ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

La femis | associé PSL

Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?

Mémoire de fin d'études

Alexandre Suzanne
Exploitation - Promotion 2021

Tuteur : Mehdi Derfoufi

Mai 2021

Remerciements

Je voudrais remercier toutes les personnes avec qui j'ai pu échanger à propos de ce mémoire :

Exploitant·es

Benoît Dechaumont (La Tournelle à Haÿ-les-Roses & Lavoir Numérique à Gentilly), Mathieu Guilloux (7 Batignolles à Paris), Dimitri Margueres (Club de l'Étoile à Paris), Flore Tournois (Star à Strasbourg), Raphaël Jaquerot (Pixel à Orthez), Frédérique Duperret (Comoedia à Lyon), Jacques Durand (Pathé-Gaumont), Nicolás Borre (Gyptis à Marseille), Elisha Karmitz (MK2 à Paris), Sylvain Pichon (Méliès à Saint-Étienne), Lily Candalh-Touta, Lauraine Dufour, Quentin Roblin (Forum des Images à Paris), Priscilla Schneider (Cinémistral à Frontignan)

Autres acteur·rices de la diffusion

Julien Annart (FOr'J, anciennement au Quai 10 à Charleroi), Anne Pouliquen (Futur@ Cinema & le Sommet des Arcs), Hervé Tourneur (CINA), Alexandre Lefevbre (FEFFS à Strasbourg), Daniel Cohen (FEFFS à Strasbourg), Oscar Barda (anciennement à La Gaîté Lyrique de Paris), Antoine Manier (Hybride à Lille), Thierry Fontaine (Pathé Live), Caspar Nadaud (Piece of Magic), Martin Lambert (Stéréolux à Nantes)

Institutions

Pauline Augrain (CNC), Olivier Fontenay (CNC), Corentin Bichet (CNC), Cyril Cornet (DRAC Hauts-de-France)

Cinémas itinérants

Marvin Jacobs (Ciné Rural 60), Anaëlle Fouquet-Martinet (Cinéligue Hauts-de-France)

Distributeur·rices

Carla Ly, Mirana Rakotozafy, Mathieu Robinet, Inès Villetelle (Tandem)
Milliani Benzerfa (Potemkine)

Autour du jeu vidéo

Jean Nicolas (game designer au studio Seed by Seed à Angoulême), Axel Buendia (di-

recteur de l'école ENJMIN à Angoulême), Xavier Rousselle (directeur de l'école ISART Digital), Pierre Corbinais (auteur & game designer à Marseille), Pierre Ginier (artiste, scénographe et commissaire d'exposition), Aurélien Lefrançois (Prismatik)

Autres corps de métiers

Mehdi Derfoufi (OMNSH), Alexis Blanchet (Université Paris 3), Albert Rolland (AMI Architectes à Strasbourg), Julien Devriendt (Réseau des médiathèques à Villejuif), Alice Contal (IME Maia Autisme), Pauline Arlaud (Syllabs), Inès Riera (La Fémis), Camille Delaunay (La Fémis), Clara Dietrich (La Fémis), Hugo Bost, Clément Regnacq, Alexandre Hariri, Arnaud Pélissier (SCP d'Avocats VEDESI), David Javet (Université de Lausanne), Clara Benyamin (Avocat en propriété intellectuelle, médias entertainment)

Enfin, je souhaitais remercier spécialement :

Alexandre Dazzoni - Même à l'autre bout du globe sur son île dans l'océan, il reste cet ami disponible, sage et facétieux sur qui on peut compter. Merci d'avoir tenu tes yeux éveillés, au bord du sommeil, alors que depuis mon fuseau horaire, je te racontais mes idées farfelues. A bientôt l'ami.

David Broutin – Merci à lui pour sa bienveillance admirable, cette confiance et cette synergie de travail que j'ai hâte de voir se poursuivre.

Mehdi Derfoufi – Merci pour ses propos avisés, son approche constructive et sa relecture attentive

La Fémis – Merci aux personnes qui assurent son fonctionnement et au formidable espace d'exploration qu'elle permet à ses étudiant·es

SOMMAIRE

INTRODUCTION

I] POURQUOI CHERCHER À INTÉGRER LE JEU VIDÉO DANS LES CINÉMAS ? QUELS INTÉRÊTS POUR LES SALLES ET LEURS PUBLICS ?

