

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

Les recommandations

LE PANORAMA

*« Il faut rester ouvert et attentif,
pour ne pas se prémunir de ce que va arriver »*

Vincent Marty, Président de Darewise et de Pixel Players



L'ESSENTIEL



Le film de la journée Professionnelle du Jeu qui Provoque des Choses, le 28 janvier 2022 à la Parenthèse (Ballan Miré)

<https://www.youtube.com/watch?v=kelNKFbJWL4>

Des projets à maturité, à soutenir en priorité

Les métiers du divertissement digital

« Continuer à soutenir Pixel Players pour créer un lieu qui rassemble les acteurs existants et futurs du divertissement digital »

Médiations sur le jeu auprès des adolescents

« Donner les moyens pour identifier les ressources des territoires et pour créer un dispositif permettant de former sur les Cultures Geek les professionnels du soin et de l'animation »

Le jeu, médium d'expression

« Soutenir la création d'un *laboratoire régional de recherche, de création et d'action en arts numériques* à l'Antre Peaux, et soutenir l'expérimentation dans les écoles d'art »

Des opportunités à structurer

Tourisme expérientiel

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

Pédagogie

« Soutenir les enseignants et ingénieurs pédagogiques pour créer un lieu, pour partager, tester et se perfectionner sur les pratiques pédagogiques ludiques »

LE PROJET

DRESSER UN PANORAMA

En 2019, Fabien Vidal identifie qu'il y a un dynamisme en Région Centre-Val de Loire sur les utilisations du jeu au-delà du ludique : serious game, médiations culturelles et thérapeutiques, médium artistique, développement du e-sport et du divertissement digital...

En 2020, le **Panorama du Jeu qui Provoque des Choses** est lancé, cofinancé par le [Conseil Régional Centre-Val de Loire](#) et porté par [PALO ALTOURS](#). 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**.

En tout, plus de 100 entretiens ont été réalisés, **40 interviews** publiées, et plus de 250 exemples d'utilisation identifiés dans la Région. Les interviews et des descriptions d'utilisation du jeu au-delà du ludique ont été publiées dans le site LeJeuQuiProvoqueDesChoses.com.

PROVOQUER DES RENCONTRER, ET COLLABORER

4 thématiques avec des envies de collaborer ont été identifiées :

- **Médiation** : Le jeu dans les médiations thérapeutiques et culturelles
- **Pédagogie** : L'utilisation du jeu dans la pédagogie
- **Tourisme et patrimoine** : L'utilisation du jeu en lien avec le tourisme et le patrimoine
- **Métiers** : Former et développer les métiers du divertissement digital

Le **28 janvier 2022**, le Panorama a réuni 50 professionnels à la **journée Professionnelle du Jeu qui Provoque des Choses** pour transformer ces envies en projets.

Inscrits à la journée professionnelle du Jeu qui Provoque des Choses

Animation de territoire	CCI Touraine	Entreprises et divertissement digital	Chateau d'Amboise
	Digital Loire Valley		GéoMOTifs
	GIP Recia		Pix'n'paper
	Pixel Players		Formateurs et facilitateurs
	Utelias / Palo Altours		Indytion
Ville au Carré	Need for Seat, Pixel Players		
Animation jeunesse, médiations et soin	BUJ 37		OneShot
	CRJU Centre-Val de Loire		Rektangle Production
	Dcalk		Riverloire / Touraine Team Building
Collectivités	Psychologue		Formation
	Conseil Régional Centre Val de Loire	Campus d'Excellence PatMAT	
Mairie de Fondettes	CAPE (Université de Tours)		
Création et espaces de création	Antre Peaux	CEFM	
	Ciclic	Lycée	
	La F.U.N.	Master Médiation Numérique de la culture et du Patrimoine	
	Association Mode d'Emploi	Pépète au Centre	
	TALM Tours	Bibliothèque Intercommunale de L'île Bouchard	
Médiathèques		La Parenthèse	
		Médiathèque de Bourges	

Lire la [synthèse globale](#).

LES RECOMMANDATIONS

Les recommandations reposent en grande partie sur les propositions faites lors des ateliers, et des différents échanges lors du panorama. Mais elles sont portées par l'auteur principal du Panorama, Fabien Vidal, et n'engagent donc que lui.



