

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

Journée professionnelle du Jeu qui Provoque
des Choses

28 janvier 2022 – La Parenthèse, Ballan Miré

PATRIMOINE ET TOURISME

28

Journée professionnelle du
Jeu qui provoque des choses

01

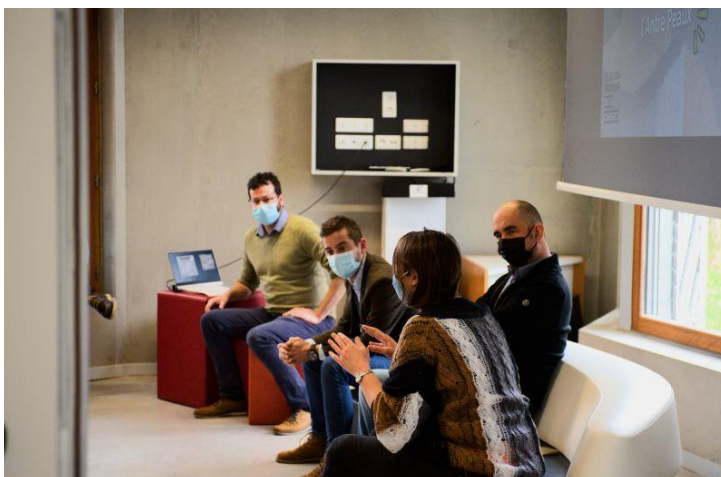
Développer le
tourisme expérientiel
en Région Centre ?

20

22

Que faire ensemble ?

LE JEU QUI
PROVOQUE
DES
CHOSSES



La question

« Comment développer le tourisme expérientiel en Région Centre-Val de Loire ? »

L'enjeu

Développer le tourisme expérientiel est un levier pour accroître l'attractivité touristique régionale et le nombre de visiteurs. Pour y arriver, les acteurs du tourisme ont besoin d'avoir des idées et d'expérimenter, tout en respectant des coûts réalistes et la fidélité historique.

La proposition

« Créer un cadre pour échanger régulièrement entre professionnels du tourisme, pour expérimenter et pour faire de la recherche et développement »

Les suites à donner

Le sujet reste à murir.

Mais quelques initiatives offrent déjà des opportunités de collaboration et d'expérimenter : l'appel à projets Nouvelles Renaissance(s), la formation « Médiations numériques de la culture et des patrimoines » du CESR, et le laboratoire régional Art & Numérique de l'Antre Peaux.

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	4
En préparer de l'atelier : le panorama	5
Les conclusions du panorama	5
Un espoir de lien entre recherche, ludique, et patrimoine avec le programme Intelligence des Patrimoines.....	5
Des sites, des entreprises et des artistes, porteurs d'initiatives, et en quête d'expériences riches et de fidélité historique	6
Aller plus loin : les portraits	6
Jeu, patrimoine et accueil des publics sur site.....	7
Jeu, patrimoine et accueil des publics hors site	7
L'atelier.....	8
Les participants	8
Organismes représentés	8
Autres inscrits intéressés par le sujet	8
Déroulé général.....	9
L'atelier en détails	10
Pour faire quoi ?	10
Avec qui ?	11
Comment ?	12
Les suites à donner	14
Pistes d'action.....	14
Des dates.....	14
Des contacts	14

RESUME DE L'ATELIER

L'ENJEU

« *Comment développer le tourisme expérientiel en Région Centre-Val de Loire ?* »

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

« *Le tourisme expérientiel est une piste pour nos sites patrimoniaux. De quoi avons-nous besoin pour le développer en région Centre-Val de Loire ?* »

« *Quelles opportunités représentent des initiatives comme les Nouvelles Renaissance(s), la candidature de Bourges Capitale européenne de la Culture, ou la création d'un laboratoire régional de recherche, de création et d'action en arts numériques à l'Antre Peaux ?* »



POSTURE PAR RAPPORT AU JEU

DE QUEL JEU PARLE-T-ON ?

Il s'agit ici de la création d'une expérience pour les visiteurs de sites touristiques ou patrimoniaux qui s'appuie sur des mécanismes ludiques (escape games, énigmes, géocaching...), ou des technologies du jeu vidéo -utilisées de manière ludique ou non- (modélisation, interactions, déplacements, réalité augmentée...).

