



PLAY FOR CHANGE

FOLHA 7

Alcançar o público através da implementação de divulgação digital



TechLab
Le hub de l'innovation
technologique



APRESENTAÇÃO

«"Play for Change" é uma iniciativa inovadora liderada por um coletivo de atores de campo na região de Hauts de France. As partes interessadas na integração, as partes interessadas na inclusão digital e as associações especializadas em pessoas com deficiência criaram em conjunto uma abordagem divertida e atraente para atrair o público NEETS.



o projeto foi liderado pelo **TechLab AFP France handicap** (2022 a 2024), no âmbito da convocatória nacional de projetos "Digital Maraude" lançada pela Caisse des Dépôts e pelo Banque des Territoires.

Os jovens NEET e os portadores de deficiência manifestaram a necessidade de conhecer profissionais que não sejam do setor médico e social.

Para os ajudar a recuperar a autoconfiança e a promover a sua integração profissional, o consórcio do projeto criou workshops que combinam o desenvolvimento de competências e os videojogos.

PLAY 4 CHANGE

EM POUCAS PALAVRAS

- Um projeto liderado pelo handicap TechLab AFP France em 2022.
- Reintegrar os jovens NEETs no mundo profissional através do mundo digital e dos videojogos.
- Desenvolver recursos para alargar o impacto do projecto a outros territórios.

EM POUCOS NÚMEROS

2 anos de experimentação

7 atores do consórcio

1 parceiro associado

3 IME envolvidos

Misturando o alcance físico e digital para atingir públicos isolados

Os videojogos estão a tornar-se mais populares em França a cada ano que passa e há muito que são considerados por muitos "especialistas" como uma actividade recreativa com efeitos, por vezes, prejudiciais para a saúde. No entanto, nos últimos anos, muitas práticas têm vindo a desenvolver-se em torno dos jogos: e-sport, escolas de videojogos, práticas em diferentes estruturas e reabilitação através de jogos.

O desafio era, portanto, conseguir deslocar o lado lúdico dos jogos para uma prática que permitisse o desenvolvimento de soft skills que pudessem ser utilizadas num contexto profissional. Para tal, foi necessário desenvolver uma metodologia para captar jovens NEET, quer tenham alguma deficiência ou não, mobilizá-los e depois promovê-los junto de empresas, organizações de formação ou estruturas de apoio. Por fim, o objetivo foi o de reforçar a confiança e a capacidade de ação destes jovens, mobilizando-os como verdadeiros atores num projeto concreto.

Uma primeira fase de experimentação foi realizada com 3 IME, onde os jovens com deficiência foram apoiados durante várias semanas.



OBSTÁCULOS E SOLUÇÕES

Garantir a presença nas ferramentas de comunicação que o público-alvo conhece e utiliza diariamente é essencial para o conseguir alcançar. Por conseguinte, era necessário captar a atenção dos jovens NEET e manter o seu empenho a longo prazo.

Para tal, foram criadas e mantidas várias redes sociais: Twitter (amplamente utilizado pelo público-alvo), Instagram, YouTube, Twitch, TikTok, Facebook, Snapchat, Discord e WhatsApp.

A criação de um servidor Play For Change no Discord permitiu reunir jovens identificados durante um evento ou nas redes sociais. Para isso, foram criados canais de discussão privados e temáticos para os apoiar ao longo do tempo. Da mesma forma, o Twitch ajudou a aumentar as comunidades de jogos através de transmissão ao vivo e funcionalidade de chat instantâneo.

SENSIBILIZAR OS JOVENS SOBRE O CONTRIBUTO QUE OS VIDEOJOGOS PODEM TER NAS SUAS FUTURAS PRÁTICAS PROFISSIONAIS

PARCERIAS E COLABORAÇÃO

Para chegar ao público-alvo, foi estabelecida durante o projeto uma parceria com a Vegacy: uma estrutura associativa próxima dos vários parceiros de integração social e profissional do território (missão local, centro de emprego, comunidade, associações, etc.).

