



VILLE DE
ROUBAIX

Dépôt d'une demande PIC (Projet) n° 2546263

Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt de la demande PIC : "Le temple du jeu vidéo" Le 30/03/2024. Lieu de réalisation du projet : Couvent des Clarisses, 2 Rue de Wasquehal, 59100 Roubaix. Montant demandé : 1500 Euros.

Dépôt d'une demande aux Projets d'Initiative Citoyenne

Dispositif financé par la Région Hauts-de-France avec le concours de la Ville de Roubaix

Titre de votre projet

Le temple du jeu vidéo

Dossier n°

2546263

Porteur du projet

Association : OFCI

Date de réalisation du projet

Du 30/03/2024 au 30/03/2024

Lieu de réalisation du projet

Couvent des Clarisses, 2 Rue de Wasquehal, 59100 Roubaix

Objectifs de votre projet

Notre projet d'événement vise à répondre à de multiples besoins en réalisant les objectifs suivants :

- Créer un espace ludique où les jeunes roubaisiennes et roubaisiens peuvent se rencontrer autour de leur passion commune : le jeu vidéo.*
- Renforcer les aspects positifs du Jeu Vidéo dans la construction socio-identitaire des jeunes en se basant sur une méthodologie éducative moderne issue du monde scientifique.*
- Soutenir la visibilité du Couvent des Clarisses comme lieu souhaitant rendre la culture plus accessible à toutes et à tous.*

Déroulement de votre projet

L'accueil au Couvent des Clarisses débutera à 14h au portail, incluant un émargement à des fins statistiques. Les participants seront immergés dans l'atmosphère culturelle du site, désormais revitalisée après des années d'abandon. Les personnes à mobilité réduite peuvent venir, car l'événement se déroulera au rez-de-chaussée, même si elles ne pourront pas visiter tout le site qui contient des étages.

Ensuite, des jeux vidéo seront mis à disposition des participants, notamment des jeux tels que Mario Kart, Just Dance et FIFA, adaptés à tous les âges. Les participants pourront sélectionner les jeux de leur choix parmi l'éventail de jeux proposés. En parallèle, dans une salle adjacente, Saison Zéro organisera des ateliers dans le domaine du jeu vidéo et accueillera un large public qui pourra venir librement participer à l'événement "Le temple du jeu vidéo".

Dans le cas où le nombre de participants dépasse la capacité d'accueil des salles, il y aura un roulement pour permettre à tout le monde de pouvoir participer. À la fin de l'événement, un rangement des lieux sera nécessaire pour remettre en état les locaux utilisés, avec le ramassage des poubelles, le rangement du matériel des prestataires et le balayage du site. Pour cela, les participants seront mis à contribution, ce qui créera un moment d'effort collectif dans la bonne humeur.

Public visé

L'événement est gratuit et ouvert à un public âgé de 11 à 30 ans, quelle que soit leur origine sociale, avec une attention particulière portée aux jeunes issus de milieux défavorisés. En effet, la plupart des jeunes provenant des milieux défavorisés ont un accès limité à l'équipement de jeu : l'achat de consoles de jeu, de PC de gaming, ou même de périphériques de qualité (comme des manettes ou des casques) peut être prohibitif. Ne pas avoir un espace calme et confortable pour jouer peut rendre l'expérience de jeu moins agréable et plus stressante.

L'objectif est de rassembler des participants venant de divers horizons. Cependant, l'événement reste ouvert à tous les publics qui souhaitent y participer, ainsi tous les passionnés de jeux vidéo, quel que soit leur âge, sont les bienvenus. En soulignant que les enfants de moins de 11 ans doivent être accompagnés par une personne majeure.

Comment allez-vous faire connaître votre projet aux habitants de votre quartier ?

Pour assurer une visibilité maximale de l'événement, l'OFCl fera usage de plusieurs canaux de communication, notamment la newsletter et les réseaux sociaux. L'OFCl utilisera ses collaborations avec d'autres associations, par exemple Saison Zéro, qui va communiquer sur "Le temple du jeu vidéo", car elle a prévu de faire un événement parallèle au Couvent des Clarisses, ce qui va attirer du monde qui pourra y participer. La Voix du Nord sera contactée en envoyant un mail à la rédaction pour diffuser au plus grand nombre. Faire connaître l'événement au grand public, c'est aussi rendre visible tous les partenaires qui ont joué un grand rôle dans le bon déroulement du projet. L'OFCl, les prestataires, le Couvent des Clarisses et le PIC seront mis en avant en affichant leurs logos dans les publications sur les réseaux sociaux ainsi que sur les autres contenus visuels.

Résultats attendus

Cet événement permettra aux jeunes participants d'agrandir leur cercle social. Les jeunes amélioreront différents comportements lors de cet événement grâce aux interactions riches qu'ils vivront au contact des autres participants. Par exemple, ils auront l'occasion de discuter, d'échanger, de partager des émotions diverses en ayant développé leur sens de l'empathie. Étant donné que les jeunes seront mis dans des situations d'autonomie, ceux-ci pourront parfois se découvrir des qualités de meneuses et de meneurs en étant force de proposition parmi les autres jeunes. Les jeunes auront l'occasion de développer leur écoute active, leur ouverture d'esprit, mais aussi leur vocabulaire en échangeant avec d'autres participants venant d'horizons différents et aux profils variés.

De plus, les relations partenariales naissantes entre le Couvent et l'OFCl se dynamiseront encore davantage suite à cette rencontre roubaisienne autour du Jeu Vidéo.

Budget total du projet

1 650€

Montant demandé

1 500€