

LES JEUX VIDEO

KIT PEDAGOGIQUE

PRISE EN MAIN

Editorial	page 4
Mode d'emploi	page 5
Bibliographie	page 6
Ludographie	page 7

KIT DE COMMUNICATION

Affiche	page 10
Flyers	page 11

JEUX & QUIZZ

Parlez-vous jeu vidéo ?	page 14
La fabrication d'un jeu vidéo	page 15
Questionnaire panneaux	page 16
Questionnaire internet	page 18

ATELIERS

Rencontres - Concours	page 20
Rencontres - Club	page 21
Graphisme - Frise jeux vidéo	page 22
Vidéo - Fan film	page 23



Tous les contenus de ce livret sont également disponibles dans la rubrique «téléchargements» de l'exposition sur le site ou sur le CD de sauvegarde de l'exposition :

www.kinexpo.org

code d'accès :
kinexpo2013jeuxvideo

UNE SUGGESTION, UN PROBLEME, UN CONSEIL ? CONTACTEZ-NOUS !
contacts de *Kinexpo* et *Aux Frontières du Pixel* à la fin du livret

PRISE EN MAIN

EDITO
MANUEL
BIBLIOGRAPHIE
LUDOGRAPHIE

LES JEUX VIDEO

DEVELOPPEZ VOTRE CULTURE VIDEOLUDIQUE !

Découvrez les dimensions historiques et créatives du jeu vidéo : avec l'évolution des consoles du laboratoire au grand public, les étapes de fabrication et la diversité des expériences de jeux !

Le jeu vidéo est un media récent dont le succès phénoménal ne cesse de se vérifier. En l'espace de 30 ans, il est devenu le loisir le plus populaire au monde, devant le cinéma.

Le jeu vidéo est lié aux innovations technologiques, ce qui fait qu'il n'a de cesse de se transformer et de se réinventer. C'est une expérience interactive qui se vit, se pratique seul ou à plusieurs.

C'est une culture qui construit son propre langage et ses propres règles et qui va parfois bien au-delà de ce qui a été pensé par les concepteurs.

Le monde du jeu vidéo est si vaste que cet univers peut paraître complexe à un néophyte ou aux nouvelles générations de joueurs qui ne connaissent pas les richesses et les évolutions des jeux vidéo.

La présente exposition se veut humble et ambitieuse par son exhaustivité : c'est une invitation à découvrir des jeux et des machines d'exception en toute simplicité de manière ludique.

Yannick Sellier
Kinexpo

Thomas Willaume
Aux Frontières du Pixel



MODE D'EMPLOI

A l'exception des contenus ouverts du site www.kinexpo.org, les contenus de l'exposition sont consultables sous l'emprise de l'établissement acquéreur ou locataire, et, dans le cadre de ses missions, sous l'emprise de son réseau (CRDP, Médiathèques départementales, etc.).

Pour plus de détails : kinexpo@gmx.fr ou www.kinexpo.org.

TELECHARGEMENTS

Tous les éléments papiers peuvent être reproduits et modifiés selon vos besoins.
www.kinexpo.org - code d'accès : kinexpo2013jeuxvideo

CONTENU

- 6 panneaux
- 1 rubrique Internet
- 1 kit de communication
- 1 livret pédagogique

Exposition interactive avec installation ou non de consoles et systèmes vidéo ludiques.

WEBEXPO

www.kinexpo.org

rubrique : *expositions > jeux vidéo, arts ...*

- un ordinateur à proximité,
- site en page d'accueil,
- prévoir des écouteurs !

KIT DE COMMUNICATION

www.kinexpo.org

rubrique : *expositions > téléchargements*

- personnalisable, modifiable, reproductible, téléchargeable !

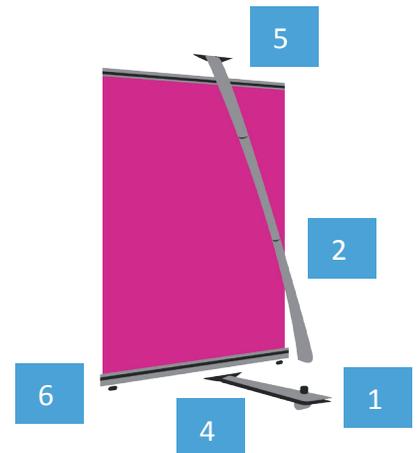
SUPPORTS DE JEU

www.auxfrontieresdupixel.com

- consoles sous-verre
- consoles jouables

MONTAGE D'UN PANNEAU :

- 1 - poser le pied sur le sol,
- 2 - visser le mât au pied,
- 3 - dérouler la bâche,
- 4 - en bas de la bâche, glisser le pied dans la barrette,
- 5 - en haut de la bâche, glisser le mât dans la barrette,
- 6 - en bas de la bâche, ajuster les stabilisateurs.

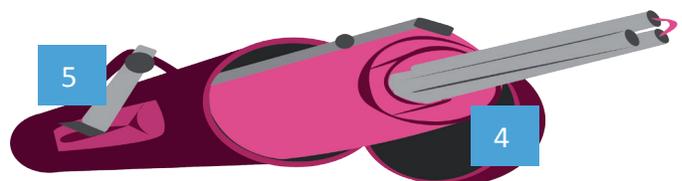


ORDRE DES PANNEAUX :



RANGER LES PANNEAUX :

- 1 - suivre les étapes du montage dans le sens inverse,
- 2 - rouler **délicatement** la bâche avec le visuel à l'intérieur,
- 3 - respecter les étiquettes (cf. ci-dessus),
- 4 - bâche roulée + mât en 3 morceaux > intérieur,
- 5 - pied > pochette latérale.





