



Atelier Pop Culture - la newsletter mensuelle

Culture jeu vidéo

En cette année 2023, on fête les 20 ans de plein de trucs dans le jeu vidéo.

Les 20 ans de [l'association MO5](#), du [magazine spécialisé Canard PC](#), du système PEGI. Les [20 ans de Call of Duty](#), de Splinter Cell, de Beyond Good and Evil. Mais aussi les [40 ans de la NES](#), de Micromania. Et les 10 ans de GTA V mais ne nous lançons pas sur les 10 ans, il y a pas mal de choses à relever et ça nous donnerait un coup de vieux auquel on ne s'attendrait pas en lisant cette newsletter.

Ce que je trouve intéressant, c'est qu'on est dans une ère dans laquelle la culture vidéoludique a une mémoire d'elle-même. Ce ne sont pas tant les anniversaires qui me plaisent, mais plutôt qu'on les fête, qu'on se souvienne, qu'on mette en valeur une histoire du jeu vidéo et un patrimoine.

Sans transition, une newsletter beaucoup plus courte qu'à l'accoutumée, par manque de temps, j'en suis désolé. Pas de test de jeu et d'anecdote cette fois-ci, mais le plein de news et de vidéos. On devrait revenir à un format plus classique le mois prochain !

Bonne lecture,

- Niki

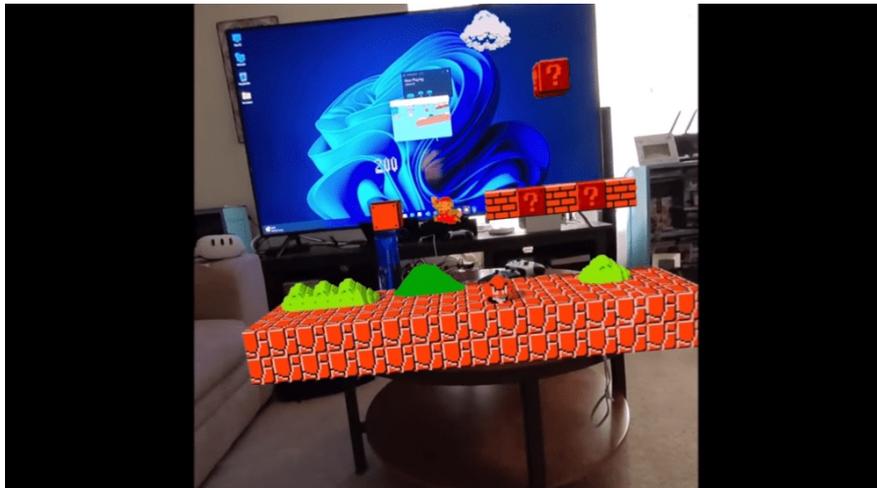
L'actu Atelier Pop Culture et Ludistart



Quoi de neuf en novembre ?

- **grosse mise à jour des formations sur le site de [Ludistart](#) !** Vraiment, allez y faire un tour, on est très fiers de pouvoir proposer tant de nouveaux contenus
 - on a co-organisé le **tournoi TIM-G31 de la médiathèque départementale de la Haute-Garonne**. Quarante-cinq médiathèques ont envoyé leurs champion.ne.s de Mario Kart en finale le 4 novembre, c'était incroyable !
 - 15 novembre : passage à Paris pour participer à la **soirée anniversaire d'ARTE jeu vidéo**. En effet, le média préféré des français édite du jeu vidéo depuis 10 ans maintenant, l'occasion de faire la fête !
 - 16 novembre : **formation sport en médiathèque** avec la médiathèque départementale de l'Yonne
 - à partir du 16 novembre et pour un mois : notre **exposition sur le jeu vidéo comme objet culturel** est visible à la **médiathèque du Grand Narbonne**
 - 17 novembre : je participe à une **table ronde sur la médiation culturelle jeu vidéo à l'Indie Game Contest**, à Strasbourg
 - 18 novembre : mon collègue Julien fait une **conférence sur l'histoire du jeu vidéo**, en distanciel, pour la médiathèque de La Barre de Monts
 - 25 novembre : après y avoir passé quelques jours en vacances cet été, **retour à Bergerac pour un après-midi de médiation jeu vidéo**. Au programme : échange avec le public sur le caractère culturel du jeu vidéo et sa place en médiathèque, et évidemment un bon temps de jeu pour découvrir des pépites !
-

