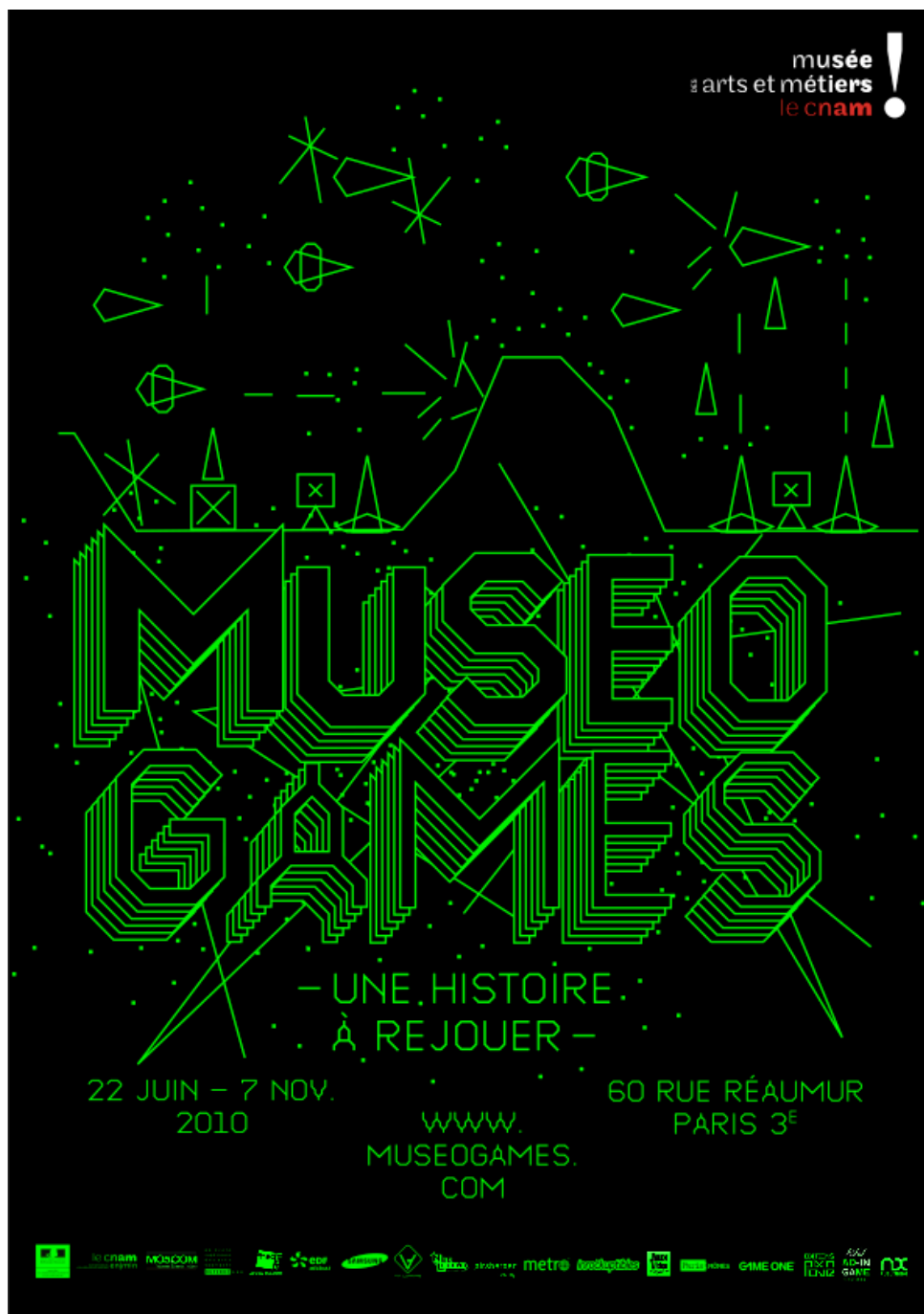


DOSSIER DE PRESSE  
21 JUIN 2010



**Contacts presse :**  
Musée des arts et métiers  
France AUDA  
[france.auda@cnam.fr](mailto:france.auda@cnam.fr)  
Tél. : 33(0)1 53 01 82 05

**Agence Warning**  
Anthony MAZELLY  
[a.mazelly@warningcom.com](mailto:a.mazelly@warningcom.com)  
Tel: + 33 (0)1.53.85.88.09

Sommaire du dossier de presse

Communiqué de presse : page 3

Texte des commissaires : page 4

Des espaces thématiques dédiés à la culture des jeux vidéo : page 5

Deux collections réunies pour MuseoGames : page 8

Les concepteurs de MuseoGames : page 9

Biographies des commissaires : page 10

**Autour de l'exposition : visites, conférences...** : page 11

Les partenaires de MuseoGames : page 14

Informations pratiques : page 16

## Communiqué de presse

MuseoGames - Une histoire à rejouer  
22 juin – 07 novembre 2010

Que vous soyez « gamer » passionné, joueur occasionnel, « nostalgique » ou simplement curieux de comprendre l'univers des jeux vidéo, embarquez pour MuseoGames – Une histoire à rejouer au Musée des arts et métiers à Paris.

Dans un espace de 600 m<sup>2</sup> venez découvrir l'extraordinaire aventure du jeu vidéo, écouter les témoignages exclusifs de ceux qui ont fait et continuent d'écrire et d'inventer cette histoire... L'exposition vous offre l'occasion de (re)jouer sur des consoles et bornes d'arcades originales, mythiques en compagnie de héros des jeux vidéo !

