



© Marie-Anne Mohanna / Bpi 2026

COMMUNIQUÉ DE PRESSE | FESTIVAL DE JEUX VIDÉO

PRESS START : HISTOIRES SANS FIN

23.09 → 28.09.26

Bibliothèque publique d'information
40 avenue des Terroirs de France, 75012 Paris
Métro Cour Saint-Émilion
Entrée (niveau 2)

Contacts Presse
Agence Faits et Gestes
Clarisse Gourmelon
07 87 63 72 51
clarisse.gourmelon@faitsetgestes.com

Service Développement des publics et communication
Julie Védie - Chargée de communication
contact.communication@bpi.fr

www.bpi.fr/press-start2026

Suivez l'actualité de la Bpi
• sur internet
www.bpi.fr
pro.bpi.fr - site pro
balises.bpi.fr - webmagazine

• sur les réseaux sociaux



Horaires d'ouverture

Entrée libre
Lundi, mercredi, jeudi, vendredi
12h - 22h
Samedi, dimanche, jours fériés
11h - 22h
Fermeture les mardis

Pour cette 14^e édition, Press Start, le festival de jeux vidéo de la Bibliothèque publique d'information, propose une plongée dans ce qui fait depuis toujours rêver les joueur-euses : les histoires incroyables dans lesquelles s'immerger et s'évader. Au programme : cinq jours d'ateliers, de rencontres avec des professionnel-les du secteur, de sessions de jeu et d'événements, au cœur des espaces de la bibliothèque et en direct sur Twitch. Press Start 2026 - Histoires sans fin vous invite donc à explorer le jeu vidéo sous l'angle de ce qui fait sa force et sa richesse, et qui a contribué à faire de ce médium un art à part entière : la narration.

Lorsqu'on parle de jeu vidéo, on l'évoque souvent sous l'angle de l'industrie et des innovations techniques. Cette nouvelle édition de Press Start propose de déplacer le regard et de mettre en lumière la diversité et la créativité de ses formes narratives : raconter une histoire dans un jeu vidéo ne consiste pas simplement à suivre une ligne droite, le jeu invente des récits interactifs et multiples, parfois imprévisibles. Les joueur-euses y deviennent acteurs et actrices de l'histoire : leurs choix, leurs explorations et leurs actions façonnent le destin des personnages et les chemins du récit. Pour que cette expérience fonctionne, toutes les dimensions de la création sont mobilisées : musique, level design, écriture, bruitages, décors, mise en scène de l'espace... Un simple objet devient porteur de récits épiques, un bruitage, la promesse d'une aventure inoubliable. Tous ces éléments dialoguent pour construire des mondes cohérents et vivants, capables d'émouvoir, de surprendre et de faire rêver.

Pour replacer l'expérience de jeu au cœur du festival, la proposition ludique a été pensée comme une déambulation, composée de différents pôles mettant en lumière les grandes évolutions de la

narration : les récits linéaires, la narration environnementale, les histoires à embranchements multiples etc. Plusieurs espaces de la bibliothèque seront investis pour proposer aux visiteur-euses une exploration des différentes façons de raconter et de vivre une histoire à travers le jeu vidéo.

La Bpi proposera des temps forts le week-end, mêlant rencontres avec des professionnel·les du secteur, sessions de jeu et événements, le tout diffusé en direct sur Twitch. L'interaction avec le public, sur place comme en ligne, sera au cœur de cette proposition, afin de créer un moment de partage vivant autour du jeu vidéo et de ses récits.

Parrain de l'édition 2026 : Patrick Baud

Vidéaste, youtubeur, podcasteur et écrivain, **Patrick Baud** a fait de l'art de raconter des histoires sa spécialité. Passionné de jeux vidéo, il a collaboré avec de nombreux·ses acteur·rices du secteur.

Il est notamment connu pour sa chaîne YouTube *Axolot*, sur laquelle il réalise des documentaires consacrés aux curiosités et aux étrangetés du monde. Le succès de ses vidéos a donné naissance à plusieurs livres. Il est également le créateur de *La Veillée*, un spectacle dans lequel des invité·es partagent sur scène des histoires étonnantes et fascinantes. Plus récemment, il a lancé un podcast où il donne la parole à des personnalités inspirantes pour évoquer ce qui les passionne vraiment. Parmi ses invité·es : Laura Vazquez, Marion Montaigne, Alexandre Astier ou encore Guillaume Meurice.