Elles sont faites avec 3 niveaux de priorité

- **Priorité et Maturité** : ce sont des projets mûrs avec des porteurs déclarés
 - METIERS DU DIVERTISSEMENT DIGITAL
 - MEDIATION
 - MEDIUM D'EXPRESSION
- **Des opportunités à structurer** : des besoins ont été exprimés par plusieurs acteurs, les compétences existent. Mais les projets sont à affiner et un porteur à trouver.
 - PATRIMPOINE ET TOURISME EXPERIENTIEL
 - PEDAGOGIE
- **Un potentiel, et une veille à assurer** : ce sont des domaines où le Panorama n'a pas identifié de besoins collectifs clairs, mais dont les applications ont un grand potentiel. Les besoins de collaboration peuvent évoluer.
 - SERIOUS GAME : UN SECTEUR A ECOUTER
 - CONCERTATION : DES APPLICATIONS A NE PAS NEGLIGER

PRIORITE ET MATURITE

METIERS DU DIVERTISSEMENT DIGITAL

« Continuer à soutenir Pixel Players
pour créer un lieu qui rassemble les acteurs existants et futurs du divertissement digital »

 <p>VINCENT MARTY Pixel Players</p> <p>Nous voulons déployer un incubateur du divertissement digital</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	<p>Les retours de l'atelier (Lire la synthèse)</p> <p>La question « Comment développer les métiers du divertissement digital ? »</p> <p>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</p> <p>La proposition « Rassembler dans un lieu les acteurs existants et futurs du divertissement digital »</p> <p>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</p>
 <p>MATTHIEU BOISSINOT Brassart</p> <p>Dans 3 ans, Tours est la capitale du groupe pour la formation sur le jeu en 3D temps réel</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	



Contacts

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

PRIORITE ET MATURITE

MEDIATIONS

« Donner les moyens pour identifier les ressources des territoires
et pour créer un dispositif pour donner des formations sur les Cultures Geek
aux professionnels du soin et de l'animation »

	<p>Les retours de l'atelier : (Lire la synthèse)</p> <p>La question « Quelles médiations voulons-nous construire autour de jeu, avec les enfants et les ados ? »</p> <p>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.</p> <p>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 »</p> <p>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.</p>
	

Contacts

- **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

PRIORITE ET MATURITE

MEDIUM D'EXPRESSION

« Soutenir la création d'un *laboratoire régional de recherche, de création et d'action en arts numériques* à l'Antre Peaux, ainsi que l'expérimentation dans les écoles d'art »

SANDRA EMONET
L'Antre Peaux

Nous implantons un **laboratoire Régional** de recherche, de création et d'action en arts numériques à vocation pédagogique, depuis l'Antre Peaux

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

XAVIER GIRARD
ESAD Orléans

L'émergence de nouvelles **formes de création**, c'est la possibilité de connaître des **trionphes économiques planétaires**

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

Cet enjeu n'a pas fait l'objet d'un atelier. Mais il a été évoqué de manière transversale,

dans les ateliers sur les thématiques **médiation** (expression de soi, éducation au regard), **tourisme expérientiel** (expérimentation de médiations numériques du patrimoine), et **métiers du divertissement digital** (comme lien entre créations artistiques et créations vidéoludiques)

Contacts

- Sandra Emonet (Cheffe de projets en arts visuels à l'Antre Peaux) - sandra.emonet@antrepeaux.net

DES OPPORTUNITES A STRUCTURER

PATRIMOIN ET TOURISME EXPERIENTIEL

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

 <p>SYLVAIN LAMBERT GéoMOTifs</p> <p>Créer une passerelle supplémentaire entre le patrimoine et des publics qui ne s'y intéressent pas forcément</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	<p>Les retours de l'atelier (Lire la synthèse)</p> <p>La question « Comment développer le tourisme expérientiel en Région Centre-Val de Loire ? »</p> <p>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.</p>
 <p>SAMUEL BUSCHWALDER Château d'Amboise</p> <p>Mettons-nous autour de la table pour faire de nos châteaux la trame de fond du prochain Assassin's Creed</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	<p>La proposition « Créer un cadre pour échanger régulièrement entre professionnels du tourisme, pour expérimenter et pour faire de la recherche et développement »</p> <p>Les suites à donner Le sujet reste à murir. Mais quelques initiatives offrent déjà des opportunités de collaboration et d'expérimentation : 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..</p>

Contacts

- **Marie Olivron** (Cheffe de projet Nouvelles Renaissance(s)) - marie.olivron@centrevaldeloire.fr
- **Elena Pierazzo** (Responsable du master Humanités Numériques, CESR) - elena.pierazzo@univ-tours.fr

DES OPPORTUNITES A STRUCTURER

PEDAGOGIE

«Soutenir les enseignants et ingénieurs pédagogiques pour créer un lieu pour partager, tester et se perfectionner sur les pratiques pédagogiques ludiques »

