



Le Jeu Vidéo en Bibliothèque

jeudi 13 novembre 2014



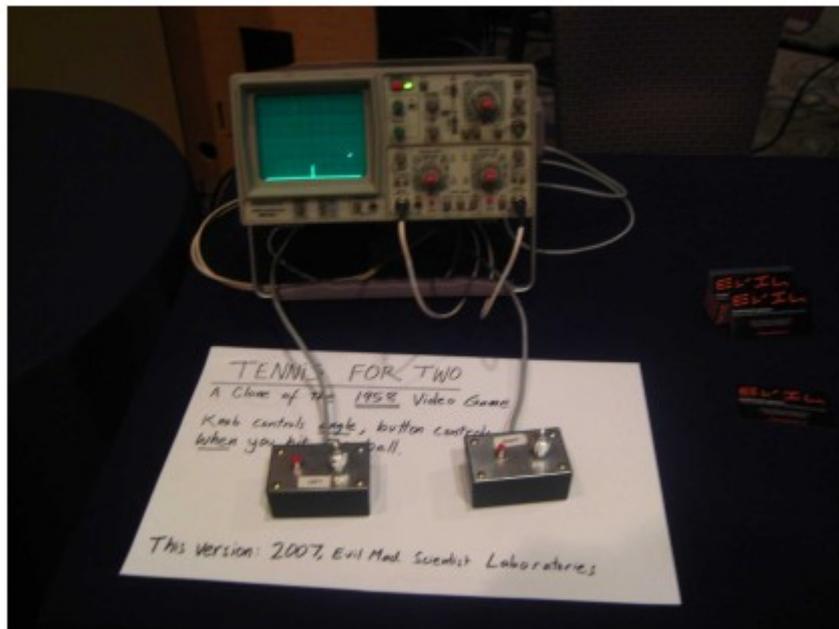


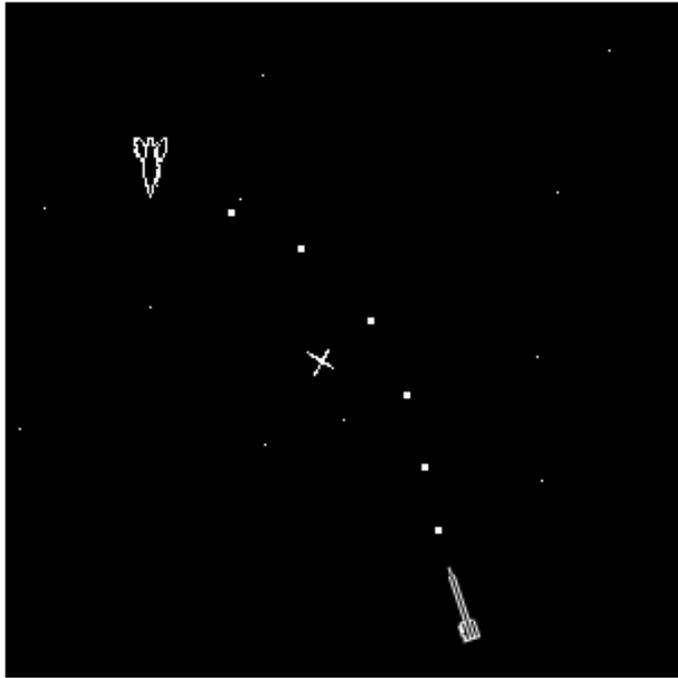
1958 Tennis for Two

(Du tennis sans raquette ...)

développé sur un ordinateur relié à un oscilloscope

William Higinbotham





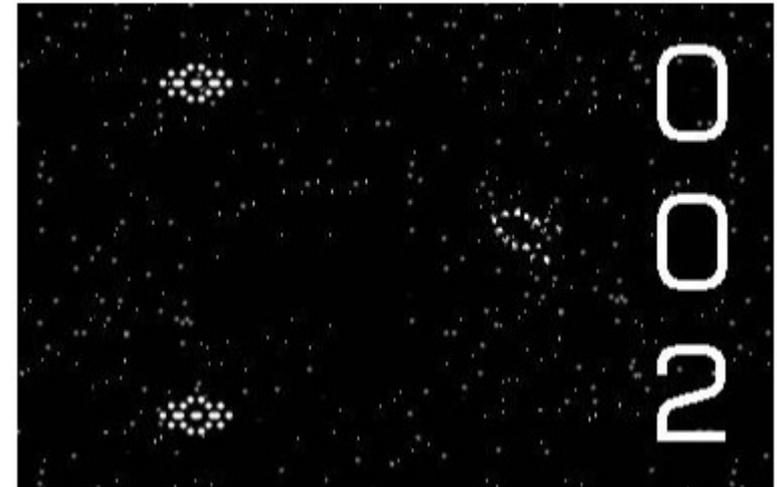
1962 Spacewar

Massachusetts Institute of Technology



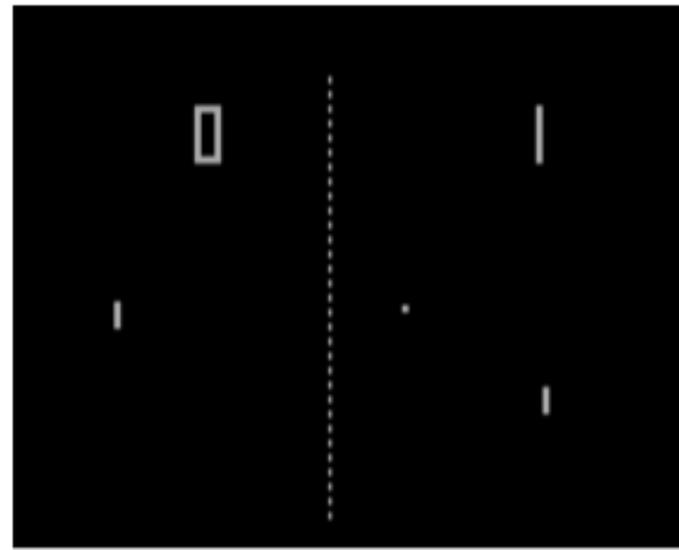
1971

Computer Space



concepteur Nolan Bushnell





L'âge du

Pong

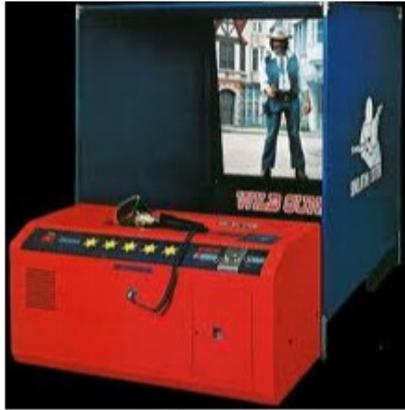
1972 – Nolan Bushnell



1972 - Ralph Baer

L'Odyssey est commercialisée par **Magnavox** et devient ainsi la toute **première console de salon** !





