



Atelier Pop Culture - la newsletter mensuelle

Culture jeu vidéo

J'veus ai pas dit ! Il y a quelques semaines, **j'ai terminé le cursus "Travailler avec la culture vidéoludique"**, un certificat inter université et hautes écoles de Liège.

Une **formation universitaire** en distanciel, tous les vendredis pendant six mois de janvier à juin, pour parler **culture vidéoludique**.

Des cours proposés par des enseignants-chercheurs réputés (coucou Fanny Barnabé, Björn-Olav Dozo, Boris Krywicki, Pierre-Yves Hurel...), des gens sérieux du genre que la presse va interroger dans ses articles, par exemple dans la [rubrique Checknews de Libération](#).

Au programme : une introduction à l'histoire du jeu vidéo du point de vue de la recherche, initiation aux game studies, utilisation du jeu vidéo dans un contexte pédagogique, les schémas narratifs, les différentes pratiques des joueurs... un cursus dense qui se veut touche-à-tout, complété d'un projet personnel à travailler tout du long.

S'il fut difficile de prendre le temps pour cette formation, à caler entre le travail salarié au studio et le travail chez Ludistart, au milieu d'une période professionnelle bien remplie, je suis ravi d'en être parvenu au terme. Elle m'aura apporté la vision et les connaissances plus théoriques, plus académiques, universitaires qui manquaient à mon travail de médiation. Et il m'a inspiré de nouvelles propositions pour Ludistart... !
Bref, un chouette diplôme à accrocher à mon mur :)

Sans transition, l'été étant une période privilégiée pour la lecture, je me suis lancé dans "**Et on tuera tous les affreux**". Une petite envie de **découvrir ce roman de Boris Vian avant de jouer à son adaptation** en jeu vidéo "To Hell with the Ugly" par La Poule Noire et Arte, dont je parlais le mois dernier.
Comme ça, vous savez tout :)

Je vous souhaite un bel été, profitez bien,
Bonne lecture,

L'actu Atelier Pop Culture et Ludistart



Mi-juillet, j'ai été gentiment accueilli par la Médiathèque Intercommunale du Bassin d'Aubenas pour une journée de **consultation sur le jeu vidéo en médiathèque**.

Le projet : l'établissement propose des jeux sur PC et tablettes pour un public jeunesse, et souhaite donner une place plus importante au média. Il m'a fallu alors

- faire un **état des lieux** de l'offre sur place
- une **présentation** au groupe de travail de ce qui se fait ailleurs (merci aux médiathèques adhérentes à Ludistart pour leur aide !)
- terminer sur des **recommandations personnalisées**

J'ai adoré ce travail et espère avoir bientôt d'autres opportunités du même genre !

Ce mois-ci j'ai joué à...



Titre : [Stray](#)
Genre : aventure
Studio : BlueTwelve Studio
Éditeur : Annapurna Interactive
Prix : 29,99€
Joué sur : PC, dispo sur PlayStation et Xbox
PEGI : 12

Stray ([bande-annonce](#)) est un jeu d'aventure à la troisième personne qui nous fait incarner un chat dans un univers de science-fiction. Dans une cité cyberpunk vide d'humains et habitée seulement de robots, nous devons trouver un moyen d'ouvrir les portes de la ville vers l'extérieur.

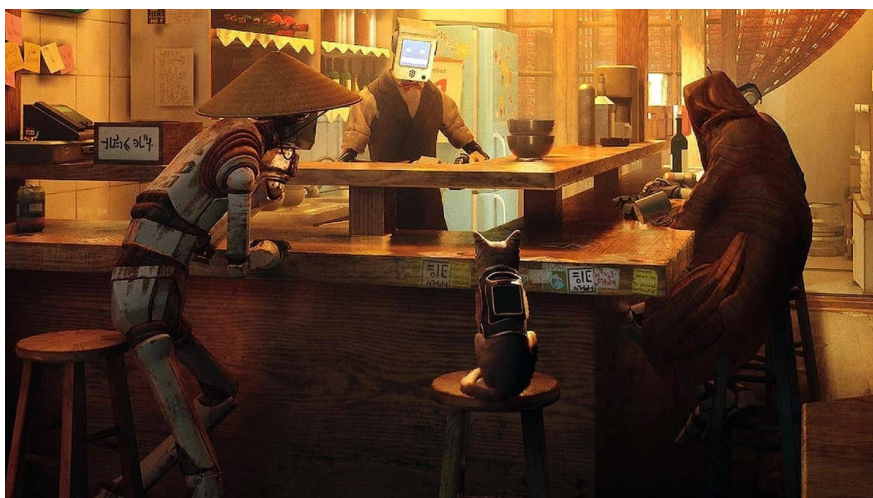
Quel terrible aveu de ma part, que celui d'avoir joué à Stray

seulement en juillet 2023, soit un an après sa sortie. **Stray, c'est "le jeu où tu joues un chat"**, le fameux jeu montpelliérain nommé pour au moins une vingtaine de prix internationaux, **lauréat de plusieurs d'entre eux**, notamment du meilleur jeu vidéo aux Pegases et du meilleur jeu vidéo indépendant aux Game Awards.

Que dire alors, quand tout a été déjà dit ? Que la jouabilité du compagnon roux est plus fluide et agréable que ce à quoi je m'attendais ? Que le design général du jeu (game, level, narrative...) et sa direction artistique m'ont bien plu, mais que quand même des niveaux dans les égouts alors qu'on est poursuivis par des bestioles dégoûtantes, en 2022 il faut que ça cesse ? Que la cité cyberpunk est dépayssante, et l'univers de SF dépeint est plaisant à découvrir ? Que la ville est assez peu peuplée, que je m'attendais à plus de robots vaquants à leurs occupations, mais que pour autant elle reste agréable à explorer ? Que les quêtes proposées par les robots sont malignes ? Que le jeu se termine en trois à quatre heures, ce qui est très bien ?

Oui, je peux dire tout ça, et ça ne fait que confirmer tout ce qui a déjà été dit sur Stray. **Un bon jeu, plutôt joli, pas très compliqué, agréable à jouer, dans un univers SF plaisant, assez court à terminer.**

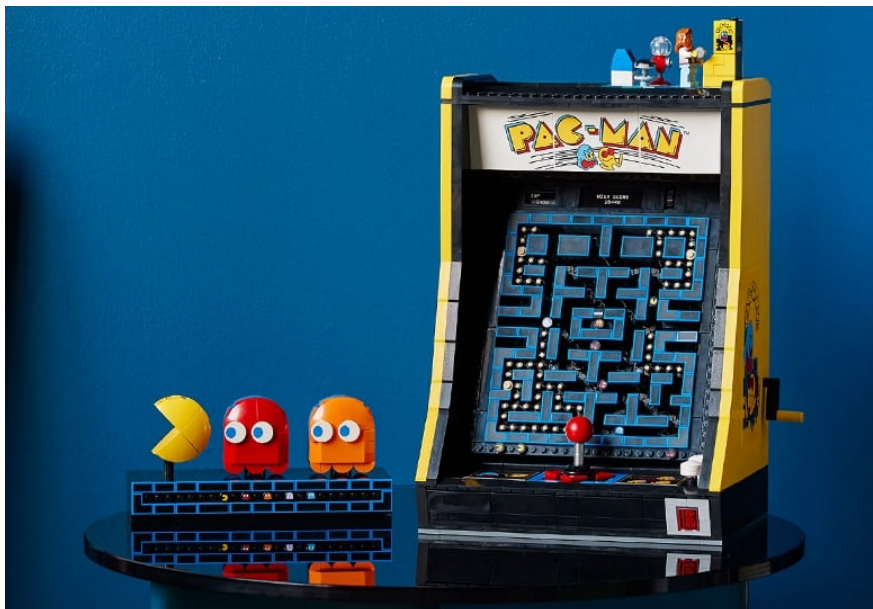
Voilà finalement ce que je peux dire qui n'a pas été dit : Stray est parfait pour embarquer un public un peu plus adulte sur un jeu attirant mais pas hyper exigeant. Un public qui aurait un peu perdu l'habitude de jouer, ou n'en prend plus le temps, mais qui pourrait être attiré par l'univers SF, la courte durée du jeu et le petit chat. Stray est **parfait aussi pour deux à trois sessions de jeu sur place en groupe**, en impliquant les joueurs dans la résolution d'énigmes ou en faisant tourner la manette lors des phases d'action. Enfin, le PEGI 12 me semble sévère, certains passages sont certes un peu sombres et peuvent tourner à l'horifique, mais il me semble qu'ils peuvent être accessibles pour des joueurs un poil plus jeunes. À votre discrétion !



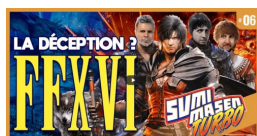
Un peu d'actu



- **Cinéma et jeu vidéo en rapprochement continu** : après les acteurs de cinéma [modélisés dans Death Stranding](#) (notamment Mads Mikkelsen et Léa Seydoux), après [Keanu Reeves](#) puis [Idriss Elba](#) dans Cyberpunk 2077, c'est au tour de Nicolas Cage d'apparaître dans Dead by Daylight ([bande-annonce](#), attention c'est gore). De quoi faire une expo thématique sur les acteurs dans les jeux vidéo, accompagnée d'une sélection cinématographique !
- En ce mois de juillet 2023, **on fête les 40 ans de la NES** ! J'aurais pu faire une édition spéciale de cette newsletter uniquement sur ce sujet, tant la console de Nintendo [a marqué le monde du jeu vidéo](#). Je m'en veux un peu de jeter l'info ici comme un malpropre, mais je vous laisse avec [cette vidéo de 40 minutes](#) sur le sujet et cette [publicité d'époque](#) pour compenser !
- Un **concert des musiques de Nier Automata**, un des jeux les plus marquants de la PS4, est prévu au Palais des Congrès [en février 2024](#). L'expérience du jeu s'étend dans le monde réel avec un concert symphonique accompagné de projections à l'écran, mais aussi d'une histoire inédite se déroulant dans l'univers du jeu, narrée par deux personnages pendant le spectacle.
- Si vous pouvez mettre "un peu" d'argent dans de la déco pour votre espace jeu vidéo, **LEGO a sorti une borne arcade Pac-Man assez impressionnante** ! La très très cool [NES et sa télévision](#) et [l'Atari 2600](#) sont toujours disponibles, de quoi animer quelques après-midi montage avec les usagers les plus passionnés.



