



JEUX VIDÉO & ENVIRONNEMENT : LE RÔLE MAJEUR DE L'ALLIANCE PLAYING FOR THE PLANET

L'alliance Playing for the Planet dévoilait le 10 février dernier son rapport annuel d'impact¹ présentant les réalisations 2021 de cette collaboration regroupant 32 structures, sociétés, syndicats et fédérations de l'industrie du jeu vidéo, au service de l'environnement.

« L'industrie du jeu vidéo est un nouvel allié dans la course à l'émergence d'une planète reposant sur un cycle « net-zero » de neutralité carbone et « nature-positive ». Le travail entrepris par l'Alliance Playing for the Planet en 2021 est impressionnant et illustre ce qu'il est possible de réaliser lorsque les outils de collaboration remplacent un état d'esprit compétitif. Bien qu'il reste encore beaucoup à faire, l'initiative a déjà parcouru un long chemin en seulement deux ans. »

Sam BARRATT, chef de la jeunesse & de l'éducation au PNUE

GENESE DE L'ALLIANCE PLAYING FOR THE PLANET

Le Programme des Nations Unies pour l'Environnement (PNUE), afin d'atteindre ses objectifs de développement durable s'est récemment rapproché des acteurs de l'industrie du jeu vidéo afin d'identifier et mettre en œuvre, à l'appui de la portée massive de leurs licences, des axes d'inspiration à même d'inciter les jeunes générations à agir en faveur de l'environnement.

L'Alliance Playing for the Planet s'est ainsi lancée en septembre 2019 au siège de l'ONU à New York, sous le parrainage du PNUE, lors du Sommet Action Climat porté par le Secrétaire général des Nations Unies. En rejoignant l'Alliance, ses membres ont notamment pris des engagements allant de l'intégration d'activations « vertes » dans les jeux à la réduction de leurs émissions et au soutien du programme environnemental mondial.

Plus précisément, l'Alliance Playing for the Planet a été créée pour soutenir l'industrie du jeu vidéo dans l'atteinte des objectifs, jugés fondamentaux, suivants² :

- Promouvoir la mise en œuvre d'une politique de réduction de son empreinte carbone à travers la mise à disposition d'objectifs de décarbonation et d'outils de mesure ;
- Inspirer les actions environnementales auprès des joueurs à travers la création in-games d'activations vertes ;
- Partager les initiatives et méthodologies auprès des acteurs de l'industrie ;
- Explorer de nouvelles stratégies autour de nouveaux jeux et approches narratives ;

¹ <https://www.unep.org/resources/report/playing-planet-annual-report-2021> - 10 février 2022

² UNEP 2020





Rappelons que l'adhésion à l'Alliance Playing for the Planet est contraignante et que les entreprises doivent notamment s'engager à :

- Prendre des engagements spécifiques et mesurables ;
- Obtenir le soutien de leurs collègues et pairs ;
- Partager leurs méthodologies et rejoindre au moins un groupe thématique de travail ;
- Produire une fois par an un rapport d'activité et s'astreindre à une nouvelle série d'engagements ;

Il est à noter que depuis son lancement en 2019, l'Alliance s'est élargie jusqu'à regrouper 30 acteurs majeurs du développement de jeux vidéo, y compris des studios chinois et 7 associations professionnelles. Le rôle du PNUE aura quant à lui été de cofonder et d'animer l'Alliance, fournissant un accompagnement stratégique aux têtes de file des différents groupes de travail et apportant des contributions à leurs initiatives.

Le rapport annuel d'impact relève quant à lui d'un mécanisme de responsabilisation pour les membres actuels de l'Alliance, formalisant le suivi des engagements pris, leurs impacts comme la tenue de nouvelles initiatives. Il permet également aux structures extérieures à l'Alliance d'en appréhender les bonnes pratiques et de les alerter sur les échéances de l'agenda du PNUE.



