

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

Journée professionnelle du Jeu qui Provoque
des Choses
28 janvier 2022 – La Parenthèse, Ballan Miré

MEDIATION

28

Journée professionnelle du
Jeu qui provoque des choses

01

Quelles médiations
voulons nous construire
autour du jeu ?
De quoi avons-
nous besoin ?

20

22

LE JEU QUI
PROVOQUE
DES
CHOSSES



La question

« Quelles médiations voulons-nous construire autour de jeu, avec les enfants et les ados ? »

L'enjeu

Le jeu vidéo, les réseaux sociaux, et les médias numériques sont des objets culturels très présents, qui peuvent servir de levier de médiation, mais qui demandent aussi une éducation au regard et dans les pratiques.

Les joueurs et les animateurs ont besoin d'être accompagnés.

La proposition

« Plutôt que de créer quelque chose de nouveau, appuyons-nous sur les ressources du territoire et créons un dispositif pour faire de la formation aux professionnels »

Les suites à donner

Des échanges sont en cours avec les institutions, et des porteurs continuent leurs actions.

Cette proposition de dispositif de formation est à concevoir et à mettre en œuvre.

Table des matières

Résumé de l'atelier	3
L'enjeu	3
Posture par rapport au Jeu	3
De quel jeu parle-t-on ?	3
Extension au-delà du jeu	3
Synthèse des échanges	3
En préparer de l'atelier : le panorama	5
Les conclusions du panorama	5
Aller plus loin : les portraits	5
Médiations culturelles	6
Médiations thérapeutiques	7
Médiations, territoire et mobilisation	7
L'atelier	8
Les participants	8
Organismes représentés	8
Autres inscrits ayant manifesté un intérêt pour la thématique :	8
Déroulé général	9
L'atelier en détail	9
Le jeu pour faire quoi ?	9
Avec qui ?	10
Comment ?	11
Les retours bruts	11
Les suites à donner	14
Pistes d'action	14
Des dates	14
Des contacts	14

RESUME DE L'ATELIER

L'ENJEU

« *Quelles médiations construire autour du jeu ?* »

Voici les éléments de réflexion transmis en amont de l'atelier :

"Le jeu vidéo, les réseaux sociaux, et les médias numériques sont des objets culturels très présents, qui peuvent servir de levier de médiation, mais demandent aussi une éducation au regard et dans les pratiques.

Quelles médiations voulons-nous construire autour de ces médias ? De quoi avons-nous besoin, et quels liens avec l'institution ?"



POSTURE PAR RAPPORT AU JEU

DE QUEL JEU PARLE-T-ON ?

Il s'agit essentiellement du jeu vidéo ou du jeu de société pris comme objet culturel important pour les enfants et les adolescents.

Le sujet comprend aussi la pratique du jeu, en général animée et en collectif, comme un support de médiation.

EXTENSION AU-DELA DU JEU

Dès la conception de l'atelier, la question de l'utilisation du jeu dans les médiations s'est étendue à l'ensemble des cultures et pratiques numériques des enfants et les adolescents : réseaux sociaux, manga, musique... Elles sont parfois appelées « les Cultures Geek ».

SYNTHESE DES ECHANGES

« *Créons un dispositif qui s'appuie sur les ressources existantes du territoire, pour donner des formations sur le jeu, le numérique et les cultures des jeunes, aux professionnels de la jeunesse et du soin* »

Les participants à l'atelier étaient en grande partie des professionnels en lien avec les jeunes, ou dont l'activité est liée à l'organisation des territoires (GIP Recia, Villes au Carré).

Les conclusions de l'atelier peuvent être résumées de la manière suivante :

« Le jeu des enfants, adolescents et des jeunes adultes, et l'ensemble de leurs pratiques culturelles (numériques et autres) sont importants. Ils offrent des opportunités pour parler de soi, éveiller des curiosités, découvrir les autres et créer du lien.

