



# PLAY FOR CHANGE

## FICHE 7

Aller vers les publics à travers la mise en place de maraudes numériques



TechLab  
Le hub de l'innovation technologique



## PRÉSENTATION

« Play for Change » est une initiative innovante portée par un collectif d'acteurs de terrain de la région des Hauts de France. Acteurs de l'insertion, acteurs de l'inclusion numérique, et associations spécialisées sur les personnes handicapées, ont pensé ensemble une approche ludique et attractive comme captation des publics NEETS



Le projet fut porté par le **TechLab AFP France handicap** (2022 à 2024), dans le cadre de l'appel à projets national « Maraudes Numériques » lancé par la Caisse des Dépôts et la Banque des Territoires.

Les jeunes NEET et en situation de handicap ont exprimé le besoin de rencontrer des professionnels qui ne sont pas issus du secteur médico-social.

Afin de les aider à reprendre confiance en eux et pour favoriser leur insertion professionnelle, des ateliers alliant montée en compétences et jeux vidéos ont été mis en place par le consortium du projet.

## PLAY 4 CHANGE

### EN QUELQUES MOTS

- Un projet porté par TechLab APF France handicap en 2022.
- Réinsérer les jeunes NEET dans le monde professionnel par le biais de l'univers du numérique et du jeu vidéo.
- Développer des ressources pour étendre l'impact du projet à d'autres territoires.

### EN QUELQUES CHIFFRES

2 années d'expérimentation

7 acteurs du consortium

1 partenaire associé

3 IME impliquées

**Mixer les maraudes physiques et numériques pour atteindre les publics isolés**

Les jeux vidéo prennent davantage d'ampleur en France d'année en année, et il a longtemps été considéré par beaucoup « d'experts » comme une pratique ludique avec parfois des effets néfastes sur la santé. Cependant depuis quelques années, de nombreuses pratiques se développent autour du jeu : e-sport, école de jeu vidéo, pratiques dans différentes structures et rééducation par le jeu.

L'enjeu était donc de pouvoir faire basculer le côté ludique des jeux à une pratique permettant de développer des *soft-skills* valorisables dans un contexte professionnel. Pour cela, il fallait développer une méthodologie pour capter les jeunes NEET en situation de handicap ou non, les mobiliser puis les valoriser auprès d'entreprises, d'organismes de formation ou de structures d'accompagnement. Enfin, l'objectif était de renforcer la confiance et le pouvoir d'agir de ces jeunes en les mobilisant comme véritables parties prenantes d'un projet concret.

Une première étape d'expérimentation a été menée avec 3 IME, où des jeunes en situation de handicap ont été accompagnés pendant plusieurs semaines.



## OBSTACLES ET SOLUTIONS

Assurer une présence sur les outils de communication que les publics cibles connaissent et utilisent au quotidien est primordial pour pouvoir les atteindre. Ainsi, il a fallu capter l'attention des jeunes NEET et retenir leur engagement sur le long terme.

Pour cela, plusieurs réseaux sociaux ont alors été créés et alimentés : Twitter (largement utilisé par le public cible), Instagram, Youtube, Twitch, TikTok, Facebook, Snapchat, Discord et WhatsApp. La création d'un serveur Play For Change sur Discord a permis de fédérer les jeunes repérés lors d'un événement ou sur les réseaux sociaux.

Des canaux de discussions privés et thématiques ont été créés afin de les accompagner sur la durée. De la même manière, Twitch a contribué au développement des communautés de joueurs grâce aux vidéos diffusées en direct et à la fonctionnalité du tchat instantané.

**FAIRE CONSCIENTISER LES JEUNES DE L'APPORT QUE LES JEUX VIDÉOS PEUVENT AVOIR DANS LEUR FUTURES PRATIQUES PROFESSIONNELLES**

## PARTENARIATS ET COLLABORATION

Afin d'atteindre le public cible, un partenariat a été établi en cours de projet avec Vegacy : une structure associative locale proche des différents partenaires de l'insertion socioprofessionnelle du territoire (Mission locale, pôle emploi, collectivité, associations, etc.).

