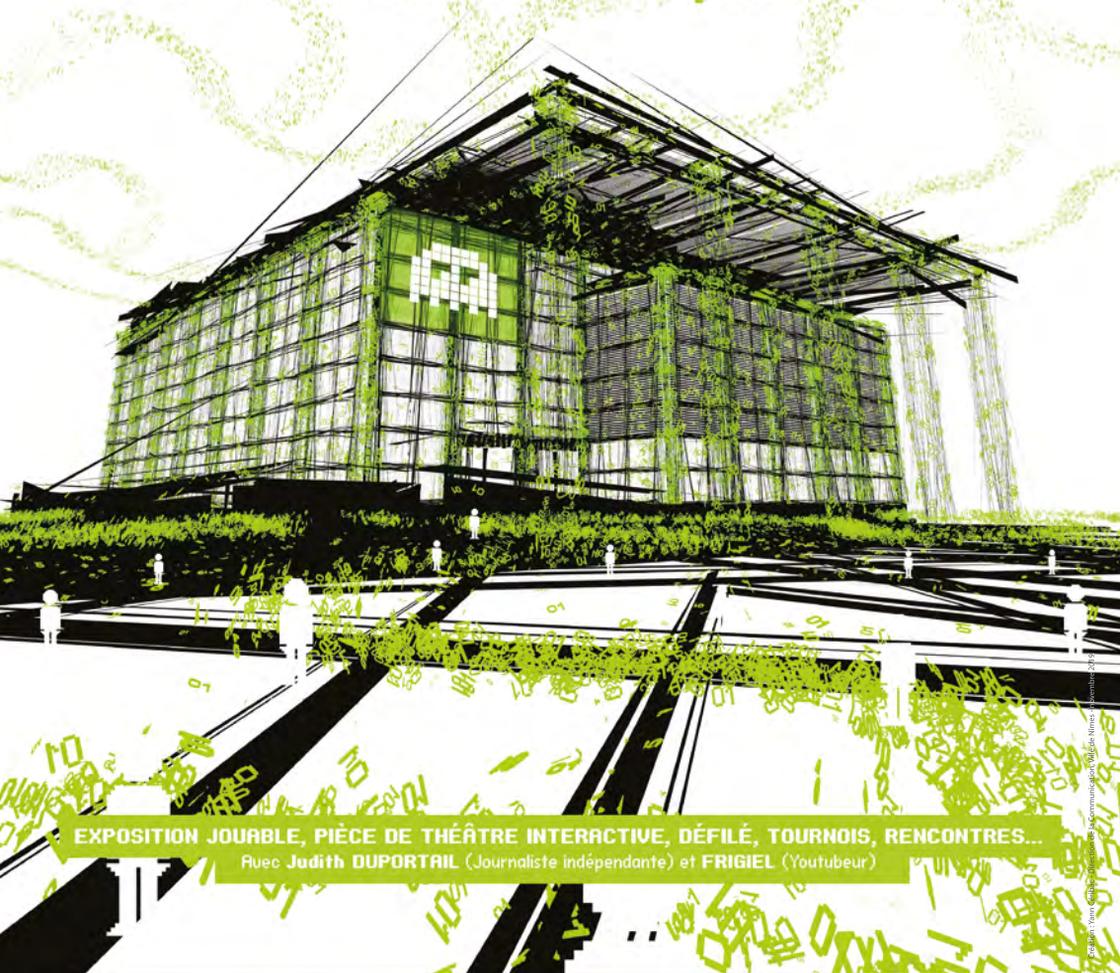


NOGA 2019

LE FESTIVAL DU JEU VIDÉO ET DES ARTS NUMÉRIQUES

DATA & MOI

Du 6 décembre 2019 au 5 janvier 2020



EXPOSITION JOUABLE, PIÈCE DE THÉÂTRE INTERACTIVE, DÉFILÉ, TOURNOIS, RENCONTRES...

Avec Judith DUPORTAIL (Journaliste indépendante) et FRIGIEL (Youtubeur)

Place de la Maison Carrée
04 66 76 35 03
plus d'infos sur www.nimes.fr



INCARNATIS

Cooldown

FOKUZA

More Workshop
More often.

PROJET DE LA RÉGION
OCCITANIE



Bibliothèques de Nîmes

NOGA 2019

6, 7 et 8 décembre 2019

Exposition et pièce de théâtre interactive
jusqu'au 5 janvier 2020

Fermeture dimanches 22 et 29 décembre

DATA ET MOI

Omniprésentes dans notre quotidien, les données numériques posent des questions pratiques et éthiques à tout un chacun. Elles envahissent aujourd'hui tous les domaines : vie publique, santé, arts, etc. Le jeu ne fait pas exception, bien au contraire ! Les Gafam (Google Amazon Facebook Apple Microsoft) se sont ainsi récemment lancés dans la création de plateformes de jeu vidéo en ligne, afin de connaître mieux encore nos habitudes de consommation... Ainsi l'industrie du jeu vidéo est-elle à une période charnière de son développement : si de nombreux jeux traduisent les usages détournés – imaginaires ou réels – des informations livrées par le joueur, l'industrie vidéo ludique voit l'affirmation toute puissante du nouveau métier de Game Data Analyst.

Cette profonde et rapide mutation est au cœur de notre nouvelle édition du NOGA, qui explore cette fois les usages de la donnée dans le jeu vidéo. De quoi s'agit-il ? Quelles alternatives vidéo-ludiques offrent davantage de culture, d'éducation, de rencontres ?

Comment faire du jeu vidéo un spectre de compréhension critique du monde qui nous entoure ? Les bibliothécaires vous proposent de plonger au cœur des DATA avec esprit critique mais non sans humour et originalité !

Au programme : exposition jouable, pièce de théâtre interactive, défilé cosplay, tournois, tables rondes, dédicaces, rencontres, ateliers, animations...

Entrée libre et gratuite

Databiographie

Charly Delwart - Flammarion

Faire du Little Data

à l'époque du Big Data - 2019



Charly Delwart s'est amusé à analyser son intimité à l'aide de données personnelles.

A la manière d'un Oulipien*, il applique à la littérature la rigueur et les techniques des mathématiques. Mais a contrario d'une époque résolument « MEGA », il a utilisé, non pas, des Big Data * mais des Small Data*, ces petites données qui concernent l'intime, la chair et tout ce qui compose une vie personnelle.

Mêlant graphiques statistiques, textes émouvants et drôles, son ouvrage démontre que la comparaison d'éléments simples révèle des situations plus ou moins complexes.

***Big Data** : littéralement, ces termes signifient mégadonnées, grosses données ou encore données massives. Ils désignent un ensemble très volumineux de données qu'aucun outil classique de gestion de base de données ou de gestion de l'information ne peut vraiment travailler.

***Le small data** est la quantité de données que vous pouvez aisément stocker et utiliser sur une seule machine et plus précisément sur un ordinateur portable ou serveur de haute qualité

***l'Oulipo** (abréviation de OUVroir de Littérature POTentielle) était un groupe d'écrivains créé par le mathématicien François Le Lionnais et Raymond Queneau en 1960 ; son objectif était d'inventer de nouvelles formes littéraires, dans une démarche expérimentale.



L'exposition

L'équipe du festival vous présente une sélection de 11 jeux vidéo qui portent une vision géopolitique, interrogent la performance sportive ou attirent l'attention sur la surveillance. Le jeu vidéo devient une chambre d'écho, montrant ici le hacker libre, là le manager retors qui programme ses salariés comme des machines. Les genres les plus divers sont abordés : e-sport, stratégie, programmation, tir et combat, aventure, réflexion, énigme, RPG... Il n'y a pas de repos pour la donnée qui colonise jusqu'aux loisirs (simulations sportives), en faisant appel à l'utilisation massive de statistiques que chaque joueur considère déjà comme un principe de jeu élémentaire.

La scénographie est l'œuvre de Lucie Ferlin, membre de l'association d'artistes numériques T.N.T.B. et co-créatrice avec David Lepolar du célèbre festival Databit.me. L'artiste, graphiste et sérigraphie nous invite à nous interroger sur la réappropriation de nos données avec élégance et poésie.



Vernissage de l'exposition :
vendredi 6 décembre à 20h

Les jeux,
dans l'ordre de l'exposition :



1 - Telling lies

Thriller interactif de la donnée

Dans ce jeu vidéo hybride qui fait appel à de vrais acteurs de cinéma, vous êtes Karen, enquêtrice qui travaille pour le compte de la NSA, National Security Agency, l'agence du renseignement américain. Le jeu commence par l'exploration à distance d'une base de données vidéo, grâce au moteur de recherche RETINA. Karen consulte l'ensemble des vidéos qui remontent du «catalogue», sans connaître leur source ni leur protagoniste tout en faisant très attention de ne laisser aucune trace de navigation sur son ordinateur. Elle doit donc enquêter pour reconstituer le sens de ces séquences courtes où les personnages semblent avoir été filmés à leur insu. Cette première recherche à partir du mot clef AMOUR montre que la consultation de ces vidéos poursuit un autre but que celui de lutter contre le terrorisme...

