

Press Start (Dé)construction

Festival de jeux vidéo | 13^e édition

Tout l'automne à la Bpi Lumière !

3 septembre - 7 décembre 2025

Bibliothèque publique d'information
Centre Pompidou
75197 Paris Cedex 04

Contacts Presse

Faits et Gestes / Clarisse Gourmelon
01 53 34 65 84 / 07 87 63 72 51
clarisse.gourmelon@faitsetgestes.com

Service communication - Bpi
contact.communication@bpi.fr

Suivez l'actualité de la Bpi

• sur internet

www.bpi.fr

pro.bpi.fr - site pro

balises.bpi.fr - webmagazine

• sur les réseaux sociaux



Bibliothèque publique d'information

Immeuble Lumière
40 avenue des Terroirs de France
75012 Paris
Métro Cour Saint-Émilion

Entrée libre

Lundi, mercredi, jeudi, vendredi

12h - 22h

Samedi, dimanche, jours fériés

11h - 22h

Fermeture les mardis

Dans le cadre du relogement de la Bpi dans l'immeuble Lumière (Paris, 12^e), Press Start, le festival de jeux vidéo de la Bpi, se réinvente dans une toute nouvelle formule. Du 3 septembre au 7 décembre, à raison de deux rendez-vous par mois et d'un **week-end spécial les 6 et 7 décembre**, le festival revient autour d'un thème tout trouvé : (Dé)construction.



Les joueur-ses de jeux vidéo ont souvent rêvé de modeler leur propre univers ludique. Les jeux de construction, de *world-building* ou de gestion offrent une liberté immense, permettant de bâtir des structures, des villes, voire des mondes entiers, tout en encourageant l'expérimentation et l'expression personnelle. Ces jeux favorisent également la collaboration et le partage, donnant naissance à d'immenses communautés œuvrant ensemble à la création d'un univers commun. Il n'est donc pas surprenant que *Minecraft*, icône incontestée des jeux de construction, soit l'un des titres les plus joués au monde.

Mais au-delà de l'aspect collaboratif, ces jeux, dont certains appartiennent à la catégorie des *cozy games*, offrent aussi une approche plus contemplative et apaisante du jeu vidéo. Ici, on prend le temps de planifier, d'élaborer, de bâtir progressivement... et parfois de tout recommencer.

À l'inverse, les jeux de survie avec une dimension de construction imposent rigueur, connaissances et précision assorties d'une dose de sensations fortes et de stress.

Press Start 2025 entend explorer toutes les facettes qui font la richesse de ces jeux de construction et de gestion. Mais **(Dé)construction** est aussi l'occasion de questionner les rouages de l'industrie du jeu vidéo et d'imaginer un futur plus inclusif, plus représentatif et plus diversifié. C'est aussi une opportunité de s'interroger sur les réalités d'un secteur ébranlé par plusieurs crises récentes.

Et même si le festival se déconstruit, les ateliers resteront au cœur de la programmation, offrant aux visiteur-euses la possibilité de mettre directement leur créativité à l'œuvre.

Le visuel de l'affiche a été réalisé par Léa Murawiec, autrice et éditrice de bande dessinée. Elle a publié son premier album *Le Grand Vide* (éditions 2024) en 2021, en sélection officielle du Festival d'Angoulême 2022. Il a emporté le Fauve du Public France Télévisions.

Tout au long du festival

Avec Endorah, spécialistes de la création dans *Minecraft*, et si vous transformiez le Centre Pompidou à votre façon ? Sur un serveur dédié, Press Start vous propose de réinventer l'icône du bâtiment parisien dans *Minecraft*. Détournement artistique, relecture symbolique, reconstitution imaginative ou effondrement total : tout est permis. Chaque participant-e dispose d'un espace de création individuel autour d'une maquette centrale du Centre. Les visiteur-euses pourront déambuler librement entre ces multiples versions revisitées et explorer ainsi une infinité d'interprétations du bâtiment.

Une sélection de consoles rétro, *collector* et actuelles vous attendent tout au long du festival avec des classiques du genre comme *Tetris*, mais aussi toute une sélection de jeux indépendants à retrouver entre deux Mercredis du jeu vidéo.

