

LE FESTIVAL DU JEU VIDÉO ET DES ARTS NUMÉRIQUES

# NOGA 2022

Peut-on faire société  
autour du jeu vidéo ?

DU 13 AU 31  
DÉCEMBRE 2022

**ARTISTES INVITÉS : ÉTIENNE MINEUR ET LÉON LENCLOS**

Exposition jouable, table ronde, rencontres, ateliers création de jeu vidéo

Place de la  
Maison Carrée  
04 66 76 35 03  
+ d'infos sur [nimes.fr](http://nimes.fr)

Bibliothèque Carré d'Art  
et dans le réseau

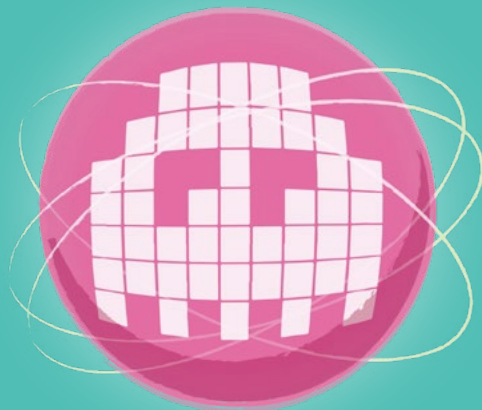
 **BDN**  
Bibliothèques de Nîmes



# NOGA 2022

Du 13 au 31 décembre 2022

## PEUT-ON FAIRE SOCIÉTÉ AUTOUR DU JEU VIDÉO ?



Cette année, le festival met en lumière la façon dont le jeu vidéo contribue au débat sociétal et participe au développement culturel de l'individu. Amour, politique, travail, écologie, santé : le jeu vidéo s'empare aujourd'hui des questions de société et ces nouveaux enjeux nourrissent en profondeur les œuvres, au-delà de simples mécaniques de game design ou de décors. L'univers de la production du jeu vidéo est également traversé par des tensions et des conflits sociaux aussi bien dans les studios indépendants que les grandes sociétés de production internationales AAA. Loin d'être anecdotique, le jeu vidéo invite en 2022 les joueurs à interroger nos sociétés et leurs ressorts. Alors, peut-on faire société autour du jeu vidéo ?

En explorant, depuis une dizaine d'année, la richesse de la production vidéo-ludique, nous avons repéré de nombreux studio indépendants, collectifs de citoyens ou d'artistes, écoles et associations qui utilisent le jeu vidéo pour porter à la connaissance du public une question sociale ou sociétale. Malgré la gravité des enjeux et des questions soulevées par ces jeux, la narration et la dimension ludique restent primordiales. Il s'agit bien de procurer le bonheur de jouer ensemble, entre amis ou en famille, pour offrir des moments d'enrichissement personnels ou collectifs. Tous témoignent de la vitalité d'un secteur qui n'est plus à souligner mais qui se déploie aujourd'hui bien au-delà du seul divertissement. Notre objectif est de montrer comment le jeu vidéo, généralement vu comme une industrie superficielle, ne peut plus être mécaniquement opposable au bon développement de la société.

**Entrée libre et gratuite pour l'ensemble du festival**

**Programme sous réserve de modifications à retrouver sur [www.nimes.fr](http://www.nimes.fr)**



# UNE EXPOSITION JOUABLE

Carré d'Art - Galerie du Hall

Entièrement renouvelé cette année, le parcours d'exposition invite en cinq sections à la découverte d'un univers de jeu élargi. Regroupés en quatre thèmes *Amour et sentiments*, *Nature et écologie*, *Politique et société*, *Mondes dystopiques*, vous retrouverez les jeux vidéo sélectionnés par les bibliothécaires, incluant pour la première fois un jeu en réalité virtuelle et des jeux sur tablettes. Une cinquième section entièrement dédiée aux créations d'**Etienne Mineur** vous fera découvrir des jeux hybrides mêlant numérique et supports en papier.

**Katia Samari** réalise la scénographie de ce parcours avec la volonté d'inscrire sa démarche dans la thématique du festival : favoriser la rencontre entre les joueurs dans un espace collectif de création, recycler du mobilier et réutiliser des matières premières pour rendre notre approche de l'événement un peu plus durable.

## AMOUR ET SENTIMENTS

### SEA OF SOLITUDE



Ce jeu d'aventure met en scène les tourments d'une jeune fille. Dans une ville submergée par les eaux, Kay affronte divers monstres pour retrouver la lumière. Scénarisé autour du contraste entre des noirs intenses qui figurent l'intériorité et les couleurs vives des décors, le parcours se déploie comme une succession d'étapes conduisant vers la lumière. Un jeu singulier à découvrir.

**Xbox, PEGI 12, 1 joueur**  
**Développé par Jo-Mei GmbH**  
**Édité par Electronic Arts**  
**2019**  
**Genre : action, aventure**

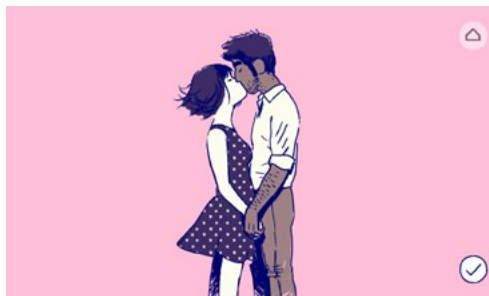
### IT TAKES TWO



*It Takes Two* vous embarque dans une aventure où deux protagonistes mariés vont devoir trouver un terrain d'entente et s'entraider pour se sauver de situations aussi pittoresques que variées. Un jeu attachant, avec hommages et références au cinéma d'animation.

**PS4, PEGI 12, 2 joueurs**  
**Développé par Hazelight**  
**Édité par Electronic Arts**  
**2021**  
**Genre : aventure**

## FLORENCE

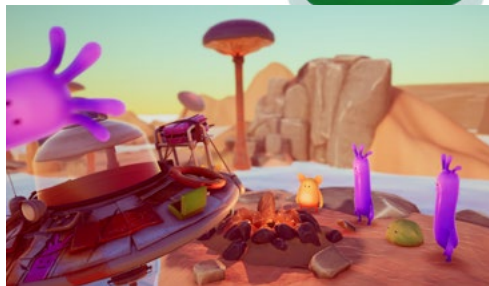


Florence, jeune femme de 25 ans, va vivre sa première histoire d'amour. Au fil des chapitres, le joueur plonge dans sa vie, sa routine, sa vision du monde. Ce jeu très touchant est l'œuvre de Ken Wong, le responsable conception du célèbre *Monument Valley*.