1974

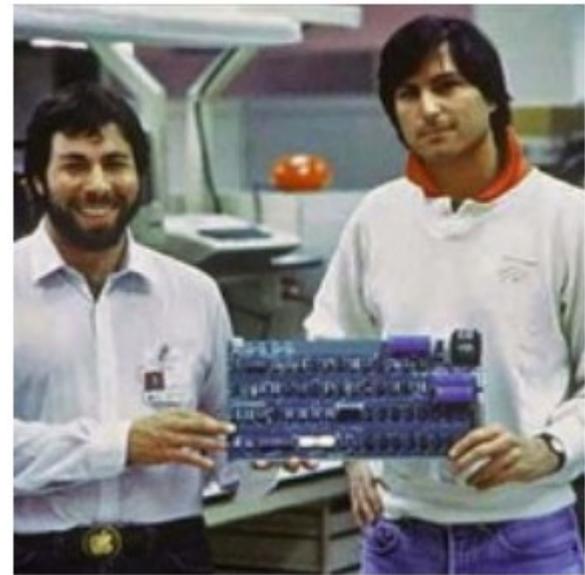
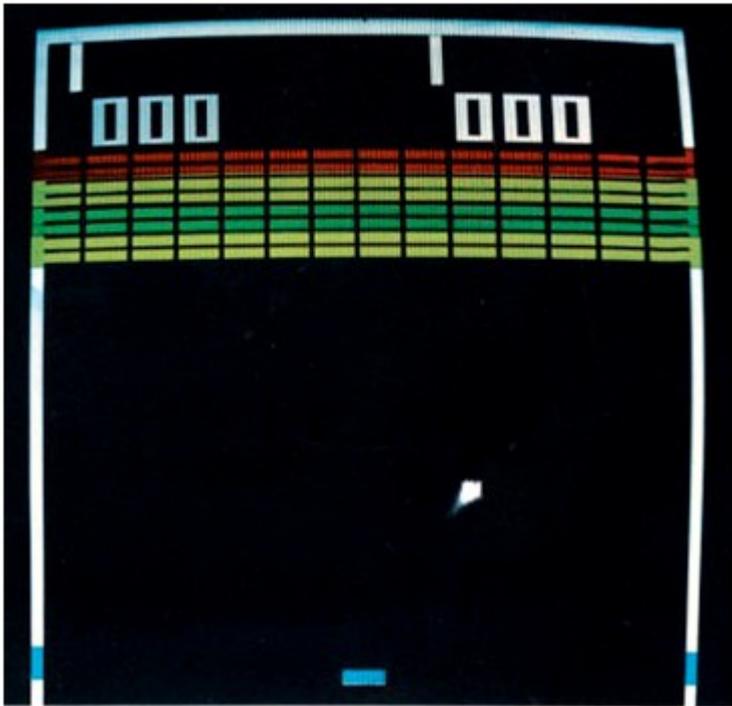
- **Nintendo** sort un jeu d'arcade basé sur un pistolet optique :

Wild Gunman



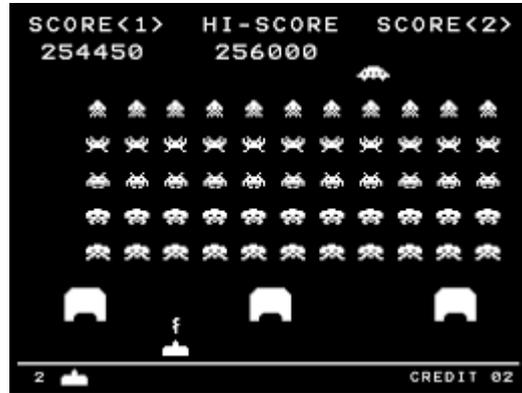


1976



Steve Jobs & Steve Wozniak mettent au point

Breakout



1978 Space Invaders





1981 Mario

Donkey Kong réalisé par Miyamoto avec l'apparition de Mario (JumpMan)

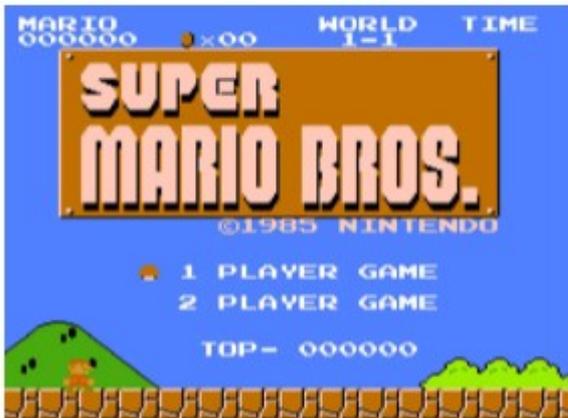




1985
La **NES** arrive
aux USA



1986
La **SEGA** lance la
SEGA Master aux USA



1986
La **NES** est vendue
avec **Super Mario Bros**



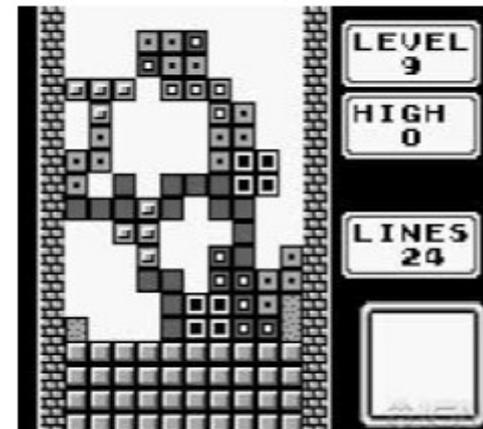


1988
La **Megadrive**



Le Jeu Vidéo
dans la poche

1989
Game Boy et Tétris





1991
La **Super Nintendo** en
Europe

1991
La **Sonic Megadrive** (Sega)





1992

Nintendo



sony





1995

La **Playstation**

en Europe



1996

La **Nintendo 64**

en Europe





1998

La Dreamcast

Sega



La Game boy color

Nintendo



La PS2

Sony





2002

Xbox (en Europe)

