



# Bienvenue

## Autour des Codes Culturels des Jeux Vidéos.

### Préambule :

La société de l'information comme toute forme d'organisation sociale, porte en elle de nouveaux codes culturels, et en conséquence de nouvelles pratiques sociales.

Cette transformation sociale implique parfois des ruptures mais pour le moment elle exige surtout des formes d'accompagnement. Ces accompagnements se justifient notamment parce que « ces technologies ne peuvent être assimilées à des technologies parmi d'autres. Car elles interviennent partout où les hommes manipulent et échangent des signes (textes, images, sons, données). Elles concernent tous les hommes dans tous les actes de la vie. Elles sont amenées à bouleverser les manières de vivre ensemble, de s'organiser, de faire. C'est une mutation en profondeur qui s'opère et qui affecte les processus identitaires ainsi que notre compréhension du monde et de nos sociétés.» Au-delà, « les nouvelles technologies de l'information et de la communication, ne peuvent réussir à elles seules à créer du lien social, bien au contraire.»\* Enfin, il apparaît de plus en plus fortement que si les codes culturels ne sont pas partagés (en vue de produire une culture commune), notre capacité à vivre ensemble diminue, notre capacité à produire un regard critique sur nos fonctionnements sociaux s'effondre. Les pratiques, au lieu d'être collectives, deviennent communautaires et produisent des rapports de force inter-communauté, créant des postures anxigènes liées à l'incompréhension des pratiques sociales des autres communautés.

### Les enjeux pour ce type de projet sont donc :

- Partir des pratiques réelles et existantes des habitants d'un territoire.
- Connecter tous les champs de l'action publique pour impliquer les champs de la culture, de l'éducation, de l'éducation populaire, du développement économique, bref tous les champs du tissu social.
- Proposer des pistes de travail pour la question clé de la parentalité.
- Produire des approches qui évitent, limitent la fracture numérique et la fracture générationnelle, voire construisent des alternatives.
- Générer des situations de construction du regard et de distance critiques (approche artistique), de confrontation des idées (rencontres / débats) mais également de transfert de compétences (rencontres professionnelles thématiques).

### Le mode opératoire :

En s'appuyant sur une demande conjointe émanant du territoire (médiathèque de Mérignac et centres d'animation de quartiers), Médias-Cité propose, à partir de la demande formulée qui porte sur « les jeux vidéos », un projet concerté, permettant de dépasser le seul effet d'aubaine liée à la Fête de l'internet.

### Les champs impliqués:

- Création / Pratiques artistiques
- Education / Parentalité
- Education populaire / Animation socioculturelle
- Développement économique / Innovation
- Conservation du Patrimoine culturel

\* charte de Médias-Cité





# Mots-clés

## Points de rencontre Jeux Vidéos / Société de l'Information / Création Artistique : mettre les codes culturels en partage

Montrer que les codes culturels véhiculés par les jeux vidéos correspondent finalement aux codes culturels récurrents de notre société contemporaine !  
Vaste programme... Qui a influé sur qui ? Est-ce si important ?

Ces codes culturels sont actuellement interrogés, bousculés par les **artistes**, qui de ce point de vue, contribuent à l'élaboration d'un regard critique sur nos environnements voire formulent une innovation, en tout cas une vue prospective. Ces codes culturels sont aussi questionnés par des personnes qui travaillent plutôt dans le **champs des sciences humaines** - donc plus sur les impacts et les usages envisageables autour des ces codes culturels.

Et puis il y a, nous autres. Les **médiateurs**. Qui considérons que ces codes culturels, s'ils ne sont pas partagés, constituent de vrais sources de clivages. En tout cas qu'ils ne produisent pas une société de nature à faire du lien entre ses membres. Ce déficit de partage des codes culturels empêche de rentrer dans le partage des regards critiques et donc de l'exercice de citoyenneté.

La conséquence étant que la présentation des œuvres qui questionnent ces codes culturels devient alors inaccessible par déficit de médiation préalable.

L'objet de cet **outil de médiation est donc de repérer 10 mots / 10 notions**, récurrents tant dans les **jeux vidéos**, que dans la **société de l'information**, mais également dans les **pratiques artistiques**.

