



VILLE DE
ROUBAIX

Dépôt d'une demande PIC (Bilan) n° 2566065

Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt du bilan de la demande PIC : "Le temple du jeu vidéo" (projet n° 0002546263), qui s'est déroulé le 30/03/2024

Dépôt d'un bilan de projet PIC

Dispositif financé par la Région Hauts-de-France avec le concours de la Ville de Roubaix

Titre de votre projet

Le Couvent des Clarisses qui est le partenaire principal du projet a mis à disposition gratuitement un espace pour que nous puissions accueillir l'événement. Du personnel de Saison Zéro hébergée au sein du couvent ont également apporté leur aide dans l'ne sais pas

N° de projet

0002546263

Objectifs de votre projet

Notre projet d'événement vise à répondre à de multiples besoins en réalisant les objectifs suivants :

- Créer un espace ludique où les jeunes roubaisiennes et roubaisiens peuvent se rencontrer autour de leur passion commune : le jeu vidéo.*
- Renforcer les aspects positifs du Jeu Vidéo dans la construction socio-identitaire des jeunes en se basant sur une méthodologie éducative moderne issue du monde scientifique.*
- Soutenir la visibilité du Couvent des Clarisses comme lieu souhaitant rendre la culture plus accessible à toutes et à tous.*

Date de réalisation du projet

Du 30/03/2024 à 14:00 au 30/03/2024 à 18:00

Déroulement de l'action

L'action s'est déroulée comme prévu.

Nombre d'habitants mobilisés pour mettre en oeuvre votre action

2 Femme(s), 1 Homme(s)

Nombre d'habitants ayant participé ou assisté à votre action

50 Femme(s), 150 Homme(s)

Résultats obtenus

La plupart des difficultés rencontrées avaient déjà été identifiées en amont en raison de l'expérience des porteurs de projet et des échanges qui ont permis de mettre en lumière les potentiels défis. La difficulté principale étant que le couvent des clarisses est une institution encore jeune et qui peine à se faire connaître sur le quartier, en particulier auprès des jeunes. Il était donc difficile d'évaluer si l'événement allait attirer autant qu'espéré. Conscient que les modalités de communication d'hier ne sont plus les mêmes que celles d'aujourd'hui, l'accent a été mis sur la communication numérique ainsi que le cas par cas et la sollicitation de groupes de jeunes déjà formés dans le cadre d'autres projets, notamment autour du journalisme citoyen.

Près d'une semaine avant le lancement de l'événement, aucune inscription n'avait été reçue pour le tournoi, malgré le stress, l'OFCL, de par son expérience récente, savait que les inscriptions auraient lieu sur cette dernière semaine et le partenaire Saison Zéro a été agréablement surpris de voir que les places se sont remplies sur les derniers jours.

Selon le prestataire qui organise régulièrement ce type d'événements, l'événement a accueilli beaucoup de monde en comparaison avec ses événements habituels, en particulier des jeunes, le public cible.

200 de cartes cadeaux ont été offerts lors de l'événement.

- Modalités mises en oeuvre pour permettre aux personnes mobilisées et au public de veiller au respect des principes du contrat d'engagement républicain et de la charte régionale de la laïcité et des valeurs républicaines :

Le prestataire ainsi que les différents personnels et bénévoles présents ont les compétences nécessaires, et pour certains ont été formés, à l'application de la loi ainsi qu'à encourager une convivialité saine lors des événements. Aucun incident ou conflit lié à la discrimination sexuelle ou raciale n'a été signalé. Les jeunes ont pu passer un moment agréable ensemble dans une atmosphère bi à 18:00

Qui vous a aidé dans l'organisation de votre projet ?

Le Couvent des Clarisses qui est le partenaire principal du projet a mis à disposition gratuitement un espace pour que nous puissions accueillir l'événement. Du personnel de Saison Zéro hébergée au sein du couvent ont également apporté leur aide dans la logistique et la coordination avec le prestataire Holiday Geek Cup.

Des participants ont également donné un coup de main pour ranger la salle et ont contribué activement à la bonne atmosphère de l'événement.

Quelles aides avez-vous reçues pour monter ce projet ?

Nous avons utilisé la plateforme La Fabrique afin de nous inspirer d'autres porteurs de projet et de mieux comprendre l'impact que pouvait avoir le Temple du Jeu Vidéo auprès des participants ainsi qu'auprès de la structure accueillant l'événement.

Cet accompagnement était-il suffisant ?

Oui

Souhaitez-vous reconduire votre action ?

Ne sais pas

Avez-vous d'autres idées de projet ?

Non