



HAL
open science

Design et care dans un jeu vidéo à impact social : représentations du handicap et du validisme dans Alix et Yanis

Hélène Sellier

► To cite this version:

Hélène Sellier. Design et care dans un jeu vidéo à impact social : représentations du handicap et du validisme dans Alix et Yanis. Ludovia, Aug 2023, Ax-les-thermes, France. halshs-04615168

HAL Id: halshs-04615168

<https://shs.hal.science/halshs-04615168>

Submitted on 18 Jun 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Design et care dans un jeu vidéo à impact social : représentations du handicap et du validisme dans *Alix et Yanis*

Bonjour à tous et à toutes. Je suis très heureuse de participer à ce colloque et je suis très enthousiaste de participer à la discussion au sein de ce joli panel. Je vais pour ma part vous présenter un aspect du travail de recherche-crédation autour du jeu *Alix et Yanis: la disparition d'Albert le hamster*. La réflexion portera plus précisément sur une éthique du *care* comme principe de design.

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, je vais donner quelques éléments pour contextualiser la recherche. Je suis artiste-chercheuse et je travaille au sein du studio de jeux vidéo indépendant The Seed Crew qui a été créé en 2019 et qui est basé à Toulouse. Nous créons des jeux qui cherchent à avoir un impact social et qui visent la sensibilisation et la conscientisation par rapport à l'inclusion de différentes identités au sein des sociétés.

Alix et Yanis: la disparition d'Albert le hamster est notre deuxième jeu. C'est un court jeu narratif qui est destiné aux enfants et qui porte sur les expériences du handicap et du validisme. Il raconte l'histoire de la disparition d'Albert, qui est le hamster de la classe. La joueuse est invitée à incarner Alix, une petite fille pleine d'énergie et d'enthousiasme, qui aime le sport et qui a un trouble déficitaire de l'attention (TDAH). Alix est toujours accompagnée de son complice, Yanis, un petit garçon calme, timide et réservé, qui aime les récits d'enquête et qui souffre d'anxiété sociale. Pendant une semaine de cours, les deux enfants vont mener l'enquête pour retrouver le hamster de la classe, avec l'aide de tous leurs camarades de classe. Le jeu met ainsi en scène des personnages aux identités diverses, en ce qui concerne les différents types de handicap, mais aussi en ce qui concerne les autres aspects de l'identité.

Le jeu *Alix et Yanis* est au coeur d'un travail de recherche-crédation, et mobilise les différentes catégories de la RC telle que Chapman et Sawchuck les ont définies. Il s'inspire aussi des principes de la recherche-crédation médiatique.

Je pourrais revenir plus en détail sur l'importance de ces ancrages théoriques dans le travail si vous le souhaitez, mais pour être efficace, je voudrais simplement signaler que notre méthodologie pour cette réflexion s'inspire du « récit de pratique » théorisé par Louis-Claude Paquin, dans la mesure où il s'agit en partie d'explicitier une partie cadrage théorique qui nourrit l'activité de création. La démarche créative sera aussi mise en lumière par une analyse de la forme de l'œuvre - ce qui fait partie intégrante du cycle heuristique de la RC.

Je me concentrerai plus précisément sur le narrative design, c'est-à-dire "la création de l'histoire et le design des mécaniques par lesquelles elle est racontée." (Posey, 2008)

Cette communication s'inscrit dans un ensemble de travaux qui portent sur la capacité des jeux à inciter à la réflexion (plutôt que d'imposer des enseignements préconstruits) et à encourager les discussions entre joueurs/joueuses, qui sont considérées comme possibles catalyseurs de sensibilisation/conscientisation. Dans le cas d'*Alix et Yanis*, cela signifie que le jeu ne s'adresse pas seulement aux enfants considérés comme valides afin de leur apprendre des comportements empathiques, mais invite tous les enfants, en situation de handicap ou non, à s'exprimer sur le sujet.