Ainsi dans cet espace de consultation, vous trouverez :

- Le mot.
- Sa définition concrète.
- Sa définition vue des jeux vidéos / deux références de jeux vidéos qui abordent cette notion.
- Sa définition dans la société de l'information / deux références d'usages liés à la société de l'information qui abordent cette notion.
- Sa déclinaison dans l'univers de la création artistique / deux références d'œuvres qui abordent cette notion

Ce travail éditorial a été réalisé par **Isabelle Arvers**, pour Médias-Cité sous licence Creative Commons BY-NC-SA. Merci à elle pour sa réactivité.

# Interaction

Une interaction est un échange d'information entre deux sujets qui suppose une action réciproque.

## Jeu vidéo

La narration dans les jeux vidéo naît de l'interaction de l'humain avec un environnement virtuel et d'autres joueurs. **LittleBigPlanet** est un jeu de plates-formes jouable à quatre. Les joueurs incarnent de petites poupées de chiffon et le but est de passer les obstacles tout au long du parcours. Les interactions avec le décor sont poussées et chaque élément possède ses propriétés physiques (forme, matière, centre de gravité), dont il faut tirer parti pour pouvoir progresser dans le jeu. **Left 4 dead**, édité par Valve est un jeu de tir à la première personne qui se déroule dans une ville envahie par des zombies dans laquelle il faut essayer de survivre. Ce jeu coopératif joue fortement sur l'interaction avec l'environnement ainsi que sur l'interaction avec les autres joueurs.



## Société de l'information

Depuis l'invention de la cybernétique, la société de l'information se définit par une interaction permanente des informations, des personnes et des machines. **E-learning** : production, diffusion et appropriation des contenus éducatifs comprenant de nouvelles modalités d'interaction et d'échanges entre tous les acteurs impliqués dans l'apprentissage. **Télévision interactive** : il s'agit de la convergence entre deux médiums, celui de la télévision et d'un médium plus ludique qui permet à l'utilisateur d'agir sur les programmes et de réagir à ce qu'il voit.



## Oeuvres d'art numérique

**Vigilance 1.0** de Martin Le Chevallier (FR) est un jeu de vidéo surveillance qui consiste pour le joueur à dénoncer des crimes. L'écran se décompose en 16 petits écrans qui sont autant de scènes de crimes dont le graphisme fait référence aux jeux vidéo des années 80'. Sous forme de critique du contrôle social, ce jeu nous transforme à notre insu en Big Brother du clic. **Samorost** est un jeu d'aventure-puzzle en Flash conçu par l'artiste tchèque Jakub Dvorsky en 2003. Le graphisme de ce jeu en ligne mélange surréalisme et naïveté et nous plonge dans un univers organique aux accents naturalistes et technologiques. La défense de l'astéroïde par le petit personnage blanc dépend de nos clics déchaînés.



# Mobilité

Capacité de se déplacer dans l'espace et de se mouvoir avec facilité.

## Jeu vidéo

La mobilité dans les jeux vidéo concerne les interfaces mobiles, comme la Wii-mote, la PSP, les jeux sur téléphones portables, Smart phones, PDA, ainsi que les applications Internet mobiles grâce aux technologies sans fil et à la géolocalisation. **Mogi** est un jeu multijoueur édité par Newtgames qui se joue principalement au Japon. Guidés par téléphone mobile et récepteur GPS, les joueurs ont pour objectif de chercher des trésors «virtuels» dans la vie réelle, en se déplaçant physiquement dans la ville de Tokyo. **Okami** édité par Capcom, est un jeu d'aventure et d'action sur Wii. Un jeu aux allures d'estampe japonaise, dans lequel on incarne une déesse Amaterasu réincarnée en loup blanc. Notre quête vise à redonner de la vie et de la couleur au monde, en proie aux ténèbres, au moyen d'un pinceau qui nous transforme en véritable demiurge et permet d'avancer dans l'histoire.



