

Présentation

30 mai 2024

1 Problématique

Constat

Droits humains : la crise s'aggrave, les leaders mondiaux regardent ailleurs
Une « diplomatie de principes » est essentielle pour défendre le système mondial des droits humains

Human Rights Watch, 11 janvier 2024



Amnesty International, 24 avril 2024

Evolution des scores de l'extrême droite aux législatives des pays européens depuis 2010

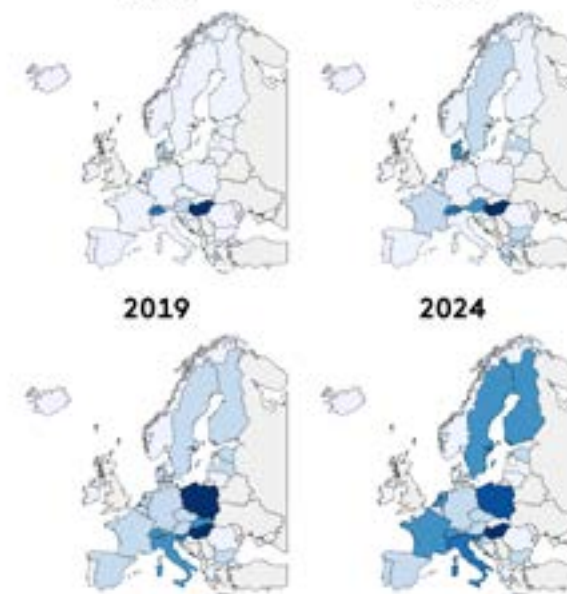


2010

2015

2019

2024



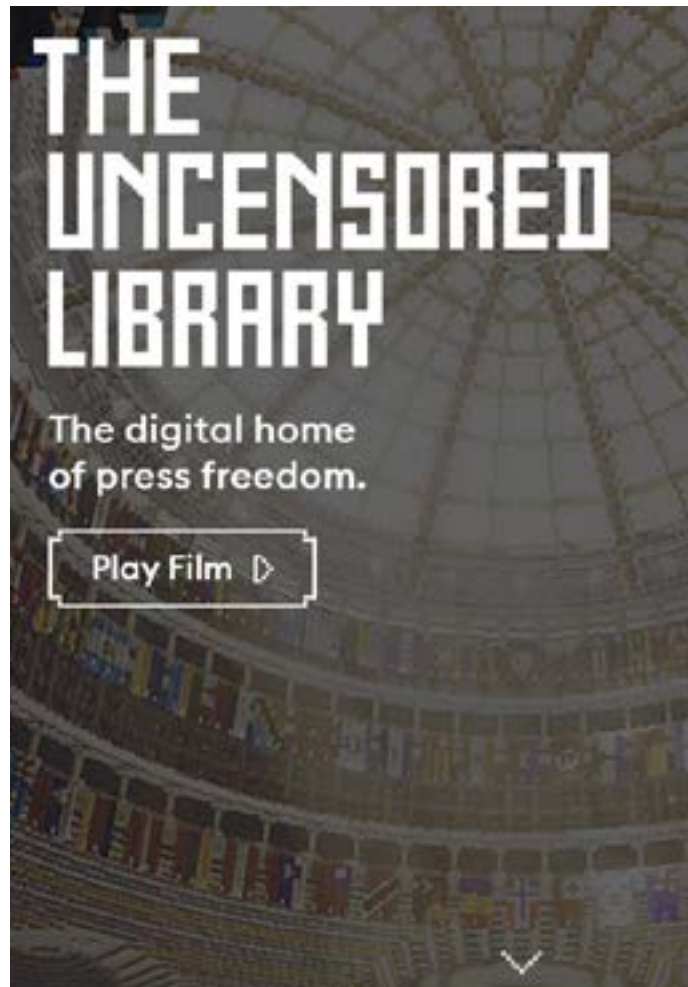
Source : www.parties-and-elections.eu, Wikipedia - Crédits : franceinfo

