

LES JEUX VIDEO

L'ORIGINE

1958
1983

EN CONCOMITANCE AVEC LE JEU VIDEO EST DEVENUE LA PRATIQUE COUSINE DANS LE MONDE ET UNE CULTURE A PART ENTIERE. SON HISTOIRE COMMENCE DANS LES LABORATOIRES PLUS SE POURSUIVANT DANS LES BARS, AVANT DE DEVENIR UN BIEN DE CONCOMINATION.

OSCILLOSCOPE

Tennis for Two est un jeu de Tennis créé par Willy Higginbotham en 1958 pour divertir les visiteurs du laboratoire de Brookhaven à New York. Développé avec un ordinateur, le jeu s'affiche sur un écran d'oscilloscope.

En 1961, c'est au tour d'un groupe d'étudiant du MIT de programmer un jeu avec Steve Russell, nommé Spacewar. L'objectif était de démontrer les capacités de la machine sur laquelle le jeu est installé.

ARCADES

En 1972, Nolan Bushnell fonde Atari pour développer et commercialiser un jeu à grand succès Pong. Le jeu fonctionne à l'origine sur une machine d'arcade qui est le premier support de jeu grand public dans les cafés, bars, salles de jeux et lieux festifs.

CONSOLES

Avec la Magnavox Odyssey de Ralph Baer, c'est aussi l'apparition des premières consoles de jeu pour les particuliers qui proposent des déclinaisons des jeux d'arcade. En 1977, la sortie du Videopac introduit le principe des cartouches de jeux créateurs de consoles multiples.

LES JEUX VIDEO

LES JEUX VIDEO

L'ÉMERGENCE

LA CRISE DE 1983 QUI VOIT DISPARAITRE LA PRODUCTION ET L'IMPORTATION DE JEUX VIDEO, LES REPERMÈNT LE FLAMBEAU AVEC NINTENDO. MAÎTRE DE JEUX VIDEO EN JAPON, IL OUVRE UN ESPACE DE CRÉATION ET D'INNOVATION.

GENRES

Les consoles avec la sortie de Super Mario Bros en 1985 et l'arrivée du lecteur CD pour les jeux vidéo. Finalement, Sony qui décide de faire...



MEGADRIVE SEGA

Service Game vend d'abord des machines de divertissement pour les bases militaires américaines dans les années 1950. Devenu SEGA en 1966, avec David Rosen, la société développe et vend des jeux d'arcade. En 1982, SEGA lance sa première console de jeu au Japon et en 1986, le siège social principal est installé au Japon.

En 1989 en Europe, les jeux sont plus fluides, plus réalistes, grâce au processeur Motorola 68000, appareil pour contraindre Mario de Nintendo.

Nintendo signe l'alliance de SEGA avec la Dreamcast en 1998. Cette alliance est aussi le cap de la console...

LES JEUX VIDEO

DÉMOCRATISATION

LE VIDEO TOUCHE TOUJOURS PLUS D'ADIPTES ET C'EST DE PLUS EN PLUS LARGE QU'IL Y A DE JEU. TOUS LES POPULATIONS MAIS EN TOUS LES SUPPORTS ET TOUS LES USAGES.

PLATEFORME

Les consoles avec la sortie de Super Mario Bros en 1985 et l'arrivée du lecteur CD pour les jeux vidéo. Finalement, Sony qui décide de faire...



PS3

Service Game vend d'abord des machines de divertissement pour les bases militaires américaines dans les années 1950. Devenu SEGA en 1966, avec David Rosen, la société développe et vend des jeux d'arcade. En 1982, SEGA lance sa première console de jeu au Japon et en 1986, le siège social principal est installé au Japon.

En 1989 en Europe, les jeux sont plus fluides, plus réalistes, grâce au processeur Motorola 68000, appareil pour contraindre Mario de Nintendo.

Nintendo signe l'alliance de SEGA avec la Dreamcast en 1998. Cette alliance est aussi le cap de la console...

LES JEUX VIDEO

PAS DE DÉFINITION CONSENSUELLE DES JEUX VIDEO. MAIS IL EST POSSIBLE DE LES GÉRER DE JEUX EN FONCTION DE LA DATE DU GAMEPLAY OU MÊME DE JOUR, ET DE PRÉSENTATIONS GRAPHIQUES.

PUZZLE GAME

Les consoles avec la sortie de Super Mario Bros en 1985 et l'arrivée du lecteur CD pour les jeux vidéo. Finalement, Sony qui décide de faire...



PERSON SHOOTER

Service Game vend d'abord des machines de divertissement pour les bases militaires américaines dans les années 1950. Devenu SEGA en 1966, avec David Rosen, la société développe et vend des jeux d'arcade. En 1982, SEGA lance sa première console de jeu au Japon et en 1986, le siège social principal est installé au Japon.

En 1989 en Europe, les jeux sont plus fluides, plus réalistes, grâce au processeur Motorola 68000, appareil pour contraindre Mario de Nintendo.

Nintendo signe l'alliance de SEGA avec la Dreamcast en 1998. Cette alliance est aussi le cap de la console...