LIVRES

> par auteur - ordre alphabétique

Blanchet, Alexis	<i>Le jeu vidéo au cinéma</i>	Arman Colin, 2012 - 128 p.
Blanchet, Alexis	<i>Des pixels à Hollywood</i>	Pix'N'Love, 2010 - 450 p.
Genvo, Sébastien	<i>Le jeu à son ère numérique</i>	L'Harmattan, 2009 - 280 p.
Roose, Philippe	<i>L'âge d'or : histoire des consoles de jeux de salon</i>	Cépaduès éd., 2011 - 120 p.
Sanchez, Frédéric	<i>Encyclopédie des jeux vidéo</i>	Chiron éd., 2008 - 680 p.

SITES INTERNET

> patrimoine / recherche vidéoludique :

www.mo5.com www.histware.fr	Association MO5 pour la préservation du patrimoine vidéo-ludique Histware : une rétrospective du jeu vidéo
www.jvbib.com www.pedagojeux.fr	Blog de Laurent - jeux vidéo et bibliothèques Site d'information et de sensibilisation à l'univers des jeux vidéo
www.omnsh.org www.gameinsociety.com www.ludologique.com	Observatoire sur les mondes numériques en sciences humaines Blog d'Olivier Mauco - sur la place du jeu vidéo dans la société Blog de Sébastien Genvo - critique de jeux, espace de réflexion sur la ludologie

> actualité du jeu vidéo :

www.inaglobal.fr/jeu-video www.canardpc.com	Ina Global - rubrique JEUX VIDEO Canard PC
--	---

> chroniques audio / vidéo :

www.joueurdugrenier.fr www.nesblog.com/category/usul/ www.liberation.fr/programmes-podcasts/040131-silence-on-joue	<i>Le joueur du grenier</i> <i>Nesblog - vidéos : 3615 Usul</i> <i>Libération - podcast : Silence, on joue</i>
--	--

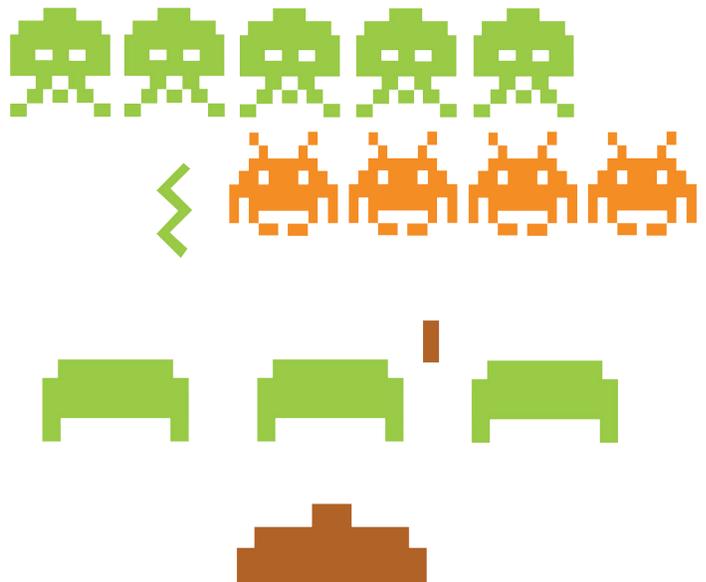
> sélection de jeux vidéo :

www.794point8.com www.globalgamejam.org www.igf.com	Bibliothèque vidéoludique virtuelle Global game jam : 48h pour créer un jeu - rubrique «Games» Independent Game Festival : le festival international des jeux vidéo indépendant
--	---

LUDOGRAPHIE

JEUX - cités dans l'exposition > par jeu - ordre alphabétique

A				
Alone in the dark	Raynal, Frédérick - Infogrames, 1992	R	Rayman	Ancel, Michel - Ubisoft, 1995
D		S		
Donkey Kong	Miyamoto, Shigeru - Nintendo, 1981	Sonic the Hedgehog	Ōshima, Naoto - Sega, 1981	
Doom	Romero, John - id Software, 1993	Space Invader	Nishikado, Tomohiro - Taito, 1979	
F		Spacewar	Russel, Steve - MIT, 1961	
Final Fantasy VII	Kitase, Yoshinori - Square, 1997	Star Craft	Blizzard Entertainment, 1998	
G		Starcraft II	Browder, Dustin - Blizzard Entertainment, 2010	
Gunlord	NG Deav Team, 2012	Street Fighter II	Okamoto, Yoshiki - Capcom, 1991	
L		T		
Legend of Zelda	Miyamoto, Shigeru - Nintendo, 1986	Tennis for two	Higinbotham, Willy	
Little Big Adventure	Raynal, Frédérick - Electronic Arts, 1994	Tetris	- Laboratoire de Brookhaven, 1958	
M		Tomb Raider	Pajitnov, Alekseï - Divers, 1984	
Mario Bros	Miyamoto, Shigeru - Nintendo, 1983	W	Core Design, 1996	
P		World of Warcraft	Metzen, Chris - Blizzard Entertainment , 1998	
Pac-Man	Iwatani, Tōru - Namco, 1980			
Pong	Bushnel, Nolan - Atari, 1972			
Pro soccer evolution V	Takatsuka, Shingo - Konami, 2006			