Ces utilisations du jeu peuvent être sur le site, ou en distanciel (expérimenté notamment pendant les confinements).

Quelques actions ont également fait le lien entre des sites touristiques, des jeux vidéo du commerce et leurs communautés (exemple : [Centre Val de Loire Fortnite tour](#))

EXTENSION AU-DELA DU JEU

La question du tourisme expérientiel dépasse l'utilisation du jeu et des technologies du jeu vidéo. Il s'agit de créer une expérience qui touche les visiteurs en lien avec un site. Elle peut donc reposer sur d'autres médiums : audiovisuel, sensoriel, activités, animations...

SYNTHESE DES ECHANGES

«Proposer des expériences aux visiteurs, qui leur donnent envie de les partager »

Les participants à l'atelier étaient des acteurs du tourisme (sites, prestataires), de la formation, de la création artistique et de l'animation économique des territoires.

Ils ont exploré les motivations et la manière pour développer le tourisme expérientiel. Une de ces motivations est de proposer des expériences aux visiteurs que les touchent et leur donnent envie de les partager et donc d'en faire des ambassadeurs. Une autre motivation est d'ouvrir aux visiteurs des parties du patrimoine qui autrement seraient inaccessibles (patrimoine non visitable, ou trop complexe). En marge de l'atelier, l'accessibilité aux personnes en situation de handicap a également été citée.

Pour y arriver, les acteurs du tourisme ont besoin d'avoir des idées et d'expérimenter, tout en respectant des coûts réalistes. Une piste est de créer un cadre d'échanges réguliers entre professionnels du tourisme.

C'est une proposition qui demande encore à murir, mais plusieurs rendez-vous entre participants ont été pris à l'issue de l'atelier.

Par ailleurs quelques initiatives en région permettent déjà de collaborer ou d'expérimenter: le conseil régional relance l'appel à projets Nouvelles Renaissance(s) qui offre des opportunités d'expérimentations, l'Antre Peaux à Bourges crée un laboratoire régional Art et Numérique qui explore notamment « *la réalité superposée* » entre patrimoine et numérique, et le CESR à Tours continue la formation « *Médiations numériques de la culture et des patrimoines* » dont les étudiants expérientent des médiations numériques en lien avec des professionnels et des sites.

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, patrimoine et tourisme* » est un des 4 thèmes où ces envies de collaboration ont été exprimées.

LES CONCLUSIONS DU PANORAMA

UN ESPOIR DE LIEN ENTRE RECHERCHE, LUDIQUE, ET PATRIMOINE AVEC LE PROGRAMME INTELLIGENCE DES PATRIMOINES

L'enjeu du ludique et du patrimoine avait été identifié dès le lancement du Panorama, avec le repérage d'un acteur qui semblait destiné à jouer un rôle clef : l'ARD (programme Ambition Recherche Développement) [Intelligence des Patrimoines](#). Des 2013 à 2021, de nombreuses expérimentations ludiques ou mobilisant les technologies du jeu vidéo ont été soutenues ou mises en œuvre en lien avec Intelligence des Patrimoines. Elles portaient sur la médiation du patrimoine auprès des publics, ou la création d'outils pour faciliter le travail des chercheurs. Un Smart Tourism Lab a été mis en place pour accompagner des projets entrepreneuriaux, et une partie de ces expérimentations a été mise en scène dans le [Renaissance Transmedia Lab](#).

Ainsi, Intelligence des Patrimoines semblait être un partenaire naturel, capable de mettre en relation chercheurs, acteurs de l'innovation et professionnels du tourisme et du patrimoine.

Cependant l'expérience a montré que cette relation était complexe : concernant le Panorama, en 2020, Intelligence du Patrimoine a décliné la proposition d'en être partenaire. Concernant les professionnels du tourisme et les entrepreneurs, des retours récoltés pendant le Panorama ont fait ressortir les difficultés à monter des projets opérationnels : la différence de temporalité entre les chercheurs et les professionnels a notamment été une source de complexités opérationnelles.

