

SCRIPT DU WEBINAIRE | Jeu Vidéo

Les fondamentaux des récits

Durée : 20 minutes

INTRODUCTION

Diapositive 1 – Accueil

Bonjour à toutes et à tous.

Bienvenue dans cette vidéo “Les fondamentaux des récits”.

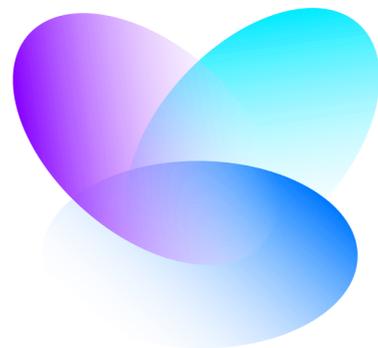
Diapositive 2 – Présentation générale de Sparknews

À propos de Sparknews :

Ce n'est ni un média, ni une structure de l'industrie culturelle et créative ! Fondée par Christian De Boisredon, Sparknews est une entreprise pionnière de l'impact positif qui existe depuis 2012. Et ce qui l'intéresse, c'est avant tout la transition écologique et sociale. Pour aller vers de nouveaux modèles de société, plus soucieux de respecter les limites planétaires et les droits humains, il est essentiel qu'une transformation culturelle s'opère : il nous faut des nouveaux récits.

Diapositive 3 – Présentation générale de Sparknews

Pour accompagner cette bascule, Sparknews mobilise des secteurs à fort effet de levier : les médias, à travers les informations qu'ils nous délivrent ; les entreprises, à travers leurs modèles économiques ; la culture depuis 4 ans, à travers les imaginaires vers lesquels les artistes, les créateurs et créatrices nous projettent. Car oui, l'art et la culture peuvent avoir un impact positif sur le monde pour accélérer la bascule vers des modèles de société plus inclusifs et plus durables.



Diapositive 4 – Présentation générale de L'écran d'après

D'ailleurs c'est pour cela qu'en 2022 Sparknews a initié le mouvement L'écran d'après, composé d'une centaine de professionnels du jeu vidéo et de l'audiovisuel désireux de porter sur les écrans des fictions proposant de nouvelles représentations des enjeux écologiques et sociaux. Au fil des échanges et des ateliers de co-construction, des outils ont émergé : les guides de L'écran d'après ! Concrètement, ces outils sont composés de grilles de questionnements qui servent seulement à poser des questions, sans donner ni attendre de réponse, à interroger les automatismes d'écritures et à les dépasser pour enrichir le récit. Des guides qui ne sont pas là pour imposer une vision du futur mais bien pour explorer les multiples voies possibles et enrichir sa créativité.



PARTIE 1 | LES RÉCITS : FONDEMENTS DE NOS SOCIÉTÉS

Diapositive 5

Dans ce webinaire, nous allons découvrir ensemble ce que parler de “récit” signifie, et particulièrement ce que le jeu vidéo a à voir avec ce concept. Et pour cela, il faut comprendre une chose essentielle : les récits sont au fondement de nos sociétés humaines.

Diapositive 6

Nous, les êtres humains, vivons en communautés et partageons des récits.
Mais que mettons-nous derrière ce mot ?

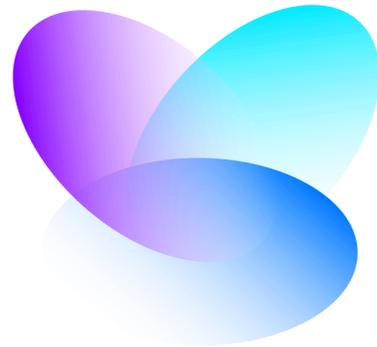
Par exemple : à travers les jeux vidéo que vous portez sur les écrans, vous contribuez à écrire, concevoir et diffuser des récits. **Je vous rassure, cela n'est pas spécifique à votre métier !** Les romans, les conversations quotidiennes, la presse ou bien Tik Tok et Instagram sont autant d'espaces où sont racontées des histoires qui portent en elles des récits.