Telling lies joue sur l'ambivalence du réel et du virtuel, sur le rapport étroit et ambigu entre mensonge et vérité. Objet hybride à la croisée du jeu vidéo et du cinéma, Telling lies explore notre rapport à l'image, à son pouvoir d'illusion, et nous invite à questionner la véracité de l'information. Pour parvenir au bout de l'enquête vous devrez accumuler des informations, examiner tous les recoins de l'ordinateur, prendre des notes et essayer de travailler avec vos collègues pour comprendre ce que Karen recherche.

Genre : thriller

Année : 2019

Développeur : Sam Barlow, Furious Bee Limited

Editeur : Annapurna Interactive

Config : PC

Pegi : A partir de 16 ans



2 - Cyber Sentinel

La programmation au service de la surveillance

Dans un futur proche, l'information est la ressource la plus précieuse qui soit. Les entreprises privées mènent une véritable « guerre de la donnée » pour le contrôle de l'accès aux brevets et aux contrats médicaux ou militaires. Dans ce contexte, des individus talentueux seraient à même de gagner énormément d'argent... Développé par le studio polonais MindHelix en 2016, Cyber Sentinel est un jeu de puzzle et de réflexion qui vous permet d'incarner un hacker chargé de pénétrer différents systèmes informatiques, en contournant les sécurités et les pare-feux. Pour réaliser vos exploits, Cyber Sentinel met à votre disposition un kit de programmation visuelle afin de concevoir vos propres virus dans une ambiance directement héritée des films de science-fiction cyberpunk des années 80 et 90. Nul besoin de connaître un langage de programmation, un esprit logique suffira. Votre virus sera-t-il suffisamment efficace ? Attention, le jeu est facile à apprendre, mais difficile à maîtriser : plus la solution au problème sera élégante, plus vous obtiendrez de points. En d'autres termes, le résultat est important, mais la manière d'y parvenir également.

Genre : puzzle, programmation

Année : 2016

Développeur : Nosferathoo

Editeur : MindHelix

Config : PC

Pegi : à partir de 12 ans

3 - while True: learn()

Le pari d'apprendre à programmer en jouant !

While True: learn() est sans doute l'un des jeux de simulation de programmation informatique les plus surprenants. Conçu sous la forme d'un roman graphique, servi par un travail d'illustration minutieux et singulier, il met en scène le joueur en un programmeur sérieux qui cherche à comprendre comment son chat a pu réussir là où lui-même a échoué : déboguer un programme informatique. L'histoire vous guide jusqu'à la création d'un algorithme et vous plonge dans l'univers de machines capables d'apprendre par elles-mêmes (machine learning). C'est à cette science que vous, développeur débutant, serez initié en suivant les recommandations du Docteur Coder. Vous apprendrez comment les machines analysent les données, les nettoient, les filtrent pour ensuite construire des systèmes de neurones artificiels quasi autonomes. Vous serez également amené à créer de véritables programmes fonctionnels en Intelligence Artificielle. Le studio indépendant à l'origine de ce projet, Luden, est russe et a pour slogan : « Des jeux pour la curiosité, l'engagement, l'illumination ». While True: learn() traite aussi d'une forme d'absurdité et montre l'usage des nouvelles technologies sous un angle plus humain, plus sensible. Un parti pris qui fait dire à un grand influenceur sur youtube que ce jeu devrait être utilisé dans les collèges et les lycées, pour enseigner les logiques de la programmation.

Genre : simulation, logique

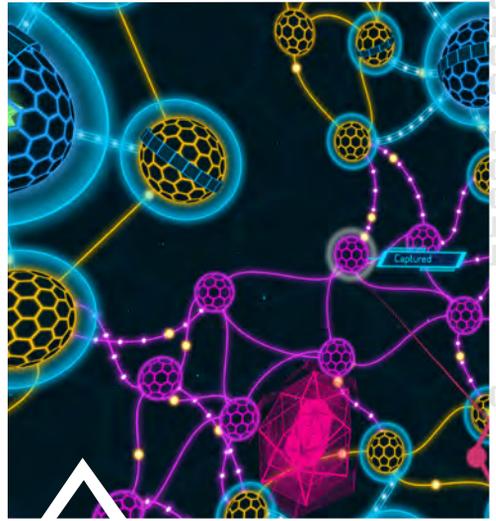
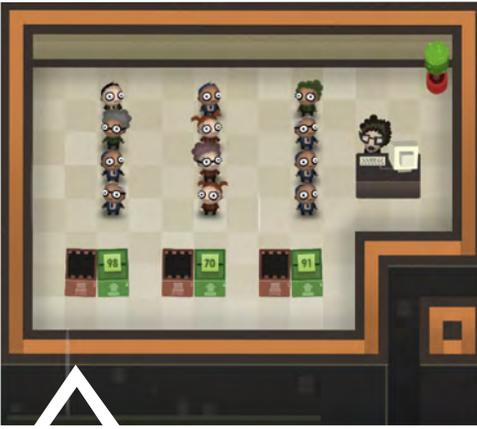
Année de parution : 2019

Développeur : Luden.io

Editeur : Nival

Config : PC

Pegi : à partir de 12 ans



4 - 7 billion humans

Ou la critique acerbe du monde du travail à l'ère numérique

Ce jeu est un parfait exemple de programmation visuelle. Si les blocs de programmation ne sont pas sans rappeler Scratch, la ressemblance avec le célèbre logiciel éducatif s'arrête là car il s'agit de grandir très vite. En effet, vous venez de postuler pour un poste de manager et vous avez été reçu dans une entreprise où les machines ont pris le contrôle. Tout le monde néanmoins vous accueille en musique au son d'une fanfare «Happiness». Vos objectifs sont fixés par vos supérieurs et votre travail consistera à programmer vos salariés à ramasser des paquets de données afin de les déposer dans un trou. Plus vous faites ce que l'on vous demande, plus vous grimpez dans la hiérarchie sociale de l'entreprise. Le travail est certes absurde, mais le joueur l'exécute autant par jeu que par défi. Ce jeu dans l'air du temps, qui emprunte aux films des années 50 toute la propagande du monde de l'entreprise et de la société idéale, questionne de manière ironique les bienfaits du progrès numérique au travail : robotisation extrême, perte des petits emplois, contrôle de la société, etc. Outre la critique sous-jacente relative à l'introduction d'un numérique non régulé au travail, c'est aussi l'idéologie du tout numérique qui est abordée de manière détournée.

Genre : programmation

Année de parution : 2018

Développeur : Tomorrow Corporation

Éditeur : Tomorrow Corporation

Config : PC

Pegi : à partir de 12 ans

5 - Darknet

Devenez un hacker

Darknet est un jeu de stratégie et de puzzle. Le but : détourner des données à l'aide de virus avant d'être détecté par le système de contrôle. Ce jeu est intéressant à plus d'un titre. Il offre tout d'abord une symbolique du cyberspace propre au jeu vidéo tout en puisant ses influences dans le cinéma de science-fiction. Il représente également ce nouvel espace à maîtriser comme une toile informationnelle, à l'image de ce qu'ont pu faire quelques artistes et chercheurs en créant à la fin des années 90 les tout premiers atlas du cyberspace. Destiné d'abord à la réalité virtuelle, ce jeu peut se pratiquer en mode PC classique tout en conservant les qualités propres à une immersion. La mécanique du jeu est très prenante. Elle met le joueur aux commandes et l'invite à prendre le contrôle visuel d'un espace de données neuronales qu'il doit détourner en contaminant des chaînes d'informations, tel un parfait hacker. Les outils de supervision apportent une impression de puissance et de contrôle qui contribue à impliquer le joueur dans l'histoire.

Genre : stratégie, puzzle

Année de parution : 2017

Développeur : E McNeill

Éditeur : E McNeill

Config : PC

Pegi : à partir de 12 ans

6 - NBA 2K20

La data au cœur du sport

NBA 2K20 est la franchise de basket la plus célèbre du monde, notamment pour ses graphismes hyper réalistes et pour l'offre de toutes les licences du moment, auxquelles s'ajoute la ligue majeure de basketball féminin, ou encore de joueurs ou d'équipes « cultes » comme les Los Angeles Clippers de 2014.