COMMUNICATION

AFFICHE format A4

FLYERS format "carte postale"

Le fichier image (JPEG) peut être téléchargé et inséré dans un fichier texte pour être modifié.

www.kinexpo.org > expositions > téléchargements
mot de passe : kinexpo2013jeuxvideo

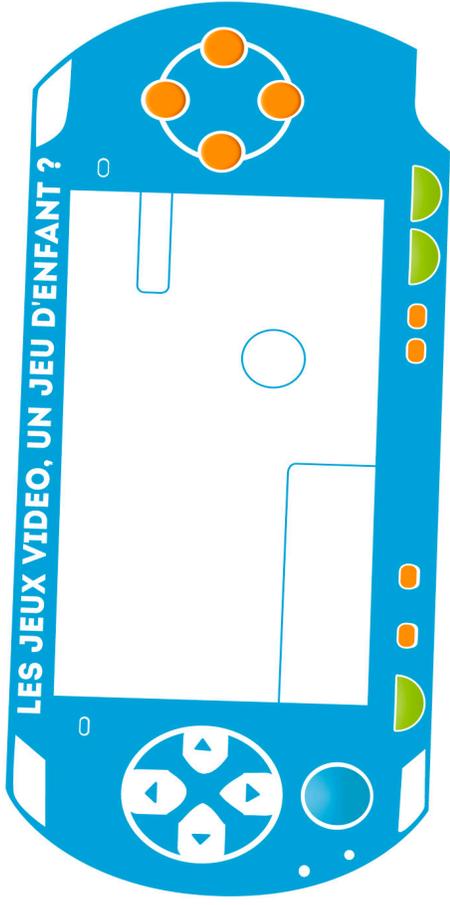
LES JEUX VIDEO

L'EXPOSITION

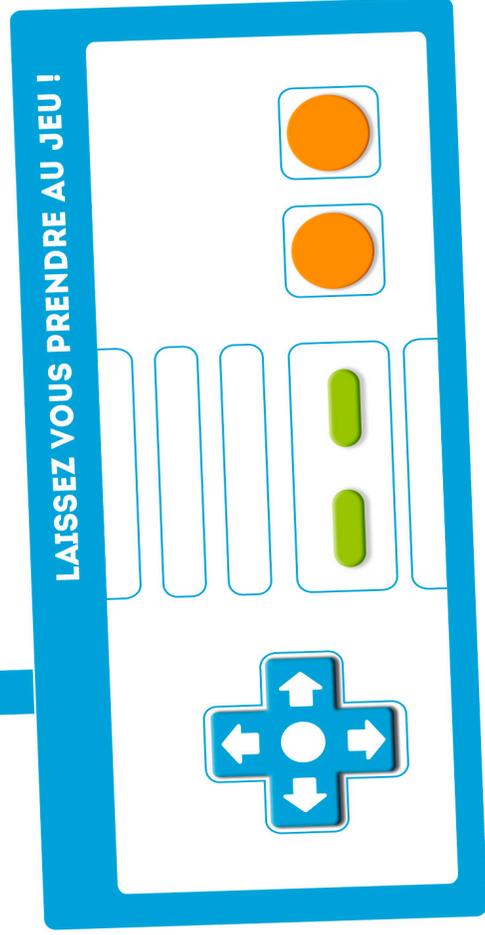
Découvrez l'évolution, la culture et
les étapes de fabrication d'un jeu vidéo !



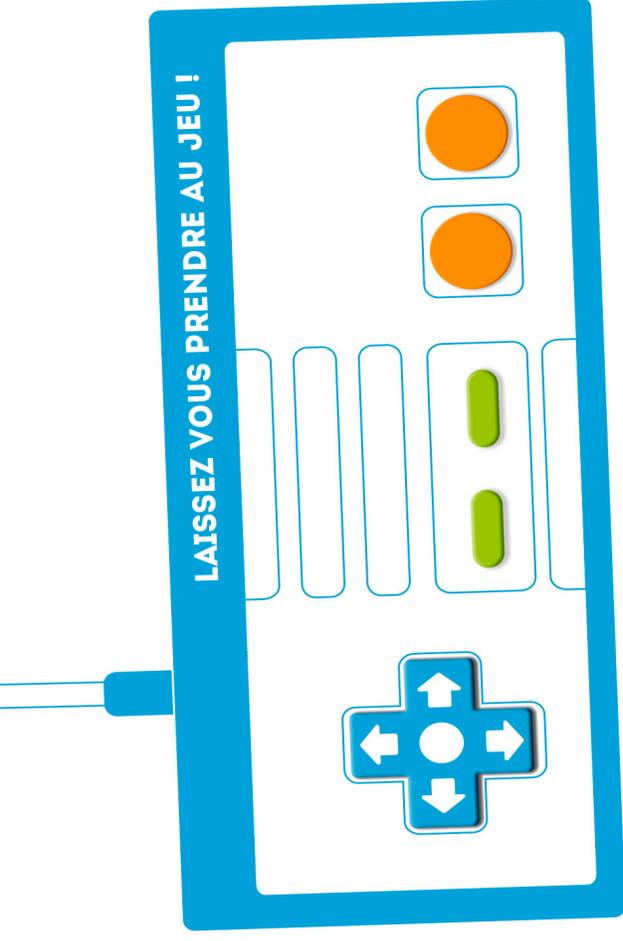
Une exposition conçue et diffusée par Aux Frontières du Pixel et Kinexpo !