Mais le jeu a besoin d'être reconnu comme pratique culturelle. Et par ailleurs, les joueurs et les animateurs ont besoin d'être accompagnés. »

Une piste a été proposée en marge de l'atelier :

« Il y a une immense demande de professionnel de l'accompagnement pour saisir ces pratiques culturelles. Plutôt que de créer quelque chose de nouveau, appuyons-nous sur les ressources du territoire et créons un dispositif pour faire de la formation aux professionnels. »

EN PREPARER DE L'ATELIER : LE PANORAMA

Le panorama du Jeu qui Provoque des Choses est un état des lieux -non exhaustif- initié par Fabien Vidal en 2019, cofinancé par le Conseil Régional et porté par PALO ALTOURS à partir de 2020. Il consiste à recenser ceux qui créent ou utilisent du jeu au-delà du ludique en Région-Centre Val de Loire, avec l'objectif de repérer s'il y a des thématiques où les acteurs du territoire ont un intérêt et l'envie de collaborer

« *Le jeu et les médiations auprès des jeunes* » est un des 4 thèmes où ces envies de collaboration ont été exprimées.

LES CONCLUSIONS DU PANORAMA

Pendant la réalisation du Panorama, il est ressorti que le jeu vidéo et jeu de société sont des objets culturels très importants pour les jeunes, au même titre que l'ensemble de leurs usages numériques (réseaux sociaux...), et culturels (manga, musique...).

Ces cultures geek sont à la fois un support pour les médiations culturelles et thérapeutiques. Mais elles sont aussi des médiums qui suscitent des interrogations chez les parents, et des comportements excessifs chez certains jeunes. Leurs pratiques méritent un accompagnement et une éducation à l'image.

Ainsi, il y a une grande demande de professionnels de la jeunesse, du soin et de l'animation pour trouver des ressources qui leur permettent d'adresser ce sujet.

Par chance, le territoire est riche de professionnels qui ont réfléchi sur leurs pratiques du jeu, qui en font un médium d'expression artistique, ou qui créent ces objets culturels.

Il y a une envie et un besoin, de collaborer sur le sujet. La question est de savoir « *quelles médiations nous souhaitons créer autour du jeu* ».

ALLER PLUS LOIN : LES PORTRAITS

Ci-dessous se trouvent les portraits réalisés dans le cadre du panorama, où ces personnes nous parlent de l'utilisation du jeu en pédagogie. Les interviews complets peuvent être consultés dans le site lejeuquiprovoquedeschoses.com

Par ailleurs, un recensement d'acteurs et d'initiatives avait été réalisé pour un évènement préparatoire en mai 2021 : [médiation.pdf](#)

MEDIATIONS CULTURELLES



FRANÇOIS HOTTON

LE JEU, C'EST DANS NOS GÈNES !

Chargé d'évènementiel avec le jeu et co-gérant du Cubrik.
Cofondateur de la Maison des Jeux de Touraine



XAVIER LOUVEL

CONCEVOIR DES PROJETS
PÉDAGOGIQUES ET ARTISTIQUES
AVEC DES PROFESSIONNELS

Chargé de mission pratiques et enseignements artistiques à Ciclic
Centre-Val de Loire



JULIEN MAUDET

INVESTIR LE JEU DE SOCIÉTÉ COMME
UN MÉDIA CRITIQUE ET MATURE

Créateur et médiateur de contenus ludiques indépendants.
Cofondateur de Dcalk – Les éditions des chiens de l'enfer



VICTOR MARTIN

AVOIR UNE PROGRAMMATION JEU
VIDÉO, C'EST LE MÉTIER DU
BIBLIOTHÉCAIRE

Référent numérique à la Parenthèse – Espace culturel Mixte (37)



XAVIER GIRARD

LE JEU, MÉDIUM POPULAIRE IDÉAL
POUR INITIER À L'ART

Curateur et coordinateur de projets « arts numériques », jeune
public et jeu vidéo.
Coordinateur pédagogique à l'ESAD d'Orléans



SANDRA EMONET

FAIRE COLLABORER ENSEMBLE
ARTISTES, ENFANTS, DÉVELOPPEURS
...

Cheffe de projets en arts multimédias à l'Antre Peaux



LÉA NUGUE

CRÉER UNE PLATEFORME DE
RÉSIDENCES NUMÉRIQUES :
MÉDIATIONS ET SUPERPOSITIONS.