MuseoGames signe pour la première fois en France l'entrée du jeu vidéo dans un musée national. En 1972, Nolan Bushnell présente Pong. Près de quarante ans plus tard, ce divertissement est devenu un objet culturel à part entière. Le Musée des arts et métiers, musée d'histoire des techniques, s'interroge avec MuseoGames, sur la place du jeu vidéo dans notre société. Les consoles, les jeux, les accessoires acquièrent un statut patrimonial. Ils deviennent dès lors des objets à conserver et à étudier.

A travers une frise chronologique interactive ou un film sur les jeux vidéo « made in France », l'exposition vous propose un nouveau regard sur les jeux vidéo.

Des témoignages exclusifs en un seul lieu : MuseoGames

Installez-vous confortablement dans les quatre « salons d'écoute » de MuseoGames et laissez-vous conter l'histoire des jeux vidéo, par les principaux acteurs de cette aventure humaine et technique.

Retrouvez ainsi les concepteurs de jeux mondialement connus comme Peter Molyneux à l'origine de « Fable » ou « Black and White » et qui participe aujourd'hui au projet Natal de Microsoft ; Philippe Ulrich à l'origine de « Dune » ou de « L'Arche du Capitaine Blood », ou encore David Cage, fondateur du studio Quantic Dreams et à l'origine du succès mondial « Heavy Rain » un jeu vidéo basé sur l'implication émotionnelle du joueur.

Bien d'autres grands témoins de cette histoire, artistes, collectionneurs, chercheurs, journalistes... vous livrent leur vision du jeu vidéo, et l'étendue de son influence dans notre société.

MuseoGames – Une histoire à rejouer !

Au cœur de MuseoGames, l'espace « Play » propose une sélection emblématique de consoles et de jeux, jouables par tous, une présentation de machines illustrant les avancées technologiques et les évolutions graphiques de chaque génération de jeu vidéo. Les jeux, projetés sur plus de vingt écrans géants, vous offrent une expérience sensorielle complète.

Bref, un espace ludique pour retrouver :

- Des consoles et des jeux mythiques : Pong sur Atari, Pac Man ou Missile Command sur Atari 2600.
- Des personnages cultes : Mario, Alex Kidd, Sonic, Rayman...
- Des jeux multi joueurs comme Metal Slug sur Neo Geo, Tekken sur Playstation...
- Enfin d'authentiques bornes d'arcades, Space Invaders, Street Fighter II, Time Traveller, Outrun...

Trois regards croisés

MuseoGames – Une histoire à rejouer est le résultat du regard de trois commissaires : Stéphane Natkin (professeur au Cnam, directeur de l'Enjmin), Pierre Giner (artiste, enseignant à l'Ecole Duperré) et Loïc Petitgirard (maître de conférences au Cnam, historien des techniques). Le spécialiste de la conception des jeux rencontre l'artiste et l'historien pour concevoir la première exposition ludique et scientifique sur le sujet.

## Introduction des commissaires de MuseoGames – Une histoire à rejouer

### Les jeux vidéo au Musée des arts et métiers ?

« Les jeux vidéo résultent d'un souhait naturel de faire faire aux ordinateurs des choses amusantes. »  
Nolan Bushnell, père de « Pong » et fondateur d'Atari

#### Start

Le jeu vidéo s'imisce dans nos usages, nos sociétés et notre culture. Du jeu de salon aux salles de pilotage de drone, de « Tron » à « Avatar », comme il distrait il inquiète, fascine et anticipe. Avec MuseoGames – Une histoire à rejouer, le Musée des arts et métiers, fort de l'étendue de sa collection informatique et avec l'appui des collectionneurs de MO5.COM vous invite à rejouer la courte histoire de ce divertissement devenu le laboratoire des medias interactifs de demain.

1971 : Nolan Bushnell invente la première machine d'arcade, « Computer Space ». 1972 : Bushnell, encore lui, sort « Pong », le jeu vidéo est entré dans la mémoire collective. 2010 : 99 % des adolescents jouent aux jeux vidéo en France (sondage Ipsos décembre 2009), deux joueurs sur cinq sont des femmes. Les blocs opératoires comme les armées recourent aux technologies de simulation pour opérer les malades et sur les champs de bataille. Chacun d'entre nous a vu jouer aux jeux vidéo, a joué lui-même, à la maison comme sur son téléphone portable.

Après la photo, la radio, le cinéma, la télévision qu'il hybride, le jeu vidéo est né de l'ordinateur. Objet matériel et multimédia, œuvre audiovisuelle et immatérielle, mêlant arts et métiers, il articule dans sa production, sa sophistication formelle et narrative, une multiplicité de talents artistiques et techniques. Ses créateurs, ses joueurs comme son industrie revendiquent qu'il soit reconnu comme une création à part entière, au même titre que le cinéma dont il se voit un prolongement.

Ludique et réfléchi, à l'image du jeu vidéo, MuseoGames – Une histoire à rejouer initie une première approche scientifique et historique, augmentée de multiples regards. Invitant à rejouer comme à s'informer de la diversité des points de vue des gens du métier, des chercheurs, des créateurs et usagers de ce média, l'exposition propose au visiteur-joueur de renouer avec ses passions d'enfance au travers de ses objets fétiches et au profane de découvrir la richesse de cette histoire vidéoludique. Pour mieux s'attarder sur la place du jeu vidéo dans notre société, son influence, sa forme d'expression, sa fascination ou sa diabolisation, son statut muséal et son devenir.

