



HAL
open science

Faire jouer le sexisme : trame de l'expérience ludique de RecovR et ébauche d'un modèle de Narrative Design

Hélène Sellier

► To cite this version:

Hélène Sellier. Faire jouer le sexisme : trame de l'expérience ludique de RecovR et ébauche d'un modèle de Narrative Design. Colloque International Game Evolution, May 2021, Montpellier (en ligne), France. <halshs-04616685>

HAL Id: halshs-04616685

<https://shs.hal.science/halshs-04616685v1>

Submitted on 19 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.



HAL Authorization

Faire jouer le sexisme :

Trame de l'expérience ludique de *RecovR* et ébauche d'un modèle de Narrative Design

Comme les communications avant moi, ma présentation va être un retour d'expérience. Je vais vous parler du projet *RecovR* qui est le premier jeu vidéo du studio indépendant The Seed Crew, fondé en 2019 dans la région toulousaine. Il aborde des problématiques liées à la diversité, à la mixité et à l'inclusion et il est composé de plusieurs modules dont le premier porte sur le sexisme dans le monde du travail. Il se découpe en 31 épisodes, pendant lesquels le joueur ou la joueuse incarne Charlie qui est arrivée récemment dans l'entreprise. Le jeu est composé de trois phases distinctes:

- l'exploration des bureaux dans un espace en 3D avec la découverte de bruits de couloirs ;
- les dialogues entre collègues avec des moments de décision, représentés en 2D ;
- le combat au tour-par-tour qui correspond au combat mental de Charlie.

Ce projet est conçu à partir d'une démarche de recherche-crédation (Gosselin & Coguiéc, 2006 ; Paquin & Noury, 2018), qui est une méthodologie qualitative née dans les années 1990 dans le champ de la recherche en arts (Nelson, 2013). Elle a pour ambition de mêler la théorie et la pratique, le conceptuel et l'expérientiel, en favorisant un rapport subjectif et sensible au savoir (Bruneau & Burns, 2007). Cette communication s'inscrit dans le cadre d'un récit de pratique (Paquin, 2019) et tente d'expliquer une expérimentation particulière en vue de faire émerger une connaissance généralisable. Plus précisément, je vais présenter une étape du processus de recherche-crédation qui consiste à effectuer un retour réflexif sur un objet réalisé, dans une approche formaliste de l'analyse du dispositif.

À ce jour, en ce qui concerne la production, la première mouture du module de *RecovR* portant sur le sexisme est en passe d'être achevée, les premiers tests du jeu ont été initiés et la conceptualisation du deuxième module va bientôt être entamée. La recherche et la création s'effectuent selon un processus cyclique et itératif. On alterne entre des phases répétées d'action et de réflexion qui viennent se nourrir les unes des autres.

Dans ce processus, la recherche est d'abord à la source de la création (Chapman & Sawchuck, 2012) : certaines notions scientifiques ont été utilisées en amont de la création du jeu pour le construire, comme celui d'apprentissage non-intentionnel (sur lequel nous reviendrons). Cependant, la création vient aussi nourrir la recherche (Chapman & Sawchuck, 2012) : l'étude a posteriori de la forme du jeu permet d'interroger à nouveaux frais certains concepts théoriques à l'aune de caractéristiques de design.

S'inscrivant dans cette deuxième phase, le travail de recherche dont cette communication cherche à rendre compte est exploratoire. D'abord, il a pour ambition de comprendre comment l'objet réalisé fonctionne : il s'agit des premiers tâtonnements dans l'élaboration d'un modèle expérientiel. Ensuite, il a pour but de générer de nouvelles idées, de nouvelles hypothèses qu'il sera possible de tester dans les prochains jeux. Enfin, dans la mesure où le travail porte sur la forme de l'objet et son fonctionnement idéal, il peut servir de base pour formuler les points à éprouver dans une analyse des pratiques.

