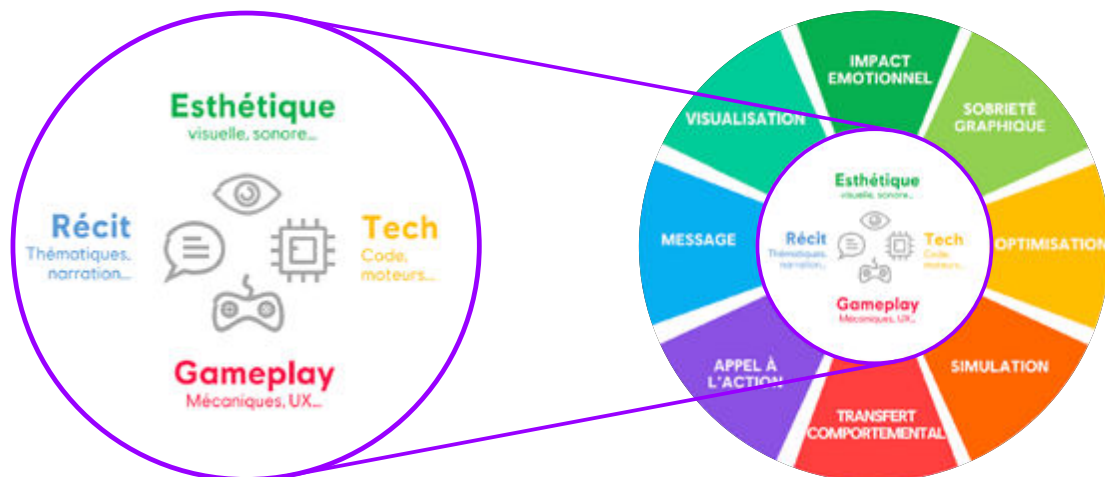
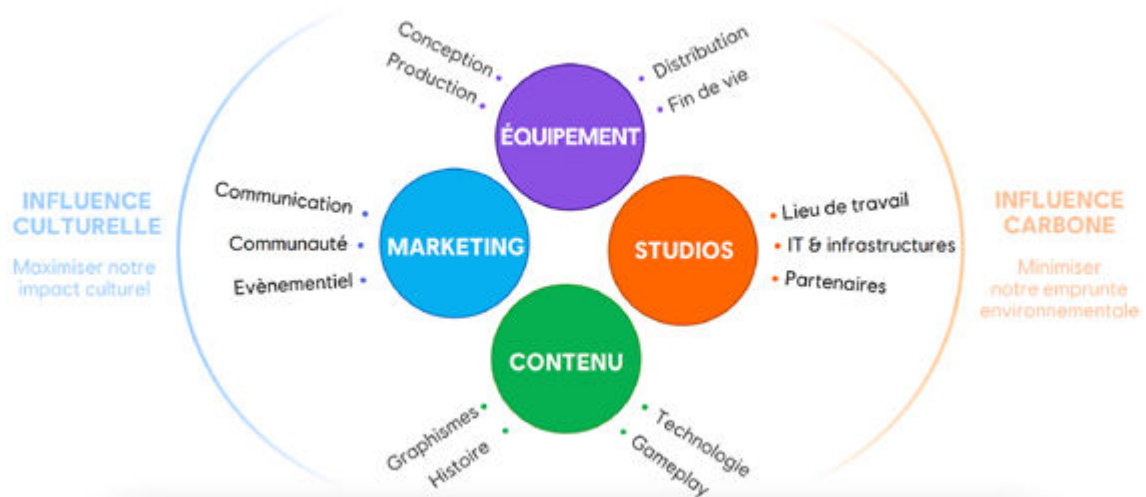




Le Guide Jeux vidéo

Comment l'industrie du jeu vidéo peut-elle agir sur les enjeux sociaux et environnementaux ?



Source : Climate Game Toolkit par Arnaud Fayolle, réalisé avec l'aide d'IGDA Climate SIG et utilisé par Ubisoft.

Le guide jeux vidéo

Le guide de L'écran d'après s'adresse autant aux équipes créatives qu'aux fonctions d'édition et de support. Composé d'une grille de questionnement et d'un centre de ressources, il favorise le dialogue entre les équipes afin que chacun et chacune puisse agir à son échelle, dans le cadre d'une démarche collective.

Structuré en deux thématiques, il suscite des questionnements sur les imaginaires qui peuvent enrichir le récit et le gameplay, et aider à développer de nouveaux référentiels pour les joueurs et joueuses. Il interroge également l'éco-socio-responsabilité des studios et des jeux afin notamment d'en limiter l'impact environnemental.

