

4 | ATELIER RÉCIT : ÉVOLUTION D'UN PROJET DE FIN D'ÉTUDE

En résumé

L'atelier Récit : Évolution d'un projet de fin d'étude permet d'introduire, d'analyser et d'intégrer en cours les enjeux écologiques liés à l'écriture et à la conception des jeux vidéo. En 2 heures, les étudiants et étudiantes découvriront les fondamentaux des nouveaux récits, puis, à l'aide des questions du guide de *L'écran d'après*, ils et elles feront évoluer leur projet de fin d'étude à travers ce nouveau regard.



Niveaux et domaines d'enseignement

Enseignement supérieur du jeu vidéo
Cursus: Game Design, Game Art, animation 3D et VFX



Les modalités

Durée - 2H
Jusqu'à 5 groupes de projet de fin d'étude

Objectifs pédagogiques

1. Prendre conscience de l'impact que les fictions ont sur les représentations sociales et écologiques dans la société,
2. Intégrer les enjeux d'inclusion sociale et de durabilité dans le processus d'analyse et d'évolution du scénario d'un projet de fin d'étude, sous la forme d'un prototype de jeu vidéo, via le guide de *L'écran d'après*.

Les ressources pédagogiques pour cet atelier

Le matériel fourni :

- La vidéo « Les professionnels en mouvement »
- La vidéo « Les fondamentaux des récits »
- Les diapositives « Les fondamentaux des récits » et le script associé
- La fiche pratique de l'atelier (en pdf ou à imprimer)
- Le jeu de cartes | chiffres clefs & questions (imprimer un jeu de cartes complet par groupe de travail). Il comprend :
 - 3 cartes « Gameplay - chiffres-clefs »
 - 8 cartes « Gameplay - questions »
 - 4 cartes « L'univers - chiffres-clefs »
 - 7 cartes « L'univers - questions »
 - 4 cartes « Le profil des personnages - chiffres-clefs »
 - 7 cartes « Le profil des personnages - questions »

Le matériel en classe :

- Matériel de projection,
- Des tables et chaises (1 îlot de tables par groupe de travail).

4 | ATELIER RÉCIT : ÉVOLUTION D'UN PROJET DE FIN D'ÉTUDE

5' **Étape 1 - Répartir les groupes | en amont de l'atelier**

- Répartir les étudiants et étudiantes en groupes de travail (un groupe par projet de fin d'étude).
- Assigner chaque groupe de travail à un îlot de tables distinct (préalablement mis en place dans la salle).

35' **Étape 2 - Poser les fondamentaux**

- Diffuser la vidéo «Les professionnels en mouvement».
 - Présenter les diapositives «Les fondamentaux des récits» à l'aide du script ou diffuser la vidéo webinaire associée.
 - Conclure en présentant l'objectif de l'atelier.
- Conseil d'animation : Il est possible d'adapter le contenu des diapositives. Il est notamment conseillé de choisir des exemples de jeux vidéo selon le profil et les sensibilités des étudiants.*

Intervention type : « Pendant cette séance, vous allez pouvoir analyser et débattre des enjeux écologiques liés à la création de jeux vidéo que vous avez commencé à découvrir dans cette introduction. L'objectif de l'atelier c'est que vous soyez ensuite capables d'intégrer ces nouvelles notions dans votre propre démarche créative. »

45' **Étape 3 - Faire évoluer son projet de fin d'étude**

3.1 - Analyser et faire évoluer le gameplay | 15 MIN

- Disposer les deux pioches « Le gameplay | chiffres-clés » et « Le gameplay | questions » sur chaque îlot.

Découverte des chiffres-clés | 3 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner successivement chacune des cartes chiffres-clés.
- À chaque carte chiffre-clé, un participant la lit à haute voix et demande à son groupe : « Le saviez-vous ? », « Est-ce que cela vous surprend ? ».
- Le référent n'a pas besoin de prendre de notes pendant cette étape.

Découverte des questions | 12 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner une des cartes questions,
- Un participant la lit à haute voix,
- Les membres du groupe analysent et font évoluer leur projet par le prisme de la question,
- Le même processus est répété pour chacune des cartes questions.

Intervention type : « Vous allez retourner les cartes questions une par une en les lisant à voix haute. Votre but est d'essayer d'analyser votre jeu vidéo par le prisme de ces questions. Ce sont des questions qui invitent à des réponses subjectives, donc tout le monde est invité à donner son avis et il se peut que vous ne tombiez pas tous d'accord ! Utilisez les questions qui vous paraissent les plus pertinentes pour imaginer des évolutions que vous aimeriez potentiellement mettre en place dans l'histoire initiale. »

4 | ATELIER RÉCIT : ÉVOLUTION D'UN PROJET DE FIN D'ÉTUDE

Conseils d'animation :

- Préciser aux étudiants qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse : le but est de l'atelier est de générer la discussion en confrontant leurs différentes observations et interprétations.
- Passer de groupe en groupe et veiller à ce que tous les participants s'expriment. Si besoin, relancer et guider les conversations (par exemple: « Êtes-vous tous d'accord sur la réponse ? », « Qui a envie d'apporter une autre réponse ? »).
- À la fin du temps imparti, passer à l'étape suivante même si certains groupes n'ont pas pu retourner toutes les cartes questions.

3.2 - Analyser et faire évoluer l'univers | 15 MIN

- Répéter les consignes du 3.1 en utilisant les cartes « L'univers | chiffres-clefs » et « L'univers | questions ».

3.3 - Analyser et faire évoluer le profil des personnages | 15 MIN

- Répéter les consignes du 3.1 en utilisant les cartes « Le profil des personnages | chiffres-clefs » et « Le profil des personnages | questions ».

35' Étape 4 - Place au pitch et à la discussion libre

4.1 - Structuration du pitch | 5 MIN

Les groupes élaborent un nouveau pitch de leur projet en y intégrant les réflexions et évolutions envisagées lors de l'étape 3.

Ils doivent se préparer à intervenir pendant 5 minutes pour partager :

- leur pitch évolué,
- un développement sur leurs choix d'évolutions potentielles.

4.2 - Place au pitch ! | 25 MIN

Chaque groupe dispose de 5 minutes pour présenter son projet et ses évolutions. Chaque pitch est suivi d'un moment de questions-réponses et d'échange libre avec l'ensemble des étudiants.

4.3 - Étendre la réflexion au-delà de l'atelier | 5 MIN

- Demander aux étudiants et étudiantes ce qu'ils et elles ont retenu, apprécié ou appris de l'exercice de l'atelier.
- Spécifier que les questions étudiées pendant l'atelier sont issues du guide de *L'écran d'après*.
- Partager le guide complet avec les étudiants et étudiantes.
- Les encourager à continuer d'intégrer ces nouvelles réflexions liées à l'écologie et à la justice sociale dans leur propre pratique, en utilisant le guide s'ils le souhaitent.