Marque de l'excellence dans le gameplay, il est difficile d'imaginer le temps passé dans le traitement de la data tant ce jeu s'apparente à une véritable bible de données propre au basket professionnel. Des millions de statistiques ont été rassemblés afin de créer un algorithme capable de rendre les matchs aussi réalistes et la jouabilité de chaque joueur aussi proche de celle sur les parquets, les vrais : ajustements en défense et système de dribble varient en fonction du joueur sélectionné !

Mais il faut aussi décrire le mode « Carrière », écrit par la boîte de production de LeBron James associé à la toute-puissance de la monnaie virtuelle (VC ou « Virtual Currency »), omniprésente dans le jeu et à l'origine de nombreuses polémiques. Dans ce mode, on façonne un joueur pour qu'il prenne sa place au sein d'une équipe tout au long de plusieurs saisons NBA. On peut ainsi privilégier et balancer les spécialités via un système statistique : finition, tir, dribble et passes, rebond et défense. Mais la statistique se monnaie ! Et la VC à une utilité des plus contestables quand par exemple elle permet d'améliorer les performances sportives de son joueur et de fausser la concurrence. Elle oblige à acheter des baskets et équipements à son joueur ou à participer aux matchs « Mon Park », qui nécessitent une connexion et un coût supplémentaire à celui du jeu... Un véritable gâchis quand on voit la qualité intrinsèque du jeu derrière ce vernis mercantile.

La densité de 2K20 et sa réécriture fidèle du basket US sur le fond et la forme font du jeu la démonstration du culte de la statistique dans les jeux de sport contemporains mais aussi la référence ultime des simulations sportives.

Genre : sport, simulation

Année de parution : 2019

Développeur : Visual Concepts

Editeur : 2K Games

Config : PS4

Pegi : à partir de 12 ans





7 - Watch_Dogs 2

Quand le piratage devient un vrai sport de contact

Watch Dogs 2 est un jeu d'action/aventure évoluant dans un monde ouvert à la GTA avec une couche d'Irobot. L'action se déroule dans la baie de San Francisco. Le joueur entre dans la peau de Marcus Holloway, un jeune pirate informatique accusé à tort d'un crime par un système de surveillance ultra avancé. Fraîchement arrivé d'Oakland, Marcus rejoint les rangs du groupe Dedsec, un groupe d'« Hacktivistes » originaire de San Francisco auquel ne résiste aucun logiciel de protection informatique. Ils entrent en guerre contre Blume Corporation, une gigantesque multinationale à l'origine du ctOS 2.0 (City Operating System). CtOS est un système de surveillance de masse intégré à l'infrastructure urbaine qui contrôle tous les éléments de la ville et exploite les données de la population afin de les revendre aux sociétés les plus offrantes. Vos missions vous entraînent dans un décor splendide, sorte de San Francisco magique... et dans le contrôle de toute la ville avec votre téléphone portable super intelligent. Grâce à vos compétences de hacker, vous pouvez utiliser des drones, des voitures, des caméras de vidéosurveillance, des robots et plus encore pour combattre le ctOS. Téléchargez des fichiers classés, répandez des virus afin de relever les plans de Blume. On se sent assez vite concerné, pris dans un étrange reflet de notre société.

Genre : action, aventure

Année de parution : 2016

Développeur : Ubisoft Montréal

Éditeur : Ubisoft

Config : PS4

Pegi : 18

8 - NieR: Automata

Immersion futuriste avec les androïdes

Nier Automata est un jeu de rôle et d'action où les personnages évoluent dans un univers futuriste post-apocalyptique. Le joueur incarne une héroïne, androïde, qui doit combattre des groupes de machines envahisseurs. Le mystère plane autour de ces héros masqués tout droit sortis de la tradition des personnages de mangas japonais. La musique, très stylisée et orchestrée, nous plonge aux confins du film d'action et renforce la sensation d'immersion. A l'instar d'une caméra sur un tournage, les prises de vues varient inlassablement entre plans larges et rapprochés, ces effets de zoom permettant d'apprécier encore plus le design graphique. Les novices en expérience de jeu vidéo ne seront pas déroutés par la prise en main du jeu, relativement simple, ni par le scénario, adapté à tous les publics. L'héroïne principale, 2B, combat aussi bien avec des armes de 3^e génération (lasers, missiles téléguidés) qu'avec des sabres japonais, des épées, des lances ou encore des gants de combat pour les attaques au corps à corps. Le jeu propose aussi des temps de quête, de course, de cheminement dans l'univers du jeu et de collecte d'informations, ce qui le relie également au genre du puzzle. La thématique science-fiction et combat en fait un jeu conseillé à partir de 18 ans mais la violence n'est pas au cœur de ce jeu d'action – loin de là.

Genre : RPG, action

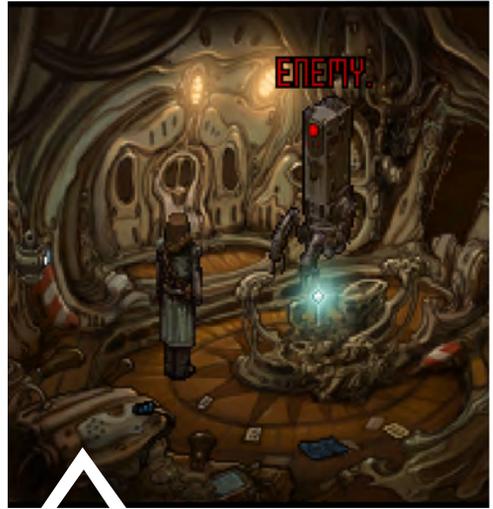
Année de parution : 2017

Développeur : PlatinumGames

Éditeur : Square Enix

Config : PC

Pegi : 18



9 - Observation

Dans la peau d'une intelligence artificielle spatiale

En 2026, Emma Fisher se réveille seule dans la station spatiale Observation, dont une partie est détruite suite à un mystérieux incident. Emma est isolée du reste de l'équipage, toutes les communications sont coupées, personne ne l'entend sauf SAM (Système Administration et Maintenance). SAM est l'Intelligence Artificielle (IA) en charge de la station. Mais, par moment, l'IA perd le contrôle, comme manipulée à distance. Pendant ses absences, la station spatiale a été transportée vers Saturne... L'originalité de ce jeu réside dans son gameplay et dans sa réalisation. Le joueur, aux commandes de l'IA, peut faire évoluer Emma Fisher dans la station spatiale grâce à une cinquantaine de caméras de vidéosurveillance, micros et systèmes informatiques. Il l'accompagne techniquement dans son enquête. Le studio écossais No Code propose, avec ce gameplay, un storytelling de très haut niveau. Le joueur n'est pas acteur dans le jeu mais il est le jeu. Tout au long du jeu, il doit résoudre de nombreuses énigmes qui exigent réflexion et adaptation. Il apprend et assimile l'interface de SAM et les différents problèmes afin de les résoudre toujours plus rapidement... comme le ferait une intelligence artificielle. Avec une réalisation visuelle sobre, une bande son majoritairement aphone, et un sound design générant une atmosphère oppressante propice à l'immersion, le studio No Code a choisi une approche d'une froideur stupéfiante, alors que tous les jeux narratifs actuels jouent sur l'émotion.

10 - Primordia

Une grande aventure post-apocalyptique

La vie a disparu et l'homme n'est plus qu'un mythe lointain, alors que même les machines commencent à dysfonctionner... Dans les méandres de Primordia, monde en décomposition, vous mènerez le robot solitaire Horatio Nullbuilt et son compagnon Crispin dans leur quête d'énergie. Vous devrez faire face à des robots défectueux, mettre à jour d'improbables secrets, résoudre des énigmes... pour affronter finalement un implacable ennemi et découvrir ce qui est arrivé à la race humaine ! Le scénario fouillé vous plonge dans un univers de science-fiction post-apocalyptique « à l'ancienne ». Si le point and click a fait les beaux jours du jeu vidéo jusque dans les années 90, avant de passer de mode, Primordia remet le genre à l'honneur avec de très beaux graphismes et des puzzles intelligents, servis par des personnages attachants. Le compagnon du héros, Crispin sert en quelque sorte de système d'aide original, qui vous donnera des indices, si toutefois vous bloquez sur un puzzle. À noter, le doublage Anglais de Logan Cunningham, qui a fait des voix sur les jeux Dota 2 ou Bastion.

