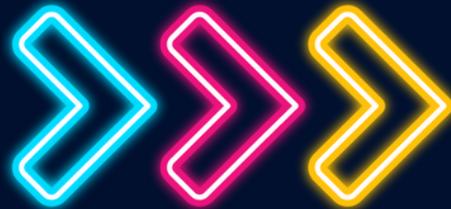
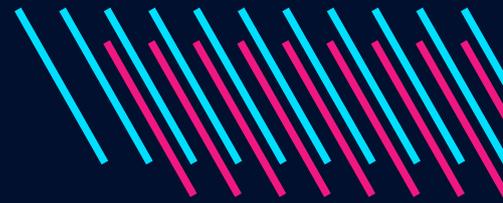




Cofinancé par  
l'Union européenne



# VIDEO GAMES FOR GOOD

**Jeu de rôle d'entreprise  
sociale dans le  
développement de jeux**

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durée:</b>	4 semaines (3 heures par semaine)
<b>Âge:</b>	18-26.
<b>Taille du groupe :</b>	5 à 7 participants par équipe
<b>But:</b>	Développer le leadership, la collaboration et les compétences stratégiques en simulant une startup qui crée des jeux à impact social.
<b>Objectifs :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulez la prise de décision au sein d'une entreprise sociale.</li> <li>• Équilibrez les objectifs créatifs, financiers et sociaux.</li> <li>• Résolez les défis de manière collaborative dans un environnement d'équipe.</li> </ul>
<b>Matériel nécessaire :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modèles de rôles.</li> <li>• Scénarios de défis du monde réel.</li> <li>• Logiciel de présentation.</li> </ul>

Cette activité plonge les apprenants dans un environnement d'entreprise sociale simulée, les aidant à développer leurs compétences en leadership et en résolution collaborative de problèmes dans le cadre du développement de jeux vidéo. Les participants se voient attribuer des rôles spécifiques au sein d'une startup fictive, chargés de créer un jeu à impact social. À travers des scénarios structurés impliquant des défis concrets tels que les contraintes budgétaires et les tendances du marché, les équipes abordent les processus décisionnels pour concilier liberté créative et objectifs sociaux. L'activité se conclut par une présentation collective de la vision de leur studio et du concept de jeu devant un jury de professionnels, leur permettant ainsi d'acquérir une expérience de la planification stratégique et du travail en équipe.



## Structure de l'atelier



### Semaine 1 :

Au cours de la première semaine, les participants se voient attribuer différents rôles au sein de leur studio de jeu fictif. Chaque rôle correspond à un poste réel au sein d'une entreprise de développement de jeux. Ces rôles peuvent inclure :

- Directeur artistique → Responsable du style visuel et de la vision créative du jeu.
- Développeur principal → Responsable des aspects numériques ou techniques du jeu, y compris la mécanique et l'interactivité.
- Concepteur narratif → Responsable de l'élaboration de l'histoire, des personnages et des éléments de construction du monde du jeu.
- Directeur → Responsable de la gestion des délais, de l'efficacité et de l'équilibre entre les aspects créatifs et commerciaux du projet.
- Responsable marketing → Responsable du développement des stratégies promotionnelles pour le jeu.
- Analyste d'impact social → Chargé de s'assurer que le jeu aborde de manière significative le problème social choisi.

Une fois les rôles répartis, les participants reçoivent des cartes de personnages décrivant leurs responsabilités, leurs motivations et leurs défis. Par exemple, l'analyste d'impact social est passionné par la réduction de l'empreinte carbone de l'entreprise, mais le directeur ne souhaite pas en faire une priorité tout au long du projet.

Après la remise de la carte, une réunion de lancement a lieu. La mission du studio est présentée :

- Votre équipe dispose de plusieurs semaines pour développer un prototype de jeu répondant à un problème concret. L'objectif est de créer un jeu à impact social, créatif, engageant et financièrement viable.

Il est temps pour les groupes de choisir un problème social et de commencer la première séance de brainstorming.

### **Semaine 2 et 3 :**

Au cours des deux prochaines semaines, chaque groupe devra relever des défis scénarisés simulant des situations auxquelles il pourrait être confronté dans l'industrie du jeu vidéo. L'animateur présentera ces défis sous forme d'e-mails, de notes ou d'événements inattendus. Voici quelques exemples :

- Coupes budgétaires → Votre financement a été réduit de 20 %. Vous devez décider quelles fonctionnalités réduire tout en préservant l'impact principal de votre jeu.
- Évolution des tendances du marché → Un nouveau rapport publié suggère que les joueurs sont davantage intéressés par les jeux coopératifs nécessitant des fonctionnalités multijoueurs. Comment s'adapter ?
- Commentaires des parties prenantes → Les parties prenantes ont exprimé des inquiétudes quant au fait que votre jeu ne reflète pas fidèlement le problème. Comment réagissez-vous ?

Les équipes devront relever ces défis et documenter leurs décisions du point de vue de chaque rôle.

### **Semaine 4 :**

Au cours de la dernière semaine, les équipes préparent un pitch pour un jury externe. Ce jury peut être composé de professeurs, de professionnels du secteur ou d'entrepreneurs sociaux. Le pitch doit inclure :

- Un aperçu du jeu → Quel est le genre, les mécanismes et la narration ?
- Quel est le problème social qu'ils ont choisi ? → Expliquez les détails du problème et comment il est abordé dans ce jeu.
- Quels ont été les défis ? → Expliquez ce qui s'est passé tout au long du processus. Comment les problèmes ont-ils été résolus ?
- Comment cette idée équilibrerait-elle la créativité, la durabilité financière et la responsabilité sociale ? → Expliquez comment ce jeu pourrait profiter à toutes les personnes impliquées tout en atteignant l'objectif fixé lors de la réunion de lancement.

Après le pitch, le jury évalue l'idée et fournit un retour sur sa faisabilité, son innovation et son impact. Cela permet aux participants d'affiner leurs idées et de développer de meilleures compétences en résolution de problèmes.



# Références



- World Economic Forum. (2018). Six challenges social entrepreneurs need to overcome. <https://www.weforum.org/stories/2018/08/six-challenges-social-entrepreneurs-need-to-overcome/>
- El Khoury, V. S. (n.d.). The role of entrepreneurship in solving societal issues. <https://www.linkedin.com/pulse/role-entrepreneurship-solving-societal-issues-vs-el-khoury-ca/>
- University Annals. (2020). Social entrepreneurship as a driver of community change. Ovidius University Annals. <https://stec.univ-ovidius.ro/html/anale/RO/2020/Section%203/6.pdf>