

e-LAB, espace jeu vidéo

**Ouverture 19 février 2019 – espace permanent
à la Cité des sciences et de l'industrie**

« À l'écoute de l'évolution des pratiques culturelles, la Cité des sciences et de l'industrie ouvre ses portes au jeu vidéo. Après une préfiguration réussie, nous sommes fiers d'inaugurer l'e-LAB, espace permanent consacré au jeu vidéo, dont le développement récent suscite autant d'enthousiasme que de questionnements. Un phénomène dont l'e-LAB propose une lecture transversale, jetant une passerelle inédite entre le public, la recherche et l'industrie. Plus qu'une exposition, l'e-LAB offre une exploration unique du jeu vidéo, territoire de plaisir, de création et d'invention technique du XXI^e siècle. »

Bruno Maquart, président d'Universcience

Le 19 février 2019, la Cité des sciences et de l'industrie ouvre l'e-LAB - espace jeu vidéo, avec une première thématique annuelle « e-LAB #1 – Générations interactives », qui traite de l'interactivité comme caractéristique du jeu vidéo.

Original, novateur et accessible dès l'âge de 7 ans, ce nouvel espace permanent propose aux visiteurs de vivre des expériences inédites et de décrypter le phénomène des jeux vidéo. Conçu comme une passerelle entre le public – des simples curieux aux joueurs –, les scientifiques et les professionnels, ses 700 m² s'organisent autour d'une muséographie innovante et d'une offre de médiation évolutive, comprenant un « Laboratoire » et une programmation d'événements. Permettant d'aborder le jeu vidéo dans toutes ses dimensions – le plaisir, l'éducation, la création, l'industrie... mais aussi l'addiction, la violence ou la place des femmes par exemple –, les contenus présentés sont en prise avec l'évolution du secteur : sans se contenter de son histoire ou de son actualité, l'e-LAB explore ainsi les différents traits de ce nouveau média culturel.

En quelques années, une véritable industrie culturelle et créative s'est construite autour du jeu vidéo, popularisant rapidement une activité imaginée autour des années 1950, au sein des universités et laboratoires de recherche en informatique. Les coulisses et fondements de ce secteur demeurent pourtant mal connus.

S'appuyant sur son expertise en muséographie interactive, la Cité des sciences et de l'industrie a défini trois axes éditoriaux, dont les contenus seront renouvelés chaque année :

- l'axe technologique, qui présente les évolutions associées à ce secteur, à travers l'histoire du jeu vidéo ;



Dès 7 ans. Langue (français, anglais, espagnol).

En partenariat avec :

SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs)

SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo)

AFJV (Agence Française pour le Jeu Vidéo)

LUTIN Userlab (Laboratoire d'Usages en Technologies d'Informations numériques de l'université de Paris 13)

MILDECA (Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives)

Chemins de traverse / La science là où on ne l'attend pas.

Cette ligne éditoriale regroupe des expositions dont le sujet n'est pas à première vue scientifique ou technique mais qui permet d'y conduire, d'une manière ou d'une autre, en ligne droite ou, plus souvent, par des chemins détournés. Il s'agit ainsi de montrer la science où on ne l'attend pas, en invitant à sa table la grande famille des créateurs.

- l'axe professionnel, qui lève le voile sur les formations, spécialisations et métiers émergents ;
- l'axe sociétal, qui analyse ce nouveau média d'un point de vue sociologique ou économique.

L'e-LAB entend ainsi explorer toutes les facettes de ce nouveau média, pour en interroger l'essence même. En donnant la parole à des joueurs, à des chercheurs, à des créateurs et à des industriels, il propose une exploration complète et inédite de cette activité.

Pour mieux accompagner les joueurs et leur entourage dans la pratique de ce nouveau média, l'e-LAB apporte des clés de compréhension spécifiques et variées : « Pourquoi le jeu vidéo est entré dans la liste des addictions comportementales de l'OMS ? », « Le jeu vidéo rend-il les joueurs violents ? », « La pratique du jeu vidéo est-elle à grande majorité une activité masculine ? ».

L'INTERACTIVITÉ DANS LE JEU VIDÉO

Ludique et pédagogique, la thématique inaugurale de ce nouvel espace, *Jeu vidéo : générations interactives*, permet de soulever la question de l'interactivité comme élément singulier du média jeu vidéo.

L'e-LAB, espace permanent à la croisée de l'exposition et de l'expérimentation ludique, propose des dispositifs de jeu uniques apportant une expérience inédite, dite « augmentée ». Équipés d'interfaces haptiques, visuelles, olfactives et auditives, ces dispositifs offrent au joueur la possibilité de profiter d'une immersion de jeu inaccessible chez lui, d'une évaluation scientifique de ses performances et d'une véritable mise en scène, afin que visiteurs/spectateurs et visiteurs/joueurs partagent ce moment de jeu, habituellement personnel.

