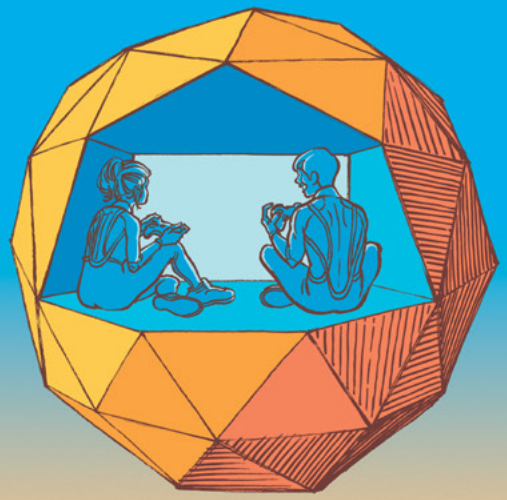
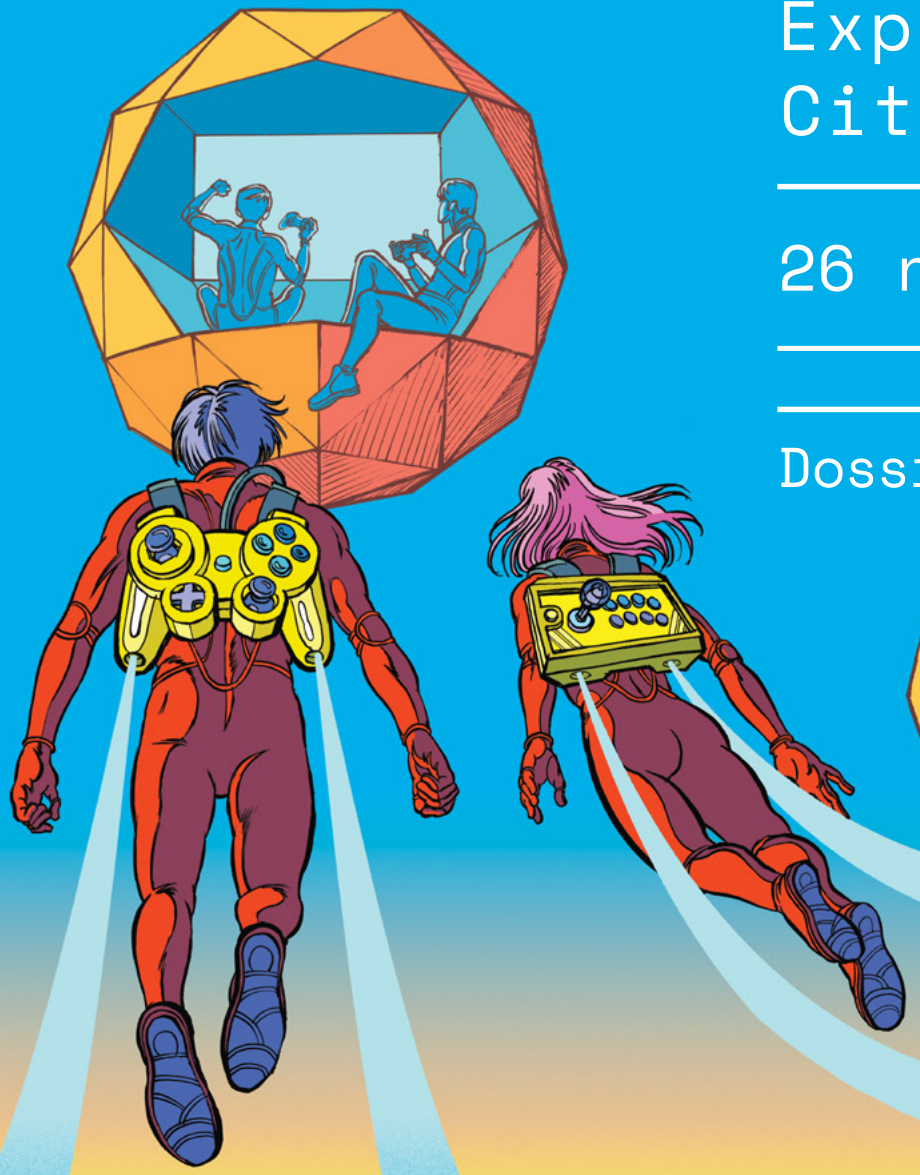
DESIGN-MOI UN JEU VIDÉO

Exposition
Cité du design

26 novembre 2019
⟶ 8 mars 2020

Dossier pédagogique





Ce dossier est conçu en étroite collaboration avec des professeurs missionnés par l'Éducation nationale à destination des enseignants et les personnels encadrants des structures socioculturelles. Il propose un regard pédagogique sur l'exposition, ainsi que des activités en préparation ou en prolongement de la visite.Nous tenons à remercier Florence Larue, enseignante au Lycée Étienne Mimard et professeur relais PREAC Design, ainsi que William Brou, professeur d'Histoire-Géographie au collège Audembron à Thiers pour sa participation active et bénévole (animateur de la chaîne Youtube Histoire en Jeux, chargé de mission « Jeux vidéo et éducation » et référent « Jeux vidéo et Histoire » chez les Clionautes).

SOMMAIRE

A.
Jean Zeid
Interview du commissaire

B.
Présentation de
l'exposition par Jean Zeid

C.
Se repérer dans
l'exposition

D.
Avant-propos : c'est quoi
le Game Design ?
Fiches métiers

E.
L'industrie du jeux vidéo
en quelques chiffres

F.
Chronologie des jeux vidéo

G.
Pistes pédagogiques

H.
Glossaire

I.
Ressources

J.
Informations pratiques

DESIGN-MOI UN JEU VIDÉO

Commissaire : Jean Zeid
Scénographie : Cité du design
Du 26 novembre 2019 au 8 mars 2020

Véritable culture populaire, le jeu vidéo ne cesse d'accroître sa popularité dans le monde.
Pourtant, sa dimension artistique est souvent méconnue et le jeu vidéo incarne, parfois pour les parents et les éducateurs, violence et d'addiction.
Or, la création d'un jeu vidéo nécessite l'intervention de nombreux artistes et professionnels des domaines de l'architecture, design, illustration, littérature, cinéma….
Montrer comment se fabriquent les jeux vidéo c'est aussi exposer comment ces derniers sont devenus un mode d'expression majeur du 21e siècle.

L'amour du jeu est tellement universel et sa pratique tellement agréable que cela doit être un péché
Edward F. Murphy

JEAN ZEID : INTERVIEW DU COMMISSAIRE

© ErwannTerrier

Journaliste et chroniqueur radio, Jean Zeid est l'auteur de deux livres sur l'histoire du jeu vidéo et son rapport à l'art.
Il est également commissaire d'expositions.
En 2017/2018, il est commissaire et auteur de *GAME, le jeu vidéo* à travers le temps
à la Fondation EDF à Paris. Cette exposition a accueilli 120 000 visiteurs.

Bonjour Jean Zeid, pouvez-vous vous présenter en 3 mots ?

Je suis animateur, journaliste et chroniqueur radio spécialisé en nouvelles technologies
et jeux vidéo. Je suis également l'auteur de deux livres autour des jeux, spécialement
sur leur rapport à l'art. En 2017, j'ai conçu l'exposition *GAME, le jeu vidéo à travers le temps* à la Fondation EDF à Paris, un événement très populaire.

Vous êtes commissaire de l'exposition *Design-moi un Jeu Vidéo*. Quelle est l'idée de départ de cette exposition à la cité du design ?

L'idée est de montrer pour la première fois les grandes thématiques de la conception d'un jeu vidéo. Historiquement, il y a toujours eu des concepteurs de jeux : les échecs,
les dames, le jeu de go. Tout cela ne date pas d'hier. Mais jamais il n'y a eu autant de Game Designers qu'aujourd'hui. Le jeu vidéo en est la raison principale. Et la Cité du design est l'écrin parfait pour décortiquer ce qu'est concrètement la conception de jeu ou *Game Design*, de la première idée au choix de l'avatar, en passant par la conception des environnements ou des règles du jeu. Le visiteur se rendra compte au final que le monde du jeu vidéo est incroyablement varié et qu'il peut autant s'amusé que émouvoir.

Le Game Design est connu des initiés mais beaucoup moins du grand public. Comment faites-vous découvrir cette discipline à « tous » les publics, joueurs ou non joueurs ?

D'abord, en décortiquant la conception d'un jeu en 45 thématiques concrètes que rencontrent les créateurs de jeux dans leur quotidien. C'est à la fois complet et didactique. Cela donne la liberté aux visiteurs de piocher et picorer selon leur humeur, même si un parcours pour débutants spécialement a été conçu. Ensuite, il y a plus de trente jeux jouables. Pour moi, la compréhension de cette conception ludique passe par les manettes. Gros budget ou jeu indé, d'hier ou d'aujourd'hui, la sélection a été pensée pour séduire toutes les générations. Enfin, il y a des centaines de documents de conception à découvrir lors de la visite : croquis, dessins préparatoires, carnets de bord, storyboard.... On peut découvrir les coulisses de jeux comme *Space Invaders ou Assassin's Creed, Dishonored et Tomb Raider*. S'il y a déjà eu des expositions proposant des documents de conception de jeux aux visiteurs, c'est la première fois en France qu'un événement décrypte ce monde de la conception, encore trop méconnu du grand public.