La marraine de cette édition 2025 est Bulledop. Créatrice de contenus multifacettes et passionnée, elle débute sur YouTube il y a plus de 10 ans en partageant son amour des livres. Active également sur Instagram et TikTok, elle ouvre sa chaîne Twitch en 2020 et y partage au fil du temps l'ensemble de ses passions : la lecture, toujours, mais aussi l'art, les jeux vidéo et la pop culture en général. Aujourd'hui Twitch ambassadrice, elle alterne entre sessions de *GTA RP* rocambolesques, émissions culturelles, *readathons* et moments de jeu *cozy* sur *Stardew Valley* ou *Les Sims*.

Des jeux

S'appuyant sur la riche programmation des [Mercredis du jeu vidéo](#), Press Start 2025 proposera chaque mois une session de jeu autour du thème de la **(Dé)construction**. Au programme : des incontournables comme *Minecraft*, l'un des jeux les plus joués au monde, *Les Sims*, mais aussi une sélection des meilleurs jeux indépendants axés sur la construction.

La thématique sera explorée dans toute sa diversité, à travers des jeux qui repensent les codes du médium : nouvelles représentations, gameplays innovants, narrations originales et inclusives.

Chaque session sera accompagnée d'une médiation attentive pour guider les participant-es dans leur expérience ludique.

Des ateliers

Comme chaque année, Press Start propose de nombreux ateliers pour tous les âges et tous les niveaux, mêlant *game design*, ou encore création de personnages. Ces ateliers visent à faire le lien entre construction physique et création numérique, tout en conservant un angle créatif et accessible.

Des rencontres

Nous proposerons au cœur de la bibliothèque des rencontres pour questionner l'industrie du jeu vidéo et son écosystème. Nous nous interrogerons, avec le public et des experts du monde vidéoludique, sur des enjeux qui traversent le monde du jeu vidéo actuellement. Comment rendre les espaces de streaming plus sûrs ? Comment produire, en 2025 un jeu vidéo indépendant inclusif ? Comment faire évoluer réellement les représentations et les manières de raconter des histoires ? Ces questions seront abordées avec des intervenant-es directement concerné-es par ces questions afin de penser le futur du jeu vidéo.



© Endorah - Reproduction de la mairie de Poitiers dans Minecraft



© Bulledop

SEPTEMBRE

Mercredi 3 septembre

- **Mercredi du jeu vidéo : Survie et gestion**

14h-22h • Espace jeux vidéo • 2^e étage • Entrée libre

Durant ce Mercredi du jeu vidéo, Press Start mettra en lumière les jeux de survie et de gestion, pour les esprits stratégiques, les bâtisseur-euses de civilisations, et les amateur-rices de défis au long cours. Que vous deviez gérer une colonie sur une planète lointaine, survivre à l'hiver dans une forêt hostile ou faire prospérer une ville naissante, ces jeux vous plongent dans des mondes exigeants mais captivants. Ici, chaque choix compte, chaque ressource a de la valeur, et chaque réussite est le fruit de votre ingéniosité. Un rendez-vous pour celles et ceux qui aiment prendre leur temps, planifier, organiser... et parfois improviser.

- **Atelier Le jeu sort de l'écran (à partir de 10 ans)**

15h-19h (4 sessions d'1h) • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription : nouvelle-generation@bpi.fr

À mi-chemin entre le physique et le numérique, apprenez à créer votre propre jeu vidéo. Habillez un petit mannequin, faites le poser et photographiez-le pour créer les animations de votre personnage. Enregistrez les bruitages à l'aide de sons environnants et enfin créez votre niveau en positionnant des blocs de bois qui seront directement intégrés dans le moteur du jeu.



© Copriato

Mercredi 10 septembre

- **Atelier Le jeu sort de l'écran (à partir de 10 ans)**

15h-19h (4 sessions d'1h) • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription : nouvelle-generation@bpi.fr

(voir plus haut)

Les sessions de 15h à 16h et de 16h à 17h sont réservées en priorité pour les enfants et leurs accompagnant-es.