Cette évaluation scientifique, basée sur les données sur les comportements du visiteur/joueur – émotions faciales, rythme cardiaque, température corporelle et keylogging*, permettent d'avoir un panorama complet de ses réactions face au jeu et de les interpréter en les comparant à celles des autres participants.

Les données récoltées par les systèmes de captation – de manière anonyme et en conformité avec la réglementation – sont accessibles sur une plateforme OpenData aux scientifiques et professionnels, pour développer la recherche sur le comportement des joueurs et leurs émotions.

En parallèle, des postes de jeu plus classiques, sur tablette et sur bornes de rétro-gaming notamment, présentent une sélection de jeux qui interrogent la notion d'interaction dans les jeux vidéo, à travers différentes plateformes et différentes typologies de gameplay*.

LE LABORATOIRE, LA ZONE DE DÉCRYPTAGE, LA GALERIE ET LA MÉDIATION

Un laboratoire, une zone de décryptage et une galerie complètent l'offre muséographique de l'e-LAB.

Le Laboratoire est un dispositif de médiation spécifique. Il permet d'allier partage et collaboration en associant les visiteurs/joueurs à la recherche et au développement. Des résidences de chercheurs proposeront ainsi au public de découvrir, de participer et d'assister à leurs travaux sur le jeu vidéo.

La zone de décryptage présente de nombreuses datavisualisations des données permettant d'illustrer la thématique en cours et le macrocosme vidéoludique. Des frises chronologiques, des datavisualisations, des audiovisuels, des actualités

Le jeu vidéo est aujourd'hui reconnu comme une industrie culturelle majeure en France. En 2018, la 6^e édition des Ping Awards, organisés par l'Agence française du Jeu Vidéo, a une nouvelle fois récompensé les professionnels de la création française. Remis à la Cité des sciences et de l'industrie, ces prix, classés en trois catégories (jeux étudiants, jeux indépendants et toutes catégories), ont mis l'accent sur les talents de demain.



et une cartographie du marché de l'emploi permettent d'apporter les clés de compréhension sur la thématique en cours et plus globalement sur l'univers du jeu vidéo.

La galerie a pour objectif de traiter de la dimension « artistique » du jeu vidéo. La thématique *Jeu vidéo : générations interactives* est présentée dans un jukebox, des vitrines modulaires, une zone dédiée au pixel art et une galerie dédiée aux graphismes tangibles et numériques.

Une offre de médiation adaptée est proposée au public : présentations, ateliers pratiques et conférences participatives.



AUTOUR DE L'EXPOSITION

Jeux vidéo thérapeutiques : se soigner en s'amusant

Des serious games permettent aujourd'hui d'accompagner certains patients atteints de maladies neuropsychiatriques, ou de leur apprendre à gérer certaines situations difficiles. Soumis à une validation clinique, ces jeux vidéo sont aujourd'hui reconnus comme outils thérapeutiques numériques.

Avec : Pierre Foulon, co-directeur du laboratoire BRAIN e-NOVATION, commun à Genius Healthcare et l'Institut du cerveau et de la moelle épinière (ICM), et **Marie-Laure Welter**, neurologue et professeure en neurophysiologie au CHU de Rouen, co-directrice du laboratoire BRAIN e-NOVATION.

Le 17 mars 2019 à 14h au Palais de la découverte

Informations pratiques

Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Cariou
75019 Paris
M Porte de la Villette T 3b

Horaires

Ouvert tous les jours,
sauf le lundi, de 10h à 18h,
et jusqu'à 19h le dimanche.
01 40 05 80 00

www.cite-sciences.fr

Tarifs

12€, TR: 9€ (+ de 65 ans, enseignants, - de 25 ans,
familles nombreuses et étudiants).

Le billet inclut l'*Argonaute* et le planétarium.

→ Gratuit pour les - de 2 ans, les demandeurs
d'emploi et les bénéficiaires des minimas sociaux,
les personnes handicapées et leur accompagnateur.

www.saisoncitepalais.fr

* Keylogging

En informatique, le keylogging est un enregistreur de frappe. Ce dispositif mémorise les interactions que le joueur développe avec les touches du contrôleur de jeu (une manette, un panel de borne d'arcade, etc ...)

* Gameplay

Le gameplay est un des éléments qui composent un jeu vidéo et fait référence à sa jouabilité. Le gameplay définit l'ensemble des critères sous le contrôle du joueur et les règles du jeu vidéo (le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer...). Il n'y a pas de mot équivalent en français.



Information presse

Aurore Wils

01 40 05 70 15 / 06 46 66 18 97
aurore.wils@universcience.fr