

Bibliothèque Centre Pompidou

Bibliothèque publique d'information
25 – 30 septembre 2024

Press Start

Peur et jeu vidéo



Illustration Press Start, 2024 © Boulet / Epi


Médiathèque
de la Canopée la fontaine


GOBELINS
— PARIS —

école sup
de condé
— DESIGN & URGES / PASTORALE —

resetXP.

SHADOWZ



le Bonbon

FORUM DU JEU VIDÉO

Samedi 28 septembre • Rencontres • 13h-17h • Entrée libre

Centre Pompidou • Petite salle • Niveau -1 • Accès par la place Georges-Pompidou



Retransmission en direct sur www.bpi.fr



Accessible aux personnes sourdes et malentendantes

À travers trois tables rondes, chercheur-euses, journalistes, auteur-ices, streameuses et développeurs s'interrogent sur ce qui façonne la peur dans l'industrie du jeu vidéo.

Cet après-midi d'échanges sera l'occasion d'en apprendre plus sur l'impact des grosses productions sur les mécanismes qui suscitent la peur, d'explorer les possibles du jeu narratif dans le traitement de thématiques très intimes et de se demander pourquoi nous aimons tant jouer à nous faire peur collectivement.

Événement animé par **Olivier Marlas**, ancien critique de *Gamekult*, collaborateur de *JV – Culture Jeu Vidéo*, partenaire du festival.

13h • Entretien d'ouverture entre **Frédéric Raynal**, créateur d'*Alone in the Dark*, et **Nicolas Deneschau**, spécialiste du jeu et auteur de *Les dossiers Alone in the Dark* (Third Éditions, 2024).

13h30-14h30 • Goût de la peur et jeu vidéo grand public, un mariage impossible ?

Une production à gros budget peut-elle vraiment bousculer son public ? Le placer dans une situation d'inconfort, de malaise ? Au pays des prouesses technologiques, débat sur les frontières de l'imaginaire, la figure du monstre et notre rapport au danger.

Avec

Patrick Hellio, journaliste spécialisé (*Origami, Jeux vidéo magazine*), chroniqueur du podcast *Silence on joue de Libération*, et auteur de nombreux ouvrages sur le jeu vidéo dont un consacré à la saga *Resident Evil* chez Third Éditions

Guillaume Baychelier, chercheur, artiste vidéaste et podcaster, auteur de *Havres de peur: lieux d'horreur en jeux vidéo* (Rouge profond, 2022)

14h30-15h • Entretien exclusif avec **Mikael Hedberg**, scénariste de *Amnesia, The Dark Descent* (2010), *Soma* (2015) et *Alone in the Dark* (2024)

15h-16h • Les jeux narratifs d'aujourd'hui, laboratoires de nos peurs

Quand la cellule familiale, les traumas et les fantômes de l'Histoire servent de carburant à la fiction... De quoi les jeux narratifs sont-ils le miroir ? Quelle approche critique adopter pour un jeu où le récit prédomine ? Retour sur les visages et les esthétiques modernes de l'horreur.

Avec

Julie Le Baron, rédactrice en chef de *Canard PC* et chroniqueuse pour *Silence on joue*, le podcast jeux vidéo de *Libération*

Quineapple, streameuse et animatrice de *Jour de Play*, émission Twitch d'Arte dédiée aux jeux vidéo

Quentin De Beukelaer, directeur artistique et fondateur d'Atelier QBD et développeur, notamment du jeu *Decamation* (2023)

16h-17h • Jouer à se faire peur : l'aventure collective

Rituelle, ludique, parfois même comique, la peur est aussi le théâtre des fantaisies en tout genre. À l'ère de Twitch et des expériences collaboratives, les angoisses à l'écran ne sont-elles qu'un bonheur encadré ? Réflexions sur l'acte même de jouer, entre contaminations du réel et art de l'échec.

Avec

Laura Goudet, maîtresse de conférences en linguistique anglaise à l'Université de Rouen-Normandie, spécialiste de l'analyse de discours des communautés internet, des artefacts numériques et des jeux vidéo

Damien Mecheri, auteur et éditeur chez Third Éditions, coauteur du livre *Bienvenue à Silent Hill: voyage au cœur de l'enfer*

Dolly Wood, créatrice de contenus numériques, exploratrice des imaginaires sombres et étranges de l'art

Infos www.bpi.fr/press-start2024