

LES JEUX. POUR DEMAIN



la sélec' qui fait du bien

01. Présentation du format

L'initiative **Les jeux pour demain** regroupe plusieurs **listes de jeux alternatifs** à l'offre grand public, à la fois **accessibles et prenants**, qui font rêver ou réfléchir : elle s'adresse à toute personne désireuse de proposer des jeux **épanouissants** à ses publics, ses enfants ou ses proches.

02. Droits d'utilisation

L'ensemble du guide est **disponible gratuitement sous licence CC-BY-NC-SA** : vous pouvez le diffuser librement sous forme numérique ou imprimée, et l'utiliser dans tout cadre **non lucratif**, simplement en citant Game Impact. Il a été conçu pour une diffusion large et gratuite dans un **objectif d'intérêt général**, avec une licence ouverte et permissive, donc n'hésitez pas à vous en emparer et le diffuser.

03. L'association Game Impact

Game Impact est une association qui promeut une vision progressiste du jeu vidéo. Elle organise des événements et produit des formats pour sensibiliser aux enjeux sociaux de ce média.

Les listes **Les jeux pour demain** existent dans le cadre de l'initiative **"Jouer autrement"** portée par Game Impact : une série de guides et de formats de sensibilisation disponibles librement, adressée à des **publics variés**, pour un jeu vidéo plus **progressiste** en phase avec les besoins de nos **sociétés** : éco-responsabilité, diversité et inclusion, recommandations de jeux **épanouissants**, influence réciproque entre le jeu vidéo et les conflits **contemporains**. Découvrez l'ensemble du projet sur <https://gameimpact.fr/jouer-autrement/introduction/> !

04. Public(s) du format

Les sélections s'adressent en premier lieu aux **accompagnant-es** de joueurs et joueuses : les **médiathécaires**, les **parents**, le corps **enseignant** et éducatif.

05. Texte de présentation

Voici une proposition de texte de présentation sur *Les jeux pour demain* si vous souhaitez les diffuser à vos publics. À reprendre selon vos besoins bien sûr !

Découvrez un nouvel univers de jeux, pour vous et vos proches !

Quand on ne connaît pas bien le monde des jeux vidéo, **on peut se retrouver en difficulté pour proposer, à ses enfants ou ses proches, des jeux alternatifs à l'offre grand public** qui n'est pas toujours la plus épanouissante.

Alors l'association Game Impact a créé *Les jeux pour demain – La sélec' qui fait du bien* : **des listes de jeux qu'elle recommande**, à la fois accessibles, intelligents, prenants, parfois ouvertement porteurs de valeurs progressistes dans leur gameplay ou leur narration, bref : des jeux qui ouvriront l'esprit de leur public !

Tous proposent une expérience qui se démarque des jeux connus déjà bien installés, que ce soit par leur proposition ludique, esthétique ou narrative.

Nous avons veillé à proposer des jeux facilement trouvables sur les supports actuels et adaptés à chaque tranche d'âge.

Vous êtes parent ou proche de joueurs et joueuses et vous souhaitez leur faire découvrir des jeux différents ? **Explorez ces listes ensemble pour trouver des jeux qui vous parleront !**

06. Mise à disposition

Les listes sont disponibles sur [le site web SensCritique](#) et [le portail Steam](#).

Un flyer de présentation est disponible sur [la page du projet](#).

Où diffuser le flyer ?

- **Sur vos espaces de diffusion de flyers** : vous avez un espace de diffusion dans votre structure (porte-documents, table...) ? Laissez-y le flyer !
- **Sur vos murs** : vous pouvez imprimer le flyer en format A3 et l'accrocher à un mur d'un lieu thématisé jeu vidéo, pour lecture facile au passage par vos publics.
- Mettre en avant le QR code qui permet d'accéder aux listes.

→ Si vous êtes **médiathécaire** :

- Sélectionner des jeux parmi les listes en fonction de vos publics cibles et les ajouter à **vos** catalogue de propositions.
- Proposer des animations de découverte des jeux, des discussions autour des thèmes abordés par le jeu.
- Présenter ces listes et faire voter votre public pour déterminer les prochains jeux à rendre disponibles dans vos espaces.

→ Si vous **enseignez en primaire, collège, lycée** :

- Présenter un extrait de jeu en classe pour en discuter les thèmes en parallèle des programmes.
- Mettre à disposition les listes aux parents de vos élèves.

07. Des questions ?

Vous avez des questions ou des suggestions ? Vous souhaiteriez faire intervenir l'association auprès de vos publics ? Contactez-nous !

contact@gameimpact.fr

JOUER 
AUTREMENT