

cité

sciences
et industrie

e-LAB jeu vidéo

nouvel espace permanent
à partir du 19 février 2019

En partenariat



Avec le soutien de
 OpenDataSoft

CONTACT PRESSE

Aurore Wils

01 40 05 70 15 / 06 46 66 18 97

aurore.wils@universcience.fr

SOMMAIRE

■ Introduction	p. 5
■ Présentation	p. 7
■ Lexique	p. 11
■ Autour de l'exposition	p. 13
■ Les partenaires	p. 14

Cette exposition s'inscrit dans la ligne éditoriale **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.

« 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

INTRODUCTION

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. Abordant 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 directe 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.

Exposition en partenariat avec le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV), le Laboratoire d'Usages en Technologies d'Informations numériques de l'université de Paris 8 (LUTIN Userlab) et la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (Mildeca).

À partir de 7 ans
Exposition trilingue en français, anglais et espagnol.



PRÉSENTATION

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 donne à voir les évolutions associées à ce secteur, à travers l'histoire du jeu vidéo. Cette industrie du jeu vidéo accompagne, contribue et participe à la démocratisation des nouvelles technologies et particulièrement dans les domaines de la micro-informatique familiale et des TICs, à travers l'émergence de la 3D, du multimédia, d'interfaces graphiques ou encore de la réalité virtuelle et augmentée.

● **l'axe professionnel**, qui lève le voile sur les formations, spécialisations et métiers émergents. À l'origine du jeu vidéo, le développement d'un jeu relevait de l'« artisanat », aujourd'hui le domaine s'est fortement spécialisé et professionnalisé. La création d'un jeu nécessite désormais les compétences de plusieurs corps de métiers : programmeur, graphiste, game designer, level designer...

● **l'axe sociétal**, qui analyse ce média d'un point de vue sociologique et économique. Considéré au départ comme un « simple » produit de divertissement, il a acquis ses lettres de noblesse dans la sphère culturelle le faisant ainsi évoluer vers un statut de référence.

L'e-LAB entend ainsi explorer toutes les facettes du jeu vidéo 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 ce secteur, pour en interroger l'essence même.

Pour mieux accompagner les joueurs et surtout 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 (Organisation mondiale de la Santé) ? », « Le jeu vidéo rend-il les joueurs violents ? », « La pratique du jeu vidéo est-elle à grande majorité une activité masculine ? ».

Le jeu vidéo est aujourd'hui reconnu comme une industrie culturelle majeure en France. En 2018, la 6^e édition des Ping Awards, organisée par l'Agence française du Jeu Vidéo, a une nouvelle fois récompensé les professionnels de la création française. Remis chaque année depuis 2013 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.

Aujourd'hui, le jeu vidéo a acquis ses lettres de noblesse grâce à ses valeurs technologiques, artistiques, pédagogiques, militantes, politiques... À l'instar des objets culturels comme les livres, journaux, films... il est à l'origine de nouvelles compétences et sollicite pleinement l'imagination.

L'interactivité constitue l'une des spécificités du jeu vidéo. Cette possibilité de pouvoir « intervenir » dans le flux d'informations (histoire, action, ...), accorde au joueur une place décisive de « SpectAuteur ». Le process qui régit cette interactivité est identique à tous les jeux.

Le joueur réagit à l'information qui lui est transmise à travers ses contrôleurs (clavier, souris, manette...) pour envoyer une information à la plateforme de jeux (console, ordinateur, mobile, tablette...). Celle-ci analyse la réaction du joueur (via son programme) puis lui transmet une réponse, appelée rétroaction.

Cette résonnance entre le jeu et les choix du joueur permet une immersion invitant le joueur à décupler ses actions et à élargir le champ de ses possibilités, définies selon les règles du *gameplay** propre au jeu.

La thématique Jeu Vidéo : Générations interactives, explore ainsi toutes les subtilités des sources d'interactivité offertes par les jeux d'hier et d'aujourd'hui. Ludique et pédagogique, elle place l'expérience du jeu et les relations induites par ce *gameplay** entre le joueur et la machine, au cœur de cette première présentation.

