

Conseil Municipal du 3 octobre 2022

à 18h00

N°ordre 35  
N° identifiant 2022-0220

Titre Une dynamique Jeu sur Grand Poitiers et Poitiers

Rapporteur(s) M. Bastien BERNELA  
Date de la convocation 26/09/2022

Président de séance Mme Léonore MONCOND'HUY  
Secrétaire(s) de séance

PJ.

Membres en exercice 0  
Quorum 27

Présents 0

Absents 0

Mandats 0 Mandants Mandataires

Observations

Projet de délibération étudié par:	Commission Développement et rayonnement local
------------------------------------	---

Service référent	Direction Générale Adjointe Développement - Rayonnement Direction Économie - Emploi - Enseignement supérieur
------------------	---

## **Une dynamique jeu sur Grand Poitiers et Poitiers pour le développement local, le rayonnement et l'animation du territoire : acteurs, coopérations et structuration de l'écosystème**

Aujourd'hui en pleine expansion, le secteur du jeu est un vecteur de développement et de rayonnement pour les territoires. Fortes d'un réseau d'acteurs particulièrement mobilisés autour de la dynamique du jeu sur le territoire de Grand Poitiers, avec notamment des entreprises phares, un tissu associatif particulièrement riche et une multitude d'événements autour du jeu, la communauté urbaine de Grand Poitiers et la ville de Poitiers ont souhaité s'engager dans une démarche commune à travers la réalisation d'une feuille de route ayant pour objectif de renforcer et de structurer la filière. Cette démarche réunit un grand nombre d'acteurs du territoire, de même que la ville de Parthenay et la communauté de communes de Parthenay-Gâtine.

Si le développement du jeu constitue en effet une opportunité de développement économique indéniable, il participe également, en tant qu'élément collectif et intégrateur, au bien vivre ensemble. L'écosystème d'acteurs viendra ainsi renforcer l'animation du territoire dans l'ensemble des communes, en contribuant au lien social, au développement économique, au tourisme, et à l'éducation.

C'est pourquoi la communauté urbaine de Grand Poitiers et la ville de Poitiers ont engagé dès 2021 une collaboration avec la ville de Parthenay et la communauté de communes de Parthenay – Gâtine, compte-tenu de leur expérience avec le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP). Cette initiative s'inscrit également dans le cadre d'une démarche inédite de coopération territoriale et d'intelligence collective autour du jeu, deux atouts essentiels pour aller le plus loin possible dans le développement de filière et la dynamique d'acteurs.

Ainsi, la communauté urbaine de Grand Poitiers, la ville de Poitiers, la ville de Parthenay et la communauté de communes de Parthenay-Gâtine s'engagent collectivement à développer cette dynamique jeu.

Les contributions de la ville de Poitiers et de la communauté urbaine de Grand Poitiers interviennent en cohérence avec leurs compétences et feuilles de route stratégiques :

- pour la Communauté urbaine d'une part, la dynamique jeu participe à la réalisation d'actions de développement économique, d'emploi et d'insertion, au soutien des établissements d'enseignement supérieur, de recherche et à l'amélioration de la vie étudiante
- pour la Commune d'autre part, cette dynamique contribue au soutien des actions associatives et culturelles, participe à l'animation de l'espace public et favorise le lien social.

## **Développer le jeu sur l'axe Grand Poitiers - Parthenay Gâtine : 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 Grand Poitiers - Parthenay-Gâtine, 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 de la Ville de Parthenay, qui s'appuie sur la notoriété du FLIP porté par Parthenay-Gâtine, rappellent l'engagement de chacune des collectivités en faveur du développement du jeu sur leur territoire.

Ce volontarisme se traduit notamment par une réflexion sur la création d'une marque autour de l'appellation, à moyen terme, de « Campus Ludique International Parthenay-Poitiers » (CLIPP) annoncé à l'occasion d'une conférence de presse lors du dernier FLIP.

## **Un processus collaboratif pour une feuille de route territoriale Poitiers-Grand Poitiers**

Grand Poitiers et la Ville de Poitiers ont réalisé un travail important avec les acteurs durant cette année.

Entre Janvier et Avril 2022, un diagnostic territorial sur le territoire de Grand Poitiers a été mené 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.

Parallèlement entre Mars et Avril 2022, 3 ateliers sur la vision, les actions et les leviers ont été réalisés. Sur chacune des séquences de co-construction, plus de 70 acteurs du territoire ont participé, et les élus de Parthenay ont été associés.

