



IMMIGRATION, INTÉGRATION, RESTAURATION DE L'ESTIME DE SOI : L'IMPACT DES JEUX VIDÉO

Games for Change Europe Festival (du 9 au 10 juin au Musée du CNAM à Paris) sera consacré cette année à "Immigration, Intégration, Restauration de l'Estime de Soi: l'impact des jeux vidéo".

L'objectif est d'**encourager l'industrie du jeu vidéo à s'impliquer** dans les problématiques associées à la **thématique de l'immigration** et à initier différents projets qui seront développés dans les mois à venir. Nous pensons en effet que les **jeux vidéo**, sans pouvoir prétendre à résoudre toutes les problématiques infiniment complexes liées à l'immigration, ont un **rôle à jouer** dans différents domaines où ils excellent : **Restauration de l'estime de soi, Aide à l'intégration, Education alternative, etc.**

Games for Change Europe est organisé dans le cadre de **Futur en Seine**.

9 JUIN 2016

Jeudi 9 juin au matin, des **professionnels venus du monde entier** présenteront leurs plus récents projets dans le domaine des **jeux à impact social**.

L'après-midi sera consacré à la **présentation des projets développés par les étudiants participant au Hackaton** organisé la veille et l'avant-veille du Festival sur le thème « **Migration autrement** ». Ce Hackaton est organisé par le CNAM (ENJMIN et CEDRIC), l'Université de Paris 8, la chaire UNESCO ITEN dans le cadre de l'IDEFI CreaTIC, en partenariat avec Games for Change Europe et avec le soutien de Gobelins, l'école de l'image, le centre Michel Serres, l'ENSA et l'ENSCI ainsi que le Cologne Game Lab de l'Université technologique de Cologne.

10 JUIN 2016

Vendredi 10 juin au matin, des **groupes de travail** plancheront sur différentes thématiques associées au thème du Festival.

Education

Quels outils doit-on mettre en place pour intégrer des apprenants totalement en déphasage avec les systèmes en place ? Enseignement dans l'urgence et dans des conditions précaires, comment faire ?

Restauration de l'estime de soi

Comment les jeux vidéo peuvent contribuer à rebâtir l'estime de soi quand tous les repères ont volé en éclat ?

Traumatismes psychologiques

Les jeux vidéo peuvent-ils jouer un rôle dans la gestion du stress occasionné par des migrations pour la plupart particulièrement violentes ?

Entrepreneuriat Social

Quels outils pour encourager des migrants à développer leur propre activité et créer les conditions de mise en place d'une activité professionnelle ?

Ces ateliers seront animés par les conférenciers présents.

L'après-midi sera consacré à la restitution des ateliers du matin et à **l'identification d'un ou deux projets susceptibles d'être développés dans les mois à venir**. Les résultats finaux de ces travaux seront présentés lors de **FMX – 2 au 5 mai 2017** et lors du **Games for Change Europe Festival 2017**.

PARTICIPANTS CONFIRMÉS :

- Dima VERYOVKA (*Directeur Créatif du jeu Never Alone*)
- Yoan FANISE (*Directeur Créatif des jeux Valiant Hearts et Lost in Harmony*)
- Mona HAMDY (*Co-fondatrice et Directrice générale de Al Baydha Development Corporation – un projet de réduction de la pauvreté et de remise en état du patrimoine – basé à Jeddah, Arabie Saoudite*)
- Marientina GOTSIS (*Professeur adjoint à la recherche et Directrice du USC Creative Media & Behavioral Health Center*)
- Hélène MICHEL (*Professeur - Serious Games & Innovation Management, Grenoble Ecole de Management*)
- Lee SHELDON (*Consultant Design Narratif à Mi'pu'mi games et Professor of Practice, Interactive Media and Game Development, Worcester Polytechnic Institute et auteur de Character Development and Storytelling for Games ainsi que de The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*)

Nous vous encourageons vivement à vous inscrire au plus tôt sur notre [site web](#).