

« Réalisation d'une semaine d'action en ligne sur la plateforme Twitch dans le cadre d'une récolte de fonds – Projet Gamers à Cœur »

Le projet

Le module « travail social à l'ère du numérique » en lien avec Gaming Federation s'est engagé dans la préparation et la réalisation d'une semaine d'action sur la plateforme Twitch sous le label « Gamers à cœur », du 17 au 23 décembre 2022 et dont l'objectif affiché était de contribuer à une collecte de fonds en ligne en faveur de la jeunesse.

Dans ce cadre, différentes activités en ligne, en présentiel ou en hybride ont été organisées et diffusées en direct sur Twitch. Twitch est une plateforme très populaire auprès des jeunes et si dans ses débuts elle était plutôt axée sur la diffusion en direct de contenus orientés jeux vidéo, elle a vu son audience et son contenu s'élargir à d'autres champs. Elle permet également des interactions avec le public.

Pour nos étudiant.e.s, cela a été l'occasion d'explorer une forme de médiation numérique novatrice, le tout dans un cadre extrêmement souple qui permet d'imaginer des activités de nature très différentes ainsi que de toucher un public plus large que l'échelle locale. C'était l'occasion également de profiter de la capacité de ces outils numériques pour mettre en place des collaborations avec d'autres écoles (par exemple un tournoi inter-écoles Travail social, une représentation d'un collectif de sans-papiers depuis Liège, ...).

Sur la mise en œuvre du projet, les étudiant.e.s devaient construire le programme, réfléchir à la communication, à l'animation en ligne, aux besoins pour le streaming, à la logistique... D'un point de vue plus méta, cela permettait également d'explorer l'usage de pratiques numériques contemporaines en pensant les articulations aux enjeux du Travail social, de réfléchir aux opportunités et limites du numérique dans la pratique du Travail social, de penser d'éventuels leviers de transformation sociale. Finalement, les activités réalisées en collectif contribuèrent aussi à renforcer les liens entre étudiant.e.s, enseignant.e.s et membres du personnel administratif et technique.

Notre ambition en 2022 visait à capitaliser les savoir-faire afin de gagner en efficacité pour les éditions suivantes, de pouvoir laisser s'exprimer davantage la créativité et mettre en avant des espaces de réflexion avec le public sur ces outils de médiation numérique.



Gamers à Cœur
à la HETS-Genève
En collaboration avec Gaming Federation
Décembre 2022

- Jeu en ligne sur Twitch
- Participatif
- Évènement public
- Les Interludes

RDU sur la chaîne Twitch de Pounded:
<https://www.twitch.tv/poundedofficial>



Samedi 17
10h - 24h
Tournoi inter-HETS
League of Legends
Sur Twitch

Mardi 20
20h30 - 21h30
Intro à l'impro !
Salle de mouvement,
(E015)

Mercredi 21

15h - 16h30
Tournoi FIFA

16h30 - 17h
Parlons Foot

Carte Blanche à Théo

17h30 - 19h
Spectacle
« Les Sans »
Salle HETS (E007)

Découverte du Kendama

19h30 - 20h30
Stray

Concert de l'ETM

Jeudi 22

19h - 20h
Libre antenne
Discussion sur le
Travail Social

Concert de l'ETM

20h15 - 21h45
Jeux de rôle
jeu de plateau

21h45 - 22h15
Lecture d'histoires
d'horreur

22h15 - 23h30
Jeu d'horreur
« Five nights at
Freddy's »

Vendredi 23

15h - 16h15
Burger Quizz
Salle E113

Concert de l'ETM

16h30 - 17h30
Just Dance !
Hall du bâtiment E

Sketch Stand Up

17h45 - 19h
Mario Kart
Hall du bâtiment E

Partie de Yu-Gi-Oh

19h30 - 20h30
Fall Guys
Participez en ligne!

Ne pas Rigoler

20h45 - 21h15
Prop and Seek
Participez en ligne!

Interlude

21h30 - 22h
Smash Bros

22h Clôture

Acteurs directs

- HES-SO
- HES-SO/GE
- HELMo ESAS (Liège)
- Gamingfederation.ch

Acteurs indirects

- La Chaîne du bonheur
- Cœur à Cœur



GT Communication

A partir du programme, le groupe « com » avait pour fonction de préparer la communication afin de valoriser l'évènement et en faire la promotion à l'interne et à l'externe. Cette équipe a œuvré à la fois en amont de l'évènement mais aussi tout au long de la semaine.

- Communiqué de presse
- Création et animation d'un compte Instagram
- Contacts et invités «VIP» (journalistes, streameurs et streameuses)
- Présentation du projet dans un groupe de travail international (GT numérique AIFRIS)

GT Logistique

Le groupe « logistique » s'est occupé de la préparation et de la décoration des lieux mais également du ravitaillement de toute cette joyeuse équipe ainsi que du rangement. En outre cette équipe s'est aussi chargée d'équilibrer les forces, d'aider à la planification et la composition des équipes au moment de l'évènement pour veiller à collectiviser la charge de travail.