## Société de l'information

Le développement des technologies mobiles telles que les normes 3G et UMTS pour les téléphones portables ainsi que le Wifi permettent d'envisager un Internet mobile et des usages et un mode de vie de plus en plus nomades. Il n'est plus nécessaire aujourd'hui de se déplacer pour être et travailler « ailleurs ».

**Paris wifi** : la capitale se dote d'un réseau de hotspots sans fil gratuits et accessibles dans les parcs, bibliothèques et musées. Il est ainsi possible comme à New York de travailler à partir de son ordinateur portable connecté à Internet dans des espaces verts. Internet, GPS et téléphone : se repérer dans la ville à l'aide de son téléphone, rester connecté en permanence à Internet depuis n'importe quel endroit dans le monde, savoir à chaque instant quel est le meilleur moyen de transport et ses horaires de passage, voici quelques-unes des possibilités intégrées à nos nouveaux téléphones.



## Oeuvres d'art numérique

**Can you see me now ?** est un jeu urbain conçu par le collectif anglais Blast Theory en 2001. Des joueurs évoluant dans une ville «réelle» et suivis par satellite, chassent des joueurs en ligne à l'aide d'ordinateur portable et de GPS. Un jeu qui interroge l'usage de plus en plus massif des technologies mobiles dans l'espace urbain. **Node Runner** US, 2002. Conçue par les artistes Carlos Gomez de Llerena et Yuri Gitman, cette course fait s'affronter des équipes de joueurs qui doivent repérer le maximum de points d'accès WIFI dans la ville en un temps donné, à l'aide d'ordinateurs portables. Ce jeu vise à populariser l'Internet sans fil de façon ludique.



# Réseau

Un réseau est un ensemble d'éléments reliés entre eux par des liens.

## Jeu vidéo

Jeu vidéo permettant la participation simultanée de plusieurs joueurs au sein du même réseau (en mode multi-joueurs), que ce soit sur Internet (MMORPG) ou en réseau local (LAN). **The Sims** online rebaptisé EA Land est la version en ligne et massivement multi-joueurs du célèbre jeu Les Sims édité par Electronic Arts. Le but du jeu est de gérer un personnage ou une famille et de nouer des relations avec d'autres Sims. La version en ligne permet de personnaliser son personnage ainsi que son environnement. **Counter Strike** est le jeu en réseau le plus joué dans le monde. C'est un mod du jeu Half Life édité par Valve. Jeu de tir à la première personne, ce jeu nous immerge dans la lutte contre le terrorisme grâce à un réalisme poussé et des missions à remplir (désamorçage de bombes, la libération d'otages).



## Société de l'information

Un réseau permet la transmission de données numériques, échangées sous forme binaire et exploitables par l'ensemble du système relié en réseau.

**Réseau social** : Myspace, Viadéo ou LinkedIn ; sont des réseaux dits sociaux car les membres inscrits peuvent échanger entre eux des images, des textes, de la musique, des liens hypertextes. **Visioconférence** : conférence visuelle et sonore qui utilise le réseau de télécommunications pour permettre à plusieurs personnes de se parler tout en se voyant.

## Oeuvres d'art numérique

**Velvet Strike** est un projet artistique d'Anne Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon conçu en 2002 aux Etats Unis, pour répondre à la politique acharnée de lutte anti-terrorisme de Georges W Bush. Cette œuvre invite les joueurs à taguer les décors du jeu d'Half Life Counter Strike avec des graffitis pacifistes, une manière d'agir pour la paix dans un contexte de guerre. **The average shoveler**, de l'artiste Carlo Zanni est un jeu en ligne commandité par Rhizome.org en 2004. Le graphisme de ce jeu reprend le style des jeux des années 80'. Le but est de dégager les rues de New York de la neige sans se laisser distraire par les news qui arrivent en temps réel du réseau en provenance de sites d'informations comme Yahoo. Une œuvre sur la surinformation et notre capacité limitée à traiter un trop grand nombre d'images et d'informations.

# Simulation

Action de simuler un état physique ou un sentiment.