[Site web](#)

[Podcast Continue tu m'intéresses](#)

[Chaîne Youtube](#) (661 K abonné·es)

[Instagram](#) (158 K abonné·es)

AméliMélo sera également présente sur le festival. Créatrice de contenus, elle propose sur [sa chaîne YouTube](#) des vidéos axées sur le bien-être et des vlogs quotidiens au style très esthétique et cosy, où elle partage ses passions comme la lecture, l'art, le thé... Elle anime également la [chaîne YouTube Rendez-vous ASMR](#) (522 000 abonné·es).

Elle sera présente les mercredi et jeudi pour faire découvrir le festival à sa communauté et participera à plusieurs ateliers, dont Mario Muet, où Patrick Baud lui a lancé un défi. Rendez-vous sur nos réseaux sociaux pour découvrir si elle parvient à le relever !

Visuel et identité graphique

Pour cette 14^e édition, Press Start collabore avec l'artiste Marie-Anne Mohanna, illustratrice et autrice de bande dessinée, et notamment de *Regarde-les danser* (Sarbacane).

Elle a également travaillé avec le Palais de Tokyo, l'IRCAM, l'Orient-Express, *Le Monde*, la *Revue21*, Cracki Record, *Fortnite*, Hermès ou encore Louis Vuitton.



Couverture de *Regarde les danser* © Marie-Anne Mohanna / Sarbacane

LE JEU AU CŒUR DE LA BIBLIOTHÈQUE

Depuis sa création, Press Start s'est donné comme mission d'explorer les métiers et les structures économiques, commerciales et industrielles d'une des industries les plus créatives et prometteuses du 21^e siècle, depuis les plus grands blockbusters jusqu'aux jeux vidéo indépendants.

Pensée comme une véritable déambulation ludique, Press Start Histoires sans fin invite les visiteur·euses à explorer les différentes formes de narration qui ont façonné le jeu vidéo, à travers six grands pôles thématiques. Chacun propose une approche singulière du récit vidéoludique, de ses codes, de ses évolutions et des manières de raconter une histoire par le jeu.

Des grands récits cinématographiques à la narration environnementale, cette sélection naviguera entre monuments du jeu vidéo et pépites indépendantes, pour offrir un parcours à la fois riche, ludique et éclectique à travers les multiples façons de raconter dans le jeu vidéo.

Des rencontres et événements repensés

La fin de semaine (vendredi 25 et samedi 26 septembre) sera consacrée aux temps forts, mêlant rencontres avec des professionnel·les du secteur, sessions de jeu et événements, le tout diffusé en direct sur Twitch.

La proposition prend la forme d'une série d'événements interactifs, pensés comme autant de rendez-vous pour raconter, explorer

et partager les histoires du jeu vidéo. Chaque rencontre mêlera échanges, jeux et expériences participatives, en faisant du public un véritable acteur des récits qui se construisent.

Des ateliers toujours aussi riches

La pratique et la découverte faisant toujours partie des objectifs du festival, plusieurs ateliers rythmeront la semaine, dans une approche concrète et créative, permettant aux participant·es de manipuler, fabriquer et repartir avec leurs propres réalisations. Une attention particulière sera portée à l'accessibilité de ces propositions, notamment avec le concours de l'association Cap Game, afin que chacun·e puisse facilement s'approprier les ateliers et découvrir différentes facettes de la création vidéoludique.

Scénographie, *escape game* et diffusion sur Twitch

Une élégante scénographie sera mise en place dans tout l'espace Musique-Nouvelle génération, habillant l'installation d'une dizaine de caissons de jeu, ainsi qu'une borne d'arcade *Silent Hill* à l'entrée de la cafétéria.