Par ailleurs, la rareté de discours sur le ludique, malgré l'existence de nombreux projets, a laissé penser aux auteurs du Panorama qu'il y avait peut-être eu un inconfort à associer le jeu et l'interactivité ludique avec le patrimoine, comme si l'ils risquaient de le dénaturer.

Ainsi, malgré ces nombreuses expérimentations, ce n'était peut-être pas encore le bon moment, ou la bonne manière pour mettre en place démarche de recherche et développement opérationnelle sur la valorisation du patrimoine par le ludique.

En décembre 2021, l'ARD Intelligence des Patrimoines a pris fin.

Néanmoins, ce lien ludique-recherche-valorisation du patrimoine n'est pas rompu : le CESR (Centre d'études supérieures sur la Renaissance), qui était un des porteurs d'Intelligence des Patrimoines, a mis en place la formation « [Médiations numériques de la culture et des patrimoines](#) » qui continue

en 2022. Le jeu et les technologies du jeu vidéo font partie des pratiques qui sont explorées en cours et dans les projets des étudiants.

DES SITES, DES ENTREPRISES ET DES ARTISTES, PORTEURS D'INITIATIVES, ET EN QUETE D'EXPERIENCES RICHES ET DE FIDELITE HISTORIQUE

Pendant la réalisation du Panorama, de nombreuses initiatives ont été identifiées, allant de l'expérience matérielle (escape games, jeux de piste scénarisés...), du numérique en distanciel (notamment pendant les confinements), ou du numérique en présentiel, avec toute une diversité de formes comme la réalité augmentée, la réalité superposée, des visites assistées par tablettes, des podcasts, du jeu en réseau en lien avec du streaming et les réseaux sociaux... Les exemples sont multiples. Mais chaque fois, le souci d'apporter une expérience qui respecte la fidélité historique était central.

Ainsi, il y a une richesse d'expériences dans la région et une volonté des sites d'aller chercher de nouveaux publics. Un terme peut qualifier cette approche : **le tourisme expérientiel**, qui peut comprendre le ludique et les technologies du jeu vidéo, mais aussi toutes autres formes d'expériences (sensorielle, audiovisuelle, animations, activités...)

Or, développer le tourisme expérientiel a été identifié par la Région comme un des moyens pour renforcer l'attractivité touristique régionale. Cependant des freins ont été identifiés :

- Le besoin de faire de la pédagogie auprès certains sites pour accepter le jeu en lien avec le patrimoine, mais aussi auprès des professionnels du jeu pour qu'ils comprennent les enjeux du patrimoine,
- le coût de ces démarches,
- le risque d'uniformisation des expériences proposées aux visiteurs.

À l'inverse, des opportunités de collaborations ont été repérées : l'appels à projets Nouvelles Renaissance(s), la candidature de Bourges comme capitale européenne de culture en 2028, et naissance d'un laboratoire art et numérique à l'Antre-Peaux à Bourges, qui explore les médiations du patrimoine avec le numérique et la « réalité superposée ».

Ainsi, les questions posées lors de l'atelier sont « Comment développer le tourisme expérientiel en région Centre-Val de Loire ? » et « Que faire ensemble ? »


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

Quelques recoupements de projets ou de regards ont également été fait : [Expérimenter le Patrimoine](#) et [Ludique et fidélité historique](#)

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

JEU, PATRIMOINE ET ACCUEIL DES PUBLICS SUR SITE

 <p>AGATHE GOURDAULT-M. LA MANIÈRE LA PLUS INTELLIGENTE POUR DONNER ENVIE DE VISITER UN QUARTIER</p>	 <p>XAVIER ADRASTÉ SUBLIMER UN LIEU CULTUREL PAR LE JEU</p>
 <p>SYLVAIN LAMBERT TRANSFORMER LE REGARD DES PUBLICS SUR LE PATRIMOINE, EN JOUANT AVEC LES DÉCORS</p>	 <p>SAMUEL BUCHWALDER AVOIR UN FIL TENDU ENTRE L'INNOVATION ET L'ADN DU CHÂTEAU D'AMBOISE</p>
 <p>FRÉDÉRIC DUFAU CRÉER DU JEU, UN LEVIER DE MOTIVATION FÉDÉRATEUR</p>	

Créatrice de Visites Ludiques et Chargée d'action culturelle à l'Institut Européen d'Histoire et des Cultures de l'Alimentation

Fondateur de l'agence Patrimoine Studio. Ex-chef de projet tourisme culturel numérique chez OHRIZON

Entrepreneur et créateur de GéoMOTifs

Chargé de projets, de communication et de gérer la démarche qualité au château royal d'Amboise.