 <p>CÉCILE CATHELIN Lycée</p> <p>Un espace pour échanger entre pairs et pour informer chacun des usages possibles des ressources</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	<p>Les retours de l'atelier (Lire la synthèse)</p> <p>La question « Comment mieux former avec le jeu à l'école, à l'université et en entreprise ? »</p> <p>L'enjeu À l'école, dans l'enseignement supérieur et en entreprise, des formateurs utilisent ou souhaitent utiliser le jeu. C'est un outil pédagogique complémentaire, mais qui demande des compétences.</p>
 <p>BENOÎT RAYNEAU Université</p> <p>J'aimerais monter un Gaming Lab à L'Université</p> <p>LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES</p>	<p>La proposition « Créer un lieu pour partager, tester et se perfectionner sur les pratiques pédagogiques ludiques »</p> <p>Les suites à donner C'est un sujet à murir. Il y a les compétences, de la demande et l'envie de lancer un projet pédagogique ambitieux. Mais la question du porteur se pose.</p>

Contacts

- **Cécile Cathelin** - cathelin.cecile@orange.fr
- **Benoit Rayneau** - benoit.rayneau@univ-tours.fr

UN POTENTIEL ET UNE VEILLE A ASSURER

SERIOUS GAME : UN SECTEUR A ECOUTER

Les acteurs du Serious Game ont contribué au Panorama, mais n'ont pas manifesté d'intérêt à construire des collaborations dans le cadre du Panorama.

Mais c'est un secteur dynamique dont les entreprises continuent à se développer, et qui acquiert la capacité à exporter. Il serait donc pertinent de rester à son écoute pour soutenir son développement au moment opportun.

Il est possible que l'initiative de Pixel Players contribue à ce secteur en développant l'attractivité et les compétences techniques sur les volets « techniques du jeu vidéo »

CONCERTATION : DES APPLICATIONS A NE PAS NEGLIGER

La Panorama n'a pas identifié de besoin clair pour collaborer dans l'utilisation de ces outils. Mais c'est peut-être un défaut la méthode, qui n'a pas permis de se concentrer sur tous les enjeux.

Il reste néanmoins que des acteurs de la région utilisent et développent ces outils, qui sont intéressants pour les collectivités dans les concertations entre habitants, les agents et les élus.

« Il faut prendre le jeu au sérieux »

Sandra Emonet, Cheffe de projets en arts multimédias à l'Antre Peaux

Extrait du communiqué de presse, transmis en amont de la Journée Professionnelle du Jeu qui Provoque des Choses, le 28/01/2022 :

Le jeu, un sérieux problème de légitimité...
Mais qui gagne en la maturité !

“*Yannick... Du jeu pour former des cadres de la sécurité nucléaire ? Sérieux...*”

“*Enfin quoi, c'est vrai Cécile... L'année du bac, le jeu en cours ce n'est pas sérieux !*”

“*Et pourtant, avec le jeu on touche des choses très sérieuses, aussi bien chez les ados que chez les adultes*”, nous apprend Arnaud, psychologue

“*C'est qu'on ne prend pas assez le jeu au sérieux !*”, regrette Sandra, coordinatrice de projets artistiques

“*Quoique... J'ai l'impression de vivre dans un monde parallèle, où enfin le jeu devient sérieux ! Et je kiffe ce monde*” s'ébahit Julien, responsable innovation en serious game

“*Mais attention ! Le jeu, c'est fort, mais il ne peut pas être sérieux !*” prévient François, entrepreneur dans la gamification et le jeu de société.

Ce dialogue est -presque- imaginaire. Mais c'est en substance un des retours du **Panorama du Jeu qui Provoque des Choses** : le jeu est à la fois un objet très puissant qui nous attire, et en même temps, il nous brûle les doigts et nous embarrasse un peu...

Presque tabou il y a encore une dizaine d'années, un virage s'est opéré : aujourd'hui, on le trouve partout ! Objet culturel incontournable chez nos ados, explosion de l'e-sport et de toute l'économie qu'il draine, innombrables applications en entreprise, en concertation et en médiation, et support incontournable dans le tourisme, pour nous faire vivre des expériences marquantes !

Il semblerait que le jeu soit devenu un médium indispensable et désirable. Mais parfois complexe : les professionnels nous diront que, bien conçu et accompagné, il débloque des situations et ouvre des horizons ; mais qu'on ne peut pas tout faire avec ! Les utilisateurs diront qu'il peut être coûteux à développer, et doit être déployé avec attention. Et surtout, pour les joueurs, qu'il faut savoir quand on joue pour s'amuser, quand on parle du jeu pour parler de soi, et quand on s'appuie sur des mécanismes ludiques, pour mieux apprendre et travailler !

Ainsi, si le jeu est en train de conquérir sa légitimité, ses usages au-delà du ludique gagnent aussi en maturité !