



LudiCité
Cité du Jeu

**LUDICITE
CITE DU JEU**

Du pari à la consolidation

Le 5 mai 2007, après un an et demi de préparation, nous avons pu présenter au public, et pour la première fois, une convention du jeu « made in La Mare Aux Diables ». Ludicité a largement dépassé nos attentes, et malgré une date peu évidente, (un long week-end et le second tour des élections présidentielles), nous avons atteint nos objectifs de fréquentation : **450 personnes, dont 380 visiteurs se sont rendus à la salle Olympe de Gouges dans le 11^e arrondissement.**

Grâce au soutien de la mairie du 11^e arrondissement, à la mobilisation d'une trentaine de bénévoles et à l'implication des exposants, nous avons pu réaliser ce qui était au coeur même de notre projet : favoriser la rencontre entre des publics d'horizons très divers, novices ou amateurs, et des associations et professionnels passionnés.

Ludicité fut donc, pour une première édition, une réussite humaine, mais aussi financière. En effet, si la MAD pratique le prix libre depuis de nombreuses années, nous n'avons jamais tenté l'expérience dans des proportions aussi grandes, avec un public si hétéroclite.

Le fait est que nous sommes parvenus à l'équilibre et que nous avons réussi à faire comprendre notre démarche.

Il convient d'inscrire aujourd'hui cette convention dans la durée, car il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin quand on peut faire encore mieux et quand le public, les partenaires et les bénévoles sont prêts à nous accompagner pour une nouvelle édition.

Nous avons donc a nouveau réuni l'équipe pour une édition 2008, qui, espérons-le, sera encore plus belle que la précédente.

- I- LUDICITE RAPPEL DU CONCEPT
- II- LUDICITE BILAN 2007 ET PERSPECTIVES 2008
- III- RAPPEL DU PRINCIPE DU PRIX LIBRE
- IV- ANNEXE L'EQUIPE



LudiCité
Cité du Jeu

I- LE PROJET LUDICITE – RAPPEL DU CONCEPT

A) Pourquoi une convention ?

Les conventions sont nombreuses dans l'univers ludique : par an, on en dénombre une trentaine à Paris et en province. Ces manifestations se concentrent soit sur un type de jeu (*Semaine du jeu de société, Salon de la maquette*), soit sur le jeu en général (*Le monde du jeu*). Si ces initiatives contribuent à faire le connaître, elles s'adressent la plupart du temps à un public, sinon averti, du moins déjà conquis. De plus, certaines d'entre elles sont également très chères.

C'est en partant de ce constat et de son expérience des salons et des activités ludiques que la Mare Aux Diabes a voulu créer une convention de jeu qui s'adresserait à tous, tant au niveau des publics ciblés qu'au niveau financier. Que l'on soit jeune ou moins jeune, amateur, professionnel, novice, ou tout simplement curieux, le jeu permet à tous de tisser des liens sociaux.

Pour la Mare Aux Diabes, être ouvert à tous cela veut dire permettre à chacun de prendre part à cette initiative ludique. Une participation financière est demandée afin d'impliquer les visiteurs, mais doit rester symbolique afin de n'exclure personne (prix libre).

B) Le concept

La Mare Aux Diabes est née dans l'est parisien afin de permettre à ses habitants de trouver, près de chez eux, des activités ludiques et culturelles, à travers lesquelles la ville pourrait enfin prendre une dimension locale et humaine.

En partant de ce qui fait l'identité de la MARE AUX DIABLES, à savoir le jeu dans l'espace urbain, l'idée est de fédérer un public, qu'il soit novice ou initié, autour d'un thème : la ville, terrain de jeu vaste et complexe, promesse de découvertes et d'échanges, espace du citoyen.

