

# LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

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

## METIERS

28

Journée professionnelle du  
Jeu qui provoque des choses

01

De quoi avons-nous  
besoin pour développer  
les métiers du  
divertissement  
digital ?

20

22

LE JEU QUI  
PROVOQUE  
DES  
CHOSSES



### La question

« Comment développer les métiers du divertissement digital ? »

### L'enjeu

Il y a une dynamique en région sur les métiers du divertissement digital, que ce soit dans la formation et les entreprises du e-sport, du jeu vidéo, de l'audiovisuel et du tourisme. Pour prendre de l'ampleur, cette dynamique mérite d'être soutenue

### La proposition

« Rassembler dans un lieu les acteurs existants et futurs du divertissement digital »

### Les suites à donner

Cette proposition est portée par le cluster Pixel Players.  
L'étape suivante est de donner une représentation tangible au lieu et de dessiner un plan d'action, pour le présenter aux partenaires privés et publics et voir s'il y a un intérêt

## 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.....	3
En préparer de l'atelier : le panorama .....	5
Les conclusions du panorama .....	5
Le divertissement digital, un secteur qui s'est progressivement imposé dans le panorama.....	5
Pixel Players, une opportunité de fédérer et d'insuffler des projets .....	5
Aller plus loin : les portraits .....	6
Les enseignants du divertissement digital.....	6
Les professionnels du divertissement digital .....	6
L'atelier .....	7
Les participants .....	7
Organismes représentés.....	7
Autres inscrits intéressés par le sujet .....	7
Déroulé général.....	8
L'atelier en détails .....	8
Pour qui ?.....	8
Pour faire quoi ? .....	9
Comment ? .....	10
Les suites à donner .....	12
Pistes d'action.....	12
Avancement à l'issue de l'atelier .....	12
Avancement de Pixel Players .....	12
Prochaines étapes.....	12
Des dates.....	12
Des contacts .....	13

## RESUME DE L'ATELIER

### L'ENJEU

« Comment développer les métiers du divertissement digital ? »

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

*"Il y a un secteur qui se développe. Et si on créait un incubateur d'entreprises du divertissement digital ?*

*Pour quels porteurs des projets ? Quel lien avec les écoles ? Quelles fonctions et de quoi avons-nous besoin pour le réaliser ?"*



### POSTURE PAR RAPPORT AU JEU

#### DE QUEL JEU PARLE-T-ON ?

Dès sa formulation, le sujet dépasse les utilisations du jeu au-delà du ludique, pour traiter l'ensemble des activités liées au divertissement digital, dont la création de jeu vidéo, l'e-sport et les médiations qui y sont liées.

#### EXTENSION AU-DELA DU JEU

Le divertissement digital comprend également la communication, la fabrication de matériel, les webséries... Cette formulation reflète les acteurs qui sont déjà présents sur le territoire.

Par ailleurs, cette question de métiers du divertissement digital jette un pont naturel avec les questions de la médiation autour du jeu, en créant un lien entre les professionnels et les amateurs des Cultures Geek.

Elle ouvre également des opportunités sur le développement du tourisme expérientiel en s'appuyant sur les gamifications ou les technologies du jeu vidéo. Certaines compétences qui y sont développées peuvent également être mobilisées par le secteur du serious game.

### SYNTHESE

« Rassembler dans un lieu les acteurs existants et futurs du divertissement digital »

L'atelier a réuni des participants de plusieurs horizons : organismes de formation, créateurs, entreprises du divertissement digital et acteur de l'animation économique du territoire.

Pour soutenir les métiers du divertissement digital, le groupe propose de créer un lieu qui rassemble les acteurs existants et futurs du divertissement digital, dont voici la description :

*« Un lieu modulable multiservice et polyvalent commun à tous types de projets de divertissement digital permettant aux porteurs de projet de création numérique ou industriel de se développer, se rencontrer, échanger et mutualiser.*

*Cet espace inclusif soutenu par les institutions publiques et partenaires privés doit permettre l'émancipation des talents, la découverte des métiers de demain, et de faire rayonner le territoire. »*

C'est une démarche qui est déjà en œuvre, portée par l'association [Pixel Players](#) dont Vincent Marty est le président. Pixel Players en est au stade de rassembler les acteurs.

