

Inclusion Unboxed

Meeples for Change

Table des matières

1. Introduction
2. Thème
3. Personnages
4. Textes
5. Accessibilité
6. Tests

Introduction

Ce guide vous est offert gratuitement par Meeples for Change. C'est un document collaboratif.

Vous y trouverez des méthodes pour améliorer la diversité, la représentation et l'accessibilité dans les jeux de société.

THÈME

Si votre jeu illustre une culture du monde réel qui n'est pas la vôtre, engagez un consultant ou une consultante pour vous assurer de ne pas commettre d'erreur et de la représenter positivement. Il est également important de tester votre prototype avec des personnes ayant un lien avec cette culture.

1. N'oubliez pas des détails importants

Les première et seconde guerres mondiales ont été souvent utilisées comme thèmes de jeux de société. Pourtant, les minorités qui ont participé à ces conflits sont rarement représentées. Retirer un groupe d'individus de l'Histoire est une pratique en réalité commune.

Si votre thème se situe dans un contexte historique ou illustre une culture réelle, il est important de vous documenter en profondeur. Vérifiez vos connaissances sur qui étaient présents et où. Il y avait par exemple un nombre important de [cowboys et cowgirls afro-américain·e·s, mexicain·e·s et autochtones](#). Une présence africaine est également à connaître en [Europe du Moyen-Age et durant la Renaissance](#).

Quand les personnages sont inspirés de personnes réelles ou de personnes fictionnelles venant d'autres sources, il est primordial de ne pas remplacer un personnage issu d'une minorité par un autre personnage qui lui n'est pas. En faisant cela, vous privez cette minorité d'une opportunité d'être représentée.

2. Sujets sensibles

Dans le cas inverse, si un thème présente un groupe social d'un angle qui pourrait aujourd'hui nuire à son image alors posez-vous la question suivante : est-ce que la manière dont sont représentés ces individus ajoute de la valeur au jeu ? Si votre jeu à un objectif éducatif alors, oui l'exactitude est essentielle. Sinon, faites attention à ne pas porter préjudice à ces personnes et n'encouragez pas de fausses croyances et stéréotypes.

PERSONNAGES

Dans cette section, nous parlerons des enjeux liés aux personnages contrôlés par les joueurs et joueuses ainsi que les personnages non-joueurs.

1. Représentation

Le problème de représentation peut être abordé de deux angles.

Nous pouvons inclure un équilibre des différents groupes sociaux existants parmi les personnages.



Gladius est un excellent exemple d'équilibre des genres et des cultures. On y retrouve aussi une très belle diversité physique ce qui est encore plus rare dans les jeux.

Nous pouvons également approcher le problème d'un angle plus large en adressant la diversité dans l'industrie même. Il s'agit alors de n'inclure qu'un ou plusieurs groupes sous-représentés dans les jeux de société, excluant les groupes sociaux déjà sur-représentés.



La sortie du jeu One Deck Dungeon a été mal reçue par certaines personnes parce qu'il n'inclut que des personnages féminins.

Le meilleur choix se fera en fonction du type de jeu, du thème et des mécaniques de jeu.

Nous discuterons par la suite des traits visibles et non-visibles. Ils ne sont bien évidemment pas mutuellement exclusifs. Par exemple, les personnes queers ne devraient pas être représentées toujours blanches, comme nous le voyons souvent dans les médias.

Traits visibles

Dans le processus de création de vos personnages, plusieurs traits sont à considérer pour respecter la diversité:

- Le genre (Féminin, Masculin, Non-binaire);
- L'ethnicité;
- La diversité corporelle (e.g., anatomie, déficience visuelle, handicaps, malformations);

- L'âge.

Les fiches personnages à deux côtés sont couramment utilisées pour donner le choix sur le genre de son personnage. C'est une très bonne manière d'ajouter plus d'inclusion sans pour autant augmenter le nombre de composants. Toutefois, le choix du genre ne devrait pas se limiter à féminin et masculin, il ne faut pas oublier les personnes non-binaires.