**Tablette Android, PEGI 12, 1 joueur**  
**Développé par Moutains Studio**  
**Édité par Annapurna Interactive**  
**2018**

**Genre : narratif**

## DERPY CONGA



Rassembler des amis pour vous aider à franchir les obstacles est le pitch principal de ce jeu. Vous devrez relever des défis et fédérer la force collective pour continuer à avancer. Avec son joli monde coloré, *Derpy Conga* met l'amitié avec des créatures différentes au centre du game play.

**Switch, PEGI 3, 2 joueurs**  
**Développé par Giant Door**  
**Édité par Giant Door**  
**2022**

**Genre : plateforme**

## HEAVE HO



Éviter la chute mortelle, tel est l'objectif principal de ce jeu. Bien plus drôle à jouer à 4 qu'en solo, vous devrez saisir la main de vos amis, collaborer et faire preuve d'une adresse de plus en plus développée pour passer les niveaux. Collaboration et fou-rires garantis !

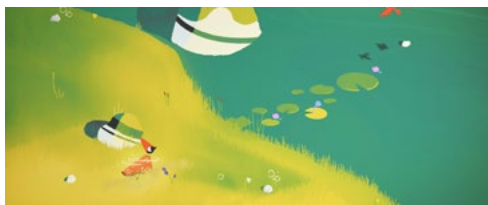
**Switch, PEGI 3, 4 joueurs**  
**Développé par Le Cartel Studio**  
**Édité par Devolver Digital**  
**2019**

**Genre : plateforme**



## NATURE ET ÉCOLOGIE

### TRAVERSÉES



Invitation à la détente et à la contemplation, ce jeu vidéo à la frontière du court-métrage d'animation et du poème interactif permet de retenir les souvenirs fugitifs de la nature avant qu'ils ne s'effacent à jamais. Une expérience poétique et onirique.

**Tablette iOS, PEGI 3, 1 joueur**  
**Développé par Matt DesLauriers**  
**Édité par Office national du film du Canada**  
**2021**

**Genre : artistique**

## FAR : LONE SAILS



Dans un véhicule extraordinaire, vous voyagez à travers un océan asséché en suivant les traces d'une civilisation autrefois florissante. Dans ce jeu d'aventure et de plateforme à l'atmosphère paisible et contemplative, vous êtes seul sur une planète complètement dévastée, ne sachant trop où aller ni quoi faire. Vous allez contrôler un gigantesque véhicule et devoir traverser un monde post-apocalyptique peuplés d'éléments steampunk. Où ce voyage vous mènera-t-il ?

**PC, PEGI 7, 1 joueur**  
**Développé par Okomotive AG**  
**Édité par Assemble Entertainment**  
**2018**  
**Genre : aventure**

## WINDS & LEAVES

Le seul jeu en réalité virtuelle (VR) de la sélection : le joueur doit planter des arbres et apprendre à vivre avec son environnement. Dans une ambiance relaxante et donnant une impression de liberté intense, vous pouvez faire l'expérience de la VR en toute sérénité.



**PS VR, PEGI 3, 1 joueur à partir de 12 ans**  
**Développé par Trébuchet Studio Inc.**  
**Édité par Trébuchet Studio Inc.**  
**2021**  
**Genre : aventure, simulation**

## ALBA : A WILDLIFE ADVENTURE

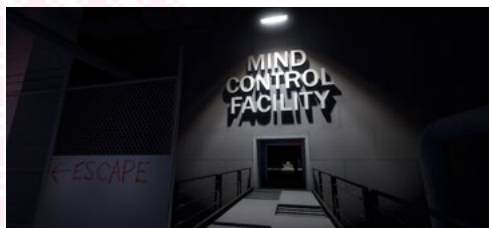


Les créateurs du célèbre *Monument Valley* mettent à l'honneur dans cette fable écologique, une aventurière prête à tout pour défendre la faune et la flore de son île en danger. « Feel good game » par excellence, *Alba* nous emmène dans un univers insulaire méditerranéen à la découverte de la biodiversité.

**PS4, PEGI 3, 1 joueur**  
**Développé par Ustwo**  
**Édité par Plug In Digital Ltd**  
**2021**  
**Genre : aventure**

## POLITIQUE ET SOCIÉTÉ

### THE STANLEY PARABLE



Quand choisir devient impossible, comment avancer dans le jeu ? Dans la peau d'un employé de bureau exécutant des tâches à la chaîne, vous découvrirez peu à peu une expérience de jeu singulière et inclassable où chaque choix vous met face à votre conscience.

**PC, PEGI 12, 2 joueurs**

**Développé par Galactic Café**

**Édité par Galactic Café - 2013**

**Genre : narration**

### NOT FOR BROADCAST



Régisseur du journal télévisé National Nightly News, vous devez maintenir un niveau d'audience maximum. Sélectionner les vues caméras en fonction du contexte, veiller à censurer les insultes, préparer les cassettes VHS pour la prochaine coupure publicitaire... Vous ferez tout cela en temps réel et, dans un contexte politique autoritaire. Bienvenue dans l'univers de la manipulation de l'information !

**PC, PEGI 7, 1 joueur**

**Développé par NotGames**

**Édité par tinyBuild - 2022**

**Genre : simulation**

## EDGAR - BOKBOK IN BOULZAC



Quand Edgar, un ermite accompagné d'une poule doit rejoindre le village de Boulzac, les aventures commencent sous le signe de l'humour et de la satire politique. Un jeu indé à découvrir absolument.

**PC, PEGI 12, 1 joueur**

**Développé par La Poule Noire**

**Édité par La Poule Noire**

**2020**

**Genre : aventure, humour**

### UNPACKING



Jeu au « gameplay » très simple, aux graphismes en pixel art avec des écrans statiques, *Unpacking* se montre pourtant bien plus qu'un simple point and click. Subtile et émouvante, s'y déroule l'histoire sans paroles d'une vie qui passe.

**PC, PEGI 3, 1 joueur**

**Développé par Witch Beam**

**Édité par Humble Games**

**2021**

**Genre : puzzle, réflexion**

## MONDES DYSTOPIQUES

### DEUS EX : MANKIND DIVIDED



En mêlant habilement FPS et infiltration, le 4<sup>e</sup> épisode de la saga *Deus Ex* confirme son statut de pilier du cyberpunk vidéoludique en plongeant le joueur dans un futur dystopique, au sein d'une société qui brouille les pistes entre l'humain et la machine.