Dans les médias



Final Fantasy XVI : la déception ?
L'émission Sumimasen Turbo sur YouTube est pas mal intéressante. Présentée par trois anciens de Gamekult, elle traite de l'actualité de la pop culture japonaise - et plus particulièrement du jeu vidéo. [Dans l'émission de juillet](#), c'est **Final Fantasy XVI qui est à l'honneur.** N'ayant pas du tout suivi l'actualité autour du jeu, j'y ai appris que la série Game of Thrones était une vraie référence pour ce FF, au point que des DVD de la série ont été distribués

Huit jeux vidéo relaxants à emporter en vacances : «Laya's Horizon », « Rytmos », « Townscaper »...

Huit jeux vidéo pour les vacances
[Tout est dans le titre !](#) Le Monde donne sa petite **sélection de huit jeux relaxants pour l'été.** Des classiques, des surprenants et des inconnus, voici ce qui vous attend dans cette sélection de jeux disponibles sur mobile et/ou Switch pour pouvoir jouer dans les transports, sur la plage ou chez les grands-parents !



Un jeu à la deuxième personne ?!

Et hop, c'est l'été, je gagne du temps en recyclant mon contenu LinkedIn une fois de plus :) On parle souvent de jeux en vue à la première et la troisième personne, mais **vous êtes-vous déjà demandé si les jeux à la deuxième personne existent ?** Et si oui, à quoi ça peut ressembler ? [La réponse par ici !](#)

aux membres de
l'équipe de
production à des
fins d'inspiration.
Autre indice : les
personnages du jeu
sont doublés, en
version japonaise,
par les doubleurs
de la série télé !

Une p'tite anecdote pour terminer ?



The Legend of Zelda. Un jeu culte sorti en 1986 sur la NES qui a marqué le début d'une longue série de jeux qu'on ne présente plus. Pour le plaisir, une publicité d'époque avec [un nerd à lunettes qui fait du rap](#).

L'anecdote ? En début de partie, **en nommant son personnage Zelda, on peut accéder au mode Second Quest.** Et alors ? Je vous explique.

The Legend of Zelda est un jeu action-aventure dans un monde ouvert, inscrit dans un univers heroic fantasy. Une fois le jeu en main, [on lit d'abord le manuel](#), comme on a coutume de le faire. Puis on insère la cartouche (dorée !) du jeu dans la console, on arrive sur un chouette écran titre, on lance le jeu. **On doit d'abord nommer son héros** (qui dans l'histoire s'appelle Link, c'est indiqué dans le manuel, mais qu'on peut nommer comme on veut) et on part à l'aventure sur fond de musique épique. Le jeu est original, prenant, mais pas évident avec tous ses ennemis, ses donjons à parcourir, ses objets à trouver, ses énigmes à résoudre. Une fois parvenu au bout, **un second mode de jeu s'ouvre à nous : la "Second Quest"**. Il s'agit de tout recommencer, mais en **mode difficile** ! Le monde ouvert a changé, les donjons ne

sont plus les mêmes, tout est bousculé et on a l'impression que la logique est absente dans cette seconde quête. Bref le jeu nous en met plein la tronche. Et même si on a déjà fini une première fois et qu'on connaît bien The Legend of Zelda, on galère.

Ça, c'est le processus normal. Mais que se passe-t-il si on n'a pas lu le manuel ?

Écran titre, on nomme le personnage. Vais-je l'appeler Pizza, Bernardo ou AAAAA ? Tiens, le jeu s'appelle The Legend of Zelda, donc Zelda c'est le nom de mon personnage. Je tape ça et c'est parti... pour l'enfer ! **Appeler son personnage Zelda lance directement la Second Quest**, et de nombreux joueurs ont expérimenté ce mode **sans savoir qu'il s'agissait de la version difficile du jeu !**

Une pensée pour tous les déçus du jeu qui ont abandonné la partie, parce qu'ils ne savaient pas encore que **dans Zelda, on joue Link !**



Bon mois d'août à tous, on se retrouve début septembre !

Atelier Pop Culture

contact@atelierpopculture.fr

© 2023 Atelier Pop Culture - Tous droits réservés

Vous recevez cet email car vous vous êtes abonné à la newsletter d'Atelier Pop Culture.

[Voir cet email dans le navigateur](#) | [Se désabonner](#)

