

Fiche descriptive

Représenter le handicap dans les jeux vidéo

Bien que la représentation des handicaps dans les jeux vidéo se soit améliorée ces dernières années, les recherches et l'attention accordées à ce sujet important restent très limitées. (Currys PC World, 2019, Shell, 2021).

Les jeux vidéo et le handicap

La représentation des handicaps dans les jeux vidéo reflète la diversité du monde réel (Parlock, 2020, Sherer, 2020). Les jeux vidéo peuvent être utilisés pour aider à sensibiliser et à éduquer les gens sur les handicaps, tant qu'ils offrent une représentation précise du handicap, qu'il soit physique ou mental (Brody, 2020). En outre, cela peut permettre à un plus grand nombre de joueurs de comprendre la variété des handicaps, et la représentation des handicaps peut servir d'outil puissant d'identification (Gibbons, 2015 ; Dix, 2016).

L'absence de personnages handicapés dans les jeux vidéo peut s'expliquer par la crainte des développeurs de présenter ces personnages de manière stéréotypée. (Dix, 2016; Currys PC World, 2019; Shell, 2021).

Les personnages handicapés dans les jeux vidéo

Selon l'analyse de 108 bandes-annonces de jeux vidéo réalisée par Shell (2021), de nombreux personnages handicapés sont principalement des personnages secondaires, non jouables. Cependant, dans de nombreux cas, ils ont un rôle influent, ce qui indique que malgré la faible représentation des personnages handicapés, ils constituent une partie importante de l'histoire.

En outre, selon la même étude, les personnages handicapés sont représentés comme des protagonistes dans un plus grand nombre de cas, ce qui s'oppose à la vision stéréotypée des personnages handicapés comme des "méchants".

Quand un jeu vidéo présente un personnage handicapé, celui-ci est plus fréquemment handicapé moteur que mental.

Les handicaps physiques que les développeurs sont le plus susceptibles de présenter dans le jeu incluent souvent un membre manquant, des brûlés, des amputés et des victimes de traumatismes balistiques (Dix, 2016, Currys PC World, 2019). Un autre point important à mentionner est que le handicap physique des personnages est souvent " réparé " dans les jeux, souvent grâce à des pouvoirs surhumains ou des prothèses surhumaines (Currys PC World, 2019).

Ces dernières années, la représentation des handicaps mentaux a augmenté en raison de la sensibilisation accrue à la santé mentale (Currys PC World, 2019).

Bien qu'il reste encore du travail à faire pour représenter les handicaps et leur diversité dans les jeux vidéo, vous trouverez ci-dessous quelques exemples de personnages souffrant de handicaps, tant physiques que mentaux.

Exemples de personnages de jeux vidéo handicapés :

- **Symmetra dans Overwatch 2** - Symmetra est le premier personnage jouable d'Overwatch qui souffre d'un trouble du spectre autistique. Elle est également amputée (comme d'autres personnages du jeu, tels que Cassidy et Torbjorn) et possède un bras cybernétique.



OVERWATCH

Image 1: Symmetra. Source: <https://playoverwatch.com/en-gb/heroes/symmetra/>

- **Senua dans Hellblade: Senua's Sacrifice** - Senua est une jeune guerrière atteinte d'une psychose sévère.



Image 2: Senua. Source: <https://hellblade.com/gallery>

- **Jeff “Joker” dans la série Mass Effect** – Joker est né avec le syndrome de Vrolik (également appelé maladie des os fragiles). Pour cette raison, il a besoin de béquilles et d'attelles pour marcher. Malgré cela, il devient le pilote du SSV Normandy.



Image 3: Joker. Source: https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff_%22Joker%22_Moreau

- **Lester Crest dans Grand Theft Auto V** – Lester souffre d'une maladie de dépérissement qui a limité sa mobilité, et il utilise un fauteuil roulant. À cause de cela, il a également pris du poids et souffre d'asthme.



Image 4: Lester. Source : https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest

- **Cassie Thornton dans Perception** – Cassie est une femme aveugle qui navigue par écholocation. Elle se fie entièrement à son ouïe pour explorer son environnement.
- **Josh Sauchak dans Watch Dogs 2** – Josh a des difficultés à comprendre les signaux sociaux et ne comprend pas certains mots d'argot. Il est atteint du syndrome d'Asperger.



Image 5: Josh. Source : https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh_Sauchak

- **Baiken dans Guilty Gear Series** – Baiken a perdu son oeil gauche, et elle a perdu son bras droit lors d'une attaque quand elle était enfant.