**PC, PEGI 18, 1 joueur**  
**Développé par Eidos Montreal,**  
**Feros Interactive**  
**Édité par Square Enix**  
**2016**  
**Genre : action, RPG**

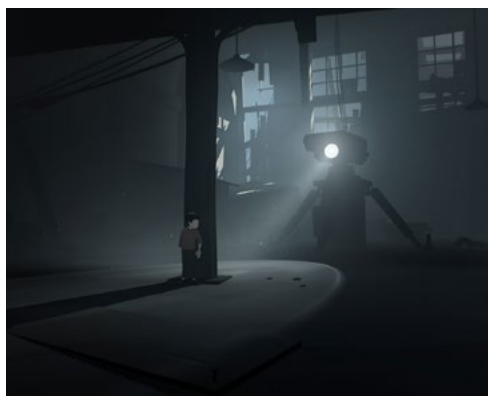
### CYBERPUNK 2077



Plongée fascinante dans un futur nihiliste glauque et décadent, *Cyberpunk 2077* offre une expérience immersive singulière. Dans la peau de V, mercenaire débutant, vous découvrez la mégapole de Night City et partez dans une multitude de quêtes secondaires passionnantes.

**PC, PEGI 18, 1 joueur**  
**Développé par CD PROJEKT RED**  
**Édité par CD PROJEKT RED**  
**2020**  
**Genre : action, aventure**

### INSIDE



Résoudre des énigmes dans la peau d'un jeune homme fuyant une société autoritaire, tel est le scénario simplissime de ce jeu, qui révélera, au fil du parcours un message bien plus complexe. Porté par un noir et blanc élégant et des jeux de lumière soignés, *Inside* questionne la liberté individuelle du joueur, du citoyen et offre une fin dantesque largement ouverte à l'interprétation.

**PC, PEGI 18, 1 joueur**  
**Développé par Playdead**  
**Édité par Playdead**  
**2016**  
**Genre : plateforme**





# LES JEUX DE SOCIÉTÉ À L'HEURE DU NOGA : DES JEUX HYBRIDES À L'HONNEUR

Le jeudi 22 décembre à 15h30  
Carré d'Art, Atrium

Les jeudis 15 et 29 décembre à 15h30  
Carré d'Art, Hall d'accueil

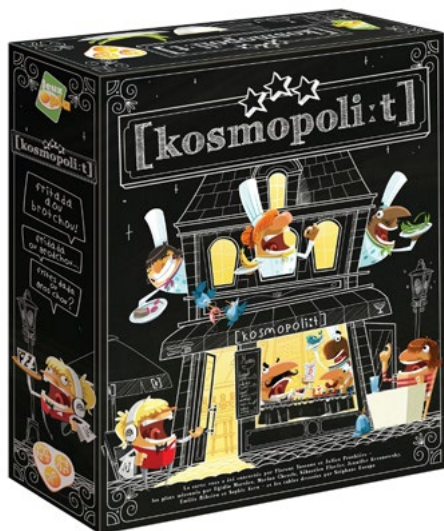
Retrouvez votre rendez-vous régulier pour découvrir une sélection de jeux mêlant jeu de société et appli numérique : des univers de jeu enrichi pour des parties à plusieurs. N'oubliez pas votre smartphone pour faire ces découvertes.



**UNLOCK ! ADVENTURES**  
Cartes + appli gratuite Android ou IOS  
2 à 6 joueurs, + 10 ans  
60 min max

*Unlock !* est un jeu de cartes coopératif inspiré des *escape rooms*, salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. *Unlock !*

propose de vivre cette expérience autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, l'aventure commence dans une pièce à fouiller pour trouver des objets. Des énigmes visuelles ou audio ralentissent la progression. Coopération indispensable avec les partenaires de jeu pour avancer et terminer dans les temps !



**KOSMOPOLI:T**  
Cartes + appli gratuite Android ou IOS  
4 à 8 joueurs, + 10 ans  
30 min

Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde. Ici, les clients du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues que vous n'avez jamais entendues ni parlées, dont vous ignorez même l'existence. Un jeu coopératif, évolutif, rapide et immersif.

**THE CREW**  
Cartes + appli gratuite Android ou IOS  
2 à 5 joueurs, + 10 ans  
30 min





*The Crew*, c'est le jeu de cartes phénomène qui a marqué les esprits des joueurs depuis Essen 2019. Vous incarnez les membres d'un équipage spécial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais votre périple ne sera pas de tout repos, car vous avez près de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. De la pure coopération.



## ZÉPHYR, LE BALLON

Livre + appli gratuite

Solo, +4 ans

10 min

Dans *Zéphyr le ballon*, vous êtes le pilote d'un ballon et, au gré du vent, vous allez explorer un monde chaque fois différent. Expérience basée sur l'utilisation simultanée d'un livre et d'une tablette.

## ESCAPE GAME : AMELIA'S SECRET, EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Lundi 19 et mardi 20 décembre,  
à 14h puis 15h30

Mercredi 21 décembre,  
à 9h30 puis 11h

Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson

A partir de 12 ans, durée 1h,

3 personnes par séance ;

sur inscription au 04 30 06 77 43



Elizabeth Vonleaken vient d'emménager dans le grand manoir de la forêt de Scrapson avec sa fille Amélia. Le manoir était connu pour des histoires effrayantes mais depuis l'arrivée d'Elizabeth, la maison s'est réveillée et de grands banquets sont organisés régulièrement. Un vendredi 13, Amélia disparaît. Après cet événement, tout va changer...



# À LA RENCONTRE DES ARTISTES



**Vernissage de l'exposition du festival en présence d'Etienne Mineur qui propose une visite commentée.**

**Mardi 13 décembre à 18h30  
Carré d'Art, Hall d'accueil**

**Exposition présentée durant toute la durée du festival, du 13 au 31 décembre**

Cette année, **Étienne Mineur**, pionnier du design interactif est l'invité phare du festival. Designer soucieux de l'impact des usages du jeu vidéo, éternel chercheur et inventeur, il questionne le livre en tant qu'objet, réinvente depuis plusieurs années le rapport au jeu de société et explore de nouvelles formes d'interactions entre matériaux et technologies, tangible et numérique.

Animé par la recherche du plaisir de jouer et de créer, attentif à la dimension sociale de son art, Etienne Mineur crée un monde à la croisée du livre, du jeu et du design interactif secondé par une équipe d'artistes et de designer-codeurs. Ses créations s'adressent à tous les publics avec une riche production pour les enfants. L'hybridation des formes

et des formats, qu'il sait faire évoluer en dehors des standards de l'industrie, est devenue sa véritable signature, résultat de trente ans de recherches et d'activisme culturel.

Aujourd'hui, ses travaux le conduisent à défricher les possibilités créatives offertes par l'intelligence artificielle, toujours en pointe pour expérimenter les usages des dernières innovations technologiques. Sa marque de fabrique ? Une sorte de nouvelle manufacture numérique qui réintroduit la main et l'objet dans un domaine dont on les pensait définitivement exclus.

Invitation à la manipulation, à la découverte et à l'expérimentation, les livres-jeux, œuvres hybrides d'Etienne Mineur, ouvrent la voie vers l'imaginaire, la poésie et la création. A chacun de s'y engager, à travers les créations présentées dans l'exposition jouable du festival.



