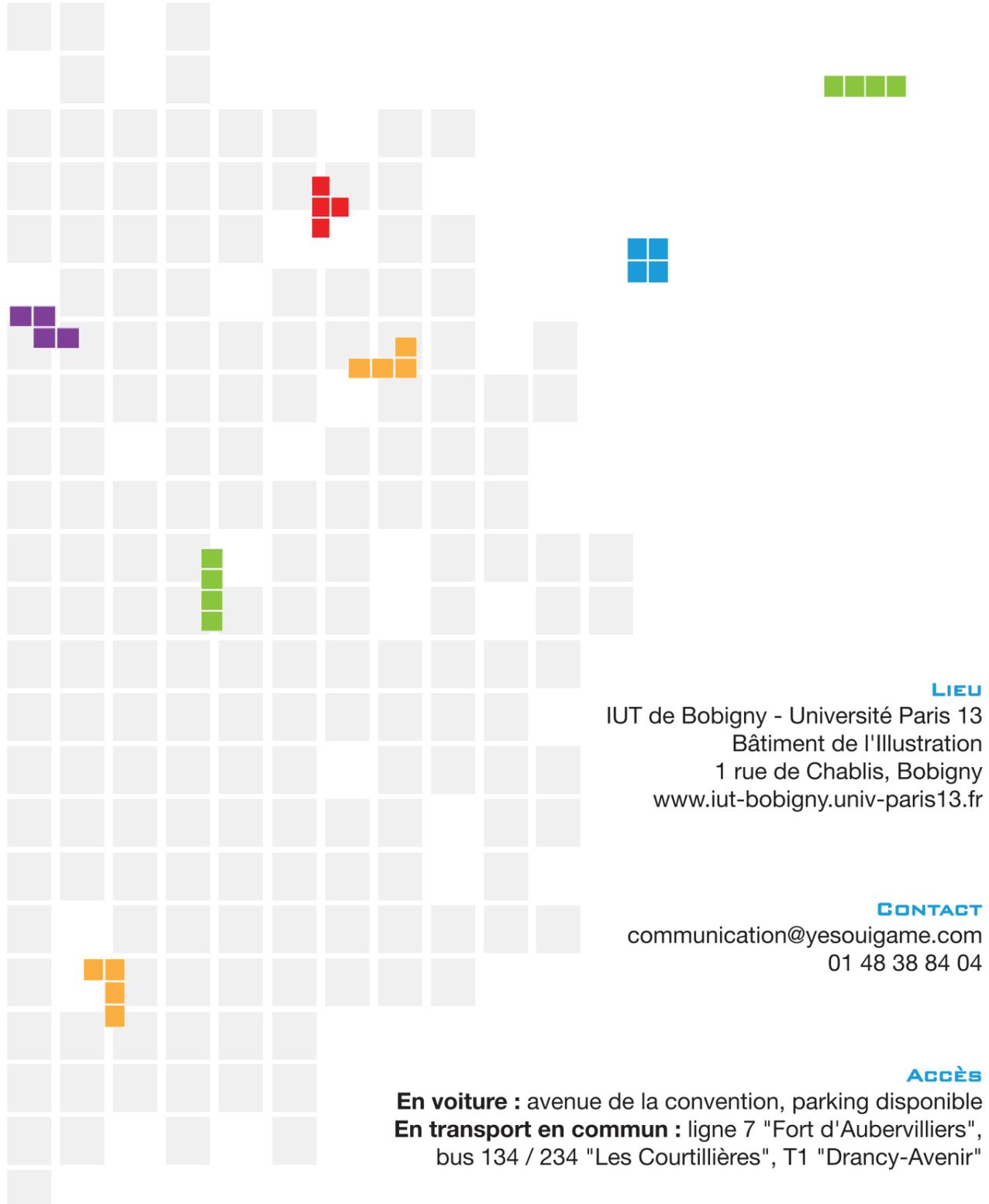


Travail réalisé par les étudiants du département SRC ■ Licence Professionnelle ■ Chef du projet : Audrey Bichard



LIEU
IUT de Bobigny - Université Paris 13
Bâtiment de l'Illustration
1 rue de Chablis, Bobigny
www.iut-bobigny.univ-paris13.fr

CONTACT
communication@yesouigame.com
01 48 38 84 04

ACCÈS
En voiture : avenue de la convention, parking disponible
En transport en commun : ligne 7 "Fort d'Aubervilliers",
bus 134 / 234 "Les Courtilières", T1 "Drancy-Avenir"