Pour la première fois, Press Start proposera cette année un *escape game* : *Les Portes du temps*. Module créé par Prisoners Grenoble, c'est un concentré de mécanismes et de technologies. L'objectif du jeu : activer le stabilisateur, sécuriser le vortex temporel et s'enfuir avant la fin du temps imparti ! À tester tous les jours du festival, de 15h à 17h.

Plusieurs événements seront diffusés sur la chaîne Twitch de la Bpi, afin de prolonger l'expérience du festival en ligne et de toucher de nouveaux publics.



Mercredi 23 septembre

Petit-déjeuner d'inauguration | 9h-12h

Autour d'un petit-déjeuner convivial, les anciennes marraines, les partenaires du festival, les ami-es de Press Start et plusieurs influenceur-euses sont invité-es à découvrir en avant-première la programmation du festival ainsi qu'une sélection des jeux proposés. Ce moment convivial est également l'occasion de mettre en lumière le travail de l'association Cap Game, partenaire du festival, qui œuvre pour rendre le jeu vidéo plus accessible à toutes et tous.

Atelier | Bitsy | 14h-17h

Espace Musique-Nouvelle génération | Sur inscription

Découvrez la création de jeux vidéo à travers Bitsy, un mini-moteur simple, gratuit et accessible en ligne. À partir d'un souvenir, d'une anecdote ou d'une histoire personnelle, les participant-es imagineront et réaliseront un court récit interactif. Facile à prendre en main et riche en possibilités créatives, Bitsy permet de donner vie à des univers uniques sans connaissances préalables en programmation. Avec Gomeisia

Évènement | Aventure dont vous êtes le héros | 20h-22h

Espace Musique-Nouvelle génération

Prêt-e à vivre une aventure unique mêlant jeu de rôle et jeu vidéo ? Plongez dans une histoire interactive où le public peut, à tout moment, prendre part à l'aventure. Guidée par un maître du jeu et portée par une mise en scène immersive mêlant narration, musique et vidéo, cette expérience collective alterne défis, joutes vidéoludiques et animations ludiques. À chaque étape, un tirage au sort désigne les participant-es appelé-es à influencer le récit à travers une sélection de jeux vidéo coopératifs et compétitifs, accessibles et originaux. Une aventure participative où chaque choix peut changer le cours de l'histoire.

Avec Playful



À gauche © Playful
À droite © Gomeisia

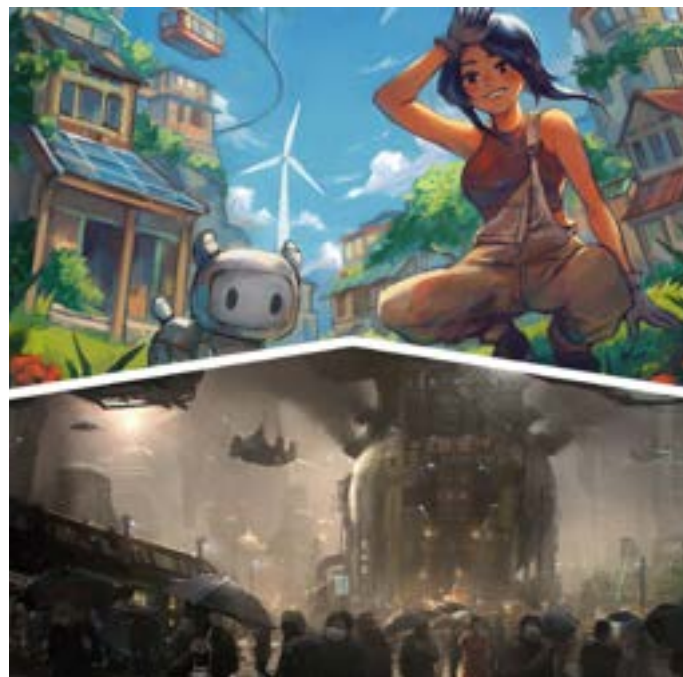
Jeudi 24 septembre

Atelier | Design Fiction | 14h-16h

Espace Musique-Nouvelle génération | Sur inscription

Imaginez collectivement un futur possible et retracez le chemin qui y mène. À partir d'un monde futur défini ensemble, qu'il soit dystopique, utopique ou entre les deux, les participant-es explorent ses dimensions politiques, sociales et écologiques, puis identifient les grandes étapes qui pourraient conduire à son émergence.