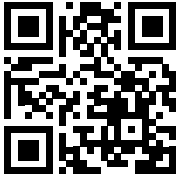
<https://volumique.com>  
<https://spirogami.com>  
<https://etienne.design>

## ÉTIENNE MINEUR

Étienne Mineur, né en mai 1968, est un designer, éditeur et enseignant français, dont le travail est axé sur les relations entre graphisme et interactivité. Diplômé de l'école nationale supérieure des arts décoratifs de Paris en 1992, il commence sa carrière dans le domaine du CD-ROM culturel. Il est à cette occasion directeur artistique chez plusieurs acteurs majeurs du domaine : Index+ (Cofondateur avec Emmanuel Olivier), Nofrontiere en Autriche, Hyptique à Paris. Par la suite, il travaille en tant que directeur artistique pour Yves Saint Laurent, Gallimard ou Issey Miyake, et Chanel mais aussi pour

Nokia (design d'interface) et la fondation Cartier

En 2009, il décide de revenir vers le design lié aux objets physiques. Il fonde **Les Éditions Volumiques**, une maison d'édition, mais aussi un studio d'invention, de conception et de développement de nouveaux types de jeux, de jouets et de livres, basés sur la mise en relation du tangible et du numérique.



<https://leonlenclos.net>

## LÉON LENCLOS

Léon Lenclos est né au printemps 1995 dans une ville avec un nom de fleur. Il passe les 18 premières années de sa vie entre l'enfance et l'adolescence et les 5 suivantes à l'École Nationale d'Arts de Paris Cergy où il s'amuse bien. Depuis, il fait principalement des spectacles (*Les Conférences de poche*, *L'Envol*, *Turing Test*) et d'autres « trucs » souvent liés à la BD, au dessin-animé, à internet, aux jeux-vidéos, et autres arts mineurs. Il vit à Marseille depuis 2020.



Présentation publique en présence des participants et de l'artiste Léon Lenclos

**Jeudi 22 décembre à 11h**  
**Carré d'Art, Hall d'accueil**

## TU ES UN POINT, une série de jeux typographiques créés par les élèves nîmois

Les élèves des écoles Castanet, René Char, Emile Gauzy et Jean Macé ont participé à une résidence scolaire de cours moyen avec l'artiste **Léon Lenclos**, qui s'est déroulée du 7 au 18 novembre à la biblio-

thèque Carré d'Art et dans les écoles. Ils ont créé en binôme des jeux de plateforme dont les graphismes sont composés uniquement de caractères typographiques. Les jeux ont été réalisés à l'aide du moteur Mote créé spécialement pour l'atelier, permettant aux élèves de prendre en main la programmation après avoir élaboré eux-mêmes les mini-scénario de jeux, suite à leurs recherches sur l'histoire de l'écriture, de l'art, de l'informatique. Retrouvez les élèves et l'artiste Léon Lenclos pour la restitution de leurs créations. Les créations seront accessibles sur le site du Labo<sup>2</sup> : <https://www.nimes.fr/bibliotheque> et de l'artiste : <https://leonlenclos.net>



© Bertrand Lenclos

Spectacle de Léon Lenclos

**Jeudi 22 décembre à 14h30,**  
**à 16h30, à 18h30**  
**Carré d'Art, Hall d'accueil**

## CONFÉRENCES DE POCHE, PAR LÉON LENCLOS



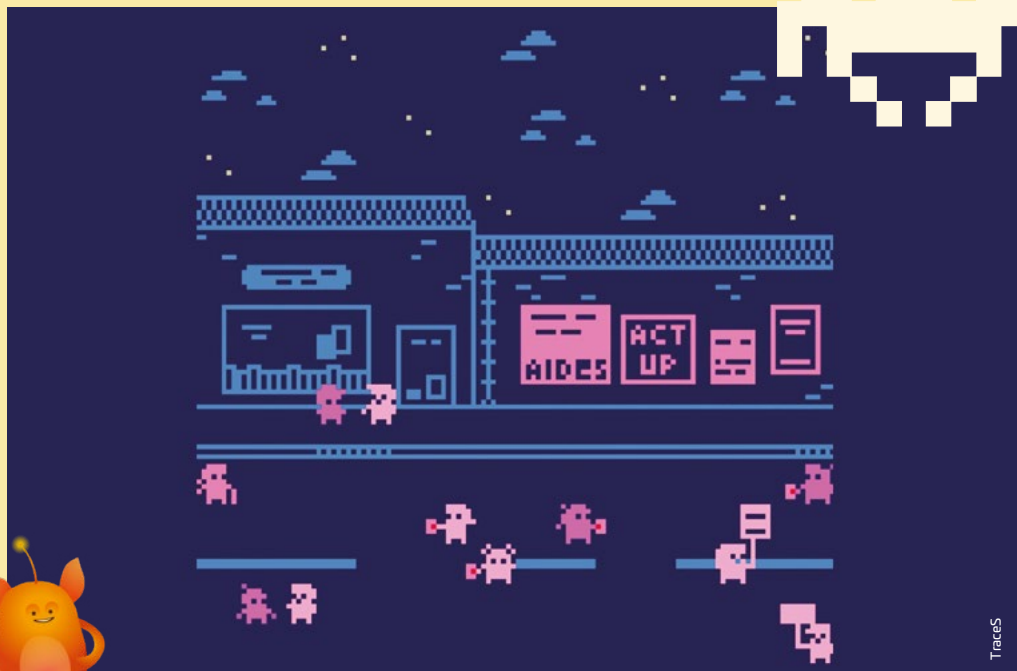
*Les Conférences de poche* nous transportent dans l'univers de **Léon Lenclos**, où l'irréel devient banal, où le quotidien semble extraordinaire. Plus qu'à une conférence, c'est à un spectacle oral auquel vous assisterez. Tout en dessinant sur un paper-board,

Léon nous raconte des histoires fausses et des vérités stupéfiantes sur des sujets dont on ne soupçonnait pas l'importance. De quoi va-t-il parler ? Du numérique bien sûr, mais pas seulement. Vous serez saisi de la manière dont il traite d'un thème à grandes enjambées, un pas dans la science, l'autre dans la poésie.

Chaque *Conférence de poche* dure entre 20 et 30 minutes et aborde des sujets variés en lien avec le numérique et le jeu vidéo, en mêlant sérieux et absurde, faits et faux.



# CRÉER DES JEUX VIDÉO



TraceS

**3 dates : mercredi 14 à 14h30,  
samedi 17 à 10h30,  
mercredi 21 décembre à 10h30**  
Sur inscription au 04 66 76 35 03,  
à partir de 16 ans

**Carré d'Art, hall d'accueil, dans  
l'espace collectif de l'exposition**

## CYCLE D'ATELIERS DE CRÉATION D'UN JEU VIDÉO SUR BITSY

### AVEC LA FABRIC'ART

Les artistes Paulette et Isabelle S.D Sentis, de l'association **Fabric'Art-thérapie**, vous proposent de créer le 3<sup>e</sup> épisode de *TraceS*, un jeu vidéo consacré à l'histoire de la lutte contre le sida.