AVEC LE SOUTIEN DE



PROGRAMME

14 OCTOBRE 2010
LES NOUVELLES FRONTIÈRES DU JEU VIDEO
CONFÉRENCES - DÉBATS - RENCONTRES
14 OCTOBRE - 30 NOVEMBRE 2010
RETROGAMING
L'EXPOSITION DE JEUX VIDÉO DE COLLECTION :
À TOI DE JOUER !

www.yesouigame.com

UN ÉVÉNEMENT ORGANISÉ PAR

CO-ORGANISÉ PAR



Bienvenue sur le campus universitaire de Bobigny – Université Paris 13

L'IUT de Bobigny accueille et organise, depuis sa création en 2001, des manifestations scientifiques et expositions destinées à la fois aux universitaires et au grand public.

Professionnels, enseignants-chercheurs et étudiants se réunissent ainsi pour informer, sensibiliser et échanger sur des sujets d'actualité. Dans le cadre de sa nouvelle formation, licence professionnelle « **Level Design, Jeux vidéo** », l'IUT de Bobigny – son département SRC – réalise cette année « **Yes, oui game – un événement autour du jeu vidéo** » qui regroupe journée d'études et exposition en partenariat avec l'association MO5.COM. Le jeu vidéo est en effet devenu en deux décennies un géant de l'industrie, présent dans le département et dans la région, créateur d'emplois et de richesses. C'est également désormais une manifestation culturelle pratiquée par des millions de joueurs à travers le monde, dotés de références communes et de passions partagées. Face à ce dynamisme et à la pluralité des pratiques, l'Université ne peut rester indifférente : les formations aux jeux vidéos s'inscrivent désormais dans des cursus exigeants dont la légitimité scientifique et pédagogique est indiscutable.

Daniel Verba

Directeur de l'IUT Bobigny

Jean Claude Lescure

Porteur de projet / Professeur des Universités



JOURNÉE D'ÉTUDES:

LES NOUVELLES FRONTIÈRES DU JEU VIDÉO

IUT Bobigny - Amphithéâtre Hannah Arendt

9H : MOT D'ACCUEIL PAR DANIEL VERBA, DIRECTEUR DE L'IUT BOBIGNY

9H30 - 11H

«**LE JEU VIDÉO, ENTRE CULTURE, INDUSTRIE ET DIVERTISSEMENT**»

SÉANCE PRÉSIDÉE PAR **FRÉDÉRIC DAJEZ, LABORATOIRE EXPERICE, UNIVERSITÉ PARIS 13**

- «**La patrimonialisation du jeu vidéo**», David Guez, vice-président, MO5.COM
- «**Pour une sociologie des pratiques vidéoludiques**», Vincent Berry, MCF en sciences de l'éducation, Université Paris 13
- «**Jeux t'aime, moi non plus ! Cinéma et jeu vidéo, une relation contrariée dans l'industrie du divertissement**», Alexis Blanchet, docteur en études cinématographiques, Université Paris 10
- «**Mondialisation et créativité. Les spécificités de l'économie des jeux vidéo**», Françoise Benhamou, Professeur des Universités, Université Paris 13

11H30 - 13H :

«**INDUSTRIE ET MARKETING VIDÉOLUDIQUES**»

TABLE RONDE ANIMÉE PAR **OLIVIER RAMPNOUX, ENSEIGNANT-CHERCHEUR, CENTRE EUROPÉEN DES PRODUITS DE L'ENFANCE**

- Denis Bourdain, Gérant, LOAD.Inc
- Maxime Montasher, Game Producer, Freelance
- Jean-Claude Lescure, Professeur des Universités, Université Paris 13

13H - 14H30 :

PAUSE DÉJEUNER / PRÉSENTATION DES TRAVAUX DES ÉTUDIANTS EN LICENCE PROFESSIONNELLE «LEVEL DESIGN, JEUX VIDÉO» : CASUAL GAME 2D, JEU D'AVENTURE AVEC DÉCORS EN 3D...