Les commissaires de MuseoGames – Une histoire à rejouer

Pierre Giner, Stéphane Natkin, Loïc Petitgirard, commissaires de Museogames

## MuseoGames – Une histoire à rejouer Des espaces thématiques dédiés à la culture du jeu vidéo

### Espace « Start »

Introduction de MuseoGames – Une histoire à rejouer, l'espace « Start » propose des éléments de définition des jeux vidéo, notamment sous la forme de films :

" Qu'est ce qu'un jeu vidéo ? "

« Qu'est ce qu'un jeu vidéo ? Question difficile qui a de multiples réponses...

Réalisation Alex & Renaud, Production ENJMIN avec l'appui du pôle image Magelis

" Jeu vidéo made in France "

Réalisation Service audiovisuel du Cnam-Poptronics (Laurence Ketterer-Claudine Natkin-Annick Rivoire), Production Musée des arts et métiers

Ils ont fait l'histoire du jeu vidéo en France et continuent de la construire. Ils témoignent :

Nicolas Gaume, le président du SNJV (Syndicat National des Jeux Vidéo)

Alain Le Diberder, auteur de livres et initiateur du Deuxième Monde sur Canal+,

Frédéric Raynal, « gamedesigner » historique Alone in the Dark (1992), Little Big Adventure (1994),

Time commando (1996),

Philippe Ulrich, fondateur de Cryo Interactive,

Eric Viennot, directeur du studio de jeu Lexis numérique et auteur de jeux (In Memoriam),

David Cage, fondateur du studio Quantic Dreams, auteur de Heavy Rain,

Viktor Antonov, directeur artistique sur Half life 2,

Jean-Michel Blottière, l'un des premiers à écrire sur le jeu, et à diriger Tilt, le journal des gamers dans les années 80.

### Espace «collection»

Véritable musée temporaire présentant un large éventail de pièces rares ou méconnues du public (consoles, ordinateurs, jeux, accessoires...) mis en regard d'un choix d'objets du Musée des arts et métiers avant-coureurs du jeu vidéo.

### Espace «play»

Interactivité garantie grâce aux machines qui ont marqué les trente premières années de l'histoire des jeux vidéo. Les visiteurs peuvent tester les anciennes consoles de jeux en rejouant aux plus grands hits de l'histoire des jeux vidéo !

Atari 2600 – Pacman

Atari 2600 - Missile Command

CBS Colecovision - Donkey Kong

MB Vectrex - Minestorm

MSX - Nemesis

Atari 520 ST - Arkanoid

Amiga 500 - Lemings

Nintendo NES - Super mario bros

SEGA Master System - Alex Kidd

SEGA Megadrive - Sonic

Nintendo Super Nintendo - Super Mario Kart

SNK NeoGeo - Metal Slug

Atari Jaguar - Rayman  
SEGA Saturn - SEGA Rally Championship  
Sony PlayStation - Tekken  
Nintendo N64 - GoldenEye 007  
SEGA Dreamcast - REZ  
Sony PlayStation2 - Okami  
Microsoft XBOX - Top Spin  
Nintendo GameCube - Star Wars Rogue Leader  
Nintendo Game Boy - Tetris

## Les salons d'écoute

En savoir plus grâce à une série d'interviews et points de vue d'analystes et acteurs du jeu vidéo qui permettront d'éclairer le jeu vidéo autour de quatre thématiques : Une brève histoire du jeu vidéo, Le jeu vidéo un métier, La game culture, Les usages en question du jeu vidéo. Chaque espace propose la diffusion d'un court métrage, pour illustrer et donner à réfléchir.

### Une brève histoire du jeu :

Stéphane Natkin, fondateur de l'ENJMIN.

Philippe Ulrich, fondateur de Cryo Interactive, auteur du Deuxième monde (l'ancêtre de Second Life)

Philippe Dubois de MO5.com (association dédiée à la préservation du patrimoine informatique et vidéoludique, en charge d'un futur comité pour le musée national des jeux vidéo)

Nicolas Nova, chercheur en interfaces et fondateur du LiftLab.

Le film : « Le jeu vidéo *made in France* » ou la « French touch », histoire revisitée par Nicolas Gaume, Alain Le Diberder, Frédérick Raynal, Philippe Ulrich, Eric Viennot, David Cage, Victor Antonov, Jean-Michel Blottière.

### Le jeu, c'est un métier :

Hideo Kojima, créateur connu pour sa série de jeux vidéo Metal Gear.

David Cage, créateur d'Heavy Rain, le créateur de jeu vidéo français qui fait l'actualité, fondateur du studio Quantic Dream en 1997, auteur de Nomad Soul, Fahrenheit et Heavy Rain (2010).

Peter Molyneux, game designer émérite, aujourd'hui chez Microsoft Games et patron de Lionhead Studios, inventeur des god games (Black and White)

Sophie Pène, chercheuse à l'Ensci, sur les petites mains du jeu vidéo

Le film : « Game Makers : les métiers du jeu vidéo par les anciens de l'ENJMIN », avec l'appui du pôle image Magelis. Avec la participation de Balthazar Auger, Game Designer – Ubisoft, Camille Bigata, Coordinateur Playtest – Ubisoft, David Hart, Programmeur – DigDog Studio, Marion Herault, Associate Producer – DontNod, Farhanaz Kasee Elahee, Real Time 3D Animator – Ubisoft, Vincent Percevault, CEO – Game Audio Factory

### Game culture :

Invader, l'artiste parisien qui a créé un jeu dans le monde réel en collant partout dans le monde des mosaïques à l'effigie du jeu vidéo mythique Space Invaders.

