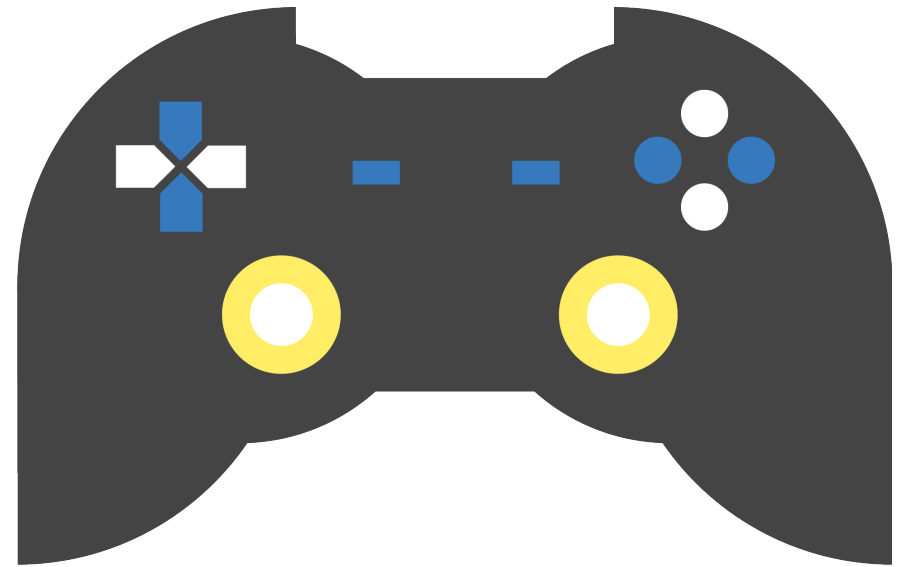




Turfuminisme

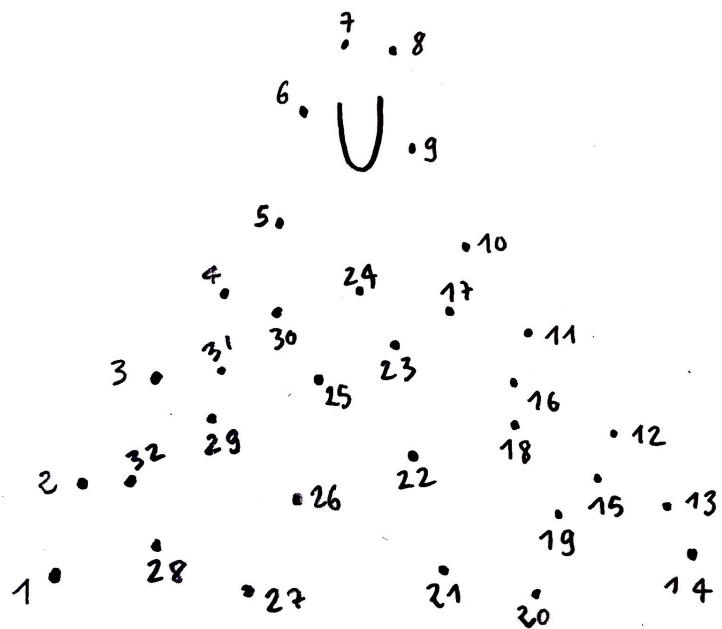
Le zine du RESET

#1



VISITEZ NOTRE SITE ET NOTRE WIKI : lereset.org /// wiki.lereset.org

CONTACTEZ-NOUS : contact@lereset.org /// twitter.com/le_RESET /// facebook.com/leRESETparis/



\o/ premier numéro du zine collaboratif du RESET \o/

« Queer Games ? »

« Critiques queers et féministes des jeux vidéo » ?

L'atelier queer games au RESET

Des jeux

Niveau Bonus

:)

"Queer games" ?

