Cap sur le CLIPP

Campus Ludique International Parthenay Poitiers

Vendredi 15 juillet 2022

Contacts presse
Pauline Martineau : martineaupa@cc-parthenay-gatine.fr / 06 99 56 41 75
Sébastien Allain : sebastien.allain@grandpoitiers.fr / 06 70 82 29 89

1. **Des territoires historiquement mobilisés sur le développement du jeu**

La Ville de Parthenay, la Communauté de Communes de Parthenay-Gâtine, la Ville de Poitiers et Grand Poitiers Communauté Urbaine font figure de pionniers sur le jeu.

En témoignent le Festival ludique international de Parthenay, plus grand festival des jeux en extérieur d'Europe, la Gamer Assembly, les associations, les équipements, avec des entreprises phares à l'exemple de Libellud installée à Poitiers.

Il existe donc un écosystème au formidable potentiel sur les territoires de Poitiers et Parthenay.

2. **Développer le jeu sur l'axe Poitiers-Parthenay : une ambition partagée**

Les quatre collectivités affichent leurs ambitions et leur engagement sur le thème du jeu, aux côtés des acteurs, dans une dynamique de territoire.

Depuis plus d'un an maintenant, les 4 collectivités travaillent sur une volonté d'avancer ensemble pour structurer une filière jeu sur l'axe Poitiers-Parthenay, en s'appuyant sur cet écosystème riche en compétences et en talents : les appellations « Ville jouable » pour Poitiers, « Jouons le futur ! » devise de Grand Poitiers, « Parthenay, Cité des jeux ! », projet portée par la Ville de Parthenay, qui s'appuie la notoriété du « Festival ludique international de Parthenay » porté par Parthenay-Gâtine.

Ce volontarisme politique se traduit notamment par une réflexion sur la création d'une marque autour de l'appellation, à moyen de terme, de « Campus Ludique International Parthenay-Poitiers » (CLIPP).

3. **Poitiers-Parthenay : des complémentarités à mettre en œuvre**

Les collectivités ont une feuille de route respective autour du jeu.

a. **La feuille de route de Parthenay et Parthenay-Gâtine**

Parthenay et Parthenay-Gâtine ont aujourd'hui une carte à jouer autour de l'univers du jeu.

Forte des atouts ludiques existants sur le territoire communal, notamment le FLIP, la Ville de Parthenay souhaite ériger Parthenay en Cité des jeux.

Avec une ambition : que le jeu devienne un élément majeur de l'identité de Parthenay et irrigue tous les secteurs d'activités (sociaux, économiques, éducatifs, touristiques, culturel) afin de renforcer l'attractivité et le rayonnement du territoire pour le « bien-vivre ensemble ».

Parthenay, une Cité des jeux où le thème ludique constitue l'ADN assumée et récurrente de la ville.

La Ville de Parthenay s'est ainsi dotées d'un livre blanc, du quel découle les axes et les premières actions du projet « Parthenay-Cité des jeux ».

- **Axe 1 : Développer et renforcer l'identité ludique de la Ville de Parthenay**
    - Créer une image de marque Cité des jeux qui permette d'identifier visuellement immédiatement la Cité des jeux et ses actions.
    - Quatre saisons ludiques : organiser des événements ludiques tout au long de l'année :
        - **Les Jeux d'Automne les 15-16 octobre 2022**, avec le Parth'athlon, le championnat du monde de la « loose », tournois, jeux en extérieurs

- **Un village ludique pendant le marché de Noël**
- **Les Jeux de Printemps**
- **En été, la Ville de Parthenay accueille le FLIP**

- **Axe 2 : Créer un tiers-lieu dédié aux jeux : un Palais des jeux**
  - En tant que « Cité des Jeux » du monde Francophone, la Ville de Parthenay doit avoir des infrastructures ludiques diverses et variées qui vont la distinguer des autres agglomérations avec un équipement iconique, incarnant et confortant son identité
  - **Un bâtiment vient d'être acheté, à l'angle de la rue Jean-Macé et du boulevard de la Meilleraye.**
  - Ce Palais des jeux aura vocation à accueillir :
    - Des animations ludiques ouvertes à tous. L'antenne d'esport parthenaisienne, créé il y a un an, rejoindra à terme le Palais des jeux
    - Un lieu d'exposition
    - Une ludothèque
    - Des formations
    - Des associations ludiques
    - Un laboratoire ludique (création, expérimentation, espace de jeux)

- **Axe 3 : Optimiser le terreau ludique du territoire**
  - **Favoriser l'installation d'entreprises actrices du jeu :** Parthenay peut mettre en avant un écosystème favorable pour les entrepreneurs, structuré autour :
    - de son service économique
    - d'un réseau d'acteurs privés déjà en place dans le domaine du jeu mais aussi dans celui du façonnage, de l'impression.
    - du moment du FLIP pensé comme un tremplin
    - du réseau des acteurs du jeu, créateurs, éditeurs, diffuseurs qui a l'habitude de travailler avec le festival.