Genre : aventure, réflexion

Année de parution : 2019

Développeur : NoCode

Éditeur : Devolver Digital

Config : PS4

Pegi : à partir de 16 ans

Genre : aventure, point and click

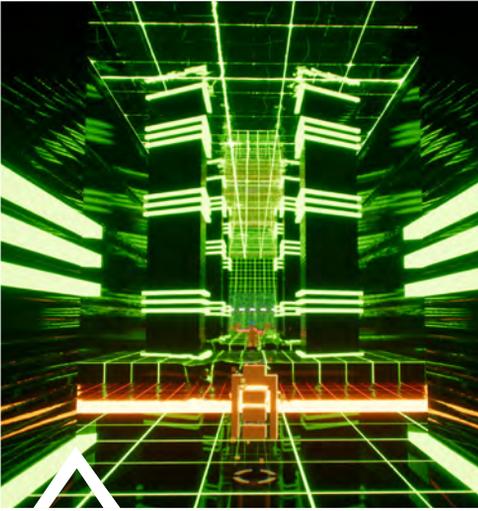
Année de parution : 2012

Développeur : Wormwood Studios

Éditeur : Wadjet Eye Games

Config : PC

Pegi : à partir de 12 ans



11 - Deep web

Bienvenue dans le DeepWeb, où règne l'IA

Dans ce jeu, vous vous retrouvez dans le futur, au cœur d'une réalité créée de toutes pièces par une intelligence artificielle. Votre objectif est d'atteindre le cœur du réseau DeepWeb, de le désactiver et de quitter le monde virtuel pour libérer votre esprit. Vous devez démontrer votre détermination, votre dextérité et votre capacité à résoudre des énigmes à travers huit niveaux soigneusement conçus. Vous évoluez dans un environnement graphique « revival » des années 80, fortement inspiré du film *Tron* (1982), qui traite du monde informatique et montre à la fois une plongée dans le monde virtuel et l'existence d'une intelligence artificielle. La bande son synthwave, composée par Moskva-Kassiopaya, participe également à l'atmosphère rétro du jeu en proposant un mélange unique de sons électroniques des 80's et d'électro moderne.

Le studio indépendant russe ImageCode a produit un jeu graphiquement intéressant avec un gameplay difficile, rappelant les premiers jeux vidéo où il faut recommencer un niveau à plusieurs reprises pour le réussir.

Genre : action, énigmes

Année de parution : 2018

Développeur : Image Code

Éditeur : Image Code

Config : PC

Pegi : à partir de 6 ans



12 - Data Rush

Un jeu créé à Nîmes !

Comment se réapproprier ses données personnelles, son identité numérique ? C'est ce que va découvrir le joueur au cours de son aventure dans un monde fantastique en fausse 3D à l'esthétique onirique et dépouillée. Le gameplay est sans surprise, de type RPG fonctionnant avec un système d'inventaire et des déplacements au clavier. Conçu à la bibliothèque Carré d'Art par des adolescents dans le cadre d'ateliers créatifs, DataRush a permis aux participants d'aborder les problématiques liées aux données numériques. De nombreuses réflexions ont alimenté le projet, en particulier l'impact écologique et les dérives éthiques induites par les traitements de masse automatisés. La direction artistique de Loqmane Bahri, issu de l'École Supérieure des Beaux-Arts de Nîmes, a donné une tonalité originale à ce jeu inédit.

Genre : RPG

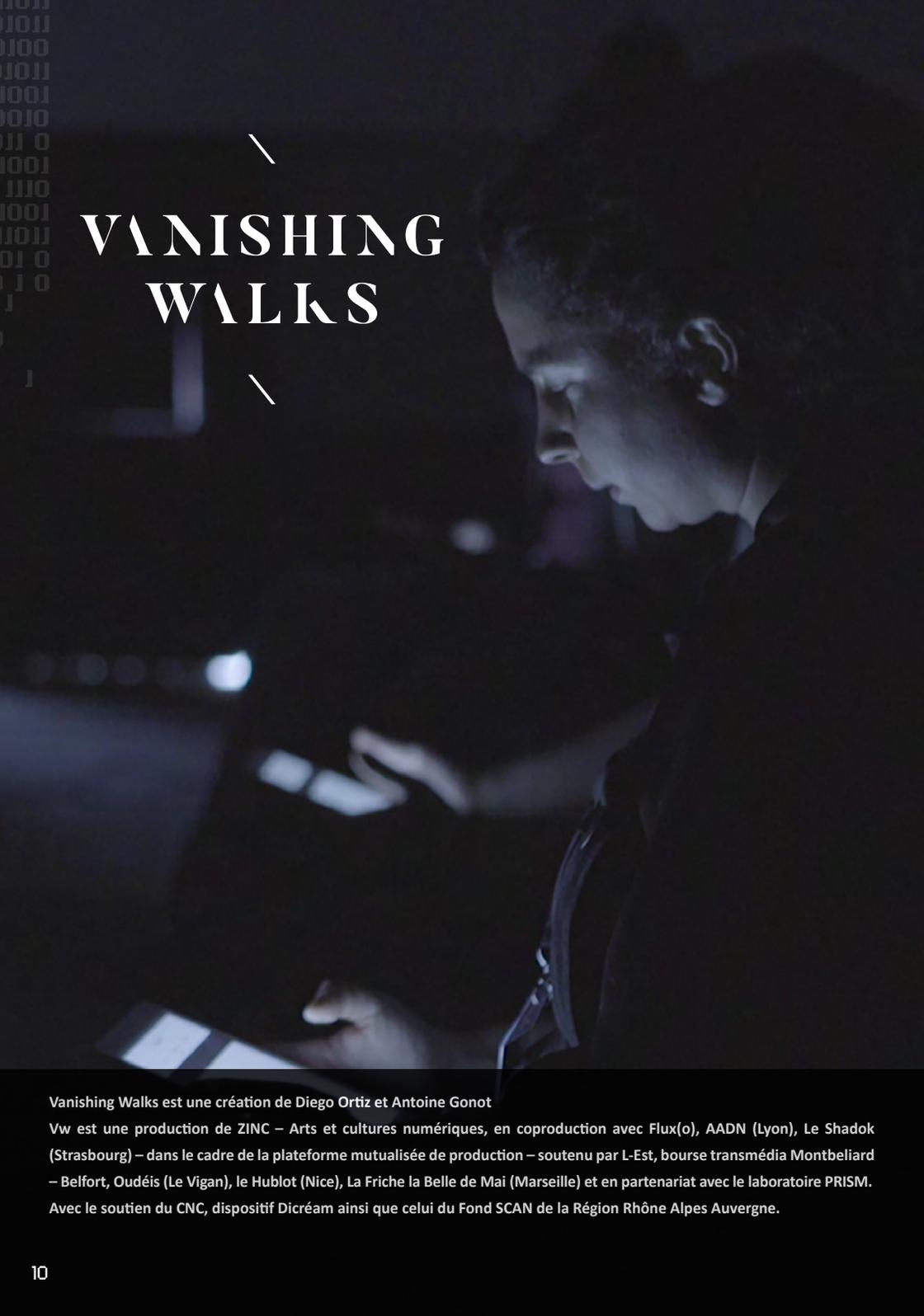
Année de parution : 2018

Jeu développé dans le cadre d'ateliers de création de jeu vidéo à Carré d'Art bibliothèque

Config : PC

Avec la participation de l'artiste Loqmane Bahri

Pegi : à partir de 12 ans



VANISHING WALKS

Vanishing Walks est une création de Diego Ortiz et Antoine Gonot

Vw est une production de ZINC – Arts et cultures numériques, en coproduction avec Flux(o), AADN (Lyon), Le Shadok (Strasbourg) – dans le cadre de la plateforme mutualisée de production – soutenu par L-Est, bourse transmédia Montbeliard – Belfort, Oudéis (Le Vigan), le Hublot (Nice), La Friche la Belle de Mai (Marseille) et en partenariat avec le laboratoire PRISM. Avec le soutien du CNC, dispositif Dicréam ainsi que celui du Fond SCAN de la Région Rhône Alpes Auvergne.



Vanishing Walks... ceci n'est pas un escape game

Performance interactive, Galerie de l'Atrium

Cette pièce de théâtre immersive et interactive créée par l'artiste numérique Diego Ortiz questionne la relation homme-machine au XXI^{ème} siècle : une intelligence artificielle prend le contrôle du jeu et des joueurs et tente un transfert de leur personnalité vers son propre serveur. Les rapports s'inversent, vous devenez le jouet de la machine.

C'est à la dématérialisation de votre propre personnalité que l'on vous invite à participer. Venez découvrir un dispositif qui associe le jeu vidéo aux arts numériques, pour aboutir à une forme de littérature de l'imaginaire : vous serez le jouet de quelque chose et vous aimerez sans doute ça.

Durée 45 minutes,
ouvert aux familles et aux individuels
Du mardi au samedi, à 11h, 14h et 16h.
D'autres créneaux ouverts aux scolaires,
groupes et associations
Sur réservation au 04 66 76 35 03.

A quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure du big data

Dominique Cardon - Seuil - 2015



Écrit par Dominique Cardon, sociologue spécialiste du numérique, l'essai *A quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure du big data*, est probablement l'un des titres les plus accessibles pour aborder le sujet des données

dans toutes ses dimensions, notamment sociale et politique. L'intérêt de cet ouvrage, outre de préciser le périmètre des notions de données et d'algorithmes, est d'apporter une réflexion originale sur la manière dont notre société est à la fois créatrice et instrument de ses propres calculs : « Nous fabriquons ces calculateurs [les algorithmes], mais en retour ils nous construisent ». Ce livre constitue une entrée en matière enrichissante, servie par une écriture élégante, au cœur d'un écosystème complexe, et mal connu.

Terra Data : qu'allons-nous faire des données numériques ?

Serge Abiteboul, Valérie Peugeot - Le Pommier - 2017



Collecter des données fait partie de l'histoire de l'humanité. Mais récemment la récolte a littéralement explosé. Les conditions de collecte, le traitement, l'analyse, les multiples utilisations des données, que ce soit

dans le domaine de la santé ou de la surveillance, sont explicités et mis en perspective dans cet ouvrage, à la lumière des enjeux économiques et démocratiques qu'engendre cette exceptionnelle masse d'informations. Avec clarté et engagement, les auteurs invitent à porter ces questions dans le débat public, dans une dynamique d'usage responsable et humaniste. La dimension écologique n'est pas absente de leur réflexion.



Carte blanche à M.Garcin

Du 6 déc au 5 janvier - Plateau adulte, Mur Etudes



Vernissage

le 6 décembre à 20h

A la manière d'un DJ des arts graphiques, Mr Garcin découpe et ré-assemble les comics. Il puise son inspiration dans une production BD pléthorique qui a vu grandir les dernières générations, peuplée de héros qui représentent un idéal de justice et de moralité, et ont commencé à vieillir en même temps que leurs fans à l'instar d'un Batman. Délaissant la vision du surhomme aventurier et conquérant de sa jeunesse, Mr. Garcin s'est attaché à la dimension proprement graphique de ses productions, en insistant sur leurs processus de fabrication comme sur leurs paratextes, et sur l'identification émotionnelle créée chez les lecteurs. Il a ensuite retravaillé la perception des super-héros comme un prolongement critique de la mythologie contemporaine qu'ils engendrent. Son discours graphique, fondé sur la répétition et la transformation infinie de ces personnages qui ont évolué en fonction des époques, donne une véritable sacralité à ces personnages. Cependant, ces héros usés jusqu'à la corde et ces symboles vides traduisent bien la saturation informative propre à notre époque.

Les œuvres de Mr Garcin ont été présentées dans de nombreuses expositions collectives et un show solo lui a été consacré en 2015 à la galerie Arludik à Paris.



Le saviez-vous ?

C'est à un Nîmois, **Emile Cheysson** (1836-1910), que nous devons les premières reproductions graphiques de données statistiques, à la fin du XIX^e siècle. Vous pourrez découvrir en salle Séguier quelques-uns de ces albums aux multiples formes de graphiques, diagrammes et cartogrammes colorés, pour visualiser en un seul coup d'œil la synthèse d'une somme considérable de données statistiques. Les data, version historique.

BUG

Enki BILAL - Casterman
2017, 2019



BUG : en français, se dit d'un défaut affectant un programme informatique. En anglais, se dit d'un insecte, d'une bestiole, d'un virus.

Terre, décembre 2041. Tous les réseaux informatiques sont hors service. BUG ou attaque cybercriminelle ? Au même moment, une mission spatiale revenant de Mars subit un «flash aspirant». Deux astronautes de la station orbitale découvrent un équipage quasi décimé. Seul survivant, Kameron OBB présente une blessure au cou ainsi qu'une tâche bleue sur le visage. Un BUG est découvert dans son corps. Ce BUG semble lui ouvrir un accès illimité à l'intégralité des données numériques. Il détient alors la clé du devenir de l'humanité. Alors que le monde tombe peu à peu dans le chaos le plus total, une guerre sans merci éclate entre gouvernements ainsi qu'entre clans mafieux pour s'accaparer OBB et devenir ainsi «maître du monde». La nouvelle trilogie d'anticipation d'Enki Bilal nous alerte sur les dérives du tout numérique avec brio.



Le programme événementiel à Carré d'Art

VENDREDI 6 DÉCEMBRE



14h : conférence pour le public scolaire (lycéens) : « Données personnelles, réseaux sociaux et société »



18h : conférence « Données personnelles, réseaux sociaux et société »
Grand auditorium

Les plateformes numériques et réseaux sociaux en premier lieu collectent des masses croissantes de données sur leurs usagers, le plus souvent à leur insu. Quels enjeux soulèvent ces pratiques ? Comment garantir les libertés individuelles dans une société où les données personnelles ont une valeur économique grandissante ? Nos trois invités présenteront leur analyse de ces questions et débattront avec le public :

Laurent Chemla, membre fondateur de La Quadrature du Net et de l'hébergeur Gandi, initiateur de Caliopen, agrégateur de messagerie respectant la vie privée

Jean-Marc Bourguignon, hacker et hacktivateur, co-fondateur de l'association Nothing2Hide, impliqué dans le mouvement Telecomix, collabore auprès de nombreux médias et ONG en tant qu'expert en numérique ;

Marc Rees, journaliste, rédacteur en chef de Next INpact, spécialisé en droit des nouvelles technologies, dont communication, LCEN, surveillance, données personnelles, et droit d'auteur.



19h30 : Défilé Cosplay sur le thème de la Data en collaboration avec les lycées Saint Vincent de Paul, Saint Stanislas, l'Espace Bourcier, Ecole Européenne Privée de Coiffure et d'Esthétique, l'association Yumeji et le studio photo Fokuza Studio



20h : Inauguration officielle vernissage des expositions

Le programme des animations :



14h-18h : Free to play avec Cooldown sur les licences consoles et VR



14h-18h : Free to play avec Nintendo Sunshine sur d'authentiques bornes Nintendo !



14h-18h : les premiers ateliers modélisme Warhammer et Warhammer 40 000



14h-18h : Ateliers Data et Sf avec l'association Geek du Sud



14h-18h : le studio photo de FOKUZA

Dans l'ombre de la peur : le Big Data et nous.

Michael Keller, Josh Neufeld - Editions ça et là - 2017

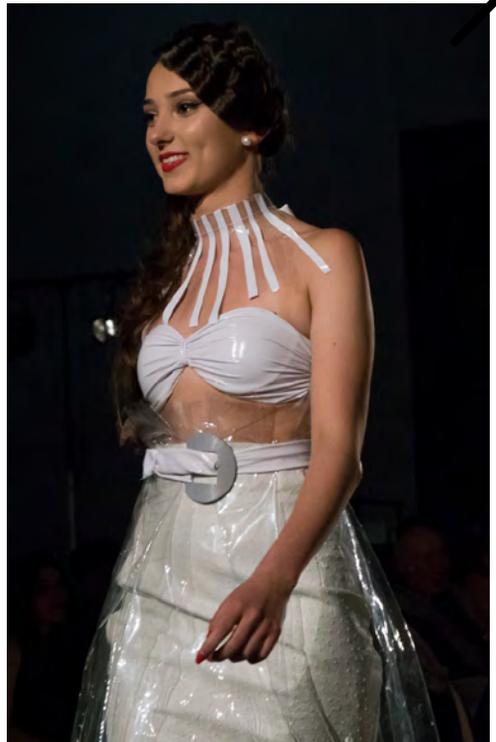


Le journaliste, Michael Keller, spécialiste des nouveaux médias, et le dessinateur Josh Neufeld se sont associés pour réaliser un reportage sur l'utilisation de nos données personnelles.

Cette BD documentaire est le résultat de leurs interviews menées avec des experts, des chercheurs, spécialistes de ces nouvelles pratiques. Piochant des exemples concrets de notre vie quotidienne et de notre utilisation des réseaux et autres objets connectés, ils nous questionnent sur nos comportements. Avec humour et précision ils décryptent nos pratiques et réussissent à synthétiser un sujet complexe. Une enquête réussie !

Un défilé Cosplay à 19h30 pour clore la journée inaugurale

Avec 16 modèles et 3 professeurs de la filière Bac Pro Métiers de la mode du Lycée Saint Vincent de Paul, 3 élèves de la classe préparatoire Prép'art du Lycée Saint Stanislas pour la captation vidéo, 9 élèves pour le maquillage, 14 élèves pour la coiffure, 5 enseignants accompagnants de l'Espace Bourcier, Ecole Européenne Privée de Coiffure et d'Esthétique, Karine Nadal à la chorégraphie, les membres de l'association FOKUZA pour les prises de vue, ceux de l'Association Yumeji pour la présentation du défilé, et enfin le soutien des équipes des festivités de la ville de Nîmes, près de 56 personnes vont tout mettre en œuvre pour organiser ce défilé Cosplay, revisité sous le prisme de la Haute Couture, au cœur du NOGA.