Associé et chef de projet innovation au CEFIM (l'école du web et des réseaux)

JEU, PATRIMOINE ET ACCUEIL DES PUBLICS HORS SITE

 <p>MATTHIEU BOISSINOT ENSEIGNER LES TECHNOLOGIES DU JEU VIDÉO, ET LES APPLIQUER AU PATRIMOINE</p>	 <p>MARIE OLIVRON SOUTENIR LES EXPÉRIMENTATIONS LUDIQUES ET NUMÉRIQUES POUR LE TOURISME RÉGIONAL</p>
 <p>SANDRA EMONET FAIRE COLLABORER ENSEMBLE ARTISTES, ENFANTS, DÉVELOPPEURS ...</p>	 <p>LÉA NUGUE CRÉER UNE PLATEFORME DE RÉSIDENCES NUMÉRIQUES : MÉDIATIONS ET SUPERPOSITIONS.</p>
 <p>BRUNO & ANNAËLLE EXPLORER LE JEU POUR AMENER, D'AUTRES PUBLICS À LA CULTURE</p>	 <p>MEHDI DEBBABI-ZOURGANI UN ENSEIGNANT-TWITCHEUR- PSYCHOLOGUE CLINICIEN QUI VEUT FAIRE BOUGER LES POSTURES ACADÉMIQUES</p>

Professeur 3D et moteur de jeu Unity à l'Ecole Brassart

Cheffe de projet Nouvelles Renaissance(s) au Conseil Régional Centre-Val de Loire

Cheffe de projets en arts multimédias à l'Antre Peaux

Artiste 3D

Chargée de médiation « arts visuels » et Chargé de médiation « musiques actuelles » à l'Antre-Peaux (Bourges)

Enseignant en game design et psychologue clinicien

L'ATELIER



LES PARTICIPANTS

ORGANISMES REPRESENTES

Animateur : Guillaume Vanneste (Digital Loire Valley)

Catégories	Organismes
Animation de territoire	Digital Loire Valley
	CCI Touraine
Site touristique	Château d'Amboise
Création et espaces de création	Association Mode d'Emploi
Entreprises et divertissement digital	GéoMOTifs
	Rektangle Production
Formation, recherche	Médiation scientifique
	Enseignant en game design
Collectivités	Conseil Régional Centre-Val de Loire (les Nouvelles Renaissance(s))

AUTRES INSCRITS INTERESSES PAR LE SUJET

Catégories	Organismes
Création et espaces de création	Ciclic
	Antre Peaux
Entreprises et divertissement digital	Hilton Garden Inn & Hampton
	RIVERLOIRE / TOURAINE TEAM BUILDING
	Indytion
	Développeuse de jeu indépendante

Formation, recherche	Cnam (Conservatoire national des arts et métiers)
	Enseignante de lycée
	Master Médiation Numérique de la Culture et du Patrimoine
Animation jeunesse, médiations et soin	Dcalk
Médiathèques	Médiathèque de Bourges
	Bibliothèque Intercommunale de L'Île Bouchard

DEROULE GENERAL

L'atelier a réuni des acteurs diversifiés, à la fois du tourisme (sites, prestataires), mais aussi de la formation, de la création artistique et de l'animation économique des territoires.

Les motivations pour développer le tourisme expérientiel sont multiples. Hors atelier, l'enjeu d'amener de nouveaux publics sur les sites avait été évoqué à plusieurs reprises. Dans l'atelier d'autres motivations ont été citées :

- Permettre aux visiteurs de se réapproprier le patrimoine en le désacralisant et en lui permettant d'être en interaction avec lui.
- Faire vivre une expérience forte aux visiteurs, pour leur donner envie d'être ambassadeurs du site.
- Et saisir des opportunités pour rendre accessible, grâce aux technologies du jeu vidéo, des parties du patrimoine qui ne le sont pas (fragiles, complexes...).