Avec Gomeisia



Atelier | Mario Muet | 17h-18h30

Espace Musique-Nouvelle génération | Sur inscription

Redonnez vie à un jeu vidéo privé de ses sons ! À partir d'un niveau de *Mario Bros* devenu totalement silencieux, les participant-es créent de nouveaux effets sonores et découvrent, de manière ludique et accessible, comment le son participe à la compréhension de l'action. En expérimentant mélodies, timbres et bruitages, cet atelier invite à explorer la façon dont les sons donnent du sens et façonnent notre expérience du jeu vidéo.

La moitié des places est réservée aux personnes sourdes, qui seront accompagnées par l'association Cap Game ainsi que par une interprète LSF de Trilogie. Participant-es sourd-es et entendant-es collaborent à la création de l'univers sonore du jeu, dans une démarche de co-création et de partage.

AméliMélo prendra également part à cet atelier. À cette occasion, elle tentera de relever le défi lancé par Patrick Baud, le parrain du festival.

Avec Gomeisia et Cap Game

Évènement | Play Conférence | 18h-20h

Espace Musique-Nouvelle génération

Explorez une thématique à travers le jeu vidéo, le cinéma et d'autres médias lors d'une conférence interactive. Guidé-es par leurs choix, les participant-es construisent collectivement le parcours de la présentation au fil des échanges. Rythmée par des extraits vidéo, des démonstrations et des séquences jouables manette en main, cette conférence participative invite le public à découvrir, comparer et questionner les œuvres sous un angle original et accessible.

Avec Playful

Vendredi 25 septembre

Rencontre | Créer des jeux narratifs engagés : du message au gameplay | 17h-18h

Espace Musique-Nouvelle génération

Comme d'autres médias, les jeux vidéo sont souvent les porteurs d'un message ou d'une critique politique ou sociale. Au-delà des histoires qu'ils et elles racontent explicitement à travers des textes ou des voix, les développeur-euses déploient aussi leurs idées à travers leur choix de mécaniques, surtout lorsqu'elles rompent avec les conventions du média.

Animée par Héloïse Linossier, journaliste spécialisée dans les jeux vidéo. En 2023, elle a cofondé *Origami*, un média indépendant, organisé en SCOP et financé par son public, dédié aux jeux vidéo et aux cultures numériques. Elle y anime notamment *Internet Exploreuses*, une émission vidéo hebdomadaire qui explore les petits et les grands sujets du web.

Avec Jena / NaejDoree, créatrice de jeux qui, après plusieurs années en tant qu'employée dans l'industrie du jeu vidéo s'est lancée dans la création de ses propres projets. Elle travaille actuellement sur *Contenir*, un *platformer* narratif dans lequel on voit une personne trans grandir à travers son journal intime. Ce jeu, primé au Stunfest 2025, propose un délicat mélange de gameplay et de narration qui sait toucher le cœur de son public. En plus de ses créations, Jena promeut l'entraide et soutient son écosystème local en tant que vice présidente de Lyon Game Dev.

Sybil Collas, directeur créatif, designer narratif et auteur. Iel travaille avec des clients d'horizons et tailles variées, de développeurs de jeux vidéo à entreprises de divertissement, culture et tourisme interactif (Ubisoft, Warner Bros., Canal+, We Are Social...), et navigue le paysage de la narration interactive depuis plus de 15 ans. Vice-commissionnaire pour la branche Creative Europe de la commission européenne, ambassadeur pour l'ONG défendant la santé mentale des développeurs Safe in Our World, membre du Collectif Radical des Acteurices de la Diversité et de l'Inclusion, et enseignant en storytelling et représentations alternatives, Sybil s'engage en tant qu'acteur dévoué et activiste dans l'industrie, en particulier aux côtés de développeurs queer et neurodivergents. Fervent défenseur d'une action politique menée via la création de communautés et d'objets culturels, iel encourage de voir les jeux vidéo comme des fenêtres sur autant d'autres réalités humaines.