Historique !

D'abord parce que jamais en 25 ans un défilé n'a eu lieu à Carré d'Art.

Portée par les écoles et associations locales c'est tout simplement la plus grande collaboration jamais coordonnée en 7 ans de festival par l'équipe du NOGA.



Le Cosplay c'est quoi ?

Pratique japonaise qui consiste à créer soi-même un costume pour ressembler et rendre hommage à divers personnages fictifs issus de la pop culture : du cinéma , de séries, de jeux vidéo , de comics ou de manga bien-sûr .

Le saviez-vous ? Très répandu au Japon, le Cosplay est devenu en quelques années ultra tendance en Europe. Il existe aujourd'hui des mannequins spécialisés ou « cosplayers » professionnels et, à la frontière entre l'art et la compétition, des championnats de France, d'Europe, et même du monde qui rassemblent des millions de passionnés.

Le défilé à Carré d'Art

Avec une thématique imposée par les équipes du NOGA, celle du Big Data, ce défilé ne sera pas un défilé Cosplay comme les autres. Ici pas de jury, pas de remise de titre, c'est bien avec le langage de la couture que le show prendra place dans le hall d'accueil de Carré d'Art.

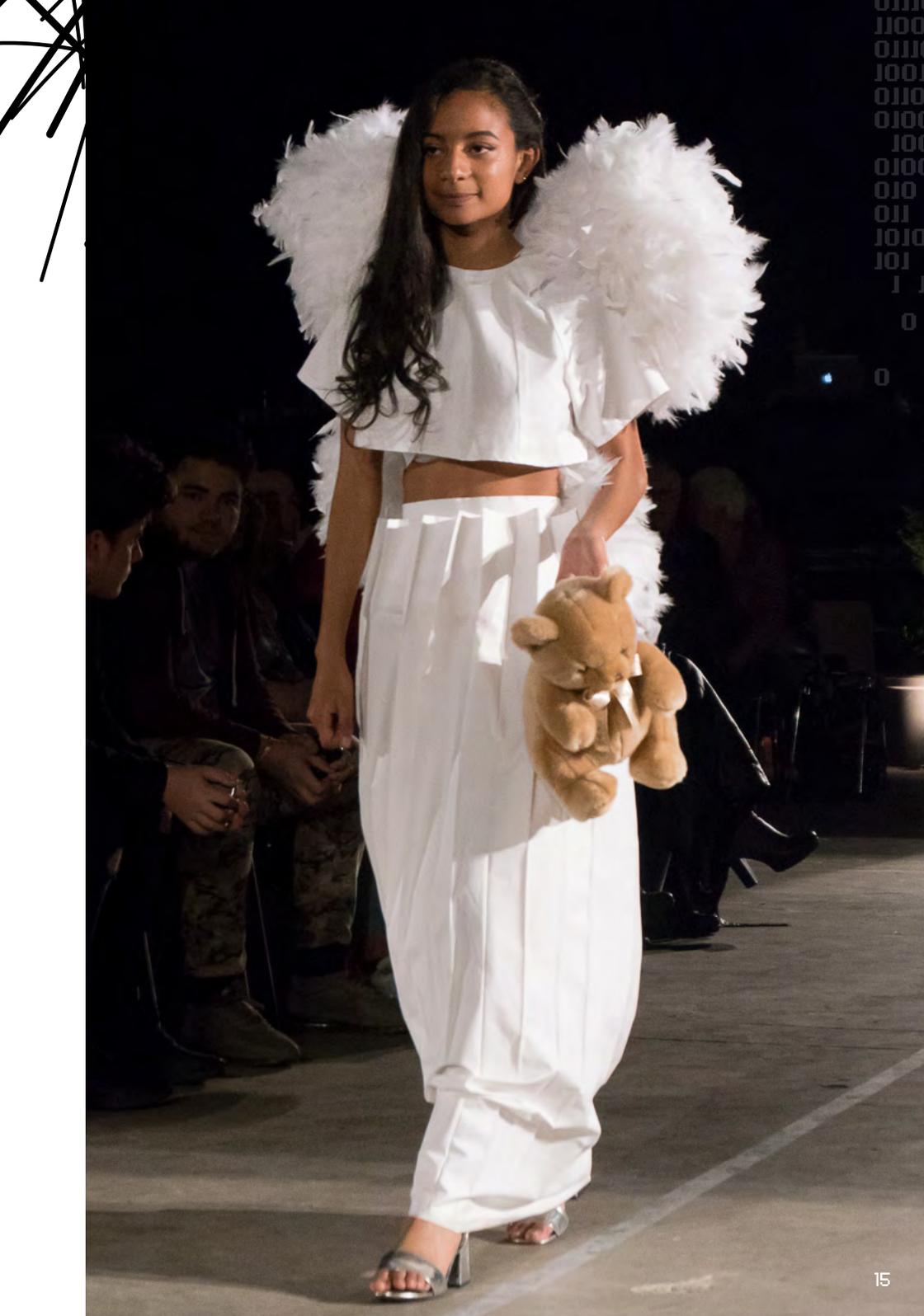
Et quel show ! Sur une formule d'une demi-heure des plus intenses, 16 modèles inspirés de Matrix bien sûr, mais aussi de Code Lyoko, Sword Art Online, Over Watch, Les mondes de Ralph, Assassin's Creed ou bien entendu Black Mirror (liste non exhaustive), Mégan, Aline, Lola, Morgane, Ilona, Camille, Margaux, Lola, Gwendolyne, Ambre, Nailé, Chloé, Sophia, Emmy, Ikram, Alice, Maétis, Oriane, Miriam, Chloé, et Océane incarneront, le temps du défilé, différents personnages plus originaux les uns que les autres, saurez-vous les reconnaître ?

Vendredi 6 décembre

19h30 - 20h

Hall d'accueil du Carré d'Art

Accès libre



0110
1100
0110
1001
0110
0100
100
0100
010
011
101
101
1
0
0

SAMEDI 7 DECEMBRE

Marraine et Parrain du festival : **JUDITH DUPORTAIL et FRIGIEL**

Leur actu pendant le week-end inaugural :

SAMEDI 7 DECEMBRE



14h : rencontre et dédicace
avec le Youtubeur Frigiel.
Espace Jeunesse, niveau +1



16h : Conférence Judith Duportail et Frigiel :
L'amour à l'heure des sites de rencontre



FRIGIEL

Youtubeur depuis 2011 et auteur des romans et BD Frigiel & Fluffy, Frigiel réalise des vidéos et lives sur des jeux en tout genre depuis maintenant plus de 8 ans.

Sa chaîne Youtube principale comptabilise aujourd'hui plus

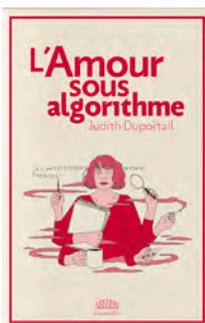
de 1 900 000 abonnés pour un total de 3 000 vidéos réalisées. De Minecraft à Fortnite, en passant par des jeux plus matures comme Resident Evil ou The Last of Us, tous les jeux sont abordés dans la joie et la bonne humeur. Il anime également une seconde chaîne Youtube : Le Sachez-vous ?, où il s'exprime face caméra et avec humour sur des questions de la vie de tous les jours : L'argent, ça rend heureux ? Une voiture, ça explose ? Le jeu vidéo est-il un sport ? Autant de sujet qu'il aborde avec décontraction au fil de son inspiration. Cette fois ci, il se penchera sur la question des sites de rencontre avec la marraine Judith Duportail.

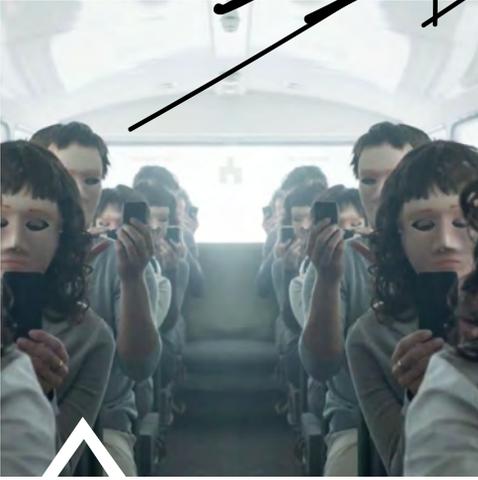
JUDITH DUPORTAIL

Judith Duportail est une journaliste indépendante. Elle rend compte des manières dont la technologie bouleverse l'amour et la liberté. **L'amour sous algorithme**, issu de son enquête sur les dessous de la plus célèbre application de rencontres Tinder, en a fait « la Française qui

fait trembler Tinder » selon le quotidien britannique *The Times*. Elle prépare pour une sortie prochaine un podcast consacré à Instagram, la jalousie et le nouveau type de harcèlement dit stalking.