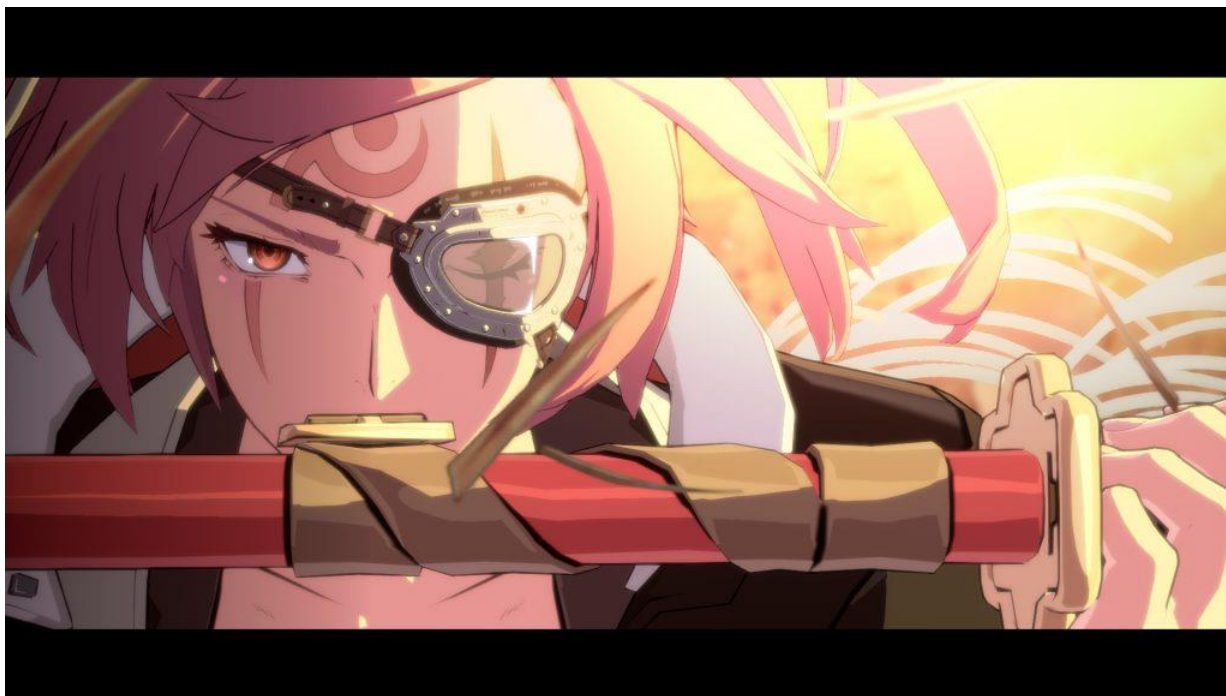


Image 6: Baiken. Source: <https://www.guiltygear.com/ggst/en/character/bkn/>

- **Dr. “Huey” Emmerich dans la série Metal Gear – Huey** est atteint d'une paraplégie spastique héréditaire, ce qui fait qu'il utilise souvent un fauteuil roulant. Plus tard dans le jeu, il développe un exosquelette mécanique qui lui permet de marcher debout.



Image 7: Huey. Source: https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey_Emmerich

- **River Wyles dans To the Moon** – River est la femme de Jonny Wyles dont le dernier souhait est d'aller sur la lune. En en apprenant plus sur le passé de Johnny, le joueur rencontre River, dont on suggère qu'elle "a un problème". Bien que le jeu ne mentionne pas directement le syndrome d'Asperger, le joueur reçoit de nombreux indices qui y font référence.

REFERENCES

- Brody, C. (2020, January 20). *The Need For More Disabilities In the Games We Play*. The Ablegamers Charity. <https://ablegamers.org/the-need-for-more-disabilities-in-the-games-we-play/>
- Currys PC World (2019) Diversity in Gaming. Mental Health & Disabilities. <https://techtalk.currys.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/>
- Dix., M. (2016, October 29th) *Why Perception's Representation of Disability in Video Games is Important*. Cultured Vultures. <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>
- Gibbons, S. (2015). Disability, neurological diversity, and inclusive play: An examination of the social and political aspects of the relationship between disability and games. *Loading...*, 9(14).
- Parlock, J. (2020, January 8) *Video games and disability: Looking back at a challenging decade*. Polygon <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-in-review>
- Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. *arXiv preprint arXiv:2103.17100*.
- Sherer, T. (2020, August 3) *Video Game Representation*. New Mobility. <https://newmobility.com/video-game-representation/>
- Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using video games for learning: Developing a metalanguage for digital play. *Games and Culture*, 16(5), 583-610.

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>