

EXPOSITION

GAMEPLAY

CHRONIQUES DU JEU VIDÉO

12 MARS > 4 MAI 2013 / ODYSSUD

EN PARTENARIAT AVEC **silicium**



ODYSSUD
BLAGNAC



ODYSSUD & COMPAGNIE
MÉCÈNES PARTENAIRES & AMIS



LADEPÊCHE

EN SAVOIR +
ODYSSUD.COM

**“VIDEO GAMES ARE BAD FOR YOU?
THAT'S WHAT THEY SAID ABOUT ROCK N'ROLL.”

Shigeru Miyamoto (créateur de Mario Bros.)

**Les jeux vidéo sont mauvais pour vous ?
C'est ce qu'ils disaient du Rock'n Roll.*



GAMEPLAY

JUSQU'AU 4 MAI 2013

GAMEPLAY

CHRONIQUES DU JEU VIDÉO

JUSQU'AU 4 MAI 2013 / ODYSSEUS

Adoré ou décrié, incompris ou adopté, le jeu vidéo bien que partout fait encore débat.

Le jeu vidéo comme l'univers ludique en général souffre de l'insoutenable légèreté... d'être un loisir. C'est justement parce qu'il déchaîne toujours les passions que son rôle dans l'histoire technologique et socio-culturelle est indéniable.

Odyssud et Silicium vous propose un retour vers le futur à travers l'histoire du jeu vidéo des années 1970 à nos jours. **GAMEPLAY : CHRONIQUES DU JEU VIDEO** propose plus de quarante consoles pour illustrer cette histoire et en aborder les grands moments.

Conçue pour être didactique et interactive, l'exposition couple deux espaces : un cheminement rétrospectif et une salle de jeux, qui complète l'espace détente / documentation et son inévitable mur « Pixel Art » .

SILICIUM, MUSEUM **GAMEPLAY**

JUSQU'AU 4 MAI 2013

HISTOIRE ET THÉORIE...

Offrez-vous une promenade à travers les consoles et les jeux, des balbutiements scientifico-ludiques des années 70 cheminez jusqu'aux usages hyper-diversifiés des jeux actuels.

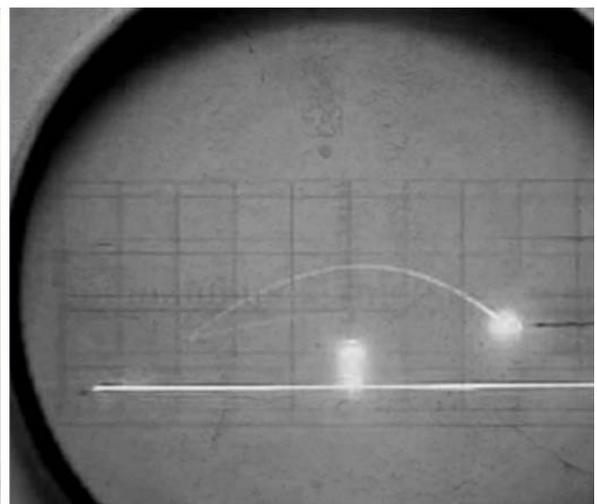
LES PRÉMICES

QUAND LA SCIENCE S'AMUSE

Le jeu vidéo est né dans les années 1950 alors que les systèmes informatiques prennent place dans les laboratoires et universités. Un premier pas est franchi par un chercheur anglais qui tente d'aborder de front la notion d'intelligence artificielle avec le jeu OXO, un jeu de morpion contre l'ordinateur.

En effet, quel moyen plus astucieux que le jeu pour pousser une machine à faire preuve de personnalité ? N'avez-vous d'ailleurs jamais suspecté votre ordinateur d'être mauvais joueur et même de tricher un peu pour vous empêcher de gagner ne serait-ce qu'à une partie de free cell ?

Quelques années plus tard, un scientifique américain relie un oscilloscope à un ordinateur, inventant un jeu de tennis destiné à distraire les visiteurs du laboratoire. Ce jeu qui fait penser au célèbre PONG, sera suivi de près par Spacewar créé par des étudiants du MIT.