Les mots soulignés sont définis dans le [lexique](#) à la fin de la grille de questionnement.

LE COLLECTIF L'ÉCRAN D'APRÈS

L'écran d'après est un mouvement initié début 2022 par une centaine de professionnelles et professionnels français de l'audiovisuel et du cinéma, désireux de raconter une société plus inclusive et plus durable dans leurs fictions. Ensemble, ils ont co-construit un guide pour questionner les automatismes d'écriture et la place des enjeux sociaux et environnementaux dans les histoires.

Ce guide a été adapté et complété courant 2023 par les professionnelles et professionnels du jeu vidéo (studios, éditeurs, associations et experts) afin d'interroger les représentations véhiculées par les jeux et l'impact environnemental de ces derniers. Ces jeux, quels que soient leurs sujets ou supports, n'ont pas vocation à être militants ou dogmatiques. Ils conservent les codes des jeux à succès et participent à l'éveil des consciences du grand public en normalisant des comportements durables et inclusifs.

Cette démarche collective non lucrative a été initiée par Sparknews, déjà à l'origine du mouvement audiovisuel, en partenariat avec le Syndicat National du Jeu vidéo, et est soutenue par l'ADEME.

Sommaire

PREMIÈRE PARTIE : L'IMAGINAIRE	4
1. Quelle est l'expérience de jeu proposée ?	5
2. Quel est l'univers du jeu, le world setting ?	8
3. Qui sont les personnages du jeu ?	11
DEUXIÈME PARTIE : L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ	14
1. L'éco-socio-responsabilité du studio	15
2. L'éco-socio-responsabilité du jeu	19
LEXIQUE	22

Première partie : L'imaginaire

Vous êtes narrative designer, game designer, directeur ou directrice artistique, designer éditorial... Votre créativité et vos jeux influencent les joueurs et joueuses qui s'emparent de vos imaginaires. Vous souhaitez intégrer dans vos jeux les représentations d'une société plus inclusive et plus durable.

Cette première partie propose 3 temps de questionnements sur les caractéristiques fondatrices de votre jeu : l'expérience proposée aux joueurs et joueuses, l'univers du jeu et le profil des personnages.

1. QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

LA PLACE DES ENJEUX SOCIÉTAUX ET ENVIRONNEMENTAUX

Les joueurs et joueuses ont-ils une certaine conscience des enjeux sociaux et environnementaux ?

Si oui, comment cette conscience s'incarne-t-elle dans leurs comportements ? Évolue-t-elle au fil du récit ?

Y a-t-il un intérêt pour le joueur / la joueuse de rendre son monde plus durable et/ou plus inclusif ? Par les points de vue ? Par ses actions ? Par le gameplay ?

Quelle est la place de la construction dans votre jeu ? Et celle de la destruction ?

Les ressources (environnementales / animales / humaines) sont-elles exploitées ?

Si oui, de quelle façon ?
Comment les ressources se régénèrent-elles dans le gameplay ?

La joueuse / le joueur est-il encouragé à ne posséder que ce dont il a besoin pour survivre ?

L'accumulation de ressources est-elle encouragée ? Pénalisée ? Limiter les ressources ou temporiser son accumulation pourrait-il avoir une valeur ajoutée pour le gameplay ?

La joueuse / le joueur a-t-il conscience des conséquences de ses choix sur les ressources naturelles et d'une possible raréfaction / extinction des ressources ?

La notion de conséquences systémiques (en cascade) a-t-elle été intégrée dans le gameplay (exemple : trop de coupes d'arbre entraîne une déforestation, donc une raréfaction des espèces animales et végétales qui permettent de se nourrir) ?

Quels systèmes de rewards sont mis en place pour le joueur / la joueuse ? Pourriez-vous les enrichir, les faire récompenser des comportements durables et/ou inclusifs ?

2. Quel est l'univers du jeu, le world setting ?

L'univers virtuel dans lequel le joueur / la joueuse évolue peut être réaliste, fantaisiste ou un peu des deux. Dans tous les cas, le monde que le jeu incarne impacte l'imaginaire des joueurs et joueuses, et leurs projections sur la réalité.

Cette partie du guide permet de questionner les composantes du monde dans lequel ils et elles vont commencer à jouer, l'organisation sociétale et son lien avec l'environnement, les modes de vie, les interactions entre les personnages et le monde...