Ce colloque me donne l'occasion de poursuivre cette réflexion sur le potentiel d'expressivité des jeux pour les joueurs/joueuses en l'interrogeant à l'aune de la notion de bien-être. Dit autrement et en l'appliquant au jeu *Alix et Yanis* : est-ce que tenter, par le design, de faire naître une discussion sur le handicap permet de contribuer au bien-être des personnes concernées ?

En posant la question de cette façon, une réponse positive (et hâtive) est très tentante, mais il me semble qu'il est nécessaire de déplier le questionnement pour en éviter les pièges. En effet – et je ne vous apprends rien – le bien-être est un concept très employé aujourd'hui qui vient de la psychologie positive. Ce champ scientifique s'appuie sur une conception de la santé particulière : la saluogénèse qui s'intéresse aux facteurs positifs déterminant la santé (plutôt que d'envisager les risques et le mal-être, ce qu'on appelle la pathogénèse). Le bien-être de manière générale est une notion qui renvoie à l'individu, plutôt qu'au collectif, et qui s'inscrit dans des logiques culturelles contemporaines spécifiques. Plusieurs chercheurs et chercheuses en sociologie ont ainsi montré la multiplication des injonctions au bonheur dans nos sociétés occidentales et la tendance à faire porter aux individus la responsabilité de leur bonheur.

Or cette approche centrée sur l'individu paraît problématique lorsqu'on envisage le handicap, parce que cela renvoie à une conception particulière du handicap : le modèle médical. Cette approche, encore très présente dans nos cultures occidentales, se concentre sur les déficiences physiologiques ou cognitives des individus. À la suite du mouvement anglo-saxon pour les droits des personnes handicapées dans les années 80-90, le modèle a été critiqué par les Disability Studies et les Critical Disability Studies. Pour ne mentionner que trois livres de référence, on peut se référer aux travaux de Erving Goffman, Robert Murphy et Rosemarie Garland-Thomson. Je ne vais pas prétendre résumer en deux phrases un champ de recherche vaste et complexe, mais il me paraît important de rappeler un des apports principaux. C'est-à-dire l'idée que le handicap est une construction sociale, différente d'une culture à l'autre. Les concepts de "ability/disability" ne sont donc pas absolus et immuables et il existe des relations de pouvoirs dans la construction sociale de ce qu'est une déficience ou non.

Je pourrais aussi citer les mots d'Alain Blanc : "Si la déficience est un attribut, le handicap est une relation impliquant trois registres liés et inégalement prégnants dans le temps et dans l'espace : un corps défaillant doté de capacités décalées vis-à-vis des normes sociales et des attentes collectives ; un environnement matériel et social inhospitalier, parfois rétif au bon accueil des personnes handicapées ; des conceptions générales, eugénisme ou solidarité, encadrant et organisant les relations entre nous et ces gens-là."

Issue de ces champs de recherche, une notion me semble absolument essentielle pour la mettre en parallèle à celle de handicap : celle de validisme (ableism en anglais). La définition la plus souvent utilisée est celle de Fiona Campbell. Elle écrit que le validisme est « Un réseau de croyances, de processus et de pratiques qui produit un type particulier de soi et de corps (norme physique) et le projette comme parfait, spécifique à l'espèce, et donc essentiel et complètement humain. Le handicap est alors un état inférieur de l'être humain » (Campbell, 2001, p. 44, définition d'Elena Chamorro). Le validisme est alors à l'origine de discriminations.

Other researchers added to this definition, and I find Dan Goodley's also useful. He explains (2018) that "the dis/ability complex recognizes that in order for disablism to be reproduced it requires its hidden referent to be present; namely, ableism. Disability all too often appears in our cultural psyche as a problem of body or mind, as an object of rehabilitative or curative intervention. Ability, meanwhile, is posited as an idealized marker of successful citizenship." He considers ableism as oppressive actions which exclude, eradicate and neutralise individuals which are deemed abnormal in a capitalist society which values performance.

Les productions culturelles contemporaines ont tendance à renforcer cette idéologie validiste. Pour citer Snyder, Brueggermann and Garland-Thompson, "le handicap tend à être représenté dans les représentations culturelles comme un état d'étrangeté total et en opposition à un corps standard, normé".

Si on s'en réfère aux travaux de Diane Carr et Simon Ledger, dans les jeux vidéo, le handicap est souvent représenté comme menaçant et il est utilisé narrativement pour créer l'horreur. Les jeux vidéo tendent aussi à représenter le corps en termes de capacités mesurables (comme la santé) et ainsi à promouvoir un corps imaginé valide comme norme invisible.

La compréhension du handicap comme un phénomène social et la notion de validisme invitent à préférer à une logique de création centrée sur le bien-être de l'individu, une philosophie de design qui réintègre les dimensions sociales et politiques du "prendre soin". C'est ce que permet la notion de care. Dans une perspective féministe, Berenice Fisher et Joan Tronto définissent ainsi le concept : "Au niveau le plus général, nous suggérons que le care soit considéré comme une activité générique qui comprend tout ce que nous faisons pour maintenir, perpétuer et réparer notre "monde", en sorte que nous puissions y vivre aussi bien que possible. Ce monde comprend nos corps, nous-mêmes et notre environnement, tous éléments que nous cherchons à relier en un réseau complexe, en soutien à la vie » [Fischer et Tronto, 1991, p. 40]. Sans déployer l'ensemble des présupposés de la notion, il est possible de rappeler qu'elle ne présume pas que le soin est une relation interindividuelle et qu'elle porte une dimension sociale, culturelle et politique. Dans la proposition de Fisher et Tronto, le care suppose une responsabilité dans le processus de soin (se charge de), mais n'est pas une disposition ou une attitude, ce qui en ferait ressortir le côté individuel et tenderait à une idéalisation. Au contraire, le care est une pratique et implique à la fois une pensée et une action.

En cela, le care se marie particulièrement bien avec le design. Dans l'ouvrage collectif Design et pensée du care dirigé par J Dautrey, l'enjeu est de penser "le care par le design", mais aussi "le design par le care". De la même manière, Marine Royer et Denis Pellerin (2022) s'appuient sur les quatre phases de l'activité de care de Tronto (2009) pour montrer en quoi "les lignes de force des théories du care [peuvent être] des leviers mobilisateurs d'un possible renouvellement des pratiques en design." Royer et Pellerin s'intéressent plus particulièrement aux processus de conception, aux registres d'action des designers et à leur rôle.

Dans la lignée de ces deux propositions, cette communication a pour ambition de se participer à répondre à la question "comment faire un design qui soit une pratique de care" à travers un objet spécifique et en s'intéressant moins au processus créatif qu'aux solutions de design. Ainsi, dans le cadre particulier de la création du jeu Alix et Yanis qui porte sur le handicap et le validisme, comment faire un narrative design qui prennent soin des personnes concernées ?

J'ai manié jusqu'à présent beaucoup de concepts pour établir le cadrage théorique qui nourrit l'activité de création. Je vais à présent proposer une réflexion plus pragmatique en présentant plusieurs propositions de design :

- les mécaniques narratives comme manière de représenter des expériences personnelles
- la création de personnage (character design) comme manière de représenter le handicap en relation avec l'identité d'une personne
- le design d'embranchements narratifs comme manière de représenter l'expérience sociale du handicap
- l'écriture d'histoires du quotidien comme manière de représenter le handicap en situation
- l'utilisation du validisme comme élément central de l'intrigue pour mettre en valeur le peu de degré d'instruction sur le handicap
- la création de monde (worldbuilding) comme manière de représenter la liminarité du handicap dans l'espace social
- l'organisation de la narration comme manière de représenter l'aspect systémique du validisme

Elles s'appuient sur des pratiques de narrative design communes, mais elles sont mobilisées pour répondre à la problématique particulière de la représentation du handicap et du validisme.

La première solution de design que je veux évoquer concerne les **mécaniques narratives**. Dans certains jeux sérieux, le gameplay est utilisé pour sensibiliser les joueurs et joueuses à une déficience particulière. Par exemple, certains dispositifs utilisent les mécaniques de jeu pour faire comprendre à la joueuse “ce que ça fait” d’être mal-voyant ou d’utiliser un fauteuil roulant. Cette représentation par le système du handicap peut être problématique. D’abord, parce qu’il est possible que la joueuse pense avoir compris une expérience physique, psychologique, sociale et culturelle complexe en interagissant pendant quelques minutes avec un dispositif numérique. Ensuite, parce qu’il est possible que la joueuse puisse croire que jouer à une expérience interactive est en soi une bonne action, alors que concrètement, rien n’a été fait. Originellement, ce sont deux arguments qui ont été donnés par des créateurs et créatrices queer à propos de l’appropriation de leurs jeux personnels à des fins éducatives. Reprenant leurs remarques, Bo Ruberg critique une rhétorique de l’empathie dans les discours sur les jeux vidéo. Elle soutient que ce discours tend à légitimer le fait de “prendre résidence dans les expériences de quelqu’un d’autre”. Dans cette logique, jouer un personnage handicapé pourrait être une forme de “tourisme de l’identité” (en reprenant le concept de Lisa Nakamura). La question est alors : en tant que narrative designer, doit-on renoncer à créer des personnages principaux handicapés pour une audience supposée valide ? Doit-on renoncer à utiliser des mécaniques narratives pour représenter la déficience ? Si ces solutions radicales peuvent fonctionner, je pense qu’il peut exister une autre voie. Il s’agit de rendre clair et explicite dans le design que l’avatar n’est pas une simple extension de la joueuse, qu’il n’est pas une page blanche dont la seule caractéristique serait d’être handicapé. Dans *Alix et Yanis*, la joueuse peut choisir certains aspects de la personnalité d’Alix (par exemple quel sport elle préfère), mais le personnage a déjà des caractéristiques établies. Il s’agit alors d’encourager la joueuse à développer une attitude empathique. L’empathie n’est pas ici comprise comme une appropriation, à la manière de Bo Ruberg, mais plutôt, en s’appuyant sur les travaux en neuroscience de Jean Decety, comme un phénomène cognitif et émotionnel. Dans ces recherches, l’empathie désigne la capacité à percevoir et à comprendre les émotions d’une autre personne tout en restant conscient de sa propre individualité. Dans le design, insister sur l’idée que le personnage est une entité autonome permet de ne pas encourager une colonisation des expériences de vie des personnes handicapées.

De plus, plutôt que de refuser toute représentation d’un fonctionnement corporel ou psychologique particulier par les mécaniques de jeu, il est possible de traduire la spécificité de cette expérience en variant les modélisations dans le système de jeu. Dans *Alix et Yanis*, nous avons utilisé ce principe de design pour déterminer le nombre de choix donnés à la joueuse. Dans la plupart des cas, elle doit choisir entre deux options, mais parfois, elle est face à de nombreuses réponses qui représentent le flot de pensée discontinu d’Alix. Plus que le fait qu’il y ait de multiples possibilités, c’est l’écart entre les choix binaires communs et ces rares occurrences de choix nombreux qui peuvent questionner la joueuse. Ce design n’a pas pour but de représenter fidèlement les processus de pensée d’une enfant qui a un trouble de l’attention, mais de créer la possibilité pour la joueuse de réfléchir à la diversité des processus cognitifs. Utiliser le gameplay pour représenter le handicap peut ainsi être intéressant - à condition d’insister sur l’idée qu’il s’agit d’une schématisation qui n’est représentative de la complexité des expériences vécues, et à condition qu’il ne s’agisse pas de la seule forme de représentation, ce qui tendrait à promouvoir un modèle médical du handicap. Je vais donc donner d’autres solutions de narrative design pour représenter le handicap comme une construction culturelle - et je vais être plus concise, promis.

