

RAPPORT DE PERSPECTIVES DE PROJET

Boîte à outils des ressources en finance sociale pour les jeunes studios de DMG



PARTENAIRES

Dames Making Games
Toronto



EMPLACEMENTS

Ontario



FONDS VERSÉS

51 450 \$



PUBLIÉ

Mai 2024

☰ Sommaire

Les PANDC, les femmes et les personnes appartenant à la communauté 2SLGBTQ+ dans le secteur du développement de jeux vidéo ne sont pas suffisamment représentées. Les groupes marginalisés ont besoin de compétences précises pour réussir dans ce secteur économique en plein essor.

Pour y remédier, Dames Making Games a tenté de créer la Boîte à outils des ressources en finance sociale pour les jeunes studios. Cette boîte avait pour but d'armer fondateurs de studios de jeux vidéos qui sont des PANDC et des membres de la communauté 2SLGBTQ+ des compétences techniques et d'affaires propres au secteur, une formation à l'investissement à vocation sociale et à la finance sociale, ainsi qu'un accès à une communauté de pairs et d'experts du secteur.

Malheureusement, en raison de problèmes de dotation en personnel et de ressources, il a fallu largement réduire l'envergure du projet et produire plutôt un module d'essai sur la boîte à outils, à savoir une initiation à la stratégie en matière de vocation sociale. Le contenu a été mis à l'essai par des participants au préaccélérateur du studio Damage Labs de DMG, un programme gratuit de 28 semaines destiné aux fondateurs issus de milieux marginalisés et sous-représentés prêts à lancer un studio de jeux vidéo. Bien que les objectifs initiaux n'aient pas été atteints, les participants du module d'essai ont affirmé qu'ils avaient obtenu suffisamment de renseignements sur la stratégie en matière de vocation sociale, plusieurs d'entre eux ayant indiqué être désormais conscients des autres façons d'aborder la croissance et la constitution en société.

PERSPECTIVES CLÉS

1

La transition d'un programme de formation en personne à un programme en ligne prend du temps et nécessite un savoir-faire spécialisé.

- 2 Les participants au module d'essai sont désormais conscients des autres façons d'aborder la croissance et la constitution en société.
- 3 Le secteur des jeux vidéo comprend plus de 32 000 emplois répartis parmi plus de 900 studios de jeux vidéo au Canada.

► L'enjeu

Au cours des dernières années, les studios de jeux et le secteur des jeux vidéo se sont diversifiés, mais ils peinent encore à offrir des occasions équitables et une représentation équitable aux personnes diverses. En effet, les femmes, les personnes de couleur et les membres de la communauté 2SLGBTQ+ sont sous-représentés dans la main-d'œuvre du secteur. Cette sous-représentation exacerbe le manque de représentation des groupes et personnages marginalisés dans les jeux vidéo. Les personnes marginalisées qui occupent un emploi dans le secteur des jeux vidéo sont également plus susceptibles d'être victimes de discrimination et de harcèlement en milieu de travail, et de se heurter à des obstacles dans leur progression professionnelle, ce qui se traduit par des taux élevés d'épuisement professionnel.

De nombreux programmes de conception numérique dans les facultés du Canada servent de points d'entrée dans le secteur des jeux vidéo. Cependant, Dames Making Games (DMG) – un organisme établi à Toronto qui encadre les concepteurs marginalisés et les passionnés de jeux au moyen de cours de perfectionnement professionnel, d'ateliers pratiques et de débouchés commerciaux – a appris de ses dirigeants, de ses membres et de ses pairs dans le secteur que ces programmes d'études sont coûteux et présentent des obstacles pour les personnes en situation de précarité financière résultant d'une discrimination systémique. De plus, les programmes s'attardent rarement sur les compétences non techniques, la théorie ou les compétences commerciales. Ils se penchent plutôt sur les compétences techniques de production et ciblent principalement les postes de production débutants, qui sont limités dans le paysage canadien actuel.



Ce que nous examinons

Pour combler ces lacunes, DMG a proposé la création et la mise en œuvre d'une boîte à outils des ressources en finance sociale pour les jeunes studios. Cette boîte avait pour objectif d'aplanir les obstacles auxquels se heurtent les PANDC et les personnes 2SLGBTQ+ pour fonder leur propre studio de jeu, en les dotant des compétences techniques et en gestion des affaires nécessaires au secteur, une formation sur l'empreinte sociale et le financement social, ainsi qu'un accès à une communauté de pairs et d'experts.

Le projet initial proposait de concevoir la boîte à outils en s'inspirant du programme du préaccélérateur du studio Damage Labs de DMG, un programme gratuit de 28 semaines destiné aux fondateurs issus de milieux marginalisés et sous-représentés prêts à lancer un studio de jeux vidéo. Le programme comprenait des conférences données par des instructeurs, des ateliers de groupe et des séances individuelles avec des mentors.

La boîte à outils avait pour ambition d'élargir l'accès au programme du préaccélérateur, au-delà des participants en personne au programme, grâce à un portail d'apprentissage en ligne. La boîte à outils devait porter sur l'empreinte sociale, la culture financière, l'activité commerciale et la planification opérationnelle, ainsi que les aspects juridiques liés à la constitution en société, et ce, au prisme d'une approche équitable, intersectionnelle et de lutte contre l'oppression. DMG avait l'intention de transformer le contenu existant, conçu pour des classes en personne, en conférences et ateliers enregistrés asynchrones.

Grâce à ces activités, DMG espérait augmenter le nombre de studios de jeux vidéo nouvellement créés, fondés et gérés par des créateurs qui sont PANDC/personnes 2SLGBTQ+.