14H30 - 16H :

«**LE JEU VIDÉO À L'ÉPREUVE DE LA THÉORIE**»

SÉANCE PRÉSIDÉE PAR **GILLES BROUGÈRE, DIRECTEUR DU LABORATOIRE EXPERICE**

- «**Jeu vidéo et science politique. No ! we game : quand les politiques de contrôle dépolitisent les contenus des jeux vidéo.**», Olivier Mauco, Ingénieur d'études en science politique, MSH Paris Nord
- «**Gestes, images et rythmes, vers une analyse phénoménologique du jeu vidéo**» : Frédéric Dajez, MCF de sciences de l'éducation, Université Paris 13
- «**Jeu vidéo, une nouvelle interface pour le son**», Hervé Zenouda, MCF de sciences de l'information et de la communication, Université de Toulon
- «**Modèles corporels d'existence dans le jeu vidéo**», Etienne Armand Amato, Docteur en InfoCom, Université Paris 8

16H30 - 18H :

«**ENSEIGNER LE JEU VIDÉO**»

TABLE RONDE ANIMÉE PAR **DAVID TÉNÉ, AUTEUR DE «MÉTIERS ET FORMATIONS DU JEU VIDÉO»**

- Frédéric Dajez, MCF de sciences de l'éducation, Université Paris 13
- Etienne Armand Amato, Responsable pédagogique de la formation Design Numérique, option Game Design, ICAN
- Alice Herniaux, Responsable de formation de licence professionnelle «Level Design, Jeux Vidéo», IUT Bobigny
- Xavier Rousselle, Directeur, ISART Digital



RETROGAMING - L'EXPOSITION DE JEUX VIDÉO DE COLLECTION : À TOI DE JOUER !

IUT Bobigny - Ancienne bibliothèque

**PACMAN SPACE INVADERS TETRIS GAME OVER
MARIO SONIC AVATAR PROGRAMMATION CODE
GAME BOY JOYSTICK JEU DE ROLE DREAMCAST
WARRIO CRASH GAMING SONIC JAPON MICROMANIA
START NINTENDO PIXELS MIYAMOTO HERE WE GO!...**

L'IUT de Bobigny a l'immense plaisir de présenter l'exposition « **Retrogaming - l'exposition de jeux vidéo de collection : À TOI DE JOUER !** » en partenariat avec l'association MO5.COM, représentée par David Guez, vice président.

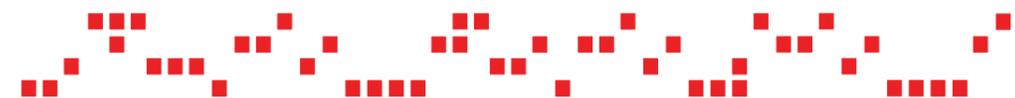
L'exposition retrace 40 ans d'histoire et d'évolution du jeu vidéo (1970-2000). Au delà des kakemonos, panneaux d'informations et vitrines (consoles, manettes...) mis à disposition pour comprendre cette « *fabuleuse histoire du jeu vidéo* », des bornes d'arcades regroupant différents jeux vidéo d'époque invitent tous les passionnés du jeu vidéo à (re)vivre des grands moments de l'histoire ludique contemporaine : aussi bien les quinquagénaires qui les ont utilisés dans leur jeunesse, que les plus jeunes, se retrouveront pour faire des parties.

Une exposition destinée aux jeux vidéo mais qui ne s'arrête pas au plaisir et à la passion. Elle s'interroge aussi sur les questions de « L'enjeu du jeu vidéo sur l'éducation », « Le jeu vidéo en tant qu'outil pédagogique » ou encore « Les métiers du jeu vidéo ».

Un médiateur scientifique accueille les groupes (scolaires) pour une visite guidée du lundi au vendredi de 9h30 à 17h30, sur inscription via le site Internet www.yesouigame.com. Ce dernier propose également des outils pédagogiques pour préparer au mieux la visite et continuer un travail thématique tout au long de l'année scolaire.

MO5.COM

Acteur majeur pour la préservation du patrimoine informatique et vidéoludique depuis 1996, MO5.COM, association type loi 1901, est basée en région parisienne et dispose de la plus grande collection de matériel informatique d'Europe avec 30.000 éléments. L'expertise et le professionnalisme de différents corps de métiers se joignent dans une même passion : la sauvegarde de l'art ludique.
site Internet : www.MO5.com



14 OCTOBRE – 30 NOVEMBRE 2010

ENTRÉE LIBRE

DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H30 À 17H30

COMMUNICATION@YESOUIGAME.COM

01 48 38 84 04

INAUGURATION LE 14 OCTOBRE À 18H

SUR INVITATION