Plus de 300 propositions ont été faites lors d'une première réunion suivant quatre 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 activités 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 pour travailler sur des axes d'actions pendant le troisième atelier. Ainsi, 5 axes d'actions ont été définis.

- axe A : Création de formations autour du jeu (initiales et continues)
- axe B : Structuration d'une filière jeu
- axe C : Développement d'évènements ludiques
- axe D : Déploiement de jeux dans l'espace public (rues, quartiers, communes...)
- axe E : Maison du Jeu, de l'Esport et du Numérique (MJEN), plateforme.s : espaces physiques et espaces virtuels

Juin 2022, souhaitant structurer la filière et accompagner l'écosystème sans faire à la place des acteurs, Grand Poitiers et la Ville de Poitiers ont proposé comme première action (préconisée lors des ateliers) la mise en place d'un Comité Jeu représentatif de tous les acteurs, se réunissant une fois tous les trimestres.

Juillet 2022, une restitution a été faite des axes prioritaires émergents à l'ensemble des acteurs ainsi que l'animation, le Comité Jeu et le suivi de la feuille de route, permettant ainsi à chaque acteur de pouvoir s'inscrire et s'engager dans la dynamique autour des binômes pilote dans chaque axe d'actions prioritaires définis.

A partir de septembre 2022, la mise en œuvre collective et l'animation de la feuille de route avec le Comité Jeu et l'ensemble des acteurs ainsi que la mise en place d'un suivi jeu en interne aux collectivités ont été réalisées.

### **Le Comité Jeu, l'animation des axes pour le suivi de la feuille de route Poitiers-Grand Poitiers**

#### Le rôle du comité jeu :

- représenter les acteurs du territoire
- avancer, prioriser les actions et co-construire la feuille de route
- co-dynamiser l'écosystème de la ville et de Grand Poitiers
- orienter, suivre la feuille de route et les axes de travail.

#### La composition du comité jeu :

- David BONIFFACY, illustrateur et graphiste
- École de Design Nouvelle Aquitaine représentée par Patrick GUYOT
- FuturoLAN représenté par Vincent DAVID et Yohan LABREGÈRe
- Grand Poitiers représenté par Michel FRANÇOIS, Bastien BERNELa
- Ville de Poitiers représentée par Aloïs GABORIT
- ImagiVienne représenté par Olivier LALLET et Lucas MÉRIAU
- KuriOz représenté par François GUERRY
- Le Baffalou
- Les Autrement Dit représenté par Manuel DUPERTHUIS

- Libellud représenté par Mathieu AUBERT
- Mipeul représenté par Vincent BLATTNER
- orKs Grand Poitiers, représentés par Pierre MC MAHON et Amélie MOUNIER
- Silver Geek représenté par Vincent BLANCHARD
- Université de Poitiers représentée par Noelle DUPORT, Anne KRUPICKA, Eric LAMBERT.

Lors du premier Comité Jeu, il a été rappelé que le plan d'actions à déployer n'est pas celui des collectivités mais celui des acteurs du jeu au service du territoire et en complémentarité possible avec le territoire de Parthenay. De plus, il a été souligné que les collectivités pourront avoir un rôle de support via l'équipe jeu, d'animation et parfois de co-financeur dans la réalisation des différentes actions selon leurs compétences.

Enfin, il a été proposé de constituer cinq binômes pilotes sur les cinq axes de travail de la feuille de route. Chaque binôme organise son groupe de travail, avec les différents acteurs d'ores et déjà impliqués et souhaitant s'y investir, avec pour finalité de convenir d'un plan d'actions et de budgets définis.

## **La composition actuelle des groupes de travail et des premières actions évoquées**

**Axe A - Création de formations autour du jeu (initiales et continues) :** Cartographier les métiers et les besoins, acteurs, supports, formations existantes, à créer/développer

Binôme pilote : École de Design Nouvelle Aquitaine et l'Université de Poitiers

Acteurs participants : Décors à histoires ; EESI ; Faiseurs de lien ; Form'A'Scape ; KuriOz ; Les Autrement Dit ; Libellud ; Ludibrarie ; Ludothèque GP ; Philodefi ; SilverGeek ; Zoom Design

Premières actions citées :

- étudier la création d'un centre de formation aux usages des jeux
- développer des diplômes
- 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 B - Structuration d'une filière jeu :** Mettre en réseau les acteurs et développer les clusters et proposer des groupes de travail.