✓ **Ce que nous apprenons**

DMG avait 26 participants dans deux cohortes du programme préaccélérateur du studio Damage Labs. Parmi les membres de ces cohortes, moins d'un tiers s'est identifié comme PANDC, les trois quarts comme personnes 2SLGBTQ+ et plus des deux tiers comme des personnes handicapées ou souffrant d'une maladie chronique.

Redéfinir le champ d'application

Au cours de la mise en œuvre, la transformation de l'ensemble des cours du programme préaccélérateur en contenu en ligne pour la boîte à outils s'est avérée difficile et a dépassé les ressources organisationnelles de DMG. Le personnel du projet a constaté que le programme existant nécessitait d'importantes adaptations pour le portail en ligne. Par conséquent, la portée du projet a été largement réduite à la création d'un module d'essai de la boîte à outils : Initiation à la stratégie en matière de vocation sociale. Le contenu conçu a fait l'objet de tests bêta auprès des participants de la première cohorte du préaccélérateur, puis de la deuxième cohorte dans le cadre des cours proposés. Les participants de la deuxième cohorte ont affirmé qu'ils avaient obtenu suffisamment de renseignements sur la stratégie en matière de vocation sociale et qu'ils étaient désormais conscients des autres façons d'aborder la croissance et la constitution en société. Malheureusement, le contenu du module d'essai n'a pas été proposé sur la plateforme en ligne.

Cycles de retour d'information pour réitérer et mieux répondre aux besoins

Les données recueillies auprès des participants, des mentors et des instructeurs au moyen de retours d'informations et d'échanges en direct ont permis de mieux comprendre l'incidence du programme préaccélérateur et du module d'essai, ainsi que les changements nécessaires pour mieux répondre aux besoins des participants. Par exemple, les participants ont exprimé le besoin d'être orientés dans la rédaction de demandes de subventions, l'une des voies de financement les plus viables pour les nouveaux studios et les créateurs indépendants. Ce sujet a été intégré au programme de la deuxième cohorte.

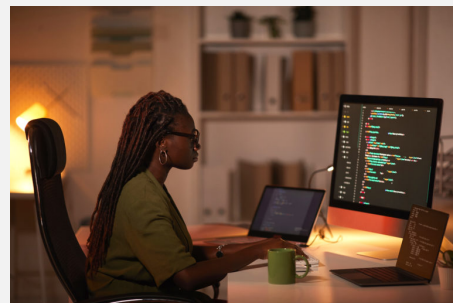
La rotation du personnel et les capacités

Au cours de la mise en œuvre du projet, des changements inattendus à l'échelle de la direction de DMG ont entraîné une alternance entre trois dirigeants, ce qui a engendré des problèmes de continuité dans la communication. DMG a constaté aussi qu'un membre du personnel ayant une expérience dans la conception de programmes formalisés pour l'apprentissage à distance était nécessaire pour réussir la transformation des informations existantes en un format de boîte à outils en ligne. Il a été difficile de faire appel à des professionnels externes pour le matériel de diffusion, comme la création de vidéos pour les conférences préalablement enregistrées. Dans l'ensemble, DMG a surestimé la capacité de son personnel à répondre à la proposition initiale.

★ **Pourquoi c'est important**

Le secteur des jeux vidéo au Canada a connu une croissance exponentielle au cours des dix dernières années, avec plus de 32 000 emplois dans plus de 900 studios de jeux vidéo qui sont, pour plus de la moitié, des petites entreprises ne comptant qu'une poignée d'employés. Parmi les millions de Canadiens et Canadiennes qui s'identifient comme des joueurs de jeux vidéo, beaucoup s'attendent de plus en plus à se voir représentés dans les personnages et les scénarios des jeux. En vue de remplir ces attentes, des efforts sont nécessaires pour augmenter la représentation des travailleurs marginalisés dans ce secteur, comme les PANDC, les femmes et les personnes 2SLGBTQ+. Des programmes, comme le programme de préaccélérateur du studio Damage Labs, offrent à ces groupes la possibilité d'acquérir les compétences requises. Toutefois, des ressources supplémentaires sont nécessaires pour élargir l'accès à l'apprentissage asynchrone en ligne.

De façon plus générale, ce projet est riche d'enseignements pour d'autres programmes de formation en personne désireux de transformer leur programme existant en un contenu en ligne plus largement accessible. La transformation exige un temps considérable et nécessite une expertise en matière d'apprentissage virtuel, de création de vidéos et d'accessibilité. Les équipes de projet doivent veiller à disposer de l'expertise nécessaire pour créer des plans de travail réalistes et mettre en œuvre les activités prévues.



État des compétences : Outils numériques dans l'écosystème des compétences

Le rôle que les outils numériques et les services de carrière virtuels peuvent jouer pour améliorer l'accès à la formation et au développement de carrière est très prometteur, en particulier pour les personnes confrontées à des obstacles géographiques ou à des contraintes telles que la garde d'enfants ou d'autres responsabilités professionnelles.

Lire le rapport

Des questions sur notre travail ? Souhaitez-vous avoir accès à un rapport en anglais ou en français ? Veuillez contacter communications@fsc-ccf.ca.

Funded by the
Government of Canada's
Future Skills Program

| **Canada**

Boîte à outils des ressources en finance sociale pour les jeunes studios de DMG est financé par le gouvernement du Canada dans le cadre du programme Compétences futures. Les opinions et les interprétations contenues dans cette publication sont celles de l'auteur et ne reflètent pas forcément celles du gouvernement du Canada.