Artiste 3D



LE COLLECTIF OUNI

DONNER LA VOIX À DES GENS QUI
N'ONT PAS FORCÉMENT LA
POSSIBILITÉ DE S'EXPRIMER

Un artiste plasticien, et un danseur chorégraphe



BENOÎT RAYNEAU

DIFFUSER UNE PÉDAGOGIE LUDIQUE,
OUI, MAIS PAS SYSTÉMATIQUEMENT !

Conseiller pédagogique au CAPE de l'université de Tours
Cofondateur de la Maison des Jeux de Touraine



SÉBASTIEN BOSSOUTROT

PROGRAMMER UN JEU QUI
RESSEMBLE À CEUX SUR LE
TÉLÉPHONE DES PARENTS

Entrepreneur (intégrateur Odoo) – Organisateur des Coding
Goûter



GABRIELLE LAVENIR

LE JEU DES SÉNIORS : "ILS NE SONT
PAS INOFFENSIFS. ILS ONT LA GAGNE
[...]"

Doctorante en sociologie et anthropologie au laboratoire
"Technoculture, Arts and Games" de l'université Concordia,
Montréal.

MEDIATIONS THERAPEUTIQUES



GRÉGOIRE LATRY

LES ADOLESCENTS N'ARRÊTENT PAS DE PARLER DU JEU ! ON NE PEUT PAS FAIRE [...]

Psychologue clinicien libéral, et membre de l'association Hébé



ARNAUD SYLLA

JOUER ET S'APPUYER SUR LA CULTURE DU JEU VIDÉO DANS LES MÉDIATIONS THÉRAPEUTIQUES.

Psychologue clinicien, geek patenté, et bricoleur



SERVANE & STÉPHANIE

UN BINÔME ÉDUCATRICE / PSYCHOLOGUE POUR RETROUVER UNE PRATIQUE SAINTE DU JEU.

Psychologue clinicienne et Educatrice spécialisée au CSAPA 37



ERWAN DIEU

DU LUDIQUE POUR ACCOMPAGNER LES AUTEURS DE VIOLENCE À SE RECONSTRUIRE

Docteur en psychologie, criminologue et directeur de l'ARCA



MEHDI DEBBABI-ZOURGANI

UN ENSEIGNANT-TWITCHEUR-PSYCHOLOGUE CLINICIEN QUI VEUT FAIRE BOUGER LES POSTURES ACADÉMIQUES

Enseignant en game design et psychologue clinicien

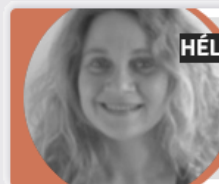
MEDIATIONS, TERRITOIRE ET MOBILISATION



BÉNÉDICTE MÉTAIS

LE JEU COMME MOYEN DE DÉSAMORCER LES CONFLITS DE TERRITOIRE

Urbaniste géographe



HÉLÈNE DELPEYROUX

UN COFFRET DE JEU POUR SE SAISIR DU CONSEIL CITOYEN

Chargée de mission dynamique citoyenne à Villes au Carré



YANNICK PAGES

PARTAGER DES EXPÉRIENCES RÉUSSIES DE TRAVAIL COLLABORATIF EN PASSANT UN BON MOMENT

Fondateur de Yaplay, création de jeux professionnels et formation par le jeu



LES PARTICIPANTS

ORGANISMES REPRESENTES

Animateur : Fabien Vidal (Palo Altours, et Utelias)

Catégories	Organismes
Médiathèques	La Parenthèse (Ballan Miré)
	Médiathèque de Bourges
Animation jeunesse, médiations et soin	Association « Le jardin des petits penseurs »
	Dcalk
	Psychologue
Création et espaces de création	CICLIC
	L'Antre Peaux
	La F.U.N.
Animation de territoire	Villes au Carré
	GIP Recia
	Association PALO ALTOURS

AUTRES INSCRITS AYANT MANIFESTE UN INTERET POUR LA THEMATIQUE :