LA THÉMATIQUE : L'INTERACTIVITÉ DANS LE JEU VIDÉO

Une évaluation scientifique, en direct, basée sur les données de comportements du visiteur/joueur – émotions faciales, *eye-tracking**, rythme cardiaque, température corporelle et *keylogging**, donne accès à un panorama complet des réactions face au jeu, et permet 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 aux scientifiques et professionnels sur une plateforme *OpenData*. Elle contribue à développer la recherche sur le comportement des joueurs et leurs émotions.

L'espace e-LAB accueille le public avec des mises en scène de jeu proposant cinq typologies de *gameplay** caractérisés par une di-



mension interactive particulière. Chacune des mises en scène est équipée pour recueillir les données comportementales des joueurs qui peuvent ensuite être analysées.

Forza Horizon 4* est un jeu de **simulation*** dont le gameplay se singularise par un réalisme saisissant tant par le graphisme que par le ressenti d'une action en conditions réelles. Animé par un moteur 3D, le joueur/joueuse se retrouve totalement libre au volant d'un bolide pour une course sur un terrain de jeu ouvert.

Portal 2* possède un gameplay très original pour un jeu d'immersion en vue **subjective***. Il défie le joueur/joueuse de trouver le moyen de s'échapper d'un laboratoire scientifique contrôlé par une intelligence artificielle devenue folle. Pour agir, le joueur dispose d'un appareil avec lequel il détourne les propriétés physiques (gravité, cinétique, optique...) de l'environnement.

Le jeu de **stratégie***, **Les Sims 4***, invite ici le joueur/joueuse à créer des personnages qu'il/qu'elle fait vivre et évoluer au quotidien. Ce jeu témoigne des avancées technologiques qui ont fortement accru les possibilités d'interactions du joueur en simulation de vie.

Cuphead* est un jeu d'**arcade*** de type *run'n'gun* mêlant le jeu de plateforme au jeu de tir. Inspiré des dessins animés américains des années 1930, dont il reprend les codes graphiques, il sollicite la coopération entre les joueurs/joueuses pour traverser les différents niveaux. En binôme, le jeu consiste à aider deux personnages, Cuphead et Mugman, à rembourser une dette contractée auprès du Diable.

Enfin, **Just Cause 4***, dernier opus d'une série d'action-aventure taillé pour le spectaculaire et la démesure, propose au joueur d'incarner Rico Rodriguez, un mercenaire qui devra mettre à mal les plans d'un tyran. Reposant sur la liberté de mouvement, le jeu suggère au joueur une large palette d'interactions avec les éléments du jeu.



En parallèle de ces cinq mises en scène, des postes plus classiques, sur tablette et sur bornes de rétrogaming notamment, présentent une sélection de jeux qui interrogent la notion d'interaction.

Ainsi, et malgré ses 20 ans, **Street Fighter 3 : Third Strike*** demeure un très bon exemple de jeux de combat en 2D. Il est l'un des plus aboutis de l'histoire vidéoludique, considéré comme l'épisode le plus technique de la longue saga Street Fighter. Son gameplay favorise ce que l'on nomme le mind game, soit l'analyse et l'anticipation du joueur adverse. Régulièrement présenté en compétition e-Sport, ce jeu nécessite de la dextérité, de l'habileté et de la stratégie de la part des joueurs.

La **sélection de jeux sur tablette** présente différentes technologies embarquées sur écran tactile : la gyroscopie, l'accéléromètre et les caméras. Pour chaque jeu, les développeurs ont détourné ces équipements pour explorer de nouvelles façons de jouer et induire de nouvelles postures. Ainsi, **Brain it on!*** édité par Orbital Nine Games, s'inspire des puzzles

LEXIQUE

et vise deux objectifs : améliorer l'aptitude du joueur à dessiner des formes physiques et sa capacité à résoudre des énigmes de différentes manières. Ici, la programmation du jeu laisse une place importante à l'aléatoire. Les formes et les solutions sont uniques et personnelles à chaque joueur. Cette particularité permet de renouveler l'expérience et de solliciter l'ingéniosité et la créativité.

Enfin, quelques **jeux atypiques sur ordinateur** en corrélation avec la question de l'interactivité sont présentés, **Goat Simulator*** en est un bon exemple : ce jeu de type bac-à-sable*, est truffé de bugs, volontairement conservés par les développeurs pour accentuer son aspect parodique. On peut ainsi gagner des points en accomplissant diverses actions totalement inattendues.

