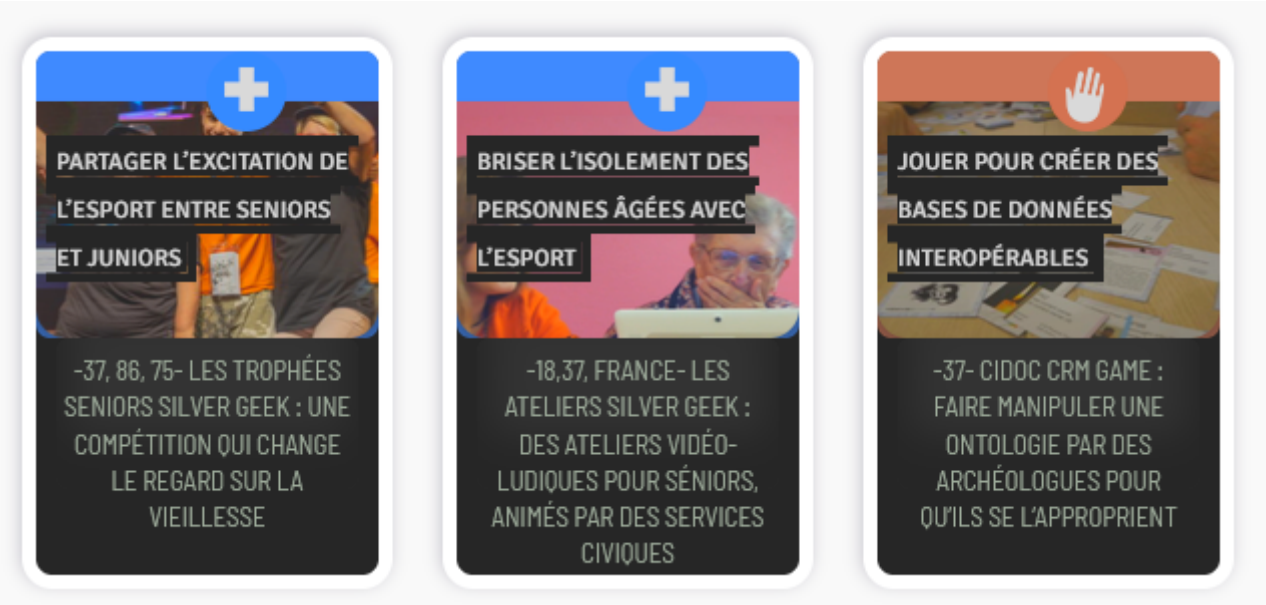
Le Jeu qui Provoque des Choses

LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSES

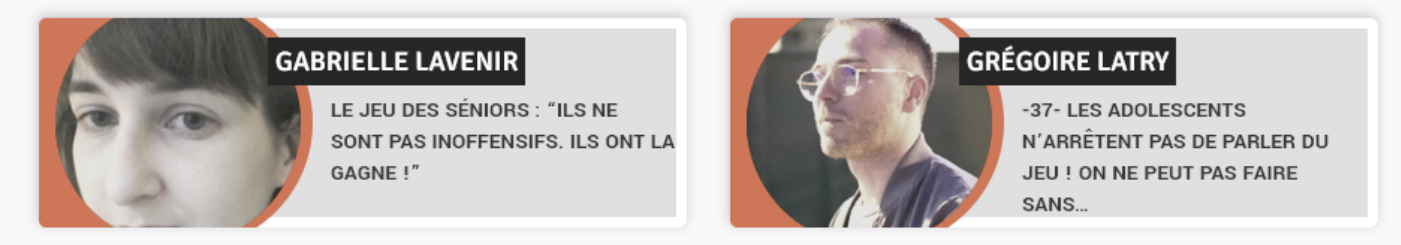
lejeuquiprovoquedeschoses.com est un site qui recense des cas d'utilisation du jeu au-delà du ludique, et des interviews de ceux qui les font ou les utilises. Il traite du jeu :

- comme support de **médiations culturelles** et **thérapeutiques,**
  car pour certains publics, le jeu est un objet culturel très présent.
- comme support d'**expression,** voire de **medium artistique**
  en étant construit sur l'action de l'utilisateur, voire DES utilisateurs, le jeu crée une implication particulière. Cette implication permet d'explorer d'autres formes expression, et d'autres moyens de provoquer des émotions et réflexions qui viennent compléter les autres mediums (Cinéma, litterature, peinture, art plastiques, arts numériques non interactifs...)
- comme **outil** (gamification, ludopédagogie, serious games,...)
  chez les petits humains et d'autres espèces animales, les mécanismes d'apprentissage et d'expérimentation du monde sont intimement lié au jeu. Et ça continue à l'âge adulte.

Quelques cas d'usages :



Quelques interviews :



La démarche est une initiative de Fabien Vidal initiée en 2019, et le site est porté par son entreprise Utelias.fr

Elle a notamment été enrichie de Septembre 2020 à Septembre 2021, dans le cadre du Panorama du Jeu qui Provoque des choses, porté par l'association Palo Altours, et confinancé par le Conseil Régional Centre Val de Loire

---

Révision #1
Créé 2021-05-19 13:10:19 CEST par FabienVidal
Mis à jour 2021-05-20 13:38:10 CEST par FabienVidal