Le parcours de création a débuté au mois de

novembre, avec des ateliers de recherche dans les archives nîmoises et l'écriture du scénario. Venez rejoindre le groupe projet pour les 3 ateliers finaux qui permettront de programmer le jeu à l'aide du moteur de création Bitsy. Accessible, open source et gratuit, Bitsy ne nécessite pas de connaissance en programmation.

Le résultat sera présenté dans le parcours de l'exposition, pour les derniers jours du NOGA et permettra de faire découvrir un pan de l'histoire de Nîmes et de celle de la lutte contre le sida.

**Présentation au public le mercredi 28 décembre à 11h en présence d'Isabelle S.D Sentis et de Paulette.**





## BITSY

Bitsy est un éditeur de jeu web, open source, conçu par **Adam Le Doux** en 2016. Il ne nécessite aucune connaissance particulière pour être utilisé. Retrouvez de nombreux jeux créés avec Bitsy sur itch.io.



## FABRIC'ART THÉRAPIE

La Fabric'Art-thérapie est une association créée le 1<sup>er</sup> décembre 2015, à l'occasion de la Journée mondiale de lutte contre le sida, par des personnes vivant avec le VIH, des professionnelles du soin et des artistes. Toutes et tous œuvrent ensemble à explorer les potentialités de l'art-thérapie et des pratiques artistiques et culturelles durant les parcours de soins.

### Le saviez-vous ?

Le nom de l'association, Fabric'Art Thérapie, fait référence au livre *De humani corporis fabrica*, ouvrage fondateur de l'anatomie moderne, du médecin Andreas Vesalius, publié à Bâle en 1543. Connu sous le nom de « Fabrique de Vésale », l'ouvrage constitue une étape clef de l'histoire de la médecine liée à celle des arts et de l'Humanisme de la Renaissance.

## PORTRAITS

**Paulette** est game designeuse et conceptrice de jeux à Montpellier. Elle est titulaire d'un master d'arts plastiques spécialisé dans la conception de jeux et de médias interactifs. Ses travaux questionnent la représentation des minorités sexuelles et de genres dans les jeux vidéo. Elle utilise des outils simples de création vidéoludique comme Bitsy, Twine, Gdevelop qui permettent une approche expérimentale et artistique ainsi qu'une démythification de la programmation.



**Isabelle S.D. Sentis** est médiathécaire, médiatrice culturelle et art-thérapeute. Elle a fondé l'association la Fabric'Art-thérapie en 2015 regroupant des personnes atteintes de maladies chroniques, des soignantes, des artistes et des conceptrices de jeux vidéo. Elle anime des projets culturels collaboratifs dans toute l'Europe. Elle s'intéresse aux apports de l'art-thérapie dans les parcours d'éducation thérapeutique.

**Mercredi 14 décembre à 16h**  
Carré d'Art - Espace collectif  
de l'exposition



**Mercredi 14 et 21 déc. à 14h**  
Ludo-médiathèque Jean  
d'Ormesson - Fablab



**Samedi 17 décembre à 14h**  
Médiathèque Marc Bernard  
Salle d'animation (RdC)



## UN JEU VIDÉO FABRIQUÉ PAR LES ENFANTS DU MAS DE MINGUE

Rencontre autour du jeu vidéo créé par les enfants du centre social Jean Paulhan en collaboration avec la ludo-médiathèque Jean d'Ormesson. Créé avec le moteur Play-Date, vous découvrirez un jeu rétro, dans le style Game & Watch pour lequel les participants ont réalisé l'écriture du scénario et des dialogues, la création des personnages, le level-design et la bande son.

Échanges avec les participants et le public.

## ATELIER DE FABRICATION DU JEU LAPINS GIGOGNES, D'ÉTIENNE MINEUR

Venez imprimer, plier et préparer un jeu de papier créé par **Étienne Mineur**, designer aux Éditions Volumiques, artiste invité de l'exposition NOGA où il présente sa collection de jeux hybrides. Les participants repartiront avec leur jeu (pour 2 joueurs).

**A partir de 7 ans, sur inscription au 04 30 06 78 11**

## UNE VILLE ENSEMBLE MINECRAFT

Visite virtuelle d'une ville construite dans l'univers du jeu vidéo *Minecraft*, présentée par celles et ceux qui ont participé aux ateliers créatifs depuis début novembre. Cohabiter dans l'univers virtuel est-il si différent de vivre ensemble IRL (*in real life* = dans la vie réelle) ? Durant ces ateliers, les participants ont travaillé avec les bibliothécaires à dépasser les difficultés rencontrées dans le partage d'un même espace de jeu. Comment gérer un espace commun ? Qu'est-ce qui, dans l'imagination d'une ville peut nous aider à faire société ensemble, que ce soit dans un jeu vidéo ou dans la réalité ? Les participants présenteront leurs travaux, les étapes de création et poursuivront leurs réflexions avec le public sur la question du vivre ensemble.



# RENCONTRES ET DÉBATS

Jeudi 15 décembre à 18h30

Carré d'Art, Hall d'accueil

## TABLE RONDE : FAIRE SOCIÉTÉ AUTOUR DU JEU VIDÉO

Les enjeux sociétaux contemporains irriguent et nourrissent le jeu vidéo, au même titre que d'autres productions culturelles. La place et la représentation des femmes, la question de la masculinité, les stéréotypes de genre, le sexisme, le racisme, le droit du travail, les mécaniques de domination mais aussi les contre-modèles proposés par certains jeux, le rôle de la création indépendante, les nouveaux horizons créatifs du métaverse, etc sont autant de sujets que nous vous proposons d'aborder avec nos trois invités, dans un format table-ronde où vous pourrez dialoguer avec les invités.



### MEHDI DERFOUFI

**Mehdi Derfoufi** est maître de conférences en études culturelles et nouveaux médias à l'université Paris 8. Il est lui-même *gamer*. Ses sujets de prédi-

lection sont le cinéma, le jeu vidéo et la télévision. Il a enseigné l'approche postcoloniale du cinéma, l'histoire du cinéma et les (video) *game studies* jusqu'en 2017 au sein de la Section d'Histoire et Esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne. Auparavant, et durant plus de dix ans, Mehdi Derfoufi a été critique de cinéma et directeur de la revue *Tausend Augen* (de 2000 à 2010) tout en menant une carrière dans l'action culturelle et l'éducation populaire où il a été notamment formateur pour adultes, programmateur de salles de cinéma d'Art et d'Essai, directeur d'un réseau national d'éducation populaire et d'éducation à l'image. Il a publié en mai 2021 un ouvrage intitulé *Racisme et jeu vidéo* dans lequel il interroge les stéréotypes de race et de genre dans la fabrique des jeux vidéo, montrant comment émerge aujourd'hui une production vidéoludique diversifiée intégrant des représentations multi-culturelles.



