



Intitulé de l'action :

Semaine Nationale des Missions Locales Cup 2024

Référents UNML & ARMLs ayant participé aux premières réunions du projets :

Edith Le Gourrier et Zouvairia Marecar (**UNML**), Nicolas Burdet et Hugo Ducarne (**ARML Grand Est**), Solenn Ravalec, Thibault Masse, Valentine Vandembroucke (**ARML Normandie**), Charlotte Hébert et Constantin Mulsant (**ARML Île-de-France**), Martin Davy, Shakira Shamtally et Lou (**ARDML PACA**), Justine Dehaese et Nancy Laffargue (**ARML NA**), Lucie Fettleux (**ARML CVL**)

Contexte :

Depuis **40 ans** le savoir-faire des Missions Locales n'est plus à démontrer avec plus d'**un million** de jeunes accompagnés chaque année. Fortes de ce constat, ces dernières s'efforcent toutefois d'élargir leur champ d'action et de s'ancrent dans une dynamique d'innovation pour trouver de nouveaux modes d'accroche et d'approche des publics.

Pour cela il est primordial de rester en contact avec la jeunesse en collant à leurs usages, en décryptant **les codes** et **outils générationnels** afin de mobiliser d'éventuels bénéficiaires inconnus des institutions (Neets & jeunes dits « invisibles ») et donc de l'offre de **service liée au service public de l'Emploi**.

Dans la perspective de la SNML 2024 et de cette année de **Jeux Olympiques et Paralympiques**, nous avons souhaité réfléchir et proposer la tenue d'un évènement national utilisant le prétexte de l'**e-sport** afin de mobiliser la jeunesse sur ses appétences pour capter leur attention et présenter l'offre de service de Missions Locales. La modalité numérique permettrait également de concerner l'ensemble des territoires, sur une même temporalité, tout en effaçant le problème des coûts de déplacement inhérents aux compétitions sportives classiques, qui, dans un contexte budgétaire peu favorable, ne nous semblait pas envisageables.

De plus, l'e-sport et le sport sont intimement liés : certaines disciplines e-sportives sont déjà au programme des Jeux Olympiques et la **pratique compétitive des jeux vidéo a de nombreuses similitudes avec le sport de haut niveau** sur le plan de la préparation des athlètes.

Enfin, avec l'ambition d'un projet à différentes échelles (locale, régionale et nationale) là où le sport ne permet pas de rassembler à distance des participants, **l'e-sport permet de faire participer des jeunes de la France entière simultanément** et sans perdre de vue l'objectif initial de faire venir ces jeunes dans les locaux de structures ; qu'ils y soient déjà accompagnés ou non.

C'est cette volonté d'établir un espace de dialogue facilité qui a orienté nos actions autour du levier "**jeu vidéo**". C'est dans le cadre de la SNML 2024 sur le thème du sport que **le réseau des Missions Locales**, qui organise chaque année plusieurs centaines d'événements dans toute la France, a décidé de se mobiliser pour proposer un évènement national avec l'organisation d'une compétition **e-sport (la pratique compétitive de jeu vidéo)**, ouverte à toutes et tous.

Objectifs :

Principaux

- Profiter du caractère « *Portes ouvertes* » de la SNML pour **visibiliser l'ODS** du réseau auprès des jeunes/ des partenaires au moyen d'une action appétente et accrocheuse. Favoriser le "**allervers**" via une thématique adaptée à leurs usages.
- Faire **connaître** la Mission Locale à plus de jeunes.
- Augmenter les premiers accueils.
- Mettre en **valeur** les talents des jeunes.

Secondaires

- Faire le lien entre **emploi, formation** et **jeu vidéo**.
- Identifier les **softs skills** et les valoriser pour leur recherche d'emploi / formation.
- Parler de transférabilité des compétences vers l'emploi.
- Offrir de la **visibilité, moderniser** et **populariser** l'image des Missions Locales.
- Présenter les formations / emplois sur les métiers émergents dans le numérique.
- **Découvrir** les métiers en tension de recrutement à travers les jeux vidéo.