  - **Bâtir une chaîne de création de jeux et d'installation sur le territoire, à partir du futur Palais des Jeux :**
    Sur un même lieu un créateur pourra être accueilli en résidence, trouver les moyens matériels de production, un groupe d'étudiants pour valider et aider à la conception, un panel de testeurs et des conseils pour diffuser, produire et s'installer sur place.

  - **Prendre l'initiative d'organiser et de diffuser des temps d'échanges et d'informations pour les professionnels des jeux ou pour ceux qui souhaitent le devenir.**
    Créer des colloques en direct ou à distance pour les différents métiers qui touchent aux jeux.

  - **Organiser des propositions à destination des entreprises régionales afin de satisfaire leurs besoins de renforcement de la cohésion de leurs équipes : le Team Building.**

La ville pourra apparaître à terme, comme un territoire où des entreprises pourront venir organiser des sessions de renforcement de cohésion de leurs équipes par les jeux.

b. La feuille de route de Poitiers-Grand Poitiers

Grand Poitiers et la Ville de Poitiers ont réalisé un travail important avec les acteurs durant cette année. Sur chacune des séquences de co-construction, réunissant 70 structures, les élus de Parthenay ont été associés.

Dès lors, après cette première étape indispensable, un travail sur les articulations et complémentarités a été récemment engagé entre les 4 collectivités.

Plus de 300 propositions ont été faites lors d'une première réunion suivant 4 thèmes :

- Jeux et territoire : construire une société ludique
- Jeux et recherche, formation, éducation : jouer tout au long de la vie
- Jeux et économie : structurer un développement territorial
- Jeux et rayonnement : valoriser les pratiques et les acticités de nos territoires

Lors d'une deuxième réunion, les acteurs ont identifié 72 actions à court et moyen terme, parmi celles-ci une vingtaine a été priorisée.

La 3ème réunion a défini des axes d'actions prioritaires qui seront la base de la mise en mouvement de la dynamique ludique sur le territoire :

- **Axe 1 : création de formations autour du jeu (initiales et continues)**
  - Lancement d'une plate-forme de tutoriels sur les usages des jeux dans un cadre éducatif : champ de l'éducation scolaire et celui de l'éducation populaire.
  - Accueillir un colloque « Education et jeux », permettant de mettre en valeur des usages des jeux dans le cadre de l'éducation scolaire, de l'éducation populaire et dans la famille.

- **Axe 2 : structuration d'une filière jeu : mettre en réseau les acteurs, développer les clusters et proposer des groupes de travail**
  - Mise en forme d'un guide papier/numérique sur le prototypage
  - Organiser des réunions pour les acteurs et créer un comité jeux
  - Mettre en place un dispositif de lobbying pour attirer les acteurs du jeu
  - Continuer à accompagner la structuration de la filière eSport et l'élargir vers les autres usages du numérique
  - Fabriquer des produits en local « made in France »
  - Organiser un forum à destination des professionnels le 18 juillet au FLIP
  - En perspective : un travail commun sur la mise en place d'un cluster, la création d'un annuaire professionnel…

- **Axe 3 : davantage de jeu dans l'espace public et d'événementiels ludiques**
  - Développer les parcours ludiques pour faire découvrir le patrimoine en coopération avec les offices de tourisme
  - Créer un dispositif ludique qui puisse attirer des touristes
  - Commencer une démarche participative permettant de créer des animations/expositions dans l'espace public

- **Axe 4 : un lieu totem qui incarne la dynamique de réseau : Maison du Jeu, de l'Esport et du Numérique (MJEN), plateformes : espaces physiques et espaces virtuels**
    - Co-construire la Maison des Jeux avec les acteurs intéressés à sa création qui commenceront par définir son contenu puis la matérialité pour l'accueillir, espace unique ou archipel
    - Mettre en ligne une plate-forme numérique consacrée à la pratique des jeux et plus largement par la suite, sur le Poitou

Sur la base de cette feuille de route, un Comité jeu a été créé, avec des groupes de travail d'une dizaine d'acteurs environ chargés d'avancer sur chacun des axes.
Les acteurs pilotes engagés dans la démarche sont les suivants :

- Volet formation : Ecole du design, Université de Poitiers
- Volet structuration de la filière jeu : ImagiVienne et Libellud
- Volet événementiel/espace public : Bourse à dés, Mipeul, réseau médiathèque/ludothèque de GP, ImagiVienne
- Maison du Jeu, de l'esport et du numérique : Orks GP, Autrement dit

Il est à noter également qu'une étude visant à cartographier les acteurs sur le territoire de Poitiers et Grand Poitiers a été réalisée par un cabinet extérieur avec Olivier Decroix et Emmanuel Soulard, lesquels avaient précédemment travaillé sur le livre blanc de Parthenay. Cela a permis de faire valoir des cohérences et de dégager de premiers éléments de complémentarités, avec des similitudes importantes en termes de besoins et de forces en présence

c. Les complémentarités : pistes de travail

La dynamique des 4 collectivités se traduit par l'adoption d'une motion en conseils : en juillet 2022 pour la Ville de Parthenay, dans les prochains mois pour les autres collectivités.