ANNÉES 70

PREMIÈRE ETAPE, LE JEU VIDÉO SORT DES LABORATOIRES

Avec les années 1970, le jeu vidéo cherche à toucher un très large public et s'ouvre sur un véritable marché. Outre les ordinateurs personnels, c'est dans les cafés que se développe un véritable engouement pour les jeux vidéo, à l'instar des flippers, les mythiques bornes d'arcade connaissent un succès retentissant et remplis d'anecdotes comme la crise de la petite monnaie à la sortie de Space Invader au Japon !

La conquête des foyers prend son essor avec la naissance de la console familiale, incarnée par l'Odyssey de Magnavox qui comprend déjà des cartouches de jeu achetables séparément. Vient ensuite le Pong d'Atari, suivi par de nombreuses consoles produites par de futurs géants comme Nintendo ou des aventuriers locaux comme la Société Occitane d'Électronique, toutes proposent le célèbre jeu de raquettes minimaliste.



ANNÉES 80

LE JEU VIDÉO A LA CONQUÊTE DU MONDE

Après ces premières consoles rudimentaires, vient le cyclone des années 1980. Cette période est celle de l'essor du jeu vidéo avec les célèbres Pacman, Super Mario ou Tetris. Les jeux de plates-formes mettent en scène des personnages qui ont traversés les âges jusqu'à aujourd'hui.

Colorés et hypnotisant, les jeux vidéo ont pour les jeunes générations une place dans le quotidien, mais ils sont critiqués et leurs utilisations par l'armée accentue leur assimilation à la violence. Cette époque c'est aussi celle de la crise du jeu vidéo de 1983 qui voit de nombreux enseignes s'effondrer. Les plus grands sortent de la crise avec des consoles mythiques comme la Sony Hit Bit MSX, la Sega Master System, le Commodore 64 et bien d'autres consoles.

Avec les années 80, la pratique du jeu vidéo à la maison dépasse désormais celle des salles d'arcades. Les cartes son améliorent l'expérience de jeu et les ordinateurs offrent aux joueurs la possibilité de créer leur propre jeu, comme la Sinclair ZX80 ou la ZX81. Nombreux sont ceux qui tapotent leur clavier des heures durant pour rentrer les pages de programmation du jeu convoité, les plus passionnés créant eux-mêmes leurs jeux et les diffusant librement.



ANNÉES 90

LA COMMUNAUTÉ DU JEU VIDÉO

Avec les consoles des années 1990, les changements technologiques s'accélèrent avec des consoles comme la Super Nintendo, la Séga Megadrive et la Dreamcast ou encore le Commodore Amiga 500, la Goldstar 3do...

Les ordinateurs plus puissants et les processeurs de moins en moins chers, la 3D fait une entrée fracassante. La numérisation augmente la qualité du graphisme mais aussi la rapidité et la diversité, des effets remarquables dans le genre des jeux de combat. Un nouveau genre s'affirme : le jeu de stratégie en temps réel avec Dune II.

Les communautés de joueurs ignorent les frontières avec la naissance des jeux de rôles, une liberté accentuée par le développement d'internet déjà disponible sur la Dreamcast.

A l'instar de Pacman dans les années 80, Sonic et Zelda sont des personnages connus par tous grâce à un marché qui outre passe celui des jeux vidéo.



ANNÉES 2000 / 2010

LA DIVERSIFICATION ET LA BANALISATION DU JEU VIDÉO

Les années 2000 et 2010 sont hyper prolifiques, les consoles sorties ces dernières années peuvent toutes être connectées en ligne et accompagnent les joueurs dans une activité régulière qu'elle soit de l'ordre de la réflexion ou du sport. Les supports permettent des usages domestiques ou nomades, les sujets de la vie quotidienne viennent se superposer aux genres de jeux traditionnels, répertorier les jeux devient impossible, (notamment avec les petits logiciels comme Banja ou flash).

Parmi les jeux du 21^{ème} siècle, World of Warcraft sort en 2004, ce jeu multi-joueurs est le plus populaire du monde, incarnant le MMORPG : rassemblement de milliers de joueurs des quatre coins du monde en même temps.

Les jeux se diversifient et touchent tous les publics, des deuxièmes vies virtuelles avec les SIMS sur PC aux jeux sportifs comme ceux proposés sur la Wii dès 2006. Avec la Kinect, l'intermédiaire de la manette disparaît et le joueur peut entièrement interagir avec son corps. La reconnaissance des mouvements rompt définitivement le stéréotype des joueurs enfoncés dans leurs canapés, et va jusqu'à devenir un exemple de sportivité saine avec des séances de coaching sur mesure.

