



## Dynamique Jeu

## Année 1 : avancées et perspectives

Mercredi 3 mai 2023

### Contact presse

[david.karman@grandpoitiers.fr](mailto:david.karman@grandpoitiers.fr) / 06 74 23 09 23  
[sebastien.allain@grandpoitiers.fr](mailto:sebastien.allain@grandpoitiers.fr) / 06 70 82 29 89



**GRAND POITIERS**  
Communauté urbaine  
[grandpoitiers.fr](http://grandpoitiers.fr)

**Lancée en mars 2022 par Grand Poitiers et la Ville de Poitiers, la “Dynamique Jeu” est une feuille de route partagée, élaborée avec l'ensemble des acteurs du territoire adoptée par le conseil communautaire en septembre 2022.**

Depuis 2021, Grand Poitiers et la Ville de Poitiers ont collaboré avec la Ville de Parthenay et la Communauté de communes Parthenay - Gâtine compte tenu de leur expérience avec le Festival Ludique International de Parthenay {FLIP}.

L'objectif est de soutenir les acteurs et de favoriser le développement d'un écosystème autour du Jeu sur le territoire de Grand Poitiers jusqu'à celui de Parthenay-Gâtine.

Avec cette démarche, Grand Poitiers et la Ville de Poitiers entendent faire du jeu :

- Un élément collectif et intégrateur qui participe au bien-vivre ensemble, au tourisme
- Véhiculer une image innovante, en capitalisant sur les événementiels existants, tout en développant des nouvelles actions avec l'ensemble des acteurs
- Accompagner la structuration des acteurs, de développer l'économie du Jeu et les formations initiales et continues

Ce travail a permis d'aboutir à la **création du Campus Ludique International Parthenay Poitiers (CLIPP)**.

Pendant la Gamers assembly 2023, le stand de Grand Poitiers à la Gamers Assembly présentait le CLIPP, juste en face du stand du FLIP (Festival ludique international de Parthenay)



## Un comité Jeu qui réunit tous les acteurs du territoire

Depuis septembre, le Comité Jeu d'une vingtaine d'acteurs s'est réuni 4 fois, pour travailler sur les axes de la feuille de route de Poitiers-Grand Poitiers. Chaque axe ayant également fait l'objet de 3 à 5 réunions. Après une année de travail, cet événement est l'occasion de présenter l'état d'avancement des différents axes de travail :

- **Création de formations autour du Jeu (initiales et continues)**  
piloté par l'École de design de Nouvelle-Aquitaine et l'Université de Poitiers
- **Structuration d'une filière jeu**  
piloté ImagiVienne et Libellud
- **Développement d'événements ludiques**  
piloté par la Bourse à dés et le Mipeul
- **Déploiement de jeux dans l'espace public dans les rues, quartiers, communes...**  
piloté par ImagiVienne et le réseau des médiathèques / Ludothèque de Grand Poitiers
- **Maison du jeu, de l'esport et du Numérique (plateforme, espaces physiques et espaces virtuels)**  
piloté par les orKs Grand Poitiers et les Autrement Dit

## L'état d'avancement par axes

### Création de formations autour du Jeu (initiales et continues)

- **Développement d'un jeu vidéo par les étudiants de l'École de design Nouvelle-Aquitaine**, qui a été présenté lors de la Gamers Assembly 2023
- **Création d'un nouveau parcours master à l'université de Poitiers** : Master interdisciplinaire « Management du jeu et des pratiques ludiques »  
**Ouverture septembre 2024**

### Structuration d'une filière jeu

- **La création d'une Association des Auteurs de Jeux** de la zone géographique du CLIPP.  
Cette association doit pouvoir bénéficier d'une autonomie totale vis à vis de la dynamique afin de se concentrer sur les problématiques des auteurs exclusivement.
- **La mobilisation pour une implantation industrielle d'une société spécialisée dans le boîtage Jeu sur le territoire du CLIPP.**  
Un travail est en cours avec l'Agence de Développement et d'innovation (ADJ) de la Région Nouvelle-Aquitaine pour identifier les besoins spécifiques d'une filière spécialisée dans le boîtage de jeu.  
Création d'un carnet de présentation industriel du projet  
Identification de la structure qui va porter le projet devant les éventuels partenaires industriels

### Développement d'événements ludiques

- **Augmenter le nombre de petits évènements ludiques sur le territoire**  
Avec pour objectif un évènement par commune de Grand Poitiers et par quartier de Poitiers chaque année, soit 50 évènements.  
Des évènements nouveaux ont émergé comme la Journée du 25 février 2023 à Jaunay-Marigny (plus de 420 personnes) et le Printemps du jeu, à Sèvres-Anxaumont, le 2 avril 2023 avec environ 400 personnes également.
- **Lancer une expérimentation de mise à disposition de malles à jeux**  
Proposer des sélections de jeux à valeur ajoutée pour les écoles, résidences séniors ou centres socio-culturels.

- **Créer un évènement ludique sur un week-end en centre-ville** : un grand évènement similaire et non-concurrent au FLIP à Poitiers.

## **Déploiement de Jeux dans l'espace public dans les rues, quartiers, communes...**

- **Cartographier le jeu dans l'espace public** : relever l'existant, définir le cadre de l'espace public, assurer la relève et l'identification sur une carte dynamique des aires de jeux, tables de ping-pong, terrains de boules, tables d'échecs, terrains de sport, jeux de l'oie et autres accessibles dans l'espace public
- **Habiller l'espace urbain** : designer le mobilier urbain, travailler sur la signalétique, embellir l'espace public, le rendre ludique... notamment dans le cadre du projet Grand Poitiers entre en gare
- Sports, design actif, déambulations, escaliers de la gare, fils de couleurs, etc...

## **Maison du jeu, de l'esport et du Numérique (plateforme, espaces physiques et espaces virtuels)**

- Validation d'une charte graphique de la Maison du Jeu, de l'E-sport et du Numérique (MJEN)
- Travail et identification du besoin des acteurs afin de définir précisément les espaces nécessaires du futur lieu TOTEM  
Un lieu physique et ambitieux avec plusieurs espaces pour répondre aux besoins de tous :
  - salle de streaming pour créer du contenu promotionnel ; stockage ; bureaux ; fablab ;
  - un lieu social : de rencontre (professionnels, passionnés, amateurs, jeunes & moins jeunes), de partage, de transmission, d'inclusion & d'interactions.
  - un lieu ressource : d'information, d'exposition, de formation, de création, de recherche

Ce cahier des charges est une compilation des besoins du projet MJEN et des besoins des acteurs étant amenés à faire vivre ce lieu.

Selon une première estimation, la MJEN nécessiterait 1.000m<sup>2</sup> sans compter les espaces extérieurs.

## **Un-e chargé-e de projet dédié-e au développement du jeu à Grand Poitiers**

Suite à l'année écoulée, permettant le travail collaboratif et l'expression des besoins, et au regard des attentes des acteurs impliqués dans la démarche, Grand Poitiers va créer un poste à temps plein pour se consacrer à cette thématique.

## **Développer le tourisme ludique**

Des actions visant à développer le tourisme ludique sont en cours de réflexion en lien avec la culture et les sports sur un premier Appel à manifestation d'intérêt pour les escaliers de la gare et le pignon du TAP avant l'été (Seuls des projets éphémères peuvent être menés au regard des impératifs esthétiques édictées par les Bâtiments de France).

Un travail est également engagé avec les stagiaires de l'École de Design de Nouvelle-Aquitaine et l'Office de Tourisme Communautaire pour créer un jeu de plateau sur les légendes.