POUR ALLER PLUS LOIN

Épisode 1 :
De l'antiquité à nos jours
LES CHEMINS DE LA PHILOSOPHIE
LE 18/09/2017

Qu'aurait pensé Homère des jeux vidéo ?

https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosophie-des-jeux-video-14-de-lantiquite-nos-jours

https://fondation.edf.com/fr/expositions/game

ERWANN TERRIER

Illustrateur/ graphiste de l'exposition *Design-moi un jeu vidéo*.
Illustrateur formé à l'ESAG de Penninghen, Erwann Terrier a déjà derrière lui un solide parcours. Réalisateur d'un story-board pour le cinéma, d'images pour de multiples projets et collaborateur de nombreuses revues (Charlie Hebdo, Technikart...) dans lesquelles il publie des reportages en Bande dessinée, il donne à chacun de ses dessins un humour caustique, social et politique.

L'INTERVIEW

Peux-tu nous parler de ton travail graphique dans l'exposition *Design-moi un jeu vidéo* ?
Comment as-tu répondu graphiquement aux 4 parties définies par Jean Zeid ?

J'ai défini l'identité graphique en fonction de mon expérience de joueur. Les qualités que je recherche dans un jeu vidéo sont liées à l'exploration, parcourir des mondes singuliers et en maîtriser les règles. Aucun médium n'a jamais aussi bien fait ressentir le plaisir lié à la découverte. Ainsi, sur tous mes visuels, j'ai adopté un point de vue à la 3e personne, une perspective frontale et peuplé les décors d'une foule de détails pour stimuler chez le spectateur l'envie de parcourir du regard chaque recoin de ces univers.

B.

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION PAR JEAN ZEID

OBJECTIF DE L'EXPOSITION

Exposer les grands principes du Game Design à la Cité du design tient à la fois de la cohérence et de la curiosité. Cohérence car au-delà d'un vocable commun, dévoiler à un large public la manière dont se conçoivent les jeux vidéo, c'est montrer comment leurs concepteurs ont créé et crée un mode d'expression majeur qui touche toutes les générations et tous les publics. Soulever ce rideau de la conception à la Cité du design, c'est assouvir cette curiosité.

PRODUIRE UN JEU VIDÉO

De la première idée à la mise en vente, le développement d'un jeu vidéo comprend en général quatre phases. D'abord la description du concept : la mécanique principale du jeu, l'histoire, le genre, le support, etc. Ensuite vient l'étape de la préproduction où tous les détails du jeu doivent être catalogués et caractérisés de manière précise. Le moment de la production est celui où les designers, ingénieurs, producteurs, artistes et tous les membres de l'équipe donnent vie au jeu. Enfin, vient la phase de la post-production. Après la sortie du jeu dans le commerce. La production laisse place à la communication et à l'amélioration de l'expérience ludique auprès de la communauté des joueurs.

ET LE GAME DESIGN LÀ-DEDANS

Si le développement d'un jeu vidéo consiste à donner vie à une idée, le Game Design s'attache à la conceptualiser. Le Game Designer s'appuie sur un ou plusieurs cahiers des charges qu'on appelle Game Design documents ou GDD. Ils détaillent à toute l'équipe de production les préconisations à suivre tout au long du développement : choix esthétiques, mécaniques de jeux, règles, objectifs, personnages, niveaux, décors, interface, narration et supports technologiques.
Le Game Designer est le chef d'orchestre de l'équipe de création et intervient généralement après le chef de projet, une fois que le public est ciblé, que le type de jeu et le budget sont définis.

JOUER ET VOIR LE GAME DESIGN

Les différents espaces de l'exposition proposent aux visiteurs plus de 45 thématiques liées au Game Design : immersion, script, gameplay, storyboard, exploration, level design, beauté, concept art, flow, réalité virtuelle, etc. Ces thématiques guident le pas du visiteur dans ceux des créateurs. Elles sont illustrées de deux manières. La première, ce sont les documents de Game Design des studios de créations : script, concept art, bible graphique, cahiers de notes, planning de conception, plans de level design, making-of, etc. Les GDD de *Tomb Raider*, *Prince of Persia*, *Assassin's Creed* ou encore *Alone in the Dark* sont d'ores et déjà au programme de la visite. Ensuite, ce sont plus de 30 jeux jouables, d'hier et d'aujourd'hui, blockbusters ou jeux indépendants, que les visiteurs peuvent prendre en main afin de comprendre en jouant.

DES PARCOURS ADAPTÉS À CHAQUE PUBLIC

La diversité des thématiques, documents et jeux à jouer présentés lors de la visite permettent d'adapter les parcours aux différents publics, qu'il soit familial ou connaisseur, jeune ou senior. Le but est de donner les premières clés de compréhension aux uns et des éléments, pour en savoir plus, aux autres. En bref, sensibiliser tout le monde au Game Design.

Un parcours de visite est disponible à la billetterie. Télécharger ici

+ DE 15 JEUX PASSÉS À LA LOUPE DONT

- A Blind Legend
- A Plague Tale : Innocence
- Alone in the Dark
- Assassin's Creed
- Dead Cells
- Detroit : Become Human
- Dishonored
- Enterre-moi mon amour
- Heave Ho
- Prince of Persia
- Sacramento
- Space Invaders
- The Last Spell
- Tomb Raider
- Watch Dogs 2

+ DE 30 JEUX À DISPOSITION DES VISITEURS DONT

- Alone in the Dark
- Assassin's Creed II
- Bomberman
- Crash Bandicoot
- Diablo
- Half-Life
- Ico
- Myst
- Pong
- Portal
- Sonic the Hedgehog
- Space Invaders
- Street Fighter II Turbo
- Tennis (Ralph Baer)
- Tomb Raider
- Zaxxon

+ DE 20 JEUX INDÉPENDANTS À DÉCOUVRIR DONT

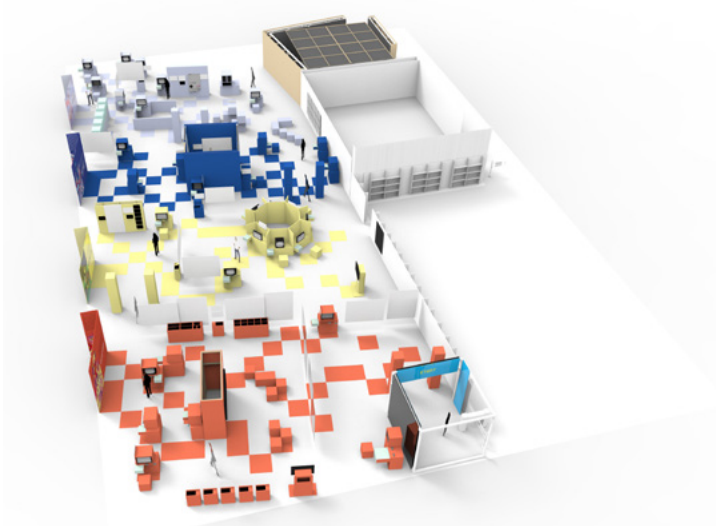
- 140
- ART SQOOL
- Block'hood
- Braid
- Canabalt
- Cuphead
- Everything
- Inside
- ISLANDS: Non-Places
- Kairo
- Lifeless Planet Premier Edition
- limbo
- Mountain
- Race The Sun
- Risk of Rain
- Shelter 2
- The Graveyard

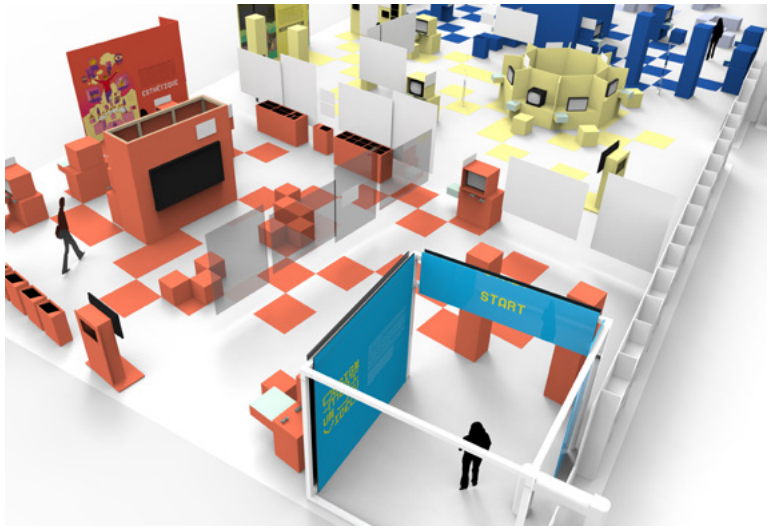
C.

SE REPÉRER DANS L'EXPOSITION

L'ESPACE D'EXPOSITION

Les quatre éléments essentiels à la conception d'un jeu vidéo forment naturellement l'ossature de la visite, du plus visible au moins perceptible aux yeux des joueurs : l'esthétique d'abord, la narration ensuite, les mécaniques de jeu et la technologie enfin.
Plus d'une quarantaine de thématique y sont abordées.
Elles permettent de rentrer dans la conception du jeu vidéo en s'appuyant sur un métier : le Game Design.





