

supplément

actu bibliothèque

www.bpi.fr

n°17 bis • avril 2014

supplément au mensuel de la Bibliothèque publique d'information

PRESS START

Anatomie des jeux vidéo

DU 12 AVRIL AU 12 MAI 2014

Entrée libre dans la limite des places disponibles
Ateliers gratuits sur inscription www.bpi.fr

"Press Start, anatomie des jeux vidéo" investit la bibliothèque pendant un mois ! La Bibliothèque publique d'information vous propose une 2^e édition riche en découvertes, rencontres, jeux et ateliers.

C'est pour vous, l'occasion de découvrir les coulisses et les différentes étapes de la création d'un jeu vidéo en participant à des ateliers animés par des experts et des acteurs majeurs dans ce domaine ; de rencontrer des créateurs, des journalistes, des enseignants, des collectifs pour échanger et tester les jeux vidéo qui les ont marqués ; d'assister à des conférences animées par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, sur les savoirs du jeu vidéo avec des spécialistes de la question.

Press Start c'est aussi une volonté de s'ouvrir à tous avec une sélection de jeux accessibles au public déficient visuel.

Venez tester, vous amuser, découvrir, jouer et comprendre l'anatomie des jeux vidéo !





Jeux en accès libre

Pendant toute la durée de la manifestation, une sélection de jeux est proposée en accès libre. Joueurs aguerris en quête de diversité ou débutants curieux à la découverte de jeux indépendants de tous niveaux, trouvez votre bonheur dans ces espaces dédiés, sur PC et sur consoles. Une sélection accessible aux déficients visuels permet de découvrir des jeux audio simples d'accès.



Evoland © Shiro Games

Tables rondes Les savoirs du jeu vidéo

Samedi 12 avril • Entrée libre • Petite Salle • Niveau -1

Parce que le jeu vidéo est aussi un sujet de recherche, et générateur de cultures et de savoirs, deux tables rondes sont proposées par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences humaines (OMNSH) pour faire le point sur les savoirs du jeu vidéo.

15h à 17h La recherche en jeu vidéo

La modélisation du joueur dans le processus de conception par **Emmanuel Guardiola**, Docteur en Informatique et game designer

Le design de la critique sociale : le cas GTA IV et Fort McMoney par **Olivier Mauco**, Docteur en Science politique

Étudier les jeux vidéo de l'intérieur et à travers les pratiques des joueurs : le projet de jeu expérimental Ostia Fabulis

par **Edwige Lelievre**, Docteur en Philosophie et en Esthétique animée par

Vincianne Zabban, Docteur en Sociologie

18h à 20h Les cultures du jeu vidéo

Approche communicationnelle de la diversité des savoirs générés dans League of Legends

par **Marion Rollandin**, Doctorante en Sciences de l'information et de la communication

La construction adolescente par la pratique des jeux vidéo par **Thomas Gaon**, Psychologue clinicien

Le mur de verre et le mur de papier : La pratique du jeu vidéo à haut niveau comme miroir de soi par **Sebastien Hock-Koon**, Docteur en Sciences de l'éducation et game designer

animée par **Wilfried Coussieu**, Doctorant en Sociologie

Rencontres Une personnalité, un jeu

Concepteurs, journalistes spécialisés, collectifs, artistes... Une personnalité vient présenter un jeu qui a marqué son parcours ou son travail. Le public peut découvrir un jeu, rétro ou d'actualité, best seller ou confidentiel ; abordé sous un angle différent par l'intervenant du jour. Après une courte conférence où le public pourra échanger avec la personnalité invitée, la rencontre se poursuivra autour d'une prise en main du jeu présenté.

Du 18 avril au 11 mai, tous les vendredis, samedis et dimanches • 15h • Salon Jeux vidéo • Niveau 1

Ateliers gratuits Découverte du Game design

Mercredi 16 avril • 14h à 17h • Jeudi 17 avril • 14h à 17h • Mercredi 23 avril • 14h à 17h • Jeudi 24 avril • 14h à 17h • Niveau 1

Créer un jeu, quel qu'il soit, nécessite une démarche de conception, avant même d'utiliser des ordinateurs. Avec les ateliers animés par un enseignant de l'école Isart Digital, école du Jeu Vidéo et de l'animation 3D, vous expérimenterez cette étape essentielle de la fabrication d'un jeu : le game design, à travers le jeu de plateau. Concevoir la mécanique d'un jeu, mettre au point des règles et imaginer un concept innovant sont autant d'aspects qui seront abordés dans ces ateliers participatifs.

Comment créer un jeu vidéo ?