La nouvelle technologie repousse très loin les limites pour les scénarios, la jouabilité, le design qui offrent des possibilités de mondes et d'expériences incroyables. Le jeu vidéo est désormais un sujet pris au sérieux par les sociologues, les historiens, les médecins, les psychologues, les conservateurs, les politiques... c'est une base de travail solide et un véritable enjeu économique et culturel.

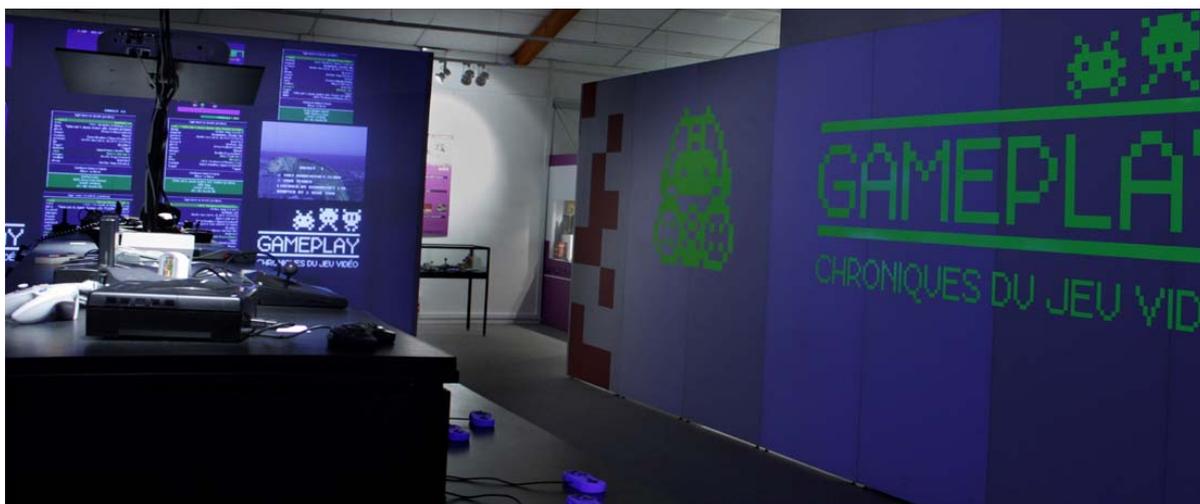


Après ce cheminement rétrospectif, à vous de jouer !

PASSONS A LA PRATIQUE...

Une vaste table présente 10 postes de jeux avec manettes d'époques pour rejouer ou expérimenter des jeux comme Space Invaders, Double Dragon, Donpachi, Dynablaster et bien d'autres encore qui ont marqué les années 1970, 1980 et 1990. Des bornes d'arcades viennent compléter le panel de jeux et l'ambiance électrique de cette salle de jeu.

Le rassemblement de près de quarante consoles et au moins autant de jeux rend visibles les progrès incroyables en matière de jouabilité, de design, de technique et de scénario. Au-delà de ces aspects physiques et techniques, le jeu vidéo est un sujet de débat qui témoigne de l'évolution des mentalités. Cette exposition est l'occasion de s'interroger sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel, économique, politique, voire ethnologique et même artistique.



SALLE D'EXPOSITION D'ODYSSUD

4 Avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

du mardi au vendredi de 13H30 à 18H30
et le samedi de 14H à 19H

les soirs de spectacles :

une heure avant le début de chaque représentation et pendant l'entracte

VISITES SCOLAIRES ET GROUPES

Visite commentée suivie d'une initiation aux jeux rétro et au Pixel Art.

> sur réservation

ATELIERS PENDANT LES VACANCES SCOLAIRES

14h-15h : mini-compétition de jeux vidéo

15h30-17h : initiation Pixel Art

> sur inscription



CONTACT

Maud DENJEAN

mail. : exposition@odyssud.com

Tél. : 05 61 71 75 44

CONTACT PRESSE

Nicole ATHES

Mail : communication@odyssud.com

Tél. : 05 61 71 75 21



GAMEPLAY

JUSQU'AU 4 MAI 2013