Ces questionnements permettent d'imaginer des univers qui, loin d'être lisses ou prévisibles, sont plus conscients des limites planétaires et de l'impact de l'activité humaine sur son environnement.

LE WORLD BUILDING

Quelles sont les composantes de votre monde ?

Géographie, géologie, flore (sauvage, domestiquée), faune (sauvage, domestiquée, imprégnée), climat...

De quelle façon chaque composante façonne et est façonnée par les autres ?

QUELQUES CHIFFRES

81% des joueurs et joueuses interrogés déclarent qu'ils seraient plus enclins à jouer à des jeux intégrant des thèmes écologiques.

Source : [Playing for the Planet annual impact report, 2022](#)

50% de la population mondiale vivra en 2025 dans des régions où les ressources en eau ne seront plus suffisantes.

Source : [Etude World Institute Resources, 2019](#)

46% des joueurs et joueuses interrogés aimeraient voir plus de contenu environnemental dans leurs jeux, à la condition que cela s'inscrive dans l'univers ou la narration du jeu.

Source : [Playing for the Planet Alliance, Player Survey, Green Game Jam 2022](#)

69% des populations de vertébrés ont disparu entre 1970 et 2018

Source : [Rapport WWF, 2020](#)

1.8 Terre serait nécessaire pour répondre à nos besoins au niveau actuel de consommation mondiale (5,1 Terres si chaque humain consommait comme un américain)

Source : [Article sur le Earth Overshoot Day, 2022](#)

20% de la production mondiale alimentaire est jetée chaque année, soit 931 millions de tonnes de nourriture.

Source : [Rapport UNEP, 2021](#)

2. QUEL EST L'UNIVERS DU JEU, LE WORLD SETTING ?

Ces composantes sont-elles un décor ? Ont-elles un rôle à jouer dans l'histoire ?

Participent-elles à véhiculer des stéréotypes ?

Exemple : l'araignée ou le marécage sont-ils présentés négativement par défaut ?

Changer ces perceptions pourrait-il avoir une valeur ajoutée pour l'histoire ?

Quels sont les liens préexistants entre chacune de ces composantes avant l'intervention du personnage ?

Quelles sont les organisations sociétales présentes dans votre univers ?

Habitants, habitats, infrastructures, modes de vie, background culturel et historique, valeurs, hiérarchies...

Vous êtes-vous appuyé sur des expertes et experts / des personnes directement concernées par les caractéristiques et problématiques des organisations sociétales que vous décrivez pour qu'elles soient représentées de la façon la plus réaliste possible ?

Comment les valeurs des sociétés présentées coexistent-elles ? Sont-elles unanimement partagées ou suscitent-elles des tensions ?

Quelle est la place du personnage ? Dans son environnement ? Dans sa société ?

Quels sont les modes de vie, décors, accessoires et loisirs inhérents à ces univers et sociétés (typologies d'alimentation, de mobilité, d'habitat, de vêtements, de tourisme...)?

Quelle image renvoient-ils ? Les stéréotypes habituellement associés à ces modes de vie ont-ils une valeur ajoutée pour l'histoire ou pourraient-ils évoluer de façon moins attendue ?

3. Qui sont les personnages du jeu ?

Parité, inclusion, handicap, mixité culturelle, ethnique et sociale... Notre Histoire et nos sociétés sont les fruits d'une profonde diversité, qui en constitue la force et la richesse.

Ce chapitre a pour objectif de questionner comment sont déterminés l'ensemble des personnages, quel que soit le sujet du jeu, et s'ils reflètent notre diversité sociale. Sans être dans une logique de quotas, ces questions explorent la variété des personnages et les possibilités de personnalisation, leurs caractéristiques, les stéréotypes qu'ils peuvent véhiculer, et la façon dont cela impacte le narratif, le gameplay et les imaginaires.

La joueuse / le joueur peut-il choisir son personnage ? Son genre ? Son avatar ? Sa faction ?

Si oui, cela apporte-t-il un changement de perspective, de gameplay ? Sinon, l'expérience du joueur / de la joueuse pourrait-elle être améliorée par un tel choix ?

Quels sont les profils des personnages joueurs et non joueurs (principaux, secondaires, figurants, incluant non humains) ? Protagonistes et antagonistes ?

Âge, prénom, genre, orientation sexuelle, origine géographique, origine perçue, profession, caractéristiques et particularités physiques, rôle attribué, valeurs attribuées, cultures, traditions, spiritualités... ? Avez-vous imaginé des profils à l'intersection de plusieurs identités ?