Lundi 28 avril • 15h à 18h • Niveau 1

Animé par des professionnels d'Ubisoft, 3^e développeur mondial de jeux vidéo (*Rayman*, *Assassin's Creed*, *Just Dance*...), cet atelier ludique et interactif vous permettra de découvrir les trois grandes familles de métier du jeu vidéo (design, graphisme, et programmation) et de créer vous-même un jeu de *shoot spatial* en 2D.

agenda

Samedi 12 avril • 15h à 17h • Petite Salle • Table ronde
Les savoirs du jeu vidéo
Partie 1 : La recherche en jeu vidéo

Samedi 12 avril • 18h à 20h • Petite Salle • Table ronde
Les savoirs du jeu vidéo
Partie 2 : Les cultures du jeu vidéo

Mercredi 16 avril • 14h à 17h • Salon Jeux vidéo • Atelier
Découverte du Game Design, à travers le jeu de plateau, par Isart Digital

Jeudi 17 avril • de 14h à 17h • Salon Jeux vidéo • Atelier
Découverte du Game Design, à travers le jeu de plateau, par Isart Digital

Vendredi 18 avril • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Eddy Leja-Six, *Daggerfall*

Samedi 19 avril • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
One Life Remains, *Slam of the Arcade Age*

Dimanche 20 avril • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
One Life Remains, *And The Rhino Says*

Mercredi 23 avril • 14h à 17h • Salon Jeux vidéo • Atelier
Découverte du Game Design, à travers le jeu de plateau, par Isart Digital

Jeudi 24 avril • 14h à 17h • Salon Jeux vidéo • Atelier
Découverte du Game Design, à travers le jeu de plateau, par Isart Digital

Vendredi 25 avril • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Etienne Makowski, *Evoland*

Samedi 26 avril • 15h et 17h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Benjamin Nuel, *The Reversal*

Dimanche 27 avril • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Pierre Bertrand, *qcsalon.net*

Lundi 28 avril • 15h à 18h • Atelier
Comment créer un jeu vidéo ?

Vendredi 2 mai • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Marc Guillemot, *Batman*

Samedi 3 mai • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
David Dufresne, *Fort McMoney*

Dimanche 4 mai • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Erwan Cario, *Journey*

Mercredi 7 mai et Jeudi 8 mai • 10h à 17h • Atelier
Créer un jeu vidéo, de A à Z (2 journées)

Vendredi 9 mai • à 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Samir Saidani, *Elite*

Samedi 10 mai • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
VR Geek, jeux en réalité virtuelle

Dimanche 11 mai • 15h • Salon Jeux vidéo • Rencontre
Une personnalité, un jeu
Sébastien Kuntz, *VR Lemmings*

And the Rhino says © One Life Remains



Entrée libre dans la limite des places disponibles
Ateliers gratuits sur inscription
www.bpi.fr

Contact
nouvelle-generation@bpi.fr

infos pratiques

Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, Paris 4^{ème}

Entrée par la rue Beaubourg pour les activités et manifestations au sein de la bibliothèque (Bpi).

Entrée par la Piazza pour les manifestations en Petite Salle

Horaires d'ouverture de la Bpi :
12h-22h en semaine

11h-22h les samedis, dimanches et jours fériés.
Fermée les mardis et le 1^{er} mai.

Adresse de la webcam filmant la file d'attente :
www.bpi.fr/fr/webcam.html
Wifi gratuit : nom du réseau : WiFi_bpi pas de mot de passe
Ordinateurs avec accès à Internet et bureautique :
accès gratuit pour 40 mn avec un ticket (bureau d'Information Générale niveau 1).
Site web : www.bpi.fr
Facebook :
www.facebook.com/bpi.pompidou
Twitter : @Bpi_Pompidou

Visites guidées sur rendez-vous :
01 44 78 13 83 - visites@bpi.fr
Accueil des déficients visuels :
01 44 78 12 71
Formation au matériel pour les déficients visuels :
01 44 78 43 75

QUESTIONS/RÉPONSES :
Demandez à BiblioSésame une réponse à toutes vos questions :
www.bibliosesame.org
[facebook/bibliosesame](https://facebook.com/bibliosesame)

Téléchargez l'application Bpi mobile pour iPhone



Actu bibliothèque est édité par la Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, un établissement public du Ministère de la Culture et de la Communication 25, rue du Renard 75197 Paris cedex 04

Directeur de la publication par intérim :
Emmanuel Aziza

Coordination éditoriale :
Service de la communication
cecile.desauziers@bpi.fr

ISSN 2263-2514



Partenaires de nos manifestations

OMNSH