Esta estrutura local de e-sports, que opera na região há vários anos, é especializada no ecossistema de jogos. Organiza workshops que visam desenvolver competências específicas transferíveis para o mundo profissional (capacidade de trabalhar em equipa em torno de um projeto, competências de resolução de problemas, etc.).

Para permitir que os jovens com deficiência brinquem e trabalhem, foi criado um espaço específico equipado com computadores e consolas no interior da Casa Universal de Villeneuve d'Ascq.

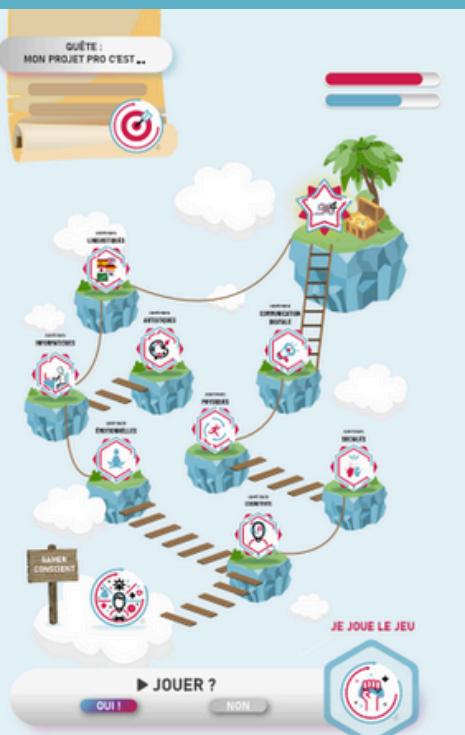
RESULTADOS E IMPACTO

A iniciativa criou um vínculo duradouro entre os profissionais digitais e os jovens NEET. As ligações foram estabelecidas principalmente através dos eventos em que a Play For Change participou: um stand e terminais de jogos foram disponibilizados para "captar" os jovens através de uma interface divertida. Além disso, organizar torneios online e colaborar com influenciadores conhecidos no mundo dos videojogos tem-se revelado uma das estratégias de comunicação mais bem-sucedidas para alcançar os jovens NEET.

Além disso, as competências adquiridas através da prática de videojogos são valorizadas graças a um "caderno Open Badges". Segue a lógica das "árvore de habilidades" que podem ser encontradas regularmente nos videojogos: uma série de habilidades a serem desbloqueadas ao longo do jogo dependendo dos caminhos escolhidos e da estratégia adotada. Este sistema ajuda a dar confiança aos jovens na sua integração profissional.

LIÇÕES APRENDIDAS E CONSELHOS

É essencial adotar as plataformas e ferramentas de comunicação utilizadas pelos jovens para captar a sua atenção e, depois, manter o seu envolvimento. A participação dos jovens nos eventos continua e é a longo prazo através dos canais de troca criados nas redes sociais. Além disso, a promoção de competências através de um sistema divertido de validação de competências adquiridas fortalece a motivação dos jovens NEET, oferecendo-lhes um reconhecimento concreto do seu progresso.



TESTEMUNHO



SEBASTIEN VERMANDEL, CHEF DE PROJET

“Envolver os jovens NEET em ambientes presenciais pode ser difícil. Este público teve de ser captado através das redes sociais, eventos de e-sports existentes e eventos organizados pelos membros do consórcio P4C.

Uma vez identificados num evento ou nas redes sociais, os jovens eram sistematicamente convidados a juntar-se ao servidor Discord criado para participar em torneios online, serem informados sobre os próximos workshops de desenvolvimento de competências e receberem apoio individual para avançar em projetos pessoais ou profissionais.

Também utilizámos a plataforma Twitch com a presença de influenciadores que atraíram a sua comunidade em torno de temas de videojogos. Para participar, os participantes tiveram de responder a um questionário sobre a sua situação profissional.

Permitiu-nos capturar o público NEETS. Esta solução é poderosa, mas gera um custo devido à presença de oradores “influenciadores”, por vezes dispendiosos.

http://

Quer saber mais?

<https://techlab-handicap.org/p4c>