## Jeu vidéo

Un jeu de simulation est un jeu qui met dans une situation de découverte par l'expérimentation d'un métier, de situations réelles, de conduite de véhicules ou d'appareils de toutes sortes. **Spore** est un jeu de simulation de vie édité par Electronic Arts et conçu par Will Wright, le créateur des Sims. Ce jeu nous transporte au début de la civilisation et débute par la conception de micro-organismes pour ensuite définir sa propre espèce et fonder une nouvelle civilisation.

**Lock on Modern Air Combat** est un jeu de simulation de vol édité par Eagle Dynamics. Ce jeu au réalisme saisissant grâce à un moteur 3D puissant et à un environnement sonore très réaliste, intègre la possibilité de jouer avec de nombreux appareils de vol.

## Société de l'information

Représentation modélisée d'un phénomène à l'aide d'un programme informatique ou d'un progiciel.

**Simulateur de vol** : Procédé inventé par l'armée pour l'entraînement des pilotes aux commandes d'un avion virtuel dont le comportement est simulé à l'aide d'un programme informatique. **Modélisation d'architecture** : la simulation d'une architecture est utilisée de plus en plus fréquemment pour tester la viabilité des espaces conçus et les flux à l'intérieur d'une maquette.

## Oeuvres d'art numérique

**Metapet**, 2003 une œuvre de l'artiste américaine Nathalie Bookchin, est un jeu dans lequel on dirige une créature dans laquelle a été implanté le gène docile d'un chien dressé par l'homme. En tant que manager, il s'agit pour le joueur de trouver le compromis idéal entre rentabilité d'entreprise et bonne gestion de l'équipe. Un jeu qui traite de la condition humaine dans le monde du travail et des bio technologies. **Mcdonald** est un jeu du collectif d'artistes activistes italien Molle Industria dont l'objectif est de combattre la « dictature » du divertissement. McDonald le jeu est une parodie de la société américaine du même nom. Sous couvert de production de hamburgers, il consiste en une critique de la déforestation, des OGM, de la vache folle, de l'exploitation des travailleurs et de la gestion d'image de marque des grandes entreprises.



# Communauté

Se dit de ce qui est commun à plusieurs personnes ou choses. Groupe de personnes vivant ensemble et/ou ayant des intérêts communs.

## Jeu vidéo

L'esprit communautaire est essentiel aux sites en ligne massivement multi-joueurs dans lesquels les joueurs se rassemblent pour former des guildes. **Star War Galaxy** est un jeu de rôle futuriste édité par Lucas Arts Entertainment qui reprend très fidèlement l'univers, les personnages et les décors des films de Georges Lucas. Un combat entre le bien et le mal partagé pour tenter de devenir le nouveau Jedi. **Dark age of Camelot** est un jeu de rôle massivement multi-joueurs édité par Wanadoo Interactive. Plongés dans un univers empreint du temps des Chevaliers de la Table Ronde, de la mythologie celte et scandinave, les joueurs doivent combattre pour conquérir de nouveaux royaumes.



## Société de l'information

Une communauté virtuelle est un groupe de personnes qui communiquent par l'intermédiaire de mails, d'Internet ou du téléphone.

**Peuplade** : a été créé en 2003. C'est un site communautaire qui regroupe les habitants d'un même quartier autour d'activités et de rendez-vous festifs ou gustatifs. **Habbo Hotel** : est la communauté virtuelle par excellence des adolescents âgés de 13 à 16 ans. Avec près de 100 millions d'utilisateurs, il possède un environnement ludique et convivial.



## Oeuvres d'art numérique

Le **Générateur poïétique** de l'artiste français Olivier Auber est une œuvre collective qui vise à réaliser un dessin à plusieurs sur une même image au moyen d'un chat graphique. Chaque joueur dispose d'un carré d'action de 20 pixels sur 20 sur lequel il peut agir en se synchronisant avec les autres joueurs. Une œuvre qui se veut une réflexion sur l'évolution des relations en société. **E-majordome** est un web jeu réalisé en 2005 par l'artiste française Marie Petit. Sur ce site, les membres inscrits vous confient des missions de vie à réaliser qu'il s'agit de documenter avec des photos ou des vidéos pour ensuite être noté par les internautes. Ces sessions sont ensuite suivies de salons de rencontres publiques afin que les membres de la communauté se rencontrent physiquement.

