Rencontre du secteur ludique à Montpellier

Retour sur la rencontre du 29 septembre 2026 (une vingtaine de participant·es)

LE BUT

Game Arc (groupement chercheur, game designer, artistes sur le jeu expérimental à Montpellier) a organisé une première rencontre ouverte aux personnes qui font vivre le jeu expérimental (ou le jeu tout court) à Montpellier et alentours : créateur·ices, artistes, chercheur·euses, professionnel·les du jeu vidéo ou du jeu de société, acteurs et actrices de la médiation, du serious game, associations, indépendant·es…

L'objectif était double :

1. permettre à ces différentes personnes, et ces différents mondes ludiques de **se rencontrer**,
2. réfléchir ensemble à **ce qui pourrait leur être utile demain** : des rendez-vous réguliers ? Des espaces pour tester et créer ? Des événements ? Un lieu partagé ?

Cette rencontre constitue une première étape. Il ne s'agissait pas de présenter un projet déjà défini, mais au contraire de partir des pratiques, des envies et des besoins des personnes concernées. Nous ne sommes pas arrivés avec un programme, des financements, des idées toutes faites. Elles vont émerger petit à petit de ces rencontres.

LE DÉROULÉ DE L'ATELIER

1. Présentation des dynamiques qui ont conduit à la création de Game Arc : l'Artgame, les jeux à enjeux, les expérimentations menées dans le cadre de résidences ludiques, mais aussi plus largement l'envie de contribuer au développement d'un **tissu ludique alternatif et interprofessionnel**, faisant dialoguer jeu vidéo, jeu de société, serious game, recherche, associations, industries culturelles et créatives et pratiques artistiques.

2. Les participant·es ont ensuite été réparti·es en **4 groupes** pour **imaginer librement des structures, des personnes, des besoins, des objectifs et des formes possibles**, à partir d'une trame commune :

- Qui…
- a besoin de / cherche…
- dans le but de…
- dans / avec…
- pour faire / réaliser / expérimenter… ?

3. Restitution collective

SYNTHESE DES ECHANGES

Premier constat : la diversité des personnes et des pratiques concernées. "Ça grouille"

Les groupes ont parlé aussi bien de jeunes qui veulent créer des jeux vidéo que d'expert·es disposant de compétences techniques, d'animateur·ices, de créateur·ices, de publics curieux, d'indépendant·es avec peu de moyens, ou encore de personnes qui ont « des idées, des envies » mais peuvent se sentir isolées ou peu légitimes.

Cette diversité fait écho à ce que la rencontre elle-même a permis d'observer : il existe déjà de nombreuses pratiques et initiatives autour du jeu, mais celles-ci évoluent souvent dans des réseaux différents (ou sans réseau).

L'un des premiers enjeux serait donc de **permettre à des personnes et des pratiques déjà présentes de mieux se rencontrer**. Se rencontrer et **faire communauté**.

Deuxième constat / besoin : des besoins pour créer, tester, expérimenter.
Reviennent des échanges des besoins d'espaces et du matériel pour prototyper et faire des playtests, mais surtout la possibilité d'expérimenter librement, de confronter ses idées, de sortir des cadres habituels et de conserver un "droit à l'échec" dans des lieux safe et avec des personnes qui croisent les mêmes problématiques.

Troisième besoin : Montrer, partager, ouvrir à d'autres publics.
L'idée d'un espace d'exposition et d'accueil du public revient plusieurs fois, avec une volonté de démocratiser le jeu, de travailler en direction des publics et de croiser jeu, art, recherche, dimensions sociales ou politiques. Et aussi l'intergénérationnel

Quatrième constat / besoin : des espaces, mais lesquels ?
La rencontre confirme un besoin d'espaces accessibles, conviviaux, modulables, avec du matériel, du stockage, éventuellement une scène, des ateliers ou des espaces d'exposition, des salles de travail (ou des bureaux partagés avec des salles en commun). La tension entre lieu fixe et formes itinérantes, ou entre espace professionnel et lieu ouvert sur son quartier, est présente enstre plusieurs groupes. Cela reste à explorer.

Plusieurs groupes ont déjà aussi travaillé (ou soulevé) des questions très concrètes : quel budget, quel m2 nécessaires, quelles salles existaient, etc.

Les **points de convergence** néanmoins :

> Accessible plutôt que réservé aux initié·es ; expérimental plutôt que centré sur des productions nécessairement abouties ; interprofessionnel plutôt que structuré par filières ; ouvert aux publics plutôt qu'entre professionnels uniquement ; attentif à l'accessibilité économique ; ancré dans un territoire et un quartier ; articulant création, expérimentation, recherche, transmission et exposition.

LA SUITE

- **Prochaine rencontre : 24 novembre, de 19 h à 20 h 30, à l'Université Paul-Valéry (site saint charles**)
- Besoin de continuer à échanger entre les rencontres : ouverture d'un **Discord Lieu Game Arc** pour partager des idées et discuter : se signaler sur le formulaire : https://framaforms.org/groupe-travail-secteur-ludique-montpellier-vers-un-lieu-dedie-a-la-creation-et-lexperimentation
- Des infos diverses :
    - **Festival jeu et écologie** à venir (à Sète) pour les pro sur les jeux à enjeux. Venez ! https://festival-jeu-ecologie.fr/
    - Des **afterwork sur "Les jeux à impacts"** proposé par Yves > pour voir l'initiative et donner vos préférences, rdv sur https://forms.gle/ejzRL8gkUnFGWmp19