Sur l'application de rencontre Tinder, chaque profil reçoit une note secrète en fonction de son potentiel de désirabilité. L'objectif est de vous présenter des profils estimés à votre niveau. Quand votre vie amoureuse devient un jeu, mais dont personne ne vous explique les règles...





19h : PROJECTION DEBAT

Autour de Black Mirrors et de l'épisode diffusé en exclusivité « Rachel, Jack and Ashley too », par Claire Cornillon et Amélie Chabrier, toutes deux maîtresses de conférences en Littérature comparée à l'université.

Université de Nîmes - Laboratoire RIRRA 21
(Université Paul Valéry - Montpellier 3)

Ma vie sous algorithmes : débats et portraits

Florence Pinaud, Vincent Bergier
Nathan - 2018



Qu'est-ce donc qu'un algorithme ? Comment en fabrique-t-on ? A quoi cela sert-il ? Cet ouvrage, richement illustré, permet de tout comprendre des algorithmes.

Des chapitres courts, des encadrés très clairs mais aussi des interviews et portraits de personnages historiques ou d'acteurs contemporains du monde numérique. Débats, enjeux, limites et controverses sont explicités dans cet ouvrage facile à lire qui décrypte des questions complexes.



Her

Spike Jonze, 2013

Oscar et Golden Globes

du meilleur scénario en 2014



Pour faire face à une rupture difficile, Theodore Twombly achète un programme informatique capable de s'adapter à la personnalité de chaque utilisateur. Après avoir initialisé le programme, il fait

la rencontre de «Samantha», une voix brillante, sensible et incroyablement drôle. Au fil des échanges, Samantha sait tout de Theodore, elle trouve toujours les bons mots pour le reconforter. Il ne peut alors plus se passer d'elle... Un film poétique, sensible, intelligent sur la solitude et la dépendance aux nouvelles technologies. Les abonnés de la bibliothèque peuvent le visionner sur la Bibliothèque à domicile

The Social Network

David Fincher, 2010

Oscars du Meilleur scénario adapté, du Meilleur montage et de la Meilleure musique en 2011



En 2003, Mark Zuckerberg est étudiant à l'université de Harvard. Après une soirée arrosée, il crée, pour se venger de son ex-petite amie, une base de données nommée Facemash comparant toutes les filles du campus

afin d'élire la plus jolie, par le biais de leurs photos piratées sur les trombinoscopes de résidences étudiantes. Facemash rencontre un tel succès qu'il faitcrasher en une nuit le réseau local du campus : dès lors Mark Zuckerberg est tendu vers l'objectif d'un grand réseau social qu'il nomme « The Facebook ». L'idée se répand comme une traînée de poudre, d'abord vers les grandes universités américaines, puis vers le monde entier. Mais cette expansion ne manque pas d'attiser les jalousies et d'engendrer des conflits passionnés autour de la paternité du réseau social planétaire. Après tout, « on ne peut pas avoir 500 millions d'amis sans se faire quelques ennemis »...



DIMANCHE 8 DÉCEMBRE



14h : rencontre avec les cosplayeurs invités sur le stand FOKUZA



16h : conférence

« la question de l'évolution de la représentation des données dans les séries des trente dernières années » par Claire Cornillon et Amelie Chabrier

**EN CONTINU
SAMEDI-DIMANCHE
TOURNOIS, ATELIERS
ET ANIMATIONS**



Les licences Nintendo à l'honneur :

Venez découvrir les derniers titres de la Nintendo Switch et jouer sur les licences cultes de la 3DS sur d'authentiques bornes prévues pour l'occasion. L'équipe de Nintendo Sunshine sera là pour vous guider tout au long du week-end et vous faire découvrir toutes les exclusivités du festival. Les jeux en mode tournoi vous seront proposés sur place. Tournois et consoles en free to play de 10h à 18h.



Tournois sur PS4

Partenaire depuis les débuts du NOGA, Cooldown revient cette année avec diverses activités culturelles autour du jeu vidéo et de la réalité virtuelle. Cette année, plongez dans des univers immersifs : découvrez la barrière de corail, rencontrez des requins, exiliez-vous sur la lune. N'hésitez pas à venir confondre le réel et le virtuel avec notre équipe sympathique et accueillante ! Pour tous les amoureux des simulations, **un tournoi de FIFA 20 aura lieu le samedi et le dimanche à 14h**. Spécialisés dans l'e-sport, les membres de Cooldown organiseront une série de tournois sur les titres les plus cotés du moment. Avec de nombreux goodies à gagner. Des jeux en free to play seront jouables sur PS4 aux côtés de nombreux autres jeux avec le casque PSVR. Inscriptions, sur cooldown.fr dans la rubrique Tournois ou sur place à Carré d'Art le jour même.



Lecture augmentée avec Incarnatis

Découvrez une nouvelle expérience de lecture augmentée avec les romans InCarnatis, des livres qui conjuguent les médias pour raconter l'histoire. Accédez au cours de votre lecture à des récits et scènes audio additionnels, des illustrations, des musiques originales et des objets magiques, en scannant des QR codes au fil des pages. Prolongez votre immersion sur le stand avec une aventure de jeu de rôle (2h00) et un mini jeu en Réalité Virtuelle (3 mn). Un univers SF-F pour toute la famille qui depuis la Terre du futur vous plongera dans l'Histoire secrète de l'humanité...

L'ASSOCIATION **FOKUZA** VOUS PRÉSENTE

LE SHOOTING GRATUIT

COSPLAYÉ OU NON



VENEZ COMME VOUS ÊTES !

© Ludvine HERMITE



Animation Studio FOKUZA

Avec FOKUZA, vous avez la chance d'avoir accès à un vrai studio ! Photographie de toute personne le souhaitant - Publication des photos sur la galerie FOKUZA dans un album dédié au NOGA, photo souvenir avec les cosplayeurs... venez comme vous êtes et repartez avec un souvenir du NOGA ! Egalement à retrouver sur le stand , des ateliers de sensibilisation en continue autour de logiciels spécifique et d'applications de reconnaissance faciale utilisant les API cognitives »



Ateliers de modélisme sur les licences Warhammer

Bienvenue dans les Univers de Games-Workshop ! Entrez dans un monde de figurines à assembler, peindre, collectionner et mettre en scène. Thématique oblige, Warhammer 40.000 sera à l'honneur cette année ! Warhammer 40.000 vous projette dans les ténèbres d'un lointain futur dominé par la guerre. Des armées s'affrontent sur des planètes dévastées, et les forces du chaos tentent de renverser l'Imperium de l'Humanité, empire totalitaire interstellaire, fanatique et décentralisé, qui rassemble la grande majorité de l'humanité depuis des millénaires...



Ateliers de sensibilisation data et sciences fictions par l'association Geeks du Sud

Connue dans la région, cette association a été créée pour promouvoir la culture geek dans son ensemble : cosplay, science-fiction, steampunk... mais vous les avez sûrement déjà croisés sur les salons avec leur impressionnante collection Battlestar Galactica ou encore Stargate. Ils viendront avec leur imprimante 3D, imprimer au gré de leurs envies, divers objets. Recevez une impression en échange de quelques données et des nouveautés exclusives en echo au thème du festival.

En plus tous les jeudis



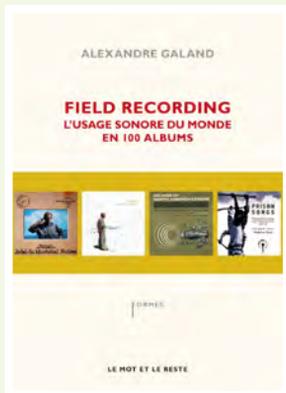
Jeux de société avec les bibliothécaires

« A toi de jouer ! » : les après-midi jeux de la bibliothèque se mettent au couleur du festival ! Découvrez la sélection de jeux sur le thème des « data » que les bibliothécaires ont concoctée pour vous. **8 bit box** : le jeu de société qui se prend pour un jeu vidéo rétro, manette en main ; **Decrypto** où vous deviendrez des as de la communication cryptée ; **Sherlock Holmes** détective conseils pour mener l'enquête, en récoltant des indices bien sûr ; **Linq**, jeu reposant sur des associations d'idées dans une atmosphère d'espionnage/contre-espionnage et enfin **Concept**, qui propose de traiter les mots comme des données, de les associer pour mieux gagner des points.