Scénographie Éric Bourbon – Cité du design

ESTHÉTIQUE

C'est par la partie esthétique que le joueur débute son expérience de jeu. Ici comme ailleurs, la surface n'est pas le contraire de la profondeur et le ressenti d'un jeu vidéo dépend d'abord de son apparence graphique et sonore. Elle est l'interface privilégiée avec les sens du joueur, en relation directe avec son expérience. Le plaisir esthétique n'est pas anecdotique. Il équilibre la balance entre art, jeu et technologie. À lui seul, il peut changer l'appréciation du joueur, en bien ou en mal. La réussite esthétique repose sur la technologie, les mécaniques de jeu et l'histoire, même minimaliste. Mais ses effets ne se limitent pas au jeu lui-même. Dans les salles d'arcade, les bornes sont encore décorées et illustrées avec soin afin d'accompagner le joueur dans son immersion ludique.

NARRATION

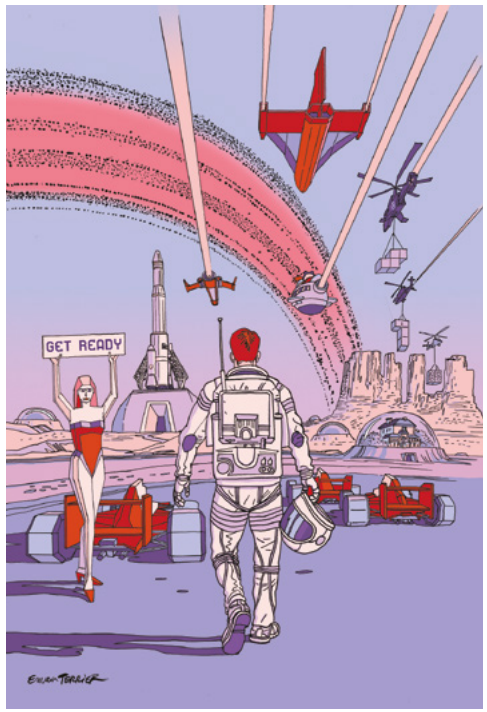
Un jeu vidéo n'a pas besoin d'histoire pour être un jeu. Pourtant, il s'évertue toujours à en créer une. Récit et jeu vidéo seraient comme l'huile et l'eau : pas vraiment homogènes. Mais leur mélange déclenche une immersion inédite alliant liberté interactive et péripéties scénarisées. Ce script peut se construire pendant la session de jeu comme dans Space Invaders ou lors d'un match sur FIFA. Il peut aussi multiplier les histoires pour développer une épopée au long cours. Linéaire, dirigiste, ramifiée ou émergente, la narration d'un jeu vidéo porte mille couleurs et mille formes selon l'esthétique, la mécanique et la technologie choisies par le concepteur. Cette aventure ludique transforme autant l'avatar que le joueur au fil d'une intrigue épique, intime, politique ou familiale. intime, familiale ou politique.

MÉCANIQUE DE JEU

Bouger, construire, sauter, avancer, marcher, courir, se protéger, tirer, ouvrir une porte ou appuyer sur un interrupteur, les mécaniques de jeu forment une grammaire du jeu vidéo. Équilibrées, elles permettent au joueur d'atteindre les objectifs du jeu suivant les règles édictées par le concepteur. Incomprises, elles jettent ce même joueur dans un océan d'anxiété voire d'ennui. Ce sont les mécaniques qui font le jeu vidéo, le distinguant d'un film, d'un roman ou d'une pièce de théâtre. Elles définissent en grande partie le gameplay, l'expérience ludique au coeur de tout jeu. Pour exister, ces mécaniques s'appuient sur une technologie capable de les supporter, sur une dynamique visuelle permettant de les distinguer et sur une histoire pour leur donner du sens.

TECHNOLOGIES

La technologie est le socle sur lequel s'appuie toute conception de jeu vidéo. Matériaux, matériels ou contrôleurs, du papier aux crayons en passant par la puce graphique ou le casque de réalité virtuelle, la technologie rend possible l'expérience vidéoludique. Paradoxalement, cette ossature est fragile car elle se renouvelle sans cesse, poussée par la soif technologique inextinguible du grand public, des créateurs et des acteurs de l'industrie. Un rêve de futur incessant où chaque jeu se doit d'être innovant d'une manière ou d'une autre. Ces technologies en constante évolution ont favorisé la création de jeux visuellement plus réalistes, aux mécaniques et scénarios toujours plus captivants.



AVANT-PROPOS : C'EST QUOI LE GAME DESIGN ?

FICHES MÉTIERS

LE GAME DESIGN ?

Le Game Design est un terme anglais largement utilisé dans le domaine du jeu. Apparu dans les années 1980-1990, le Game Design est l'activité de conception et de production d'un jeu. Appliqué au jeu vidéo, il en définit les mécaniques, la prise en main, l'univers, le gameplay (jouabilité), les objectifs, le genre de jeu sans oublier, l'expérience et le plaisir du jeu.

« Autrefois, un jeu vidéo pouvait être développé par une seule et même personne en quelques mois à peine. Aujourd'hui, il faut plusieurs années et parfois plusieurs centaines de développeurs pour réaliser un titre un minimum ambitieux. » Tomohiro Nishikado (créateur du jeu vidéo Space Invaders)

Loin devant l'industrie du livre, de la musique et du cinéma, **le jeu vidéo est devenu le premier secteur culturel en France.** Avec un chiffre d'affaires en 2018 qui a atteint des records, 4,9 milliards d'euros en France, le secteur du jeu vidéo propose plusieurs voies d'accès au métiers du gaming.
Les studios, d'effectifs et de tailles différentes (d'une trentaine d'employé pour le développement de jeu mobile à un millier pour les jeux titres Triple-A), font appel à des équipes aux compétences complémentaires.

Nous présentons ci-dessous 8 métiers, de la première idée à la technologie.

Game Design :
Le Game Designer est en charge de définir la structure, le genre du jeu, le gameplay. Il anticipe les réactions des joueurs et doit faire comprendre le jeu de manière intuitive et ludique. Son rôle est central puisqu'il intervient à chaque étape de la création d'un jeu et fait le lien entre les différentes équipes.

Concept Artist
Le concept artist traduit une idée en proposition graphique. Il intervient en amont d'un jeu, dans la phase appelé pré-production. Il crée les ambiances, des atmosphères, les personnages, les objets qui prendront vie dans le jeu.

Scénariste
En collaboration avec le directeur artistique, le Game Designer et le Level Designer, le scénariste décrit la trame narrative du jeu, écrit les dialogues et les textes contenus dans le jeu.

Level Designer
Le level designer conçoit et organise les différents niveaux du jeu. Pour cela, il crée des cartes et met en scène l'ensemble des éléments que le joueur découvrira au fil de sa progression dans le jeu.

Graphiste 2D
Dans le jeu vidéo, le graphiste 2D crée les textures des personnages, objets, décors du jeu.

Animateur 3D
Spécialiste de l'animation 3D, il donne vie à tous les éléments présents dans le jeu, personnages, éléments du décor.

Sound Designer
Il créé l'univers sonore du jeu afin de rendre l'expérience du joueur plus tangible. Il compose des bruitages, des musiques, des ambiances pour les différentes actions d'un jeu.

Programmeur
Il programme les détails du jeu et explique à la machine comment et quand chaque élément doit interagir avec les autres (décors, personnages, son, etc.)

RESSOURCES

Le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo), détaille dans une publication de 2017, 39 métiers
http://snjv.org/wp-content/uploads/2017/09/SNJV_referentiel_metiers_detaille.pdf

Guide Onisep
http://www.onisep.fr/Decouvrir-les-metiers/Des-metiers-par-secteur/Jeu-video/Les-formations-pour-exercer-dans-le-jeu-video

Les métiers du numériques, écoles et formations Hors-série Jeux vidéo Magazine
https://www.afjv.com/news/9529_guide-des-metiers-2019-realisateur-numerique.html

PORTRAITS DE CONCEPTEURS DE JEUX VIDÉO
À RETROUVER DANS L'EXPOSITION

Roberta Williams, États-Unis (née en 1953) - Mystery House, King's Quest

On présente rarement Roberta Williams sans son mari, Ken. Malgré sa timidité, elle est pourtant une figure incontournable de l'histoire vidéoludique. Alors qu'elle est enceinte de son premier fils, son compagnon lui apporte un jeu d'aventure textuelle, sorte de livre dont vous êtes le héros en version programme informatique. Sans images, elle sort frustrée de l'épopée. En 1980, elle crée Mystery House, premier jeu vidéo d'aventure graphique. À la grande surprise du couple, les commandes affluent et leur maison se transforme en bureau de production. Roberta s'attelle alors à une nouvelle odyssée, l'œuvre de sa vie, la saga médiévale King's Quest, monument du jeu d'aventure. Cette saga lui apportera la fortune et la douceur de vivre, elle qui vit désormais loin des jeux et des chevaliers.