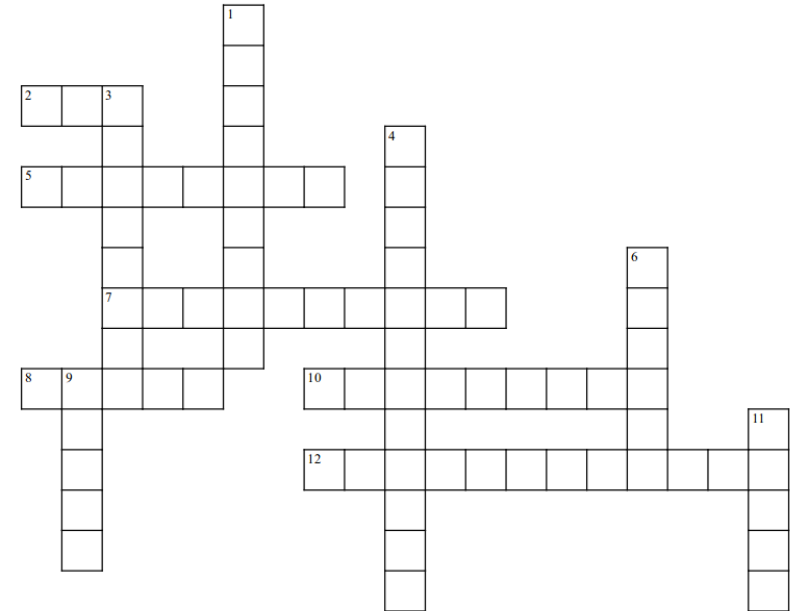
- x Le terme de "queer game" ne définit un genre de jeu spécifique ou un gameplay particulier, comme cela peut être le cas pour les jeux de rôle ou les jeux de tir par exemple.
- x Le terme de "queer game" est employé pour parler d'un ensemble très vaste de jeux créés par et pour des personnes queers, souvent épuisés-es d'être **invisibles** ou représentés-es par des **stéréotypes** blessants dans les jeux vidéo.
- x Ces conceptrices et concepteurs **reprennent possession d'un média**, le jeu vidéo, **et de ses moyens de production**, pour créer des jeux et y représenter des identités, des situations, des corps et des sexualités diverses. Il s'agit aussi de créer des jeux accessibles, peu coûteux ou gratuits, qui ne demandent pas un temps long de jeu ou d'apprentissage.

"Critiques queers et féministes des jeux vidéo" ?

On commence à avoir des analyses variées des jeux vidéo au prisme du genre, et celles-ci permettent de s'éloigner de l'idée d'une "cause" unique ("les joueurs", "les contenus", "l'industrie"...). Ces analyses montrent plutôt comment des **mécanismes d'exclusions** (des femmes, des personnes LGBTQI, des personnes non-blanches par exemple) opèrent dans le monde des jeux vidéo et parcourent les domaines de la conception, du marketing ou encore de la pratique du jeu vidéo. On peut citer par exemple la mise en doute des **compétences** et de la **légitimité** des personnes minorisées, la manière dont est imaginé le futur public d'un jeu (ce qui peut jouer un rôle dans la manière dont le jeu est conçu, dans le recrutement des testeurs ou encore dans la communication qui en est faite), les difficultés que rencontrent les concepteur.rices à faire financer un jeu vidéo avec **une héroïne**, la rareté des **personnages féminins, LGBTQI, non-blancs** et les rôles qui leur sont attribués ou encore certaines représentations stéréotypiques du "gamer"... La controverse du Gamer Gate et les **campagnes de harcèlement et de menaces** menées contre des créatrices, des journalistes, des joueuses ou des chercheuses est l'une des manifestations les plus violentes envers ces analyses critiques qui tentent d'appréhender le jeu vidéo selon un point de vue queer et féministe.