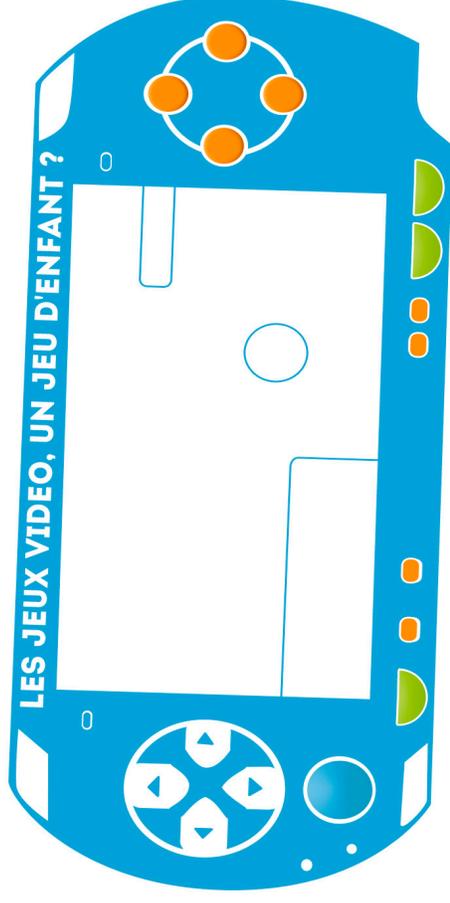
GAME OVER



PRESS START



PRESS START



GAME OVER

JEU & QUIZZ

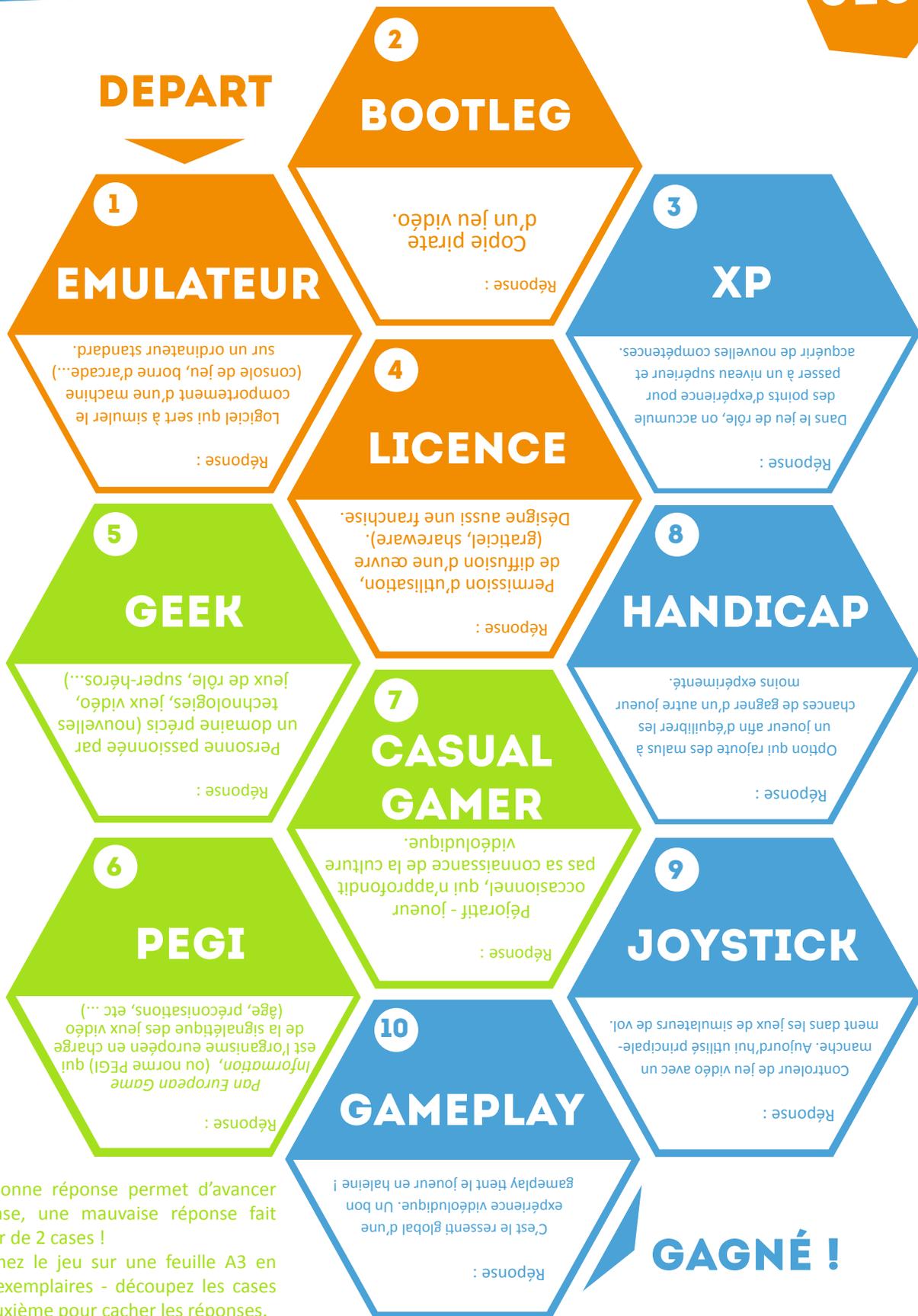
**PARLEZ-VOUS JEU VIDEO ?
FABRIQUER UN JEU VIDEO**

QUIZZ réponses sur les panneaux

QUIZZ réponses sur internet

PARLEZ-VOUS JEU VIDEO ?