QUELQUES CHIFFRES

40% des joueurs aux USA préfèrent avoir la possibilité de personnaliser complètement leur personnage, la plupart préférant les personnages qui leur ressemblent.

Source : [Newzoo, 2022](#)

5% des jeux vidéo offrent aux joueurs/joueuses l'unique possibilité d'incarner des personnages féminins, contre 21% pour les personnages masculins.

Source : [EDHEC Business School, 2022](#)

20% des personnages étudiés (2017) sont des personnages POC (People Of Color), contre 17% en 2005.

Source : [AoIR Selected Papers of Internet Research, 2020](#)

70% des personnages jouables de 51 jeux étudiés sont des personnages masculins.

Source : [Le gaming à l'épreuve de la Parité. Assises de la parité «Transformation», 2023](#)

51% des joueuses / joueurs américains considèrent que la diversité, l'équité et l'inclusion sont importantes.

Source : [Newzoo, 2022](#)

21% du temps de parole total des personnages est occupé par des personnages féminins dans les 51 jeux étudiés

Source : [Le gaming à l'épreuve de la Parité. Assises de la parité «Transformation», 2023](#)

3. QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Quels sont les vêtements et accessoires qui sont attribués aux personnages ?

Sont-ils adaptés à l'univers et aux rôles narratifs et gameplay dans lesquels les personnages évoluent ?

Faire évoluer ces choix pourrait-il enrichir l'histoire, le profil des personnages, et suggérer un engagement sociétal et/ou environnemental de la part du personnage ?

Comment les prises de paroles et actions de chacun des personnages contribuent-elles au déroulement de l'histoire ? Y-a-t-il une différence de traitement en fonction du genre, de l'origine perçue, géographique etc... ?

Votre récit intègre-t-il des personnages en situation de handicap (visible ou invisible, déficiences, fragilités physiques ou mentales) ou de maladie ?

Si oui, traitez-vous le handicap ou la maladie comme un sujet à part entière en lien avec le déroulé de l'histoire ou le gameplay, avec pour objectif d'interpeller le joueur ou la joueuse sur ce handicap ou cette maladie ? Ou est-il une composante d'un des personnages, sans focus particulier, pour ainsi «normaliser» les situations de handicap ou de maladie? Sinon, intégrer un personnage en situation de handicap ou de maladie pourrait-il avoir une valeur ajoutée pour votre histoire, votre gameplay ?

Votre récit intègre-t-il des personnages LGBTQIA+ ?

La question du genre et de l'orientation sexuelle fait-elle l'objet d'une considération particulière dans votre histoire ? Laquelle ? Pourquoi ?

Les stéréotypes et idées reçues qui peuvent être associés aux profils de vos personnages de façon récurrente (protagonistes et antagonistes) ont-ils une valeur ajoutée pour l'histoire ?

Si non, pourriez-vous les faire évoluer pour enrichir vos personnages de caractéristiques moins attendues ?

Vous êtes-vous appuyé sur des espertes et experts / des personnes directement concernées par les caractéristiques et problématiques de vos personnages pour les décrire de la façon la plus réaliste possible ?

3. QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Le traitement du personnage (angle de caméra, animation) participe-t-il à véhiculer des stéréotypes à son sujet ?

Le faire évoluer pourrait-il envoyer un autre message à votre joueur ?

En quoi le contenu des dialogues, les interjections, l'intonation, la tonalité de la voix ou l'accent utilisés pour le doublage participent-ils à la définition du profil du personnage ?

Proposer une voix inattendue pour votre personnage pourrait-il surprendre positivement le joueur ? Enrichir le profil ou le background de votre personnage ?

Les caractéristiques de certains de vos personnages peuvent-elles évoluer en fonction de votre casting CGI et ainsi s'adapter aux profils des comédiennes et comédiens sélectionnés ?

Deuxième partie : L'éco-socio-responsabilité

Vous faites partie des métiers du management, de l'édition et du support. Vous êtes conscients que votre activité économique a un impact sur la planète et vous souhaitez également prendre soin de votre équipe et l'accompagner sur les problématiques sociétales.

Cette seconde partie propose deux temps de questionnements sur l'engagement sociétal et environnemental de votre studio et de vos jeux, et permet d'embarquer l'ensemble des équipes dans une dynamique cohérente, sur du long terme.