Qui sont les joueur·euses de jeu vidéo ? 13

Pour les publics 20

Pour les exploitant·es 27

Pour les créateur·rices de jeux vidéo 33

II] SUR QUELLES INITIATIVES DÉJÀ MENÉES POUVONS-NOUS APPUYER ? QUELLES LEÇONS PEUT-ON EN TIRER SUR LA FAISABILITÉ DES MÉDIATIONS DE JEU VIDÉO AUJOURD'HUI ?

III] QUELS SONT LES CLÉS DE DÉVELOPPEMENT POUR FAIRE ÉMERGER CE MARCHÉ À L'AVENIR ?

Aménager un cadre juridique favorable 36

Dégager un modèle économique 38

Encourager la légitimation du média 38

Recruter et former les équipes 39

S'entraider et favoriser le partage d'expériences 41

Nouer des partenariats et bien s'entourer 41

Repenser le projet culturel global des cinémas 42

Trouver la bonne communication auprès des publics 43

Impliquer les studios pour des jeux adaptés aux salles de cinéma 44

Constituer des corpus de jeux 46

Réserver des créneaux dans sa programmation 47

Bâtir des architectures plus adaptées 47

IV] QUELLES AUTRES FORMES DE MÉDIATIONS PEUT-ON IMAGINER ?

Approche de travail 50

VOIR 51

Retransmission d'une compétition d'e-sport

Session de jeu commentée

Avant-première d'un jeu vidéo

Concert

Quelle expérience constitue la pratique du "regarder-jouer" ?

APPROFONDIR 56

Exposition

Conférence

JOUER 58

Salle d'arcade

Salle d'arcade éphémère

Tournoi

Session de jeu participative

Film interactif

Jeu collectif de type escape game

Location de salle

Location de matériel

Session d'initiation à la réalité virtuelle VR

LAN

CRÉER 64

Ateliers pédagogiques

Club de découverte de jeu vidéo

Concours de création en réalité virtuelle

Game jams

Création avec artiste en résidence

CONCLUSION

BIBLIOGRAPHIE

ANNEXES

INTRODUCTION

Je suis né en 1994, l'année de la sortie du Roi Lion. Les souvenirs sont flous, mais je crois que sa suite Le Roi Lion 2 est le premier film que j'ai vu au cinéma en 1998. Sortie au même moment, son adaptation est probablement le premier jeu vidéo auquel j'ai joué. Et je crois que ce point de départ révèle à quel point j'ai intégré le fait que les deux médias étaient liés. Pourtant en grandissant, si j'ai pu continuer à aller au cinéma, mes parents m'ont longtemps tenu à l'écart des jeux vidéo. Si je sentais que parler des films était valorisé, j'ai intériorisé que je ne pouvais pas parler aussi librement des jeux que je découvrais chez mes ami·es de l'école. Ce n'était pas perçu de la même façon et je ne comprenais pas pourquoi. Quels auraient été les changements dans ma construction si j'avais pu exprimer et partager cette passion dans un lieu – comme les cinémas me l'ont toujours permis avec les films ? Au-delà des oeuvres elles-mêmes, les deux médias ne bénéficiaient pas des mêmes espaces de sociabilités.

Les années n'ont pas tari ma soif de découverte. J'ai conservé ma pratique du *voir des films* et du *jouer aux jeux vidéo.* J'ai trouvé des films et des jeux qui répondaient à mes goûts au fur et à mesure qu'ils évoluaient. Le jeu vidéo était aussi capable que le cinéma de me plonger dans des univers suspendus hors de la réalité. Il y a tout un régime d'émotions que j'ai pu vivre grâce au média, la satisfaction profonde de parcourir une histoire sublimée par les spécificités du média sur laquelle elle se déploie, l'état d'hallu-simulation[1] hors du temps, cette fascination pour des mondes virtuels, cette folie de l'arcade où le geste précède la pensée, le sentiment d'accomplissement ressenti après des moments d'accablement et de frustration, le réconfort et les espaces de bien-être, les refuges qu'il propose, la liberté et les espaces de créativité qu'il nous propose de mettre en action, son esthétique du faire[2] qui m'apprend tant sur le monde. En une phrase comme en mille : je trouve que le jeu vidéo est un média formidable. Sa nature ludique et interactive le propulse comme un créateur de lien social et un vecteur de réflexions politiques. Loin d'un modèle hégémonique présent dans l'imaginaire collectif, les formes qu'il peut prendre