Douglas Edric Stanley artiste britannique attaqué par la communauté des gamers à propos d'une interface jouable reprenant le gameplay de Space Invaders avec en décor les tours du World Trade Center.

Olivier Séguret, critique cinéma et jeux vidéo à *Libération*, de la Nouvelle vague au loisir du XXIe siècle,

Isabelle Arvers, auteur, critique et commissaire d'expositions (Villette numérique, festival Gamer'z à Aix-en-Provence), spécialiste des machinimas.

Le film : « Keaton vs. Mario », par Jérôme Bosc, Confrontation entre l'univers de Buster Keaton (la fin de « Seven chances », 1925) et des séquences du jeu Super Mario (1985).

### Usages en question du jeu vidéo :

Gonzalo Frasca, game designer PHD en game studies université de Copenhague, a inventé le terme de ludologie et monté un studio de serious games en Uruguay (Montevideo).

Laurent Trémel, sociologue à l'EHESS, chargé de conservation et de recherche au musée national de l'éducation, co-auteur de « Mythologie des jeux vidéo » (2009)

Milad Doueïhi, auteur de *La grande conversion numérique*, historien des idées, spécialiste de la question des avatars et des mondes virtuels.

Frédéric Raynal, figure du jeu vidéo français, d'Infogrames à son studio jusqu'à Ubisoft, c'est le père d'Alone in the dark et Little Big Adventure.

Le film : « Neighborhood » de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita. Production Capricci Films. Des adeptes du jeu « Les Sims » racontent la vie de leur avatar. A travers des récits à la première personne du singulier, les joueurs sèment la confusion entre le réel et le virtuel et proposent une représentation originale de leur double vie.

### **Les bornes d'arcade «game over»**

Une découverte d'objets insolites et exclusifs, pratiquement disparus aujourd'hui en Europe, et représentatifs d'un certain âge d'or du jeu vidéo :

Police Trainer  
Street Fighter II  
NBA Jam  
Outrun  
Donpachi  
Space Invaders  
Radical Bikers

## Deux collections réunies pour MuseoGames – Une histoire à rejouer

Dès la fin des années 90, quelques collectionneurs privés ont entrepris de sauvegarder le patrimoine des jeux vidéo. Leur motivation, souvent d'ordre sentimental, s'affirme par une volonté de tout conserver. La démarche d'un musée est autre. Toute œuvre entrant dans ses collections est un jalon de l'histoire. Les objets du Musée des arts et métiers témoignent de l'évolution technologique au cours du temps : ils sont importants dans l'histoire économique, sociale et culturelle et sont un maillon essentiel entre les inventions qui les ont précédées et celles qui les suivent. Cette politique implique des choix lors des acquisitions.

Les collections muséales sont conservées pour les générations futures. C'est pourquoi la manipulation de leurs objets est autorisée de façon très limitée, contrairement à ceux d'une collection privée, qui n'a pas cette obligation de pérennité. Cette différence est matérialisée dans l'exposition par la séparation de la collection de MO5.COM, entièrement jouable, et de la collection du Musée des arts et métiers, qui elle, est protégée.

### La collection du Musée des arts et métiers

La collection de micro-informatique du Musée des arts et métiers est principalement issue d'une collection privée, considérée comme l'une des dix plus importantes au monde, acquise en 2006 par le Conservatoire nationale des arts et métiers. Forte de 1500 ensembles<sup>1</sup> (dont 10% environ concernent le jeu vidéo), elle est remarquable par la variété de sa composition, d'un point de vue :

technique : avec les différentes architectures de micro-ordinateurs, la plupart de leurs périphériques (imprimantes, souris, lecteurs/graveurs de supports de mémoire vive ou morte), des cartes d'extension, des composants électroniques ainsi que les logiciels (systèmes d'exploitation, progiciels) ; géographique : États-Unis, Japon, Europe et Océanie, là où la plupart des collections ne s'intéressent qu'à un seul continent ;

socioculturelle : elle témoigne de la micro-informatique familiale, bureautique et jeux vidéo, comme de la micro-informatique professionnelle, ce qui est extrêmement rare,

documentaire : avec un fonds constitué de livres et de revues majeures, contemporaines aux objets, aussi bien francophones qu'anglophones.

Sans équivalent au niveau européen, cette collection fait l'objet d'un inventaire précis en vue d'intégrer la collection patrimoniale et d'étude du Musée des arts et métiers.

### La collection de MO5.COM

MO5.COM a réuni la plus importante collection en Europe sur le patrimoine vidéoludique.

MO5.COM est une association type loi 1901 dédiée à la préservation et la diffusion au public de ce patrimoine numérique. Elle préfigure un projet de Musée national des jeux vidéo et des cultures numériques qui retracera l'histoire de la révolution technologique commencée à la fin des années 1970.

Les points forts de la collection MO5.COM sont l'histoire des jeux vidéo et de la micro-informatique ludique. Elle comprend des consoles de salon, des ordinateurs, des bornes d'arcade, des bornes de démonstration d'époque, des magazines anciens, de la documentation, des objets publicitaires et un grand nombre de jeux pour chaque machine.

L'association a réuni, depuis sa création en 2003, des membres aux profils très divers :

collectionneurs, conservateurs du patrimoine, journalistes spécialisés, passionnés, ingénieurs, enseignants, chercheurs, lycéens, étudiants, jeunes de tous horizons. Grâce à ces équipes, elle organise ou participe à un grand nombre d'événements ou d'expositions partout en Europe. Elle participe à diverses publications et apporte ses connaissances et son expérience aux institutions patrimoniales nationales qui s'intéressent à ce sujet. Elle entretient aussi un site Internet de référence : MO5.COM.