France Info, 11 mars 2024

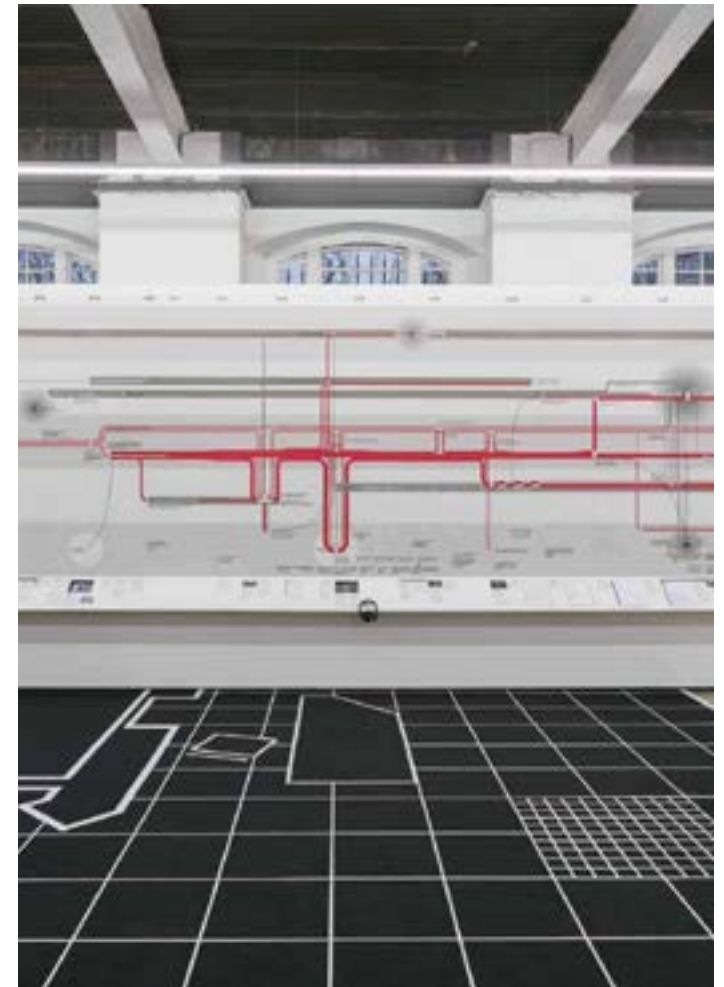
Rôle



FIFDH Genève



The Uncensored Library



Forensic Architecture

Question de recherche

« Dans quelle mesure les jeux abordant les droits humains développent-ils un sentiment d'empathie chez la personne qui en fait l'expérience ?

Quels rôles peuvent-ils jouer dans l'aspiration à une société plus accueillante et inclusive ? »

Cadre de la recherche

Le jeu

5 critères pour définir un jeu :

- La personne sait qu'il s'agit d'un jeu.
- Elle y entre librement.
- Il existe des règles implicites ou explicites
- Il n'y a pas de conséquence matérielle et sociale dans la vie réelle
- L'issue est incertaine.

Gilles Brougère. Jouer/Apprendre. Economica, 2005, 978-2-7178-5119-4. ffhal-03606723

Les droits humains

Les jeux entrent dans le champ de la recherche s'ils abordent une ou plusieurs des thématiques suivantes :

- Guerres, génocides, révolutions, luttes sociales
- Asile politique et climatique, accès aux ressources essentielles
- Discriminations liées à l'origine, à la religion et à la couleur de peau
- Discriminations liées au genre et à l'orientation sexuelle
- Précarité et pauvreté, sans-abrisme

L'empathie

« L'empathie implique à la fois des composants émotionnels et cognitifs :

l'empathie émotionnelle désignant les réponses affectives de l'observateur (sa propre émotion) face à l'émotion d'autrui ;

l'empathie cognitive référant à la capacité d'adopter la perspective d'autrui ainsi qu'à des processus de régulation. »

Narme, Pauline, et al. « Vers une approche neuropsychologique de l'empathie », Revue de neuropsychologie, vol. 2, no. 4, 2010, pp. 292-298.