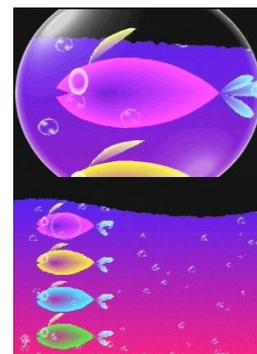


# Interface

Une interface est une zone, réelle ou virtuelle qui sépare deux éléments.

## Jeu vidéo

Le monde du jeu vidéo est en pleine évolution grâce aux interfaces permettant de capter le mouvement des joueurs comme avec la Wiimote. **Electroplankton** est un jeu musical édité par Nintendo et conçu par le musicien japonais Toshio Iwai. Entre jeu conceptuel et œuvre d'art, le joueur interagit avec les planctons grâce à un stylet et le son de sa voix. Sorte d'instrument de musique électronique, ce jeu au graphisme psychédélique est hypnotique. **Guitar Hero**, sorti chez Activision en 2006 intègre aujourd'hui en plus de la guitare en plastic, une batterie et un micro afin de permettre aux joueurs de se transformer en chanteurs, batteurs et guitaristes. Au lieu de jouer avec des cordes, le joueur interagit avec des boutons de couleurs, de façon synchronisée avec ce qui apparaît à l'écran.



## Société de l'information

L'**interface Homme-machine** (IHM) permet l'échange d'informations entre l'humain et la machine et autorise l'homme à donner des renseignements ou des ordres à une machine.

Souris et clavier : ce sont des périphériques d'entrée pour l'ordinateur que l'on utilise afin de pouvoir interagir avec les différents programmes informatiques.

Ecran : c'est le périphérique de sortie de l'ordinateur sur lequel s'affichent textes, images et vidéos.



## Oeuvres d'art numérique

**RR** est une installation interactive de l'artiste français Antonin Fourneau qui s'inspire des mouvements de musiques hard rock, métal, grind core. Pour jouer cette musique, le joueur doit se mettre une perruque sur la tête puis la secouer en référence au « headbanging » dans les concerts de rock. Cette pièce est une parodie du phénomène de « air guitar ». **Temps libre** (2004) est une installation vidéo interactive de Samuel Bianchini. La vidéo commence par un plan fixe sur un beau et vaste paysage avec une aire de golf. Devant l'écran se trouve un haut-parleur. Lorsqu'on parle, crie ou lance des commandes, les golfeurs arrivent de plus en plus nombreux, s'animent, et même se pressent au point de devenir burlesques. La scène fait alors penser au temps des mines et du travail à la chaîne.



# Temps-réel

Mode de traitement des données avec obtention immédiate des résultats.

## Jeu vidéo

Le jeu de stratégie en temps est un type de jeu de stratégie dont les combats se déroulent en temps réel et non au Tour à Tour. **StarCraft**, jeu de stratégie temps réel futuriste édité par Blizzard Entertainment dans lequel s'affrontent trois espèces dans l'univers galactique : une communauté de bagnards, une race d'insectes et des guerriers humanoïdes aux grands pouvoirs psychiques. **Age of Empire** est un jeu de stratégie temps réel édité par Mirosoft dont l'action se déroule tout d'abord dans l'antiquité. Les versions ultérieures du jeu font se combattre différentes civilisations, égyptiennes, grecques et nordiques, puis amérindiennes.



## Société de l'information

Grâce au traitement des données en temps réel, les moyens de communication se multiplient et permettent des applications professionnelles et personnelles.

**Chat** : application qui permet aux Internauts de dialoguer en temps réel, chaque message s'affichant en temps réel sur une page Internet ou dans un logiciel.

**SMS** : abréviation de Short Message System (service de message court) messages textes envoyés par téléphones encore appelés texto que l'on reçoit quasiment instantanément.