1 Pour reprendre un terme de Philosophie des jeux vidéo, Mathieu Triclot, Editions La Découverte - label « Zones », 2011 – p.69

2 J'ai cherché une définition du jeu pendant seize ans et j'ai enfin trouvé, Oscar Barda , Article du Nouvel Obs du 26/01/2017 - https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-extension-du-domaine-du-jeu/20160202.RUE2230/j-ai-cherche-une-definition-du-jeu-pendant-seize-ans-et-j-ai-enfin-trouve.html

sont extrêmement diverses, riches d'esthétiques et de sens.

Et ce qui anime ces lignes, comme le reste du mémoire, comme ma présence à La Fémis, c'est la conviction qu'une grande part du public non-initié pourrait partager cette richesse s'il existait des lieux où on propose une médiation éclairée autour du jeu vidéo. Tout le monde ne devrait pas s'intéresser aux jeux vidéo, mais dans le cas où certain·es le voudraient, ils devraient *pouvoir* bénéficier d'un lieu de rencontre et d'un accompagnement pour s'ouvrir au média.

Aujourd'hui, je m'interroge : où appliquer mon énergie pour participer à la légitimation du média et à son incarnation physique dans les lieux culturels ?

Il faut peut-être s'intéresser aux lieux physiques dans lesquels le jeu vidéo s'incarne déjà aujourd'hui. Avec la domestication du jeu vidéo, la plupart des salles d'arcade ont fermé. Mais on le croise dans des expositions temporaires, dans des médiathèques, dans des bars "gaming", dans des grands salons d'exposition ou des compétitions pour initié·es...

Et aussi dans les cinémas, où des initiatives ont été menées. Elles m'apparaissent comme une rencontre bénéfique pour les deux médias, une occasion d'un enrichissement de leurs publics, d'un croisement de leurs pratiques et de la possibilité de dresser des ponts entre leurs oeuvres et leurs dispositifs scéniques.

C'est dans cette idée que j'ai mené mon stage de fin d'études au sein de l'association "De la suite dans les images", un réseau qui met en relation, accompagne et soutient les professionnel·elles de l'exploitation et de l'action culturelle cinématographique en région Hauts-de-France, plus particulièrement dans le Nord et le Pas-de-Calais depuis 2002. Le réseau compte 32 salles de cinéma (dont 21 de typologie Art & Essai) et 1 circuit itinérant.

L'association met en place depuis 2018 une action "Cinéma & Jeu vidéo" avec le soutien de la DRAC Hauts-de-France. Cette action a pour vocation d'accompagner les exploitant·es du réseau dans leurs constructions de projets autour du jeu vidéo. Et par son action locale, de dégager des pistes utiles à tout cinéma du territoire national cherchant à construire des projets similaires.

En tant que référent de cette action, et malgré la fermeture des salles due à la pandémie du Covid-19 durant la période de mon stage – j'ai pu mesurer le besoin d'accompagnement des professionnel·elles sur les réalités qui entourent la place du jeu vidéo dans les cinémas.

Pour répondre à ce besoin, j'ai choisi d'axer mon travail de mémoire autour de la problématique : **Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?**

Cette question en soulève bien d'autres et j'ai structuré les différentes parties de ce mémoire selon ce chemin de pensée :
- Pourquoi chercher à intégrer le jeu vidéo dans les cinémas ? Quels intérêts pour les salles et leurs publics ?
- Sur quelles initiatives déjà menées pouvons-nous appuyer ? Quelles leçons peut-on en tirer sur la faisabilité des médiations de jeu vidéo aujourd'hui ?
- Une fois ce constat établi, comment y répond-on ? Quelles sont les clés de développement pour faire émerger ce marché à l'avenir ?
- Dans un contexte encore peu structuré, quelles autres formes d'expérimentations peut-on imaginer ?

