



# COMMUNICATION AUX ACTEURS PUBLICS

A large semi-truck with a white cab and a long trailer is driving on a highway. The scene is set during sunset or sunrise, with a warm orange glow in the sky. The truck is moving from left to right across the frame.

# Plan de présentation

1. Le problème
2. Le concept
3. SWOT
4. Pourquoi nous choisir ?

# 1. Le problème



## L'isolement des populations rurales

Les campagnes françaises sont “déconnectées” des dynamiques des grandes villes : aussi bien socialement que technologiquement. Les activités technologiques de pointes se situent dans les grandes villes.

Au sein des campagnes, il y a des inégalités intergénérationnelles en matière d'aisance numérique. Les plus jeunes sont plus aisément en relation avec l'extérieur grâce puisqu'ils manient mieux les technologies de communication ; les générations plus âgées se retrouvent mises de côté.

Pour dynamiser les espaces ruraux face aux enjeux technologiques et sociaux du XXIe siècle, il faut régénérer l'esprit de communauté au sein des villages. Les relations entre les plus âgés et les plus jeunes doivent être renforcées.

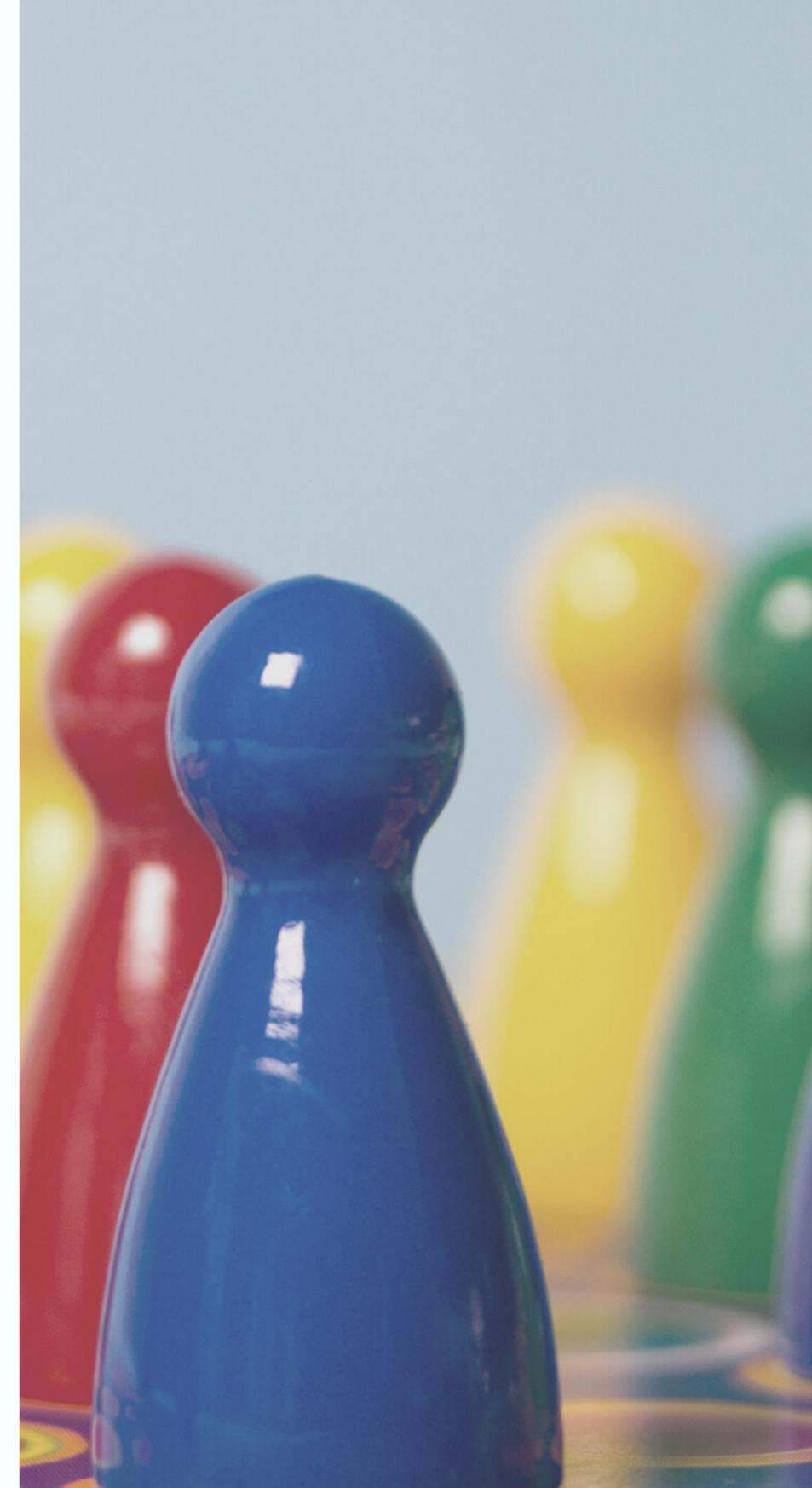
Pour pallier à l'isolement structurel des communautés rurales, il faut travailler sur leur cohésion sociale. C'est la mission que s'est donné Acti'Village !

