres* qui nous donnent accès à des expériences que nous n'aurions pas connues autrement, ou, dans certains cas, les deux. Rosemary Truglio, première vice-présidente de Sesame Workshop, a décrit la diversité de la distribution de *Sesame Street* comme offrant aux enfants un miroir qui leur permet de se voir eux-mêmes et aussi une fenêtre qui leur permet d'en apprendre davantage sur les autres.

Il est important de voir dans les médias à la fois des miroirs et des fenêtres. Si vous ne voyez jamais votre reflet dans les médias (miroirs) ou que les reflets que vous voyez sont très limités ou inexacts, votre estime de vous-même et vos résultats scolaires peuvent en souffrir et vous pourriez être portés à croire qu'il y a une limite à ce que vous pouvez faire dans la vie. Si vous ne voyez pas *d'autres* groupes (fenêtres) ou n'en voyez que des représentations inexactes, il peut être facile de croire aux *stéréotypes* les concernant.

Les stéréotypes proviennent de la présomption que tous les membres d'un groupe particulier partagent les mêmes particularités ou qualités : par exemple, tous les athlètes sont des idiots ou les hommes sont des cancren en matière de tâches ménagères telles que faire la cuisine ou la lessive. Les stéréotypes peuvent être positifs ou négatifs, mais la plupart tendent à nous donner un sentiment de supériorité face à la personne ou au groupe de personnes faisant l'objet du stéréotype. Les stéréotypes font abstraction du caractère unique des gens en dépeignant tous les membres d'un groupe de la même manière. Presque tous les groupes de personnes peuvent faire l'objet de stéréotypes, mais certains des stéréotypes les plus communs se basent sur l'ethnicité, la religion, l'orientation sexuelle et les capacités.

Par contre, le fait de nous voir ou de voir d'autres groupes représentés fidèlement dans les médias peut atténuer les stéréotypes que nous entretenons, ce qui peut avoir des effets positifs sur notre estime et même nous rendre moins susceptibles d'entretenir des préjugés.

Les jeux vidéo ne font pas exception à la règle, mais comme ils sont *interactifs*, nous devons envisager la diversité d'une manière un peu différente. Pour déterminer si un jeu vidéo agit comme un miroir ou une fenêtre (ou les deux), et pour quels groupes, deux choses doivent être examinées. Les *possibilités* d'un jeu désigne ce que vous êtes autorisé à faire dans le jeu. Certaines possibilités sont toujours offertes, tandis que d'autres sont conditionnelles. Par exemple, dans la plupart des jeux de plateforme comme la série *Super Mario*, vous pouvez toujours courir et sauter, mais vous ne pouvez pas toujours lancer des boules de feu (après avoir obtenu la fleur de feu). Dans bon nombre de jeux, vous pouvez parler à certains personnages, mais pas à d'autres : dans *World of Warcraft*, par exemple, vous pouvez généralement parler aux personnages qui sont du même côté que vous, alors que ceux de l'autre camp semblent parler du charabia.

Les valeurs par défaut étant les « règles » de l'univers du jeu, elles envoient un message fort. Par exemple,

FENÊTRES OU MIROIRS? LA DIVERSITÉ DANS LES JEUX VIDÉO

de nombreux jeux vous permettent de fréquenter d'autres personnages ou de les épouser (dans certains jeux, comme les simulations de rencontres, c'est là tout l'intérêt du jeu). La possibilité de le faire ou non avec des personnages du même sexe peut avoir un impact sur la représentation des personnes 2SLGBTQI+ dans le jeu, et peut avoir un impact encore plus grand en offrant une fenêtre aux hétérosexuels pour comprendre l'expérience des autres. Pour d'autres groupes, comme les personnes transgenres, la possibilité de jouer un personnage qui correspond au genre auquel ils s'identifient, plutôt qu'à celui qui leur a été assigné à la naissance, peut être un « miroir » extrêmement positif et même une étape dans leur processus de transition.

Un autre élément peut être tout aussi important : les valeurs par défaut d'un jeu, c'est-à-dire ce qui est *attendu* de vous ou ce qui se produit si vous ne choisissez pas activement de faire autrement. Par exemple, certains jeux comme *Fortnite* et *Minecraft* vous permettent de changer l'apparence de votre personnage, mais si un jeu sur quatre vous permet de choisir sa race, 60 % d'entre eux proposent par défaut un personnage blanc, à moins que vous ne le changiez activement.

Pour la majeure partie de l'histoire des jeux vidéo, les personnages par défaut ont été des hommes blancs sans incapacité considérés comme hétérosexuels ou cisgenres. Comme le dit Rico Norwood, créateur de jeux vidéo, « historiquement, la blancheur était considérée comme la valeur par défaut, un privilège qui n'est pas accordé aux personnes de couleur ». Dans bon nombre de jeux, les personnages noirs n'étaient disponibles qu'en tant que « deuxième joueur », c'est-à-dire qu'il n'était possible de jouer un personnage noir que si quelqu'un d'autre jouait déjà un personnage blanc.

