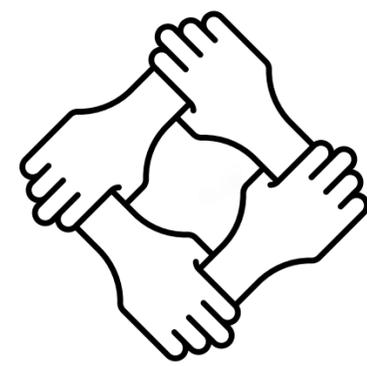
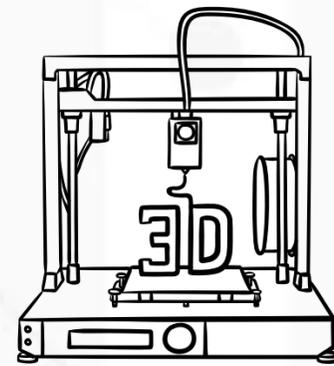


Association

SLV

SOPHIA, LOISIRS & VIE



SLV Valbonne

L'ouverture culturelle et numérique pour tous



Qui sommes-nous ?

SLV Valbonne est une association à but non lucratif engagée depuis 1993 dans l'accès à la culture et au numérique pour tous.

Notre mission

- Faciliter la découverte et la pratique des nouvelles technologies.
- Créer des passerelles entre culture, technologie et éducation.
- Proposer des services et des ateliers accessibles à tous les publics.

Nos activités principales

Un aperçu de ce que nous faisons

- **Acompagnement aux démarches en ligne** : Aide sur les plateformes administratives (CAF, Ameli, France Travail, Retraite, etc.).
- **Ateliers numériques et culturels** : Initiation aux nouvelles technologies et aux logiciels open source, coding MBOT, créer son jeu vidéo, atelier Vidéo création de mini films sur fond vert et stop motion et impression 3D,
- **Espaces d'échange et de débat** : Autour des recommandations PEGI, des réseaux sociaux, l'utilisation raisonnée des écrans, du cyberharcèlement et de la discrimination dans les jeux vidéos.



La discrimination dans les jeux vidéo

Comprendre et agir



Comprendre l'influence du jeu vidéo comme média majeur, à l'influence sociale et promotrice d'idées en fonction de critères tels que **le genre, l'ethnie, l'orientation sexuelle ou l'apparence physique.**

Pourquoi c'est un sujet important à aborder aujourd'hui ?

Il est crucial d'aborder ce sujet pour **définir les stéréotypes et facteurs de discrimination** dans l'industrie du jeu vidéo. **Souligner l'impact des polémiques** et des débats d'idée du monde vidéo ludique dans la sphère sociale.



L'enjeu de la représentation féminine Des polémiques sexistes qui posent question



- Corpulence fine et allongée
- Grande taille
- Tenue légère
- Poitrine et postérieur callipyges

Une carrure **quasi-unique** du personnage féminin

Une place attribuée **dévalorisante**, voire choquante

- Une attitude souvent niaise
- Un triptyque déséquilibré : adjuvante, objet de quête, récompense



...très souvent de « second » plan :

- Support
- Soigneuse
- Tireur à distance

Des rôles **stéréotypés** dans les jeux en ligne...

Une **proportion faible** de jeux où le personnage principal est féminin

En 2012, 4% des jeux présentaient une héroïne principale et non un héros.



L'enjeu de la représentativité masculine Racisme : préambule

Moins étudiée, mais néanmoins tout aussi problématique, est la représentation stéréotypée du garçon/de l'homme. Au fond, deux profils existent :

L'aventurier / L'explorateur



Le héros ultra viril



Une étude sur un échantillon de 60 enfants de CM2 conclut sur l'idée que ceux ci voient généralement ces représentations comme des réalités, et vont tenir des raisonnements stéréotypés sur les questions liées à l'apparence physique et au genre. (Caractéristiques racialisés au sein d'univers fictifs)



Une Diffusion Large et Inclusive



Un projet accessible à tous

Face aux enjeux sociétaux liés aux représentations et aux discours dans les jeux vidéo, notre action vise à toucher un public large et varié, sans distinction.

- **Les jeunes (collégiens, lycéens, étudiants)** : principaux acteurs et consommateurs de jeux vidéo, ils sont au cœur de la réflexion sur l'évolution des scénarios et des gameplays.
- **Les parents** : pour les accompagner dans la compréhension des contenus vidéoludiques et les aider à mieux encadrer la pratique de leurs enfants.
- **Les citoyens engagés** : toute personne souhaitant s'informer, échanger et participer à la réflexion sur l'impact culturel et social des jeux vidéo.
- **Les habitants des quartiers prioritaires** : un accès facilité à des ateliers et des échanges pour garantir l'inclusivité et la diversité des points de vue.

Notre objectif est de diffuser ce projet aussi largement que possible, en favorisant la mixité et l'échange entre générations et profils divers.

Association

SLV

SOPHIA, LOISIRS & VIE



MERCI DE VOTRE ATTENTION!

Retrouvez-nous sur

www.slv-valbonne.fr