## EN PREPARER DE L'ATELIER : LE PANORAMA

### LES CONCLUSIONS DU PANORAMA

#### LE DIVERTISSEMENT DIGITAL, UN SECTEUR QUI S'EST PROGRESSIVEMENT IMPOSE DANS LE PANORAMA

Au lancement du Panorama en 2019, les métiers du divertissement digital n'avaient été intégrés dans l'état des lieux que sous l'angle « Médiations autour du jeu ». En effet, plusieurs démarches avaient déjà été lancées sur la structuration de la filière e-sport, alors très dynamique dans la région, et la création de jeu vidéo n'avait pas été identifiée comme un secteur porteur sur notre territoire.

Cependant, pendant la réalisation du Panorama, la lecture des enjeux s'est affinée, et le secteur a évolué.

En effet, l'enjeu de formation autour des métiers du jeu, et par extension du divertissement digital, est vite apparu : au moins 3 écoles d'Art et de Design de la Région (Tours, Orléans, Bourges) se sont approprié la question du jeu comme médium artistique en organisant au moins une séquence sur le sujet, le CESR a mis en place une formation sur les médiations numériques du patrimoine, l'école Brassart a affirmé sa volonté de renforcer les formations sur le jeu vidéo, et le CEFIM a monté une formation sur la communication dans l'esport.

Entre-temps, quelques studios de jeux se sont installés en région, et les entreprises du Serious Game ont continué à se développer. En 2022, des acteurs de plusieurs villes (Tours, Bourges, Orléans, et Blois) s'intéressent à l'organisation de Game Jam (weekend de créations de jeu). Dans ces dynamiques, les enjeux du divertissement digital et ceux des utilisations du jeu au-delà du ludique sont intimement liés, puisqu'ils offrent des opportunités de médiations et de mutualisations de compétences entre industrie du jeu, tourisme, serious game et création artistique.

#### PIXEL PLAYERS, UNE OPPORTUNITE DE FEDERER ET D'INSUFFLER DES PROJETS

En décembre 2021, Pixel Players, un cluster du divertissement digital qui vocation à réunir tous ces acteurs est officiellement né. Il est à la fois le fruit, et une des sources de ce dynamisme.

Or, une des volontés de Vincent Marty, l'initiateur de ce cluster, correspond tout à fait aux conclusions du Panorama : « *Il y a une dynamique en région sur les métiers du divertissement digital. Elle mérite d'être soutenue* ». Pour y arriver, la proposition de Vincent Marty est de créer un incubateur d'entreprises.

Ainsi, la question posée lors de l'atelier est « *Comment développer les métiers du développement digital ?* », avec en trame de fond la création d'un incubateur.

## 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](http://lejeuquiprovoquedeschoses.com)

### LES ENSEIGNANTS DU DIVERTISSEMENT DIGITAL

 <p><b>MATTHIEU BOISSINOT</b> ENSEIGNER LES TECHNOLOGIES DU JEU VIDÉO, ET LES APPLIQUER AU PATRIMOINE</p>	 <p><b>MEHDI DEBBABI-ZOURGANI</b> UN ENSEIGNANT-TWITCHEUR-PSYCHOLOGUE CLINICIEN QUI VEUT FAIRE BOUGER LES POSTURES ACADÉMIQUES</p>
<p>Professeur 3D et moteur de jeu Unity à l'Ecole Brassart</p>	<p>Enseignant en game design et psychologue clinicien</p>
 <p><b>XAVIER GIRARD</b> LE JEU, MÉDIUM POPULAIRE IDÉAL POUR INITIER À L'ART</p>	
<p>Curateur et coordinateur de projets « arts numériques », jeune public et jeu vidéo. Coordinateur pédagogique à l'ESAD d'Orléans</p>	