OCTOBRE

Mercredi 8 octobre

- **Mercredi du jeu vidéo : *Minecraft/Sims***

14h-22h • Espace jeux vidéo • 2^e étage • Entrée libre

Durant ce Mercredi du jeu vidéo, Press Start mettra à l'honneur *Minecraft*, le bac à sable ultime. Dans cet univers en blocs, chacun peut façonner son propre monde à son rythme, sans contrainte. Que vous aimiez creuser profondément à la recherche de diamants, construire un château volant ou simplement vous promener dans la forêt au coucher du soleil, *Minecraft* offre un espace de créativité infini, sans pression ni objectif imposé. Un moment parfait pour se détendre et laisser libre cours à son imagination.

- MineJam • 14h-18h

Accompagné-es par les équipes de Endorah, des spécialistes de la création d'évènements sur *Minecraft*, venez concevoir en équipe des casse-têtes sur le principe de la (Dé)construction. Tout faire exploser en un minimum de clics, course contre la montre dans un monde en effondrement, séquence mystère pour ouvrir des portes...

Mercredi 22 octobre

- **Atelier Le concept de jeu x Gobelins Paris (à partir de 7 ans)**

14h-16h • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription : nouvelle-generation@bpi.fr

Plongez dans les coulisses de la création ludique ! Cet atelier propose d'explorer les mécanismes du jeu de plateau en partant d'un jeu existant : les participants en analysent les règles, les objectifs, les stratégies et la dynamique de jeu. À partir de cette première immersion, chacun est ensuite invité à imaginer son propre concept de jeu. Thème, univers, mécaniques, conditions de victoire, prototypage et test : toutes les dimensions sont abordées pour donner forme à une idée originale.

Un atelier à la croisée de la créativité, du game design et du bricolage, accessible à toutes et tous, sans prérequis.

- **Atelier Les règles du jeu vidéo x Gobelins Paris (à partir de 11 ans)**

18h - 21h • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription nouvelle-generation@bpi.fr

Explorez les coulisses du jeu vidéo en analysant des titres emblématiques : qu'est-ce qui fait leur succès, comment sont construites leurs mécaniques ? Les participants sont ensuite invités à réinventer ces jeux en modifiant leurs règles, objectifs ou univers. Une première approche concrète et créative du *game design*, accessible à tous.

NOVEMBRE

Mercredi 5 novembre

- Mercredi du jeu vidéo : *Super Mario Maker*

14h-22h • Espace jeux vidéo • 2^e étage • Entrée libre

Pour ce Mercredi du jeu vidéo, Press Start vous invite à plonger dans l'univers de *Super Mario Maker*. Ici, c'est vous le maître du royaume champignon : créez, testez, recommencez, et surtout amusez-vous. Pas de règles strictes, juste une infinité de possibilités pour imaginer des niveaux étranges ou complexes, des pièges malicieux ou des parcours simplement plaisants. Dans ce jeu, la créativité prime sur la performance, et chaque joueur devient à la fois architecte et aventurier.

- Création de niveaux • 14h-16h30

Accompagnés de médiateur-rices spécialisé-es, lancez-vous dans la création de niveaux sur *Super Mario Maker*.

- Concours de *SpeedRun* • 16h30-18h

Après la création, passez à l'action ! Venez tester les niveaux créés par les festivalier-ères au cours de l'atelier et tentez de remporter l'un des trois lots récompensant les meilleurs temps !

Mercredi 12 novembre

- Atelier "Création de mondes virtuels" x GOBELINS Paris et CNAM

(Réservé aux personnes en situation de handicap moteur à partir de 17 ans)

10h-12h • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription : nouvelle-generation@bpi.fr

GOBELINS Paris et le CNAM vous proposent un atelier de création d'univers de jeux vidéo, réservé aux personnes porteuses de handicaps moteurs. L'objectif est de permettre à chacun, indépendamment de ses capacités motrices, de découvrir et d'explorer la créativité nécessaire à la conception de mondes virtuels. Vous pouvez signaler vos besoins spécifiques et préparer votre venue en contactant le service Lecture et handicap : lecture-handicap@bpi.fr.