Binôme pilote : ImagiVienne et Libellud

Acteurs participants : CAPEE – TZCLD ; Ecole de Design ; Excalibur ; La Baudo ; Les Autrement Dit ; orKs Grand Poitiers ; Université de Poitiers

Premières actions citées :

- création d'un cluster autour du secteur du jeu
- développer un annuaire des acteurs du jeu des territoires, mettre en forme un guide papier/numérique sur le prototypage
- fabriquer des produits en local « made in France »
- continuer à accompagner la structuration de la filière esport et l'élargir vers les autres usages du numérique.

**Axe C - Développement d'évènements ludiques :** Densifier les pratiques collectives des jeux sur la ville et le territoire.

Binôme pilote : Bourse à Dés et Mipeul

Acteurs participants : Foyer du Porteau ; Kap'o Jeux ; Ludibrarie ; Ordalie ; orKs Grand Poitiers ; Pictave Event

Premières actions citées :

- accompagner la création d'évènements saisonniers réguliers.
- lancer une expérimentation de mise à disposition de malles de jeux avec des structures volontaires : écoles, centres sociaux, résidences seniors...

**Axe D - Déploiement de jeux dans l'espace public dans les rues, quartiers, communes...** : Mobiliers urbains ludiques, parcours de jeux, animation espace public, signalétique...

Binôme pilote : Réseau Ludothèque/Médiathèque et ImagiVienne

Acteurs participants : Aventure et Vous ; Grand Poitiers (service sport) ; Kap'o Jeux ; Les décors à histoires ; Ludo'trot ; Mipeul ; Office de tourisme GP ; orKs Grand Poitiers ; Place Ludique ; Toupie Volante

Premières actions citées :

- développer des parcours touristiques pour faire découvrir le patrimoine en coopération avec les offices de tourisme.
- mettre en place des évènements, des expositions éphémères sur l'espace public ...

**Axe E - MJEN, plateforme.s : espaces physiques et espaces virtuels**

Binôme pilote : orKs Grand Poitiers et Les Autrement Dit

Acteurs participants : Ecole de Design ; EESI ; Form'A'Scape ; FuturoLAN ; GameWave ; KuriOz ; Ludothèque GP ; Ordalie ; Université de Poitiers ; Zoom Design

Premières actions citées :

- poursuivre la co-construction de la Maison des Jeux avec les acteurs intéressés à sa création
- mettre en ligne une plate-forme numérique consacrée à la pratique des jeux et plus largement par la suite, sur le Poitou.

**Une feuille de route et des documents cadres pour valoriser et développer le jeu**

Cette feuille de route partagée avec les acteurs a pour objectif, à l'horizon 2026, de structurer, renforcer et dynamiser la filière jeu sur le territoire. D'autres actions et opérations pourront s'inscrire à l'avenir dans ce cadre. A cet égard, celles-ci pourront faire l'objet de nouvelles délibérations qui mentionneront le rappel à cette délibération initiale.

Dans le cadre de la stratégie Jeu, il est proposé qu'au cours des 12 mois à venir, une réflexion autour de la structuration de l'intervention des collectivités soit menée avec les acteurs pour étudier les possibilités de réponses à des appels à projets dédiés ou de poser un cadre d'intervention financier et/ou partenarial.

Également, les possibilités de cofinancement de certains projets par le volet territorial des fonds européens seront étudiés par les quatre collectivités, voire même de monter un projet de coopération entre les territoires de Poitiers, Grand Poitiers, Parthenay et la communauté de communes de Parthenay-Gâtine.

Afin de maintenir la dynamique Jeu, une rencontre annuelle avec l'ensemble des acteurs sera proposée. Cette plénière permettra avec le Comité Jeu de suivre les actions, d'en faire leur bilan, de se projeter, d'ajuster et faire vivre cette feuille de route.

**Après examen de ce dossier, il vous est proposé :**

- **d'adopter la stratégie jeu définie dans cette feuille de route**
  - **de donner votre accord pour la mise en œuvre des différents documents cadres présentés en annexes**
  - **d'autoriser Madame la Maire ou son représentant à signer tout document à intervenir sur ce sujet et les avenants éventuels sans incidence financière.**
-

POUR	0		La Maire,
CONTRE	0		Mme Léonore MONCOND'HUY
Abstention	0		Le Secrétaire,
Ne prend pas part au vote	0		

**RESULTAT DU VOTE**

<b>Affichée le</b>	
Date de publication au Recueil des Actes Administratifs	
Date de réception en préfecture	
Identifiant de télétransmission	

Nomenclature Préfecture	7.4
Nomenclature Préfecture	Interventions économiques