Microsoft



PS2

Sony



Game Cube

Nintendo



2006 : LA NINTENDO Wii / LA PLAYSTATION 3





Les consoles de salon : 8ème génération





Les consoles portables



Nouveaux supports – nouveaux jeux nouveaux marchés

Les consoles face aux nouveaux terminaux



Nintendo DS :
150 millions



Nintendo 3DS :
10 millions



PSP :
70 millions



Smartphones :
450 millions en 2011
1 milliard en 2015



**Set-top box/
internet haut débit :**
1,4 milliard en 2015/
3,6 milliards en 2015



TV connectées :
500 millions en 2015



Wii :
90 millions



Xbox 360 :
55 millions



PlayStation 3 :
55 millions



Tablettes :
250 millions en 2015



PC/Mac connectés :
3 milliards en 2015

Total : 500 à 600 millions en 2015

Total : 7,5 à 8 milliards en 2015





2015 Steam Box





Les plateformes de jeux en ligne





Les grandes familles de jeux

les jeux d'action

jeux de combat

jeux de tir

jeux d'infiltration

jeux de plateforme

les jeux de stratégie

stratégie en temps réel

stratégie tour par tour

les jeux d'aventure

jeux d'aventure textuelle

jeux point and click

survival horror

les jeux de rôle

les jeux de gestion / simulation

simulation de vie

gestion / création

les jeux de sport / course

les jeux de rythme

jeux musicaux

jeux de danse

les jeux de réflexion

puzzle games

tower defense

casse-têtes

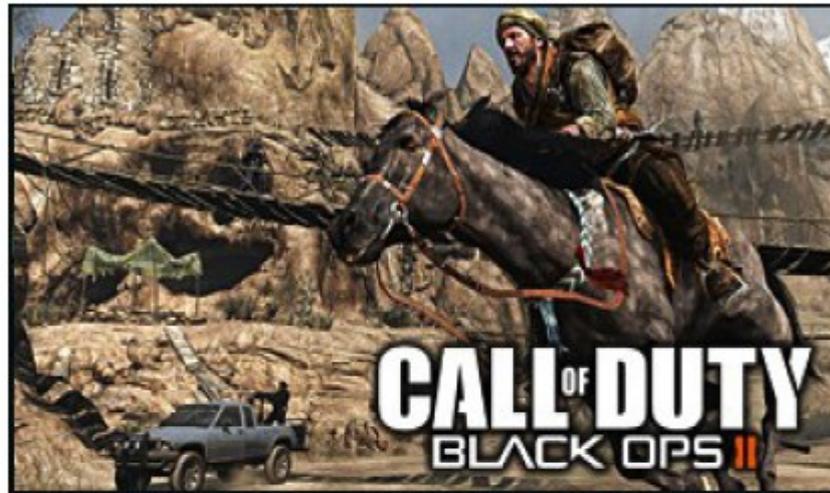


Jeux de combat



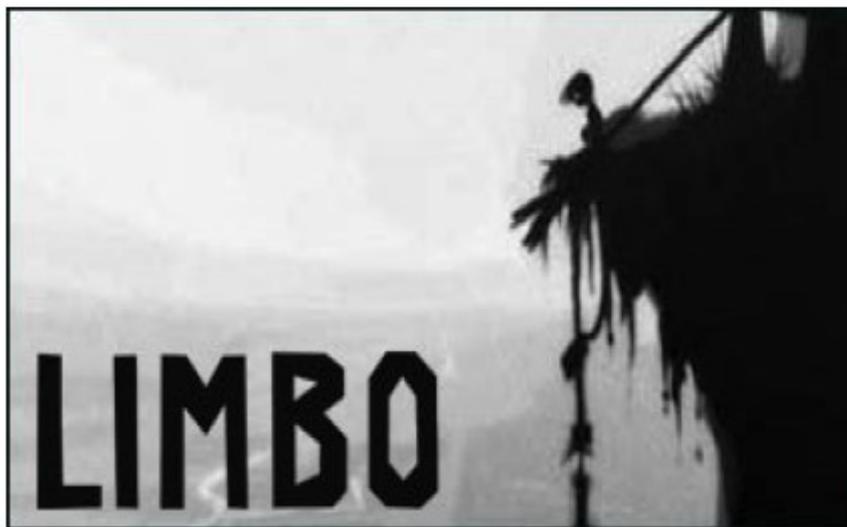


Jeux de tir



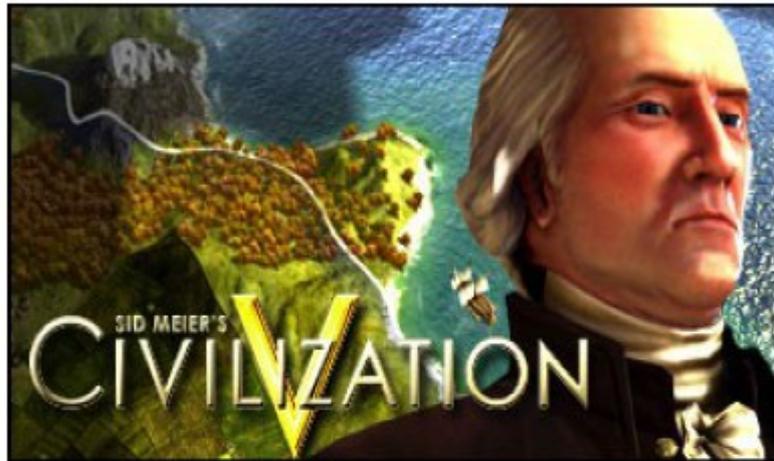


Jeux de plateforme





↳ Jeux de stratégie





Jeux d'aventure





Point & Clic





Jeux de rôles / RPG (Role Playing Game)