Les concepteurs de MuseoGames – Une histoire à rejouer

---

<sup>1</sup> Un ensemble est constitué par exemple d'une unité centrale, écran et clavier.



**Le Musée des arts et métiers** : Le Musée des arts et métiers, musée du Conservatoire national des arts et métiers est un musée de France. Sous la tutelle du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, ce lieu de formation concilie l'art et la science, la pédagogie et l'émotion. Les espaces d'exposition offrent un parcours dans l'histoire et l'actualité des techniques.

**L'ENJMIN & LE CEDRIC** : Dirigés par Stéphane Natkin, l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques et le Centre d'Etude et de Recherche en Informatique sont deux instituts du Conservatoire national des arts et métiers. L'ENJMIN, grande école publique, forme des professionnels et des artistes de haut niveau dans les domaines du jeu vidéo et des médias interactifs numériques. L'ENJMIN propose deux diplômes : un master (formation initiale et continue) dans 6 spécialités différentes : game design, conception visuelle, conception sonore, ergonomie, conception et développement informatique et management de projet et un Mastère des grandes écoles proposé en commun avec l'école des Gobelins. Le CEDRIC est le laboratoire de recherche en informatique du CNAM. C'est, en particulier, le laboratoire public ayant, en France, la plus importante équipe travaillant sur des sujets liés au jeu vidéo.

**L'Ecole Supérieure des Arts Appliqués Duperré** : Fondée en 1856, l'Ecole Supérieure des Arts Appliqués Duperré a toujours eu pour vocation de former des jeunes aux métiers de la création. La participation aux colloques, rencontres, manifestations professionnelles en France et à l'étranger, aux recherches et réflexions sur l'évolution des technologies, sur l'art et l'industrie, sur les arts appliqués, permet à l'ESAA Duperré de jouer un rôle actif dans l'évolution des tendances et des modes.

**M05.COM** : association type loi 1901 dédiée à la préservation du patrimoine numérique et vidéoludique et à sa diffusion au public. Celle-ci regroupe actuellement près de 30 000 pièces, et plus de 110 mètres linéaires de documentation historique. L'association est devenue ainsi la référence française sur ce domaine. Elle prépare un projet de musée des cultures numériques. Elle organise régulièrement des expositions interactives proposant au public de découvrir l'histoire des loisirs numériques en utilisant des machines d'époque.

## Biographies

### Commissariat :

Stéphane Natkin, professeur titulaire de la chaire Systèmes multimédias au Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), est le directeur et fondateur de l'Ecole nationale des jeux et médias interactifs numériques (ENJMIN). Membre du Fonds d'aide au jeu vidéo du CNC, il représente la France à l'International Federation for Information Processing (IFIP) et travaille entre autres comme consultant expert auprès de nombreux industriels des jeux vidéo, du multimédia, de la sécurité et la sûreté de fonctionnement des réseaux et systèmes répartis. Il est l'auteur de *Jeux et media au XXIe siècle* (Vuibert 2004) et *Video Games : A Glimpse at New Digital Entertainment* (AK Peters Ed, 2006). Stéphane Natkin est le commissaire scientifique de MuseoGames, en charge des contenus scientifiques, historiques et techniques de l'exposition.

<http://www.enjmin.fr>

Pierre Giner, artiste, a fait des nouvelles technologies, de la téléphonie mobile, des sites web et des jeux vidéo son espace d'expression. Il confronte dans ses œuvres outils technologiques et problématiques contemporaines pour jouer du décalage et du détournement. Il est notamment l'auteur d'un simulateur de vol déviant, *Le bruit des avions* (2002), d'un jeu de voiture hanté par l'imminence de l'accident, *Keep the distance* (2002-2007). Il intervient également pour des institutions muséales : *Misc\_spaces* (2004) réinventait la collection d'art contemporain du FRAC Champagne-Ardenne, le dispositif multimédia *Misc\_stories* revisitait l'œuvre de l'architecte Patrick Bouchain au pavillon français de la biennale de Venise en 2006.

Pierre Giner est le commissaire artistique de MuseoGames, il en a imaginé la scénographie et le concept.

<http://www.pierreginer.fr/>

Loïc Petitgirard, historien des sciences et des techniques contemporaines, spécialiste de la culture scientifique et de la diffusion des sciences, porte au sein du Cnam une attention au patrimoine scientifique et technique contemporain et à sa valorisation. Il a participé à de nombreuses expositions à caractère scientifique, comme commissaire ou conseiller, sur des thèmes aussi variés que l'instrumentation scientifique, l'évolution de l'électronique ou l'histoire de l'informatique.

Il assure la fonction de commissaire scientifique pour MuseoGames, au côté de Stéphane Natkin.

<http://www.arts-et-metiers.net/>

### Scénographie et design :

Trafik est un collectif lyonnais d'arts graphiques et numériques. Fondé à Lyon en 1997, il réunit deux graphistes plasticiens, Pierre Rodière et Julien Sappa, et un développeur informatique, Joël Rodière. Trafik passe du cadre conventionnel de la commande graphique à l'expérimentation artistique, conçoit *Gold*, installation lumineuse pour les Nuits sonores 2010 ou la décoration interactive de l'hôtel Morgan à New York, designé par Andrée Putman.

Trafik a conçu la scénographie de l'exposition MuseoGames et le design du site Internet dédié.