Un peu d'actu



- Des fous furieux ont sorti [une application](#) permettant de **jouer à des vieux jeux NES en 3D et en VR**. Plus impressionnant encore : on peut maintenant jouer à **Super Mario en réalité augmentée** dans son salon, [et ça a de la gueule](#).
- La **Paris Games Week**, c'est l'événement conso jeu vidéo majeur en France, si ce n'est en Europe. C'était du 1er au 5 novembre, et c'était [l'occasion pour les productions françaises de briller](#).
- **La dernière étude en date du SELL** (le syndicat des éditeurs de jeux vidéo) [est disponible](#). Pour les amateurs de chiffres sur l'industrie, et sur le rapport des français au jeu vidéo
- **Chants of Sennaar**, le jeu indé français (toulousain) qui a fait l'événement cette rentrée **continue de bien se vendre et de faire parler de lui**. Le CNC, qui a contribué à son financement, [raconte la genèse du jeu de Rundisc](#).
- Enfin ! L'équipe du nouveau média spécialisé jeu vidéo **Origami a ouvert ses portes numériques**. Une émission hebdomadaire sur YouTube, des comptes Twitch, Instagram, TikTok, l'équipe envoie du jeu vidéo sur tous les réseaux. On leur souhaite le meilleur aussi !
- Elle était invitée de la première émission d'Origami, la journaliste Marion Bargiacchi a lancé de son côté [une newsletter pour suivre l'actualité du jeu vidéo français](#). On lui souhaite le meilleur !
- Nintendo démarre [un projet de film live action pour Zelda](#). Avec des vrais acteurs en chaire et en os et tout. Pourvu que ce soit au moins aussi bien que [la série animée de 1989](#) !
- **Alan Wake 2 est sorti** ([bande annonce](#)), et les premiers retours sont très positifs. Par le studio Remedy, derrière les incroyables Max Payne, mais aussi Quantum Break et le

génial Control ([bande annonce](#)). Et évidemment Ala Wake premier du nom. Un jeu horrible mettant en scène une enquête pour retrouver Alan Wake donc, écrivain héros du premier opus ici disparu et enfermé dans un monde cauchemardesque. Comme toujours chez Remedy, **le jeu a l'air dense et son ambiance folle**, et on appréciera le choix d'un jeu hommage aux écrits de Stephen King.

- **GTA V fête ses 10 ans !** Le mastodonte de Rockstar continue de lui rapporter énormément d'argent via son mode de jeu en ligne GTA Online. Et au moment de fêter la décennie de ce cinquième opus, Rockstar annonce qu'il va **diffuser en décembre la première bande annonce de GTA 6**. C'est-à-dire que la série est une licence tellement importante et marquante qu'on en est à trépigner à l'annonce d'une bande annonce à venir. GTA, un monument de la pop culture ? Oui.
- **Braid Anniversary Edition vient tout juste d'être annoncé** ([bande annonce](#)). Braid, c'est le jeu qui en 2009 a propulsé son créateur Jonathan Blow au rang d'auteur indé. Aux premières loges des jeux indés qui ont contribué à changer le paradigme de la création et distribution de jeux, le gameplay plateforme - je saute - je rate - je meurs - je remonte le temps pour recommencer et résoudre des puzzles de Braid a intrigué un grand nombre de joueurs, et son style visuel hommage aux peintres impressionnistes a fini de rendre le jeu culte. En savoir plus sur Braid et son auteur ? Jetez un oeil au documentaire culte [Indie Game the movie](#), dont Jonathan Blow est un des trois protagonistes. Cette édition anniversaire de Braid **propose le jeu remasterisé et l'accompagne de nombreux commentaires** sur le game design, la direction artistique visuelle, la musique, etc. De là à faire un rapprochement avec la newsletter de septembre dans laquelle je parlais des jeux-documentaires-musées, et avec l'intro de cette newsletter concernant les anniversaires et l'entrée dans une ère de patrimonialisation, il n'y a qu'un pas.





L'esport va-t-il finir par mourir ?

La bulle de l'esport est-elle en train d'éclater ? Si la pratique esportive est plus présente que jamais, [il semble que le business esport](#) en revanche ne se porte pas si bien... **éléments de contexte dans cet extrait de l'émission Popcorn**, avec les streamers et gérants de structures esportives ZeratoR et mistermv.

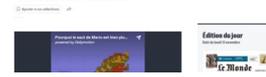


"Just Dance 2024" making of du partenariat

On en parlait le mois dernier : Ubisoft a développé un partenariat avec le CNC et **le Château de Versailles pour son prochain jeu Just Dance**. [Et le CNC d'en faire une vidéo making of](#) pour **en savoir plus sur ce rapprochement inattendu** mais pas dénué de charme !

Pourquoi le saut de Mario est bien plus complexe que vous ne le pensez ? Comprendre en trois minutes

Éditorial - Vous savez peut-être passer les obstacles qui pour certains sont ennemis, le saut est, depuis les débuts de la série, le principe de base de la plateforme mario-kart. Une mécanique complexe par rapport à ce qui est souvent considéré comme un jeu de plateforme simple.



Pourquoi le saut de Mario est complexe ?

C'est une habitude, il faut qu'il y ait un article du Monde quelque part par ici. Ils écrivent des choses intéressantes, que voulez-vous que je vous dise. Par exemple, ce mois-ci, une [petite vidéo de moins de 4 minutes](#) pour expliquer **la complexité de la mécanique de saut de Super Mario**.

Bon mois de novembre à tous, on se retrouve début décembre !

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](#)

