



Illustration Press Start 2025 © Léa Murawiec / Bpi

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
   
www.bpi.fr/press-start2025

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

PRESS START (Dé)construction

Festival de jeux vidéo | 13^e édition

Suite et fin

03.12 → 07.12.2025

Le festival de jeux vidéo de la Bibliothèque publique d'information (Bpi), Press Start, se termine en beauté avec une riche programmation en décembre : des ateliers bien sûr, de la réalité virtuelle, mais également quatre rencontres avec des invité-es du milieu vidéoludique pour approfondir le thème de cette 13^e édition, la (Dé)construction.

Press Start, le festival de jeu vidéo de la Bpi, termine sa saison au mois de décembre avec un Mercredi du jeu vidéo doublé d'un atelier créatif ainsi qu'un week-end de clôture riche en activités les 6 et 7 décembre.

Ateliers de construction de jeu, animations de réalité virtuelle et rencontres avec des professionnel·les du secteur... Venez clôturer en beauté le festival et explorer avec nous le thème de la (Dé)construction tout en profitant de moments ludiques grâce à notre sélection de jeux multisupports.

Le visuel de l'affiche a été réalisé par Léa Murawiec, autrice et editrice 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.

Rappel : dernière chance de construire votre Centre Pompidou !

Venez réinventer l'iconique bâtiment parisien dans *Minecraft* avant la fin du festival. Détournement artistique, relecture symbolique, reconstitution imaginative ou effondrement total : tout est permis. Avec Endorah, spécialistes de la création dans *Minecraft*.



© Endorah

La marraine de cette édition 2025 est Bulledop, créatrice de contenus multifacettes et passionnée qui a débuté 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 cosy sur *Stardew Valley* ou *Les Sims*.



© Bulledop

MERCREDI 3 DÉCEMBRE

• Mercredi du jeu vidéo : *Cosy Games*

14h-18h • Entrée libre • Espace jeux vidéo • Niveau 2

Pour ce Mercredi du jeu vidéo, on vous propose une large sélection de jeux *cosy* pour se détendre et construire de somptueux univers imaginaires. Pas de pression, pas de performance, simplement un espace de créativité illimité et réconfortant. Avec des jeux comme *Machinarium*, *Stardew Valley*, *Spirittfarer*, *Roadcraft*, *Carto*...

• Atelier | Le jeu sort de l'écran

14h-19h • Atelier 1 • Niveau 2 • Gratuit 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.

Session 1 : 14h-15h (réservée aux duos enfants/accompagnant-es)

Session 2 : 16h-17h

Session 3 : 17h-18h

Session 4 : 18h-19h



© Darlene Alderson / Pexels

SAMEDI 6 DÉCEMBRE

• Animation VR | Construire, détruire et reconstruire en réalité virtuelle

12h-20h • Entrée libre • Atelier 1 • Niveau 2

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 !

• Rencontre | Créer et produire des jeux vidéo inclusifs en 2025

18h-19h • Entrée libre • Espace Musique - Nouvelle génération • Niveau 2

Interprétée en Langue des signes française (LSF)



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.

Avec

Paulette, conceptrice de jeux qui crée des récits interactifs autour des mémoires des luttes queer dans un esprit de transmission

Emi Lefèvre, créatrice touche-à-tout et co-fondatrice de Plane Toast, studio de jeux vidéo centré sur le bien être et la bonne entente des équipes

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



© Darlene Alderson / Pexels

• Rencontre | Espaces de streaming : comment les rendre plus sûrs et plus accueillants ?

19h-20h • Entrée libre • Espace Musique - Nouvelle génération • Niveau 2

Interprétée en Langue des signes française (LSF)



En partenariat avec Women In Games

Twitch, YouTube, Instagram, TikTok... Les plateformes de streaming et les réseaux sociaux façonnent aujourd'hui de nouveaux espaces de création, de jeu et de sociabilité. Mais comment garantir que ces lieux numériques restent agréables et sûrs, tant pour les personnes qui y travaillent que pour celles qui les fréquentent ? Streameur-euses, joueur-euses professionnel-les et associations partageront leurs expériences et leurs pistes pour rendre ces environnements plus inclusifs, respectueux et bienveillants.

Avec

Jennifer Lufau, fondatrice d'Afrogameuses. Elle accompagne les développeurs dans la création de jeux inclusifs et les aide à atteindre des publics plus diversifiés.

Laura-Blu Mauss, coordinatrice générale chez Respect Zone, association spécialisée dans la prévention, l'encadrement et la prise en charge des cyber-violences, du cyberharcèlement et de la haine en ligne

Bulldop, streameuse aux multiples facettes, passionnée de livres, de jeux vidéo et de pop culture. Marraine de Press Start 2025

Animée par Lou Henguelle aka Loupiote (Twitch), streameuse, commentatrice et joueuse professionnelle sur *Valorant*



© Kadyr Pierce / Unsplash

DIMANCHE 7 DÉCEMBRE

• Animation VR | Construire, détruire et reconstruire en réalité virtuelle

12h-20h • Entrée libre • Atelier 1 • Niveau 2

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 !

• Rencontre | Anatomie du jeu vidéo par Gobelins Paris

16h-18h • Entrée libre • Espace Musique - Nouvelle génération • Niveau 2

Interprétée en Langue des signes française (LSF)



Cette rencontre vous propose une exploration du design de personnage au service de la narration interactive. Une occasion unique d'approfondir l'histoire de la représentation du corps et ses liens étroits avec le *character design* dans l'univers du jeu vidéo.

Présenté par Yohan Lacroix (enseignant aux Ateliers, prépa et bachelor animation à Gobelins Paris) et Ali Reddane (enseignant en bachelor game art à Gobelins Paris)

• Rencontre | Frontières, récits et espaces symboliques

19h-20h • Entrée libre • Espace Musique - Nouvelle génération • Niveau 2

Interprétée en Langue des signes française (LSF)



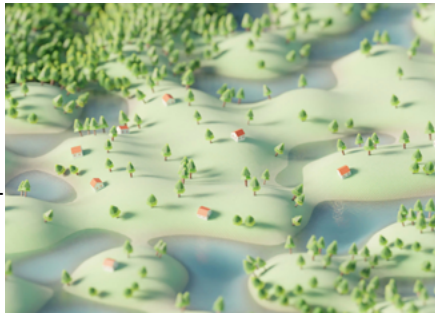
Comment les jeux vidéo d'aujourd'hui redéfinissent-ils notre rapport au monde ? Entre superproductions spectaculaires en quête de sens et jeux indépendants explorant de nouveaux liens avec l'Autre et la nature, cette rencontre interroge les représentations, les espaces fictionnels et les modes d'action proposés aux joueur-euses.

Avec

Loïse Bilat, maîtresse d'enseignement HEP Fribourg en sciences de la communication et 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

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



© Shaawn / Unsplash

Merci à nos partenaires !

GOBELINS Paris
Reset XP
Women in Games
JV - Culture Jeu vidéo
Endorah
RATP