LE CYCLE DE VIE DE L'INDUSTRIE DES JEUX³

³ Rapport Green Games Guide – UKIE - Mars 2021





Le rapport détaille ainsi les trois domaines suivants :

1. Impact collectif : rapportant les progrès réalisés par l'Alliance (en tant que collectif) dans l'atteinte de ses objectifs annuels ;
2. Action individuelle : observant les progrès individuels réalisés par les membres de l'Alliance au cours des 12 derniers mois ;
3. Bonnes pratiques pour l'année n+1 : valorisant les bonnes pratiques de l'année 2021 pour réitération et développement en 2022 ;

LES INITIATIVES DE 2021

Parmi les principaux objectifs de l'Alliance sur l'exercice 2021, il était particulièrement question de :

- Développer de nouvelles thématiques de recherches autour de domaines thématiques clés ;
- S'appuyer sur les réussites de 2020 pour inciter les entreprises à intégrer des activations vertes dans leurs jeux ; Les activations vertes font notamment référence à des contenus éducatifs liés à différents thèmes environnementaux, intégrés in-games ;
- Inciter les entreprises à prendre des engagements relatifs aux objectifs de l'agenda environnemental, avec un accent privilégié sur les thématiques du climat et de la restauration d'écosystèmes écologiques ;
- Renforcer la communication de l'Alliance à travers un soutien maximisé de ses adhérents ;
- Étendre la portée de l'Alliance à l'appui de l'intégration de 10 nouveaux membres ;

MEMBERS OF PLAYING FOR THE PLANET ALLIANCE



Source : SAS THE PAWN - 2022





Dans le cadre de l'atteinte de ces objectifs, il est notamment à retenir que :

- Plus de 50 actions environnementales ont été entreprises par l'Alliance en 2021, avec le soutien de 7 fédérations professionnelles. Ces actions ayant vocation à être généralisées à l'ensemble des acteurs de l'industrie.
- Plus de 60 % des membres de l'Alliance se sont engagés à devenir neutre en émission carbone d'ici 2030 ;
- La dernière édition du Green Game Jam a non seulement triplé sa participation avec l'engagement d'acteurs PC & consoles mais a également incité les studios à travailler l'intégration de thèmes environnementaux dans leurs jeux grand-public de façon innovante ;
- Que ce soit sur terre ou en mer, la thématique de la restauration d'écosystèmes environnementaux a été intégrée dans des jeux qui ont atteint plus de 130 millions d'utilisateurs dont 80% d'entre eux ont répondu positivement aux thèmes engagés ;

LES OBJECTIFS POUR 2022

L'Alliance ayant atteint en 2021 nombre de ses indicateurs clés, tant en termes d'engagements que de portées, les initiatives pour 2022 se concentreront sur les cinq domaines principaux suivants :

1.

CONTINUE TO BUILD OUT GREEN ACTIVATIONS IN PLAY WITH A FOCUS ON REAL-WORLD IMPACT

Redesign the activations

This year we will unveil a new name, new brand, and annual schedule for the initiative that will also see the Youth Green Game Jam integrated into the initiative.

Impact

New theme and novel activations for all Alliance members to align on to be put forward with specific and practical tools given to Alliance members.

2.

DECARBONISATION AS A NEW STANDARD

Standardisation

Create a standard template for onboarding members including a commitment to at least 50% net zero by 2030 and with a new approach agreed within the Alliance with support from external partners.

Commitment platform

Recommend members to make their decarbonisation commitments public through third partner entities, such as Science Based Targets initiative (SBTi).

3.

RESEARCH AND INSIGHT

Green activation insight

Ensure that there is a clear reporting methodology and platform to understand the impact of this work.

Partner

Onboard a research partner to support the Alliance to be able to support at least one substantive area of new research per year.

4.

COMMUNITY AND COMMUNICATIONS

Growth

Target critical membership gaps in the Alliance with the aim of growing the Alliance by a further 10 members.

Community

Rework the community pages of the website and ensure that in regular polls, members are feeling that the initiative is adding value to their studio objectives.

Communications

Build out the brand and reputation of the Alliance with redesigned website, regular stories show-casing progress, and a stronger social media presence.

5.

NEW AREAS FOR EXPLORATION

Citizen Science

Explore how gaming can support real-world challenges on key environmental themes through citizen science.

Plastic Protocol

With new members, develop a new protocol around the use of plastic that could be scaled across the industry.





the pawn
Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Jeux vidéo

#Environnement #Initiative

11/02/2022

À PROPOS DU CABINET THE PAWN

THE PAWN est une société de conseil indépendante, fondée en 2017, spécialiste des industries du jeu vidéo, de l'esport, des technologies immersives et de l'entertainment dont le rôle est de créer de la valeur pour les entreprises et leurs dirigeants actionnaires. Elle intervient autour de 4 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change.

The Pawn

Site Internet : <https://thepawn.gg>

contact@thepawn.gg



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg