

# e-LAB saison 4, le temps d'une partie

**À partir du 19 octobre 2024**  
**à la Cité des sciences et de l'industrie**

Premier loisir culturel, le jeu vidéo est aujourd'hui une industrie à part entière. En France, selon le dernier rapport du Sell (Syndicat des éditeurs de logiciel de loisirs), on compte 38,3 millions de joueurs en 2024 dont 52 % de joueurs réguliers avec un âge moyen de 39 ans. Depuis 2019, la Cité des sciences et de l'industrie propose à ses publics un espace permanent original, novateur et accessible dès l'âge de 7 ans : l'e-LAB. Cet espace, à la croisée de l'exposition et de l'expérimentation ludique, offre des dispositifs de jeu uniques pour une expérience inédite. Ici, toutes et tous, petits et grands, amateurs ou professionnels du jeu vidéo peuvent tester une grande variété de jeux, renouvelés à intervalle régulier.

Conçus comme une passerelle entre le public – des simples curieux aux joueurs –, les scientifiques et les professionnels, les 700 m<sup>2</sup> de l'e-LAB s'organisent autour d'une muséographie innovante, d'une offre de médiation diversifiée et d'une programmation d'événements inédits. L'e-LAB aborde ainsi le jeu vidéo dans toutes ses dimensions – le plaisir, l'éducation, la création, l'industrie, l'eSport... mais aussi la place des femmes, l'addiction ou la violence par exemple.

À partir du 19 octobre, l'e-LAB renouvelle ses contenus pour présenter sa saison 4, « Le temps d'une partie ». Formidable machine à voyager dans le temps, le jeu vidéo s'affranchit des limites de la réalité pour plonger le joueur virtuellement dans n'importe quelle époque. Chasser à l'âge de pierre, rencontrer des personnages historiques ou issus de mondes futuristes ou encore affronter un futur apocalyptique... Le temps est clé dans l'univers du jeu vidéo. Tantôt linéaire, tantôt détourné, il peut s'illustrer sous de nombreuses formes. Qu'il soit régulé par le jeu en lui-même ou bien manipulé par le joueur, le temps contribue à poser les règles d'un univers virtuel. Là où certains jeux vidéo transforment le temps en expérience, d'autres s'en servent à des fins scénaristiques en propulsant le joueur dans des contextes temporels imaginaires. Le jeu vidéo interroge aussi le rapport entre temps et usages : certains jeux se prêtent à des sessions longues tandis que d'autres durent l'espace d'un trajet. Des jeux en temps réel aux défis contre-la-montre, il sera possible au visiteur, en quelque sorte, de remettre les pendules à l'heure le temps d'une partie.

## **🎮 L'e-LAB, une autre façon de pratiquer les jeux vidéo**

Pour cette quatrième saison, il met plus particulièrement en scène cinq jeux en formats immersifs qui offrent au joueur une liberté d'action et un ressenti quasi réel durant la session de jeu. Chaque partie est un véritable spectacle pour les visiteurs : qu'ils soient joueurs ou spectateurs, tous partagent un moment de jeu, habituellement personnel. Les jeux accessibles sont :

- *Horizon Forbidden West*, 2022, Guerrilla, Nixxes Software/PlayStation
- *Polythitic*, 2023, polyperfect
- *The House of Da Vinci*, 2017, Blue Brain Games
- *Flight Simulator*, 2020, Xbox Games Studios
- *Blazing Chrome*, 2019, JoyMasher/The Arcade Crew, CE-Asia

Onze autres jeux proposés sur des bornes de rétrogaming, ordinateurs ou encore tablettes complètent le dispositif de cette nouvelle saison.



**Dès 7 ans.**

**Langue (français, anglais, espagnol).**

### 🎮 Coup d'œil dans le rétro

Autres temps, autres mœurs : lors de ses premières années d'existence, le jeu vidéo se pratique beaucoup dans les salles d'arcade, qui offrent aux joueurs le meilleur du réalisme et de l'immersion vidéoludique. Mais dans les années 90, les nouvelles générations de consoles et d'ordinateurs font entrer dans les foyers des jeux équivalents à ce qu'offre l'arcade : ces lieux entament alors un lent déclin. La sélection de jeux présente sur les bornes vous permettra de vous replonger dans l'ambiance quasi-disparue des salles d'arcade, où la 2D régnait encore.

- *Pretty Soldier Sailor Moon*, 1995, Gazelle/Banpresto
- *Street Fighter II*, 1991, CapCom
- *Super Sidekicks*, 1992, SNK

### 🎮 Jouer avec le temps

Qui n'a jamais rêvé de corriger une erreur en remontant le temps ? Le jeu vidéo offre cette possibilité, en faisant du temps un élément ludique avec lequel interagir. Obtenir une seconde chance en revenant sur son dernier geste, suspendre le déroulement du jeu pour planifier ses actions... la sélection sur cet espace propose un aperçu des possibilités d'interactions temporelles offertes par le jeu vidéo.

- *Braid*, 2009, Number None
- *Superhot*, 2016, SuperHot Team
- *Minit*, 2018, Devolver Digital
- *Rogue Legacy 2*, 2020, Cellar Door Games

### 🎮 Le temps intime

Le temps vidéoludique illustre le temps qui est accordé au loisir. Longtemps cantonnés aux jeux « passe-temps », les titres mobiles ont depuis fait leurs preuves sur le terrain de la durée et du récit. Ils permettent des sessions de jeu plus courtes qui offrent un sentiment de satisfaction immédiate, adaptées au quotidien du joueur. L'intimité offerte par le dispositif permet une expérience de jeu plus individuelle, favorisant l'investissement personnel dans le scénario.