Catégories	Organismes
Médiathèques	Bibliothèque Intercommunale de L'île Bouchard
Collectivités	Région Centre Val de Loire
	Mairie de Fondettes
	Mairie d'Artenay
Animation jeunesse, médiations et soin	CRIJ Centre
	BIJ 37
	La Ligue de l'enseignement

	Esmpi - Établissement de Santé Mentale Portes de l'Isère
Création et espaces de création	Association Mode d'Emploi
Formation, recherche	Enseignante de lycée
	CAPE (Université de Tours)
	Master Médiation Numérique de la Culture et du Patrimoine
	Pépité au Centre
	Etudiants, doctorants et médiation scientifique
Entreprises et divertissement digital	OneShot
	Indytion

DEROULE GENERAL

Les participants à l'atelier étaient en grande partie des professionnels en lien avec les jeunes, ayant des activités d'animation, de médiation, et de développement de la culture et de la créativité. Les autres avaient notamment une activité liée à l'organisation des territoires (GIP Recia, Villes au Carré), avec une dimension médiations auprès des jeunes, ou des habitants.

Dans cet atelier, le jeu désigne souvent les objets ludiques (jeux vidéos, jeux de société, jeux organisés par des animateurs...). Plus rarement, il a pu également désigner la gamification, c'est-à-dire l'utilisation de mécanismes ludique avec un objectif. Comme pour les autres ateliers, le champ des discussions a dépassé la simple utilisation du jeu, mais a aussi porté sur l'accompagnement des jeunes en prenant comptes leurs cultures, ludiques, numériques ou autres.

Les participants ont d'abord exploré l'importance du jeu dans leur activité, et notamment les possibilités d'accompagnement qu'il ouvre. C'est notamment un médium qui se distingue des autres, car son interactivité permet de **vivre une expérience**.

À titre individuel, il permet de créer du lien, avec soi, avec son groupe, avec des inconnus. Il peut inviter à la curiosité, à la découverte et à réfléchir. **Au sein d'un groupe**, il peut ouvrir la possibilité d'instaurer un dialogue, voire de traiter des conflits dans un espace sécurisée.

Cependant, les joueurs et les animateurs ont besoin d'être accompagnés par des personnes *« qui ont joué et qui ont pensé leur pratique »*.

En marge de l'atelier, la demande importante des professionnels pour être accompagnés a été confirmée. Et une piste a été donnée : *« créer un dispositif de formation aux professionnels, en s'appuyant sur les ressources du territoire »*

L'ATELIER EN DETAIL

LE JEU POUR FAIRE QUOI ?

Ce que le jeu permet de faire :

- **Prendre conscience et parler de soi** : le jeu peut être une expérience personnelle qui ouvre la possibilité de prendre conscience de certaines choses et de parler de soi
- **Découvrir les autres et prendre la hauteur** : Le jeu peut inviter à la curiosité, changer de perspective et découvrir les autres et leurs cultures.
Deux expressions ont retenu l'attention : « *CODER et DECODER* » et le « *Voyage social* »
- **Créer un espace de dialogue avec les autres** : Le jeu permet de créer un espace sécurisé, que peuvent s'approprier les joueurs (ado,...), et qui donne aussi l'occasion d'échanger autour d'une activité commune, de manière régulée.
Deux expressions ont notamment été retenues : « *Permettre aux enfants et aux ados de créer un langage qui leur est propre* » et « *le jeu comme vecteur de sérendipité* »
- **Une opportunité de coopération** : par la mise en scène de situations dans un cadre sécurisé, le jeu permet notamment de traiter des choses complexes à plusieurs

Quelques **mécanismes** ont été identifiés qui font la particularité du jeu par rapport aux autres formes d'expression :

- **Vivre une expérience**
- **Le lâcher-prise**
- **La sérendipité**
- **La coopération**
- **Créer un espace sécurisé**

AVEC QUI ?