LE LABORATOIRE, LA ZONE DE DÉCRYPTAGE, LA GALERIE ET L'AGORA

Un laboratoire, une zone de décryptage, une galerie et une agora complètent l'offre muséographique de l'e-LAB. Ces quatre espaces lèvent le voile sur les coulisses du jeu vidéo apportant des clefs de compréhension et faisant ainsi évoluer le regard porté sur ce secteur.

Le Laboratoire est un dispositif de médiation spécifique. Il permet d'allier partage et collaboration en associant les visiteurs/joueurs aux recherches des chercheurs en résidence. Ils proposeront ainsi au public de découvrir, de participer et d'assister à leurs travaux sur le jeu vidéo.

La zone de décryptage donne à voir de nombreuses datavisualisations de données pour illustrer la thématique en cours et le macrocosme vidéoludique. Des frises chronologiques, des audiovisuels, des actualités et une cartogra-

phie du marché de l'emploi apportent les clés de compréhension sur la notion d'interactivité et plus globalement sur l'univers du jeu vidéo.

La galerie traite de la dimension artistique du jeu vidéo. Pour cette première thématique, sur huit mètres de long, le making off de l'adaptation de la bande dessinée d'Alexandro Jodorowsky et Moebius, *Les yeux du chat* (Éd. Les Humanoïdes Associés), réalisé par Manuel Ruys Dupont est projeté en vidéo mapping. Un jukebox et des vitrines modulaires relatent l'évolution du contrôleur de jeu, élément relai essentiel au joueur pour traduire son interactivité dans le jeu. Une zone dédiée au pixel art complète cet espace.

L'agora accueille l'offre de médiation : des présentations livrent les secrets du matériel et des logiciels essentiels à la composition d'un jeu vidéo, des ateliers pratiques dévoilent les processus et les outils de création. Enfin, des conférences, quant à elles, réunissent des acteurs du secteur autour de thématiques en corrélation avec l'interactivité et y sensibilisent le public. À travers ces rendez-vous, l'e-LAB met en exergue la vigilance du joueur et de son entourage envers ce média qu'est le jeu vidéo, tend à effacer le fossé générationnel et sensibilise à l'encadrement de la pratique.



Eye-Tracking

Technologie qui permet de suivre le parcours du regard du joueur, ici sur l'écran de jeu.

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...).

Jeu de simulation

Les jeux vidéo de simulation ont pour but d'imiter une activité humaine (ex. : simulation de vie, jeu de stratégie ou de gestion) ou le fonctionnement d'une machine (simulation automobile, simulation de vol), de telle sorte que l'expérience de jeu se rapproche le plus près possible de la réalité.

Jeu d'immersion en vue subjective

C'est une typologie de jeu vidéo dans laquelle le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il contrôle ; on parle aussi de jeu « en vision subjective » ou « à la première personne ». Il décrit le plus souvent des jeux d'action et de tir dans des contextes plus ou moins guerriers : on parle alors de FPS (*First Person Shooter* : jeux de tir à la première personne).

Jeu de stratégie

C'est un jeu de réflexion simulant des batailles ou des guerres, dans lequel le joueur doit faire preuve de tactique pour combattre un ou plusieurs ennemis. Pour cela, il endosse le rôle d'un donneur d'ordres, et doit planifier les actions des troupes que le jeu/le scénario met à sa disposition pour vaincre l'adversaire. Il dispose d'un point de vue aérien sur l'aire de jeu, ce qui lui permet de voir l'ensemble de l'action et de faciliter ses prises de décisions.

Jeu d'arcade

À l'origine, un jeu vidéo d'arcade désignait un meuble équipé d'un ordinateur, d'un écran et d'une interface de contrôle, où était implémenté un jeu vidéo. Ces lieux payants étaient équipés d'un monnayeur. On les trouvait généralement dans des salles dédiées (les salles d'arcade), des centres commerciaux ou parfois des bars, à côté des flippers. Avec la disparition des salles d'arcade, le terme « jeu d'arcade » désigne aujourd'hui des jeux courts et trépidants, demandant au joueur de faire preuve de dextérité et d'habileté pour en venir à bout.