2 Méthodologie

Notes

Réflexions
Expérience
Citations
Références
Discussions
Pensées
Croquis

Références

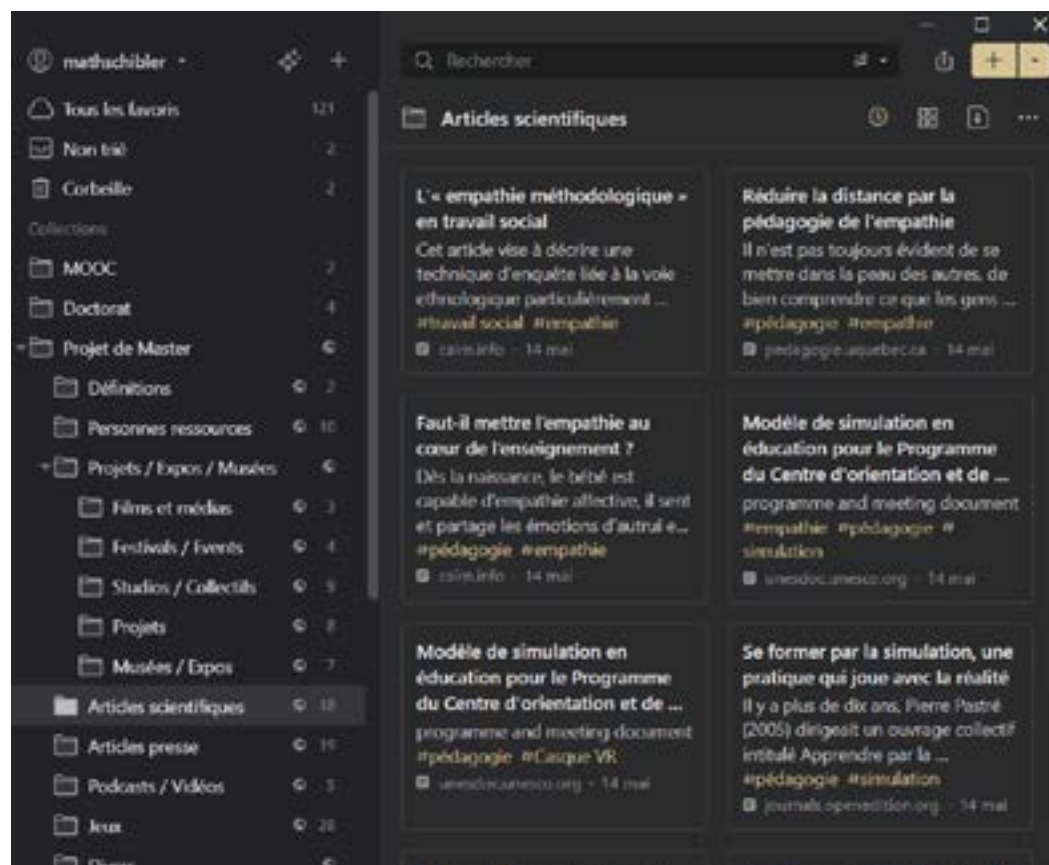
Personnes
Livres
Articles scientifiques
Presse
Médias (Podcasts, films, séries)
Projets (expositions, festivals, oeuvres)
Statistiques

Master thesis

La simulation est-elle au service de
l'empathie ?
Histoire de la simulation puis question du
numérique

Est-ce que ça aide à être plus empathique,
si oui comment ?