Les humains sont donc des êtres de récits. C'est ce qui nous distingue des autres êtres vivants, car dans tous les contextes et toutes époques, nous nous organisons en groupes sociaux en racontant et transmettant des histoires.

Diapositive 7

Qu'est-ce qu'un récit ?

Ils peuvent prendre de nombreuses formes : mythes (l'Illiade et l'Odyssée), textes religieux (la Bible est un des plus anciens récits de l'humanité), concepts philosophiques (la modernité ou le manichéisme) ou plus récemment la publicité et les



films Disney.

Ces récits sont des briques différentes qui, assemblées, forment le socle de nos sociétés en nous permettant de faire culture : ce qui nous permet de penser, de nous mettre en action et d'interagir ensemble.

Comment ? En charriant des normes, valeurs, symboles, référentiels et langages communs à tous et toutes dans un groupe donné et donc nous permettre de faire corps, de faire société. Par exemple, ce qui communément admis comme étant source de bonheur et de bien-être, ce qui est moralement acceptable et ce qui ne l'est pas...

Enfin, les récits s'inscrivent dans la durée et forment un cadre culturel assurant la cohérence des sociétés humaines.

Si ce cadre a pour objectif de permettre leur bon fonctionnement, on ne peut pas dire que ce soit le cas aujourd'hui, car comme nous allons le voir par la suite, le cadre culturel actuel nous confronte aujourd'hui à des crises écologiques, sociales et démocratiques.



PARTIE 2 | LE RÉCIT DOMINANT

Diapositive 8

Cherchons à caractériser le récit dominant opérant aujourd'hui, au sein duquel nous vivons, pensons et évoluons.

Diapositive 9

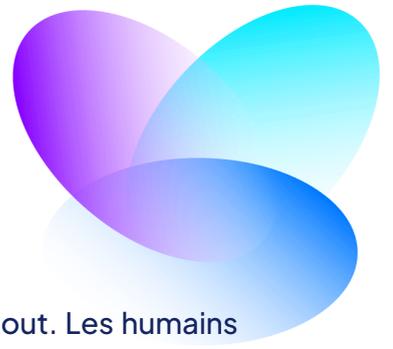
L'argent, le capitalisme, la richesse

Le capitalisme néolibéral, une vision du monde qui touche à la fois nos systèmes politiques, économiques et sociaux et qui est aujourd'hui mondialisée. Dans ce système, les sociétés sont guidées par la recherche du profit, l'argent étant une condition d'accessibilité à des besoins fondamentaux (alimentation, santé) et au confort (bien-être, loisirs), et en cela à une certaine forme de liberté. On peut dire que c'est un récit dans la mesure où beaucoup des relations que les humains vont nouer avec les autres ou la nature sont guidées par cette logique.

Diapositive 10

Le progrès, la supériorité de la culture sur la nature

Ce qui constitue "la culture", c'est-à-dire les sociétés humaines et ce qu'elles produisent, serait séparé et supérieur à ce qui appartient à "la nature", c'est-à-dire les plantes, le sol, les animaux, les minéraux et même d'autres êtres humains. L'anthropologue français Philippe Descola démontre que ce concept est propre aux sociétés occidentales modernes et que les autres civilisations n'ont jamais envisagé la nature comme séparée des sociétés humaines.



Aujourd'hui, cette vision du monde s'est diffusée et se retrouve partout. Les humains utilisent leur maîtrise de l'énergie pour modeler, façonner, exploiter leur environnement et répondre à leurs besoins toujours plus nombreux, au nom du progrès et de la

technologie. Et cela au détriment des droits humains et des animaux, mais également et tout simplement de la capacité de nos ressources à se renouveler pour nous permettre de vivre.