Jeux de simulation

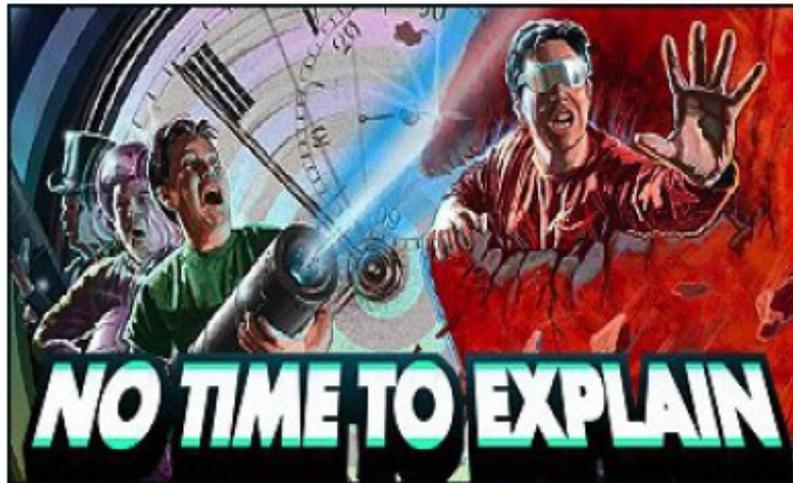


Jeux de sport / jeux de course





Jeux de réflexion : Puzzle Game





Jeux de réflexion : Tower Defense





Jeux de réflexion : Casse-tête





Les jeux de rythme : musique et danse





Les Party Games





Les MMO





Mettre à niveau ou gérer un compte Édition découverte [Connexion](#)

EXTENSION

WORLD OF WARCRAFT

MISTS of PANDARIA

WORLD OF WARCRAFT

ÉDITION DÉCOUVERTE

Cinématique d'introduction de World of Warcraft... [partager](#) [En savoir plus](#)



PERCEZ LES MYSTÈRES DE LA PANDARIE

**Vous voulez essayer World of Warcraft ?
DÉCOUVREZ LE JEU GRATUITEMENT !**

Pays

Prénom

Nom

E-mail

Confirmez l'e-mail

Mot de passe

Confirmez le mot de passe

Date de naissance

Question secrète

Réponse à la question secrète



LEAGUE of LEGENDS

Actualités Infos jeu Compétition Forums Merchandise Média

JOUEZ GRATUITEMENT

Présentation de Nami

Un nouveau soutien arrive avec la marée montante.

Champions Objets Classements Forums Stratégies Support

Actualité récente

Rotation des champions (Présaison: 2)

Posté par NeeksNaman sur Tue, 11/27/2012 - 00:53

Salutations, invocateurs ! Dix champions vous sont proposés gratuitement cette semaine.

Voici les champions disponibles lors de la rotation de cette semaine :

Semaine 2 (cette semaine) :

Amumu Momie mélancolique • Tank • Melee	Blitzcrank Golem de vapeur • Fighter • Melee
Amumu PV: Attaque: Sorts: Difficulté:	Blitzcrank PV: Attaque: Sorts: Difficulté:

Articles récents

- > Rotation des champions 2 Nov 27, 2012
- > Champions et skins en promo Nov 27, 2012
- > DreamHack Winter 2012 Nov 23, 2012
- > Champions et skins en promo Nov 22, 2012
- > MC 93 : chaussettes de bouffon Nov 22, 2012
- > Présentation de Nami Nov 22, 2012
- > Nouveau skin légendaire Nov 21, 2012
- > Rotation des champions 1 Nov 20, 2012

Téléchargez le Jeu

Pour Commencer

État du Serveur

Notes de Version

Aldez-nous à nous améliorer

Aide et Support

SUIVEZ NOS STREAMERS À L'HONNEUR



TÉLÉCHARGEMENT

Jouer

ABONNEMENT

Bourse aux Kamas | Ogrines

Découvrez DOFUS

- Qu'est-ce que c'est ?
- Bien débiter
- Apprendre à jouer
- Caractéristiques
- Personnages
- Screenshots
- Télécharger

S'abonner

Ogrines

Mises à jour

Inside Ankama

Nouveautés

- Kerubim **NEW**
- Krosmaster **NEW**

Communauté

- News
- Forum

eautes/kerubim



La BAK revient, inter-serveurs et dans votre navigateur !

27/11/2012 - 16h25

La nouvelle Bourse aux Kamas est en ligne ! Refonte des interfaces, nouvelle gestion des transactions, accès direct via navigateur web... Il n'a jamais été aussi simple d'échanger ses kamas contre des Ogrines, et vice versa ! Testez tout de suite la nouvelle BAK, ou découvrez ses nouveautés...

NOUVEAU!



Le Grand Bazar

Bouclier Boh-Bihn

300



Découvrir DOFUS



Inviter ses amis



Apprendre à jouer

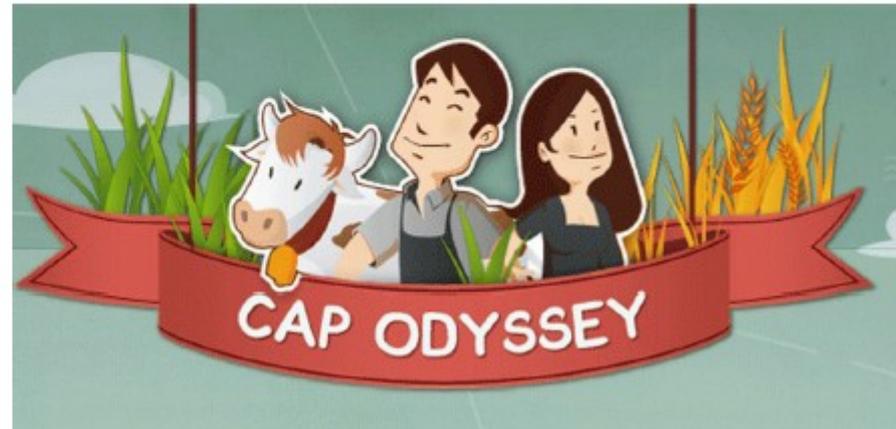


DOFUS MAG

Voilà



Les Serious Games





SERIOUS-GAME.FR
La référence Serious Games



Propulsé par :
GENIOUS
GROUPE GENIOUS

- A LA UNE
- ACTUS
- TOUS LES JEUX
- SECTEURS D'ACTIVITÉ
- ÉVÈNEMENTS
- TECHNOLOGIES
- TENDANCES
- À PROPOS
- CONTACT

ouvrez votre Dreamjob grâce au jeu Keework !

Un serious game pour trouver le job qui vous convient

RÉSEAUX SOCIAUX

Chercher sur le blog...