Shigeru Miyamoto, Japon (né en 1952) - Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, Pikmin, Super Mario

Enfant, Shigeru Miyamoto découvre une grotte près de chez lui. Le lendemain, il revient avec une lanterne, espérant découvrir quelques passages souterrains secrets. Il trouve là sans doute l'inspiration de ses créations futures comme dans les productions Disney qu'il regarde à la télévision. Il aime crayonner Robin des Bois et Mickey Mouse, adore le théâtre, la musique des Beatles et des Ventures. Ses années fac seront hippies, pleines de folk et de country. Un peu par dépit, un peu par piston, beaucoup par flair, il entre chez Nintendo. Sa chance s'appelle Donkey Kong, première apparition de Mario qui crève déjà l'écran. Il ne cessera de polir son joyau au fil des jeux et des années, sans oublier d'autres sagas à succès comme The Legend of Zelda, Star Fox ou Pikmin.

Yū Suzuki, Japon (né en 1958) - Space Harrier, OutRun, Shenmue

C'est un destin à l'américaine. Le Japonais Yū Suzuki a pourtant grandi dans les "Trente Glorieuses" nippones avec des parents professeurs de musique qui ne comptent pas leurs heures de travail. Alors, le petit Yū fabrique des maquettes de voitures en solitaire. Adolescent, il se rêve guitar hero. Diplômé en informatique, il entre en 1983 chez Sega avant de révolutionner les salles d'arcade avec Space Harrier ou OutRun. 1999, c'est l'année du firmament et de la chute avec Shenmue, son premier jeu à destination d'une console de salon. L'échec public est cuisant et financièrement désastreux. La traversée du désert débute après Shenmue II. Finalement, en 2015, ce phénix récolte plus de six millions de dollars auprès des internautes pour concevoir un Shenmue III qui clôture un incroyable destin.

Hideo Kojima, Japon (né en 1963) - Metal Gear, Death Stranding

Il est l'une des rares superstars du jeu vidéo. Au collège, Hideo Kojima réalise des courts-métrages en 8mm mais ses proches le dissuadent de poursuivre dans cette voie. Pendant ses études d'économie, il découvre les jeux vidéo, notamment Super Mario Bros. Il ambitionne d'y faire carrière. Sa famille est toujours réticente. Cette fois il insiste. Avant deux œuvres majeures et méconnues, Snatcher et Policenauts, il a déjà entamé la saga de sa vie, Metal Gear, qui ne demande pas aux joueurs de tuer mais de se faire discret. Un mélange unique d'espionnage, de cache-cache, de peur nucléaire, d'humour absurde, d'amitiés viriles et de tragédie grecque. Kojima devient une célébrité singulière capable de créer un jeu vidéo d'auteur comme Death Stranding sur son seul nom.

John Romero et John Carmack, États-Unis (nés en 1967 et 1970) - Doom, Quake, Wolfenstein 3D

Rien ne prédestinait John Romero et John Carmack à un destin de rock stars. L'arrogance du premier s'alliant à merveille avec le génie discret du second, ce fut pourtant le cas. Quand le jeune Romero passe ses après-midi d'enfance dans les salles d'arcade californiennes pour éviter les raclées à la maison, Carmack se passionne non loin de là pour l'informatique. En 1990, c'est la rencontre et la création du studio id Software. Le jeu de tir en vue subjective devient leur credo. Après Wolfenstein 3D, le jeu Doom en 1993 confirme le succès de l'alliage entre la science de Carmack et la violence gratuite de Romero. L'argent, les autographes, les Ferrari puis le jeu Quake est lancé en 1996 et surclasse encore la concurrence. Mais décidément trop différents, la rupture entre les deux John est déjà consommée.

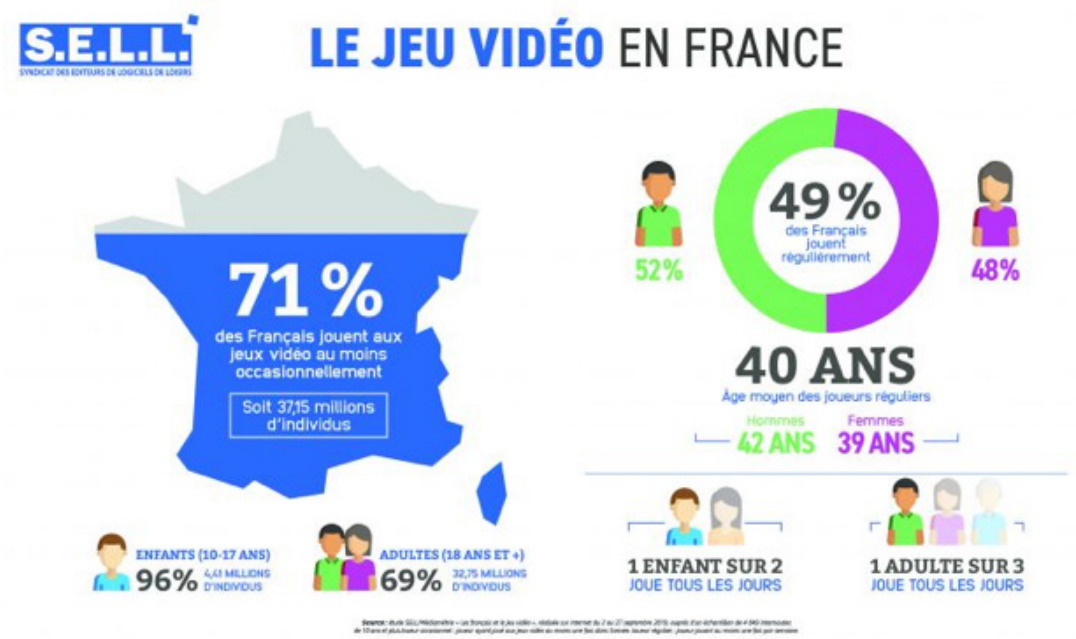
Illustrations, ©Erwann Terrier et Atelier 1.1, Portraits dec oncepteurs de jeux vidéo Tirages sur Duratrans collés sur plexiglas 2017 Erwann Terrier et Atelier 1.1 – Prêt de la fondation EDF avec l'aide du Musée Electropolis de Mulhouse

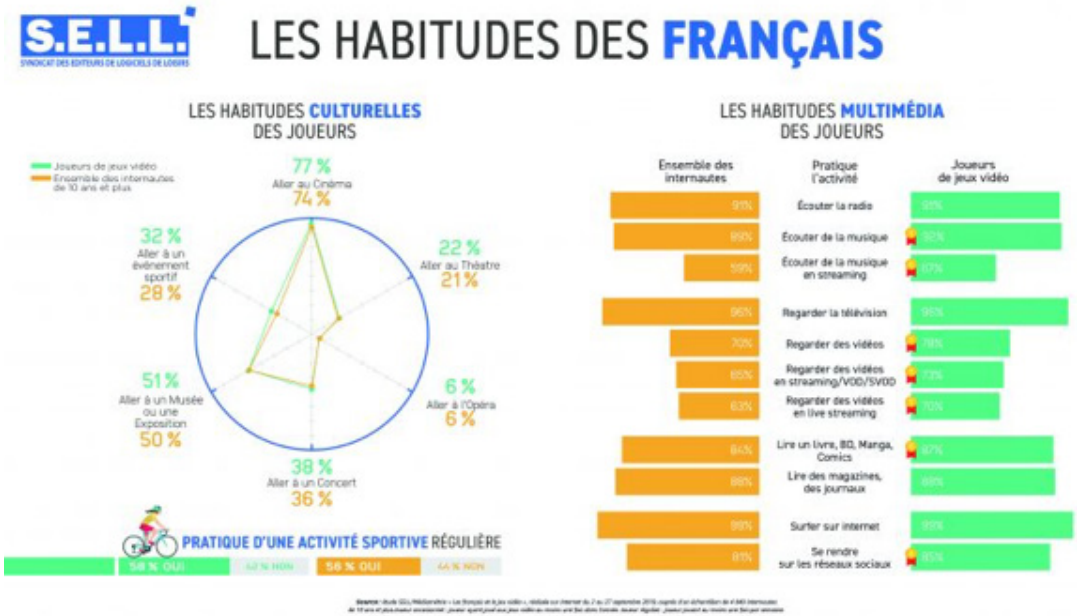
E.

L'INDUSTRIE DU JEUX VIDÉO EN QUELQUES CHIFFRES

En France, le marché du jeu vidéo se porte bien. Plus qu'un simple divertissement, le jeu vidéo s'impose aujourd'hui comme un loisir, une passion qui rassemble.
Le rapport du S.E.L.L (Syndicat des Éditeurs des Logiciels de Loisirs) nous apprend que le chiffre d'affaires du jeu vidéo a atteint 4,9 milliards d'euros en France en 2018, soit 15 % d'augmentation par rapport à 2017.
Le marché du jeu vidéo se répartit en trois écosystèmes : consoles, Pc gaming et mobile.
Le profil des joueurs français est le suivant :
53 % des joueurs sont des hommes contre 47 % des femmes.
51% de la population déclare jouer régulièrement et 74% occasionnellement.
L'âge moyen des joueurs régulier est de 41 ans.