- Définition des lieux, négociation, préparation
- Ravitaillement, décoration, rangements
- Planification des tâches
- Équilibrage des charges de travail

GT Streaming

Le groupe dit « Stream » ou « technique » a eu pour rôle de penser la réalisation des activités en live sur Twitch. Quelle matériel (écran, caméra, console, micro, logiciel...) nécessaire pour telle ou telle activité ? Préparation des habillages graphiques et scénarisation du stream.

- Apprentissage d'OBS
- Mise en place du matériel,
- Conceptualisation des streams, matériel et logiciel

GT Activités & gaming

Le groupe « gaming » a été en charge d'imaginer des activités et un programme pour la semaine d'action.

- Planning des jeux
- Penser les consignes, les publics, récolter les inscriptions
- Définir les besoins pour le stream
- Articulation à Gaming Federation

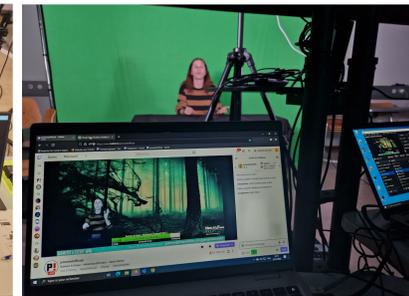
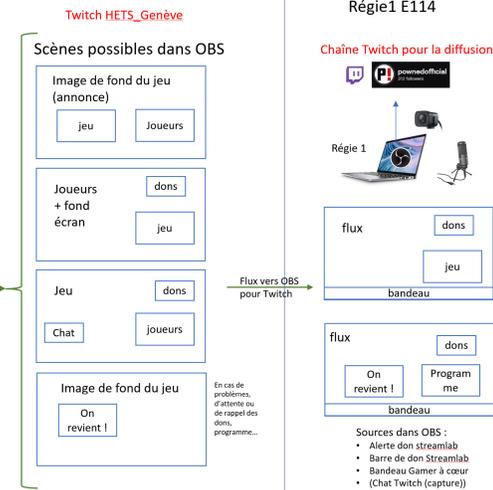
A retenir :

- Des plateformes comme Twitch peuvent être un support à des activités pédagogiques intéressantes et motivantes pour les étudiant.es.
- Le format permet une grande souplesse dans les activités réalisées, les partenaires mais aussi pour toucher un public potentiellement assez large
- La démocratisation des outils logiciels et matériel rendent ce type d'activités assez facilement envisageables.

Exemple de schéma de diffusion.



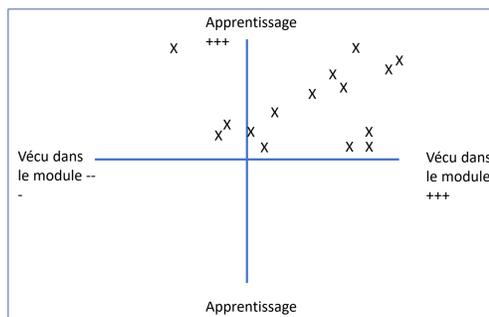
Synthèse de l'édition en images



Bilan

L'édition 2022 du projet Gamers à Cœur a été saluée par les étudiant.es et les enseignants comme une belle édition. Elle a donné lieu à un nombre conséquent d'activités dans lesquelles la créativité des étudiant.es a pu s'exprimer. Le soutien du rectorat a travers le guichet permanent de l'innovation a permis l'achat de matériel pour le « stream » plus ciblé sur l'usage attendu ainsi que de travailler l'accompagnement du projet.

Les étudiant.es ont montré un très bon niveau d'engagement durant la préparation du projet et encore plus lors de la semaine d'action. Dans l'esprit du concept de « gamification », nous avons intégré la dimension de « plaisir » dans la réalisation du projet. Sur la droite, un tableau croisant la dimension de plaisir avec l'apprentissage.



Quelques chiffres

- 17 étudiant.es, 3 enseignant.es.
- 27 activités, en présentiel, en distanciel et en hybride.
- + de 25 heures de « stream »
- + de 6357- récoltés entre toutes les activités du projet « gamers à cœur »
- Un compte Instagram, 13 publications, 196 followers.

Attention à :

- Bien anticiper le programme et les activités réalisées de manière à avancer le travail de communication et de préparation;
- Envisager des tests en amont (ce qui ajoute des contraintes de salles puisqu'il faut idéalement le faire en condition réelle);
- Penser les activités en fonction des contraintes techniques et logistiques qu'elles posent, dans le but de limiter les risques et baisser les tensions générées par des lieux et des besoins hétérogènes en matière de diffusion en ligne. Relevons qu'un des enjeux dans les directs sur les plateformes comme Twitch est de toujours maintenir une attention des auditeurs et auditrices qui implique le moins de coupures possibles de la diffusion;
- Veiller à la charge de travail et aux déséquilibres possibles entre les étudiant.es, sachant que cela peut générer des tensions dans un moment où il est important de conserver un engagement et une dynamique de groupe très positive;
- La charge de travail pour les enseignant.es est aussi conséquente, il faut donc veiller à capitaliser l'expérience afin de gagner en efficacité dans l'accompagnement des étudiant.es et la mise en œuvre;