Depuis quelques années, la thématique du **genre**, celle du **sexisme** et plus généralement les problématiques d'exclusion sont désormais l'objet d'un débat public auquel participe des militant-es, des joueur-ses, des travailleur-ses du jeu vidéo, des associations professionnelles, des chercheur-ses, des journalistes, des personnalités politiques... Il est important de souligner que ce débat a lieu. Pour autant, cela ne doit pas non plus nous faire oublier le harcèlement et les menaces que continuent de peser sur les femmes et les personnes minorisées, les difficultés qu'elles rencontrent pour faire reconnaître leurs compétences et leur légitimité à s'exprimer, ou encore les controverses et les résistances qui accompagnent ces initiatives.

t'es sûr-e d'avoir tout bien lu ?



Horizontal

Vertical

- 2. petit carré oppressé
- 5. manette de jeu ultra sensible
- 7. space invader mais le vaisseau est un clito
- 8. tangram polyamoureux
- 10. lieu de révolte contre l'hétéronormativité
- 12. pionnière de la recherche en queer games

- 1. campagne de harcèlement de gameuses
- 3. quotidien hostile
- 4. grande prêtresse des queer games
- 6. personnes invisibilisées dans les jeux mainstreams
- 9. hackerspace du turf(minisme)
- 11. le moteur de jeu dont tu es l'héroïne

NIVEAU BONUS

L'atelier Queer Games au RESET

Les moteurs de jeux que nous utilisons :

- x Twine
- x Pico8
- x Renpy
- x Scratch

Livres que nous recommandons

- x Rise of the videogame zinesters, par Anna Anthropy
- x Videogames for Humans, par Merritt Kopas
- x Diversifying Barbie and Mortal Kombat Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming, livre collectif coordonné par Gabriela Richard, Brendesha M. Tynes, Yasmin B. Kafai
- x Gaming at the Edge : Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture, par Adrienne Shaw Lire une synthèse
- x Queer Game Studies, livre collectif coordonné par Adrienne Shaw et Bonnie Ruberg
- x Genre et jeux vidéo, livre collectif coordonné par Fanny Lignon Lire une synthèse en ligne

Sites, blogs, archives et fanzines...

- x LGBTQ Video Game Archive
- x Queerly Represent Me, base de données
- x Queerness and Game Conference, archives des conférences
- x Le blog de Mattie Brice
- x Le blog de Merritt Kopas
- x Blog : Queer Game Studies 101
- x The Gamers Quarter, fanzine sur les jeux vidéo

On peut prendre plaisir à jouer à un jeu dont on trouve le gameplay agréable, la narration bien menée, tout en étant particulièrement dérangé-e par la manière dont sont par exemple représentés certains personnages. C'est cette **tension entre le plaisir de jouer et la colère** face à certaines facettes de ces jeux qui nous amène à proposer un atelier pour **produire des jeux vidéo qui nous touchent et nous ressemblent**.

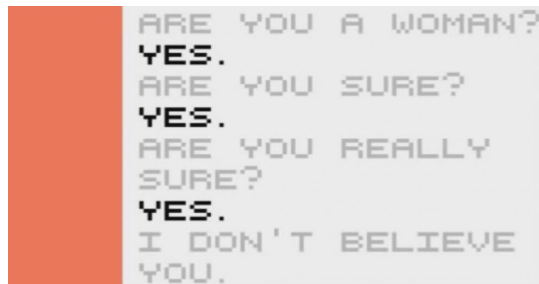
Nous vous proposons un atelier/goûter dans une optique DIY et féministe autour des queer games, pour y jouer, en parler, et en créer ensemble. Nous nous intéressons aux critiques queers des représentations et des mécanismes d'exclusion liés aux jeux vidéo mainstream, et surtout à la **création d'autres espaces de jeu, d'autres formes, d'autres contenus**. L'atelier se veut avant tout un lieu de partage et de DIY (Do It Yourself).

L'atelier queer games a été créé en Janvier 2015 par Zora et Moossy à la Mutinerie. Les queer games nous semblaient peu connus et peu diffusés en dehors de milieux experts du jeu vidéo, il s'agissait donc de **créer une communauté d'échange et de rencontre autour de ces jeux**. En septembre 2016, l'atelier a rejoint Le RESET et l'équipe s'est enrichie avec Sam et Izawenn. Avec nos parcours et nos connaissances complémentaires, nous essayons de proposer à la fois un espace de jeu, de rencontre, d'apprentissage et de bidouille informatique et manuelle (construction de borne d'arcade, création de jeux de plateau...)

