



PLAY FOR CHANGE

FOLHA 7

Alcançar o público através da implementação de divulgação digital



TechLab
Le hub de l'innovation
technologique

APF
France
handicap



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 APF France handicap** (2022 a 2024), no âmbito da convocatória nacional de projetos “Digital Maraudeurs” 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 APF 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.

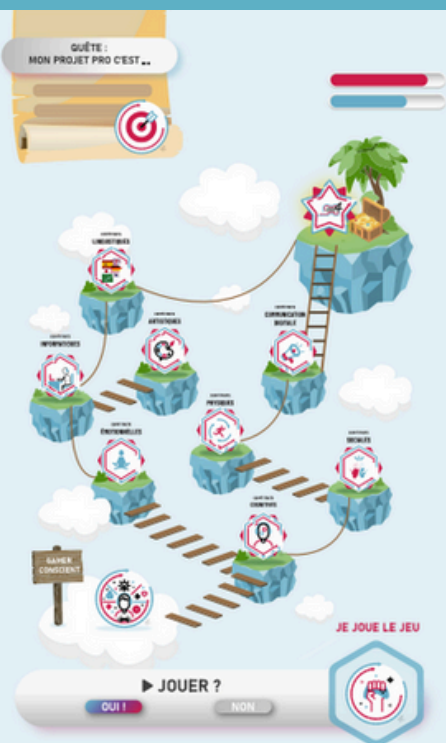
RESULTADOS E IMPACTO

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 videogames tem-se revelado uma das estratégias de comunicação mais bem-sucedidas para alcançar os jovens NEET.

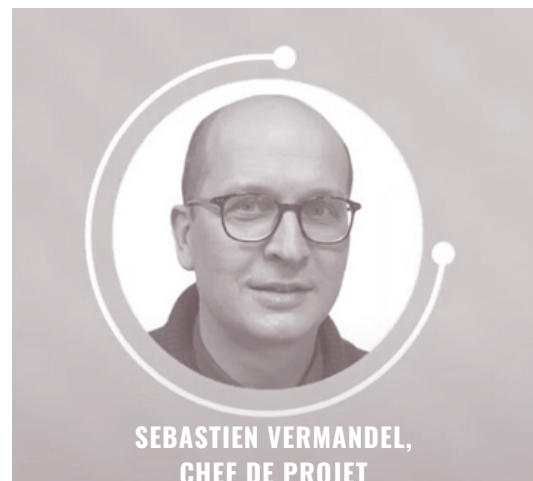
Além disso, as competências adquiridas através da prática de videogames são valorizadas graças a um "caderno Open Badges". Segue a lógica das "árvores de habilidades" que podem ser encontradas regularmente nos videogames: uma série de habilidades a serem desbloqueadas ao longo do jogo dependendo dos 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



“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 videogames. 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>