« Se mettre à la place de »
« il faut le voir pour le croire »



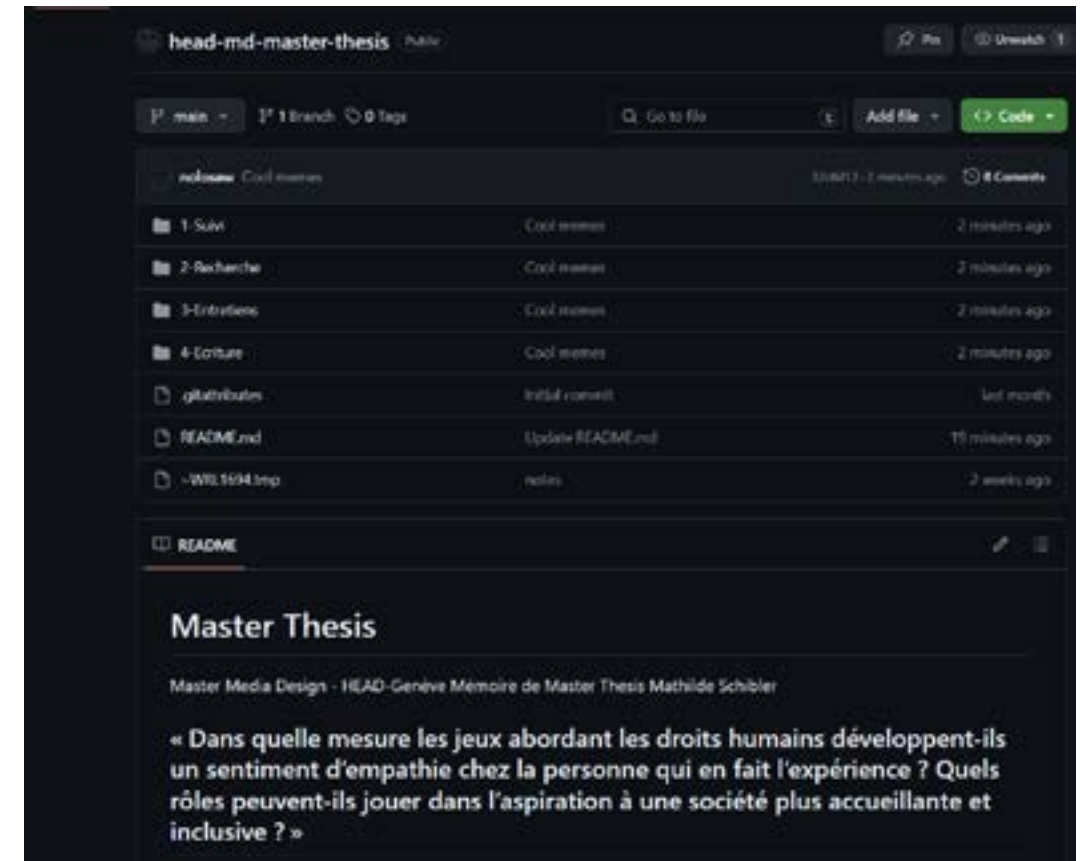
Cartes mentales

Connections
Organisation
Synthèse
Réflexions
Références



Archivage

Classification
Journal de bord
Planification
Iconographie
Lien avec les tuteur.ice.s



Observation

Test du jeu

Les joueur.euse.s testent un jeu seul.e.s ou collectivement.
Des instructions sont données mais pas le contexte inhérent au jeu.

Les points d'intérêt pendant la phase de test sont :

- La typologie des joueur.euse.s
- Les caractéristiques du jeu
- L'implication des joueur.euses dans le jeu
- Les comportements des personnes
- Les émotions apparentes chez les joueur.euse.s



Entretien

Après l'expérience, un entretien enregistré ou filmé est mené avec les personnes ayant testé le jeu, seules ou ensembles.