Avant de mener ce travail à la croisée entre sociologie de la culture et économie du cinéma et du jeu vidéo, je précise que ma position recoupe celle d'un étudiant en exploitation, d'un spectateur assidu et d'un joueur régulier. Je ne suis pas spécialiste de l'industrie du jeu vidéo, des théories du jeu ou de sociologie. Si je ferai appel à de telles notions dans le mémoire, j'ai pris le soin de m'appuyer sur des références bibliographiques précises. Je me suis particulièrement aidé de trois ouvrages :

Un bilan de plusieurs années de pratique de l'ex-responsable gaming du Quai 10 à Charleroi, le cinéma le plus proche de nous ayant fait le pari d'intégrer le jeu vidéo à sa programmation régulière :
Jeux vidéo et éducation, Ateliers de pédagogie vidéoludique - Julien Annart (dir.) avec Gaël Gilson, Anne Cornut, Grégory Michnik, Mélanie Fenaert, Virginie Marquet, David Plumel, Thierry Guquet, Daniel Bonvoisin, Martin Culot, Jonathan Ponsard, Julie Lemaire et Pierre Tournay, For'J & Digital Wallonia, 2019

Un bilan d'expérience sur des projets ludiques de toutes sortes menées en milieu scolaire comme en médiathèques. Mobilisés depuis des années sur la question des médiations de jeu vidéo, ces lieux recèlent de nombreuses pistes intéressantes pour les cinémas :
Jouer en bibliothèque - Julien Devriendt (dir.), Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2015

Un ouvrage récent qui croise le regard de plusieurs universitaires pour mettre en avant la diversité des publics du jeu vidéo, des pratiques qu'ils.elles en ont et des expériences qui s'y éprouvent :
La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021

Le marché du jeu vidéo dans les salles de cinéma est encore très peu développé aujourd'hui. Aussi pour avoir une diversité d'opinions et comprendre son faible déploiement, il convient d'aller recueillir l'avis non seulement de celles et ceux qui l'ont déja mis en place, mais aussi d'entendre ceux et celles qui s'y intéressent pour l'avenir. Pour ce faire, j'ai mené des entretiens semi-directifs à réponses libres à l'aide d'un guide d'entretien de forme semi-structurée (à retrouver dans la partie des annexes).

Au total, près de 50 professionnel·elles ont fait l'objet d'un entretien dont la quasi-totalité via un une solution de visioconférence (Livestorm, Zoom, Meet, Teams, Skype). La liste des personnes interrogées peut être retrouvée dans les remerciements du mémoire.

Pour répondre à la problématique et aider les professionnel·elles à mieux contruire des médiations de jeu vidéo dans leurs salles, il convient aussi d'interroger la demande du public. Quelles sont ses envies ? Quels sont les profils ? Cette question mérite un large travail d'enquête qui dépasse ce qu'il est possible de mener depuis ma seule position actuelle. Toutefois, j'ai tenté de prendre le pouls d'un petit échantillon (431 personnes y ont répondu) afin de faire un modeste premier pas dans cette enquête des publics et afin d'étayer des d'hypothèses de travail pour d'autres.

Cette enquête (à retrouver dans la partie des annexes) a été diffusée en priorité aux pro-

fessionnel·elles afin qu'ils·elles relaient l'enquête à leurs publics (les interviewé·es de ce mémoire, la liste de diffusion du réseau De la suite dans les images, le programme Futur@Cinema).

Des difffusions ciblant directement les publics ont été faites (forum de jeux vidéo sur sites spécialisés, salon Discord de presse spécialisée en jeu vidéo, groupes Facebook universitaires dans le domaine du cinéma, du jeu vidéo et de la création numérique). Encore une fois, j'ai conscience que cette liste de diffusion est incomplète et que l'échantillon n'est pas représentatif. Cette enquête est un outil de travail distancié, adapté aux périodes de confinement qui ont accompagné ce mémoire, mais qui ne remplace pas un travail de terrain, de collectes d'expériences, qui permettraient de mieux appréhender la diversité des profils, des envies des besoins des publics.

