



## Jeux vidéos vecteurs de culture scientifique

Laurent Chicoineau

---

Tetris ou Candycrush ? Zelda ou GtA ? Angry Birds ou Counter strike ? sur consoles, PC, mobiles ; en réseau ou en solo ; en 3D ou en réalité augmentée... il existe autant de manières de jouer que de technologies numériques. On peut même dire que l'histoire du jeu vidéo illustre celle de l'informatique ! C'est ce que la casemate, le CCSTI de Grenoble, invite le visiteur de l'exposition « À quoi tu joues ? » à (re)découvrir dans cette « expo-à-jouer », à travers une série d'installations interactives inédites, créées par des artistes, des designers, des développeurs et des codeurs, tous très joueurs.



Cette exposition<sup>1</sup> vise à raconter la société numérique autrement. Elle prend le parti du « jeu » pour inviter les visiteurs, seuls ou en groupes, petits et grands, familles ou professionnels, *gamers* ou novices, à une expérience participative, innovante et surprenante ; propice aux échanges et à la réflexion. Les dispositifs présentés ont été sélectionnés à l'issue d'un appel public à participation.

Parmi ces dispositifs, nombreux sont ceux qui invitent à mélanger les époques : des jeux et des matériels des années 80 sont revisités et associés à des technologies bien récentes. Vous pourrez par exemple redécouvrir les jeux Pong et Simon avec un tout nouveau regard. Des minitels ont également été sortis des placards dans lesquels ils avaient été relégués pour permettre au visiteur de jouer voire de tweeter. Plusieurs installations vous proposent également de parcourir les époques et de découvrir les différentes révolutions technologiques qui nous ont précédées et celles qui sont en train de se produire.

Tout un programme culturel a également été élaboré autour de cette exposition, émaillé d'événements permettant de toucher des publics très variés : conférences grand public, week-ends de *retrogaming*, forum sur les métiers autour des jeux vidéo...

---

1. <http://lacasemate.fr/visiter/a-quoi-tu-joues>