Jeu de type bac-à-sable ou jeu « sandbox »

Jeu vidéo dans lequel le joueur est libre de faire ce que bon lui semble, dans les limites de ce que le jeu permet. Ce genre fait grandement appel à l'imagination et la créativité du joueur, en le laissant totalement libre de ses actions : il fait la part belle au gameplay « émergent », c'est-à-dire la possibilité pour le joueur de remplir un objectif d'une manière non prévue par le développeur. Le joueur peut aussi simplement laisser libre cours à sa curiosité, pour expérimenter ou détourner les éléments composant le jeu (objets, lois physiques, etc).

LES JEUX

- **Forza Horizon 4**, édité par Microsoft Games Studios et développé par Playground Games, sorti en France en 2018.
- **Portal 2**, édité et développé par Valve, sorti en France en 2011.
- **Les Sims 4**, édité par Electronic Arts et développé par Maxis, sorti en France en 2014.
- **Cuphead**, édité et développé par Studio MDHR, sorti en France en 2017.
- **Just Cause 4**, édité par Square Enix et développé par Avalanches Studios, sorti en France en 2018.
- **Street Fighter 3 Third Strike**, édité par Capcom et développé par Capcom Production Studio 2, sorti en France en 1999.
- **Brain it on !**, édité par Orbital Nine et développé par Orbital Nine Games, sorti en France en 2015.
- **Goat Simulator**, édité par Coffee Stain Studios et développé par Gone North Games, sorti en France en 2014.



AUTOUR DE L'EXPOSITION

MÉDIATIONS

Espace d'animation Agora au sein de l'e-LAB, mezzanine M2

Des souris, des manettes et des hommes

L'atelier traite, au fil de l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo, de l'évolution des interfaces hommes-machines, mettant en avant le statut précurseur de celles-ci en matière de communication et leurs rôles stratégiques dans la démocratisation des nouvelles technologies numériques.

Accessible dès la 6^e / durée : 60 min

Ordinateur qui triche

Cette animation est une initiation aux grands principes de la programmation : moteurs de jeu, scripts, systèmes experts, intelligence artificielle (définition, application, etc.) et en définit les potentiels comme les limites.

Accessible dès la 6^e / durée : 60 min

Processus : la puissance de calcul au service de vos jeux

L'interactivité dans le jeu vidéo ne cesse de se développer faisant passer les possibilités d'OXO (jeu de morpion) à celles infinies offertes par les jeux en monde ouvert. L'atelier analyse les moyens utilisés pour y parvenir : loi de Moore, nanogravure, processeur...

Accessible dès la 6^e / durée : 60 min

Level design : créons un niveau de jeu

La conception d'un niveau de jeu vidéo nécessite la prise en compte de différents paramètres comme l'attractivité, l'innovation, la durée de jeu, le rythme, la difficulté... À l'aide d'un logiciel dédié, l'atelier propose au public d'expérimenter ces étapes et de créer un niveau de jeu.

Accessible dès la 5^e / durée : 60 min

Interactivité : l'art du jeu vidéo ?

Le jeu vidéo peut-il être considéré comme le 10^e art ? Le jeu vidéo est-il un art ? Une sélection de photos, citations, vidéos, études animent le débat et tentent d'identifier là où l'art du jeu vidéo s'exprime. Serait-ce dans l'interactivité ?

Accessible dès la 6^e / durée : 60 min

CONFÉRENCE

**dans le cadre du cycle
« Suivez le mouvement »**

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*

LES PARTENAIRES

EN PARTENARIAT AVEC



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

Placée sous l'autorité du Premier ministre, la MILDECA anime et coordonne l'action du gouvernement en matière de lutte contre les drogues et les conduites addictives et élabore à ce titre la stratégie gouvernementale en la matière dans les domaines suivants : recherche et observation, prévention, santé et insertion, application de la loi, lutte contre les trafics, coopération internationale.

La MILDECA accompagne les partenaires publics, institutionnels et associatifs de la politique publique dans la mise en œuvre des orientations, en leur apportant un soutien méthodologique ou financier.

Plus d'infos sur drogues.gouv.fr et sur les réseaux sociaux @MILDECAgouv



Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Le SELL représente les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs au plan national. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concernent, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté

d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques.

La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.

www.sell.fr



Syndicat national du Jeu Vidéo

Le Syndicat national du Jeu Vidéo représente les entreprises et les professionnels du jeu vidéo en France. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie et pour l'attractivité du territoire. L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de forte concurrence internationale.



