



Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt du bilan de la demande PIC : "Scientific Game Jam" (projet n° 0002545971), qui s'est déroulé du 08/03/2024 au 10/03/2024

Dépôt d'un bilan de projet PIC

Dispositif financé par la Région Hauts-de-France avec le concours de la Ville de Roubaix

Titre de votre projet

Scientific Game Jam

N° de projet

0002545971

Objectifs de votre projet

L'objectif de ce projet est d'organiser une Game Jam, c'est à dire un événement de création de prototypes de jeux vidéo en un week-end avec un thème imposé.

La spécificité de la Game Jam que nous souhaitons organiser, c'est qu'il s'agit d'une Scientific Game Jam (SGJ). Lors d'une SGJ, dans chaque groupe de créateurs de jeux, on rajoute un doctorant ou un jeune chercheur, et l'objectif est alors de réaliser un jeu de médiation scientifique en s'inspirant du sujet de thèse du doctorant. La SGJ commencera en même temps que la journée internationale des droits des femmes, et par conséquent nous allons prioriser des doctorantes, pour mettre en avant les femmes dans la recherche.

Le but de cet événement est donc d'encourager la création artistique tout en parvenant à mélanger des profils venant d'horizons différents (des doctorants, des novices, des experts, etc). Nous mettrons à disposition des mentors pour accompagner les participants qui n'ont aucune expérience dans la création de jeux.

L'événement aura lieu à Saison Zero dans l'ancien Monastère des Clarisses. L'objectif est de relier les jeux créés avec des problématiques liées à Saison Zero et au Couvent.

Par exemple :

- En tant que joueur, on incarne une ancienne soeur du couvent*
- Le jeu créé est un escape game qui se déroule dans la chapelle du couvent*
- Le jeu mélange la thématique de la doctorante avec les pré-occupations des occupants du lieu...*

Date de réalisation du projet

Du 08/03/2024 à 18:00 au 10/03/2024 à 17:00

Déroulement de l'action

Les participants sont arrivés le vendredi soir, on a organisé un jeu brise-glace pour qu'ils fassent connaissance, puis nous avons organisé une visite du Couvent. Ensuite chaque doctorant a présenté son sujet de thèse en 3 minutes.

Nous avons eu 4 équipes qui se sont constituées autour de 4 sujets de thèse différents. Chaque équipe avait entre 4 et 5 personnes, plus des mentors et des bénévoles pour aider à la réalisation des jeux.

Les équipes ont travaillé durant la journée du samedi, avec bien entendu des pauses pour les repas. Le samedi après-midi, ils ont aussi pu participer à un atelier de sophrologie pour se détendre.

Les équipes ont continué de travailler le dimanche, jusqu'à ce qu'à 15h on arrête tout pour ranger, puis chaque équipe a présenté son jeu. Les différentes équipes ont ensuite chacune continué de travailler sur leur jeu durant les semaines qui ont suivi, de leur côté, afin d'avoir des jeux plus ou moins finis à présenter lors d'événements auxquels nous avons participé fin mars.

Nombre d'habitants mobilisés pour mettre en oeuvre votre action

2 Femme(s), 1 Homme(s)

Nombre d'habitants ayant participé ou assisté à votre action

2 Femme(s), 1 Homme(s)

Résultats obtenus

Sur les 4 équipes, 3 ont réussi à finaliser un prototype de jeu jouable, et ils sont disponibles sur ce site : <https://itch.io/jam/scientific-game-jam-printemps-2024/entries>

Ces jeux ont ensuite été exposés lors de deux événements :

- au PiX à la Plaine Images, le 28 et 29 mars, un événement qui a accueilli 2300 participants.*
- lors d'une journée au Couvent des Clarisses ouverte au public, le 30 mars, qui a accueilli 60 visiteurs.*

Dans le nombre d'habitants du quartier impliqués dans l'action juste avant, nous avons compté uniquement les personnes qui ont participé à la création des jeux, pas le nombre d'habitants qui sont venus tester les jeux réalisés;

- Modalités mises en oeuvre pour permettre aux personnes mobilisées et au public de veiller au respect des principes du contrat d'engagement républicain et de la charte régionale de la laïcité et des valeurs républicaines :

Nous avons fait signer une charte à tous les participants au début de l'événement.

- Actions réalisées pour garantir le principe d'égalité de droits entre les femmes et les hommes :

Nous avons pré-sélectionné les participants pour avoir une mixité, et pour les doctorants nous avons privilégié les candidatures de doctorantes (et nous avons donc 3/4 de femmes, ce qui est rare dans le monde de la recherche et dans le monde du jeu vidéo).

Qui vous a aidé dans l'organisation de votre projet ?

Zerm

Quelles aides avez-vous reçues pour monter ce projet ?

Aide logistique

Cet accompagnement était-il suffisant ?

Oui

Souhaitez-vous reconduire votre action ?

Oui

Avez-vous d'autres idées de projet ?

Des conférences et des ateliers de création de jeux vidéo.