- Atelier *Game Art* x GOBELINS Paris (à partir de 10 ans)

14h-17h • Atelier 1 • 2^e étage • Sur inscription : nouvelle-generation@bpi.fr

En s'inspirant de figures emblématiques du jeu vidéo, cet atelier proposé par GOBELINS Paris vous invite à une exploration créative du *character design* (création de personnages). Accessible à tous les niveaux, il propose de réinventer ces personnages tout en développant un univers visuel propre à chacun-e, mêlant dessin, imagination et narration graphique.



DÉCEMBRE

Mercredi 3 décembre

- Mercredi du jeu vidéo : *Cosy Games*

14h - 22h • Espace jeux vidéo • 2^e étage • Entrée libre

Pour ce Mercredi du jeu vidéo, Press Start proposera une large sélection de jeux *cosy*, pour se détendre et construire de somptueux univers imaginaires. Ici, pas de pression, pas de performance, simplement un espace de créativité illimité et réconfortant. Avec des jeux comme *Animal Crossing*, *Tiny Glade*, *Stardew Valley*, *Potion Craft*, *Unpacking*, *Wall town VR* et bien d'autres...

Samedi 6 décembre

• Construire, détruire et reconstruire en réalité virtuelle (à partir de 12 ans)

12h - 20h • Atelier 1 • 2^e étage • Entrée libre

Venez découvrir nos jeux de construction... et de déconstruction en réalité virtuelle. Que vous aimiez construire des mondes poétiques et relaxants ou tout détruire autour de vous, vous trouverez de quoi vous amuser.



Big VR © Wired Productions

• Rencontre Créer et produire des jeux vidéo inclusifs en 2025

18h - 19h • Espace Nouvelle Génération • 2^e étage • Entrée libre

Comment rendre les studios de jeux vidéo plus inclusifs, sans reproduire les rapports de pouvoir qu'ils prétendent combattre ? Cette rencontre explore les dynamiques de lutte et de représentation dans l'industrie vidéoludique, depuis les grandes entreprises jusqu'aux marges les plus indépendantes. À travers des regards complémentaires, celui de salarié-es de structures intermédiaires aux identités *queer* et alternatives, et celui de créateur-ices en dehors des circuits industriels, la discussion interrogera la capacité de celles et ceux qui fabriquent les jeux à influencer sur leur contenu, leur environnement de travail et les modèles dominants.

Avec

Paulette, conceptrice de jeux qui crée des récits interactifs autour des mémoires des luttes queer dans un esprit de transmission. Depuis 2021, æl réalise avec La Fabric'Art, une série de jeux, *TraceS*, sur les multiples traces de la lutte contre le sida. En parallèle, æl conçoit des jeux sur des sujets plus intimes et partage sa passion pour les petits moteurs de création de jeux lors d'ateliers.

Emi Lefèvre, créatrice touche-à-tout, elle cumule les rôles au sein de Plane Toast, studio de jeux vidéo centré sur le bien être et la bonne entente des équipes, qu'elle a cofondé. Elle y assure la direction créative, la 3D, le *game design*, le *devops*... Leur premier jeu, qui mêle aventure et exploration dans un univers de science fiction, est sorti fin 2024.



Caravan, Sandwich © Plane Toast



Paulette © Angèle photos/Caroline Barbanit
Emi Lefèvre © Emi Lefèvre

Animé par **Ache**, vidéaste qui aborde la culture sous l'angle des luttes anti-capitalistes, féministes, LGBTQI et anti-coloniales

• Rencontre (en construction)

19h - 20h • Espace Nouvelle Génération • 2^e étage • Entrée libre

Avec **Mehdi Derfoufi**, enseignant chercheur en étude de genre et en étude postcoloniales. Il a fait du jeu vidéo sa spécialité.

Dimanche 7 décembre

• Construire, détruire et reconstruire en réalité virtuelle (à partir de 12 ans)

12h - 20h • Atelier 1 • 2^e étage • Entrée libre

Venez découvrir nos jeux de construction... et de déconstruction en réalité virtuelle. Que vous aimiez construire des mondes poétiques et relaxants ou tout détruire autour de vous, vous trouverez de quoi vous amuser.



Lego Brick Tale © CuckooStone

• Rencontre Anatomie du jeu vidéo

16h - 18h • Espace Nouvelle Génération • 2^e étage • Entrée libre

Cette rencontre vous propose une exploration de l'anatomie artistique au service de la narration interactive, en particulier dans le *character design*. Ce sera une occasion unique d'approfondir l'histoire fascinante de la représentation du corps et ses liens étroits avec la création de personnages dans l'univers du jeu vidéo. Il s'agit d'une approche à la fois ludique et dynamique sur l'évolution des représentations corporelles, tant masculines que féminines, tout en transcendant les genres pour offrir une vision plus inclusive de la société telle qu'elle est, vit et existe.

• Rencontre Frontières, récits et espaces symboliques

19h - 20h • Espace Nouvelle Génération • 2^e étage • Entrée libre

Comment les jeux vidéo d'aujourd'hui redéfinissent-ils notre rapport au monde ? Entre superproductions spectaculaires en quête de sens et jeux indépendants explorant de nouveaux liens avec l'autre et la nature, cette rencontre interroge les représentations, les espaces fictionnels et les modes d'action proposés aux joueur-euses. Une invitation à repenser collectivement notre manière de déambuler, d'agir et de ressentir dans les mondes numériques.

Avec

Loïse Bilat, maîtresse d'enseignement HEP Fribourg en sciences de la communication / Coordinatrice du projet Agora « Teaching & Learning with Video Games », EPFL

Hovig Ter Minassian, maître de conférences en géographie physique, humaine, économique et régionale à l'Université François Rabelais de Tours et docteur en géographie. Il a comme principal terrain de recherche le jeu vidéo. Il est l'auteur de *Espaces et temps des jeux vidéo* (2012) et *La fin du Game* (2021).

Animé par **Olivier Marlas**, ancien critique de *Gamekult*, collaborateur de *JV – Culture Jeu vidéo*

2013-2024 : Historique

Depuis 2012, la Bpi met à l'honneur les cultures « pop » et les pratiques culturelles des jeunes adultes à travers les actions du service Nouvelle Génération. Disposant de deux espaces dédiés, au premier niveau de la bibliothèque, le service a ainsi entrepris de développer une offre documentaire et une programmation culturelle autour de la bande dessinée, des jeux vidéo, des littératures « jeunes adultes », des cultures *geeks* et urbaines.

C'est dans ce contexte qu'est née en 2013 l'idée de proposer un festival autour de l'art vidéoludique : **Press Start**, qui entend valoriser et placer au rang de culture légitime le jeu vidéo dans la multitude de ses formes. Dès sa création, Press Start s'est donné pour ambition d'explorer les métiers et les structures économiques, commerciales et industrielles d'une des industries les plus créatives et prometteuses du XXI^e siècle, des *blockbusters* aux jeux indépendants. Tout en défendant une approche ludique et conviviale, où les démonstrations de jeux, les ateliers de découvertes et de pratiques ont toute leur place !

Au cours des 12 éditions précédentes, Press Start a exploré différents aspects du monde vidéoludique : la peur dans les jeux vidéos, l'importance de la musique, les liens avec le cinéma ou le sport, mais aussi le traitement des émotions dans le jeu, en passant par ses assises culturelles ou les savoirs académiques qui y sont liés. En tout, près de 150 conférences et de rencontres avec des professionnel·les, plusieurs milliers d'heures d'ateliers et de parties, tournois et démonstrations de jeux de toutes époques ont ainsi été organisées, en partenariat avec les plus grands studios de jeu, des écoles d'art, des médias et des institutions publiques et culturelles, pour un public toujours plus nombreux, de tous âges et de tous horizons.

Les éditions précédentes :

- [Press Start 2024](#)
- [Press Start 2023](#)
- [Press Start 2022](#)
- [Press Start 2021](#)
- [Press Start 2020](#)
- [Press Start 2019](#)
- [Press Start 2018](#)
- [Press Start 2017](#)
- [Press Start 2016](#)
- [Press Start 2015](#)
- [Press Start 2014](#)
- [Press Start 2013](#) (sur le site de l'AFJV)

Les partenaires de la 13^e édition de Press Start

Endorah
GOBELINS Paris
Reset XP