## Oeuvres d'art numérique

**Painstation**, du collectif allemand Für, est une installation interactive qui détourne le jeu Pong sous forme de borne d'arcade. Dans cette installation, les deux joueurs doivent poser leur main sur une unité qui – si ils se trompent – leur inflige une décharge électrique. Cette œuvre interroge la relation des joueurs à la douleur physique. **Code Warriors**, un combat entre deux artistes développeurs qui a eu lieu en 2004. Les deux artistes Arcangel et Infomera se sont rencontrés simultanément sur un ring à Mexico et sur Internet. Un combat de code informatique qui s'est déroulé en temps réel pendant toute une nuit, chaque artiste s'affrontant sur une même page Internet à coups de piratage par code html.



# Synchrone / Asynchrone

Asynchrone : Mode de communication dans lequel les informations s'échangent à intervalles irréguliers ou à des fréquences différentes.

Synchrone : Se dit de ce qui a lieu en même temps.

## Jeu vidéo

Jouer à un jeu en mode asynchrone signifie que l'on n'a pas besoin d'être connecté en même temps que les autres joueurs pour pouvoir progresser dans le jeu. En mode synchrone, nos actions ont une influence directe et instantanée sur le déroulement du jeu. **MountyHall**, est un jeu de rôles et d'aventure en ligne massivement multi-joueurs, permettant aux participants d'incarner un troll en quête d'aventure. Le jeu se déroule en tour-par-tour sur une durée de 12 heures. **Kings of Chaos**, est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs asynchrone. Les joueurs peuvent choisir entre quatre races Orcs, humains, Elfs ou nains, puis de construire des Armées et de combattre.



## Société de l'information

Les applications liées aux nouvelles technologies comme les SMS, les MMS ou encore les **messageries instantanées**, tendent de plus en plus vers une immédiateté de nos communications. **Twitter** : est une application qui permet d'informer nos contacts en temps réel de ce que l'on ressent, de ce que l'on fait ou de ce que l'on pense. Le **forum** : sur Internet est un lieu d'échange au travers duquel il est possible de poser des questions aux personnes inscrites pour ensuite attendre la réponse qui interviendra avec un certain délai.



## Oeuvres d'art numérique

**Sissyfight 2000**, développé par l'artiste et développeur de jeux Eric Zimmerman, à New York en 2001 est un jeu de rôle en ligne qui se déroule dans une cour d'école. Le but du jeu est de combattre d'autres écolières en élaborant une stratégie dont le résultat n'est connu que lorsque tout le monde a joué.



**Is there anybody out there?**, une œuvre en ligne conçue en 1997 par l'artiste slovène Igor Stromajer qui intègre des éléments asynchrones, puisque suite à notre interaction en temps réel dans le site, un programme nous envoie un mail le lendemain, comme résultat de nos actions.



# Hybride

Composé d'éléments hétéroclites, d'espèces distinctes.

## Jeu vidéo

Un hybride désigne un personnage de jeu vidéo qui tire ses compétences de plusieurs autres classes de personnages. On parle aussi de jeu vidéo hybride lorsqu'il mélange cinéma et interactivité ou espace réel et espace virtuel. **In Memoriam** est un jeu de rôle policier sur PC conçu par Lexis Numérique qui mélange réel et virtuel. En effet, le joueur traque un serial killer et pour pouvoir progresser dans le jeu, il doit se connecter à des sites et à des blogs, il peut également recevoir des SMS ou appels provenant des personnages. **Teku Teku Angel** est un jeu pour Nintendo DS uniquement sorti au Japon. Sorte de Tamagotchi, ce jeu consiste à faire retourner sur sa planète Gel-Kun et inclut un podomètre qui fait évoluer votre créature en fonction de l'exercice réalisé. Plus le joueur marche, plus sa créature évolue.



## Société de l'information

Si le numérique se manifeste principalement dans l'espace virtuel, il a de nombreuses conséquences dans l'espace réel. **Puces RFID** : étiquettes de radio identification que l'on implante dans des objets ou des corps vivants qui émettent des données permettant de connaître la position d'un objet, les informations la concernant, etc. **Capteurs** : les capteurs prélèvent des comportements et les transforment en informations. Il existe des capteurs optiques, des capteurs de position, de températures, sonores, visuels...