Les points d'intérêts pendant l'entretien sont :

- La description de l'expérience par les joueur.euse.s
- La familiarité avec le dispositif et le sujet du jeu
- Les émotions ressenties, la sensibilité au jeu
- Le lien des joueur.euse.s avec le rôle incarné
- L'empathie développée via l'expérience

Tous les enregistrements

Entretien n°1 - Guy et Veronique

13:51

0:00

-26:28



Jeux

Thématique

Préciser la thématique en lien avec les droits humains abordée dans le jeu.

Caractéristiques

Contemplatif	←	→	Actif
Engagé	←	→	Apolitique
Drôle	←	→	Sérieux
Réaliste	←	→	Abstrait
Documentaire	←	→	Fictif
Solitaire	←	→	Collectif
Numérique	←	→	Analogique
Ouvert	←	→	Fermé
Court	←	→	Long
Narratif	←	→	Non-narratif
Rapide	←	→	Lent
Facile	←	→	Difficile
Simpliste	←	→	Complexe
Aléatoire	←	→	Défini
Littéral	←	→	Métaphorique
Historique	←	→	Anachronique
Accessible	←	→	Niche
Libre	←	→	Guidé
...			...

Support(s)

- PC / Console
- Mobile
- VR
- Simulation
- Jeu de rôle
- Jeu de société
- Installation
- ...

Public(s) cible(s)

- Enfants
- Adolescents
- Public d'exposition
- Passant.e.s dans la rue
- Étudiant.es
- Usager.ère d'ONG
- Tout le monde
- Personne qui ne subit pas la discrimination évoquée
- Victime
- Accusé.e
- Politicien.ne
- ...

Vocation

- Éducative
- Sociale
- Ludique
- Sérieuse
- Sensibilisation
- Aucune
- Contemplative
- Empathique
- ...

Production du jeu

- Enfants
- Adolescents
- Artiste
- Game designer
- État
- ONG
- Association
- Zone concernée
- Zone non-concernée
- Victime
- Parti politique
- ...

Rencontres

En tant que « testeur.euse.s »

- Joueur.euse.s régulier.ère.s
- Joueur.euse.s occasionel.le.s
- Non-Joueur.euse.s
- Enfants
- Adolescents
- Jeunes adultes
- Adultes
- Seniors
- Personnes de tous bords politiques
- Personnes sensibles au sujet
- Personnes insensibles au sujet
- Adeptes
- Réfractaires
- Indécis.e.s
- Travailleur.euse.s sociaux.ales
- Éducateur.rices
- Enseignant.es

...

En tant que « spécialistes »

- Travailleur.euse.s sociaux.les
- Éducateur.rices
- Enseignant.es
- Chercheur.euse.s
- Spécialiste de l'inclusivité
- Spécialiste des droits humains
- Spécialiste des jeux
- Muséologue
- Sociologue
- Psychologue
- Membre d'ONG
- Mandataire de jeu(x)
- Artiste
- Game Designer
- Responsable politique
- Responsable de communication
- Responsable de lieu culturel

...

3 Processus

Calendrier

Juin

- Sélection des jeux
- Prise de rendez-vous
- Tests des jeux
- Entretiens
- Lectures

Juillet

- Lectures
- Retranscriptions

Août

- Entretiens
- Analyse des entretiens
- Analyse des lectures
- Rédaction du plan

Septembre

- Rédaction
- Iconographie

Octobre

- Bibliographie
- Relecture
- Traduction anglaise

Novembre

- Mise en page
- Reliure

Intentions

- Mener un projet engagé
- Se rendre utile
- Adopter une posture ouverte
- Faire des découvertes
- Apprendre des choses
- Écrire en français et en anglais
- Trouver une idée de projet impactant
- Limiter les biais
- Rencontrer des réfractaires
- Couvrir le champ de la recherche
- Lire plus souvent
- Faire des rencontres
- Tester des jeux
- Être surprise
- ...

Liens

- [Github](#)
- [RainDrop](#)
- [Miro](#)

Merci :)

- Questions
- Commentaires
- Suggestions