Cette structure e-sport locale qui œuvre depuis plusieurs années sur le territoire est spécialisée sur l'écosystème à développer les compétences spécifiques transférables dans l'univers professionnel (capacité à faire équipe autour d'un projet, capacité de résolution de problème etc.)

Pour que les jeunes en situation de handicap puissent jouer et travailler, un espace spécifique équipé d'ordinateurs et de consoles a été aménagé au sein de la Maison Universelle de Villeneuve d'Ascq.

L'initiative a permis de créer un lien durable entre les professionnels du numérique et les jeunes NEET. Les connexions se sont avant tout établies grâce aux évènements auxquels Play For Change a été présent : un stand et des bornes de jeu étaient mises à disposition pour « capter » les jeunes via une interface ludique. Aussi, l'organisation de tournois en ligne et les collaborations avec les influenceurs reconnus dans le monde des jeux vidéos se sont révélées être l'une des stratégies de communication les plus fructueuses pour atteindre les jeunes NEET.

De plus, les compétences acquises à travers leur pratique du jeu vidéo sont valorisées grâce à un « cahier des Open Badges ». Il reprend la logique des "arbres de compétences" que l'on peut régulièrement trouver dans les jeux vidéos : une suite de compétences à débloquer au fil du jeu en fonction des chemins choisis et de la stratégie adoptée. Ce système permet de mettre en confiance les jeunes pour leur insertion professionnelle.

## LEÇONS APPRISES ET CONSEILS

Il est essentiel d'adopter les plateformes et les outils de communication utilisés par les jeunes afin de capter leur attention puis de retenir leur engagement. La participation des jeunes pendant les événements se poursuit et s'inscrit dans la durée via les canaux d'échanges mis en place sur les réseaux sociaux. Aussi, la valorisation des compétences via un système ludique de validation des acquis renforce la motivation des jeunes NEET en leur offrant une reconnaissance concrète de leur progression.

## TEMOIGNAGE



SEBASTIEN VERMANDEL,  
CHEF DE PROJET

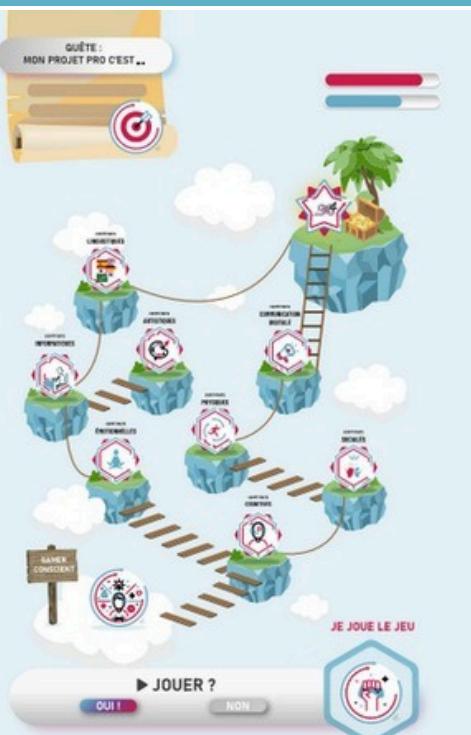
“ —

"La mobilisation des jeunes NEET peut être difficile en présentiel. Il a fallu capter ce public via les réseaux sociaux, grâce à des événements de e-sport existants ou encore grâce à des événements organisés par les membres du consortium P4C.

Une fois repérés lors d'un évènement ou sur les réseaux sociaux, les jeunes étaient systématiquement invités à rejoindre le serveur Discord mis en place pour participer à des tournois en ligne, être informé des prochains ateliers de montée en compétences et se voir proposer un accompagnement individuel pour avancer sur des projets personnels ou professionnels.

Nous avons aussi utilisé la plateforme Twitch avec la présence d'influenceurs qui attiraient ainsi leur communauté autour de thématiques des jeux vidéos. Les participants devaient pour y participer remplir un questionnaire sur leur situation professionnelle.

Cela nous a permis de capter des publics NEETS. Cette solution est puissante mais engendre un coût de part la présence d'intervenants "influenceurs" parfois couteux"



**Vous souhaitez en savoir plus?**  
<https://techlab-handicap.org/p4c>