La deuxième solution dont je veux vous parler est la **création de personnage**. Il faut bien sûr faire attention de ne pas utiliser des stéréotypes identifiés. Cela signifie par exemple s’assurer que les personnages handicapés ne sont pas utilisés comme “source d’inspiration” pour les personnes valides. Dans *Alix et Yanis*, nous avons ainsi fait attention à ce que ce ne soit pas Alix qui résolve toute seule l’enquête pour retrouver Albert. Ses fonctionnements cognitifs ne sont pas décrits comme un superpouvoir qui lui permettrait de voir ce que les autres ne voient pas. Au contraire, tous les enfants aident à retrouver le hamster, chacun à sa façon.

Proposer une représentation qui veut se défaire des stéréotypes signifie aussi créer des personnages imparfaits, notamment dans leurs relations aux autres. Même si Alix a un trouble de l'attention (et peut donc être catégorisée comme étant en situation de handicap), elle fait des erreurs quand elle s'adresse à d'autres personnages handicapés. De la même manière, les comportements des personnages adultes n'est pas irréprochable. L'enseignant dit par exemple à Alix qu'elle est une "tête de linotte".

Le handicap d'un personnage fait partie de son identité (par exemple Nathan est mal-entendant), mais la personnalité et les intérêts du personnage ne sont pas déterminés entièrement par la déficience (Nathan aime faire du roller). Comme le soutient Stuart Hall, les identités sont toujours en train d'évoluer, dépendant du contexte social et contiennent une dimension discursive. Nathan est défini auprès d'Alix comme une personne mal-entendante au début du jeu par l'AESH, mais ce n'est qu'à la fin de l'histoire qu'il se définit ainsi.

Créer des personnages variés est un moyen intéressant pour poser la question des normes sociales. Par exemple, la cicatrice de Sofia est perçue comme anormale par les enfants, alors que les lunettes de Hugo ne font pas l'objet de remarques. Des considérations courantes dans la création de personnages peuvent ainsi être mises à profit pour représenter le handicap en relation avec l'identité d'une personne.

Outre les mécaniques narratives et les personnages, **les embranchements de l'histoire** peuvent être un moyen narratif intéressant pour représenter le handicap, en particulier parce qu'ils permettent de mettre en lumière l'expérience sociale du handicap. Les choix permettent à la fois de représenter les différentes stratégies utilisées par un personnage handicapé pour naviguer un monde social validiste (comme des stratégies de camouflage) et à la fois de représenter les différentes réactions face au handicap d'une autre personne (comme la curiosité mal-placée ou la solidarité). Par exemple, dans Alix et Yanis, Hugo dit à Sofia que sa cicatrice va effrayer Albert et la joueuse peut choisir de contredire Hugo ou non. À un autre moment du jeu, la joueuse peut décider de poser des questions à Sofia à propos de sa cicatrice, mais la question est intrusive et amène Sofia à ne pas avoir confiance en Alix.

Un autre exemple dans le jeu est le moment où la joueuse peut choisir de dire (ou non) bonjour à Julie, qui vient d'être définie comme personne non-oralisante par l'enseignant. Si Alix salue Julie, cette dernière va lui faire un signe de la main. Ces interactions ont pour but de représenter un large spectre de comportements, du validisme "bienveillant" au respect. Mais en faisant le design des conséquences des choix, il faut garder en tête le fait que les actions ne doivent pas être récompensés dès qu'elles sont bienveillantes ou simplement pas nocives. Par exemple, Alix peut tenter d'aider Yanis à gérer son anxiété sociale en l'incitant à prendre la parole, mais l'amitié de Yanis pour Alix ne devient pas plus fort si cette décision est prise par la joueuse. Les embranchements narratifs et les variables liées à des choix sont un moyen utile pour représenter les différentes attitudes qu'on peut avoir, mais il faut faire attention à ne pas reproduire les systèmes moraux traditionnellement utilisés dans les jeux vidéo où toutes les bonnes actions sont récompensées pour une représentation nuancée du handicap et du validisme.