De la même manière, la recherche de financements pourra se faire de manière commune, afin de dégager des fonds visant à structurer la filière sur l'axe territorial Poitiers-Parthenay

Dès lors, les 4 collectivités ont dégagé 4 axes de travail complémentaires :

Axe 1 : Une offre de formations initiales et continues sur les territoires :

Il a été identifié dans les diagnostics respectifs, de réels besoins des acteurs, tant sur la formation initiale que continue. Les deux territoires avec leurs différents établissements développent ou prévoient de créer de nouvelles formations :

- Pour Parthenay :
    - Création d'une formation au Lycée Pérochon d'un diplôme national des métiers d'art et du design (DN Made) en design d'objet, spécialité jeux de société.

- Pour Poitiers :
    - Diplôme Inter Université Esports Manager : santé, performance, management à Poitiers (Arnaud Saurois (arnaud.saurois@univ-poitiers.fr) de l'Université de Poitiers avec Nicolas Besombes (nicolas.besombes@gmail.com) de l'Université Paris-Cité),

- Game Design avec l'Ecole Design de Nouvelle Aquitaine à Poitiers (à voir avec Patrick Guyot (patrick-guyot@ecole-d.com),
- Et la réflexion de l'Université de Poitiers (à voir avec Eric Lambert (eric.lambert@univ-poitiers.fr),
- Sans compter les acteurs qui proposent des offres de formations courtes (exemple Form-A-Scape avec Marjorie MADER-BOCUS (m.maderbocus@form-a-scape.fr), les Autrement Dit (mduperthuis@lesautrementdit.fr))

Axe 2 : Structuration de la filière économique

Suite aux différents diagnostics, les professionnels du jeu ont des attentes notamment autour de la fabrication Made In France. Dans cette perspective, un cluster pourrait, à moyen terme, voir le jour sur le territoire. Une réflexion est à ce jour engagée avec les acteurs dans le cadre du groupe de travail du Comité Jeux.

Des rencontres professionnelles seront également organisées régulièrement, à l'image de **l'Agora des professionnels du jeu,** organisée à Parthenay lundi 18 juillet 2022 à l'occasion du FLIP : un forum-débat pour les professionnels présents pendant le Festival ludique international de Parthenay et les acteurs du jeu de la Nouvelle Aquitaine et des régions limitrophes.

Axe 3 : Une programmation régulière et complémentaire d'événements tout au long de l'année :

Les deux territoires souhaitent accélérer avec une programmation tout au long de l'année en complémentarité de date sur les événements de plus grande ampleur.

A ce jour, on compte par exemple :

- Pour Parthenay, quatre saisons ludiques :
  - Automne : Jeux d'Automne
  - Hiver : Village ludique de Noël
  - Printemps : Jeux de Printemps
  - Eté : FLIP

- Pour Poitiers :
  - Gamers Assembly : Festival Edition le printemps, le week-end de Pâques,
  - Gamers Assembly : Halloween Edition 31/10.
  - Festival Ultavia à l'automne (dans le cadre du Mois d'accueil des étudiants).

Axe 4 : Deux lieux pluriels et transverses

Les acteurs font part dans chaque diagnostic de la nécessité d'un lieu partagé, totem pouvant accueillir le jeu sous toutes ses formes. Les collectivités ont entrepris une réflexion commune sur leur territoire respectif autour de ces lieux qui pourraient, demain, permettre de faciliter les échanges entre les acteurs dans une dynamique de réseau.

- Pour Parthenay : Palais des Jeux (bâtiment acheté en mai 2022, travaux nécessaires, date d'ouverture non connue) :
    - Une partie ouverte au public, une ludothèque avec salle de jeu, laboratoire ludique, lieux de formations, résidence de créateur + à terme lieu esport (club des orKs GP).

- Pour Poitiers : Maison du Jeu de l'Esport et du Numérique (MJEN) :
    - Plateforme physique pour rassembler les acteurs, prévue initialement autour de 4 pôles : Culture, Esport/Réalité virtuelle, Pôle Éducation, Pôle Jeu.