En marge de l'atelier, les opportunités ouvertes par le numérique et la création d'expérience pour améliorer l'accessibilité du patrimoine aux personnes en situation de handicap a également été évoquée.

Cependant, développer ces formes de tourisme expérientiel pose des contraintes : certains publics peuvent être rebutés par l'association jeu-patrimoine, et l'association entre ces technologies et le patrimoine peut être vécue comme une source d'injonctions contradictoires, qui opposent contact humain et médiation numérique, respect de la tradition et modernité, ou fidélité historique et gameplay. Hors atelier, la notion de « **Fidélité au patrimoine** » a été centrale dans de nombreux interviews. Des pistes sont l'importance de la scénarisation, pour bien mettre ces expériences au service du patrimoine, faire que ces expériences ne soient pas trop invasives, et surtout non obligatoires pour les publics.

Pour créer des expériences qui soient adaptées aux sites et originales, cela implique, dès la conception, de donner la place aux équipes qui connaissent leur site et leurs visiteurs, tout veillant à respecter des contraintes de compétences et de coût...

Une autre limite est le constat que les sites connaissent peu ce que font leurs voisins. Or pour créer des expériences qui fonctionnent, il faut avoir des idées et expérimenter. Une piste serait la mutualisation, non pas d'équipement, mais plutôt d'idées. Peut-être en créant un cadre pour échanger régulièrement, pour expérimenter et pour faire de la recherche et développement.

L'ATELIER EN DETAILS

POUR FAIRE QUOI ?

Les participants ont identifié 3 grandes motivations pour développer le tourisme expérientiel :

- **Développer une approche individuelle des visiteurs :**

Une question était de comprendre ce que veut dire « **Vivre le tourisme expérientiel** » en tant que visiteur, et ce que ça change. Un objectif est de changer l'approche du patrimoine, pour donner envie aux visiteurs de partager l'expérience à leurs proches en leur proposant une expérience qui les touche. Et d'autre part, en permettant aux visiteurs de se réappropriier le patrimoine en les rendant actifs.

Quelques phrases clefs :

- Se réappropriier le patrimoine local,
- Donner envie de le préserver, de transmettre ce qu'on a vécu par l'expérience,
- Contribuer à la continuité de la découverte (en famille - en classe - etc.)

- **Une démarche active des sites touristiques :**

La question était de savoir de quelle manière l'innovation peut être mise en œuvre par les sites touristiques pour développer cette approche individuelle des visiteurs. Les pistes traitent à la fois de la manière de renouveler l'offre et l'expérience, mais aussi ce que ça change sur la relation entre les visiteurs et les animateurs du site (« repenser les rôles »). Cependant, il est apparu que ces démarches peuvent générer **des injonctions contradictoires** : Quelle place donner entre l'expérientiel (numérique) et l'humain ? Comment apporter de la modernité tous en restant fidèle à la tradition ? Ces contradictions peuvent être une source de perte de lisibilité pour certains visiteurs.

Quelques phrases clefs :

- Renouveler l'offre,
- Réinventer l'expérience et la personnaliser,
- Imaginer de nouvelles formes d'apprentissage,
- Repenser les rôles (du guide par exemple),
- Veiller quand même à préserver le lien avec l'humain

- **Des opportunités nouvelles :** Au-delà des expériences individuelles, cette réflexion a porté sur les opportunités que le tourisme expérientiel (modélisation, reproductions, scénarisations...) offre aux sites touristiques et patrimoniaux. Il y a notamment le fait rendre accessible des lieux et des œuvres qui ne l'étaient pas, ou d'abattre des appréhensions des publics (désacraliser)

Quelques phrases clefs :

- Rendre accessibles des lieux qui ne le sont pas matériellement (détruits, en travaux, etc.), et des œuvres qui ne le sont pas intellectuellement (vulgarisation, nouveaux points de vue...),

- Désacraliser les lieux
- **La question des sites ouverts.** Une question spécifique a été posée : comment, en tant que porteur de projets, aborder un site ouvert (accessible dans l'espace public). Les interlocuteurs peuvent être multiples et mal délimités, ce qui rend complexe la réalisation des projets.