<http://www.lavitrinedetrafik.fr>

### Conception éditoriale des contenus multimédia :

Annick Rivoire, journaliste critique, a fondé et dirige depuis 2007 le média des cultures électroniques Poptronics (<http://www.poptronics.fr>). Ancienne journaliste à *Libération* (1995-2006), elle suit l'évolution des nouveaux médias depuis l'apparition du Web en France en 1995. Poptronics, premier agenda culturel partagé en ligne, est lu par 2.000 visiteurs uniques par jour en moyenne. Il est animé par une communauté de journalistes spécialisés, de critiques, de chercheurs et d'artistes.

Annick Rivoire, co-auteur de *Second Life, un monde possible* (Les Petits Matins, 2007), assure la conception éditoriale des contenus multimédias de MuseoGames.

<http://www.poptronics.fr>

## MuseoGames – Une histoire à rejouer Autour de l'exposition...

### 1. Un site Internet

Une seule adresse pour retrouver MuseoGames et plus encore... : [www.museogames.com](http://www.museogames.com)

### 2. Conférences :

Jeudi 17 juin 2010 de 18h30 à 20h

« Serious games : apprendre grâce aux jeux vidéo ? »

Dans le cadre des Rencontres du Café des techniques

Qu'apporte ce nouveau concept ? Avant tout, le jeu devient une activité « sérieuse ». Si la défense a été le premier domaine d'application des serious games, ces derniers intéressent aujourd'hui de nombreux secteurs d'activité : santé, formation professionnelle, éducation, politique, publicité...

Secteur naissant très prometteur, les jeux sérieux utilisent la technologie et le savoir-faire des jeux vidéo pour nous donner envie d'apprendre, nous informer, transmettre des messages, nous sensibiliser à des causes ou même vendre des marques !

Quelle est la différence entre l'e-learning et le serious game ? Dans quelle mesure la scénarisation d'un serious game peut-elle favoriser le développement de nouvelles compétences, de nouvelles connaissances ? N'y a-t-il pas un risque de s'amuser bien plus que d'apprendre ? Quel est le coût de développement d'un jeu sérieux ? Les serious games peuvent-ils à terme modifier le monde de l'entreprise ou de l'éducation ?

Avec la participation de :

- Julian Alvarez, consultant indépendant en TIC et serious games, Ludoscience
- Valérie Boudier, directrice de conception e-learning et serious game, KTM Advance
- Jean Menu, directeur de projet jeux vidéo à Universcience
- Stéphane Natkin, directeur de l'ENJMIN/Cnam, commissaire de MuseoGames

Rencontre animée par Daniel Fiévet, journaliste scientifique

Jeudi 2 septembre 2010 de 18h30 à 20h

« Histoire des jeux vidéo »

Dans le cadre du cycle Paroles d'auteurs

En quarante ans, le jeu vidéo est devenu une véritable industrie du loisir. Son histoire, riche en rebondissements, est le fruit de succès inattendus mais aussi d'échecs retentissants...

Totalement inconnus du public, les créateurs de jeu sont des programmeurs de génie au parcours souvent atypique. Le jeu Tetris est né dans un laboratoire de l'Académie des Sciences de Moscou, imaginé par un jeune chercheur du département de reconnaissance de la parole, passionné de casse-tête.

Les jeux vidéo ne seraient rien sans personnages emblématiques comme Mario, l'anti-héros devenu héros malgré lui ou Lara Croft, véritable icône de la féminité virtuelle qui fait la une des magazines !

Cette histoire est aussi celle d'entreprises incontournables comme Atari, la société californienne qui dès 1972 révèle le phénomène. Dans les années 80, Nintendo devient un véritable empire de la console de jeu. SEGA a longtemps été son challenger avant que Sony parvienne en 1995, grâce à sa Playstation, à déstabiliser ce n°1 qui paraissait indéboulonnable. Début des années 2000, Microsoft se lance dans la compétition et, bien qu'arrivé tardivement, séduit le public avec sa Xbox 360.

Rencontre avec Daniel Ichbiah, auteur de « La saga des jeux vidéo » (Editions Pix'Love) et Florent Gorges, directeur de collection, Editions Pix'n Love, auteur de la série « L'Histoire de Nintendo »

Jeudi 30 septembre 2010 de 18h30 à 20h  
« Les jeux vidéo jouent de nos émotions »

Après l'essor des capteurs de mouvement, l'arrivée prochaine de la reconnaissance visuelle et vocale, et de la détection de nos émotions, l'évolution des technologies du jeu vidéo ouvre de nouvelles perspectives qui ne devraient pas manquer d'inspirer les créateurs de jeux !

L'interaction est sans doute le fondement même du jeu vidéo, car le joueur est aussi acteur. Si « les règles de jeu » restent au cœur de la conception d'un jeu, le nouveau média qu'est le jeu vidéo offre la possibilité de raconter des histoires autrement...

Le jeu vidéo passe progressivement du statut de loisir pour devenir un véritable moyen d'expression artistique et certains créateurs n'hésitent pas à explorer de nouvelles façons de nous faire vivre des expériences émotionnelles inédites...

Avec

Stéphane Natkin, professeur titulaire de la chaire Systèmes multimédias au Conservatoire national des arts et métiers (Cnam). Il est le directeur et fondateur de l'Ecole nationale des jeux et médias interactifs numériques (ENJMIN). Auteur de « Jeux et media au XXIe siècle » (Vuibert), Stéphane Natkin est le commissaire scientifique de l'exposition MuseoGames.