Le **type d'histoire** influence aussi la manière dont le handicap est représenté. Une histoire sur la vie de tous les jours convient particulièrement bien pour représenter le handicap dans les situations quotidiennes (comme aller à l'école). Ce cadre narratif ne doit pas être un prétexte pour montrer comment un personnage handicapé réussit à faire quelque chose de commun - ce qui serait un récit validiste, mais doit plutôt servir pour représenter les besoins individuels, les adaptations et de s'intéresser aux mesures d'accessibilité. Plutôt que de promouvoir une approche catégorielle du handicap, notre jeu tente d'utiliser des dialogues réalistes pour insister sur les manifestations du

handicap. Par exemple, l'enseignant rappelle à Alix de s'asseoir au premier rang ou Aïda explique à Alix et Yanis qu'ils doivent se placer près de Nathan quand ils veulent communiquer avec lui.

Utiliser des situations et des conversations réalistes donne aussi l'opportunité de représenter ce qui n'est pas dit. Par exemple, Linh a des difficultés pour lire et pour écrire (qui sont identifiées ainsi), mais elle ne bénéficie pas d'arrangement particulier. L'histoire montre, en creux, l'importance du diagnostic en France pour avoir accès à des mesures d'accessibilité.

Il faut noter qu'utiliser le handicap comme **élément d'intrigue** est délicat, parce que cela peut mener à une essentialisation des personnes, parce que cela tend à réduire les vies des personnes concernées à leur handicap. Cependant, dans des histoires de la vie quotidienne, le handicap peut être utilisé dans l'intrigue pour représenter le manque de connaissances sur le handicap.

Par exemple, à un moment dans le jeu, Alix et Yanis pensent qu'Aïda est responsable de la disparition d'Albert parce qu'elle l'aurait kidnappé. Leur suspicion vient de leur incompréhension de la fonction d'AESH qu'occupe Aïda.

Même pour une histoire réaliste, la **construction du monde** peut contribuer à représenter le handicap. Dans Alix et Yanis, nous avons trois fonds : la cour de récré, la classe et les toilettes.

Ce troisième espace peut sembler un peu incongru (pourquoi ne pas représenter la cantine, la bibliothèque, la salle de gym ?), mais c'est un espace qui permet de montrer comment le handicap est construit comme une marge de l'espace social. Les toilettes, c'est l'endroit où Sofia se réfugie quand elle veut être toute seule pendant la récréation, c'est l'endroit où Linh et Hudo isolent Alix pour critiquer son manque d'attention et l'accuser d'avoir oublié de fermer la cage d'Albert. Représenter un espace marginal comme les toilettes permet l'émergence de représentations de l'expérience sociale du handicap différente que le discours habituel de sympathie. La représentation visuelle on elle-même donne aussi l'opportunité de questionner comment les personnes handicapées sont marginalisées. Nous avons ainsi décidé consciemment ne pas représenter des toilettes accessibles aux personnes utilisant des fauteuils roulants.

Représenter les aspects systémiques du validisme n'est pas évident (surtout dans un jeu destiné principalement aux enfants), mais **l'organisation de la narration** peut être un moyen narratif intéressant dans cette logique. Plutôt que d'inclure un discours d'un personnage qui dénonce à quel point nos institutions tendent à exclure les personnes handicapées, nous avons décidé de représenter cette mise à l'écart systématique dans la structure de la narration. Julie est une petite fille qui n'a accès à l'école dite ordinaire que quelques heures par semaine.

Pour mettre en valeur cette ségrégation, nous avons décidé que Julie aurait un rôle central dans l'histoire (c'est elle qui remarque qu'Albert a disparu), mais qu'elle aurait un rôle minime dans la narration (elle n'est présente que deux épisodes sur cinq). Cette structure imite la place sociale qui est attribuée au personnage.