Le retour réflexif sur le premier module de *RecovR* présenté dans cet article concerne plus précisément le concept d'apprentissage. Défini à la croisée entre Serious Game, Art Game et Expressive Game, le jeu est un outil de sensibilisation son public qui a pour vocation d'inciter à une prise de conscience et pour ambition d'être la source d'un cheminement personnel vers l'apprentissage. Cependant, il n'a pas pour objectif d'inculquer nécessairement et

automatiquement un panel de connaissances théoriques, de savoir-faire ou de savoir-être pratiques. Et c'est sur ce point que la présentation de notre démarche particulière peut avoir une portée plus large : il nous semble qu'il s'agit d'une problématique récurrente dans les marges du Serious Game, dans la mouvance des « Games for change », au sein des studios qui créent des jeux à impact social. Nous souhaitons expliquer notre manière d'envisager le problème à partir du cas particulier de notre jeu dans l'espoir que nos questionnements fassent écho à des interrogations que rencontrent d'autres créateurs et créatrices ainsi que d'autres chercheurs et chercheuses.

Dans une démarche exploratoire, nous avons tenté de déterminer comment notre jeu encourage l'émergence d'un cheminement vers l'apprentissage chez le joueur ou la joueuse. Nous avons donc réfléchi aux caractéristiques du premier module de *RecovR* (en tant qu'objet et en tant qu'expérience) qui invitent l'audience à adopter une certaine attitude et nous avons essayé de mettre en lumière quelle forme d'apprentissage pouvait être liée à celle-ci. Ce travail réflexif (qui n'est pas exhaustif) peut être résumé dans le tableau que vous voyez ici. On peut le lire ainsi : */Telle caractéristique du jeu RecovR/ invite le joueur ou la joueuse à adopter /telle posture/, ce qui semble favoriser /telle forme d'apprentissage/*. Ce tableau est un outil qui a été conçu pour favoriser une lecture arborescente, pour que chacun et chacune puisse picorer les éléments qu'il ou elle trouve intéressant (par exemple la sérialité ou la réflexivité), puisque chaque entrée correspond à une idée.

Ce tableau correspond donc à l'ébauche, à la première étape d'un modèle de Narrative Design autour de la question de l'apprentissage. Je vous vais maintenant vous en présenter quelques entrées et ainsi de parcourir la trame de l'expérience ludique que *RecovR* cherche à construire. Cela signifie que je vous propose un panorama plutôt que le détail de chaque raisonnement.

D'abord, je vais parler de **sérialité et d'apprentissage sur un temps long**.

RecovR est composé de plusieurs modules qui abordent différentes thématiques, eux-mêmes séparés en différentes saisons qui contiennent plusieurs épisodes. Ceux-ci seront diffusés par ensembles, ce qui permet aux joueurs et joueuses de les consulter à leur guise. Il sera possible de jouer un épisode (qui dure environ 15 minutes) de temps en temps ou au contraire de les jouer tout d'un coup (pratique qu'on peut appeler « binge-play » sur le modèle de l'expression populaire utilisée pour les séries télévisées).

Dans son mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Michel Lavigne (2020) remet en cause un présupposé sur lequel s'appuient souvent les Serious Game : l'idée que tout jeu demande un apprentissage et qu'il y a un parallèle entre progression ludique et progression pédagogique. Selon le chercheur, il s'agit de deux modalités différentes : la progression ludique a pour objectif le plaisir immédiat tandis que la progression pédagogique vise à construire l'individu sur un temps long. D'un épisode à l'autre, d'une saison à la suivante, *RecovR* cherche à réconcilier la divergence entre progression pédagogique et progression ludique en s'appuyant sur la tension narrative que crée la sérialité (Baroni, 2007 ; Goudmand, 2018) : à travers des effets de suspense, de curiosité et de surprise, le sens d'une série se construit sur un temps long.

Au sein d'un épisode, la première phase de jeu consiste à **l'exploration** que je souhaite lier au concept d'apprentissage aléatoire.

Le joueur ou la joueuse dirige son avatar dans un espace en 3 dimensions et peut lire des bulles de dialogues qui peuvent s'apparenter à des bruits de couloir. Certaines conversations renvoient à des situations sexistes, d'autres non.

Se promener dans le monde fictionnel est complètement facultatif. On peut comparer cette expérience à la flânerie (Flawinne, 2007) et l'envisager comme une forme de relâchement, selon le terme employé par Alain Bouldoires (2006). Cette posture semble correspondre à l'aspect aléatoire de l'apprentissage dans un jeu que remarque Michel Lavigne. Nous avons décidé d'embrasser cette particularité du jeu : de nombreuses situations sexistes ne seront pas vues par le joueur ou la joueuse, parce qu'il n'est pas passé devant la bulle de dialogue dans l'espace en 3D, parce qu'il a choisi un embranchement de l'histoire particulier, parce que la situation est particulièrement complexe à analyser. L'exploration optionnelle est une caractéristique du jeu qui invite le joueur ou la joueuse à ne pas se soucier de « rater » des éléments.

