

Jeux vidéo

Vers un monde virtuel connecté avec la diversité du réel

Jérôme Dupire, maître de conférences et spécialiste des jeux vidéo
19 juin 2018

En faisant preuve d'une grande capacité d'innovation, l'univers du jeu vidéo s'est engagé en faveur d'une meilleure inclusion de toutes les composantes de la société. Une action particulièrement sensible dans le domaine du handicap.

► Handicap Innovation Jeux Numérique

Stéphane Natkin : "Une autre révolution va supplanter celle du numérique : le transhumanisme"

Interview de Stéphane Natkin, directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)
8 juin 2018

Spécialiste du numérique et des médias interactifs, Stéphane Natkin porte un regard attentif aux évolutions de l'univers virtuel. Pour le *Cnam mag'*, il revient sur les atouts et les dérives du numérique dans la société.

► Innovation Numérique Société

Les jeux vidéo engagés, nouvelle tendance vidéoludique

Stéphane Natkin, Professeur, chaire Systèmes Multimédia au Cnam
5 février 2018

Devenus des produits à part entière de notre culture, les jeux vidéo sont loin de se résumer à une simple distraction. Bien au contraire, la tendance des jeux sérieux est aujourd'hui porteuse d'une dimension nouvelle qui amorce un timide essor dans l'industrie vidéoludique : celle des jeux vecteur d'un engagement. La preuve en exemple.

► Sports - Loisirs Numérique Jeux

Abandon de jeu : que la traque commence !

18 novembre 2016

Quels éléments favorisent l'abandon des joueurs dans un jeu vidéo ou l'achat de bonus pour évoluer plus vite ? Telles sont les questions auxquelles tente de répondre Thibault Allart, doctorant au Cnam et à l'Université Pierre-et-Marie-Curie. Son terrain de jeu ? Les gigantesques bases de données dont dispose le leader français du jeu vidéo, Ubisoft, qui lui permettent de mener son enquête dans le cadre d'une convention industrielle de formation pour la recherche (Cifre).

Fin de partie pour la dyslexie et la dyspraxie

17 novembre 2016

Un jeu vidéo pour détecter en milieu scolaire les enfants présentant un trouble dyslexique ou dyspraxique, et les aider dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. C'est l'ambitieux projet porté par une équipe multi-horizons au sein de laquelle le laboratoire Centre d'études et de recherche en informatique et communications du Cnam jouera un rôle non négligeable. Lancement de ce projet DysApp, en janvier 2017.

Le handicap n'a pas encore beau jeu

Jérôme Dupire, maître de conférences et spécialiste des jeux vidéo

17 novembre 2016

Maintenant que le jeu vidéo est passé du statut de responsable-de-tous-les-maux au statut de potentiel-remédiateur-universel, les questions de société le concernant ont glissé de « comment éviter aux jeunes de jouer, parce que c'est mal » à « comment faire jouer le plus grand nombre de personnes, parce que c'est bien » y compris (surtout ?) pour des finalités sérieuses.

► Jeux Handicap Numérique

Le jeu prend un coup de sérieux

17 novembre 2016

Le principe de créer et d'utiliser des jeux vidéo à des fins autres que le pur divertissement n'est pas un phénomène nouveau. Cette pratique existe en effet depuis les débuts de l'aventure vidéoludique. Ainsi, dès les années 50, des scientifiques ont créé des jeux pour illustrer leurs recherches en intelligence artificielle. Mais, c'est au début des années 2000, avec la sortie de *America's Army* (2002), que le phénomène des *serious games* gagne véritablement en ampleur comme en visibilité auprès du grand public.

► Jeux Numérique

Dans les coulisses d'un jeu vidéo

10 novembre 2016

Parmi les secteurs les plus dynamiques de l'économie française, l'industrie vidéoludique n'en reste pas moins un petit milieu regroupant à l'heure actuelle à peine 12 000 professionnels passionnés, créatifs et techniciens. Pourtant, pour chaque jeu virtuel introduit sur le marché, c'est une multiplicité bien réelle d'acteurs et de métiers qui sont mobilisés en studio. Plongée dans le back-office de la création d'un jeu vidéo.

► Formation Informatique Jeux Numérique

Patrice Désilets "Un jeu est avant tout un plaisir : un plaisir de compétition, d'évasion, de contemplation..."

Interview de Patrice Désilets, créateur du jeu *Assassin's Creed*

10 novembre 2016

Patrice Désilets... ce nom ne vous dit peut-être rien. En revanche, si je vous dis *Assassin's Creed*, il y a peu de chance que ce titre de jeu vidéo, qui s'est écoulé à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires, vous soit totalement inconnu, même si vous n'êtes pas un hard gamer ou un.e représentant.e de la génération Y. Et bien, l'univers de cette mythique saga n'aurait jamais vu le jour sans l'imagination de ce game designer québécois, qui fut aussi le parrain d'une des promotions de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) du Cnam.

"Un nombre croissant de jeux cherche à véhiculer un message d'auteur"

Interview de Guillaume Levieux, maître de conférences en informatique au Cnam

9 novembre 2016

Présents en France depuis les années 70, les jeux vidéo ont vu leur nombre de joueurs doubler en dix ans au point de rivaliser, en matière de revenus, avec le livre et le cinéma. Malgré cela, ils pâtissent encore parfois d'une mauvaise image : ils seraient violents, abrutissants, stupides, inutiles... Il était temps de battre en brèche ces clichés, en insistant sur leur diversité, leur dimension artistique et leurs apports cognitifs.

Stéphane Natkin "Les jeux vidéos vont disparaître parce qu'ils seront partout!"

3 octobre 2016

L'économie numérique ne cesse de croître partout dans le monde, elle a d'ailleurs engendré la création de plus d'un million d'emplois en moins de vingt ans en France. Mais quelle est la formule magique du secteur, si formule il y a ? Eh bien, elle tient en un seul mot : innovation ! Il faut innover pour grandir, innover pour prospérer, innover pour résister face à la concurrence acharnée. Et dans ce domaine, croyez-le ou non, vous n'avez encore rien vu... Professeur du Cnam, Systèmes Multimédia et directeur du Cnam-Enjmin, Stéphane Natkin répond à nos questions.

Le dernier Cnam mag'

LE CNAM MAG' #9

Société numérique, société inclusive ?

1 mai 2018

[+ Retrouvez tous les numéros](#)

<http://blog.cnam.fr/technologie/jeux-video/jeux-video-974675.kjsp?RH=1516962189964>