Les participants ont exploré à qui s'adresse l'utilisation du jeu en médiation. Plutôt que des catégories de personne, ce sont surtout des situations, et des relations entre personnes qui ont été évoquées :

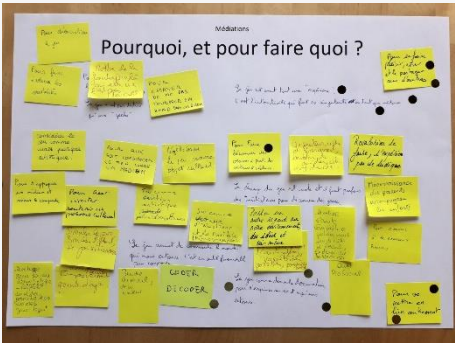
- **Les curieux et personnes ouvertes d'esprit** : Notamment les animateurs de réseaux, et les personnes qui souhaitent impulser des changements.
(Sous forme de blague, mais pas que, la proposition a été faite que ce soit pour « *tout le monde, sauf les politiques* »)
- **Entre personnes de milieux (sociaux, géographiques...) différents** : Le jeu ouvre la possibilité de se réunir malgré des différences, dans une partie, par la narration, par la vie autour du jeu...
- **Dans le lien filial** : Le jeu est à la fois une pratique familiale, et une source d'interrogations dans la relation parent-adolescent
- **Dans la gestion de conflit, ou l'absence de compréhension** : Le jeu a été cité comme un moyen pour établir la communication entre personnes qui ne se comprennent pas.
Notamment en créant un espace sécurisé.


COMMENT ?

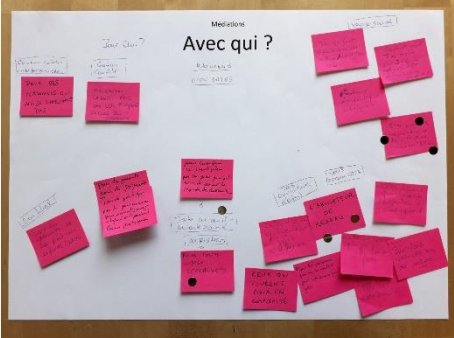
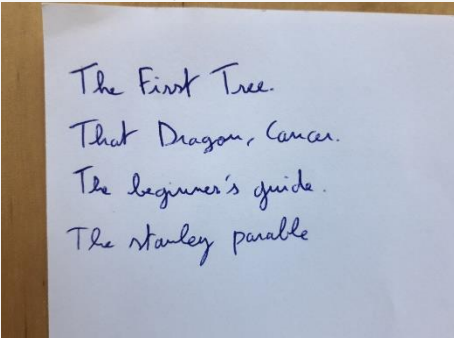
Les participants ont identifié des conditions pour que le jeu puisse prendre sa place :

- **Reconnaitre le jeu** : Dans l’atelier et lors du panorama, le besoin a souvent été exprimé de reconnaître le jeu comme objet culturel, tout comme l’ensemble des cultures des jeunes (les cultures geek, numériques, et autres...)
- **Accompagner le jeu** : Que ce soient les publics ou ceux qui accompagnent les publics, l’offre de jeu et les possibilités d’utilisation sont telles qu’ils ont besoin d’être accompagnés.
- **Lâcher prise** : Cette remarque était à la fois une condition (créer les conditions de lâcher-prise et de sécurité pour utiliser le jeu), et une opportunité offerte par le jeu dans les médiations

LES RETOURS BRUTS

	<p><i>(5 votes)</i> Le jeu est avant tout une expérience. C'est l'interactivité qui fait sa singularité en tant que médium</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour se faire plaisir, rêver et la partager avec d'autres
	<p><i>(5 votes)</i> Le jeu comme démarche documentaire pour s'exprimer sur soi et qui nous entoure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porter un autre regard sur notre environnement, des idées et soi-même - Développer l'écoute, l'empathie notamment le jeu de rôle et recul, explorer des perspectives - Outil pro social - Outil pour activer sa part citoyenne (auto-diagnostique, variété des possibles, premiers pas) - <i>(2 votes)</i> Se mettre en lien autrement
	<p><i>(1 vote)</i> Le jeu permet de comprendre le monde qui nous entoure. C'est un outil formidable pour comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>(1 vote)</i> CODER DECODER - Simuler le pire, simuler l'idéal, se positionner - Prendre du recul, de la hauteur - Le jeu comme vecteur d'émotions et du sensible (témoignage documentaire) - Le jeu comme création artistique pluridisciplinaire - Outil pour l'empowerment, pouvoir d'agir - Développe le sens social démographique, vivre ensemble - Respecter les règles. Approche des règles sociales "Jouer le jeu"
	<p><i>(1 vote)</i> Le champs du jeu est vaste et il faut parfois des médiateurs pour découvrir des jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour faire découvrir des œuvres à part entière, des créateurs, des créatrices - Un secteur riche et foisonnant, besoin de guider celui qui cherche - Méconnaissance des parents pour accompagner les enfants - Revaloriser le faire, l'expérience par le ludique - Pour s'ouvrir à de nouveaux horizons