En se baladant dans l'univers mais aussi au sein de dialogues plus long, le joueur ou la joueuse de *RecovR* est confronté à des **situations fictionnelles** qui sont autant de catalyseurs d'apprentissage. Selon Michel Brougère (2005), l'apprentissage dans le jeu est non-intentionnel : on ne joue pas pour apprendre. Nous avons conscience de cette particularité du jeu et nous avons tenté de la prendre en compte : nous supposons que le joueur ou la joueuse aura envie de découvrir l'histoire des personnages et que, par le biais de leurs aventures du quotidien, ils découvriront le sexisme.

En effet, *RecovR* a été construit à partir de situations décrites dans des travaux de recherche en sociologie et en psychologie et à partir de témoignages, mais le jeu présente des événements fictionnels. Expliquant la méthode de la « fiction-based research » Patricia Leavy soutient que la représentation de situations fictionnelles permet d'« exprimer des strates complexes de signification sans fermer le processus interprétatif d'une manière autoritaire » (2015 : 55). Le joueur ou la joueuse apprend à connaître Craig, Aïcha, Eric, Vincent, Isabelle et Anne dans leur complexité.

Par les situations parfois compliquées et les personnages non-uniformes, le jeu cherche à créer une tension émotionnelle chez le joueur ou la joueuse. C'est à la fois le terme utilisé par Alain Bouldoires en regard de la notion de relâchement et celui utilisé par Raphaël Baroni pour regrouper les effets de suspense, de curiosité et de surprise d'un récit (Baroni, 2007). *RecovR* emploie en effet ces techniques narratives mais met aussi en oeuvre des moyens propres au récit à embranchements pour que le joueur ou la joueuse ait envie de continuer à découvrir l'histoire. Par exemple, pour obtenir une confiance d'Eric, il faut non seulement attendre plusieurs épisodes après l'incident, mais aussi faire certains choix particuliers de dialogues.

La **non-linéarité de l'histoire**, les différents embranchements du récit nous semblent ainsi favoriser un apprentissage émotionnel.

Le joueur ou la joueuse est confronté.e à des moments de décision qui font varier l'histoire (plus ou moins, immédiatement ou a posteriori). Ces choix concernent notamment la carrière de Charlie et les conseils qu'elle peut donner aux autres personnages.

Ce design a pour fonction d'inciter la joueur ou la joueuse à s'immerger dans le monde fictionnel. Fanny Barnabé et Julie Delbouille (2019) remarquent ainsi que l'avatar est souvent interprété comme un vecteur d'immersion fictionnelle à la fois dans les Game Studies et dans l'industrie vidéoludique. Selon Jean-Marie Schaeffer (1999), l'immersion fictionnelle se définit notamment selon un état d'investissement affectif. Nous cherchons à ce que le joueur ou la joueuse s'intéresse à Charlie et ses collègues pour favoriser un apprentissage émotionnel. Les recherches en neurosciences (Salmona, 2008) semblent indiquer que le circuit émotionnel sert à traiter des informations et à mémoriser les événements. Une expérience émotionnelle permettrait alors l'apprentissage des phénomènes complexes que sont les situations sexistes.

À l'inverse de certaines caractéristiques de design visant l'immersion et l'émotion, une des principales mécaniques de *RecovR* est le bouton **Flag**.

Vous le voyez ici en bas à droite de l'écran. Il permet au joueur ou à la joueuse d'identifier une situation sexiste dans la conversation, de « prendre en flagrant délit » un personnage. Dans leur article, Fanny Barnabé et Julie Delbouille (2019) montrent que l'avatar n'est pas seulement un vecteur d'immersion fictionnelle, mais aussi de réflexivité. Nous avons décidé d'utiliser pleinement cette dualité. Par exemple, Charlie a parfois des réflexions sexistes que le joueur ou la joueuse peut repérer en appuyant sur le bouton Flag.