À gauche : Sybil Collas © DR
À droite : Mélanie Courtinat © Wendy Sama

Rencontre | Se raconter en jouant :

autobiographie et narration interactive | 18h-19h

Espace Musique-Nouvelle génération

L'autobiographie est un genre qu'on associe plus facilement à la littérature qu'aux jeux vidéo, censés divertir avant tout. Comment jouer la vie d'une autre personne ? Pourtant, de nombreuses œuvres vidéoludiques s'inspirent de la vie de leurs créateurs et créatrices, et bouleversent la mise en scène de l'intime.

Animée par Lucie Ronfaut, journaliste spécialisée dans les nouvelles technologies, qu'elle aborde sous un angle sociétal et féministe. Elle collabore avec des médias grand public (*Le Monde*, *Libération*) et spécialisés (*La Déferlante*). Elle a rejoint la rédaction d'*Origami* en 2025, où elle est productrice et coanimatrice d'*Internet Exploreuses*.

Avec Pierre Corbinais, auteur de jeux vidéo. Il a écrit des jeux qui parlent d'amour (*Haven*), d'exil (*Enterre-moi mon Amour*), de trauma (*Wednesdays*) ou d'un peu tout ça à la fois (*Bernard Arnault Sauve la France*). Il fait aussi tout un tas d'autres trucs bizarres comme s'enfermer 15 jours dans une grotte hors du temps, faire de la photo avec une *Game Boy* ou écrire sa propre bio à la troisième personne.

Flavie Falais, doctorante en histoire culturelle et médiatique à l'Université de Limoges, où elle prépare une thèse de doctorat sur la fabrique des sexualités vidéoludiques. Elle est spécialiste des approches critiques du jeu vidéo et s'intéresse aux discours, représentations et conditions de production dans l'industrie vidéoludique. Elle est notamment l'autrice de *Travail vidéoludique, travail idyllique ?* paru aux éditions Loco en 2026.

Événement | Les jeux qui ont marqué nos vies | 20h-22h

Espace Musique-Nouvelle génération

Nous avons toutes et tous des grands moments de jeux vidéo en tête, des souvenirs qui nous ont en partie façonné-es. Que ce soit un combat contre un boss mémorable, un univers merveilleux ou la résolution d'une énigme, ces moments nous ont accompagné-es de l'enfance à l'âge adulte et ont parfois autant compté que des souvenirs du monde réel. Les invité-es reviendront sur les moments de jeux vidéo qui ont marqué leurs vies.

Présenté par Patrick Baud

Avec Mélanie Courtinat, artiste et directrice artistique dont le travail se déploie sous forme d'expériences interactives et de vidéos immersives. En détournant les mécanismes du *gameplay* pour en faire un langage artistique, elle interroge les règles, les rituels et les rapports de pouvoir propres aux univers vidéoludiques.



Fibre Tigre, spécialiste de la narration interactive ou non-linéaire, *narrative designer*, *game designer* et concepteur d'émissions sur de nouveaux médias. Il est aussi vulgarisateur en mathématiques, podcasteur, streamer, auteur de bandes dessinées, créateur d'*escape rooms*.

Pressea, streameuse, principalement active sur [Twitch](#), s'est spécialisée dans le gaming axé sur les jeux de rôle, les univers de *Dark Fantasy* (comme *Dark Souls* ou *Skyrim*) et la vulgarisation d'œuvres littéraires comme celles de J.R.R. Tolkien. Elle n'hésite pas à sortir des sentiers battus pour produire des concepts originaux, que ce soit dans le jeu de rôle, le *lore* ou le jeu de société / jeu vidéo.

Samedi 26 septembre

Atelier | Fictions interactives | 14h-17h

Espace Musique-Nouvelle génération | Sur inscription

Imaginez et concevez des jeux vidéo narratifs avec Twine, un outil simple et accessible permettant de créer des histoires interactives sans connaissances préalables en programmation. En solo ou en groupe, apprenez pas à pas à donner vie à vos idées, inventez votre propre récit et découvrez comment le transformer en une expérience de jeu.

Pré-requis : savoir lire et écrire en français, et être à l'aise avec l'utilisation d'un clavier et d'une souris.