Descriptif du projet :

Brief du projet

Les formats actuels de **mobilisation des publics** : Forums, informations collectives, séminaires montrent indubitablement leurs limites face à la nouvelle génération. Ces manifestations classiques étant en phase d'obsolescence et dans lesquelles la présence des publics cibles laisse à désirer, il nous paraissait nécessaire de développer :

1° De nouveaux formats initiés par le réseau des Missions Locales permettant de capter les publics, tout en s'efforçant de faire du jeu vidéo en général et de l'e-sport. Ceci est en particulier un outil facilitateur, pour nos jeunes, de prise de conscience dans un premier temps et de transférabilité de compétences entre ces univers vers l'Emploi, la formation et le monde de l'entreprise, dans un second temps.

2° L'e-sport, caractérisant le plus haut degré d'implication professionnel et de compétences (*Hard skills, Soft skills & mad skills*) dans le monde du jeu vidéo (*en somme, il est le serious gaming le plus sérieux qui soit !*). Il englobe avec lui de nouveaux métiers et formations numériques, et crée ce dont le grand public n'a pas pleinement conscience à partir des appétences de l'insertion et de l'Emploi.

Qu'est ce que c'est concrètement ?

Après plusieurs temps de réflexion autour du sujet, les référents des ARML ont travaillé sur un tournoi e-sport sur le jeu *Fall Guys*, décliné aux niveaux locaux, régionaux et nationaux, nommé la **SNML Cup**.

L'objectif est de donner un cadre fédérateur aux Missions Locales grâce à un espace où les jeunes sont attentifs et disposés à évoquer des sujets transversaux (*emploi, formation, logement etc.*).

Éléments relatifs au budget :

Compte tenu du contexte de restriction budgétaire, nous avons pensé cet événement comme **peu couteux** pour le réseau :

- L'idée est de n'engendrer **aucune dépense spécifique** au projet : les moyens matériels seront ceux déjà existants dans les Missions Locales (*ordinateurs, connexion internet...*).
- Les **moyens humains seraient le seul investissement** pour l'UNML, les ARML et les Missions Locales qui mobiliseraient un référent sur le projet durant l'organisation de la phase relative à leur territoire.

Publics visés :

Dans le but de faire venir les jeunes au sein des Missions Locales, le projet s'appuie sur l'organisation d'**événements attrayants pour les jeunes**, notamment avec l'aide de l'écosystème partenarial des structures.

- **Les jeunes, 16-25 ans**, accompagnés ou pas par les Missions Locales.
- Les professionnels des Missions Locales pour recréer du lien avec la jeunesse
- **Les partenaires entreprises du réseau** qui évalueraient les soft skills des jeunes tout en présentant leurs métiers.
- **Les acteurs de l'écosystème de l'e-sport :**
France e-sport peut nous accompagner, le réseau d'écoles, handi gamer, XP School, Simplon, PédaGoJeux ,Silver Geek (asso intergénérationnel organisant des tournois d'e-sport avec des personnes âgées...), CBIC 27, des "personnalités" connues du milieu avec qui le réseau travaille déjà pourraient relayer la compétition...

Calendrier :

La phase d'organisation (*entre mars et juillet*)

- Réunions de mise en place du projet
- Validation du projet national par les élus de l'UNML
- Phase de manifestation d'intérêt des Missions Locales et ARMLs
- Outillage des Missions Locales intéressées (supports de com, supports de vulgarisation e-sport, règlements, réunions de présentation projet...)

La phase d'événements (*entre septembre et octobre*)

- Des événements locaux dans les Missions Locales pendant la SNML 2024
- Une phase de tournoi en ligne régionale
- Une finale nationale (si envisageable) en présentiel pendant les Rencontres Nationales des Missions Locales au Havre, les 8 et 9 octobre 2024.

Thématiques transversales abordées :

Lien entre sport et e-sport, autonomie, emploi, orientation, découverte métiers, formation, e-sport, musique, information, participation des jeunes, santé, mobilité, mobilité internationale, accès aux droits, accompagnement, CEJ, logement, Lutte contre les discriminations, Service civique, jeu-vidéo, partenariat public-privé, PIC, Repérage des invisibles, mobilisation des NEETs, insertion.