1. L'éco-socio-responsabilité du studio

Comme toute activité humaine et économique, le jeu vidéo a une empreinte écologique et une responsabilité sociétale non négligeables. Cette section vous aide à prendre conscience de votre niveau d'engagement et des évolutions encore possibles. Elle a aussi pour objectif d'entraîner l'ensemble de vos équipes et prestataires dans cette démarche et d'identifier des axes de progression, pour diminuer par exemple l'empreinte carbone de vos activités, ou pour accueillir des équipes plus diverses.

C'est une phase d'amorçage qui permet d'identifier des premiers éléments et qui ne demande qu'à être prolongée et accompagnée par des structures spécialisées dans l'éco-production, afin de déployer cette démarche à plus grande échelle.

GOVERNANCE DE LA DÉMARCHE ET SENSIBILISATION DES ÉQUIPES

Avez-vous sensibilisé vos équipes aux problématiques sociales (violences sexistes et sexuelles, discriminations...), environnementales (dérèglement climatique, limites planétaires), ainsi qu'au lien avec vos métiers (éco-conception, numérique responsable...)?

Prévoyez-vous des échanges réguliers avec les membres de votre équipe pour réfléchir ensemble à comment réduire l'impact environnemental de votre studio et de vos jeux?

QUELQUES CHIFFRES

56% des joueurs interrogés estiment que l'industrie du jeu a la responsabilité d'agir en matière de changement climatique en réduisant ses propres émissions de carbone.

Source : [Yale Program on Climate Change. Communication / Unity - 2022](#)

22% des personnes travaillant dans les entreprises de création de jeux vidéo en France en 2022 sont des femmes, contre 14% en 2019.

Source : [Women in games France, 2022](#)

3,5%, c'est la part du numérique dans les émissions mondiales de gaz à effet de serre

Source : [The Shift Project, 2021](#)

50 millions de tonnes de déchets électroniques sont produites chaque année dans le monde, selon les Nations unies. 25 % seulement sont recyclées.

Source : [World Economic Forum, 2019](#)

800 kg de ressources sont nécessaires à la fabrication d'un ordinateur de 2kg.

Source : [Rapport ADEME, 2020](#)

70 métaux différents sont nécessaires à la fabrication d'un smartphone

Source : [ADEME, Longue vie à nos smartphones, 2023](#)

1. L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ DU STUDIO

Avez-vous nommé un référent / une référente écoconception et un référent / une référente engagement sociétal ?

Avez-vous défini une liste d'engagements et de préoccupations prioritaires sur lesquels vous souhaitez agir, ainsi que des échéances (dans le cadre d'une charte RSE par exemple) ?

Une communication en interne (pédagogie des équipes, partage de bonnes pratiques & résultats...) a-t-elle été prévue pour mettre en avant ces engagements de façon sincère, mesurée et transparente (sans greenwashing, pinkwashing...)?

Avez-vous communiqué ces engagements de façon sincère, mesurée et transparente (sans greenwashing, pinkwashing...) auprès de vos partenaires et prestataires ? Prêtez-vous attention à leurs propres engagements en matière RSE ?

Mettez-vous à disposition de vos équipes les différents outils d'éco-socio-responsabilité déjà développés pour votre industrie et disponibles en ligne (sur le centre de ressources de L'écran d'après par exemple) ?

L'ENGAGEMENT SOCIÉTAL DU STUDIO

Les notions de diversité, parité, inclusion se retrouvent-elle dans les profils de vos équipes, dans vos méthodes de recrutement ?

Avez-vous pensé à adapter votre organisation et vos infrastructures de développement si cela est nécessaire pour certains profils ?

1. L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ DU STUDIO

L'organisation de votre équipe permet-elle aux néophytes de développer leurs compétences et d'être accompagnés par des équipes plus seniors ?

L'organisation du temps de travail de vos équipes permet-elle une certaine flexibilité (télétravail, adaptation des horaires de travail...) ?

Faites-vous usage de datas collectives ? Pourriez-vous partager vos retours d'expérience avec d'autres studios pour échanger et aider le secteur à avancer sur certaines problématiques ?

L'ENGAGEMENT ENVIRONNEMENTAL DU STUDIO

Avez-vous réalisé une estimation globale de vos émissions de gaz effet (Bilan Carbone®, GHG Protocol...) incluant aussi l'impact généré par les joueurs et joueuses qui installent et jouent à vos jeux, en utilisant des outils certifiés par le secteur (type JYROS) ?

Avez-vous identifié des pistes pour réduire cet impact ?