JEU!



- Une bonne réponse permet d'avancer d'1 case, une mauvaise réponse fait reculer de 2 cases !
- Imprimez le jeu sur une feuille A3 en deux exemplaires - découpez les cases du deuxième pour cacher les réponses.

- Photocopiez / imprimez cette page et découpez les étapes.
- Remettez les étapes dans le bon ordre / retrouvez la bonne définition !

FOURNISSEURS

Le premier moteur 3D fut développé au début des années 1990 pour le jeu 'Wolfstein 3D', par la société id Software.

Avant de créer un jeu, il faut créer un moteur de jeu - lorsqu'il n'existe pas déjà. Ce moteur permet de gérer les bugs, les effets 3D, les interactions, les mouvements de caméra ou des personnages. Le moteur de jeu doit aussi être développé et adapté en fonction des autres plateformes sur lesquelles le jeu sera joué.

FABRICANTS DE CONSOLES

le plus ancien fabricant de console de jeux vidéo encore en activité est Nintendo .

Les premières consoles de jeux vidéo datent des années 1970. Le but de l'époque, rendre la télévision interactive. Aujourd'hui, bien que l'ordinateur et le smartphone leur fassent concurrence, les consoles restent performantes et offrent de nouvelles expériences de jeu. Actuellement, il existe trois principaux fabricants : Sony, Microsoft et Nintendo.

STUDIO DE DEVELOPPEMENT

UBI Soft (Rayman, Lapins crétins) est une société de développement de jeu vidéo française. Elle emploie plus de 6000 personnes dans 24 studios.

La création d'un jeu vidéo demande de rassembler de nombreux talents : graphistes, animateurs, game designers. Au début, les jeux vidéo pouvaient être créés par une seule personne. Aujourd'hui, la création d'un jeu vidéo comme *Call Of Duty Modern Warfare* impose d'employer jusqu'à 400 personnes.

EDITEURS

Activision-Blizzard est le plus grand éditeur de jeux vidéo au monde. Ils distribuent la série de jeux 'Call Of Duty' développée par plusieurs studios.

Il faut ensuite promouvoir et distribuer les jeux vidéo. Ceux qui prennent en charge le financement de la création d'un jeu, reçoivent une part importante des bénéfices lors de sa commercialisation. Les éditeurs participent activement à la structuration de la profession et du marché du jeu vidéo en France, considéré comme un gage d'avenir.

DISTRIBUTEURS

Steam, plateforme de vente en ligne, a développé un logiciel qui enrichit l'accès aux jeux en développant une communauté et un workshop pour créer et partager des contenus relatifs aux jeux.

Ce sont les détaillants chez lesquels les jeux vidéo peuvent être achetés (boutique spécialisée ou grande distribution). Aujourd'hui le marché de la distribution est en pleine mutation : la part des ventes de jeux physique ne cesse de reculer par rapport à la distribution numérique et aux jeux en cloud - jeux installés sur un serveur distant, partagé et non sur l'ordinateur ou la console.

• **Qui est Frédérick Raynal ?**

- un personnage de jeux vidéo
- un concepteur de jeux vidéo
- un créateur de consoles

• **Qu'est-ce qu'une LAN PARTY ?**

- une réunion de game designers
- un rassemblement de personne qui se réunissent pour jouer en réseau local
- un groupe d'amateurs de jeu vidéo

• **La première version de PAC MAN a été développée pour quel type de matériel ?**

- les bornes d'arcade
- les smartphones
- les ordinateurs

• **En quelle année a eu lieu la grande crise du jeu vidéo ?**

- 1972
- 1983
- 1996

• **Quels fabricants sont à l'origine de la création de la Play Station ?**

- Sony et Nintendo
- Sony et Sega
- Sony et Microsoft

• **Que désigne «stratégie en temps réel» ?**

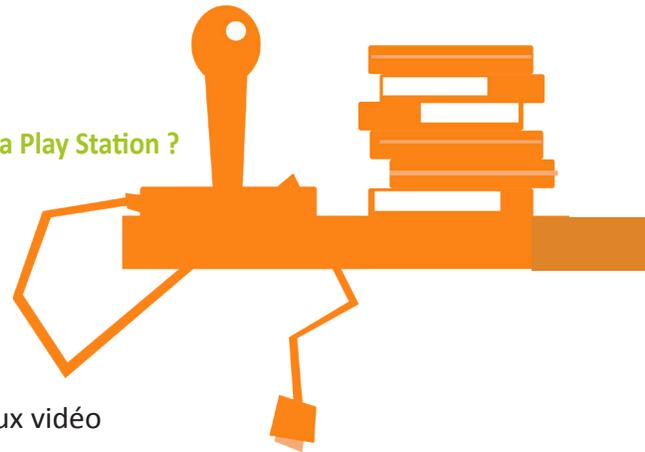
- un type de concurrence entre fabricants de jeux vidéo
- un type de moteur virtuel de jeux vidéo
- un type de jeu dans lequel tous les joueurs élaborent leur stratégie en même temps

