

PLAYER, PREMIER INCUBATEUR D'INNOVATION COLLECTIVE, OUVRE SES PORTES DANS LE QUARTIER DU SENTIER

Paris, le 24 mars 2015 – À L'HEURE OÙ SE MULTIPLIENT LES ESPACES DE CO-WORKING ET LES INCUBATEURS DE STARTUPS, PLAYER PROPOSE D'INCUBER L'INNOVATION ELLE-MÊME. DANS UN LIEU SITUÉ AU COEUR DU SENTIER, STARTUPS, ENTREPRENEURS SOCIAUX, ARTISTES NUMÉRIQUES, PROSPECTIVISTES, CONSULTANTS, CHERCHEURS ET GRANDES ENTREPRISES EXPÉRIMENTERONT L'INNOVATION COLLECTIVE. INSTALLÉ AU 16, RUE DU CAIRE, DANS LE 2^e ARRONDISSEMENT, PLAYER OUVRIRA SES PORTES LE 13 AVRIL 2015.

UN NOUVEAU VISAGE DE L'INNOVATION FRANÇAISE DANS LE QUARTIER DU SENTIER

C'est dans un quartier marqué par une dynamique à la fois numérique (Numa) et artistique (La Gaîté Lyrique) que PLAYER a choisi de s'implanter. Animé par l'envie de tisser des liens entre des acteurs du changement aux profils variés, PLAYER provoquera une innovation plus collective, plus responsable et plus ouverte sur la société.

Le Professeur Didier Sicard, ancien Président du Comité Consultatif National d'Éthique, interviendra à ce titre pour raisonner les hybridations et apporter un regard éthique et sociétal sur les sujets traités. PLAYER se donne également pour objectif de diffuser les connaissances et d'entretenir un lien étroit avec les habitants du quartier par l'intermédiaire des associations du 2^e arrondissement impliquées dans le projet.

UNE COMMUNAUTÉ DE 50 ACTEURS DU CHANGEMENT UNIS PAR UNE MÊME VOLONTÉ DE RENOUVELER LES MODÈLES D'INNOVATION

Au total, ce sont 50 acteurs du changement qui travailleront ensemble dans le bâtiment. Qu'ils soient startups, entrepreneurs sociaux, prospectivistes, anthropologues ou artistes, ils poursuivront leur activité au sein du lieu et collaboreront sur des projets spécifiques dans une démarche d'innovation collective. PLAYER accueillera aussi en résidence des chercheurs du monde entier identifiés par les écoles, universités et centres de recherches partenaires. Enfin, une communauté hors les murs composée de codeurs, makers, designers et penseurs interviendra de façon ponctuelle pour compléter la dynamique.

CINQ EXPÉRIMENTATIONS AUTOUR DE L'INNOVATION COLLECTIVE

PLAYER explorera l'innovation collective à travers cinq expérimentations principales :

- 1 - Le lieu.** Pensé et aménagé avec Steelcase (leader mondial de l'aménagement d'espaces de travail), Héloïse Gaudin (Architecte d'intérieur et designer) et Edward Mayor (maître d'oeuvre), le lieu sera un laboratoire vivant pour expérimenter le travail collaboratif, observer les interactions, les flux et tester de nouveaux équipements en situation réelle.
- 2 - La Communauté.** PLAYER fédérera et animera une communauté d'acteurs ouverts sur l'international et engagés dans des logiques de co-création.
- 3 - L'observation sociologique.** Un sociologue du Médialab de Sciences Po Paris viendra observer les pratiques de travail et d'innovation pour partager le fruit des expérimentations et encourager le développement de l'innovation collective.

4 - Les problématiques d'innovation et de transformation.

Avec le Professeur Didier Sicard, la Communauté traitera périodiquement des problématiques d'innovation et de transformation de grandes entreprises sur la base des principes de la Théorie U d'Otto Scharmer (chercheur au MIT).

5 - Les dynamiques d'apprentissage. La Communauté développera de nouveaux modèles de partage de connaissances avec Georges Haddad, Directeur de la Division de l'enseignement supérieur de l'UNESCO et ancien Président de la Sorbonne.

FACILITER L'ACCÈS À L'INNOVATION AU GRAND PUBLIC

Afin de rendre l'innovation accessible à tous, le lieu sera périodiquement ouvert au grand public à travers des formations et des ateliers liés à l'innovation : ateliers de prototypage, coding goûters, conférences, rencontres avec les résidents... PLAYER sollicitera aussi ponctuellement les habitants pour tester des produits, des concepts et des idées dans une logique d'innovation ouverte et collaborative.

Le samedi 11 avril, jour de l'inauguration grand public, c'est en famille que PLAYER proposera de découvrir le lieu et sa communauté, à travers des expériences ludiques et pédagogiques. Au programme, une visite des espaces ainsi qu'une sélection d'animations pour enfants sur le thème de l'innovation : initiation au coding et au prototypage, jeu de cartes « Tous entrepreneurs », marshmallow challenge...

À propos de Marylène Vicari, Directrice Générale de PLAYER

Issue du milieu du conseil, Marylène Vicari est une entrepreneuse habituée des lieux d'innovation. Directrice Générale d'Opinion Valley, agence de conseil en communication, elle a initié en 2012 une itinérance de 18 mois avec ses équipes dans des lieux d'innovation parisiens (La Ruche, Creatis et Numa). Elle intervient également en tant que formatrice en communication au CELSA, à l'IEP de Paris et à l'Université de Moscou.

À propos de la Communauté PLAYER

La Communauté PLAYER est constituée d'acteurs engagés dans de nouvelles pratiques de travail et d'innovation. Elle est composée de résidents permanents, nomades et de partenaires hors les murs.

Les pilotes des 5 expérimentations

Lieu : Jean-Antoine Rodriguez (Steelcase)

Communauté : Grégoire Jacquiau-Chamski (xPollinisation)

Sociologie de l'innovation : Vincent Lépinay (Médialab de Sciences Po Paris)

Problématiques d'innovation et de transformation : Didier Sicard
(ancien Président du Comité Consultatif National d'Éthique)

Dynamiques d'apprentissage : Georges Haddad (Directeur de la Division
de l'enseignement supérieur de l'UNESCO et ancien Président de la Sorbonne)

Les acteurs de la Communauté

Entrepreneurs sociaux : MakeSense, Ticket for Change

Prospectivistes : Institut des Futurs souhaitables

Artistes numériques : Bright

Startups : Petit Poucet

Associations de quartier : Air2fête

Chercheurs : équipes françaises et internationales

Médias : Socialter

Codeurs : Institut Agile, /ut7, Magic Makers

Makers : Curiouser

Consultants : ImFusio, Opinion Valley, NoveTerra

À propos de Steelcase

Leader mondial, Steelcase développe une vaste gamme de solutions innovantes pour les espaces tertiaires, d'enseignement et de formation (bureaux, sièges, éléments de rangement, produits architecturaux, luminaires, solutions et infrastructures technologiques), complétée par de nombreux services, dont le conseil, l'aménagement d'espaces tertiaires ou le recyclage du mobilier en fin de vie. Steelcase est présent dans tous les départements à travers un réseau de 47 concessionnaires et dispose d'une usine en France. Numéro 1 français avec un CA pour l'exercice fiscal 2013/2014 (1er mars 2013-29 février 2014) de 243,58 millions d'euros pour un effectif de plus de 700 salariés.

www.steelcase.fr

Contact presse

Philip Boisvieux, presse@player.paris, +33 (0)6 31 35 45 16

www.player.paris