Avez-vous facilité et/ou incité les alternatives à faible impact environnemental dans le quotidien de vos salariés (choix des mobilités douces, proposition d'alternatives végétariennes, limitation des déplacements en avion, possibilité de faire du télétravail...) ?

Avez-vous mis en place une politique d'achats plus durable et responsable pour l'ensemble des achats effectués (mobilier, outils technologiques, accessoires...) ?

Votre politique d'achats d'équipements IT est-elle tournée vers des labels reconnus ? Avez-vous demandé les analyses du cycle de vie de vos fournisseurs ? Avez-vous envisagé la location plutôt que l'achat ?

1. L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ DU STUDIO

Le matériel fourni à vos collaborateurs peut-il être utilisé à titre personnel pour éviter le suréquipement ? Avez-vous mis en place une politique d'allongement de la durée de vie des équipements en interne et en externe ?

La production de déchets de votre studio peut-elle être réduite ? Les déchets qui n'ont pas pu être évités peuvent-ils être traités et valorisés avec des partenaires locaux ?

L'ensemble des équipements électriques et électroniques obsolètes ou hors d'usage sont-ils bien donnés, collectés ou envoyés en filières de reconditionnement ? Avez-vous conservé les registres associés pour pouvoir justifier de cette obligation de recyclage ?

Pour vos locaux, votre matériel et vos services, avez-vous choisi un fournisseur d'électricité proposant un impact réduit (Énergies renouvelables - ENR) ?

Avez-vous questionné et choisi votre hébergeur en fonction de son PUE (total de l'énergie consommée par le data center / total de l'énergie consommée par l'ensemble des équipements hébergés) ?

Pour les émissions de carbone résiduelles que vous ne pouvez pas éviter avec la mise en place d'un plan de réduction carbone, et si vous avez choisi d'aller vers des actions de compensation carbone, pouvez-vous confirmer que ces actions contribuent au développement de puits de carbone et vérifier les conditions dans lesquelles ces compensations ont été réalisées ?

Avez-vous porté une attention particulière à la limitation de l'impact carbone des éléments nécessaires à votre communication (éco-conception du site internet, de la publicité digitale, merchandising...) ?

2. L'éco-socio-responsabilité du jeu

En complémentarité de l'engagement du studio, les questions d'impact environnemental se posent pour chacun des jeux. Le choix du design, de la plateforme sur laquelle le jeu sortira ou le mode de jeu ont aussi une empreinte carbone qu'il convient de mesurer et dont la réduction peut être anticipée en échangeant en amont avec l'équipe créative.

Interroger la forme en plus du fond permet aux jeux de s'ancrer dans une dynamique cohérente, tout en conservant les éléments narratifs et de gameplay qui font le succès d'un jeu. Cette thématique interroge également la façon dont des ponts peuvent être créés avec la réalité, au travers d'une campagne d'impact.

L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL ET SOCIÉTAL DE VOTRE JEU

Avez-vous réalisé une analyse complète du cycle de vie de votre jeu ?

Vos jeux sont-ils conçus dès l'origine en suivant une démarche d'éco-conception ?

Cf [Référentiel général d'éco-conception de services numériques](#) et future norme Afnor

Le matériel acheté, l'hébergement des données, le code, le design du jeu sont-ils évalués pour être économes en énergie ?

La direction artistique, l'échelle du jeu et son gameplay nécessitent-ils des specs techniques importantes pour les machines de vos joueurs et joueuses ?

QUELQUES CHIFFRES

60 à 90% des émissions totales de carbone d'un jeu proviennent de sa phase d'utilisation, quelle que soit la méthode de jeu utilisée (téléchargement, disques ou cloud)
Source : [University of Surrey, 2020](#)

200 MWh par jour ont été économisés par la base de joueurs et de joueuses du studio Epic Games, grâce aux changements effectués par les développeurs pour limiter la consommation d'énergie du jeu Fortnite sur Xbox, PlayStation et PC.
Source : [Reducing Fortnite's power consumption, 2023](#)

69% des répondants considèrent que leur handicap est un frein partiel dans l'accès aux jeux vidéo
Source : [Le baromètre Jeux vidéo et Handicap, 2020](#)

30% des joueuses ont déjà refusé de participer à un chat vocal par peur du harcèlement.
Source : [IEQP, 2023](#)

2. L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ DU JEU

Prenez-vous en compte l'impact environnemental de la plateforme (console, PC, mobile, mode de distribution...) sur laquelle vous comptez sortir le jeu ?

