

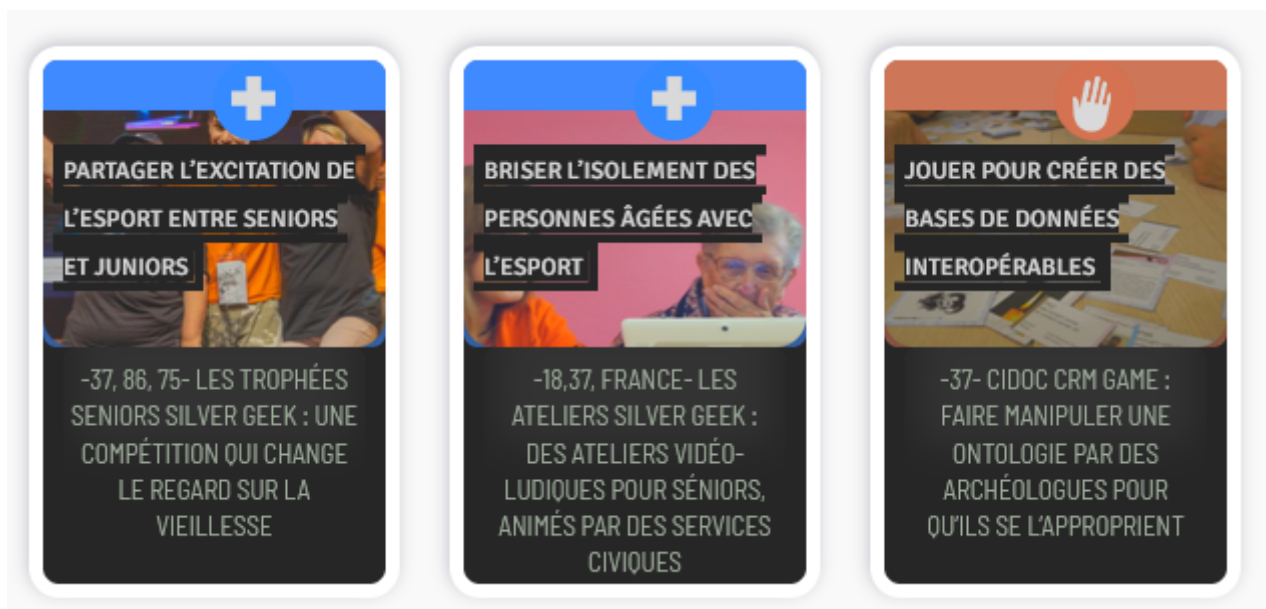
# Le Jeu qui Provoque des Choses

## LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSSES

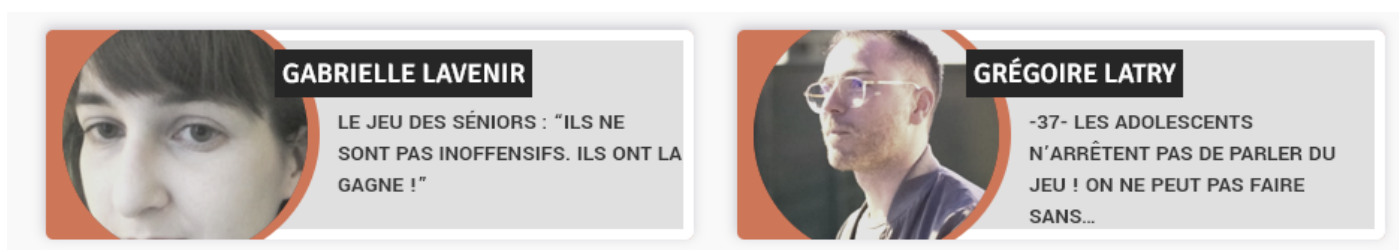
[lejeuquiprovoquedeschoses.com](http://lejeuquiprovoquedeschoses.com) est un site qui recense des cas d'utilisation du jeu au-delà du ludique, et des interviews de ceux qui les font ou les utilisent. Il traite du jeu :

- 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 d'expression, et d'autres moyens de provoquer des émotions et réflexions qui viennent compléter les autres mediums (Cinéma, littérature, 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 liés 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](https://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 cofinancé par le Conseil Régional Centre Val de Loire

Révision #1

Créé 19 mai 2021 13:10:19 par FabienVidal

Mis à jour 20 mai 2021 13:38:10 par FabienVidal