• **Quels personnages de jeux vidéo tirent leur nom d'une friandise japonaise ?**

- les flammes de Donkey Kong
- les chocobos de Final Fantasy
- les druides de World of Warcraft

• **Comment appelle-t-on une vidéo réalisée à partir d'extraits de jeux vidéo ?**

- Sayonara
- Fan Vidéo
- Machinima



• **Par qui furent créés les premiers jeux vidéo ?**

- par des scientifiques, dans un laboratoire
- par des designers, dans un studio de création
- par des fabricants de consoles de jeux vidéo

• **Le jeu vidéo, a-t-il toujours été un bien massivement consommé ?**

- oui, aujourd'hui, on compte 28 millions de joueurs en France
- non, au début, seuls les passionnés d'informatique y jouaient
- oui, on y jouait surtout dans les bars et les cafés sur des bornes d'arcade

• **Le testeur de jeux vidéo :**

- répare les bugs des jeux vidéo
- repère les bugs des jeux vidéo
- repère les bons jeux vidéo pour les promouvoir

• **Les concepteurs de jeux vidéo ne sont pas reconnus comme des artistes.**

- vrai, d'ailleurs personne ne les connaît
- faux, certains ont reçu la médaille de chevalier des arts et des lettres
- vrai et faux, j'aime ce qu'ils font, mais ils ne sont pas assez reconnus

• **Nintendo est-elle une entreprise récente ?**

- non, elle existe depuis le XIXe siècle
- non, elle existe depuis le XVIIIe siècle
- oui, elle a été créée lors de la sortie de la console Wii

• **Qui développe le moteur graphique d'un jeu vidéo ?**

- le chef de projet
- le game designer
- le programmeur

• **Dans quel jeu apparaît pour la première fois le personnage de Mario Bros ?**

- Pac Man
- Space Invader
- Donkey Kong

• **Un SUPERPLAYER, c'est quoi ?**

- une super console de jeux vidéo
- un joueur de jeux vidéo très doué
- un moteur de recherche de jeux



Citez le nom de trois éditeurs / studio de création de jeux vidéo :

Un exemple d'éditeur / de studio de création de jeux vidéo local :

Citez trois personnage de jeux vidéo différents - qui les a créé ? Pour quel jeu ? Quand ?

De quelle musique de jeu vidéo vous rappelez-vous ? Pourquoi, ce qui vous a plu / déplu ?

De quel décor de jeu vidéo vous rappelez-vous ?

Citez les trois jeux parus cette année :

Sur quel type de matériel jouez-vous ?



ATELIERS

4 FICHES

RENCONTRES > CONCOURS DE JEUX VIDEO organisez un tournoi de jeu un peu spécial !

MATERIEL

- > jeux vidéo
- > ordinateurs / consoles
- > lots à gagner

PUBLIC

Tout public
Effectif variable

DUREE

Variable

ON PEUT VOUS AIDER !

Aux *Frontières du Pixel* met à votre disposition ses consoles et ses systèmes vidéoludiques originaux, ainsi que son enthousiasme ! Contactez-nous !

SENSIBILISATION

- impliquez les futurs participants dans l'organisation du concours : sélection des jeux parmi un choix de jeux disponibles, réalisation de l'affiche du concours sur un thème lié aux jeux vidéo - voir *atelier graphisme, page 16*,
- parcourez l'exposition *Les jeux vidéo*, répondre aux quizz qui l'accompagnent, peut être une première étape du concours !

CONCOURS

- pour chaque niveau, vous pouvez choisir un jeu différent et varier les *gameplay* *,
- choisissez un arbitre pour chaque niveau - établissez vos propres règles : le gagnant n'est pas forcément celui qui a le plus de vie ou de points - d'autres critères peuvent intervenir,
- si les joueurs sont confirmés, n'hésitez pas à ajouter des *handicaps* *.

*mots expliqués dans le jeu *Parlez-vous jeu vidéo ?* - page 8

ASTUCES

• JEUX

- > mélangez les supports - smartphone, consoles, ordinateurs.
- > variez les jeux - initiez le public à des jeux indépendants ou plus confidentiels
- > faites appel à des studios de création de jeux vidéo locaux, à des associations de joueurs.

• PUBLIC

- > prévoyez aussi un public de spectateurs,
- > profitez-en pour mélanger les générations,



RENCONTRES > CLUB JEUX VIDEO

enrichissez et partagez votre la culture vidéoludique !

MATERIEL

> rien

PUBLIC

Tout public
Effectif : 10 personnes

DUREE

2 heures / mois

APRES LE CLUB LECTURE, APRES LE CLUB CINEMA, LE CLUB JEUX VIDEO !

- Au lieu de se réunir une fois par mois pour parler des livres ou des films que l'on a lus/vus, on se réunit pour parler des jeux auxquels on a joué.
- C'est l'occasion de développer la culture vidéoludique de chacun, de choisir des thématiques, de mettre en avant des jeux originaux.
- Le principe : partager des connaissances, apprendre à discuter / s'écouter.