Avez-vous identifié la meilleure façon d'éviter la course au suréquipement de vos joueurs et joueuses en leur permettant de jouer sur un matériel déjà acquis ?

Un constructeur vous propose-t-il d'intégrer une nouvelle technologie nécessitant son nouveau matériel ?

Pensez-vous intégrer un mode «eco» ou basse consommation dans les paramètres du jeu ?

Votre jeu nécessite-t-il des accessoires additionnels tels le casque AR/VR ? Utilise-t-il des crypto-actifs (monnaies, NFT, etc.) ?

Avez-vous prévu de mettre en place un décompte mensuel ou annuel des heures totales passées sur le jeu par les joueurs et joueuses - ou à défaut une estimation des ventes et de la durée de vie - afin de calculer les émissions d'usage ?

Avez-vous prévu une communication sur l'impact environnemental du jeu auprès de vos joueurs et joueuses ? Et sur vos mesures d'éco-conception pour valoriser vos engagements ?

Avez-vous prévu la possibilité pour le joueur ou la joueuse d'alerter sur des propos violents, sexistes, racistes ou autres tenus par d'autres joueurs et joueuses ?

Avez-vous réfléchi aux content warning qui seraient nécessaires pour le jeu ?

2. L'ÉCO-SOCIO-RESPONSABILITÉ DU JEU

L'ACCESSIBILITÉ DU JEU

Votre jeu intègre-t-il des systèmes / interfaces d'accessibilité et des interfaces accessibles ou modifiables pour les joueurs et joueuses en situation de handicap ?

Si oui, avez-vous travaillé avec des experts/associations spécialisées sur ces sujets? Sinon, serait-il possible d'en développer dans votre jeu ? D'en inclure lors des sorties de DLC dans un second temps ?

Avez vous appliqué le RG2A (Cf [ce référentiel obligatoire pour l'accessibilité des services publics](#)) ?

LA CAMPAGNE D'IMPACT DU JEU

Quels enjeux sociaux ou environnementaux votre jeu porte-t-il ?

Avez-vous identifié l'impact que vous souhaitez avoir auprès de vos joueurs et joueuses en intégrant ce type d'enjeux dans le jeu ?

Avez-vous identifié les experts/associations/partenaires avec qui vous pourriez travailler sur ces enjeux afin de les traiter de la façon la plus adéquate possible ?

Avez-vous identifié les actions hors du jeu que vous pourriez mettre en œuvre pour encourager le joueur / la joueuse à agir dans son quotidien sur cet enjeu ? (création d'un site internet, organisation d'un événement, création d'une campagne de communication...) ?

Souhaitez-vous faire de ces enjeux et de la prise de position portée par le jeu un élément important de votre communication ?

Avez-vous envisagé un déploiement de la campagne hors France en accompagnant, le cas échéant, l'exploitation internationale de l'œuvre ?

Avez-vous budgété cette campagne d'impact et les outils à développer, et identifié les personnes de votre équipe qui en assureront la coordination ?

Lexique

Besoins

Cette définition n'est pas figée car elle est soumise à la libre interprétation de chacun. Elle est utilisée dans ce guide pour désigner les besoins physiologiques associés à une consommation raisonnée et nécessaire. Abraham Maslow, psychologue humaniste américain (1916-1972) a défini cinq types de besoins fondamentaux qui restent une référence encore aujourd'hui et qu'il classait ainsi :

- Besoins vitaux ou physiologiques (manger, boire, dormir, respirer...)
- Besoins de sécurité et protection (corps, emploi, santé, propriété...)
- Besoins sociaux (amour, amitié, appartenance...)
- Besoins d'estime de soi (confiance, respect des autres...)
- Besoins de se réaliser (accomplissement personnel)

Campagne d'impact

Ensemble d'actions menées autour d'un jeu dans l'optique de prolonger le gameplay et de donner des clés pour agir aux joueurs et joueuses afin d'obtenir un changement concret. Elle est créée en collaboration avec les acteurs de la société civile concernés et les décideurs, et vient en complémentarité d'une campagne marketing classique lors de la sortie d'un jeu.

Casting CGI

CGI signifie "Computer Generated Imagery" ou "effets spéciaux numériques". Ce terme désigne les effets spéciaux créés par effet d'animation et d'images de synthèse. Certaines productions de jeux vidéo utilisent des technologies de motion capture (avec un acteur ou une actrice qui porte un costume spécifique permettant d'enregistrer ses mouvements et sa morphologie), qui leur permet de générer des images CGI à partir du jeu d'acteur. La morphologie du comédien ou de la comédienne qui se prête à cette technique peut donc avoir une influence sur la morphologie du personnage qui sera animé à partir de ses traits et mouvements.