PUBLICITÉ

GENIOUS Serious Games
Découvrez nos projets
Serious Games
DÉCOUVRIR

ACTUALITÉS



Un serious game sur l'eau potable à Paris

par Clément Kolodziejczak le 19 juin 2014 1 Comment

Eau de Paris, l'entreprise publique en charge de l'eau dans la capitale, dévoile son serious game « Les Maîtres de l'eau » dont le but est d'informer et de sensibiliser les habitants de



Terre et Ciel : le premier jeu sérieux sur l'orientation dans les métiers de l'aéronautique

[Laisser une réponse](#)

Pour attiser la curiosité sur les métiers de l'aéronautique, AIREMPL0I, l'espace d'orientation référent pour les métiers de l'aérien et de l'aéronautique, se lance dans une nouvelle aventure : un jeu en ligne, « Terre et ciel » où l'internaute pourra se mettre à la place des personnages et découvrir la chaîne des métiers de l'aéronautique : de la construction de l'avion jusqu'à sa navigation, en passant par l'univers caché des pistes de l'aéroport...



Dans la peau de Tahin, venu de la planète Talban, le joueur accomplira les missions nécessaires pour que l'avion puisse accompagner ses passagers jusqu'à la destination finale quels que soient les imprévus.

Dans les bureaux d'études et les ateliers de la construction aéronautique, il suivra le

SITES WEB

[AFIV](#)

[e-learning expo Lyon](#)

[Games for Health](#)

[Jeux sérieux \(Succubus Interactive\)](#)

[Ludoscience](#)

[OMNSH](#)

[Serious Game Classification](#)

[Serious Game Expo 2013](#)

[Serious Game Initiative](#)

PARTENAIRES





Connexion - S'inscrire

English Français

Serious Game Classification

Accueil

Jeux

Machines

Contribuer

A propos

Rechercher

Une Classification Collaborative du Serious Game

Ce site vous propose une **classification collaborative adaptée aux Serious Games**, qui s'appuie sur *plusieurs critères simultanés*.

Les jeux sont classifiés par leur **gameplay**, leurs **intentions**, leurs **domaines d'application** et **publics ciblés**, ainsi que par un système de **mots-clés** libre.

Recherche simple

Rechercher

Jouable directement Téléchargeable

Recherche par critères

Jeu Vidéo Jouet Vidéo Les deux

Intention

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Diffuser un message éducatif | <input type="checkbox"/> Diffuser un message subjectif |
| <input type="checkbox"/> Diffuser un message informatif | <input type="checkbox"/> Dispenser un entraînement |
| <input type="checkbox"/> Diffuser un message de marketing ou communication | <input type="checkbox"/> Echanger des biens |
| | <input type="checkbox"/> Raconter une histoire |
| | <input type="checkbox"/> Exploiter une licence |

Marché

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Divertissement | <input type="checkbox"/> Art & Culture |
| <input type="checkbox"/> Etat & Gouvernement | <input type="checkbox"/> Ecologie |
| <input type="checkbox"/> Militaire | <input type="checkbox"/> Politique |

3063 Jeux à voir

Hutnet Island (2008)



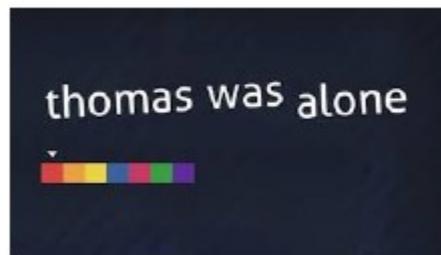
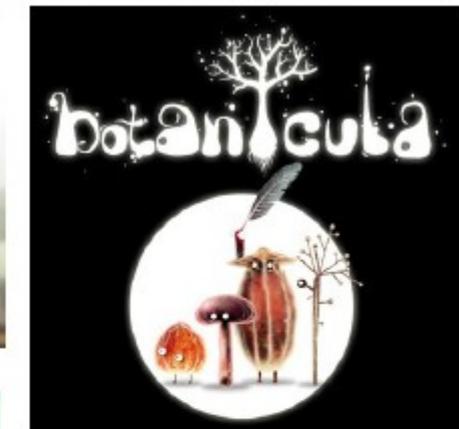
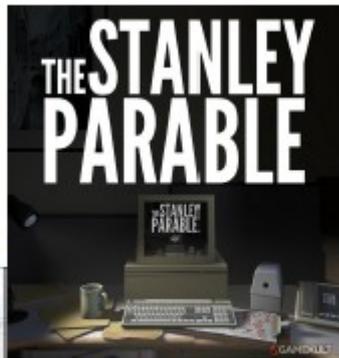
Learning with Leeper (1983)



Moo-O (2009)

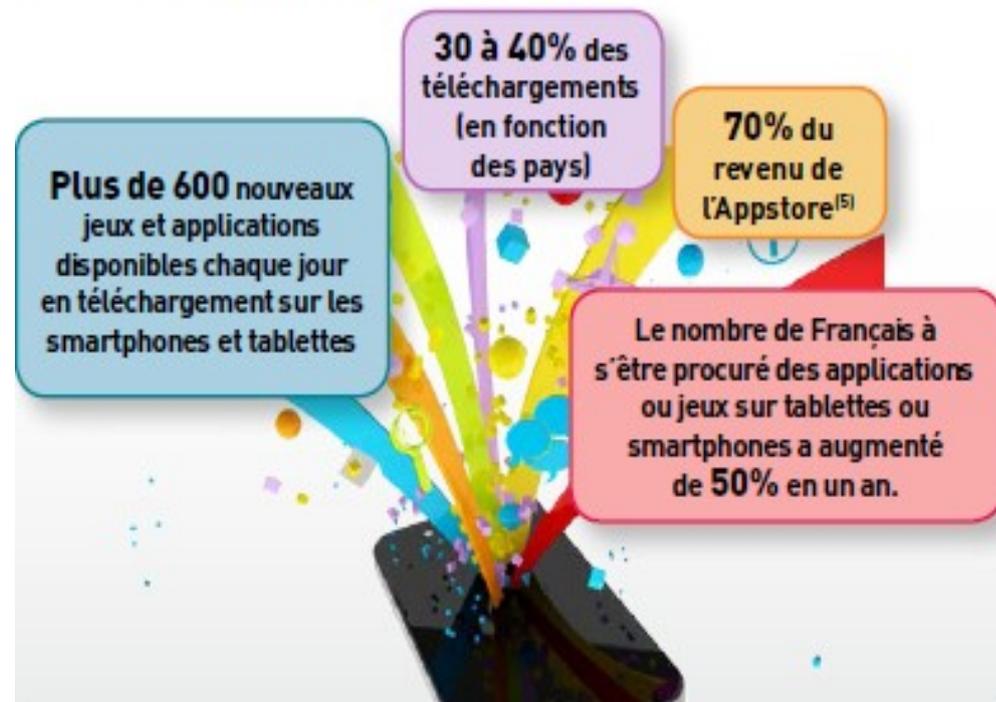


Sélection de jeux indépendants





Le jeu vidéo demeure le premier usage sur les supports numériques





La dimension sociale et la meilleure accessibilité augmentent le temps consacré aux jeux vidéo





Le jeu vidéo, 2^e industrie de loisir en France derrière le livre

78%

des Français jugent que
le jeu vidéo est un

**LOISIR POUR
TOUTE LA
FAMILLE**

70%

des Français jugent
que le jeu vidéo est une

**NOUVELLE
CULTURE**

61%

des Français jugent que
le jeu vidéo est une

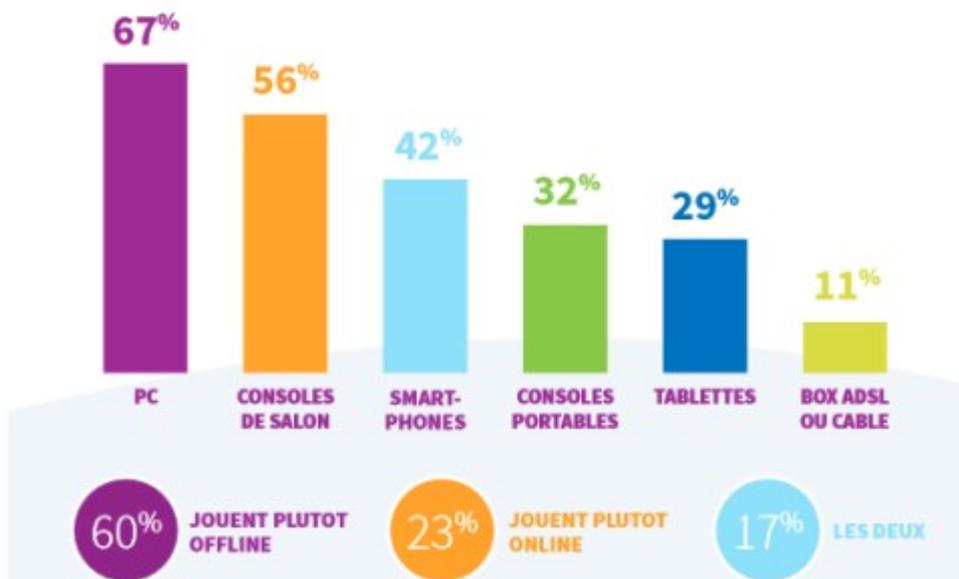
**ACTIVITÉ
POSITIVE**



PARMI LES JOUEURS



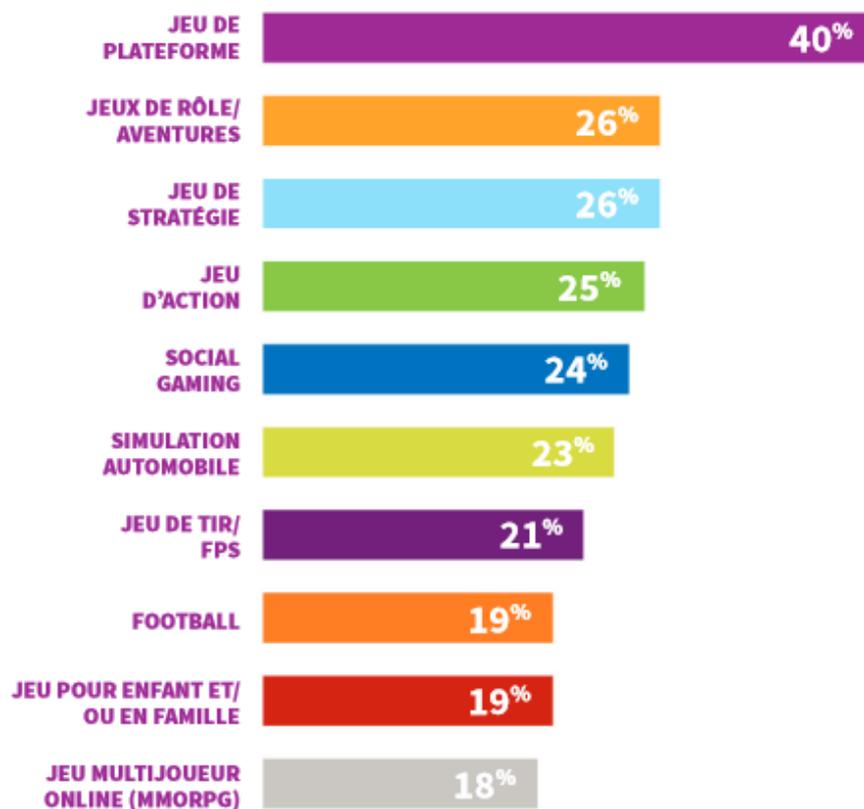