Diapositive 11

La loi du plus fort, le chacun pour soi, l'individualisme

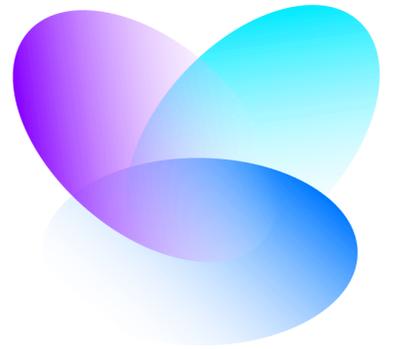
Jetons un œil au monde non humain. Bien loin de la fameuse "loi de la jungle" qui a pris une place très importante dans nos consciences collectives, la solidarité est un élément clé des relations entre les éléments du vivant. Faire le choix de voir le vivant seulement sous l'angle "manger ou être mangé" sert un récit : celui où dans nos sociétés humaines, le succès, la réussite, la survie est individuelle. Une vision des relations humaines qui s'est imposée par le passé et qui continue d'exister, dans un monde où les inégalités et les discriminations ne cessent de croître.

Diapositive 12

Vous avez touché du doigt 3 facettes du récit dominant qui caractérise nos sociétés modernes occidentales. Ce récit s'impose dans nos vies quotidiennes et s'insinue dans nos imaginaires. Voici quelques exemples.

Diapositive 13

Nos systèmes d'éducation sont construits sur le succès individuel, la compétition, les notes et la comparaison : peu de place est laissée à la coopération.



Diapositive 14

Nos systèmes économiques sont guidés par la recherche de la croissance et du profit, plutôt que d'une répartition des ressources permettant à tout à chacun de répondre à ses besoins fondamentaux et accéder au bien-être.

Diapositive 15

Notre rapport à la technologie, qu'il nous est difficile de remettre collectivement en question, soit parce qu'il nous faut poursuivre à tout prix le progrès synonyme de bien-être, soit parce que nous alimentons l'imaginaire que les nouvelles technologies vont nous sauver de la crise écologique et abaisser les inégalités sociales malgré toutes les incohérences que son usage souligne.

Par exemple, l'utilisation massive de l'intelligence artificielle ("Studio Ghibli" ou "Starter Pack" trend) qui a pour effet de dévaloriser les compétences artistiques et qui accroît les émissions de CO2 en raison de la demande énergétique accrue des centres de données.

Diapositive 16

Notre rapport à la consommation, où acheter, consommer sans effort est désirable car cela est signe de succès personnel et nous rend heureux.

Diapositive 17

Notre relation au monde vivant, où la destruction, la dégradation et sur-exploitation sont la norme pour assouvir les besoins humains.

Diapositive 18

Bien sûr, il y a de nombreux autres secteurs affectés par le récit dominant : à travers le langage, l'architecture, les interactions sociales, mais aussi les différentes formes d'art.



Vous l'avez compris, le récit dominant actuel est à la racine des crises environnementales, économiques, sociales et politiques de notre époque. Nous devons nous en extirper.



PARTIE 3 | S'ÉCHAPPER DU RÉCIT DOMINANT

Diapositive 19

Si nous regardons en face les imaginaires que les récits dominants actuels nous proposent comme solutions face aux crises que nous traversons, nous n'avons pas beaucoup de possibilités :

- Les progrès technologique : nous allons être sauvés par des technologies qui n'ont pas encore été inventées
- La collapsologie, l'effondrement : nous sommes obligés de nous prendre un mur pour changer et reconstruire notre société car il est trop tard

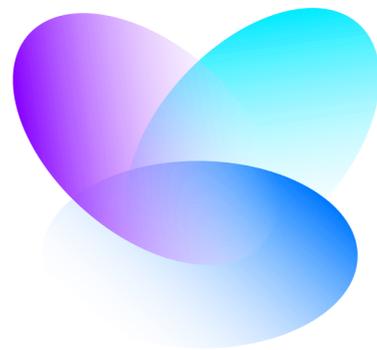
Bref, quand on y réfléchit, les récits dominants et leur façon de nous projeter vers le futur ne sont pas véritablement désirables.