En parallèle du concept de réflexivité, nous utilisons le concept de conscientisation pour désigner un processus cognitif lié à l'analyse et à l'explication d'un événement duquel découlerait un apprentissage. Bien que le jeu fonctionne différemment des pratiques décrites dans *Pédagogie des opprimés*, nous choisissons de reprendre la notion de Paulo Freire dans la mesure où elle contient l'idée d'une augmentation du pouvoir d'agir. En effet, la conscientisation est définie comme un processus qui mène à une prise de conscience, à un recul critique qui permet l'analyse et l'interprétation de situations sociales et qui débouche sur une réflexion sur les changements possibles par l'action.

Alors, je vous ai présenté les quatre premières lignes du tableau et j'avance un peu dans ses entrées pour me concentrer sur les éléments présents dans le jeu. Mais nous avons aussi réfléchi aux caractéristiques que nous ne voulions pas mettre en jeu, comme les phrases évaluatives.

J'évoquais les récits à embranchements. Ceux-ci comportent des **moments de décision** pour le joueur ou la joueuse.

A chacun de ces moments, le joueur ou la joueuse se retrouve face à quatre choix. Ce pattern a été créé en fonction des différentes attitudes adoptées face au sexisme et par rapport aux fonctions du langage de Roman Jakobson (1963). La posture « passionnée », inspirée des fonctions expressives et impressives, et la posture « rationnelle », reprenant la fonction référentielle traduisent des comportements de confrontation face au sexisme. Au contraire, la posture « conciliante », fondée sur la fonction phatique, et la posture « désinvolte », établie à partir de la fonction poétique, reflètent davantage des comportements d'évitement par rapport au sexisme.

Dans la lignée des travaux de Sébastien Genvo sur les jeux expressifs (2012), cette forme de jeu a pour fonction de laisser la place au joueur ou à la joueuse de s'exprimer, de donner son opinion, de tester une personnalité. En ce qui concerne l'apprentissage, Vincent Berry (2011) soutient en effet que les jeux vidéo sont des espaces d'expérimentation identitaire. Plutôt que d'affirmer que le joueur ou la joueuse va répondre dans le jeu comme dans le monde réel (ce qui nous semble faux), nous supposons que l'expérience ludique constitue un espace sécurisé au sein duquel il est possible de faire l'expérience d'une identité sans réelle conséquence. Dans la mesure où le sexisme peut notamment être compris comme un processus cognitif et émotionnel subjectif (Melotte, 2017), il nous paraît que cette forme d'apprentissage correspond bien au sujet abordé dans le premier module de *RecovR*.

Si le jeu laisse la place au joueur ou à la joueuse de s'exprimer, il le confronte aussi à **l'intériorité** de quelqu'un d'autre, favorisant ainsi un apprentissage par l'empathie.

Dans *RecovR*, l'ensemble des textes dans les interfaces fait partie de la diégèse : le didacticiel, les menus d'accueil et de fin d'épisode, les écrans de transition ont rapport avec l'univers fictionnel. Charlie s'adresse en effet directement au joueur ou à la joueuse. Lors du premier épisode, elle explique par exemple qu'elle a créé le jeu pour faire découvrir au joueur ses souvenirs.

Ce choix de design s'est imposé à nous lors de la conception du texte explicatif des Flags. À la fin de chaque épisode, le joueur ou la joueuse a accès à un court texte qui revient sur la situation identifiée en donnant des éléments d'interprétation. Dans la mesure où nous ne voulons pas créer un jeu moralisateur, que l'interprétation du sexisme, phénomène social (Maruani, 2017 ; Lapeyre, 2019), est en partie subjective (Bry, 2008 ; Melotte, 2017) et que nous souhaitons privilégier un rapport sensible au savoir (Bruneau & Burns, 2007), nous avons décidé d'écrire ces textes explicatifs du point de vue de Charlie, qui se remémore l'événement et y réfléchit a posteriori. Le jeu invite alors à découvrir l'intériorité d'autrui. L'empathie est une notion critiquée (Ruberg, 2020) dans la mouvance des *Queer Games* - terme qui désigne des jeux très divers, souvent courts, à l'esthétique artisanale et peu coûteux, créés par et pour les personnes queer dans le but de partager des expériences émotionnelles ou de représenter des identités de genre et des sexualités diverses (Ruberg & Shaw, 2017). Cependant, la capacité d'identification à autrui semble être une notion intéressante à prendre en compte dans le processus d'apprentissage (Briand, 2019).