### LES PROFESSIONNELS DU DIVERTISSEMENT DIGITAL

 <p><b>VINCENT MARTY</b> L'E-SPORT POUR ALLIER UNE COMPOSANTE ÉDUCATIVE ET DE DÉVELOPPEMENT SOCIAL</p>	 <p><b>MÉLANIE PARIS</b> L'UNIVERS ESPORT, DE VRAIS MÉTIERS EXIGEANTS OÙ L'ON PEUT GAGNER SA VIE</p>
<p>Ancien directeur général de ESL Gaming France, Président de DAREWISE/FARYOND et Président de Pixel Players</p>	<p>Responsable ressources humaines chez ESL France</p>
 <p><b>MARINE AVELINE</b> DYNAMISER L'ENVIRONNEMENT ESPORT ET DIVERTISSEMENT DIGITAL</p>	 <p><b>JULIEN ROCCA</b> LES GAME DESIGNERS ET INGÉNIEURS PÉDAGOGIQUES ONT TOUT INTÉRÊT À TRAVAILLER ENSEMBLE</p>
<p>Conseillère entreprise et référente "esport et divertissement digital" à la CCI Touraine</p>	<p>Fondateur de Storybird Game designer et responsable de l'innovation chez My-Serious-Game</p>
 <p><b>FRANÇOIS LÉOGNANY</b> LE JEU PEUT DÉCOINCER DES PROBLÉMATIQUES, MAIS IL NE FAIT PAS TOUT</p>	
<p>Président d'Arkham Studio Fondateur d'Arkham Society</p>	



## L'ATELIER



## LES PARTICIPANTS

### ORGANISMES REPRESENTES

Animateur : Vincent Marty (Pixel Players)

Catégories	Organismes
Animation de territoire	Pixel Players
	CCI Touraine
Entreprises et divertissement digital	Développeuse de jeu indépendante
	OneShot
Création et espaces de création	La F.U.N.
	Antre Peaux
	Ciclic
Formation, recherche	Pépite au Centre
	Ecole Brassart
	Master Médiation Numérique de la culture et du Patrimoine

### AUTRES INSCRITS INTERESSES PAR LE SUJET

Catégories	Organismes
Animation de territoire	Digital Loire Valley
Création et espaces de création	La F.U.N.
	Ciclic
Entreprises et divertissement digital	Pix'n'paper
	Informatique chez vous
	Hilton Garden Inn & Hampton

	GéoMOTifs
	RIVERLOIRE / TOURAINE TEAM BUILDING
	Formateurs et facilitateurs
Formation, recherche	Enseignante de lycée
	Campus d'Excellence PatMAT
	Etudiante
Animation jeunesse, médiations et soin	CRIJ Centre-Val de Loire
Collectivités	Conseil Régional Centre-Val de Loire (les Nouvelles Renaissance(s))

## DEROULE GENERAL

L'atelier a réuni des participants de plusieurs horizons : organismes de formation impliqués ou non dans la formation aux métiers du divertissement digital, créateurs, entreprises du divertissement digital et acteurs de l'animation économique du territoire.

L'atelier a abouti à une description de ce lieu : « *Un lieu modulable multiservice et polyvalent commun à tous types de projets de divertissement digital permettant aux porteurs de projet de création numérique ou industriel de se développer, se rencontrer, échanger et mutualiser.*

*Cet espace inclusif soutenu par les institutions publiques et partenaires privés doit permettre l'émancipation des talents, la découverte des métiers de demain, et de faire rayonner le territoire. »*

L'analyse qui suit (partie « L'atelier en détail ») détaille point par point cette proposition : les éléments extraits directement de la proposition sont écrits en « **gras et italique** », et quelques éléments issus des notes de l'atelier sont écrits en **gras**.