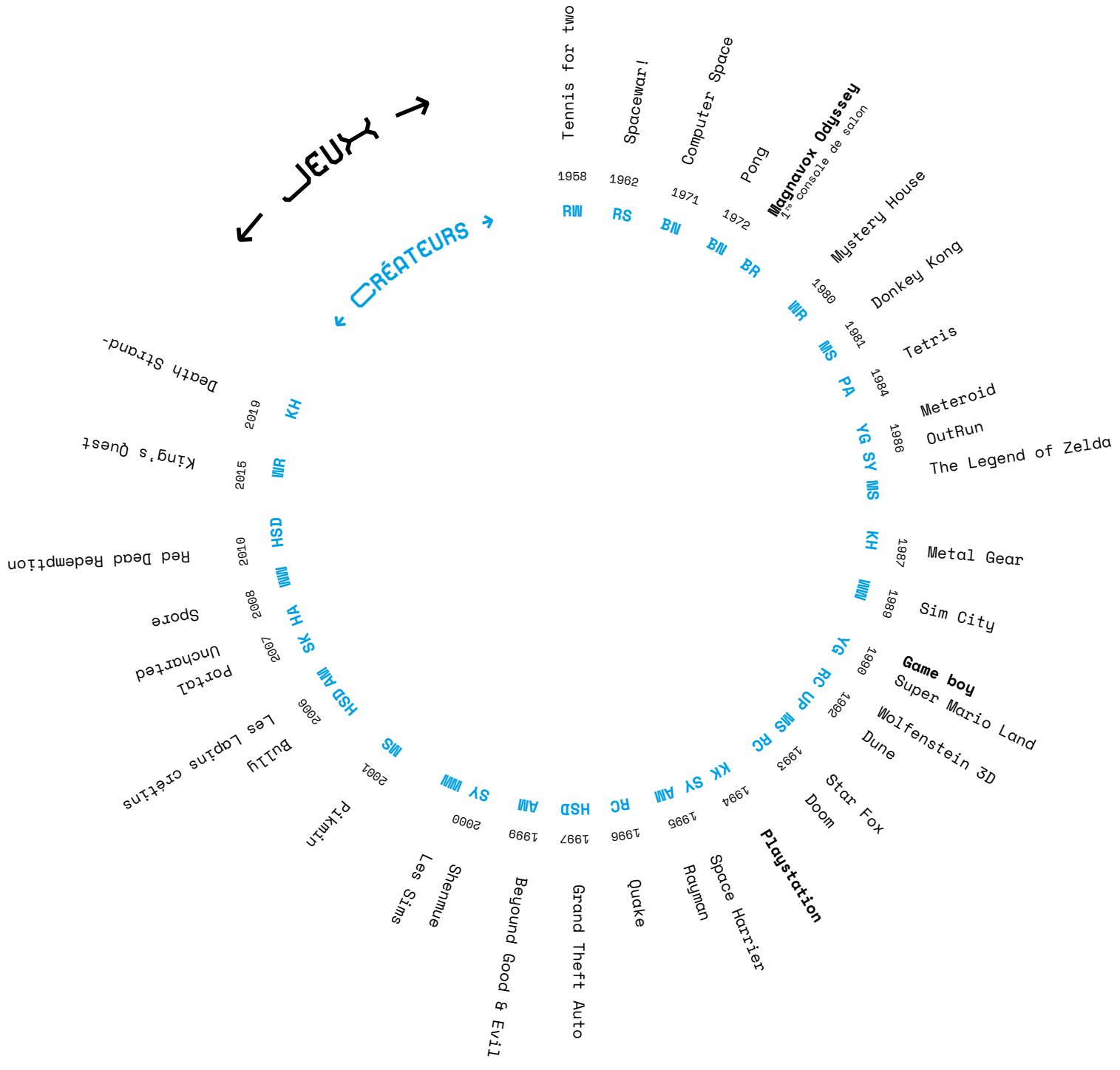
Le rapport du SELLest disponible en cliquant sur le lien suivant : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf





F.

CHRO-NOLOGIE DES JEUX VIDÉO



CRÉATEURS

AM. Ancel Michel
BR. Baer Ralph
BN. Bushnell Nolan
CR. Carmack John et Romeo John
HA. Hennig Amy
HW. Higinbotham William
HSD. Houser Sam et Dan
KH. Kojima Hideo
KK. Kutaragi Ken
MS. Miyamoto Shigeru
PA. Pajittnov Alekseï
RS. Russel Steve
UP. Ulrich Philippe
SY. Suzuki Yù
SK. Swift Kim
WR. Williams Roberta
WW. Wright Will

G.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pistes de recherche et de réflexion par niveau pour préparer ou prolonger la visite de l'exposition. Ces pistes de réflexion, classées par ordre de difficulté, sont à adapter en fonction du niveau de la classe et de la matière enseignée. Construites autour des quatre grandes parties (esthétique,narration, mécanique de jeu et technologies) elles sont conçues à partir par les documents de Game Design et des jeux présents dans l'exposition.

Attention, certains jeux identifiés avec le logo PEGI sont interdits aux - 18 ans

ESTHÉTIQUE

De l'image pixelisée au rendu ultra réaliste, les professionnels des jeux vidéo disposent d'outils de plus en plus performants pour traduire le réel.

Liste des documents de Game Design présents dans l'exposition

Sacramento
Assassin's Creed
Dishonored
Death Stranding
Dead Cells

Liste des jeux jouables dans l'exposition

Marvel's Spider Man
Assassin's Creed
Sacramento
Super Meat Boy
Dead Cells
Crash Bandicoot
Street Fighter II
That Dragon Cancer

Le Pixel Art

Le Pixel Art est l'art de créer des images, carré par carré. En informatique, le Pixel est l'unité de base qui permet de définir la résolution (qualité) d'une image numérique. En 50 ans le graphisme des jeux vidéo a beaucoup évolué. Décors, personnages et détails deviennent de plus en plus précis et le pixel de moins en moins visible. Largement ancré dans la culture populaire, le Pixel Art trouve ses sources dans la culture des jeux vidéo et des nouvelles technologies.

Dans l'exposition

Faire l'inventaire des jeux "pixelisés" : *Super Meat Boy*, *Dead Cells*, *Crash Bandicoot*, *Street Fighter*, *Papers, Please*, *Bomberman*, *Space Invaders*, *Tennis*, *Pong*, *Donkey Kong*, *Diablo*, *Heave Ho*, *Zaxxon*, *Sonic*.

En classe

En vous inspirant du travail de l'artiste italien Marco Sodano, passer de la 2D à la 3D.Cet artiste revisite certains chefs d'œuvres de la peinture à l'aide des briques de LEGO.
A découvrir ici : http://www.journal-du-design.fr/art/pixel-art-par-marco-sodano-38238/

Visiter le site de Franck Slama dit Invader.

https://www.space-invaders.com/home/
A quel célèbre jeu vidéo emprunte-il son nom d'artiste ?
En vous inspirant de ses œuvres, créer un personnage puis, en classe à l'aide de post-it, reproduire la composition sur les vitres de la classe.

Rapprocher le Pixel art de courants artistiques ; pointillisme (fin 19e), cubisme (début 20e) et produire une composition en vous inspirants des peintres suivants : Georges Seurat, Robert Delaunay et Roy Lichtenstein.

Le jeu vidéo transcende son univers pour aller vers d'autres domaines artistiques. Identifier et illustrer vos exemples (ex : street art, cosplay, mode)

Ressources

https://www.afjv.com/news/9889_pgw-tendances-du-jeu-video-le-phenomene-cosplay.html
https://www.pixellifestoriesgallery.com/
Des artistes comme le collectif eBoy utilisent le pixel comme matériau de construction. Leurs illustrations fourmillent de détails et font référence au cinéma ou encore à la musique.
Dans son oeuvre *Super Mario Cloud*, l'artiste Cory Arcangel modifie la cartouche du jeu pour ne conserver que les nuages.

Concept Art

Le Concept Art traduit une idée, une esquisse ou un concept de jeu en une vision artistique capable d'alimenter toute la chaîne de production.

Dans l'exposition

Écouter le jeu A blind Legend (jeu pour non-voyants), être attentif à l'environnement et produire une représentation graphique.
Comparer et discuter des différentes propositions faites par les élèves.

Observez les concepts art d'Assassin's Creed I et II puis retrouvez les images qui évoquent La Révolution française, la piraterie et la Grèce antique.

Demander aux élèves d'expliquer leur choix en citant les éléments qui permettent de relier les concept art à ces univers.

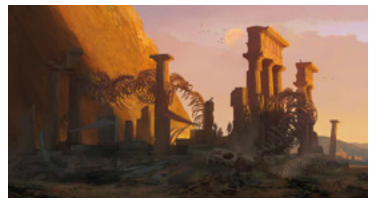
Ubisoft – Les œuvres derrière les œuvres, 150 artworks de Assassin's Creed Reproduction sur forex 2018
©Ubisoft

Ile de la cité Notre-Dame – Interior jour – Artiste Felicien Nourry ©Ubisoft

Alone Island - Artiste
Martin Deschambault ©Ubisoft

Mangrove - Artiste
Martin Deschambault ©Ubisoft

Labyrinth - Arena - Artiste
Hugo Puzzuoli ©Ubisoft



Kephallonia - Hero home - Back painto-ver ©Ubisoft

Dans l'exposition
Observer, décrire et caractériser les portraits et les personnages du jeu Dishonored.
Repérer leurs caractéristiques physiques : détails, couleurs des yeux, gentils, méchants, cicatrices, etc.