ASTUCES

• VARIANTES DU CLUB

- > vous pouvez faire des sélection de jeux en ligne et d'applications smartphone,
- > vous pouvez étendre le club aux logiciels libres, aux logiciels en ligne, etc.

• MISE EN VALEUR DES JEUX

- > mettez en valeur sur votre portail internet / sur un ordinateur en page d'accueil / sur une table thématique les jeux qui ont plu.
- > accompagnez cette mise en valeur d'une notice (récompenses, auteurs, conception) et de critiques (écrites par les membres du club)

CREEZ UN BLOG !

Vous pourrez répertorier lors de chaque séance la sélection réalisée par votre groupe !



GRAPHISME > PERSONNAGES et DECORS réalisez une frise murale inspirée des jeux vidéo !

MATERIEL

- > ordinateur / internet
- > feuilles / crayons
- > divers selon technique

PUBLIC

Enfants - à partir de 8 ans
Effectif : 10 personnes

DUREE

3 heures

SENSIBILISATION

- sélectionnez des jeux vidéo au style graphique différent - voir ludographie : page 5,
- recherchez sur Internet des captures d'écran ou des parties filmées de ces jeux,
- discutez avec le groupe du style, des différences, des préférences de chacun.

REALISATION

- réalisez le décor, chaque feuille peut représenter un niveau, l'ensemble constituera une frise murale,
- réalisez les personnages / les bons et les méchants / les objets,
- accrochez les personnages de manières à ce qu'ils puissent bouger (avec du fil, des attaches parisiennes, de la patafix ...).

PARTAGEZ VOS CREATIONS !

Nous les publierons sur notre page internet. Cela fait toujours plaisir de vous voir inspirés !

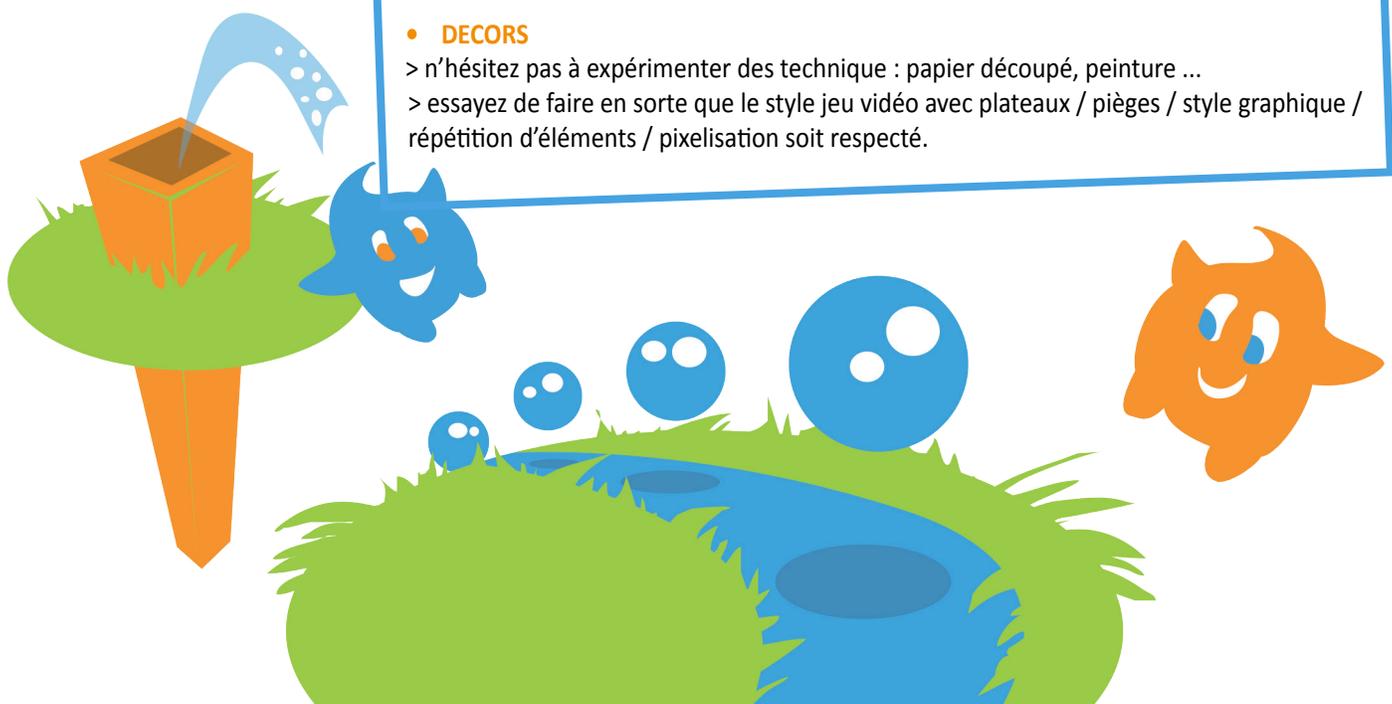
ASTUCES

PERSONNAGES

- > certains modèles existent sur Internet sous forme de dessins à colorier
- > adaptez la frise en fonction de la saison (Noël, Pâques, automne ...).