Diapositive 20

Cependant, les récits dominants sont puissants et encore aujourd'hui, il est difficile d'agir même si nous n'avons jamais eu autant :

- de chiffres qui montrent bien l'impact des activités humaines sur le changement climatique et la perte de biodiversité,
- d'événements climatiques extrêmes qui deviennent la norme,
- d'inégalités économiques à la hausse
- sans oublier les conséquences sur notre santé (physique et mentale).

Malgré cette réalité, notre mise en action et notre volonté de changer est entravée par notre incapacité à envisager d'autres modes de vie, d'autres modèles économiques et sociaux que ceux que nous connaissons et dans lesquels nous vivons.



Diapositive 21

Alors, comment, de façon individuelle et collective, faire le grand saut et s'engager sur un chemin alternatif ? Nous avons besoin d'un aller-vers, nous avons besoin de voir où nous pourrions aller, nous avons besoin d'une multitude d'imaginaires désirables !

Et c'est pourquoi nous avons besoin de celles et ceux qui ont le pouvoir de créer et diffuser ces imaginaires : activistes, politiques, acteurs locaux, journalistes, médias, entreprises... mais également **les artistes, les créatifs, les acteurs de la culture !**



PARTIE 4 | JEUX VIDÉOS ET NOUVEAUX IMAGINAIRES

Diapositive 22

Et face aux récits dominants, l'industrie vidéoludique peut elle aussi avoir un formidable impact positif sur la société. Car elle a un super pouvoir à travers son influence culturelle.

Diapositive 23

Chaque jour, les jeux vidéo produits par l'industrie touchent des millions de personnes et contribuent à créer des connexions uniques, réunissant tous les joueurs et joueuses autour de référentiels communs. Mais prenons directement un exemple.

Lancement à 0 : 53 secondes de la vidéo **Gender Swap** réalisée par l'association Women In Games

Au bout d'1 minute, vous pouvez enlever le son de la vidéo, et expliquer son contenu tout en laissant défiler les images.

En 2022, un gamer sur deux est une femme. Et pourtant elles ne représentent que 22% des employés de studios. Ce qui a des conséquences sur la représentation des femmes dans les jeux vidéos, souvent caricaturale et hypersexualisée. Pour le démontrer, l'association Women In Games, engagée pour une meilleure représentation des femmes dans l'industrie, a moddé des dizaines de jeux, en échangeant les animations des personnages masculins et féminins.

On prend ainsi toute la mesure de l'impact des stéréotypes, ici de genre, sur nos représentations. Car ces représentations stéréotypées contribuent à diffuser des visions biaisées du corps des femmes, de leurs comportements et de les enfermer bien souvent dans des rôles clichés - la princesse, la sorcière, l'enchanteresse -.



Cela a également pour effet de mettre à distance les femmes qui, bien que joueuses, ne se sentent pas “gameuses”. En France seulement 15% des femmes se disent “gameuses” alors que 48% des joueurs sont des femmes. Confronté à un milieu maculin et à peu de jeux favorisant l’identification à des personnages féminins forts, il est donc naturel que les femmes se sentent moins légitimes à revendiquer leur culture vidéoludique, et à façon plus générale à se projeter dans cette industrie. [Source](#)

Diapositive 24

En quelques mots, vous pouvez :

- Représenter le monde tel qu’il est ou qu’il pourrait être
- Ouvrir le champ des possibles
- Mettre en action grâce à l’émotion

Et accélérer la bascule vers de nouveaux modèles de société.

Diapositive 25

Alors, il ne s’agit pas de faire que des jeux vidéo engagés et militants, qui font des sujets sociaux et environnementaux les thèmes principaux de leurs jeux, ou qui tentent de traiter de toutes ces dimensions en même temps. C’est aussi en jouant sur différents curseurs – des éléments du décors, des mécanismes du gameplay, des réactions des personnages, leurs caractéristiques ou leurs cadres de vie – que l’on peut faire réagir et provoquer un changement. Et ça ne veut pas dire pour autant qu’il faut modifier l’arche narrative ou se priver de tout ce qui fait le succès d’un jeu.



Voici quelques exemples :

- faire vivre des expériences émotionnelles transcendantes et générer de l'empathie : pour les personnes exilées dans **Enterre moi mon amour** ou pour les espèces animales dans **Endling**.