Pour conclure, j'ai donné plusieurs exemples d'utilisation de techniques de narrative design pour représenter la complexité de l'expérience du handicap et la prégnance de l'idéologie validiste dans nos sociétés. Ces réflexions témoignent d'une pratique du "prendre soin" des personnes concernées dans le narrative design. À ce titre, il est important de noter que ces propositions créatives devront être confrontées à leur réception par le public, dans la mesure où le care suppose non seulement d'"accorder des soins" mais aussi de s'intéresser à la manière dont les soins sont reçus, parce qu'ils ne correspondent pas forcément aux attentes ou peuvent créer de nouveaux problèmes. Ce sera l'objet d'un prochain travail. Cependant, les considérations spécifiques pour la création du jeu Alix et Yanis peuvent être généralisables, notamment à d'autres disciplines créatives, à d'autres sujets que

le handicap et la validisme. Ce que ce projet de recherche-cr ation invite   envisager, c'est l'int r t de passer dans le design d'une logique individuelle   une logique collective, d'une attention au bien- tre de l'utilisateur   une pratique du care.

R f rences (s lection)

- Campbell Fiona (2008), "Refusing Able(ness): A Preliminary Conversation about Ableism", *M/C Journal*, 11(3). <https://doi.org/10.5204/mcj.46>
- Carr Diane (2014), "Ability, Disability and Dead Space", *Game Studies*, 14(2). <https://gamestudies.org/1402/articles/carr>
- Carr Diane (2019), "Representations of Ability in Digital Games", in: Ellis, K and Kent, M and Leaver, T, (eds.) *Gaming Disability*.
- Cullen Amanda, Ringland Kathryn, Wolf Christine (2018), "A better world, examples of disability in Overwatch", *First Person Scholar*, 28 march 2018. <http://www.firstpersonscholar.com/a-better-world/>
- Decety Jean (2010), "M canismes neurophysiologiques impliqu s dans l'empathie et la sympathie", *Revue de neuropsychologie*, 2(2), p. 133-144. <https://www.cairn.info/revue-de-neuropsychologie-2010-2-page-133.htm>
- Garland-Thomson Rosemarie (2017), *Extraordinary Bodies: Figuring Physical Disability in American Culture and Literature*, New York: Columbia University Press, [1996].
- Goffman Erving (1990), *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Penguin.
- Hall Stuart. (2008), "Qui a besoin de l'identit ", in M. Cervulle (ed.), *Identit s et Cultures. Politiques des Cultural Studies*, p. 311-325, trad. C. Jaquet, Paris :  ditions Amsterdam, [1996].
- Joselin Laurence (2020), *Personnages de papier. Les repr sentations franco-italiennes du handicap dans la litt rature de jeunesse*, Presses universitaires de Nanterre.
- Kafer Alison (2013), *Feminist, queer, Crip*, Bloomington: Indiana University Press.
- Ledder Simon (2018), "On dis/ability within game studies: The discursive construction of ludic bodies", in *Interdisciplinary Approaches to Disability*, Routledge.
- Ledder Simon (2019), "The dis/ability of the avatar – vulnerability vs. the autonomous subject", in M. Kent, K. Ellis & T. Leaver (eds), *Gaming disability: Disability perspectives on contemporary video games*, London: Routledge.
- Meints Josiah, Green Alison (2019), "Representations of Disability and Player Agency in Borderlands 2", *Game, the Italian Journal of Game Studies*, 8. <https://www.gamejournal.it/representations-of-disability-and-player-agency-in-borderlands-2/>
- Murphy Robert (2001), *The Body Silent: The Different World of the Disabled*, New York: W. W. Norton & Company, [1987].
- Ruberg Bo (2020), "Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of "Empathy" in Video Games", *Communication, Culture and Critique*, 13(1) p. 54-71. <https://academic.oup.com/ccc/article-abstract/13/1/54/5753844?redirectedFrom=fulltext>
- Shakespeare Tom (2013), *Disability Rights and Wrongs Revisited*, London: Routledge.
- Snyder Sharon, Brueggemann Brenda Jo and Garland-Thomson Rosemarie (2002), "Introduction: Integrating Disability into Teaching and Scholarship", in S.L Snyder, B.J.Brueggemann and R.Garland-Thomson (Eds) *Disability Studies: Enabling the Humanities* (pp 1-15), New York: The Modern Language Association of America.