DECORS

- > n'hésitez pas à expérimenter des technique : papier découpé, peinture ...
- > essayez de faire en sorte que le style jeu vidéo avec plateaux / pièges / style graphique / répétition d'éléments / pixelisation soit respecté.



VIDEO > FAN FILMS

réalisez une vidéo parodique inspirée des jeux vidéo !

MATERIEL

- > ordinateur / internet
- > caméra vidéo
- > logiciel de montage vidéo
- > divers : accessoires

PUBLIC

Ado. - à partir de 10 ans
Effectif : 8 personnes

DUREE

3 demie-journées

SENSIBILISATION

- sélectionnez un jeu vidéo connu - voir ludographie : page 5,
- sélectionnez quelque fan films et autres machinimas adaptés de ce jeu,
- discutez avec le groupe du style, des différences, des préférences de chacun.

REALISATION

- *matin* : écrivez un scénario qui s'inspire des règles et de l'univers du jeu vidéo,
- *matin* : préparez la mise en scène (storyboard) et répertoriez les besoins pour le film. Profitez de la pause de midi pour rassembler ces éléments.
- *après-midi* : réalisez le film (3 heures)
- *lendemain* : sélectionnez les rush et montez le film - le choix des musiques, des effets et le traitement des couleurs détermineront le succès de votre adaptation !

ON PEUT VOUS AIDER !

Kinexpo peut vous former pour l'organisation d'un atelier vidéo, apporter son matériel et vous donner des conseils !
Contactez-nous !

ASTUCES

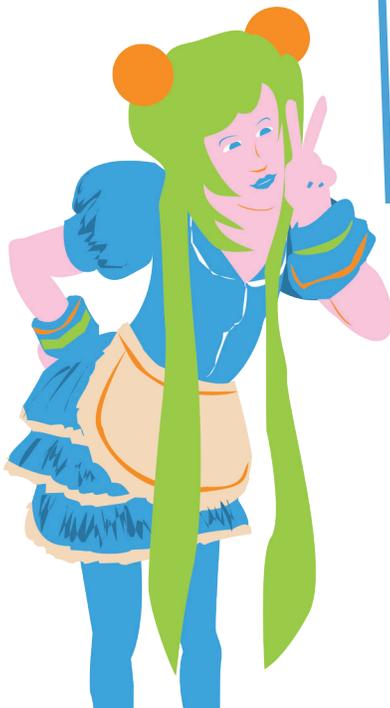
MUSIQUE

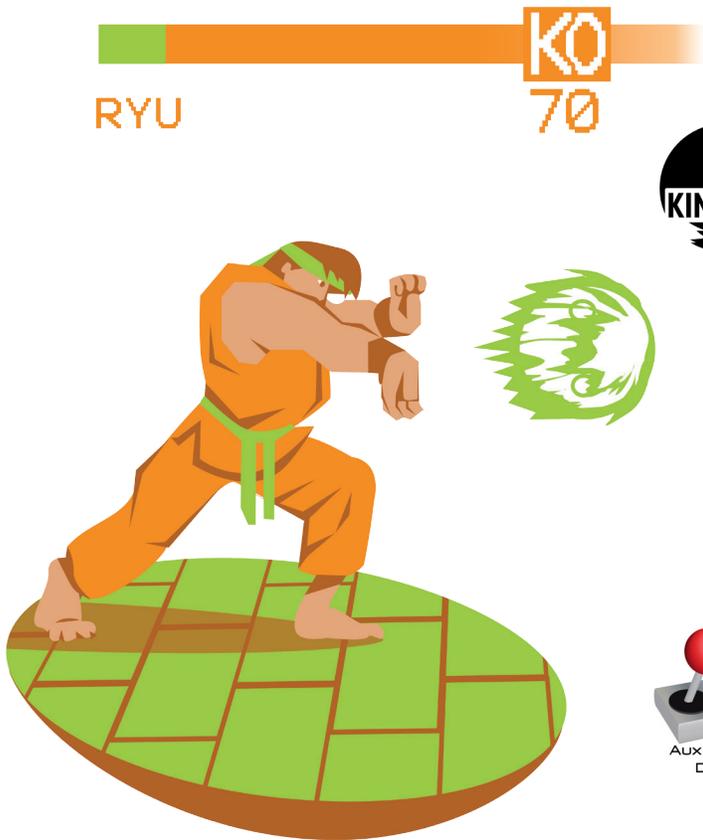
> si les musiques de jeux vidéo sont soumises aux droits d'auteur, de nombreux morceaux de 8bits musique (inspirés des jeux vidéo) sont librement partagés sur Internet.

FILM / ANIMATION

> à partir de la frise (atelier précédent), vous pouvez créer une petite animation image par image avec un appareil photographique.

> inspirez-vous aussi des «films suédés», une série de films amateurs inspirée par le film de Michel Gondry, *Be Kind Rewind* (2008).





KINEXPO

expositions culturelles et ateliers vidéo

contact : Yannick Sellier

Bâtiment B - Entrée A
182 avenue du Général Leclerc
54000 NANCY

mail kinexpo@gmx.fr
tel. 06 66 45 62 63

AUX FRONTIÈRES DU PIXEL

*Événementiels, formations, prévention
autour d'Internet et des jeux vidéo*

contact : Thomas Willaume

17 rue Claude Chappe
57070 METZ

mail aafdpixel@gmail.com
tel. 09 83 76 05 93