Floor plan intègre la diversité du genre en utilisant les [pronoms](#) sur chaque fiche personnage.

Traits non-visibles

Ajouter une biographie à chaque personnage est l'occasion parfaite pour y inclure plus de détails tels que :

- L'orientation sexuelle ([en savoir plus](#));
- La neurodiversité (e.g., autisme, dyslexie, TDAH, dyscalculie...).

Lorsque le jeu met en scène des relations de couples, il est important de permettre et représenter des relations de même sexe.



Fog of love est un jeu de société à la frontière du jeu de rôle qui simule les relations amoureuses de tous les genres. Il est également connu pour défendre les intérêts de la communauté queer.

2. Stereotypes

L'inclusion prend racine dans la diversité mais elle ne pourrait pas être complète sans une représentation positive de tous les individus. Le genre, l'ethnicité, l'orientation sexuelle, l'âge et les différences physiques sont souvent sujets à de nombreux stéréotypes d'apparences, de rôles, de compétences et de professions. En voici quelques exemples que l'on retrouve souvent:

- Les personnages féminins sont dénudés et hypersexualisés;
- Les personnes naines sont la source de moquerie;
- Les personnages handicapés sont faibles et pitoyables.

Les personnages vilains méritent une attention toute particulière pour éviter les stéréotypes.

Pour mieux les éviter:

- Remettez-vous en cause et acceptez le fait que nous avons des biais. De cette manière, nous pouvons travailler à déconstruire les stéréotypes que nous avons intégrés à notre insu;
- Ne créez pas de personnages en vous basant sur le groupe social auquel ils appartiennent mais créez plutôt une histoire

unique pour chacun. Ce sont avant tout des personnes uniques avec chacun leurs propres traits, avant de faire partie d'un groupe social;

- Humains, animaux et tous les êtres vivants sont sujets aux stéréotypes. Par exemple, attribuer la responsabilité du ménage à une souris femelle est toujours considéré comme un stéréotype;
- Il n'existe pas d'humour possible quand on parle de clichés. Cela ne fait que perpétuer des fausses croyances et porter préjudices aux individus ciblés.

Les personnages sont illustrés sur les composantes du jeu, dans les règles et sur la boîte. Rappelez-vous bien de tous les vérifier. Engager un consultant ou une consultante pour cibler les points qui pourrait porter préjudice. La diversité ne devrait pas être une option (extension ou promos) mais bien une part entière du jeu.

Textes

Les textes ne devraient pas privilégier un genre plus qu'un autre. L'écriture inclusive dans la langue française, aussi appelée rédaction épiciène, consiste à renoncer au masculin générique ainsi qu'à la primauté du masculin sur le féminin. Ce chapitre est une introduction à l'écriture inclusive. Pour des connaissances plus approfondies, vous pouvez consulter le [guide d'écriture fourni gratuitement par l'Office québécois de la langue française](#).

Formulation neutre

De manière générale, on privilégiera toujours une formulation neutre si elle est possible:

- choisir un nom neutre : *les rédacteurs* devient *la rédaction*, *les dirigeants* devient *la direction*;
- avoir recours à des adjectifs épiciènes : *qualifié* devient *apte*, *spécialisé en* devient *spécialiste de*;
- tirer profit des pronoms épiciènes : *celui qui* devient *quiconque*;
- rédiger des phrases épiciènes : *Les joueurs et joueuses ont librement accès au centre de documentation* devient *L'accès au centre de documentation est libre*. (Dans cette exemple-ci, une information sur le sujet se perd, il est alors important de s'assurer qu'elle soit précisé auparavant dans le texte)

Doublets

Lorsque nécessaire, les doublets permettront d'introduire les formes masculines et féminines dans la phrase.

La joueuse gagnante ou le joueur gagnant récupère la carte Victoire.

Le ou la juge procure un bonus.

Ils et elles piochent une nouvelle carte à la fin du tour.