Mais faire du personnage par défaut un membre d'un groupe sous-représenté peut faire d'un jeu une *fenêtre* puissante. Le jeu *Spider-Man: Miles Morales* de 2020

est l'un des rares jeux à gros budget qui vous *oblige* à jouer un personnage non blanc, ce qui va à l'encontre de l'idée de la blancheur par défaut.



Écran de création de personnage de *Guild Wars 2*

Donner aux joueurs la possibilité de se représenter fidèlement dans un jeu est un élément important pour présenter des *miroirs* authentiques dans les jeux vidéo. Nadine Dornieden, une femme noire, a eu cette réaction lorsqu'elle a vu les options de personnalisation dans *Guild Wars 2* :

« Non seulement il y a des "dreadlocks" et des tresses qui ne ressemblent pas à des spaghettis Play-Doh, mais il y a aussi de vraies coiffures qui présentent des dreadlocks et des tresses de façon réaliste et élégante. Un simple coup d'œil aux coiffures présentées révèle que des personnes noires ont été consultées ou respectueusement observées lors du processus de création de la personnalisation. J'en ai eu les larmes aux yeux lorsque j'ai réalisé à quel point les options de personnalisation de *Guild Wars 2* étaient bien faites. »

Contrairement au cinéma ou à la télévision, tout le contenu qui se trouve dans un jeu vidéo doit être conçu et mis en œuvre à partir de zéro, ce qui signifie que leur faire jouer un rôle de miroir ou de fenêtre peut représenter un défi technique. Ion Hazzikostas, directeur de l'extension *Shadowlands* de *World of Warcraft*, a expliqué pourquoi le jeu n'offrait auparavant pas une gamme diversifiée de traits de visage et de coiffures : « Il s'agit en partie de contraintes techniques, liées à la façon dont les choses

étaient conçues, et du nombre de textures différentes qui pouvaient être appliquées à un seul modèle à partir du moteur d'il y a 15 ans. Mais ce sont des lignes de code qui peuvent être modifiées. Et oui, la vraie question est de savoir pourquoi nous ne l'avons pas fait plus tôt. »

Ainsi, les questions que les créateurs de jeux ne se posent pas ont un impact tout aussi important que les décisions délibérées qu'ils prennent. Comme dans les jeux, la diversité dans l'animation n'est possible que si les créateurs de médias pensent à la mettre en œuvre. L'embauche d'un plus grand nombre de personnes issues de communautés sous-représentées en fait partie. (Alors que près de 9 adolescents noirs sur 10 jouent à des jeux vidéo, seul **1 développeur de jeux**

sur 50 est noir.) Mais les studios peuvent aussi intégrer la diversité dans leur processus de développement. Le studio d'animation Pixar a mis au point un outil qui analyse chaque image pour s'assurer que les différents types de diversité sont représentés à l'arrière-plan et chez les personnages principaux. Cet outil a été utilisé pour la première fois dans *Turning Red* (2022), qui a reçu les éloges de la communauté de personnes ayant une incapacité pour des détails comme des rampes d'accès pour fauteuils roulants et des personnages en arrière-plan qui utilisaient des pompes à insuline. Pour que les jeux vidéo réalisent leur potentiel de miroir et de fenêtre, les créateurs de jeux devront faire de la diversité une priorité de la même manière.

Questions

1. D'après ce que vous avez lu dans l'article, quels sont les impacts de voir une représentation fidèle de vous-même dans les jeux agissant comme des « miroirs »?
2. Quels sont les impacts de la représentation fidèle d'autres groupes dans les jeux agissant comme des « fenêtres »?
3. Plus d'un quart des Canadiens sont racialisés ou autochtones (22 % et 5 % respectivement) et 22 % ont une incapacité. Ces statistiques se reflètent-elles dans les personnages que nous avons énumérés en classe? Quelles conclusions pouvez-vous en tirer?
4. Y a-t-il des personnages dans ces catégories qui peuvent influencer les épreuves du jeu dans lequel ils évoluent, ou sont-ils simplement des personnages de second plan? Certains d'entre eux représentent-ils des rôles stéréotypés (par exemple, les Noirs en tant que criminels ou athlètes ou les Asiatiques en tant qu'experts des arts martiaux)?
5. Pensez à l'un des jeux que nous avons énumérés en classe, ou à un autre jeu que vous connaissez bien. Comment ses possibilités ou ses valeurs par défaut influencent-elles la façon dont le jeu agit comme un miroir, une fenêtre ou les deux?



Remixer la diversité

.....

Pour cet exercice, tu choisiras un jeu vidéo et détermineras comment ses *possibilités* et ses *valeurs par défaut* permettent de déterminer s'il agit comme un miroir pour un ou plusieurs groupes sous-représentés ou comme une fenêtre à travers laquelle les membres des groupes « traditionnels » peuvent voir et comprendre les expériences d'autres personnes. N'oublie pas d'inclure à la fois les actions et des éléments comme la personnalisation des personnages si le jeu en dispose.

Tu « remixeras » ensuite le jeu dans lequel certaines de ces possibilités et valeurs par défaut seront modifiées pour en faire un meilleur miroir ou une meilleure fenêtre.