- partager la vision de nouveaux imaginaires plus justes et plus durables, comme dans **Solar Punk**, ou alors l'inverse, montrer ce qui se passerait si on agit pas à temps, comme dans **Floodland**.





- s'assurer de représenter une magnifique diversité de corps et d'ethnicités, comme dans **Overwatch**.



Il n'y a pas un seul récit mais bien une multitude d'imaginaires à explorer, autant de voies possibles que de défis créatifs, sans cocher des cases ou faire des jeux vidéo qui se ressemblent tous.

Et c'est d'ailleurs pour aider les game designer, narrative designer et directeurs artistiques à explorer leurs imaginaires, dépasser leurs automatismes d'écriture et créer des jeux vidéo qui nous projettent vers des futurs désirables que le guide de L'écran d'après a été créé.



PARTIE 5 | LE GUIDE DE L'ÉCRAN D'APRÈS

Diapositive 26

Dans la vidéo précédente, “Les professionnels en mouvement”, la démarche et l'intention de l'outil ont été présentés. Plongeons maintenant dans son contenu !

Diapositive 27

À quoi cela ressemble ?

- Une grille de questionnement, accompagnée
- De texte explicatifs et chiffres clés
- Lexique pour définir les termes employés.
- Mais aussi un centre de ressources sur le site, en ligne !

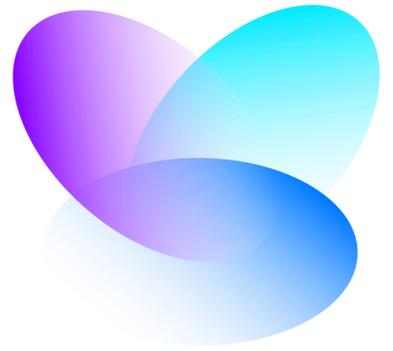
Diapositive 28

Rentrons maintenant dans le vif du sujet : quelles questions pose-t-on ?

Le guide est construit autour de deux axes, afin de conjuguer au mieux le fond et la forme des jeux vidéo : **l'imaginaire et l'éco-socio-responsabilité des jeux et des studios** (le terme le plus complet que les équipes de L'écran d'après ont utilisé pour parler de production responsable).

En effet, on peut s'interroger sur la cohérence d'un message envoyé par un jeu éco-socio conçu, dont les mécaniques seraient basées sur l'exploitation de matières premières non-renouvelables, et inversement.

L'imaginaire est donc pour nous étroitement lié à la conception et au développement du jeu. Ce sont, dans ce webinaire dédié aux récits, les questions sur les imaginaires qui vont être présentées.



Diapositive 29

Dans le domaine de l'**imaginaire**, le guide permet de s'interroger en détail sur :

- **L'expérience de jeu** proposée soit à la fois le contenu de l'expérience que l'on veut faire vivre aux joueurs et aux joueuses, et la manière de le proposer
 - ◆ Les règles du jeu, les mécaniques de gameplay, les motivations données aux joueurs et joueuses et les points de vue qui leur sont proposés.
 - ◆ Le niveau de conscience des joueurs et joueuses des enjeux sociaux et environnementaux.

- **L'univers du jeu**, sur les caractéristiques de l'univers en lui-même
 - ◆ Les sociétés et modes de vie représentés dans le jeu.
 - ◆ Les relations que ces sociétés entretiennent avec leur environnement.
 - ◆ La façon dont les comportements des personnages influencent les mondes dans lesquels ils évoluent.

- **Les personnages du jeu** sur les représentations stéréotypées des personnages (en matière de genre, de handicap, d'orientations sexuelles, de diversité).
 - ◆ Les caractéristiques des personnages, et leur possible évolution.
 - ◆ La contribution des personnages à l'intrigue.

CONCLUSION

Diapositive 30

Maintenant que vous avez plein de pistes différentes pour imaginer des jeux vidéo plus inclusifs et plus durables, à vous d'activer ce super-pouvoir !