Pour faire quoi ?	
	<p>Repenser les rôles Renouvellement de l'offre Réinventer l'expérience Préserver le lien avec l'humain Nouvelles formes d'apprentissage Personnalisation de l'offre</p> <p>Se réapproprier le patrimoine local Donner envie de préserver le patrimoine Partager/Transmettre Continuité de la découverte</p> <p>Usage économique</p> <p>Désacraliser les lieux Garder une trace du temps Rendre des œuvres accessibles Vivre des lieux disparus</p>

AVEC QUI ?

Les participants ont travaillé sur la place que peuvent prendre les différents acteurs et leurs rôles. Plus tard, il serait utile de dresser une liste de ces acteurs...

- **La place des équipes (des sites) auprès des prestataires :** Un sujet est la coordination entre les équipes des sites avec les prestataires dans la conception des projets. Les équipes connaissent très bien leur métier et leurs publics. Alors que les prestataires, qui maîtrisent la technique, mais moins bien le tourisme, risquent de proposer des solutions qui ne conviennent pas. Les sites ont donc un enjeu pour faire connaître leurs besoins et les partager.
En marge de l'atelier, la question du coût a également été abordée : comment mettre en place des expériences adaptées à chaque site et originales, mais à un coût abordable ?

Une phrase clef :

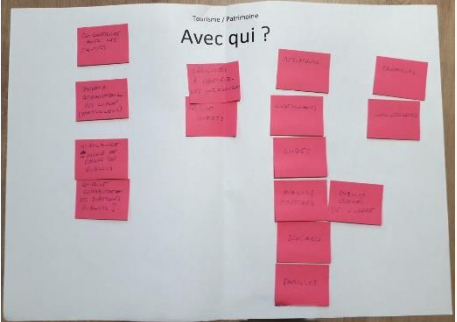
- Place des équipes, à intégrer le plus en amont possible des projets d'expérience (plutôt que des solutions standard qui ne tiennent pas compte des réalités/contraintes)
- **Faire des visiteurs des ambassadeurs :** La question est de savoir comment un visiteur va parler autour de lui de ce qu'il vit. Il s'agit de le rendre actif au moment de la visite, mais aussi dans la transmission. Mais c'est un sujet difficile à appréhender, car le visiteur échappe à l'organisateur dès qu'il a quitté le site. Une piste est la mise en place d'une communication multipolaire plutôt que centralisée.

Une phrase clef :

- Faire des visiteurs des ambassadeurs. Interroge les nouveaux moyens de médiatisation (influenceurs / micro-influenceurs)
- **Le risque d’une injonction contradictoire** : Ce risque de voir des visiteurs traditionnels se détourner des sites à cause de ces médiations (moins d’humain, plus artificiel, fidélité au site...) a été soulevé. Un souhait est que ces expériences ne soient pas invasives, et surtout, pas obligatoires pour les visiteurs.

Une phrase clef

- Vigilance quant au risque de perdre des publics traditionnels qui peuvent être rebutés par le jeu/numérique. Interroge la cohabitation des différents publics.

<p>Avec Qui ?</p> <p>Tourisme / Patrimoine</p> <p>Avec qui ?</p> 	<p>co-construire avec les équipes Devenir ambassadeurs des lieux (Particuliers)</p> <p>Vigilance -> risque de perdre des publics Quelle cohabitation des différents publics ?</p> <p>Difficulté à identifier les interlocuteurs ! Sites ouverts</p> <p>Médiateurs Enseignants Guides Publics empêchés Publics éloignés de l’offre Scolaires Familles Créateurs Influenceurs</p>
--	--

COMMENT ?

3 pistes ont été explorées pour développer le tourisme expérientiel :

- **Encourager les expérimentations** : Les sites ont besoin d’expérimenter pour tester et saisir des opportunités. Dans cette réflexion, le terme de « Scénarisation » est souvent revenu, notamment pour veiller à ce que la technique ne prenne pas le dessus sur la raison pour laquelle on l’utilise.
Le multisensoriel, par exemple associer le son et le visuel a été abordé. Mais cela pose aussi des questions sur la cohabitation entre visiteurs (le bruit...)