En articulant les concepts de jeu, ville et lien social, nous pouvons résumer ainsi notre projet :

- Créer des liens par le jeu dans la ville
- Faire du jeu un territoire d'échanges dans et pour la ville
- Mettre en place un espace d'expression intuitif et convivial permettant de s'ouvrir aux autres



LudiCité
Cité du Jeu

II- LUDICITE 2007 : BILAN ET PERSPECTIVES

A) Une grande variété de jeux et d'associations en 2007

Exposants :

1 2 3 games maison d'édition
Association du Jeu Fantastique de Versailles
A Quoi tu Joues?
Ballon-Taxi
Le Cercle Fantastique
Edition ContreVents
eXpérience
FédéGN
ForgeSonges
Imaginez.net
John Doe
La Maisnie des Griffons
Le Monde des Jeux Ludanim
Le Studio DeadCrows
Les XII Singes
Ludosave
Magic Mah Jong Social Pung
Papy
Promachos
REEL
Rôle
Souffre Jour
ShadowForums
Strata'J'M
Terres Etrangères
Topik
Twin galaxies
VEKN:Paris

Jeux proposés :

Ludothèque
Jeux de figurines
Jeux de plateaux
Jeux de cartes
Jeux de rôles
Jeux inédits (créations d'auteur)
Jeux de société
Jeux de rôles Grandeur Nature



LudiCité
Cité du Jeu

B) Les nouveautés que nous aimerions instaurer

Communication vers le grand public : commencer notre campagne d'affichage plus tôt et tenter de diffuser l'information dans les medias (journaux, radio, etc...)

Gestion de l'espace : mutualiser l'espace ludothèque, c'est-à-dire réunir toutes les associations proposant ce type d'animation au même endroit, afin que ce soit non seulement plus clair pour le public, mais aussi afin de créer une dynamique entre les associations proposant le même type d'activité.

Gestion du flux de visiteurs : la plupart des visiteurs sont venus dans l'après-midi, le matin ayant été très calme. A nous de trouver un événement suffisamment fédérateur pour attirer le public en matinée.

Création d'un espace dédié au jeu amateur : permettre à des créateurs non professionnels constitués ou non en associations, de nous présenter leurs créations.

Créations d'ateliers ludiques et pratiques : peinture de figurine, costumes....

Création d'une table ronde afin que les diverses associations puissent faire des retours d'expériences sur des cas pratiques (sécurité en GN, les enfants et le jeux, etc...)

III- RAPPEL DU PRINCIPE DU PRIX LIBRE

Pour l'ensemble de nos activités socioculturelles, nous pratiquons le prix libre : chacun choisit de donner ce qu'il veut à l'organisation. Nous demandons à tous et toutes de s'investir dans l'événement au niveau qu'ils souhaitent.

Les participants sont invités à donner ce qu'ils veulent, en fonction de leurs moyens et de l'intérêt qu'ils portent à l'activité. Le prix libre a pour vocation d'interpeller les participants sur leur mode de consommation et sur leur manière de prendre part à une activité de loisirs.



LudiCité
Cité du Jeu

VI- ANNEXE

Présentation de l'équipe en charge du projet

Philippe BLANDIN, 34 ans, Auditeur Interne : chargé des finances, Président d'une association de Jeux de Rôles Grandeur Nature, Organisateur d'événements ludiques depuis 16 ans.

Sylvain BERKAT, 35 ans, éducateur spécialisé, chargé de la gestion des partenariats et de la coordination des équipes. 17 ans d'expérience dans l'animation ludique et le domaine associatif.

Clotilde BOST, 29 ans, urbaniste, chargée de mission "Vie associative" : en charge des relations partenaires. 12 ans d'expérience dans l'animation et l'éducation populaire.

Mathieu FROISSART, 32 ans, barman : chargé de la coordination de l'équipe et de la communication auprès des institutions. 12 ans d'expérience dans l'organisation d'événements ludiques et l'éducation populaire.

Malvina KAZURO, 30 ans, consultante en marketing et communication : chargée de la rédaction des contenus. 5 ans d'expérience dans l'animation et l'éducation populaire.

Lydie PARMENTIER, 30 ans, programmatrice en architecture : chargée de la scénographie et de la charte graphique. 6 ans d'expérience dans l'animation et l'éducation populaire.

Son TRAN THI : 38 ans, directrice de centre de loisirs de la Mairie de Paris : chargée de la coordination de la communication. 20 ans d'expérience dans l'animation et l'éducation populaire.

Yanneck TRONNEL-GAUTHIER : 32 ans, hydrogéologue, attaché territorial en gestion de projet éducatifs : chargé de la programmation. 14 ans d'expérience dans l'organisation d'événements ludiques et l'éducation populaire.