	<p>(1 vote) Pour faire évoluer les représentations sur le jeu. Le jeu n'est pas destiné qu'aux geeks</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour désacraliser le jeu - Pour faire évoluer les mentalités - Mettre de la fantaisie là où elle ne l'est pas toujours - Pour essayer de ne pas tourner en rond dans les rayons <p>- Légitimer le jeu comme objet culturel</p> <p>- Pour que le jeu soit considéré comme un médium</p> <p>- Considérer le jeu comme une pratique artistique</p> <p>- Pour s'approprier un médium et mieux comprendre</p>
	<p>(2 votes) Le jeu comme lieu pour s'exprimer et échanger -</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire avec l'autre / apprendre de l'autre - Prétexe à la rencontre convoquer du collectif - Pour échanger autour des pratiques du jeu - Un temps partagé ensemble impulser ou soutenir la relation, le collectif - Par le jeu on pourra rencontrer de nouveaux interlocuteurs car de nouveaux enjeux - Recréer du lien, des espaces de partages d'expérience
<p>Pourquoi ? (2)</p> 	<p>(1 vote) Le jeu nous invite à nous approprier la culture et à rendre accessible des œuvres d'art</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rendre acteurs les publics dans les l'activité de médiation (au musée, dans une exposition) - Interaction entre le public et le "objets" culturels par le jeu -> désacraliser les savoir - Le jeu comme moyen de médiation vers les cultures savantes - La gamification outil d'apprentissage - Pour parler à de nouveaux publics - Pour donner l'envie de créer - La gamification comme outil de médiation et socialisation
	<p>(2 votes) Le jeu permet de faire surgir des ressentis, parfois inconscients</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour créer des liens avec d'autres champs de la connaissance - Le jeu comme aide pour les personnes en situation de handicap mental - Pour penser, apprendre, transmettre - Pour faire part de ses ressentis quand les mots manquent - Se mettre à la place de l'autre pour mieux cheminer ensemble - (2 votes) Pour se mettre en récit - Le jeu comme outil d'expression - Pour provoquer des émotions et transmettre des messages
	<p>Pour jouer, il faut "lâcher prise"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu comme outil de rééducation cognitif - Arrêter de se prendre la tête et faire un pas de côté - Décadrer (Palo Alto) pour surprendre et se surprendre (lâcher-prise, changement)
	<p>(5 votes) Le jeu permet aux enfants et aux ados de créer un langage qui leur est propre</p> <p>(3 votes) Le jeu vecteur de sérendipité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu comme expression d'un point de vue / récit de vie - Développe l'œil critique, le discernement, la recherche, "Les enquêtes" - Le jeu comme médium intergénérationnel - Une des premières activités d'expérience de pensée du jeune enfant "Faire Semblant"