RÉPARTITION DES JOUEURS PAR PLATEFORME





Top 10 des genres de jeux

RÉPARTITION DES JOUEURS PAR TYPE DE JEU

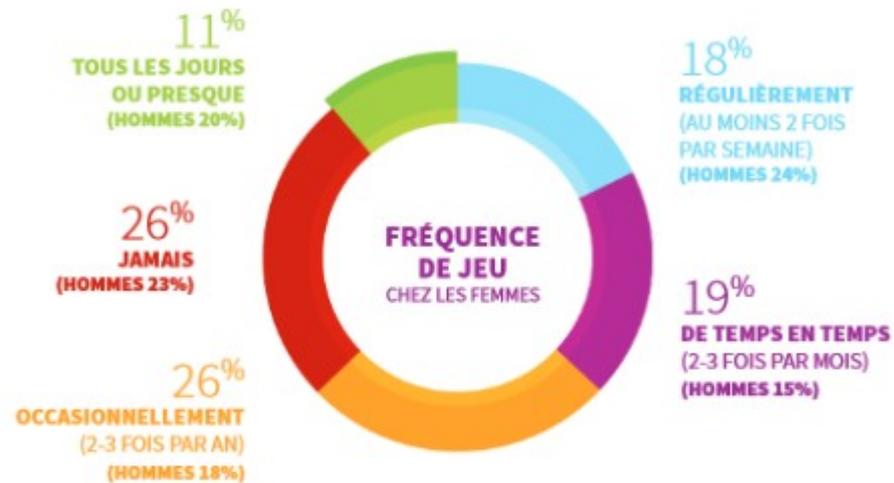


40%
des joueurs

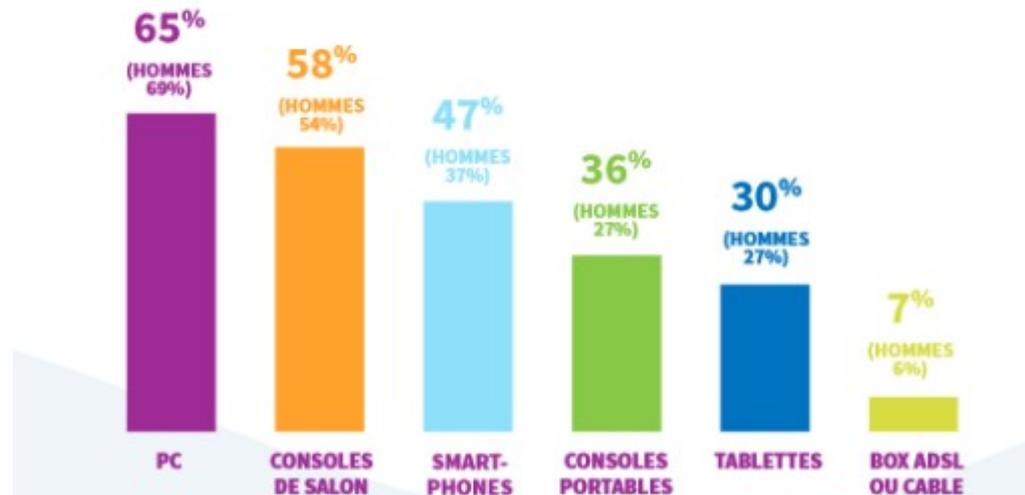
jouent entre **amis**,
en **famille** ou avec
d'autres **joueurs**
en ligne



Les femmes & le jeu vidéo

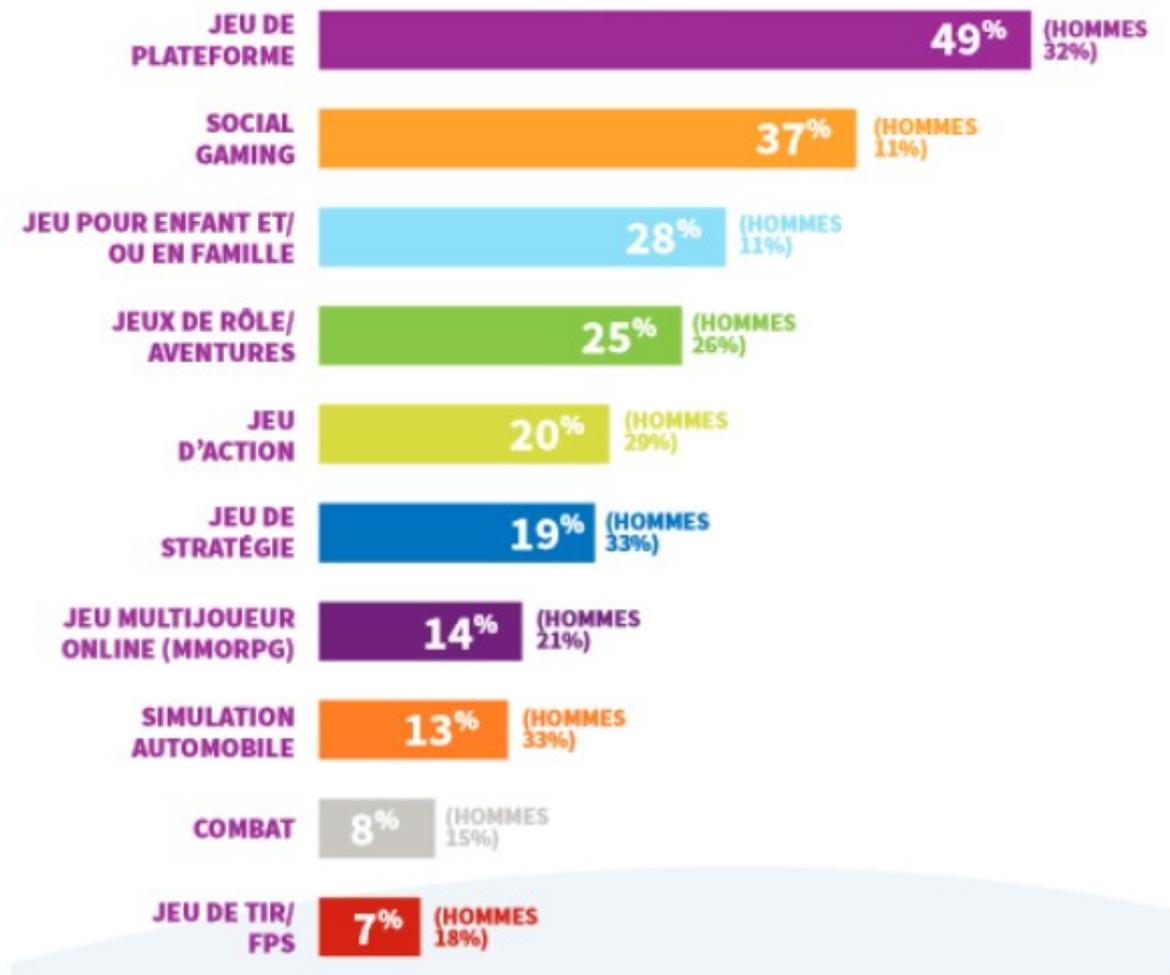


SUR QUELLES PLATEFORMES JOUENT-ELLES ?