Retrouvez la critique du livre *Racisme et jeu vidéo* dans Les Inrockuptibles du 21 juin 2021 : « un livre fondateur pour voir les jeux autrement »

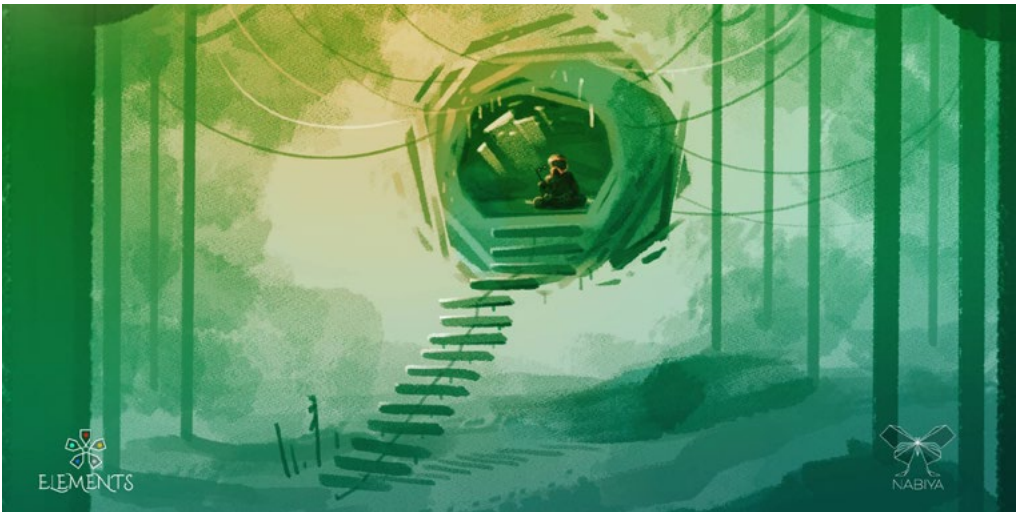


### MARIE FRANVILLE

**Marie Franville** est spécialisée dans le secteur de la blockchain\* depuis 2018. Elle est PDG de NABIYA Créative Studio qu'elle a co-fondé en mai 2021 : c'est l'un des premiers studios en France à se spécialiser dans les métavers\*\* décentralisés. Le studio développe des expériences immersives, des architectures et des jeux vidéo

dans le métavers tels que *The Sandbox*, *Cryptovoxels*, *OnCyber*. Elle a travaillé également pour le site <https://www.worldofwomen.art/>





Elle prépare actuellement la sortie sur *The Sandbox* du jeu *ELEMENTS* orienté vers un monde poétique et magique dans lequel les joueurs seront immergés dans un voyage en 12 chapitres, où trouver l'équilibre et l'harmonie compte plus que remplir une mission.

Marie Franville était préalablement business developer pour le studio B2Expand.

Son parcours universitaire l'a conduit des bancs de l'Institut national des langues et civilisations orientales (Inalco) à ceux du Celsa, Ecole des hautes études en sciences de l'information et de la communication.



\*blockchain :

\*\* métavers : de méta, au-delà et vers qui désigne l'univers ; le mot signifie donc « au-delà de l'univers » ou « univers parallèle » .



## BORIS NOYET

La table ronde sera animée par **Boris Noyet**, Responsable de la gestion et de la valorisation du Groupement d'Intérêt Scientifique « Jeu et Sociétés ».

Professionnel de la communication digitale et des plateformes numériques, diplômé en sciences de l'éducation, Boris Noyet est depuis 2019, l'animateur de la plateforme Ludocorpus mais aussi l'interlocuteur des chercheurs et des chercheuses, ainsi que des institutions qui collaborent avec le GIS « Jeu et Sociétés ». Cet organisme fédère quatre universités franciliennes autour de l'étude du jeu, en tant qu'objet scientifique global et interdisciplinaire. En outre, il réalise et présente l'émission mensuelle sur Youtube d'Entrée de Jeu.

**Du mardi au samedi,  
de 17h30 à 18h, pendant  
toute la durée du festival  
Carré d'Art, Hall d'accueil**

## JEUX VIDÉO EN MUSIQUE

Les élèves du Conservatoire de Nîmes vous proposent une installation sonore interactive, imaginée et créée sous la direction d'Octavio Lopez, professeur d'électro-acoustique. En déambulant, les visiteurs créeront une œuvre musicale

aléatoire, unique. Avec la participation de Daniel Abati, Nadine Borie, Brendan Piroué et Pierre Plantier.



**Mercredi 28 décembre,  
de 15h à 17h30  
Carré d'Art, Hall d'accueil**

## BIBLIOTHÈQUE VIVANTE

Tout savoir sur les jeux vidéo en osant le demander !

Si vous n'êtes pas familier de cet univers, si vous vous demandez comment on peut y passer autant de temps, si vous croyez tout connaître, si vous en avez peur ou bien en êtes fan, la bibliothèque vivante est faite pour vous : vous y découvrirez des pépites, des imprévus, des anecdotes et envisagerez probablement les choses différemment après. Tentez l'expérience de la Bibliothèque Vivante !

Le principe est simple : les livres sont des personnes qui ont chacune une expérience singulière du jeu vidéo à partager avec vous. Comment ? En choisissant une personne/livre : vous l'empruntez pendant 20 minutes, l'écoutez, lui posez des questions. Mais pour quoi faire au juste ? Pour déconstruire les idées reçues sur le jeu vidéo, échanger avec un gamer qui vit le jeu vidéo d'une manière originale, et bien d'autres thèmes à retrouver dans le catalogue complet disponible sur place le jour J.

Avec la participation spéciale de bénévoles, de partenaires et de bibliothécaires.



# BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE



Retrouvez les titres de cette liste  
sur le catalogue des bibliothèques de la ville de Nîmes - **Liste NOGA 2022**



## La fin du game ? les jeux vidéo au quotidien

Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet et al. - 2022  
Presses universitaires François-Rabelais - 2021

Issu d'un travail de recherche collectif, cet ouvrage étudie les pratiques quotidiennes contemporaines des jeux vidéo. La banalisation de ce loisir électronique est dans toutes les catégories d'âge et sociales. Les auteurs étudient ce phénomène dans une démarche pluridisciplinaire : sociologie, psychologie, géographie.

**Carré d'Art - 306.48 FIN**



## Théorie du gamer

McKenzie Wark  
les Prairies ordinaires - 2019

Etude des liens et des subjectivités mis en oeuvre dans les jeux vidéo. L'auteur propose des pistes pour comprendre les mécanismes contemporains de la reproduction sociale.