Corvo Attano study 1 – Sergey Kolesov 2012-106 ©2019. ZeniMax Media inc/Arkane Studios SAS. All rights reserved
Avec l'aimable autorisation de l'artiste

Emily Kaldwin portrait – Sergey Kolesov 2012-106 – ©2019. ZeniMax Media inc/Arkane Studios SAS. All rights reserved Avec l'aimable autorisation de l'artiste

Corvo Attano Study 3 - Sergey Kolesov 2012-106 - ©2019. ZeniMax Media inc/Arkane Studios SAS. All rights reserved Avec l'aimable autorisation de l'artiste

Character portrait 3d – Cédric Peyravernay 2012-106 – ©2019. ZeniMax Media inc/Arkane Studios SAS. All rights reserved – Avec l'aimable autorisation de l'artiste

En classe
Faire le lien avec le genre littéraire steampunk et les personnages du jeu vidéo Dishonored.

Ressources
https://medium.com/@Killy_Log1/et-si-on-pouvait-voir-le-jeu-vid%C3%A9o-en-peinture-bd0c7bf41b5a
https://www.histoire-image.org/fr
https://www.sell.fr/news/art-et-jeux-video

Architecture

Dans l'exposition
Jouer à *Marvel's Spider Man* et visiter Manhattan. Repérer les architectures, les bâtiments importants, puis noter leurs noms et les replacer sur la carte.
https://www.openstreetmap.org/#ap=13/40.7373/-74.0058&layers=H

Jouer à *Assassin's Creed II*. Visiter Florence. Repérer les architectures, les bâtiments importants puis, noter leurs noms et les replacer sur la carte.
https://www.openstreetmap.org/relation/42602#ap=16/43.7706/11.2578&layers=H

Avatar

« Le joueur se projette. À travers une voix, un physique, un nom. il dépose quelque chose de lui dans l'avatar, quelque chose dans lequel il va pouvoir se retrouver. Mais le joueur s'identifie aussi. Quand le personnage est déjà créé, à travers une histoire, des émotions
et son contrôle, le joueur prend corps en lui.» Milan Hung psychologue clinicien spécialisé dans le jeu vidéo

En classe
Faire des recherches sur l'origine du mot avatar. À partir de la définition, faire le lien avec le domaine du jeu vidéo.

Dans le jeu vidéo, l'avatar est-il toujours une représentation réaliste du joueur ? Illustrer cette réponse à l'aide des jeux présents dans l'exposition.

Si tu étais le héros d'un jeu vidéo.

En classe, créer son avatar selon les critères suivants :
Apparence et genre : féminin ou masculin, humain non humain.
Attributs : bonus, pouvoirs, etc.
Environnement : aquatique, urbain, souterrain, espace, etc.
Imaginer pour lui un passé : une famille, histoire personnelle, métier, etc.
Puis expliquer ses choix.
Choisir parmi les jeux suivants un avatar : *Super Meat Boy, Crash Bandicoot,Tomb Raider et Street Fighter II.*
Définir les caractéristiques physiques et psychologiques : grand, petit, fort, rapide, rusé, bienveillant, etc.
Retrouvez leurs Power-up, (ce qui les avantagent) et ce qui les affaiblis.
Avant de jouer, quelle idée vous faites-vous du personnage ?

Dans l'exposition
Jouer à *Street Fighter II*
En classe, déconstruire le stéréotype de *Zangief*, et le re-contextualiser dans la période de la guerre froide puis faire le parallèle avec le film Rocky (1976, John G. Avildsen).

En classe
Sur le modèle de Classcraft, demander aux élèves de créer leur avatar à partir de leurs compétences, points forts et points faibles (toutes disciplines confondues). Ensuite constituer des groupes de travail équilibrés, où les compétences des uns et des autres se complètent.

NARRATION

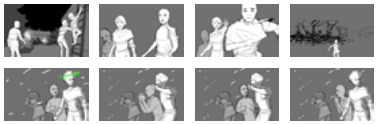
Les jeux vidéo ont recours à des formes narratives variées. Incorporé au jeu, le récit guide les actions du joueur dans la découverte d'univers fictionnels. Dans certains titres, le joueur découvre l'histoire dont il fait partie et, contrairement au cinéma, on ne suit pas un héros mais on l'incarne.

Liste des documents de Game Design présents dans l'exposition
A Plague Tale : Innocence
Tomb Raider
Detroit Become Human
Battle Royal

Liste des jeux jouables dans l'exposition
Tomb Raider
Detroit : Become Human
What Remains of Edith Finch
Ico
Horizon Zero Dawn
Papers, Please
Fortnite
PlayerUnknown's Battlegrounds
Bomberman

Dans l'exposition
Observer la planche du storyboard du jeu A plague Tale : Innocence.

En classe
Faire le récit oral de votre jeu préféré puis réaliser le storyboard d'une scène.



Ectrait du Chapitre4_Storyboard → A plague Tale : Innocence Storyboard chapitre 4 - par Julien Guérin et Damien Papet ©2019 Asobo Studio and Focus Home Interactive. All right reserved.

Dans l'exposition
Jouer au jeu de votre choix.

En classe
Décomposer le jeu en éléments narratifs (genre, temps du récit, le point de vue, etc.) et en schéma narratif (situation initiale, élément perturbateur, péripéties et résolution, etc.)
Se mettre à la place du personnage, et raconter à la première personne qui je suis, où je suis, quels sont mes objectifs et ce que je peux faire pour les atteindre.
Réécrire ce récit à la manière d'un poème, d'un texte de slam, d'une pièce de théâtre.
Quelle est l'origine du genre Battle Royale ?
Quels sont les objectifs de ce type de jeu ?
Trouver dans l'exposition des jeux appartenant à ce genre.

Découvrir un jeu engagé

(à partir du collège)

Dans l'exposition
Jouer à *Papers, Please ; That Dragon ; Cancer, Enterre-moi mon amour.*

En classe
Raconter l'histoire des jeux et transformer ce que je fais en récit.
Faire le bilan des points le cas échéant.
Que raconte ce jeu, quelle est la métaphore du jeu ?
Peut-on parler encore de jeu vidéo ?
À l'aide des jeux *Enterre-moi mon amour, et Papers, Please* étudier le phénomène migratoire puis faire le lien avec un article traitant du même sujet.
https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html#/

Jeux Indépendants

L'INTERVIEW du Damien Baïs, enseignant au Random(lab) de l'Esadse

Comment définir le jeu vidéo indépendant ?
La scène indépendante est souvent qualifiée d'expérimentale. Apparu au début des années 2000 du fait de la simplification des techniques de programmation informatique, le jeu vidéo « indépendant » a donné naissance à une scène de création extrêmement vive où des jeux produits par une minuscule équipe côtoient des créations de studio en marge de l'industrie. Plus libres dans leur approche que les jeux « grand public », ces productions abordent des thèmes inhabituels (ArtSqool ; Papers, Please...), osent des partis-pris esthétiques radicaux (140, Limbo, Protheus...) ou des mécaniques de jeu surprenantes (Defcon...).

Qu'est ce que le Indie Game Lounge ?
Le Indie Game Lounge a pour objectif de présenter la scène indépendante, monter ce qui se fait depuis les quinze dernières années.
Dans le titre, le mot Lounge fait référence à un espace de transit et de voyage, un entre-deux qui correspond bien à l'installation.

Est-ce plutôt une exposition ou plutôt une installation ?
En réalité, c'est un peu des deux. Exposition, car le Indie Game Lounge présente des jeux et des auteurs, et installation, c'est le résultat d'un travail de recherche mené par le pôle numérique de l'Esadse (École supérieure d'art et de design de Saint-Étienne).
A travers cette installation, nous souhaitons montrer la diversité des jeux vidéo indépendants à nos étudiants et au grand public.
Nous avons choisi de présenter des jeux qui ont marqué ces quinze dernières années par leur graphisme, mécaniques de jeu, sujet, etc.

Dans l'exposition
Choisir et jouer à trois jeux à disposition dans le *Indie Game Lounge*.
Repérer les termes abordés et les notions véhiculés par les jeux.

En classe
Les jeux comportent-ils un ou plusieurs messages ?
Comparer les jeux indépendants et les jeux Triple-A (graphisme, esthétique, sujet, mode de conception, équipe, etc.)
Ressources
Indie game : The movie
Sorti en 2012, *Indie game : The movie*, documentaire réalisé par Lisanne Pajot et James Swirsky est consacré aux jeux vidéo indépendants. Loin des superproductions à très gros budget, le film suit les créateurs des jeux *Super Meat Boy* (Edmund McMillen et Tommy Refenes), *Fez*(Phil Fish) et *Braid* (Jonathan Blow).

https://www.youtube.com/watch?v=GhaT78i1x2M
http://www.ludoscience.com/FR/blog/619-Indie-Game-The-Movie.html

Stéréotypes

Sur l'ensemble des jeux présentés, combien ont pour protagoniste une héroïne ?
Faire la liste des jeux : A *Plague Tale : Innocence, Portal 2, Enterre-moi mon amour, Tomb Raider, What Remains of Edith Finch*, etc.
Comparer les différentes héroïnes et leurs destins dans chacun des jeux.

