

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Quelles sont les principales **mécaniques** de gameplay ?

Quelles attitudes sont **encouragées** ou **punies** par le gameplay ?

Quelles sont les principales **motivations** des joueurs et joueuses ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Les joueurs et joueuses ont-ils un intérêt à rendre leurs mondes plus **durables** ou plus **inclusifs** ?

Si oui, comment peuvent-ils le faire ?

Par leurs points de vue ? Leurs actions ? Le gameplay ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Le schéma narratif célèbre-t-il l'**action individuelle** (*typiquement d'un héros, d'une héroïne ou d'un groupe de héros isolés*) ou **collective** ?

Les personnages principaux décident-ils pour ou avec les autres ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Le jeu intègre-t-il des **romances** entre les personnages ?
Ont-elles une **valeur ajoutée** pour l'histoire ?

Si oui, comment sont-elles représentées ?

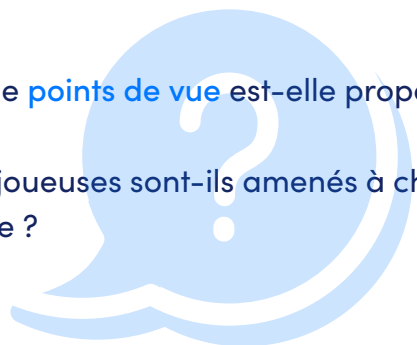
Est-il possible de choisir les romances ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Une pluralité de **points de vue** est-elle proposée dans le jeu ?

Les joueurs et joueuses sont-ils amenés à changer d'échelle, de point de vue ?



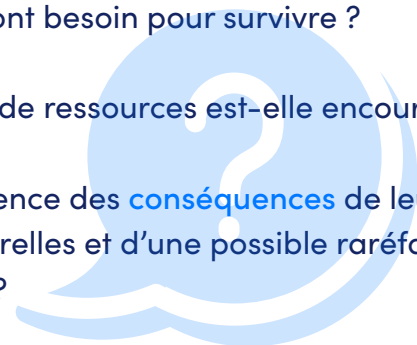
L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Les joueurs et joueuses sont-ils encouragés à ne posséder que ce dont ils ont besoin pour **survivre** ?

L'**accumulation** de ressources est-elle encouragée ? Pénalisée ?

Ont-t-ils conscience des **conséquences** de leurs choix sur les ressources naturelles et d'une possible raréfaction/extinction des ressources ?

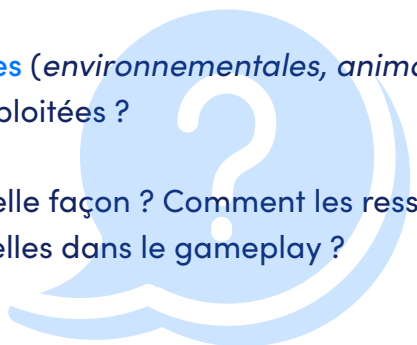


L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

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

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



L'écran d'après - Jeu vidéo

QUELLE EST L'EXPÉRIENCE DE JEU PROPOSÉE ?

Quels systèmes de **rewards** sont mis en place pour les joueurs et joueuses ?



L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Quelles sont les **composantes** de l'univers du jeu (géographie, géologie, flore - sauvage, domestiquée -, faune - sauvage, domestiquée, imprégnée -, climat) ?

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

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Quelles sont les **organisations sociales** présentes dans l'univers du jeu (habitants, habitats, infrastructures, modes de vie, background culturel et historique, valeurs, hiérarchies...) ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Les composantes du monde 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 souvent présentés négativement par défaut.

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Quels sont les **modes de vie, décors, accessoires et loisirs inhérents aux univers et sociétés** dans lesquels les personnages évoluent (typologies d'alimentation, de mobilité, d'habitat, de vêtements, de tourisme...) ?

Quelle image renvoient-ils ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Comment les sociétés présentes dans le jeu ont-elles été **façonnées par leur environnement** ?

Quelles **ressources naturelles** sont mises à leur disposition ?
Leur accès est-il facile, difficile ?

Comment l'environnement a-t-il été **façonné par ces sociétés** ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Les personnages et les sociétés peuplant le jeu sont-ils conscients de leurs **impacts** sur l'univers et de ses limites ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUEL EST L'UNIVERS DU JEU ?

Les notions d'**alimentation** locale, de saison, de **gaspillage**, de **vs** sont-elles prises en considération dans le jeu ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Les joueurs et joueuses peuvent-ils **choisir leur personnage** ?

Son genre ? Son avatar ? Sa faction ?

Si oui/non, cela a-t-il un **impact sur l'expérience de jeu** ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Quels sont les **profils** (âge, prénom, genre, orientation sexuelle, origine géographique, origine perçue, profession, caractéristiques et particularités physiques, rôle attribué, valeurs attribuées, cultures, traditions, spiritualités) **des personnages** (joueurs, non-joueurs, principaux, secondaires, figurants, incluant non humains, protagonistes et antagonistes) ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

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

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

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Le jeu intègre-t-il des **personnages en situation de handicap ou de maladie** (visible ou invisible, fragilités physiques ou mentales) ?

Si oui, est-ce 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 une composante d'un des personnages, sans focus particulier ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Le jeu intègre-t-il des personnages **LGBTQIA+** ?

La question du genre et de l'orientation sexuelle fait-elle l'objet d'une considération particulière ?

Laquelle ? Pourquoi ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

Les **stéréotypes et idées reçues** associés aux profils des personnages de façon récurrente (protagonistes et antagonistes) apportent-ils quelque chose à l'histoire ?

Autrement dit, est-ce que l'histoire serait affectée par leur absence ?

L'écran d'après - Jeu vidéo

QUI SONT LES PERSONNAGES DU JEU ?

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

L'écran d'après - Jeu vidéo