**Carré d'Art - 306.48 WAR**



## Racisme et jeu vidéo

Mehdi Derfoufi  
Maison des sciences de l'homme - 2021

L'auteur analyse les rapports de force qui structurent l'industrie du jeu vidéo pour montrer comment le racisme peut se nicher de façon insidieuse dans les scénarios de certains jeux mais aussi la façon dont les représentations racistes sont véhiculées par les personnages et les univers vidéoludiques.

**Carré d'Art - 304.6 DER**



## Press reset désastres et reconstructions dans l'industrie du jeu vidéo

Jason Schreier  
Mana Books - 2022

S'appuyant sur des dizaines d'entretiens, l'auteur dévoile les coulisses de l'industrie du jeu vidéo, abordant des sujets tels que les rachats hostiles, les patrons abusifs ou les drames d'entreprise. Il met en lumière la volatilité de ce secteur, évoquant l'effondrement de certains studios emblématiques ainsi que les difficultés de nombreux professionnels à gagner leur vie de façon stable.

**Carré d'Art - 794.8 SCH**



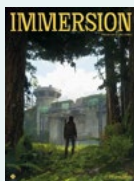
## Héroïnes de jeux vidéo princesses sans détresse

Bounthavy Suvilay

Ynnis éditions - 2021

Une présentation des héroïnes dans l'histoire du jeu vidéo, à travers une centaine de portraits dont Lara Croft dans *Tomb Raider*, Ellie dans *The last of us* ou Aloy dans *Horizon zero dawn*. Du premier personnage féminin de 1986 aux femmes fortes des années 2010, l'ouvrage met en avant leur évolution et la complexification de leur personnalité.

**Carré d'Art - 794.8 BOU**



## Frontières Immersion - 2021

Un numéro consacré aux frontières qui interroge toutes les modalités selon lesquelles les jeux vidéo font ou défont les lignes, les limites et les démarcations.

**Carré d'Art - REVUE - 794.8 IMM**



## L'amour Immersion - 2019

Un numéro consacré à l'amour dans les jeux vidéo.

**Carré d'Art - REVUE - 794.8 IMM**



## Intimités amoureuses à l'ère du numérique le cas des relations nouées dans les mondes sociaux en ligne

Amaranta Cecchini

Editions Alphil-Presses universitaires suisses - 2015

A partir d'une enquête de plusieurs années sur *Second life*, l'auteure met en lumière la diversité des intimités sur Internet, l'engagement amoureux réel ou fictionnel, l'expérience ou encore les trajectoires amoureuses.

**Carré d'Art - 306.7 CEC**



## Une histoire du jeu vidéo en France 1960-1991|des labos aux chambres d'ados

Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon

Pix'n Love - 2020

L'histoire de l'industrie française du jeu vidéo depuis ses débuts dans les années 1960 jusqu'à son intégration dans le paysage culturel au milieu des années 1990. Les auteurs retracent les enjeux et l'évolution de ce secteur entre les prototypes développés en laboratoire de recherche, l'arrivée des bornes d'arcade ou l'explosion du jeu micro-informatique.

**Carré d'Art - 794.8 MON**



## La civilisation virtuelle Nouvel horizon du jeu vidéo

Hugues Dufour

Fyp éditions - 2018

Un panorama consacré à l'univers vidéoludique et à la convergence des mondes numérique et physique. Il explique comment le jeu vidéo participe de ce rapprochement et annonce une nouvelle civilisation virtuelle rendue possible par une transformation des capacités créatrices de l'homme.

**Marc Bernard - 306.48 DUF**



## La société en jeu(x) le laboratoire social des jeux en ligne

Sylvie Craipeau  
PUF - 2011

Une analyse sociologique des pratiques de jeux, considérés comme un espace d'expérimentation, de reproduction et de critique du monde contemporain.

**Carré d'Art - 794.8 CRA**



## Philosophie des jeux vidéo

Mathieu Tricot  
Zones - 2011

Réflexion philosophique sur les jeux vidéo et sur «l'état vidéoludique» unique qui lui est associé. Spécificité technique, esthétique et comportement humain sont tour à tour analysés pour tenter de cerner les contours de cette «expérience instrumentée».

**Carré d'Art - 794.8 TRI**



## Jeuxvideo.com une odysée interactive

Sébastien Pissavy  
Pix'n Love - 2013

Le parcours de l'entrepreneur Sébastien Pissavy, créateur du site jeuxvideo.com, leader de l'information sur le jeu vidéo en France et en Europe et de la société L'Odysée Interactive qu'il a dirigé jusqu'à son rachat en 2012.

**Carré d'Art - 794.8 PIS**



## Bip-bip boy

Rensuke Oshikiri  
Omaké books - 2019

Un récit d'inspiration autobiographique dans lequel le héros, un écolier un peu perdu des années 1980, se passionne pour les jeux d'arcade quitte à sacrifier sa scolarité.

**Carré d'Art - 3 tomes à la bib.**

**BD - OSH**

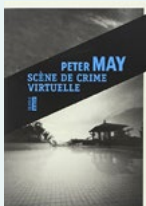


## Les liens artificiels

Nathan Devers  
Albin Michel - 2022

Adrien Sterner est le fondateur de l'Antimonde, le premier métavers qui réplique la planète Terre à l'identique. Ce monde artificiel offre à chaque utilisateur la possibilité d'avoir en ligne, via son avatar, une vie plus riche et plus folle.

**Carré d'Art - R DEV**

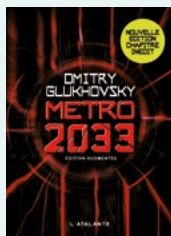


## Scène de crime virtuelle

Peter May  
Actes Sud - 2015

Michael Kapinsky a repris son travail de photographe pour la police scientifique, à la suite du décès de sa femme. Sur l'ordinateur d'un homme venant d'être exécuté, il est intrigué par un étrange logo. Ce dernier ouvre les portes d'un univers virtuel dans lequel tout devient possible.

**Jean d'Ormesson - P MAY**



## Métro 2033

Dmitry Glukhovsky

Atalante - 2010

En 2014, une guerre nucléaire a ravagé la Terre. En 2033, quelques dizaines de Moscovites survivent dans le métro, se dotant de diverses formes de gouvernements et croyances. Mais une menace plane à présent de l'extérieur.

**Carré d'Art - SF GLU**



## No pasaran - Le jeu

Christian Lehmann, Antoine Carrion

Casterman | L'Ecole des loisirs - 2012

Trois adolescents français en voyage scolaire à Londres découvrent un jeu étrange qui leur est recommandé par le propriétaire d'une boutique de jeux vidéo. Ce jeu de guerre sophistiqué et réaliste devient tellement addictif que le quotidien des adolescents en est bouleversé.