En classe
Observer et comparer l'évolution du personnage de Lara Croft depuis 1996 à 2017.
Que pouvez-vous en déduire ?
https://www.telerama.fr/monde/tomb-raider-la-saga-de-lara-croft,-cyber-bimbo-devenue-figure-feministe,n5529752.php

MÉCANIQUE DE JEU

Dans le jeu vidéo, les mécaniques de jeu définissent les actions et les contraintes
que le joueur devra effectuer et prendre en compte.

Liste des documents de Game Design présents dans l'exposition
Meurtres à Venise
Astérix : Le défi de César
Space Invaders
International Tennis Open
Heave Ho

Liste des jeux jouables dans l'exposition
Space Invaders
Tennis
Pong
Donkey Kong
Dark Souls
Diablo
Portal
Enterre-moi mon amour
Heave Ho

Dans l'exposition
Jouer à *Space Invaders*, *Heave Ho*, *Tennis et Pong*, puis repérer ce que le jeu permet de faire et ce que le joueur va faire.

En classe
Expliquer les règles des jeux, puis faire l'inventaire des actions nécessaires pour y jouer.

Comparer les genres des jeux et expliquer ce qui les différencient : environnement, jouabilité, etc.

GAMIFICATION

Il s'agit d'un processus qui permet de transformer n'importe quelle situation en une expérience ludique. L'objectif est de donner envie quel que soit le sujet. Largement répandu, le phénomène de gamification s'invite aujourd'hui dans le monde du travail

TRANSFORMER LE COURS EN RÈGLE DU JEU

Appliquer le principe de Gamification lorsque vous énumérez les consignes d'un exercice pour le rendre plus attractive. (exemple : sortir les affaires des sacs, se mettre au travail, ranger sa table, rendre son travail, etc.)
En classe, proposer un challenge aux élèves en lien avec un exercice à faire en groupe. Par équipe selon la matière choisie, énoncer le sujet à traiter et afficher les objectifs attendus. N'hésitez pas à mixer le niveau des élèves au sein des différentes équipes, vous et mettre en place un système de récompense.

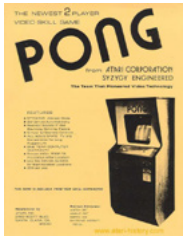
Le réseau social est-il un jeu ? Quelles sont les récompenses et les mécaniques de jeu ? Que dit-il de vous, que permet-il ? (likes, nombre d'abonnés, vues, etc.)

TECHNOLOGIE

De la conception des premiers jeux à aujourd'hui, le secteur du jeu vidéo a connu de nombreuses innovations. Elles ont ont permis au grand public l'accès à des logiciels et du matériel de meilleure qualité. Les microprocesseurs, la haute résolution des écrans, la réalité augmentée, le développement des plateformes de streaming ou plus récemment le cloud computing ouvrent une nouvelle ère du gaming.

Liste des documents de Game Design présents dans l'exposition
Alone in the Dark
A Blind Legend
Game Boy géante (Tetris)
Whatch_Dogs
Prince of Persia
The Last Spell

Liste de jeux jouables dans l'exposition
Zaxxon
Hallfe-Life
A Blind Legend
Eagle Flight
Alone in the Drak
Sonic the Hedgehog
Myst

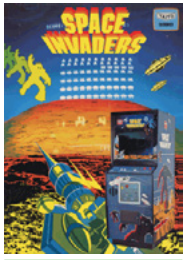


A

B

C

D

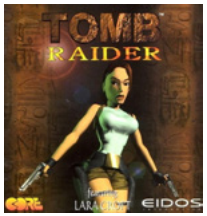


E

1972 - 1978 - 1991 - 1996 - 1996 - 2007 - 2009 - 2017 - 2019

F

G



H

I

J

© DR

A. *Pong*, 1972 - B. *Space Invaders*, 1978 - C. *Street Fighter II*, 1991 - D. *Sonic The Hedgehog*, 1991 - E. *Crash Bandicoot*, 1996 - F. *Tomb Raider*, 1996 - G. *Portal 2*, 2007 - H. *Assassin's Creed 2*, 2009 - I. *Fortnite*, 2017 - J. *Detroit : Become Human*, 2018

Dans l'exposition

Observer la vidéo et les documents de Game Design du jeu Prince of Persia.

En classe

Analyser une innovation technologique qui à marqué son temps et qui est toujours d'actualité (console de salon, jeu sur mobile, évolution des processeurs, connectivité, etc.)

Faire une bande dessinée à partir d'une vidéo.
Photographier votre personnage en situation avec un smartphone.

Imprimer les photos et les décalquer sur une feuille de papier.
Prendre les dessins en photo puis les animer avec une application de montage (GIF animator)

Demander aux élèves de prendre en photo les différentes phases de la marche d'un camarade. Puis, à la manière d'un flip book recomposer le mouvement.

Compléter ce travail en faisant des recherches sur la technique de la rotoscopie.
Trouver une technique équivalente utilisée dans le cinéma d'animation.

Qu'apporte la technique de la motion capture en termes de fluidité et de réalisme dans les jeux vidéo Detroit : Become Human ?

SOUND DESIGN

Le jeu est une expérience multi-sensorielle. L'ambiance sonore et la musique, accompagnent le joueur, du bip des premiers jeux vidéo aux musiques devenues aussi importantes que la BO des films.

Dans l'exposition

Avant de jouer, écouter l'ambiance sonore de l'exposition. La qualifier : sons aigus, sons graves, sons de machines, bip, etc.
Font-ils référence à des univers ? (ville, nature, etc.)
Retracer une archéologie du son, de la musique s'appuyant sur les jeux : Pong, Space Invaders, Tetris, Crash Bandicoot, Tomb Raider

En classe

Faire écouter la musique du jeu vidéo Journey aux élèves, puis leur demander de retranscrire un récit, des personnages, un univers en lien avec la mélodie. https://www.youtube.com/watch?v=M3hF-N8UrBPw

Qualifier l'ambiance sonore des jeux Prince of Persia, That Dragon, Cancer, Sacramento, Ico à l'aide d'adjectifs : poétique, sombre, mélancolique...

À l'aide du lien ci-dessous, retrouver les emprunts faits à la musique classique dans les jeux suivants :Tertis, Gun Fight, Mario et Sonic aux jeux olympiques.
https://www.youtube.com/watch?v=11abgDU0euM

Réaliser un blind test avec les élèves à l'aide d'une sélection de musique de jeux.

H.

GLOSSAIRE

LES MOTS DU JEU VIDÉO

AAA : ou Triple-A désigne les jeux à très gros budgets, édités des studios prestigieux et dont la rentabilité est assurée.

Avatar : représentation virtuelle du joueur dans un jeu vidéo.

Battle Royale : Genre de jeu inspiré des films *Battle Royale* (2000, Kinji Fukasaku) et *Hunger Games* (série de films parue entre 2012 et 2015 et adaptée de l'œuvre littéraire de Suzanne Collins 2008). Un grand nombre de joueur s'affrontent en ligne, le but est d'être le seul survivant.
Fortnite (2017)

Beat them all : dérivé du terme anglais beat 'em up signifiant « frappez-les ». Le beat 'em all est un jeu de combat à progression dans lequel le joueur affronte des ennemies au long de sa quête.

Boss : le boss est l'adversaire ultime que le joueur affronte à la fin d'un niveau.

Cinématique : séquence vidéo non interactive ayant pour mission de souligner les moments forts du jeu et/ou élément de transition.

FPS : acronyme de l'expression anglaise First-person shooter (tir à la première personne), le FPS est un sous-genre du jeu d'action. Il est immersif grâce à une vue subjective. Il fait son apparition dans les années 1990 avec les jeux *Wolfenstein* (1992) et *Doom* (1993).

Gamer : joueur de jeu vidéo

Game Design : processus de création des jeux vidéo. Il permet de définir la structure d'un jeu, c'est à dire ses règles, ses mécaniques, sa prise en main, son univers, son gameplay (jouabilité) ou encore ses objectifs.

Gameplay : ensemble des règles mises en œuvre pour concevoir le jeu. Le gameplay est la contraction de la phrase *How the game plays* (Comment se joue le jeu). Il désigne aussi bien la manière dont le jeu se joue que le jeu lui-même.

Jeu d'action : jeu qui fait appel à la dextérité et la rapidité du joueur. Il regroupe différents sous-genres : shoot'em'up, beat them all.

Jeu d'arcade : jeu vidéo ou non exploité dans un lieu commercial public. Aujourd'hui, ce terme peut être assimilé à un genre «arcade game».