<p style="text-align: center;">Avec qui ? <i>ou dans quel contexte l'utiliser ?</i></p> 	<p>Communication interpersonnelle : Pour des personnes qui ne se comprennent pas</p> <p>Gestion de conflit : Entreprises -> bien-être au travail (expression) -> vers les salariés <i>(1 vote) Traiter du conflit en toute sécurité :</i> Pour ceux qui ne rêvent plus, par des gens qui ont envie de penser le monde de demain</p> <p>Un lien filial : - Vers les parents, de la part des enfants / ados - Pour des parents, dans les familles. Par les gens concernés et joueurs - Pour des soignants et qui n'ont pas assez de bagages. Par des gens concernés et qui savent jouer - Pour des politiques, par des gens concernés qui savent jouer et qui ont pensé leur pratiques</p> <p><i>(1 vote) Coopération :</i> Pour toutes choses complexes</p> <p><i>(3 votes) Voyage social :</i> - Jeu qui fait remonter d'en bas - Porteur de politiques publiques - <i>(3 votes) Jeu comme expérience de l'autre inaccessible</i> - Ça nous permet de joindre 2 extrémités en une même chose</p> <p><i>(2 votes) Pour tous ceux qui sont ouverts d'esprit</i> Pour tous ceux qui sont ouverts à la découverte <i>(Remarque orale : tout le monde, sauf les politiques)</i> - <i>(2 votes) Animateur de réseau</i> - Ceux qui veulent agir en complexité - Celles et ceux qui veulent faire autrement - Celles et ceux qui veulent impulser le changement - Celles et ceux qui ne s'y attendent pas - Celles et ceux qui veulent faire découvrir - Pour tous, y compris avec soi-même - Pour les personnes qui ne se sentent pas concernées par le jeu</p>
<p style="text-align: center;">Quelques jeux qui ont été cités</p> 	<p>The first tree - Steam That Dragon, Cancer - Steam The beginner's guide - Steam The Stanley Parable - Steam</p>

LES SUITES A DONNER

PISTES D'ACTION

La manière de mettre en place des médiations autour du jeu au niveau régional, et les suites à donner n'ont pas pu être abordées pendant l'atelier. Mais des discussions ont eu lieu en marge des ateliers, avec les pistes suivantes :

- Il y a une grande demande des professionnels du soin et de l'animation autour des questions du numérique et des cultures des ados, notamment le jeu, les réseaux sociaux... Ils ont besoin d'être accompagnés. Il serait utile de créer un dispositif pour faire de la formation aux professionnels.
- Il y a un besoin d'identifier les professionnels et les ressources

Il ne s'agit pas de créer quelque chose de nouveau, mais relier ces ressources sur le territoire

DES DATES

Quelques dates qui peuvent être en lien avec le sujet « Jeu et médiation » :

- Jusqu'au **15 mars 2022**, il est possible de répondre à l'[appel à projets](#) « Human Tech Days » pour l'organisation d'événements en lien avec l'humain et le numérique.
- Le **1er mars 2022** après midi aura lieu à l'ESAD Orléans et dans le cadre des [Human Tech Days](#) une après-midi « **Numérique et Créativité** ». Un enjeu sera de faire remonter les besoins au Conseil Régional pour l'écriture de la stratégie numérique régionale.
- Le **26 avril 2022** aura lieu à MAME, à Tours, un événement similaire sur la thématique « **Numérique et Inclusion** »
- En termes d'animation, il est probable qu'en 2022 des Game Jam (weekend de création de jeux vidéo et jeu de société) soient organisées dans plusieurs villes de la région dont Tours (Hitbox Makers), Orléans (Orleans Games Network), Blois (Campus CCI) et peut-être Bourges (Antre Peaux et/ou Médiathèque)

DES CONTACTS

Quelques personnes sont particulièrement motrices dans cette réflexion

- Arnaud Sylla (Psychologue clinicien et président de l'association [Hébé](#)) - arnaud.sylla@gmail.com
- Xavier Louvel (Chargé de mission pratiques et enseignements artistiques à [Ciclic](#)) - xavier.louvel@ciclic.fr
(Xavier ne se positionne pas comme expert du jeu, et à ce jour n'a pas de mission spécifique dessus.)

Mais il est attentif au repérage des acteurs, ainsi qu'aux opportunités de mener des actions sur l'éducation à l'image)

- Denis Pansu (Chef de projet Territoires et Communautés Numériques au [Gip Recia](#)) - denis.pansu@recia.fr

Pour suivre ce sujet, vous pouvez également suivre la page LinkedIn du [Jeu qui Provoque des Choses](#), ou contacter fabien@lejeuquiprovoquedeschoses.com