Avec Random Bazar

Évènement | Internet Exploreuses | 18h-20h

Espace Musique-Nouvelle génération

Le jeu vidéo est-il une fanfiction ? Dans cet épisode spécial d'*Internet Exploreuses*, Héroïse et Lucie vont enfin parler de jeux vidéo ! Mais elles n'oublient pas leur obsession récurrente : les fanfictions. Pourquoi les jeux vidéo sont-ils un terreau si fertile pour l'imagination des fans en ligne ? Leurs représentations sont-elles trop rigides pour contenir tout le monde ou, au contraire, assez souples pour s'amuser avec ? Est-ce que jouer à un jeu, c'est déjà écrire une histoire à soi ?

Animé par Héroïse Linossier, journaliste spécialisée dans les jeux vidéo. En 2023, elle a cofondé *Origami*, un média indépendant, organisé en SCOP et financé par son public, dédié aux jeux vidéo et aux cultures numériques. Elle y anime notamment *Internet Exploreuses*, une émission vidéo hebdomadaire qui explore les petits et les grands sujets du web.

Et **Lucie Ronfaut**, journaliste spécialisée dans les nouvelles technologies, qu'elle aborde sous un angle sociétal et féministe. Elle collabore avec des médias grand public (*Le Monde*, *Libération*) et spécialisés (*La Déferlante*). Elle a rejoint la rédaction d'*Origami* en 2025, où elle est productrice et co-animatrice d'*Internet Exploreuses*.



À gauche : Héroïse Linossier et Lucie Ronfaut © Origami
À droite : © Les Harmonautes

Évènement | Harmonautes | 20h-22h

Espace Musique-Nouvelle génération

Harmonautes est un quatuor en voyage, musicien·nes *live* et interprètes, à la recherche de nouveaux mondes à inventer et se raconter ensemble.

Un spectacle entièrement improvisé où vos idées se rencontrent et deviennent des aventures, pleines de surprises et de rebondissements, d'humour et de poésie. Harmonautes est un plongeon dans votre imaginaire pour en voir émerger des histoires plus folles les unes que les autres, et qui pourraient bien avoir toutes un lien entre elles...



Dimanche 27 septembre

Game jam | Visual Novels | 14h-20h

Atelier 1 (niveau 2) | Sur inscription

Créez votre propre jeu vidéo narratif lors d'une *game jam* exclusive ! Cet atelier vous invite à imaginer et réaliser un *visual novel* à l'aide d'outils simples et accessibles. En solo ou en groupe, vous explorerez l'écriture interactive, le design graphique et la mise en scène de votre univers pour donner vie à une histoire dont vous êtes les auteur·rices. Accompagné·es pas à pas par les intervenants, vous découvrirez les bases de la création de jeux narratifs et repartirez avec votre propre expérience interactive. Prérequis : savoir lire et écrire en français, et utiliser un clavier et une souris.

Attention, cet atelier dure 6h.

Avec Random Bazar

Lundi 28 septembre

Bpi Gaming Live | 16h-22h

Espace Musique-Nouvelle génération



Pour la première fois, Press Start vous invite à participer à un live Twitch de jeux vidéo en direct de la Bpi. Retrouvez Marc, le gars qui achète les jeux, et Michel-André, le guide touristique du jeu vidéo, nos animateurs du Bpi Gaming Live pour une émission spéciale. Au programme : un marathon de jeux vidéo ouvert au public de la Bpi comme aux bibliothécaires. Venez échanger avec les animateurs, découvrir des pépites vidéoludiques, relever des défis et, avec un peu de talent (et un peu de chance), repartir avec l'un des nombreux cadeaux mis en jeu.

Mais attention : pour espérer gagner, il faudra d'abord réussir à battre Marc, le champion incontesté du versus !