## L'ATELIER EN DETAIL

### POUR QUI ?

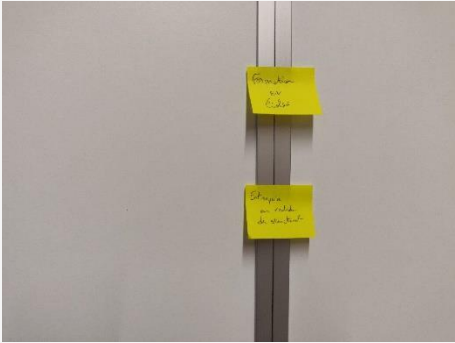

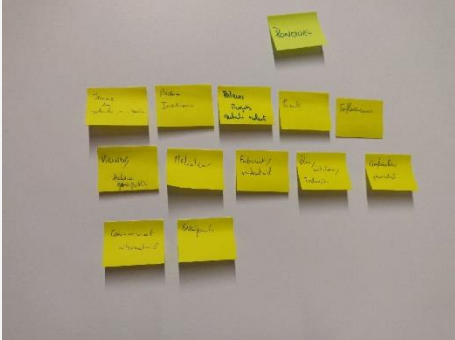
« **porteurs de projet de création numérique ou industriel** »,  
 « **espace inclusif** »,  
 « **des talents** »

Ce lieu serait destiné à tous les acteurs du divertissement digital au sens large, existants (entreprises, écoles, et associations existantes) et à venir (étudiants, entreprises en création...). Il a vocation à être avant tout dédié au développement de projets dans l'industrie de ces secteurs.

Quelques utilisateurs possibles : étudiants, professionnels, chercheurs, joueurs, industriels, porteurs de projets...

Certains utilisateurs peuvent être résidents (locataire du lieu ou hébergé) ou ponctuels.



<p><b>Pour qui ? Général</b></p> 	<p>Les formations et écoles</p> <p>Les entreprises en recherche de structuration</p>
<p><b>Pour qui ? Résidents</b></p> 	<p>Des porteurs de projet en recherche de compétences</p> <p>Des étudiants avec leurs projets pour devenir entrepreneurs</p> <p>Jeunes créateurs indépendants</p> <p>Des entreprises existant</p> <p>Des industriels</p> <p>Créateurs de contenus et influenceurs</p> <p>Développeurs et designer</p> <p>Joueurs</p> <p>Artistes en résidence</p> <p>Chercheurs</p> <p>Associations</p> <p>CCI</p>
<p><b>Pour qui ? Ponctuels</b></p> 	<p>Porteurs de projets en recherche de talents</p> <p>Investisseurs</p> <p>Fabricant et industriels</p> <p>Influenceurs</p> <p>Viewers / Audience avec public</p> <p>Jeune en recherche</p> <p>Parents</p> <p>Médiateurs</p> <p>Enseignants</p> <p>Conférencier</p> <p>Elus / Institutions</p>

## POUR FAIRE QUOI ?

« *Un lieu (...) commun* »,

« *permettre l'épanouissement des talents, la découverte des métiers de demain, et de faire rayonner le territoire* »

Ce lieu est vu comme un facteur de l'attractivité de la région pour les entreprises et talents du divertissement digital, en facilitant les rencontres et les liens entre acteurs du territoire.

La notion « d'incubateur » est également citée.

« *Un lieu (...) multiservice et polyvalent* »

Les participants ont exploré toute une variété de services au-delà de l'accueil et de la rencontre.

Notamment :

- Liés à la production (Salle de streaming, équipement de développement pour la 3D...)
- Liés à l'accompagnement administratif et financier (banque, mise à disposition d'outils communs)
- Liés à la qualité de l'accueil dans les lieux (service à la personne, crèche, sport, restauration...), notamment pour rendre ce lieu inclusif.

En sachant que le porteur ne se doit pas d'amener tous ces services, mais plutôt de créer les conditions pour accueillir des entreprises qui les assureront.

<p style="text-align: center;"><b>Pour faire quoi ?</b></p> 	<p>Accompagner (administratif, financement)          Accompagner (Réseau, communication)          Valoriser – communiquer          Trouver des ressources techniques et compétences          Financement – Levées de fonds            Rencontres échanges          Evènements          Exposer          Mise en commun – Mutualiser des ressources          Fédérer          Entraider          Inclusif</p>	<p>Attractivité international – Développement international          Créer une communauté / un écosystème            Portage salarial          Recruter          Domiciliation          Héberger          Centraliser pour redistribuer            Tester          Critiquer / évoluer          Créer          Collaborer          Jouer</p>
---	--	--

## COMMENT ?

### « Un lieu modulable »

La configuration du lieu doit être souple, avec un mobilier mobile pour s'adapter aux différentes utilisations (expositions, conférences, ateliers...)