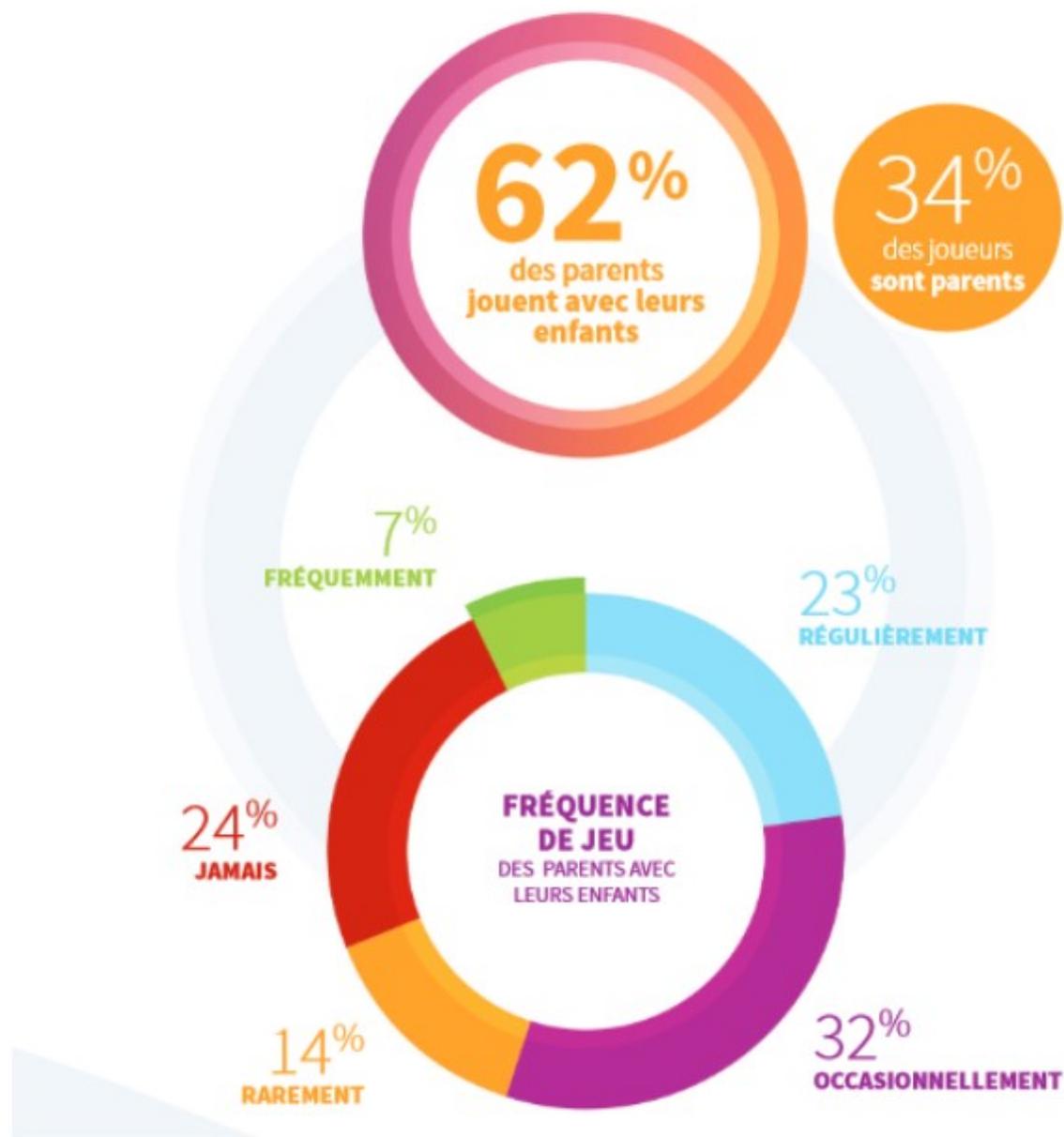


RÉPARTITION DES JOEUSES PAR TYPE DE JEU





Les parents jouent avec leurs enfants





Pourquoi les parents jouent ils avec leurs enfants ?

69%

c'est une opportunité de
**PARTAGER UNE
ACTIVITÉ**

40%

parce que le parent
**AIME LES
JEUX VIDÉO**

24%

parce que cela permet de
**SURVEILLER LE
CONTENU**

56%

parce que l'enfant
LE DEMANDE



Les parents sont ils attentifs ?

93%

**SONT ATTENTIFS
À LA PRATIQUE**

du jeu vidéo de
leur enfant

85%

donnent leur
**PERMISSION
AVANT L'ACHAT**
d'un jeu vidéo

40%

utilisent le
**CONTRÔLE
PARENTAL**

81%

des parents
**CONTRÔLENT LE
TEMPS DE JEU**
de leur enfant



Lancé au printemps 2003, il s'est substitué à un certain nombre de systèmes nationaux de classification par âge au moyen d'un système unique désormais utilisé dans la plupart des pays d'Europe. **Le système bénéficie de l'appui des principaux fabricants de consoles**, dont Sony, Microsoft et Nintendo, ainsi que des éditeurs et développeurs de jeux interactifs à travers toute l'Europe.

Le système de classification par âge a été élaboré par la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE – Interactive Software Federation of Europe).



QUE SIGNIFIENT LES PICTOGRAMMES ?

Les pictogrammes PEGI apparaissent sur le devant et au dos de l'emballage et indiquent l'une des classes d'âge suivantes : 3, 7, 12, 16 et 18. Ils donnent une **indication fiable du caractère adapté du contenu du jeu en termes de protection des mineurs**.

La classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu.



Ce jeu fait usage d'un langage grossier.



Le jeu contient des scènes de violence.



Ce jeu contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination.



Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.



Ce jeu se réfère à la consommation de drogues (boissons alcoolisées et tabac inclus) ou y fait allusion.



Ce jeu peut également être joué en ligne.



Le jeu représente des corps nus et (ou) des comportements ou des allusions sexuelles.



Ce jeu apprend et (ou) incite à parler.



La classification PEGI

- Le jeu est conseillé à partir de 3 ans



- Le jeu est conseillé à partir de 7 ans



- Le jeu n'est conseillé qu'à partir de 12 ans



- Le jeu n'est conseillé qu'à partir de 16 ans



- Le jeu est réservé aux adultes



- Le jeu contient des scènes de violence



- Ce jeu fait usage d'un langage grossier



- Ce jeu se réfère à la consommation de drogues (boissons alcoolisées et tabac inclus) ou y fait allusion



- Ce jeu contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination



- Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants



- Ce jeu apprend et (ou) incite à parier



- Le jeu représente des nus et (ou) des comportements ou des allusions sexuelles



- Ce jeu peut également être joué en ligne





Pour conclure

Yann Leroux

**LES
JEUX VIDÉO,
ÇA REND
PAS IDIOT !**

ISG

Collection
STIMULO
maîtrise à PENSER
maîtrise pour AGIR

éditions
fyp