David Cage, fondateur du studio français Quantic Dream. Il a développé les jeux The Nomad Soul, Fahrenheit et Heavy Rain. En tant que créateur de jeux vidéo, il s'est distingué par un souci constant d'une implication émotionnelle forte du joueur, s'éloignant le plus possible des standards du jeu vidéo pour proposer une expérience novatrice.

Eric Viennot, co-fondateur et directeur de création du studio Lexis Numérique. Créateur des aventures de l'oncle Ernest, une célèbre collection de jeux pour enfants, il est également l'auteur d'In Memoriam, premier thriller interactif à la convergence du jeu vidéo, d'Internet et du cinéma.

Jeudi 28 octobre 2010 de 18h30 à 20h

« **Et l'homme créa son double virtuel** »

Dans le cadre du cycle Dialogues – Des clés pour comprendre (CNRS)

Les jeux vidéo sont déjà peuplés d'une grande variété de personnages virtuels. Aujourd'hui, les progrès technologiques permettent d'imaginer pouvoir créer un jour des humains virtuels expressifs et interactifs, capables d'avoir une conversation naturelle avec un utilisateur. La conception de tels avatars fait appel à de nombreuses disciplines scientifiques : animation 3D, intelligence artificielle, sciences cognitives, psychologie...

En simulant les comportements de communication verbale utilisant le langage naturel (voix synthétique) et non verbale (regard, expression faciale, geste...), ils sont capables de manifester leurs émotions et d'en susciter chez le spectateur.

L'humanisation des interfaces homme - machine devrait permettre de les rendre encore plus accessibles. Nul doute que ces travaux de recherche trouveront des débouchés dans de nombreux secteurs, et intéressent tout particulièrement les concepteurs de jeux vidéo...

Quels sont les défis technologiques à relever pour donner vie à ces créatures virtuelles ? Quelles en sont les perspectives d'application ? Comment se construit l'imaginaire de la machine intelligente ? Quel type de sensation recherchons-nous dans ces expériences interactives ? Peut-on créer une relation affective avec un avatar ou par avatars interposés ?

Avec Catherine Pelachaud, directeur de recherche, CNRS, LTCI - Télécom Paristech  
et Annie Gentes, maître de conférence, LTCI - Télécom Paristech

## Visites et activités :

### Ateliers :

Les mercredis à 14 h 30

MuseoGames : deviens le maître du jeu (7-9 ans)

L'affreux Chongrou a dispersé les différentes pièces d'une console mythique à travers le musée. Deviens le héros de cette quête fabuleuse en retrouvant les cinq objets clés. Accède ensuite au niveau 2 en suivant le guide qui t'ouvrira les portes de l'histoire des jeux vidéo.

MuseoGames : deviens le maître du jeu (10-12 ans)

Relève le défi que te lance le terrible Chongrou : percer les secrets d'un jeu vidéo. Avec ton coéquipier, maîtrise les pixels, imagine ton propre héros, invente ton univers en t'initiant à la création d'un jeu vidéo. Deviendras-tu alors le maître du jeu en découvrant l'histoire des différentes consoles ?

MuseoGames : deviens le maître du jeu (12-14 ans)

De joueur à concepteur, explore l'envers du décor en découvrant les étapes de la création d'un jeu vidéo. Avec ton coéquipier, familiarise-toi avec la programmation et accède au niveau 2 pour découvrir l'histoire du jeu vidéo. C'est à toi de jouer !

### Visite tous publics :

MuseoGames : les règles du jeu.

Les jeux vidéo sont de plus en plus présents dans notre quotidien. Le Musée des arts et métiers vous propose de découvrir ou redécouvrir les consoles mythiques et des jeux phares qui ont fait l'histoire du jeu vidéo. Lors de la présentation de cette exposition, nous remettrons en contexte cette grande aventure et vous invitons à vivre l'expérience MuseoGames.

Tous les jours à 11 h, 14 h et 15 h 30, sauf les dimanches 27 juin, 18 juillet, 8 août, 29 août à 14 h et 15 h 30

### Visite en famille :

De Pong à Pokémon, d'une génération à l'autre.

Pacman, Space Invaders ça vous dit quelque chose ? Et à vos enfants ? Et vous, connaissez-vous l'univers de Dofus ou des Pokémon ?

Echangez vos impressions et vos émotions. Découvrez ensemble l'histoire du jeu vidéo à travers cette visite en famille riche en anecdotes et en souvenirs. Après la visite, vivez l'expérience MuseoGames.

Les dimanches matin à 10h30 (1h00)

## Les partenaires de MuseoGames – Une histoire à rejouer



Nous remercions également le **Syndicat National des Jeux Vidéo** et **Cap Digital** pour leur appui.

### La FNAC :

La Fnac est l'un des acteurs majeurs du secteur des loisirs interactifs. Elle mène une politique active dans ce domaine en s'appuyant sur :

- la richesse et la diversité de son catalogue : plus de 2000 références en consoles, jeux vidéo et accessoires.
- l'expertise de ses vendeurs
- l'organisation d'événements en magasin :
- des rencontres avec de grands créateurs tels que Hidéo Kojima, Toby Gard, Eric Viennot, Michel Ocelot...
- des ouvertures de magasins en avant-première pour les lancements événements de consoles et de jeux – World of Warcraft, Wii, Final Fantasy...
- des Trophées Fnac du jeu vidéo sur des jeux aussi divers et variés que Mario Kart, Street Fighter 4, PES09, GT5, Singstar, Wii Tennis...
- et des Fnac Gaming Experience qui rassemblent un public de jeunes et moins jeunes.