PARTIE 1 : ANALYSE D'UN JEU

Choisis un jeu dont nous n'avons pas discuté en classe. Assure-toi qu'il s'agit d'un jeu qui simule un monde d'une manière ou d'une autre, et non d'un jeu abstrait comme *Candy Crush*, *Tetris* ou *Wordle*.

Tu peux prendre des notes sur ces pages, mais tu devras rédiger tes réponses complètes sur des feuilles séparées.

Titre du jeu :

Contenu et personnages

- Peux-tu choisir ou personnaliser tes personnages, ou existe-t-il un ou des personnages *par défaut*?
- Si tu peux choisir ou personnaliser ton personnage, quelles options sont disponibles en matière de diversité? Existe-t-il une option *par défaut* et, dans l'affirmative, quelle est-elle?
- S'il existe un ou plusieurs personnages par défaut, que sais-tu de leur identité? Si le personnage n'est pas représenté dans le jeu, certains éléments révèlent-ils qu'il n'est pas blanc, masculin, hétérosexuel, valide, etc.?
- Quels sont les *personnages non joueurs* présents dans le jeu? Combien d'entre eux représentent des communautés diverses et (pour autant que tu le saches) dans quelle mesure sont-ils représentés fidèlement?

REMIXER LA DIVERSITÉ

- Y a-t-il des personnages, ou des types de personnages, qui sont codés pour ressembler à des groupes de la vie réelle? (Il est question de codage lorsqu'une culture ou une espèce fictive te fait penser à une culture ou à une espèce réelle. Par exemple, les Pandarens dans *World of Warcraft* sont codés comme des Asiatiques de l'Est parce qu'ils ressemblent à des pandas, portent des chapeaux de paille coniques et sont des experts des arts martiaux.) Dans l'affirmative, des *stéréotypes* de ces groupes sont-ils présentés?
- Y a-t-il des choses que tu peux faire dans la vie réelle et que tu ne peux *jamais* faire dans le jeu?
- Que *dois-tu* faire pour survivre ou réussir dans le jeu? S'il y a plusieurs façons de survivre ou de réussir, l'une d'entre elles est-elle plus facile ou plus évidente que l'autre?

Action du jeu

- Quelles sont les choses que tu peux *toujours* ou *presque toujours* faire dans le jeu?
- Quelle action *peux-tu* poser sans affecter ta survie ou ta réussite?
- Quelles sont les choses que tu peux *parfois* faire? Quand peux-tu les faire?
- S'il y a des personnages non joueurs, comment peux-tu interagir avec eux? Les interactions sont-elles différentes selon les personnages ou les situations? Dans quelle mesure?

PARTIE 2 : ANALYSE DE LA DIVERSITÉ

Choisis **au moins trois** des valeurs par défaut et des possibilités que tu as analysées dans la première partie et explique leur impact sur la façon dont le jeu agit comme un miroir ou une fenêtre pour un ou plusieurs groupes sous-représentés.

PARTIE 3 : REMIXAGE

Explique **au moins trois changements** que tu apporterais au jeu pour en faire un meilleur miroir ou une meilleure fenêtre. (Ces éléments peuvent être les mêmes que ceux que tu as analysés dans la deuxième partie, mais ce n'est pas obligatoire.) Indique clairement quels groupes seraient mieux représentés et de quelle façon.



Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle

.....

Au Canada, il existe un système en place conçu pour assurer une représentation équitable de la diversité dans les médias. Le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC), l'organisme de réglementation régissant le contenu radiophonique et télévisuel au Canada, établit clairement que la programmation télévisuelle canadienne se doit de refléter la diversité culturelle du pays ; de plus, lorsque les radiodiffuseurs effectuent une demande pour obtenir ou renouveler leur licence, ils se doivent de démontrer leur engagement envers la diversité culturelle par des initiatives spécifiques.

En réponse au CRTC, l'Association canadienne des radiodiffuseurs (ACR) a créé un code d'application volontaire ayant pour but d'éviter les représentations négatives quant à la race, la couleur, la religion, l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, l'état matrimonial ou le handicap physique ou mental. Les membres de l'ACR se doivent :

- d'assurer une présentation équilibrée des différents points de vue ;
- de s'abstenir de diffuser des contenus, nouvelles ou images pouvant inciter à la haine ou au mépris en ce qui concerne la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur ou la religion ;
- d'user de prudence dans l'emploi de langage offensant ou de représentations stéréotypées.

Ces lignes directrices exigent également l'engagement des radiodiffuseurs à refléter la diversité culturelle dans leurs pratiques d'embauche et de formation.

La question de la diversité est également abordée par le Code de déontologie de l'ACR. Ce code interdit aux radiodiffuseurs de présenter des contenus abusifs ou indûment discriminatoires quant à la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur, la religion, l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, l'état matrimonial ou le handicap physique ou mental.

L'application des ces lignes directrices est chapeautée par le Conseil canadien des normes de la radiotélévision (CCNR), un organisme qui entend les plaintes du public reliées au contenu des programmations et tente de les résoudre à l'échelle locale, directement entre les radiodiffuseurs et leurs publics, ce qui survient dans la plupart des cas.