# 2. Le concept

## Fonctionnement du jeu et règles

Acti'village est un grand jeu durant lequel un village en affronte un autre, qui simultanément à quelques centaines de kilomètres, s'attèle aux mêmes épreuves! Chaque épreuve gagnée rapporte un nombre de points ; le village qui remporte le plus de points gagne la partie !

Les épreuves du jeu nécessitent la participation de toutes les générations d'une communauté - les connaissances de culture générale des plus âgés et l'habilité physique des adolescents (par exemple) !





La technologie joue un rôle clef dans le cadre du jeu! Elle permet de se faire affronter les deux villages au même moment dans le cadre de la même épreuve. De plus, les tâches se complètent dans des univers virtuels. En effet, les épreuves prennent la forme de mini-jeux en VR et AR! (ex: éviter des obstacles en VR, compléter des puzzles en AR, ...).

L'objectif commun, c'est-à-dire battre le village concurrent, et la diversité des aptitudes demandées pour remporter les épreuves, sont au coeur de la stratégie de renforcement de la cohésion communautaire, pour combattre l'isolement.



# 3. SWOT

## Forces

- Activité ludique, dynamique et originale qui suscite très vite l'intérêt
- Grande mobilité, grande couverture et déploiement sur l'ensemble des territoires (une force pour aller dans les endroits isolés mais aussi pour les personnes sans moyen de transport ou à mobilité réduite)
- Équipement technologique (AR, VR...) à la portée de tous
- Diversité des jeux proposés, tant éducatifs que physiques

## Faiblesses

- Une activité au caractère peu durable du fait de la mobilité du Jeu
- Difficulté de toucher les personnes cibles (les personnes les plus isolées)
- Difficulté de rendre compte d'effets durables après le passage dans un village
- Implantation prévue pour l'instant qu'en France métropolitaine - alors que les DROM-COM sont structurellement les plus isolés

## Opportunités

- Les campagnes qui ont tendance à se vider ont besoin d'être dynamisées pour attirer de nouveaux individus (et surtout les plus jeunes). C'est un besoin de plus en plus nécessaire
- Des changements sociologiques de l'ensemble de la population qui veulent mettre de plus en plus en avant l'inclusivité de tous (nous voulons inclure tout le monde de toute génération)
- Les nouvelles avancées technologiques offrent de nouvelles manières de s'amuser et d'apprendre

## Menaces

- Les villages ne souhaitant pas participer au jeu et qui ne voudraient pas de notre activité chez eux
- La réticence et les peurs à l'égard des nouvelles technologies (les personnes anti technologie, les problèmes d'addiction etc...)
- Notre activité est concurrencée par les autres acteurs de l'entertainment (concepteur de jeux vidéos, de jeux éducatifs, les jeux TV...) qui peuvent faire diminuer l'intérêt des personnes pour notre activité

# 4. Pourquoi nous choisir ?

**Vous vous demandez, pourquoi choisir notre projet et pas un autre ?**

Acti'Village vous présente ses atouts qui ne peuvent qu'être bénéfiques sur de nombreux points ! Nous souhaitons mettre en avant les bénéfices sociaux que peut apporter notre activité.

Notre grand jeu permet de rassembler les individus de toute génération afin de partager à tous les qualités de chacun, soit un grand pas pour renforcer les liens sociaux des villages. Le dynamisme et l'apprentissage sont aussi fortement encouragés par les travaux en groupe: "on est plus intelligent à cent que seul" !

Acti'Village, c'est aussi l'opportunité de valoriser les villages de la campagne, de mettre en valeur le patrimoine français et de le partager. Faire connaître le patrimoine c'est aussi le protéger !

Nos nombreux appareils technologiques AR et VR ne sont que les premiers pas vers des installations technologiques durables qui permettront à tous, dans les villages, de pouvoir se connecter avec le monde et s'adapter aux révolutions numériques.

Acti'Village, c'est aussi de nouvelles opportunités qui peuvent se présenter pour mieux communiquer, mieux apprendre, mieux renseigner et mieux travailler autour de dynamiques communes...des réductions notables des inégalités dans les campagnes !

# **Acti'Village c'est avant tout un projet social et participatif !**

Pour assurer le meilleur pour chacun, Acti'Village est avant tout un projet social et participatif ! Pour répondre au mieux aux attentes de chaque village et à leurs affinités, nous mettons un point d'honneur sur la participation des collectivités locales dans nos activités. Chaque participant est acteur du changement et peut aider au développement de notre activité, pour que nous puissions toujours plus visiter et dynamiser des villages isolés. Nous souhaitons agir tous ensemble pour engager le changement !