Pour finir sur la méthodologie, je précise ici celle de l'ouvrage[3] que j'ai déjà cité et que j'utilise à plusieurs reprises dans le mémoire. Elle représente un document précieux qui nous est utile ici par son approche des *play studies (*qui s'intéresse non pas aux jeux, mais aux états ludiques des joueur·euses qu'ils engendrent). Sans chercher à généraliser, elle tente de mettre en évidence à quel point les pratiques de jeu au quotidien s'inscrivent dans les individualités de chacun·e :

Cette enquête a été menée entre 2011 et 2014 dans le cadre du projet LUDESPACE, financé par l'Agence nationale de Recherche et géré par l'université de Tours et le laboratoire de recherche CITERES. Elle s'appuie sur une méthodologie hybride associant :
- une vaste enquête téléphonique administrée par le CREDOC auprès d'un échantillon de personnes de 11 ans et plus (échantillonage par quota sur les variables suivantes: âge, sexe, catégorie socioprofessionnelle, type de commune résidentielle, région UDA) en juin 2012 auprès de 2542 personnes (dont un sous-échantillon de 500 adolescent·es – une moitié de 11-13 ans et l'autre de de 14-17 ans)
- une trentaine d'entretiens semi-directifs
- des enregistrements audio et vidéo de sessions de jeux

3 La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021

En préambule de ce mémoire, il nous faut aussi expliciter ce que j'entends par une médiation de jeu vidéo.

Le jeu vidéo peut être abordé sous différentes approches : c'est une industrie[4], une pratique culturelle[5], un média artistique, un objet politique, un patrimoine[6], un vecteur de lien social, un outil pédagogique, un régime d'expérience...

Ici, nous allons aborder le jeu vidéo via le prisme de la médiation culturelle. À ce titre, voici une tentative de définition : le jeu vidéo est une activité ludique inscrite dans un espace public (ici le lieu culturel des cinémas) qui engage un groupe de personnes, s'appuie sur un logiciel et un support physique (ordinateur, écran, toile de projection, enceintes sonores) via la stimulation mécanique d'une interface (manette, clavier, souris, joystick, capteur de mouvement, microphone, contrôleur alternatifs...). Cette activité induit des sociabilités et des régimes d'émotions vécus par les joueur·euses.

Comme je le disais plus haut, intégrer des médiations de jeu vidéo à sa programmation permet de dresser des ponts entre les deux médias. Mais les médiations de jeu vidéo n'impliquent pas nécessairement une présentation de films. Le jeu vidéo peut être suffisant en lui-même selon la proposition culturelle voulue par le·a profesionnel·elle.

Aussi, je trouve que c'est une chance de pouvoir utiliser des dispositifs scéniques, notamment celui de la salle de cinéma et son écran géant. Mais ici encore, une médiation de jeu

---

4 Depuis quelques années, il est courant d'entendre que son chiffre d'affaires mondial dépasse celui du cinéma. Boosté par la pandémie et ses confinements, il a franchi un cap en dépassant celui de la musique enregistrée et du cinéma combinés pour un total de 300 milliards de dollars. Le Parisien - Article 29/04/2021 - https://www.leparisien.fr/economie/avec-27-milliards-de-joueurs-le-marche-du-jeu-video-pese-desormais-300-milliards-de-dollars-29-04-2021-DHDANMMVYVDGFBENW5LUFV6LQE.php

5 2,7 milliards de joueur·euses selon la même source.

6 Peut-on situer la naissance du jeu vidéo ? D'abord issu des milieux de recherches universitaires avant de trouver le chemin vers le grand public et les circuits commerciaux, il n'y a pas de consensus sur une date de naissance du média. Parmi les pionniers, on peut citer Cathode-ray tube amusement device (Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, 1947), Tennis for Two (William Higinbotham, 1958), SpaceWar (Steve Russel, 1962) et enfin Pong (Atari, 1972) qui signe ses débuts dans nos salons.

vidéo n'a pas nécessairement lieu dans la salle, mais peut s'incarner dans les halls d'accueil, les couloirs, les bureaux, les salles polyvalentes, les espaces hors les murs... Cela peut répondre à des contraintes de cohabitation des programmations cinéma/jeu vidéo – la salle n'est pas disponible et accueille des projections de films - ou bien, car le format de la médiation mise en place a besoin de s'affranchir de la frontalité écran / fauteuils de la salle pour mieux exister.

Le terme de "médiations de jeu vidéo dans les cinémas" étant défini, il convient de comprendre d'où vient l'intérêt de chacun·e à les voir émerger.

I] POURQUOI CHERCHER À INTÉGRER LE JEU VIDÉO DANS LES CINÉMAS ? QUELS INTÉRÊTS POUR LES SALLES ET LEURS PUBLICS ?

Qui sont les joueur·euses de jeu vidéo ?

Pour débuter cette partie, et toujours dans l'idée de rendre les médiations de jeu vidéo plus accessible aux professionnel·elles, il me paraît important d'essayer de dresser le portrait des joueur·euses de jeu vidéo aujourd'hui.