Pour la seule année 2009, la Fnac a organisé dans les 80 magasins de son réseau en France plus de 1340 événements autour des loisirs interactifs.

### EDF Mécénat :

Ce mécénat d'EDF permettra l'itinérance en région de l'exposition MuseoGames, d'ores et déjà prévue à Mulhouse et à Toulouse.

Contact : Claude Welty, Musée EDF Electropolis, [www.electropolis.tm.fr](http://www.electropolis.tm.fr)

### SAMSUNG :

Leader du numérique, se consacre au développement de technologies novatrices et de processus efficaces qui créent de nouveaux marchés et enrichissent le quotidien des utilisateurs.

Contact : Mélanie Deliry, 01 49 21 72 06, [www.samsung.fr](http://www.samsung.fr)

## GIRSBERGER :

Girsberger ouvre sans interruptions depuis plus de 120 ans de nouvelles perspectives en matière de sièges.

Les jalons qui ponctuent l'histoire de l'entreprise sont les témoins chronologiques du développement international couronné de succès de l'entreprise familiale, vouée par tradition à l'innovation.

Naturellement Girsberger se devait d'accompagner le Musée des arts et métiers, temple des inventions et innovations marquantes, lors de cette exposition MuseoGames.

## NEO LEGEND :

Créé en 2007 par 3 amis d'enfance, NEO LEGEND est un concept store sur l'univers des jeux vidéo d'Arcade des années 80 à nos jours.

Ces passionnés trouvent et restaurent des bornes telles que des New Astro City, des Space Invaders, des Pacmans et toutes autres sortes de bornes d'arcade... Ils proposent aussi des flippers vintage remis à neuf, des tables basses avec écran de jeux intégré, ou tout autre type de machines.

NEO LEGEND est spécialisé dans la vente d'accessoires et de goodies associés : Game-wear, joysticks, déco, magazines, confiseries... Ainsi que dans l'événementiel et la location en créant des espaces de jeux dédiés dans les salons, soirées et expositions.

Forte de son succès, l'entreprise s'est agrandie en janvier 2010.

NEO LEGEND travaille désormais en collaboration avec des graphistes, des imprimeurs, des artisans venus de partout dans le monde, pour vous proposer des produits toujours plus uniques et originaux.

Seul représentant de l'univers arcade à Paris, NEO LEGEND se devait d'être présent au MuseoGames.

Contact : Raphaël Birn, 01 44 63 06 23, [www.neo-legend.com](http://www.neo-legend.com)

## VIA LUMINARE :

« Du latin, voie de la lumière ou chemin des idées », Via Luminare ouvre la voie d'un nombre infini de nouvelles solutions et d'opportunités en matière de création lumineuses. Véritable agence de conception, réalisation et production d'ambiance atypique, Via Luminare s'inscrit dans la courte liste des agences qui offrent un événement poussé à son paroxysme et en complète adéquation avec chaque problématique développée. C'est aussi une gamme originale et attrayante de produits lumineux apportant une touche innovante aux systèmes d'éclairage jusque ici utilisés.

Contact : Victor Silvestre, 01 43 38 09 36, [www.via-luminare.fr](http://www.via-luminare.fr)

## Préparez votre visite de MuseoGames – Une histoire à rejouer

### TARIFS

Plein tarif : 5,50 €  
Tarif réduit\* : 3,50 €

\*Réduction : moins de 18 ans, demandeurs d'emploi, enseignants et étudiants.

Gratuité accordée aux moins de 5 ans, enseignants, journalistes, personne handicapée et son accompagnateur, Amis du Musée des arts et métiers, auditeurs et personnels du Cnam, titulaires des cartes ICOM, AMCSTI. Le tarif réduit et la gratuité sont accordés uniquement à titre individuel, sur présentation d'un justificatif.

### BILLET COUPLÉ (EXPOSITION TEMPORAIRE + EXPOSITION PERMANENTE)

Plein tarif : 7,50 €  
Tarif réduit\*\* : 5,50 €

\*\* Réduction accordée aux moins de 18 ans, demandeurs d'emploi, enseignants, étudiants ou pour l'achat de billets « open », uniquement sur présentation d'un justificatif et à titre individuel.

### ACTIVITÉS POUR LES 7-14 ANS

Atelier : 6,50 € par enfant (tarif comprenant l'accès au musée)

### BILLETTERIE

Fnac – Carrefour – Géant – Magasins U – Intermarché  
www.fnac.com – www.carrefour.fr – www.francebillet.com  
0 892 684 694 (0,34 euros/min)  
Liste complète des points de vente par département disponible sur [www.dispobillet.com](http://www.dispobillet.com)

### BOUTIQUE :

Objets dérivés conçus pour l'exposition en séries limitées.  
Livres, etc.

### RÉSERVATIONS

#### ATELIERS

01 53 01 82 75 ou [musee-resa@cnam.fr](mailto:musee-resa@cnam.fr)

#### CONFÉRENCES

01 53 01 82 70 ou [conferences@arts-et-metiers.net](mailto:conferences@arts-et-metiers.net)

#### POUR LES VISITEURS EN SITUATION DE HANDICAP AUDITIF

01 53 01 82 89 ou [musee-handi@cnam.fr](mailto:musee-handi@cnam.fr)

### GROUPES

#### Visite libre

01 53 01 82 75 ou [musee-resa@cnam.fr](mailto:musee-resa@cnam.fr)

### INFORMATIONS :

[www.museogames.com](http://www.museogames.com)