**Marc Bernard / Serre Cavalier - RA LEH**



## 1984

George Orwell

Gallimard - 2018

Dans une dystopie placée sous un contrôle étatique totalitaire, Winston Smith, un employé du ministère de la Vérité, falsifie l'histoire pour ne pas compromettre le pouvoir qui se serait trompé dans le passé.

**Carré d'Art - R ORW**



## Le meilleur des mondes

Aldous Huxley

Pocket - 2005

Un chef-d'œuvre de la littérature d'anticipation écrit en 1931 et dans lequel A. Huxley montre non pas le progrès de la science en tant que tel, mais le progrès de la science en tant qu'il affecte les individus humains.

**Jean d'Ormesson / Réserve / Marc Bernard - R HUX**



## Fahrenheit 451

Ray Bradbury

Gallimard - 2020

451 degrés Fahrenheit représentent la température à laquelle un livre s'enflamme et se consume. Dans cette société future où la lecture, source de questionnement et de réflexion, est considérée comme un acte antisocial, un corps spécial de pompiers est chargé de brûler tous les livres, dont la détention est interdite pour le bien collectif.

**Carré d'Art - SF BRA**



## Existenz

Un film de David Cronenberg

Alliance Atlantis - 1999

Dans un futur proche, Allegra Geller, a inventé une nouvelle génération de jeu qui se connecte directement au système nerveux: ExistenZ. Lors de la séance de présentation du jeu, un fanatique cherche à tuer cette grande prêtresse de la réalité virtuelle. Un jeune stagiaire, Ted Pikul, sauve la vie d'Allegra.

**Marc Bernard - DVD - F CRO**



# PROGRAMME COMPLET

## DÉCEMBRE 2022

**Mardi 13 – 18h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Vernissage et soirée d'ouverture ; visite commentée de ses œuvres par Etienne Mineur.

**Mercredi 14 – 14h**

**Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson - FabLab**

Atelier fabrication du jeu *Lapins Gigognes*, d'Etienne Mineur.  
A partir de 7 ans, sur inscription au 04 30 06 78 11.

**Mercredi 14 – 14h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Atelier de création d'un jeu vidéo avec Bitsy.  
A partir de 14 ans, sur inscription au 04 66 76 35 03.

**Mercredi 14 – 16h**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Rencontre autour du jeu vidéo créé sur PlayDate par les enfants du CSCS Jean Paulhan.

**Jeudi 15 – 15h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Jeux de société à l'heure du NOGA : des jeux hybrides à l'honneur.

**Jeudi 15 – 18h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Table ronde : faire société autour du jeu vidéo, avec Mehdi Derfoufi, Marie Franville, animée par Boris Noyet.

**Samedi 17 – 10h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Atelier de création d'un jeu vidéo avec Bitsy.  
A partir de 14 ans, sur inscription au 04 66 76 35 03.

**Samedi 17 – 14h**

**Médiathèque Marc Bernard – salle d'animation (RdC)**

Visite virtuelle d'une ville construite dans l'univers du jeu vidéo Minecraft présentée par les participants.

**Lundi 19 – 14h puis 15h30**

**Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson**

Escape Game : *Amelia's Secret*, en réalité augmentée.  
A partir de 10 ans, sur inscription au 04 30 06 77 43

**Mardi 20 – 14h puis 15h30**

**Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson**

Escape Game : *Amelia's Secret*, en réalité augmentée.  
A partir de 10 ans, sur inscription au 04 30 06 77 43

**Mercredi 21 – 9h30 puis 11h**

**Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson**

Escape Game : *Amelia's Secret*, en réalité augmentée.  
A partir de 10 ans, sur inscription au 04 30 06 77 43

**Mercredi 21 – 10h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Atelier de création d'un jeu vidéo avec Bitsy.  
A partir de 14 ans, sur inscription au 04 66 76 35 03.

**Mercredi 21 – 14h**

**Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson - FabLab**

Atelier fabrication du jeu *Lapins Gigognes*, d'Etienne Mineur.  
A partir de 7 ans, sur inscription au 04 30 06 78 11.

**Jeudi 22 – 11h**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Présentation publique des jeux vidéo typographiques TU ES UN POINT en présence des élèves participants et de l'artiste Léon Lenclous.

**Jeudi 22 – 14h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Conférence de poche par Léon Lenclous.

**Jeudi 22 – 15h30**

**Carré d'Art – Atrium**

Jeux de société à l'heure du NOGA : des jeux hybrides à l'honneur.

**Jeudi 22 – 16h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Conférence de poche par Léon Lenclous.

**Jeudi 22 – 18h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Conférence de poche par Léon Lenclous.

**Mercredi 28 – 11h**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Présentation de *TraceS*, 3<sup>e</sup> épisode, en présence des participants, d'Isabelle S.D. Sentis et de Paulette.

**Mercredi 28 – 15h**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Bibliothèque vivante : empruntez un livre vivant et découvrez l'univers du jeu vidéo.

**Jeudi 29 – 15h30**

**Carré d'Art – Hall d'accueil**

Jeux de société à l'heure du NOGA : des jeux hybrides à l'honneur.



# Toute l'année et dans toutes nos bibliothèques, une sélection de jeux indé et AAA

## Bibliothèque Carré d'Art

À l'espace BD & Jeux (entresol) : 4 PC Gamers, 1 PS4, 1 XBOX

À partir de 15 ans

À l'espace jeunesse : 4 PC Gamers, 1 PS4, 1 Switch

## Médiathèque Marc Bernard

1 PS4, 8 PC avec des jeux en réseau à

l'Espace Public Numérique.

## Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson

1 PS4 et 1 Switch, en alternance

### Bibliothèque Carré d'Art - Jean Bousquet

Place de la Maison Carrée - 30033 Nîmes cedex 9  
04 66 76 35 03 - télécopie : 04 66 76 35 10 -  
bibliotheque@ville-nimes.fr

### Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson

Quartier Mas de Teste - Mas de Mingue  
297 av. Monseigneur Robert Dalverny - 30000 Nîmes  
04 30 06 77 43 -  
mediatheque.jean-dormesson@ville-nimes.fr

### Bibliothèque Serre Cavalier CHU

Quartier route d'Uzès  
31 rue Ambroise Croizat - 30000 Nîmes  
04 66 68 40 67 - bibliotheque.serre-cavalier@ville-nimes.fr

### Médiathèque Marc Bernard

Quartier Pissevin - Valdegour  
1, place Debussy - 30900 Nîmes  
04 66 27 76 60 - mediatheque.marc-bernard@ville-nimes.fr

Médiabus 07 64 37 13 49 - mediabus@ville-nimes.fr

Entrée libre et gratuite pour l'ensemble du festival

Programme sous réserve de modifications à retrouver sur [www.nimes.fr](http://www.nimes.fr)