Agence Française pour le Jeu Vidéo

L'Agence française pour le Jeu Vidéo a pour objet de favoriser l'emploi et la création d'entreprise au sein de la communauté française des concepteurs, ducteurs, éditeurs et distributeurs d'œuvres multimédia et d'en promouvoir les innovations, les créations techniques, artistiques et intellectuelles.

L'AFJV et la Cité des sciences et de l'industrie collaborent régulièrement depuis plus de 10 ans pour promouvoir la culture vidéoludique et faire connaître les métiers de la création de jeux vidéo au plus grand nombre.

Depuis la création de conférences ou de tournois de jeux vidéo jusqu'à l'organisation des prestigieux Ping Awards (l'équivalent des César pour le jeu vidéo), l'AFJV a toujours trouvé avec la Cité des sciences et de l'industrie un partenaire légitime et dynamique. Il était donc naturel pour l'AFJV de s'engager aux côtés des équipes de l'e-LAB pour soutenir ce formidable projet d'espace permanent du jeu vidéo.

LUTIN Userlab (Laboratoire d'Usages en Technologies d'Informations numériques de l'université de Paris 8)

Laboratoire public qui fédère des recherches sur l'étude des usages des technologies numériques, les travaux menés par le LUTIN sur le jeu vidéo visent à étudier l'acceptabilité, l'ergonomie et la jouabilité des jeux, l'expérience du joueur et l'acquisition de l'expertise. L'objectif est de pouvoir fournir au créateur du jeu, à toutes les étapes de la conception, un retour sur l'expérience joueur ; ceci en utilisant des méthodes, des techniques et des instruments d'observation de nature qualitative et quantitative.

AVEC LE SOUTIEN DE



OpenDataSoft

OpenDataSoft est le leader européen des plateformes conçues pour l'ouverture et le partage des données. La solution OpenDataSoft permet aux acteurs publics et privés et à leurs partenaires d'agréger, traiter, visualiser, et partager leurs données pour leur permettre de l'analyser et de la rendre intelligible.

OpenDataSoft est aujourd'hui fière de soutenir la création de l'espace permanent e-LAB jeu vidéo à la Cité des sciences et de l'industrie. La particularité de ce projet repose sur une série de dispositifs vidéoludiques innovants, permettant de proposer au public une expérience de jeu « augmentée » via des dispositifs avec divers capteurs. OpenDataSoft met à disposition une plateforme permettant de stocker les données en temps réel provenant de ces capteurs et de les visualiser.

www.opendatasoft.fr

AVEC



Manuel Ruiz Dupont

Les Yeux du Chat marque la première collaboration entre Moebius et Jodorowsky. L'œuvre est considérée comme un conte aux multiples interprétations. Manuel Ruiz Dupont a choisi d'adapter cette œuvre en jeu vidéo comme un message positif : « il faut voir le monde à travers ses propres yeux ». Ce portage en jeu vidéo d'une œuvre constitue une première mondiale, ouvrant la porte à une forme de jeu vidéo véhiculant un message philosophique et artistique. Dans les médias narratifs linéaires tels que le cinéma ou la BD, le spectateur n'a aucun contrôle sur l'histoire. Dans cette adaptation, le joueur peut passer d'un personnage à l'autre quand il le désire, ou changer l'histoire du jeu à sa guise. Il peut créer une histoire qui lui ressemble, mais surtout saisir, deviner, trouver, le sens de cette histoire à travers ses propres actions.

www.mata.zone



Sammode



30, avenue Corentin-Cariou

75019 Paris

 **Porte de la Villette**

 **139, 150, 152**  **T3b**

**Ouvert tous les jours, sauf le lundi
de 10h à 18h et le dimanche de 10h à 19h**

- **Plein tarif : 12€**
- **Tarif réduit : 9€**
(+ de 65 ans, enseignants, – de 25 ans,
familles nombreuses et étudiants)
- **Le billet inclut l'Argonaute et le planétarium**
- **Gratuit pour les demandeurs d'emploi et
les bénéficiaires des minima sociaux,
les personnes en situation de handicap
et leur accompagnateur**

cite-sciences.fr



#eLABJV