Marc et Michel-André © Bpi

2013-2025 : Historique du festival PRESS START

Au cours des treize éditions précédentes, Press Start a exploré différents aspects du monde vidéoludique, en s'appuyant sur des thématiques renouvelées chaque année et permettant d'explorer une variété de sujets de manière ludique aussi bien qu'académique. En tout, plus d'une centaine de conférences et de rencontres avec des professionnels, des milliers d'heures d'ateliers et de parties, tournois et démonstrations de jeux de toutes les époques ont ainsi été organisées, en partenariat avec les plus grands studios de jeu, des écoles d'arts, des institutions publiques et culturelles et des médias, pour un public toujours plus nombreux de tous âges et de tous horizons. 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, créé pour développer une offre documentaire et une programmation culturelle autour de la BD, des jeux vidéo, des littératures young adult, des cultures *geek* 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, les formes créatives et les structures économiques et commerciales d'une des industries culturelles les plus dynamiques du 21^e siècle, des blockbusters

aux jeux indépendants. Tout en défendant une approche ludique et conviviale, où les démonstrations de jeux, les ateliers de découverte et de pratique ont toute leur place !

[Retrouvez toutes les informations sur les éditions précédentes.](#)



La Bibliothèque publique d'information

Établissement public du ministère de la Culture ouvert au sein du Centre Pompidou en 1977, la Bibliothèque publique d'information est une bibliothèque encyclopédique et d'actualité, qui met à la disposition du public des collections papier, sonores, audiovisuelles et numériques. Elle est ouverte à toutes et tous gratuitement, sans formalité, pour la consultation sur place uniquement.

Dès sa création, la Bpi s'est définie comme une institution originale et unique en son genre. Elle est ouverte à tous et toutes, sans formalités, 62 heures par semaine, 6 jours sur 7.

Depuis août 2025, dans le cadre de la fermeture du Centre Pompidou pour travaux, la Bpi est temporairement installée dans le 12^e arrondissement de Paris, 40 avenue des Terroirs de France.

Très fournie en places de lecture et de travail individuelles (plus de 1 500), sa vocation est de rassembler et de donner accès, librement et gratuitement, à une offre documentaire pluridisciplinaire, aussi bien numérique que physique, régulièrement mise à jour. Particulièrement orientée vers l'actualité, la Bpi s'efforce de mobiliser des ressources documentaires suffisamment riches pour permettre une bonne appréhension et une mise en perspective du monde qui nous entoure. Elle propose également de nombreuses manifestations culturelles (expositions, rencontres) dans ses espaces et hors les murs, ainsi que des activités de médiation faisant appel à différentes formes d'apprentissage, individuelles ou collectives.

Reconnue à l'échelle nationale et internationale comme un acteur important et innovant du monde des bibliothèques, elle porte des programmes de coopération dans des domaines aussi divers que l'accès aux ressources numériques, la dimension sociale et citoyenne des bibliothèques publiques, l'accès du public handicapé, le cinéma documentaire, l'observation des publics et des usages culturels du numérique.

Partie prenante de la dynamique culturelle du Centre Pompidou, elle apporte à celui-ci une contribution essentielle sous l'angle de ses propres domaines d'expertise : la création littéraire, le débat d'idées, les questions internationales et de société, la culture numérique, les pratiques culturelles « Nouvelle génération », le cinéma documentaire, etc.



Immeuble Lumière © Fred Atlan | Espace Musique © Bpi

Les partenaires de PRESS START 2026

Reset XP, société événementielle française spécialisée dans le jeu vidéo et plus précisément le rétrogaming, accompagne Press Start depuis 2024 et met à disposition du public du festival du mobilier de jeux vidéo rétros et des expositions thématiques.

CapGame est une association « loi 1901 » qui agit pour améliorer l'accessibilité aux et des jeux vidéo, et plus largement l'inclusion des personnes en situation de handicap à la vie numérique.

Partenaire historique de Press Start, **Trilogue** est un service d'interprètes professionnels en LSF (langue des signes française), français et LS tactile, situé en Île-de-France.

Origami est un média indépendant possédé par ses journalistes, financé par son public, qui parle de jeu vidéo, des cultures de l'imaginaire et de leur carambolage avec les industries du divertissement.

 **Bibliothèque
publique d'information
Centre Pompidou**

PRESS START

**HISTOIRES SANS FIN
FESTIVAL DE JEUX VIDÉO
23.09 → 28.09.2026**