Cette partie fait le bilan du premier chapitre de l'ouvrage La fin du game qui s'intitule « Tous aux manettes.» (p.28-52)

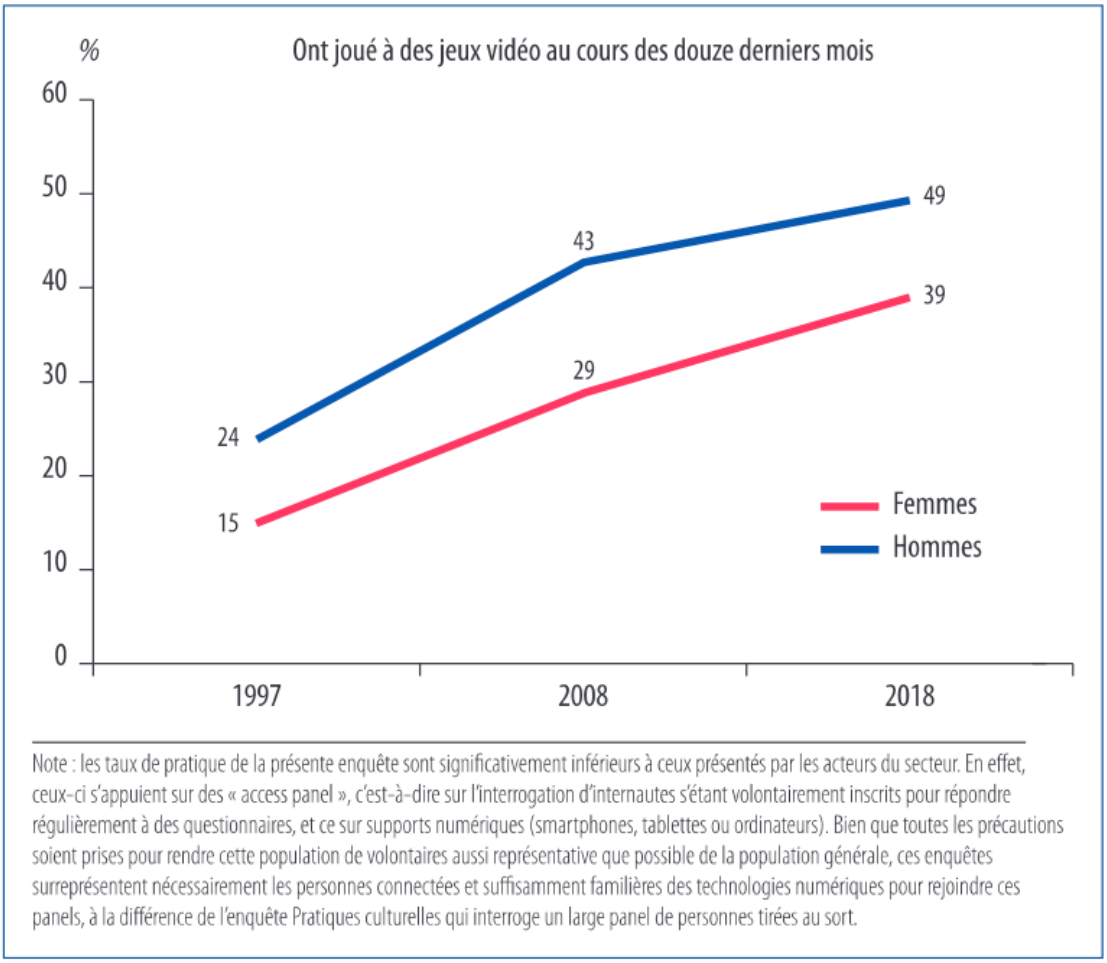
Le chapitre prévient du caractère variable et parfois contradictoire de plus d'une trentaine d'études portant sur les pratiques vidéoludiques parues entre 2003 et 2012. Il alerte aussi sur les rapports politiques qui peuvent orienter les résultats en vue de présenter le média sous un aspect faussement lisse. C'est en allant dans le détail en s'attachant aux pratiques régulières et aux individualités que des contours plus fiables se dessinent. En ajoutant sa propre étude à la liste, il dégage plusieurs tendances générales qui nous donnent de bonnes indications pour aborder ce public.