L'atelier que nous organisons cherche à **valoriser d'autres formes de jeu, à partager et transmettre au maximum les connaissances, à être attentif.ves à la circulation de la parole, aux dynamiques de groupe ou encore à œuvrer pour que chacun-e se sente légitime à jouer et à bricoler**. L'atelier queer games regroupe des femmes, des personnes racisées, des personnes queers, en situation de handicap, des personnes pauvres, précaires... Ensemble, nous échangeons et nous faisons des projets à partir nos expériences minorisées, dans le jeu vidéo, mais aussi plus largement dans le domaine des sciences et techniques.

L'atelier queer games a été créé par et pour les personnes qui n'osent pas, à qui l'on a trop dit "tu ne sais pas faire", à celles et ceux qui pensent "ça n'est pas pour moi" ou "je n'ai pas les compétences pour jouer, pour coder, pour créer", les néophytes, les débutant-es... Notre but, c'est de bidouiller en s'amusant, de **prendre confiance en nos capacités** et de permettre à des projets **collectifs et communautaires** d'émerger, en prenant du plaisir et en partant de ce que chacun-e sait faire.

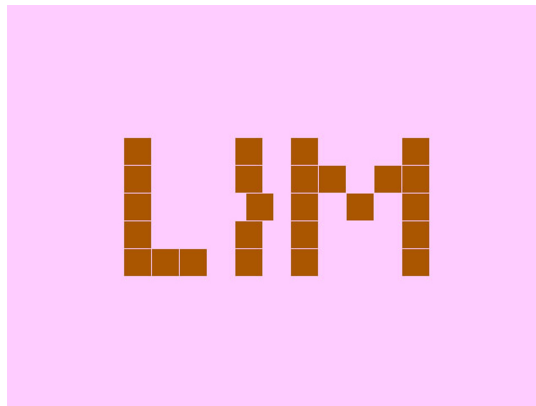
DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX



dys4ia

Développé par: Anna Anthropy

Jeu autobiographique d'Anna Anthropy où se succèdent de courtes situations qui reflètent son expérience de transition hormonale.



LIM

Développé par: merrit k

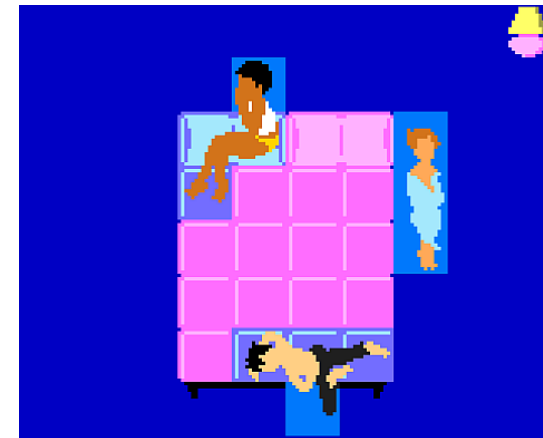
Jeu où l'on incarne un petit carré multicolore qui doit évoluer dans un labyrinthe rempli de carrés sombres. Pour avancer, il faut soit changer de couleur temporairement pour ne pas se faire remarquer, soit subir la violence des autres carrés qui ne tolèrent pas la différence.



Mainichi

Développé par Mattie Brice

La personne qui joue incarne Mattie Brice pendant une journée et se met à la place d'une femme trans racisée qui doit faire face à un quotidien anodin mais hostile.



TRIAD

Développé par Anna Anthropy

Puzzle game où il faut trouver la disposition idéale de trois personnes dans un même lit pour que chacun-e puisse dormir confortablement sans être réveillé-e

DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX /// DES JEUX