- *Old Man's Journey*, 2017, Broken Rules
- *To The Moon*, 2011, Freebird Games
- *Underground Blossom*, 2023, Rusty Lake
- *Daily Dadish*, 2023, Thomas K. Young/CatCup Games



## AU DELÀ DE LA ZONE DE JEU

### 🎮 L'Agora, la zone de décryptage et l'espace Hors-jeu

Lieu de découverte, de débat et d'expérimentation, **l'Agora** est conçue pour approfondir la thématique présentée au sein de l'e-LAB. Elle accueille régulièrement des événements qui offrent la possibilité au public de rencontrer les acteurs du secteur. Pour découvrir son programme : [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr).

**La zone décryptage** évolue et s'enrichit en proposant aux visiteurs une carte du marché de l'emploi dans les domaines vidéoludiques mais aussi des dossiers thématiques : les femmes dans le jeu vidéo, les jeux vidéo et la santé, un retour sur les deux premières saisons des *Focus jeux vidéo* mais aussi des chiffres sur l'industrie de ce médium.

**L'espace Hors-jeu**, quant à lui, se renouvelle également pour cette nouvelle saison. Le public y retrouve certains éléments emblématiques de l'e-LAB comme le *Pong Mécanique*, le *Juke Box* ou le *Mur de pixel art*.

Les vitrines, elles, feront la lumière sur le *cosplay*, l'évolution des capteurs de mouvements ou encore sur les liens entre la création d'un avatar et le jeu de rôle. Le mur vidéo-mappé de la galerie présentera un panorama de la pratique du *speedrun* avec trois jeux emblématiques de cette pratique. Chacun illustre un aspect de cette façon particulière d'appréhender un jeu : finir le jeu le plus vite possible en empruntant les chemins classiques, en le complétant à 100 %, en utilisant ses bugs... il existe de multiples catégories dans cette forme d'eSport qui évolue grâce à une communauté en ligne toujours active.



### 🎮 Programmation autour de l'e-LAB, espace jeu vidéo

Comme chaque saison, l'e-LAB proposera en outre, tout au long de l'année, de nombreux événements :

#### • Jeu vidéo au féminin • les 29 et 30 novembre 2024

Un week-end de rencontres et d'échanges avec des femmes qui font le jeu vidéo d'aujourd'hui, et qui contribuent à faire le jeu vidéo de demain. Créatrices, joueuses professionnelles, streameuses ou encore étudiantes, elles seront présentes pour parler de la place des femmes dans l'industrie du jeu vidéo et partager leurs expériences.

*En partenariat avec les associations Afrogameuses et Women in Games.*

#### • Focus jeux vidéo, saison 3, épisode 1 : Jouez gay-ment • le 30 novembre 2024

Ce premier focus de l'année s'intéresse à la question de l'homosexualité dans le jeu vidéo et plus largement aux questions d'inclusion et de diversité dans l'industrie vidéoludique.

Au détour de démonstrations et partages d'expériences, chaque *Focus jeux vidéo* est l'occasion pour le public de rencontrer des professionnels et d'échanger sur des domaines aussi variés que les métiers, les nouvelles technologies, les impacts sociétaux du jeu vidéo, ou encore les sujets d'actualité qui entourent cette industrie.

Tous les épisodes *Focus jeux vidéo* sont accessibles en live sur la chaîne YouTube de la Cité puis en replay sur le site [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)

Programmé chaque dernier samedi du mois.

*En partenariat avec l'association Afrogameuses*

#### • Festival Villette eSport • du 21 au 23 février 2025

Le festival Villette eSport revient pour une troisième édition. Le temps d'un week-end, la Cité se transforme en une maison du eSport en proposant tournois, ateliers, tables rondes et séances de jeu pour découvrir la pratique compétitive du jeu vidéo qui rassemble des joueurs toujours plus nombreux en France et dans le monde.

## ● Festival *Cosplaymania* ● mai 2025

Entre l'artisanat et la performance, le festival *Cosplaymania* revient pour une deuxième édition à la Cité. Il propose d'incarner son personnage préféré en adoptant son apparence et sa façon d'être. Au programme : exposition de costumes, ateliers pratiques et tables rondes offriront de quoi décrypter et s'essayer à cette pratique de passionnés. Un concours avec des cosplayers professionnels viendra clôturer cet événement féérique et haut en couleur.



### INFORMATIONS PRATIQUES

#### Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Carou -75019 Paris  
M Porte de la Villette T3b

#### Horaires

Ouvert tous les jours, sauf le lundi,  
de 10h à 18h, et jusqu'à 19h le dimanche.

[cite-sciences.fr](http://cite-sciences.fr)

#### Tarifs

→ 13 €, 10 € (tarif réduit aux moins de 25 ans, étudiants, 65 ans et plus, enseignants, familles nombreuses)

→ 12€ (tarif « mobilité durable » pour les usagers de vélo ou d'un moyen de transport équivalent : trottinette, gyropode...)

→ Gratuit pour les moins de 2 ans, les demandeurs d'emploi et les bénéficiaires des minimas sociaux, les personnes handicapées et leur accompagnateur.

Le billet donne accès aux expositions des niveaux 1 et 2, à l'*Argonaute* et au planétarium.

### CONTACT PRESSE

#### Aurore Wils

01 40 05 70 15 / 06 46 66 18 97  
[aurore.wils@universcience.fr](mailto:aurore.wils@universcience.fr)

