

Le jeu vidéo au service des institutions culturelles



La place des jeux vidéo au sein des institutions culturelles n'a cessé de progresser au cours des dernières années, qu'ils soient mis au service des programmes d'actions et de médiations culturelles ou des missions d'inclusion et d'accessibilité. Au cours de l'année écoulée, la situation sanitaire a poussé nombre d'établissements à renforcer ou accélérer le développement de ces dispositifs numériques appelés à occuper une place désormais acquise au sein de la programmation des bibliothèques comme des autres établissements culturels.

À l'occasion du festival Press Start (22-27 septembre), la Bibliothèque publique d'information, avec le soutien d'Images en Bibliothèques, organise le vendredi 24 septembre 2021 la troisième édition de sa matinée d'étude dédiée à la place du jeu vidéo dans les bibliothèques et les institutions culturelles. Cette troisième édition, accordant toujours une large place aux retours d'expériences, sera consacrée aux possibilités que le jeu vidéo offre aux établissements culturels dans la réalisation de leurs missions.

Le jeu vidéo au service des institutions culturelles



La place des jeux vidéo au sein des institutions culturelles n'a cessé de progresser au cours des dernières années, qu'ils soient mis au service des programmes d'actions et de médiations culturelles ou des missions d'inclusion et d'accessibilité. Au cours de l'année écoulée, la situation sanitaire a poussé nombre d'établissements à renforcer ou accélérer le développement de ces dispositifs numériques appelés à occuper une place désormais acquise au sein de la programmation des bibliothèques comme des autres établissements culturels.

À l'occasion du festival Press Start (22-27 septembre), la Bibliothèque publique d'information, avec le soutien d'Images en Bibliothèques, organise le vendredi 24 septembre 2021 la troisième édition de sa matinée d'étude dédiée à la place du jeu vidéo dans les bibliothèques et les institutions culturelles. Cette troisième édition, accordant toujours une large place aux retours d'expériences, sera consacrée aux possibilités que le jeu vidéo offre aux établissements culturels dans la réalisation de leurs missions.

PROGRAMME

- 9h **Accueil**

- 9h30 **Ouverture de la matinée d'étude**

Christine Carrier, directrice générale de la Bibliothèque publique d'information
Adèle Cazalda, Images en Bibliothèques

- 9h50 **Le jeu vidéo, outil de médiation et de pédagogie**

Léo Tessier, médiateur scientifique, Muséum des sciences naturelles d'Angers
Pierre-Alban Ferrer, enseignant et game designer du projet Reveal, École Polytechnique
Alexandra de Bouhellier, cheffe de projet et de médiation, Centre Pompidou
Ahmed Majdoubi, game designer sur le jeu Prisme 7
Animation : Emilie Fissier, cheffe du service Nouvelle Génération, Bpi

- 11h10 **Le jeu vidéo au service de l'inclusion des personnes en situation de handicap**

David de Filippo, chargé de la médiation numérique, médiathèque Vaclav Havel, Paris
Jérôme Dupire, cofondateur et président, CapGame
Carole Roudeix, chargée d'accessibilité, Cité des sciences et de l'industrie
Animation : Fanny Lemaire, cheffe du service Lecture & Handicap, Bpi

En partenariat avec Images en Bibliothèques

Cette matinée est également diffusée en direct sur pro.bpi.fr/ le site professionnel de la Bpi et sur [la page Facebook Bpi pour les professionnels](#).

Le Festival Press Start continue l'après-midi :

L'après-midi sera dédié au thème de l'accessibilité numérique au service des handicaps. Au programme : sensibilisation aux enjeux de l'accessibilité numérique, découvertes de dispositifs adaptables et d'aides techniques et sessions de jeux !

Cet événement est organisé en partenariat avec CapGame, Brutpop, le TechLab de l'APF France Handicap.

Toutes les infos sur Press Start 2021 : www.bpi.fr/press-start2021

Pendant le festival, suivez-nous ! #PressStart21

PROGRAMME

- 9h **Accueil**

- 9h30 **Ouverture de la matinée d'étude**

Christine Carrier, directrice générale de la Bibliothèque publique d'information
Adèle Cazalda, Images en Bibliothèques

- 9h50 **Le jeu vidéo, outil de médiation et de pédagogie**

Léo Tessier, médiateur scientifique, Muséum des sciences naturelles d'Angers
Pierre-Alban Ferrer, enseignant et game designer du projet Reveal, École Polytechnique
Alexandra de Bouhellier, cheffe de projet et de médiation, Centre Pompidou
Ahmed Majdoubi, game designer sur le jeu Prisme 7
Animation : Emilie Fissier, cheffe du service Nouvelle Génération, Bpi

- 11h10 **Le jeu vidéo au service de l'inclusion des personnes en situation de handicap**

David de Filippo, chargé de la médiation numérique, médiathèque Vaclav Havel, Paris
Jérôme Dupire, cofondateur et président, CapGame
Carole Roudeix, chargée d'accessibilité, Cité des sciences et de l'industrie
Animation : Fanny Lemaire, cheffe du service Lecture & Handicap, Bpi

En partenariat avec Images en Bibliothèques

Cette matinée est également diffusée en direct sur pro.bpi.fr/ le site professionnel de la Bpi et sur [la page Facebook Bpi pour les professionnels](#).

Le Festival Press Start continue l'après-midi :

L'après-midi sera dédié au thème de l'accessibilité numérique au service des handicaps. Au programme : sensibilisation aux enjeux de l'accessibilité numérique, découvertes de dispositifs adaptables et d'aides techniques et sessions de jeux !

Cet événement est organisé en partenariat avec CapGame, Brutpop, le TechLab de l'APF France Handicap.

Toutes les infos sur Press Start 2021 : www.bpi.fr/press-start2021

Pendant le festival, suivez-nous ! #PressStart21