Dans un souci d'uniformité, le même ordre sera employé tout au long du texte masculin-féminin, féminin-masculin ou bien l'ordre alphabétique.

Pour les situations où l'espace est limité, il est possible de raccourcir la longueur d'un doublet en utilisant un signe de ponctuation tel que le point médian ou les parenthèses.

La décision finale est prise par chaque joueur-euse.

Déplacer le(la) jardinier(ère).

Cette formulation est également beaucoup utilisée si le mot se prononce de la même manière à la fois au masculin et au féminin.

Traduction

Lorsque vous décidez de rendre votre jeu disponible dans plusieurs langues, il est important de garder les mêmes standards en termes de neutralité. Si vous faites appel à une compagnie ou une personne tierce, faites leur savoir que vous souhaitez respecter la neutralité du genre.

Pour en savoir plus sur l'écriture inclusive dans les autres langues, référez-vous aux différentes versions de [notre guide disponible sur notre site internet](#).

Accessibilité

Lorsqu'il s'agit d'accessibilité, de petits changements peuvent avoir un grand impact sur l'expérience de jeu.

1. Couleurs

Le daltonisme peut rendre les informations parfois difficiles à interpréter si la couleur joue un rôle important dans leur représentation. Pour en apprendre plus à ce sujet, référez-vous directement à la page Wikipédia [sur le daltonisme](#). Pour rendre vos jeux plus accessibles à tous :

- L'information ne devrait jamais être symbolisée par sa couleur uniquement. Compléter l'information en y ajoutant une seconde dimension comme la forme, la texture, un icône ou du texte;
- Préparer vos palettes de couleurs en prenant soin d'avoir suffisamment de contraste entre vos éléments et avec le fond sur lequel l'information se trouve;
- Utilisez la technique [value contrast](#) en plus du contraste des couleurs. Si vous imprimez vos illustrations en noir et blanc, pouvez-vous encore distinguer les contours des différentes formes ?

Voici une liste de paires de couleurs connues pour être problématique :

Vert et marron	Vert et noir
Vert et rouge	Vert et gris
Vert et bleu	Bleu et Violet
Vert clair et jaune	Bleu et gris

Rappelez-vous de vérifier:

- La couleur des pièces du jeu;
- La lisibilité des textes;

- Les éléments graphiques avec lesquels les joueurs interagissent comme les zones délimitées, les icônes ou encore les puzzles;
- Des conditions de faibles éclairages peuvent être problématiques. Vérifiez que tout peut-être distingué même dans un environnement sombre.

Il existe des outils pour vous aider dans vos vérifications :

- [Éprouvage des couleurs](#) dans Photoshop
- [Coblis Color Blindness Simulator](#)

2. Textes

Pour réduire les difficultés liés au daltonisme, la dyslexie ou une faible vision, voici quelques directives :

- Un fort contraste entre le texte et la couleur du fond. Il existe de nombreux outils qui vous aideront à vérifier ce contraste comme colorshark.io;
- Une police simple et claire, avec un espacement raisonnable entre les caractères ([en savoir plus](#));
- Une taille de police lisible. Cette valeur change en fonction de la localisation du texte. Le texte inscrit sur le plateau devra être plus large que le texte inscrit sur une carte à jouer.

Tests

Conduisez des tests de votre prototype avec des personnes de différentes cultures. Cela pourrait vous permettre de repérer des détails que vous n'auriez pas vu mais qui pourraient porter préjudice.

Dans les premières versions du jeu Les aventuriers du rails, une étoile était représentée sur les petits trains jaunes. Plusieurs personnes l'ont associé aux pratiques Nazis durant la seconde guerre mondiale pour étiqueter les citoyen juifs et citoyennes juives qui étaient transportés dans des wagons à destination des camps de concentration. Bien heureusement, cette erreur a été corrigée immédiatement après.

Conduire des tests avec différentes personnes vous permettra également de vérifier l'accessibilité. Ce qui vous est évident ne l'est pas forcément pour les autres.