Cathartique

Se dit d'un événement ou d'une action qui permettent à un individu de se libérer de ses pulsions pour remédier à un traumatisme resté latent.

Diversité

Ensemble des personnes qui diffèrent les unes des autres par leur origine géographique, socio-culturelle ou religieuse, leur âge, leur sexe, leur orientation sexuelle, etc., et qui constituent la communauté nationale à laquelle elles appartiennent. (Source : Larousse)

Dystopique

Qui est relatif à la dystopie (antonyme d'utopie) : récit de fiction dépeignant un monde imaginaire très sombre, dans lequel les habitants ne peuvent atteindre le bonheur.

Empreinte carbone

L'empreinte carbone est un indicateur qui permet de mesurer l'impact d'une action ou d'une activité sur l'environnement. Pour ce faire, on se base sur la quantité de gaz à effet de serre (GES) émise lors de cette action ou activité, que ce soit par une personne, une organisation, une entreprise, un État ou encore un objet ou un procédé.. Contrairement aux idées reçues, l'empreinte carbone ne se limite pas à la mesure du CO₂, mais comprend en réalité les émissions combinées de trois gaz à effet de serre : le dioxyde de carbone (CO₂), le méthane (CH₄) et le protoxyde d'azote (N₂O). En revanche, pour simplifier sa compréhension, on exprime l'empreinte carbone en tonne équivalent CO₂ (t CO₂ éq). (Source : Les Horizons)

Enjeux sociaux et environnementaux

Cette expression renvoie aux défis liés aux limites planétaires et à la justice sociale, perçus comme étant à prendre en compte pour favoriser l'émergence d'une société pérenne et respectueuse du vivant : dérèglement climatique ; préservation de la biodiversité ; transition agricole et alimentaire ; mobilité durable ; bien-être, santé et qualité de vie ; attention portée à l'égalité, à la parité et à l'inclusion de tous ; lutte contre la pauvreté et l'exclusion ; réduction des déchets...

Handicap

“Par personnes handicapées on entend des personnes qui présentent des incapacités physiques, mentales, intellectuelles ou sensorielles durables dont l'interaction avec diverses barrières peut faire obstacle à leur pleine et effective participation à la société sur la base de l'égalité avec les autres.”

(Source : Nations Unies)

L'Organisation Mondiale de la Santé établit une classification des handicaps à l'aide de 5 grandes catégories :

- Le handicap moteur,
- Le handicap sensoriel (visuel, auditif),
- Le handicap psychique (pathologies perturbant la personnalité)
- Le handicap mental (déficiences intellectuelles)
- Les maladies invalidantes.

Imprégnées (espèces)

Dans ce contexte, cette expression désigne les espèces animales qui ont été habituées à la présence de l'être humain, mais qui conservent leurs caractéristiques d'animaux sauvages (exemple : un loup pourra avoir été apprivoisé par l'être humain, mais il ne sera jamais totalement domestiqué).

Inclusion

Action d'intégrer une personne, un groupe, de mettre fin à leur exclusion, notamment sociale (source : Larousse). L'inclusion sociale consiste à changer de lunettes dans notre rapport aux autres et à la différence.

Plutôt que de vouloir absolument que les “non-conformes” se rapprochent le plus possible de la “norme”, c'est la “norme” que l'on remet en question.

Stéréotypes

Opinion toute faite réduisant les particularités.
Synonymes : clichés, préjugés. (Source : Le Robert)

Quelques clichés (ou tropes) qui peuvent être véhiculés dans un jeu ou une fiction :

- Sexistes : envers les femmes
- Racistes : en fonction de l'origine perçue ou géographique
- Homophobes : envers les personnes homosexuelles
- Transphobes : envers les personnes trans
- Validistes : point de vue d'une personne valide (et donc non en situation de handicap)
- Grossophobes : envers les personnes en surpoids ou obèses
- Âgistes : en fonction de l'âge
- Relatifs à la situation financière / classe sociale

Univers

Ici, il s'agit des éléments du monde dans lequel le personnage d'un jeu vidéo va évoluer.

Valeurs

Ce qui est posé comme vrai, beau, bien, d'un point de vue personnel ou selon les critères d'une société et qui est donné comme un idéal à atteindre, comme quelque chose à défendre. (Source : Larousse)