## Oeuvres d'art numérique

**Half Life** réalisé par le collectif Kolkoz pour la Biennale de Lyon en 2001 est un jeu en réseau situé dans l'espace du musée. Les joueurs parcourent une modélisation de l'exposition en 3D. Un miroir sans tain permet au spectateur de les voir jouer de l'autre côté de la paroi du mur. Le joueur, actif, devient alors portrait vivant, passif. **Half Life** propose donc deux visites d'une même exposition. **Kick Ass Kung Fu** du collectif finlandais Animatiokione est une installation interactive qui permet au joueur de jouer à l'intérieur d'un jeu en 2D, avec décors 3D et de combattre comme dans la rue avec des personnages de l'univers politique international. L'image du joueur est captée sur fond bleu par des caméras et ses mouvements sont retranscrits en temps réel dans l'univers du jeu.



# Persistance

Caractère de ce qui se maintient dans la durée, de ce qui se perpétue dans le temps.

## Jeu vidéo

Un monde persistant est un univers virtuel qui vit et évolue perpétuellement, même quand le joueur se déconnecte du jeu. Ce concept s'est développé avec la multiplication des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (ou MMORPG). **World of Warcraft**, édité par Blizzard Entertainment est un jeu de rôle en ligne, massivement multi-joueurs, fantastique médiéval, dans lequel les joueurs sont les héros de Warcraft et explorent un monde fait de royaumes en guerre, s'y aventurent et y accomplissent des quêtes. **Dofus**, développé par Ankama Games est un MMORPG en ligne massivement multijoueurs (plus de 7 millions de joueurs) associant un univers heroic fantasy à un design 2D très coloré proche des dessins animés.



## Société de l'information

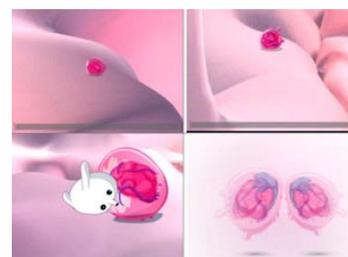
Les réseaux sociaux ou les univers persistants permettent à des personnes et à des sociétés du monde entier de rester connectés en permanence.

**Secondlife** : est un univers virtuel graphique dans lequel évoluent de nombreuses communautés et commerces internationaux. **Facebook, Myspace ou Viadeo** sont des réseaux sociaux au sein desquels un nombre croissant d'utilisateurs s'interconnectent et échangent autour de leur professionnelle, privée et de leurs goûts, musicaux, cinématographiques, littéraires...



## Oeuvres d'art numérique

Society, **Panoplie**. Prod, 2002 Une œuvre ludique et interactive créée pour la première édition du festival Villette Numérique en 2002. A la fois ironique et naïf, ce jeu se développe comme un univers persistant. Chaque joueur s'incarne dans un avatar, dont la forme va évoluer d'un grotesque fœtus au pur concept géométrique suivant quatre univers multi-utilisateurs qui sont autant de références aux stéréotypes esthétiques et conceptuels du jeu vidéo. **Dotred, David Guez**, 2008. Le projet DotRed est un jeu en ligne massivement multi-joueurs qui permet de fédérer des utilisateurs autour d'actions humanitaires et sociales en jouant sur l'effet de masse des réseaux sociaux et en pointant les questions de passage du virtuel au réel. DotRed s'attache à soulever les questions liées aux logements sociaux en proposant aux internautes d'acheter un «Paris virtuel» découpé dans une interface 3D en un million de parcelles de 100m<sup>2</sup>, vendues à 2 euros chacune.





# A propos

Ce travail éditorial a été réalisé par Isabelle Arvers, pour Médias-Cité sous licence Creative Commons BY-NC-SA. 

Version de Mars 2009

Médias-Cité reçoit le soutien de la ville de Saint-Médard-en-Jalles, la ville de Mérignac, le Conseil Général de la Gironde, le Conseil Régional d'Aquitaine, le Haut Commissariat à la Jeunesse (DRDJS Aquitaine), le FONJEP, le Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Aquitaine - DDAI), le Ministère du Travail, des Relations Sociales, de la Famille , de la Solidarité.

**médias-cité**