Comme la conception de l'interface en lien avec l'univers fictionnel et la thématique abordée, dans l'ensemble du design de *RecovR*, une attention toute particulière a été portée à la **cohérence entre structure narrative et système ludique**. Par exemple, les quatre postures de combat correspondent aux quatre options de dialogues construites pour représenter les différents comportements de confrontation et d'évitement face au sexisme.

Dans la lignée des « Meaningful Games » (Chen, 2008) et de la mouvance des « Games for change », *RecovR* encourage le joueur ou la joueuse à adopter une posture interprétative, l'invite à faire sens des différents éléments du jeu. Par exemple, dans la phase de combat, chaque posture déclenche un mini-jeu au rythme particulier qui tente de traduire les comportements de confrontation et d'évitement par les mouvements. La réaction passionnée de l'ordre d'un comportement de confrontation au sexisme est associée au geste consistant à un appui rapide et répété à un seul endroit. Au contraire, la réaction de conciliation de l'ordre d'un comportement d'évitement est liée à des appuis irréguliers à plusieurs endroits de l'écran.

Dans la théorie de David Ausubel (1978), l'apprentissage significatif renvoie au processus cognitif et de mémorisation lié à l'organisation de l'information. Nous supposons que la cohérence ludo-narrative et son interprétation active par le joueur ou la joueuse participe à la construction du savoir.

Avant de conclure, je voudrais ainsi brièvement aborder la question des **expériences** idéales de jeu que nous envisageons.

Dans la mesure où nous considérons que l'expérience de jeu ne se limite pas à la manipulation de l'objet, *RecovR* propose une expérience qui peut être à la fois de l'ordre de l'introspection et de l'échange collectif. D'un côté, chacun peut jouer à son rythme, de manière individuelle, et y réfléchir à sa guise. D'un autre, le jeu peut être le support de discussions et de débats entre collègues. Par exemple, il est envisagé de proposer des « cafés *RecovR* » animés par des psychologues du travail dans certaines entreprises.

Johnson et Johnson (1974) distinguent trois manières d'apprendre : collaborativement, compétitivement et individuellement. Une expérience ludique solitaire peut développer un apprentissage en autonomie et pour soi. Cependant, le fait que plusieurs personnes jouent à un même jeu favorise la création d'une communauté de joueurs et joueuses qui peut être « communauté d'apprentissage », au sens d'un groupe social au sein duquel les personnes apprennent ensemble (Orellana, 2002). Plus précisément, dans une approche socioconstructiviste, l'expérimentation et la découverte qui sont à la source de l'apprentissage ne prennent leur sens qu'au sein de relations sociales et d'un contexte culturel : on apprend en confrontant les points de vue (Doise & Mugny, 1981). Le co-apprentissage passe à la fois par les oppositions et les échanges dans une perspective constructive entre les individus.

Ainsi, le processus d'apprentissage est parfois présenté comme plus important que le résultat de celui-ci (Michinov, 2005) puisqu'il forme à la collaboration. Et c'est précisément cette capacité à vivre et à agir ensemble que semblent développer les communautés d'apprentissage des groupes de jeu.

Conclusion. Les différentes idées que je vous ai présentées mériteraient d'être développées, mais l'objectif de la communication était de vous montrer cette ébauche de modèle de Narrative Design qui a été construit à partir de *RecovR*, mais que nous espérons pouvoir être utile dans d'autres contextes, pour nous ou pour d'autres créatrices et chercheurs.

Cet outil présente en effet différentes caractéristiques ludiques comme des catalyseurs de différentes formes d'apprentissages. Il fait le lien entre ces deux aspects du jeu en identifiant les diverses postures de l'audience-modèle : immersion et réflexivité, émotion et conscientisation, empathie et expressivité...

En examinant ces dernières, on s'aperçoit que le joueur ou la joueuse est invitée à osciller entre des attitudes opposées. *RecovR* semble alors proposer une expérience en tension et c'est peut-être ce point qui sera au cœur du modèle abouti. Lorsque le jeu sera publié, un travail d'observation des séances de jeu et d'analyse d'entretiens permettra de préciser si cette intuition est pertinente en dehors d'une trame de design.

En attendant, nous espérons qu'il pourra servir à d'autres personnes.