Tous les jeudis vacances scolaires comprises
de 16h30 à 18h30
Bibliothèque Carré d'Art

Field recording : l'usage sonore du monde en 100 albums

Alexandre Galand – *Le Mot et le reste* - 2012



Le *field recording*, est un genre musical à part entière, littéralement « enregistrement de terrain », qui s'applique aussi bien aux sons naturels qu'aux sons créés par l'homme. Tantôt déployées de manière brute, tantôt mixées, ces données sonores constituent, selon les artistes, des bandes-son originales, déroutantes, naturalistes ou techno. Des photographies sonores du monde à découvrir.



-22,7°C

Molécule – *Because Music* - 2018

Mélange de techno et d'ambient, le dernier album de cet artiste breton atypique a été enregistré au Groenland, au cours d'un voyage d'un mois qui lui a permis d'enregistrer les sons bruts de la nature sauvage du Grand Nord. Véritable ode à l'immensité polaire, l'album s'écoute comme un voyage tranquille.

Le NOGA dans le réseau

SERRE CAVALIER



**Jeux Vidéo
en famille**

Venez jouer en famille ou entre amis ! Entre réalité virtuelle, jeux de société, PS4 et WiiU, tout un choix de jeux vous attend pour un après-midi spécial NOGA résolument intergénérationnel.

**Mercredi 19 décembre
de 14h à 17h**

MÉDIABUS



**Tournois retro gaming
avec l'association @Game**

@game, association spécialisée dans le jeu vidéo, basée à Arles, vous propose pour cet après-midi des consoles en jeu libre, un espace cocooning avec sofa et projecteur et d'autres animations dont des tournois.

**Lundi 16 décembre
de 15h30 à 18h**

Au centre socio-culturel et sportif André Malraux

La fille de mes rêves

Christophe Lambert, Sam Vansteen -
Syros - 2015



Ce roman d'anticipation futuriste révèle les travers d'une société surexposée à l'informatique et contrôlée par une intelligence artificielle, dont les failles peuvent provoquer des drames humains. En mettant en scène une société où les élèves sont scannés

de haut en bas à l'entrée du lycée, où une chef d'entreprise laisse une intelligence artificielle choisir ses vêtements à sa place en superposant un hologramme sur son corps devant le miroir, l'auteur questionne le lecteur sur les dérives d'Internet et du traitement par l'intelligence artificielle de nos données personnelles. Le crime et la romance tiennent le lecteur en haleine dans ce scénario aux multiples rebondissements. Un thriller haletant où la frontière fébrile entre rêve et réalité donne le vertige.

Touche pas à ma vie privée ! : découvre qui te surveille et comment t'en protéger

Tanya Lloyd Kyi, Belle Wuthrich
Albin Michel Jeunesse - 2018



Aujourd'hui, lorsqu'on se connecte à internet, nos moindres faits et gestes sont surveillés. Cliquer, liker, partager, acheter en ligne, suivre ou ajouter une personne sur un réseau social ouvre un accès à nos données personnelles qui peuvent ainsi être collectées. Le plus souvent, au

nom de notre propre sécurité, ou pour nous faciliter la vie.

Mais où est la frontière ?

Comment et pourquoi sommes-nous surveillés ? Quelles sont les limites à poser pour préserver notre liberté ?

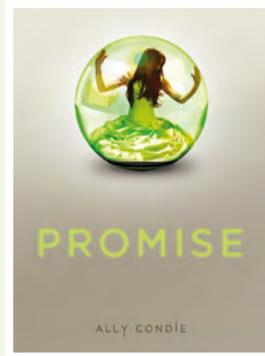
Peut-on tout accepter au nom de la sécurité ?

Et surtout, que deviennent nos données personnelles avec Internet et les réseaux sociaux ?

Ce manuel d'éducation citoyenne vise à apprendre aux jeunes, souvent ultra connectés, à protéger leur vie privée via des informations, conseils et liens utiles.

Promise

Ally Condie - Gallimard jeunesse - 2011



Premier tome d'une trilogie dystopique où l'on suit les aventures de Cassia, jeune fille de 17 ans, qui vit dans un monde où l'on ne pense plus.

« Les Officiels » rassemblent les données des habitants et dirigent

ainsi leurs vies : mariage, travail, voyage... Le bonheur et l'équilibre de cette société se font au détriment de la liberté individuelle. Plus question de réfléchir ou de penser. Cependant le jour de son « couplage » sous la photo de son promis, Cassia aperçoit la photo d'un autre garçon, Ky, classé « aberration ».

C'est le début d'une grande aventure.

Devra-t-elle obéir ou se rebeller ?

La romancière dénonce les dérives d'un monde où les habitants n'ont plus le choix. Sous ses abords lisses, cette société est devenue une dictature effrayante. Elle s'inscrit ainsi dans la veine de 1984 et d'autres textes cultes, qui posent la question du libre arbitre au défi du bonheur collectif.



Le + du NOGA



JEUDI 12 DÉCEMBRE À 18H
CONF' DATA ET SPORT



Par **Clément Pons**

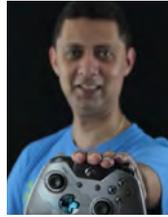
Clément Pons est journaliste pigiste (France TV Sport, Onze Mondial, RMC Sport), auteur de plusieurs articles sur le football du futur publiés dans différents médias nationaux.

Qui peut dire aujourd'hui que l'on vit le sport de la même façon que nos parents ou nos grands-parents ? À l'image de la société, le spectacle sportif est transformé par les nouvelles technologies et l'utilisation des données. Que ce soit avec le VAR, les capteurs de performance, l'utilisation des neurosciences ou encore le développement des projets participatifs, l'essor de nouvelles initiatives contribue à modifier notre regard sur le sport. Véritable révolution ou simple évolution ? Plusieurs acteurs issus du monde professionnel, du jeu vidéo et du coaching collaboratif livrent leur témoignage sur ce monde en mouvement.



Avec **Fred Gauquelin**, gamer et professeur d'EPS qui a eu l'idée de rendre les supporters de foot acteurs de leur match. Il invente le coaching collaboratif et crée en 2002 le Web Football Club puis en 2017, United Managers. Au travers d'une application innovante, les suppor-

ters accompagnent le coach dans le choix du système de jeu, dans la composition d'équipe, ainsi que sur les coups de pied arrêtés. L'AG Caen évolue en National 3 et a déjà rejoint United Managers, elle est coachée chaque semaine par 3800 supporters appelés Umans.



Frederik FEKAIR : connu sous le pseudo Starsystemf, qu'il a utilisé pour créer son blog gaming il y a presque 8 ans.

Sa volonté première était de partager son expérience d'un maximum de jeux vidéo de tous styles en s'affranchissant des notations punitives ou stériles. D'où le slogan du blog : « le plaisir de jouer avant tout ! ». On y trouve également de nombreuses interviews, qui ouvrent des perspectives inattendues dans le monde du jeu vidéo. Son blog est dans le top 100 du classement AFJV des sites/blogs jeux vidéo.



Laurent Boissier, Directeur sportif du Nîmes Olympique.

L'histoire a commencé en 2006. «Un jour, je vais acheter des places pour un match aux Costières, raconte Laurent Boissier, alors au chômage. Je croise Alain Gazeau (alors Directeur général du club) et il me propose d'entrer au club comme commercial. J'ai signé un CDI six mois après...» Notre homme va successivement approvisionner les buvettes des Costières, s'occuper du club house, installer la panneautique déroulante sur la pelouse, répondre au standard du club, travailler à la boutique de NO un jour par semaine, aux relations avec les supporters... Au départ des Gazeau, il est reçu par Christian Perdrier qui fait un audit du club. Bombardé président, Perdrier convoque Boissier et lui dit : « Tu es capable de me gérer le mercato d'hiver ? » Réputé pour travailler beaucoup à la vidéo et sur les analyses statistiques des joueurs, Laurent Boissier viendra nous éclairer sur le poids sans cesse croissant de ces statistiques dans le monde sportif professionnel.



Des jeux vidéo à Carré d'Art toute l'année

**4 PC Gamers et 2 consoles sont accessibles à l'espace
BD & Jeux, avec une sélection de jeux vidéo indé et AAA.**

De quoi réjouir tous les gamers, à partir de 15 ans.

C'est ouvert toute la semaine, aux horaires de la bibliothèque !

**Pour les plus jeunes, RdV à l'espace jeunesse, avec le même
équipement et une belle sélection de jeux pour tous les âges.**

A très bientôt, dès que le NOGA se termine.

Rendez-vous le mardi 7 janvier !

**Entrée libre et gratuite pour l'ensemble du festival
Retrouvez le programme complet sur www.nimes.fr**



Bibliothèques de Nîmes