Jeu d'aventure : Jeu qui met l'accent sur l'exploration, et la résolution d'énigmes. *Tomb Raider* (1996)

Jeu de combat : jeu vidéo dans lequel deux personnages s'affrontent à main nu ou avec des armes. *Street Fighter II* (1991), *Tekken* (1995), *SoulCalibur* (1999)

Jeu narratif : à mi-chemin entre le cinéma et le jeu vidéo, ce genre a pour but de faire vivre une expérience interactive propre à chaque joueur. *Detroit : Become Human*

Jeu de plateforme : jeu dans lequel le joueur doit passer d'un niveau à un autre en progressant de plateformes en plateformes tout en se débarrassant de ses adversaires. *Super Mario Bros* (1985), *Sonic the Headghog* (1991) *Crash Bandicoot* (1996)

Map : carte, espace dans lequel se déroule le jeu.

Monde ouvert : dans un jeu en « monde ouvert », le joueur peut librement se promener sans avoir de chemin imposé, le jeu n'ayant pas de niveau définit (la carte du monde est totalement ouverte). *Assassin's Creed* (2004)

MMOG : acronyme de *massively multiplayer online game*. Jeu vidéo qui se joue en ligne à plusieur.

MMORPG : acronyme de *massively multiplayer online role-playing game*. Jeu vidéo en ligne (RPG) qui se joue en ligne à plusieurs.

PEGI : acronyme de l'organisme anglophone « Pan European Game Information ». Sa mission est d'indiquer la catégorie d'âge à laquelle les jeux vidéo sont destinés. Il évalue le contenu violent ou choquant du jeu.

Retrogaming : ce terme anglais englobe l'activité de jouer à des jeux vidéo anciens et de les collectionner.

RPG : acronyme de *role playing game* (jeu de rôle). Le RPG est la transposition numérique du jeu de rôle traditionnel, dit « sur table ». *The Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987)

Serious game : jeu dont l'objectif est de transmettre des contenus, de faire découvrir ou d'apprendre quelque chose au joueur.

Shoot'em up : terme anglais dont la traduction signifie « descendez-les », le shoot'em'up est un genre dans lequel le joueur doit détruire le plus grand nombre d'ennemis au fur et à mesure des niveaux. *Space Invaders* (1978), *R-Type* (1987), *Parodius* (1990)

Survival Horror : jeu vidéo dans lequel le joueur doit survivre dans un environnement hostile, peuplé de créatures en tout genre. Le personnage principal vit une suite d'épreuves mises en scène par de multiples caméras qui créent une expérience claustrophobique renforçant le stress du joueur. Alone in the dark (1992), Resident Evil (1996), Silent Hill (1999)

.

RESSOURCES

BIBLIOGRAPHIE

ATALLAH, Marc et DE VICENTE José Luis et KNUSEL Pius et al. Playtime : *videogame mythologies :* [exposition, Yverdon-les-Bains, Suisse, Maison d'ailleurs, 11 mars-9 décembre 2012] / [catalogue par]. Infolio, 2012

COLLECTIF. *Assassin's creed 2500 ans d'histoire*. Guy Saint-Jean Éditeur, 2019.

ALBINET, Marc. *Concevoir un jeu vidéo*. Fyp,2015.

ALVAREZ, Julian et DJAOUTI, Damien, RAMPNOUX Olivier. *Apprendre avec les serious games ?* Canopé - CNDP, 2016.

BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe. *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* Les Presses de Sciences Po, 2017.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard, 1991.

CARIO, Erwan. Start ! : *la grande histoire des jeux vidéo*. La Martinière, DL 2016

FOULSTON, Marie and VOLSING, Kristian. *Videogames : design - play - disrupt*. V & A Publications, 2018

GOLDBERG, Harold. *AYBABTU : comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*. Traduit de l'anglais par Damien Aubel. Allia, 2013

LEJADE, Olivier et TRICLOT, Mathieu. *La fabrique des jeux vidéo : au coeur du gameplay :* [exposition, Paris, Cité des sciences et de l'industrie, 22 octobre 2013-24 août 2014]. La Martinière, 2013.

LIGNON, Fanny. *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du Midi, 2015.

MEMETEAU, Richard. *Pop culture*. Zones, 2014.

SUVILAY, Bounthavy. *Indie Games*. Bragelonne, 2018

TRICLOT, Mathieu. *Philosophie du jeu vidéo*. La Découverte, 2017

ZEID, Jean. *Art et jeux vidéo*. Edité par Palette, DL 2018

ZEID, Jean. *Game : le jeu vidéo à travers le temps :* [exposition, Paris, Espace Fondation EDF, 1er mars-27 août 2017]. Edité par Seuil, DL 2017.

FILMOGRAPHIE

BADHAM John. *Wargames*, 1983
CRONENBERG David. eXistenZ, 1999
FUKASAKU Kinji. *Battle Royale*, 2000
LISBERGER Steven. *Tron*, 1982
MOORE Rich. *Les mondes de Ralph*, 2012
OSHII Mamoru. *Avalon* 2001
SPIELBERG Steven. *Ready Player One*, 2018
WRIGHT Edgar. *Scott Pilgrim*, 2010

REVUES

Les cahiers du cinéma, hors-série. Spécial jeux vidéo. Septembre 2002
Carbone
#01 – Cartes aux trésors
#02 – Maisons Hantées
#03 – Amazones
https://carbone.ink/

Immersion
N°1 Espaces virtuels - décembre 2017
N°2 Survivre - juin 2018
N°3 Le peuple - janvier/juin 2019
http://immersion-revue.fr/

Réseau CANOPÉ
Technologie, n° 211, janvier-février 2018 : Enseigner à l'aide de jeux vidéo : l'exemple de Minecraft au collège
https://www.reseau-canope.fr/notice/technologie-n-211-janvier-fevrier-2018.html

SITOGRAPHIE

Accessibilité
https://www.youtube.com/watch?v=v7SEaPqPshM

Émission radio
Blockbuster, Frederick Sigrist. France Inter diffusé de juillet à août 2019.
https://www.franceinter.fr/emissions/blockbuster
Comprendre le phénomène Pokémon
Le jeu vidéo "Zelda"
"Street Fighter" : le combo baston et convivialité
La Légende «Final Fantasy»
«GTA" : le «The Wire" du jeu vidéo
Super Mario, la quintessence du jeu vidéo
"Resident Evil" : le T-Virus du jeu !
Sonic le hérisson, une espèce menacée ?
Mortal Kombat
"Assassin's Creed" : l'histoire est écrite par les joueurs !
FIFA license to play !
"Les Sims" : la carte sims !

Évènements
https://www.parisgamesweek.com/fr/
https://amaze-berlin.de/
https://www.auvergnerhonealpes.fr/actualite/741/23-game-summit-2-1-evenement-jeu-video-organise-a-l-hotel-de-region.html

Evolution des manettes
https://www.franceculture.fr/economie/des-calques-ecran-au-streaming-la-folle-evolution-des-consoles-de-jeux-video

Jeux indépendants
https://medialab.github.io/carto2016-jeuxvideos/focus-editeurs.html

Jeux sérieux
http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?p=533
https://diacritik.com/2015/10/21/papers-please-ou-la-bureaucratie-simulee/
http://www.molleindustria.org/

Les métiers du jeu vidéo
https://gaite-lyrique.net/article/les-metiers-autour-du-jeu-video-en-podcasts
http://www.reseauecoles-jeu-video.fr/les-metiers-du-jeu-video/
https://gamingcampus.fr/
http://snjv.org/wp-content/uploads/2017/09/SNJV_referentiel_metiers_detaille.pdf
https://digitalpainting.school/magazine/metiers/metier-de-concept-artist-details
http://ingame.fr/dossiers/introduction-au-level-design/

Plateforme
https://dailygeekshow.com/twitch-jeu-video/

Représentations filles/garçons dans les médias et les jeux vidéo :
https://pix3l.org/actus/gameher-exposition-et-eve-

nements
https://webtv.univ-rouen.fr/channels/#egalite-fiction-nelle-egalite-reelle-representations-des-filles-et-des-garcons-dans-les-productions-pour-la-jeunesse

Sell (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)
https://www.sell.fr/

Usbek et Rica
https://usbeketrica.com/article/creation-collaborative-de-jeux-utile-pour-les-eleves

Sound Design
https://www.franceculture.fr/numerique/quand-le-jeu-video-propage-le-son
https://www.francemusique.fr/culture-musicale/la-musique-des-jeux-video-un-monde-a-decouvrir-66460
https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2017-08/Soulier_Son_2016.pdf

Vidéo
https://www.arte.tv/fr/videos/071497-007-A/l-esport-fait-vivre-7-10-des-athletes-presque-comme-les-autres/
https://www.arte.tv/fr/videos/078750-009-A/art-of-gaming/
https://education.francetv.fr/recherche?q=-jeu+vid%C3%A9o

INFORMATIONS PRATIQUES

Visites guidées de l'exposition Design-moi un jeu vidéo pour les enseignants le mercredi 4 décembre à partir de 16h45

Horaires
Accueil Billetterie-Boutique-Librairie
Horaire d'ouverture Billetterie / Boutique avec expositions :
- du mardi au dimanche de 10h à 18h

RÉSERVATIONS
Contact / Réservation
reservation@citedudesign.com
T. 04 77 33 33 32