Quelques phrases clefs :

- Pousser à la scénarisation,
- Rendre visibles les travaux de rénovation pour faire vivre les sites malgré les fermetures,
- Aller plus loin dans les expérimentations (multisensoriel)

- **Faciliter le partage (plateforme commune ?)** : le constat a été fait que les sites ne savent pas bien ce qui se fait chez les autres. Or, ils en ont besoin pour avoir des idées et saisir des opportunités. La construction d’un cadre d’échange peut être une solution.

Quelques phrases clefs :

- Faire connaître les expérimentations,

- Faire connaître les besoins et opportunités,
 - Assurer un cadre d'échanges réguliers entre acteurs
- **Mutualiser les ressources** : La question du partage pose la question de ce que l'on veut mettre en commun. Il s'agit plus du partage d'idées que de la mutualisation de moyens. Par exemple, les sites n'ont pas envie d'un produit standard, même s'il y a une question de coût. Il y a ensuite la question de la manière de mettre en commun.

Quelques phrases clefs :

- Créer un espace commun de R&D,
- A minima mobiliser des pôles de recherche de manière mutualisée,
- S'appuyer sur le modding de jeux existants pour recycler les ressources de développement, sur l'open source...

<p>Comment ?</p> <p>Tourisme / Patrimoine</p> <p>Comment ?</p> 	<p>Rendre visible les travaux de rénovation</p> <p>Scénarisation</p> <p>Du non invasif dans l'expérience</p> <p>Expériences sensorielles plus abouties</p> <p>Volontés collectives</p> <p>Faire savoir les expérimentations</p> <p>Echanges régulier entre acteurs</p> <p>Transversalité</p> <p>Partager les initiatives</p> <p>Faire savoir les besoins / opportunités</p>	<p>Démarrer petit</p> <p>Accélérateur de projet</p> <p>Un espace commun de concertation R&D</p> <p>Mobiliser des pôles de recherche</p> <p>Mutualisation des moyens</p> <p>Modding d'un jeu existant</p> <p>Réutiliser les outils</p>
--	---	---

LES SUITES A DONNER

PISTES D'ACTION

Une piste a été proposée : créer un cadre pour faciliter les échanges réguliers entre sites et avec les apporteurs de solution, pour faciliter l'expérimentation et peut-être en lien avec la R&D.

À l'issue de l'atelier, il n'y a pas de participant qui se soit posé comme porteur d'action, mais ils ont été enthousiasmés par les échanges. Cela s'est traduit par des prises de rendez-vous en vue de nouer des collaborations. C'est une thématique à suivre.

Par ailleurs, l'appel à projets Nouvelles Renaissance(s) porté par le Conseil Régional offre une opportunité qui pourra être saisie, ainsi que la candidature de Bourges comme capitale européenne de la culture en 2028, et la création du laboratoire régional Art et Numérique de l'Antre Peaux.

DES DATES

- A partir du **28 février 2022**, l'édition 2022 de l'appel à projets [Nouvelles Renaissance\(s\)](#) sera ouvert
- Le **29 mars 2022** après midi aura lieu à [l'école de la nature et du paysage](#) à Blois et dans le cadre des [Human Tech Days](#) un évènement sur le **numérique et le patrimoine**, avec le titre « *Le numérique, un atout pour le patrimoine régional ?* ». Un enjeu sera de faire remonter les besoins au Conseil Régional pour l'écriture de la stratégie numérique régionale.

DES CONTACTS

Quelques initiatives permettent déjà de collaborer ou d'expérimenter dans ce domaine :

- Marie Olivron (Cheffe de projet Nouvelles Renaissance(s)) - marie.olivron@centrevaleloire.fr
- Elena Pierazzo (Responsable du master Humanités Numériques, CESR) - elena.pierazzo@univ-tours.fr
- Sandra Emonet (Cheffe de projets en arts visuels à [l'Antre Peaux](#)) - sandra.emonet@antrepeaux.net

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