LES JEUX VIDEO

ILS S'APPROPRIENT LES JEUX VIDEO. ILS LEUR PROPRE CULTURE ET DÉPASSENT LES BARRÈRES DES JEUX À TRAVERS DES ÉLÉMENTS, DES PERFORMANCES ET LA PRATIQUE DU PATRIMOINE VIDEO LUDIQUE.

28 MILLIONS D'AMATEURS DE JEUX VIDEO EN FRANCE

Les consoles avec la sortie de Super Mario Bros en 1985 et l'arrivée du lecteur CD pour les jeux vidéo. Finalement, Sony qui décide de faire...



LA PERFORMANCE VIDEO LUDIQUE

Service Game vend d'abord des machines de divertissement pour les bases militaires américaines dans les années 1950. Devenu SEGA en 1966, avec David Rosen, la société développe et vend des jeux d'arcade. En 1982, SEGA lance sa première console de jeu au Japon et en 1986, le siège social principal est installé au Japon.

En 1989 en Europe, les jeux sont plus fluides, plus réalistes, grâce au processeur Motorola 68000, appareil pour contraindre Mario de Nintendo.

Nintendo signe l'alliance de SEGA avec la Dreamcast en 1998. Cette alliance est aussi le cap de la console...

LES JEUX VIDEO

LA PRATIQUE D'UN JEU VIDEO RASSEMBLE HABILETS TALENTS ET DEMANDE UNE PRÉPARATION.

LAN PARTY LOCAL AREA NETWORK

Les consoles avec la sortie de Super Mario Bros en 1985 et l'arrivée du lecteur CD pour les jeux vidéo. Finalement, Sony qui décide de faire...



LA PERFORMANCE VIDEO LUDIQUE

Service Game vend d'abord des machines de divertissement pour les bases militaires américaines dans les années 1950. Devenu SEGA en 1966, avec David Rosen, la société développe et vend des jeux d'arcade. En 1982, SEGA lance sa première console de jeu au Japon et en 1986, le siège social principal est installé au Japon.

En 1989 en Europe, les jeux sont plus fluides, plus réalistes, grâce au processeur Motorola 68000, appareil pour contraindre Mario de Nintendo.

Nintendo signe l'alliance de SEGA avec la Dreamcast en 1998. Cette alliance est aussi le cap de la console...

www.kinexpo.org en partenariat avec **Aux Frontières du Pixel**, spécialiste des mondes numériques et organisateur d'événements autour d'Internet et des jeux vidéo.

L'évolution et la culture des jeux vidéo

- > grand format : 1 x 2 m (autoporteurs)
- > petit format : 40 x 60 cm (A2)
- encres écologiques
- 6 panneaux

Quizz interactif sur les jeux vidéo

- 10 questions / 10 animations
- 1 CD + 4 manettes

Internet - jeux, arts et créations

- Musiques, fans films, jeux indépendants
- 4 rubriques internet

Kit de communication

- Personnalisable et en téléchargement
- 1 affiche +/- 2 flyers

Kit pédagogique

- Références, questionnaires, ateliers
- 2 fiches jeux +/- 4 fiches atelier +/- 2 quizz +/- bibliographie, ludographie

Stockage et transport facile

- Guide pour prise en main
- 6 étuis +/- 1 boîte

en option



Supports de jeux :

Revues, consoles, boîtiers, sous verre ou dans un stand interactif mise à disposition par **Aux Frontières Du Pixel**.

COMMENT ?

En prêt ou en vente - L'exposition est proposée en kit. Elle peut être enrichie avec des consoles, une sélection de jeux vidéo, la projection de films adaptés des jeux vidéo.

POUR QUI ?

Tout public à partir de 10 ans - Pour les CDI des collèges et lycées, les bibliothèques, les centres socio-culturels, les associations de sensibilisation aux usages de l'informatique.

POUR QUOI ?

Pour accompagner des ateliers découvertes, tournois de jeux, une démonstration, une sensibilisation, et tous événements autour du jeu vidéo.

PETIT FORMAT

LES JEUX VIDEO

OSCILLOSCOPE

1958 1983

LES ORIGINES

ARCADIS

CONSOLES

PAC MAN

LES JEUX VIDEO

1983 1994

L'ÉMERGENCE

MEGADRIVE SEGA

GENRES

LAN PARTY

PATRIMOINE

STAR CRAFT - 1998

STRATEGIE TEMPS REEL

SPORT

PRO SOCCER EVOLUTION V - 2000

LES JEUX VIDEO

1994 20XX

DÉMOCRATISATION

PS3

GENRES

LAN PARTY

PATRIMOINE

STAR CRAFT - 1998

STRATEGIE TEMPS REEL

SPORT

PRO SOCCER EVOLUTION V - 2000

LES JEUX VIDEO

CULTURE

MÉTIER

LES JEUX VIDEO

LES JEUX VIDEO

contact exposition : Yannick SELLIER

www.kinexpo.org

kinexpo@gmx.fr

06 66 45 62 63

09 53 49 66 65

Bât B - Entrée A

182 av. Gal Leclerc

54000 NANCY

N° SIRET : 534 627 963 00018

LES JEUX VIDEO

contact consoles : Thomas WILLAUME

auxfrontieresdupixel.com

aafdpixel@gmail.com

06 22 65 25 64

09 83 76 05 93

17 rue Claude Chappe

57000 METZ

N° SIRET : 529 627 655 00028