Le genre chez les joueur·euses

Le jeu vidéo souffre encore de fortes disparités entre les pratiques des hommes et des femmes. Leur étude indique que parmi les enquêté·es qui déclarent avoir joué à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois, 65,6% sont des hommes et 53,5% des femmes. En allant dans le détail et en ramenant cela à une pratique hebdomadaire (au moins une fois par semaine ou plus) le taux tombe à 88,7% d'hommes pour 43% de femmes.

Pour citer une autre source, on peut référencer la grande enquête des pratiques culturelles des français·es menée par le Ministère de la Culture dont la dernière itération date de 2018.

Pratique de jeux vidéo selon le sexe, 1997-2018



Source : enquête sur les pratiques culturelles, 1973-2018, DEPS, Ministère de la Culture, 2020

En plus de nous montrer la démocratisation de sa pratique, cette étude nous montre que le jeu vidéo est hégémonique chez les garçons.

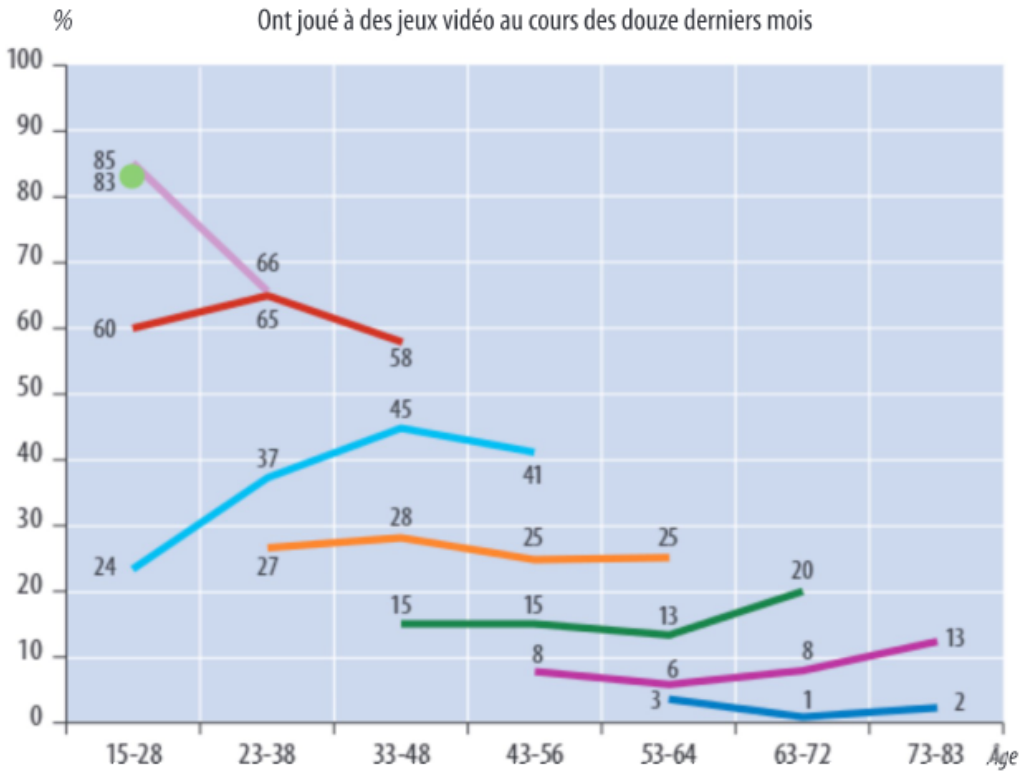
L'ouvrage « La Fin du Game » observe une féminisation des pratiques, mais indique une continuité de domination masculine due aux systèmes dans lesquelles elles s'inscrivent. Si les questions de genre lié au jeu vidéo ne sont pas le sujet de ce mémoire, elles sont fondamentales à avoir en tête lorsque l'on veut proposer une médiation de jeu vidéo pour ne pas exclure malgré soi une partie du public. Il faut avoir conscience des rapports de domination qui s'exercent au sein du jeu vidéo pour tendre vers une parité dans ses médiations. C'est également le retour qui m'a été fait par les professionnel·elles lors de leurs initiatives et nous y reviendrons dans une partie dédiée à la communication.