### « un lieu soutenu par les institutions publiques et partenaires privés »

L'ambition est que ce lieu naisse d'un partenariat public-privé, avec des acteurs privés qui ont déjà une activité établie (écoles, entreprises...), et un soutien permettant d'amplifier l'ambition d'accueil.


### Un lieu qui doit être animé

Cet élément ne fait pas partie de la formulation finale. Mais, la mise en place d'une équipe d'animation a été identifiée comme indispensable pour le bon fonctionnement du lieu.

### Rester ouvert et attentif,

### « la découverte des métiers de demain »

Un des constats est que la région n'est pas suffisamment forte ou spécialisée pour se concentrer sur une thématique du divertissement digital. Par contre, c'est une industrie créative et en plein développement, il faut donc rester ouvert et attentif « pour ne pas se prémunir de ce que va arriver »

De quoi avons-nous besoin ?		
	<p>Lieux Financements Correspondants Programmes Charte Equipe Partenaires privés Réseau Répondre à des appels à projets Comité de sélection Visibilité numérique</p>	<p>Infrastructures techniques Restauration Services, crèches, sports, détente Matériel Architecte Designer Promoteur Mobilier amovible Studio vidéo et audio Espace de coworking</p>

## LES SUITES A DONNER

### PISTES D'ACTION

Il s'agit d'une démarche qui est déjà en œuvre, portée par l'association Pixel Players et dont Vincent Marty est le président.

#### AVANCEMENT A L'ISSUE DE L'ATELIER

L'atelier a été une bonne occasion d'idéation et de rencontres entre partenaires et utilisateurs possibles du lieu. Des envies et besoins ont été exprimés, mais il reste encore à dessiner un plan d'action et de donner une représentation visuelle tangible du lieu.

#### AVANCEMENT DE PIXEL PLAYERS

L'association Pixel Players a été créée fin 2021. L'association en est au stade de rassembler les acteurs en son sein.

Mais la structuration des acteurs avait déjà débuté : en 2019, plusieurs acteurs du divertissement digital s'étaient déjà réunis pour répondre à un appel à projets de la métropole de Tours pour créer un lieu comment. L'appel à projets n'avait pas été remporté, mais les liens avec les différentes parties prenantes ont été noués et peuvent être sollicités à nouveau.

#### PROCHAINES ETAPES

L'association Pixel Players continue de se structurer. En parallèle, l'étape suivante est de donner une représentation tangible au lieu, et de dessiner un plan d'action, pour le présenter aux partenaires privés et publics et voir s'il y a un intérêt.

Si ce lieu venait à être créé, il serait également une opportunité pour les autres thématiques explorées lors des ateliers : lieu d'échange et d'expérimentation en ludopédagogie, et pour le tourisme expérientiel, opportunité de médiations entre professionnels et amateurs des cultures geeks.

### DES DATES

- Le **24 février 2022** à partir de 18h15, [Meet Up du Divertissement digital](#), par Pixel Players
- 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.
- En **juin 2022** (date à préciser), un Networking Esport / Divertissement Digital sera organisé par la CCI Touraine et Pixel Players. L'évènement sera annoncé via l'agenda de la CCI 37 (

<http://www.touraine.cci.fr/agenda> ) et les réseaux sociaux

- 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 contacts :

- Vincent Marty (Cofondateur et président de [Pixel Players](#)) - [v.marty@pixelplayers.org](mailto:v.marty@pixelplayers.org)  
Un discord (un type de forum en ligne) Pixel Players a été créé pour échanger :  
<https://discord.gg/jRFddMUjNy>
- Marine Aveline (Référente « esport et divertissement digital » à la CCI Touraine) -  
[Marine.AVELINE@touraine.cci.fr](mailto:Marine.AVELINE@touraine.cci.fr)  
(*Pour les porteurs de projet ou entreprises ayant besoin d'accompagnement*)

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