La tranche d'âge chez les joueur·euses

L'enquête du Ministère de la Culture nous montre ici à quel point le jeu vidéo est un loisir présent à tous les âges, mais qui reste encore l'apanage des plus jeunes.

Quand à l'étude de La Fin du Game, elle vient préciser le profil des joueur·euses en indiquant la fréquence de la pratique :

Pratique du jeu vidéo selon la génération, 1997-2018

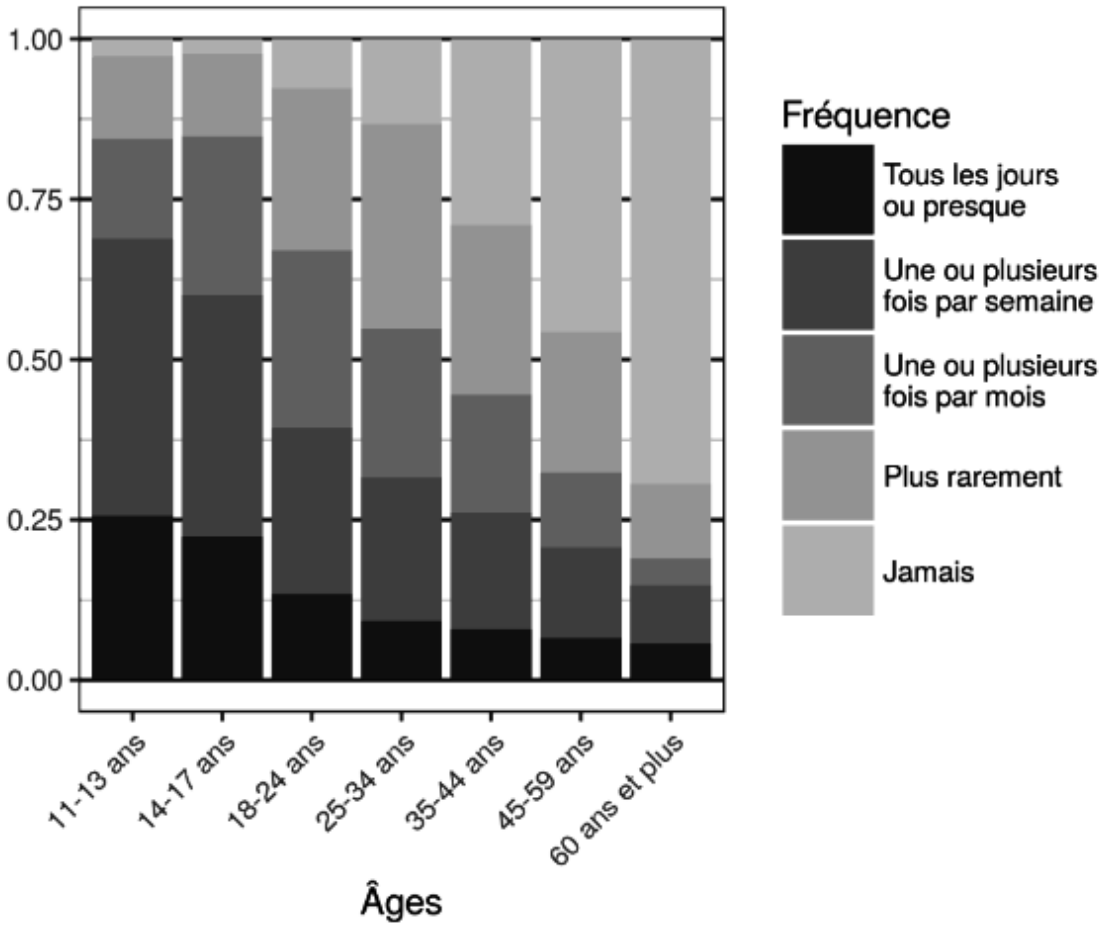


En %

Personnes nées entre	15-28 ans	23-38 ans	33-48 ans	43-56 ans	53-64 ans	63-72 ans	73-83 ans
G8 1995-2004	83						
G7 1985-1994	85	66					
G6 1975-1984	60	65	58				
G5 1965-1974	24	37	45	41			
G4 1955-1964		27	28	25	25		
G3 1945-1954			15	15	13	20	
G2 1935-1944				8	6	8	13
G1 1925-1934					3	1	2

Note de lecture : entre 15 et 28 ans, 83 % de la génération née entre 1995 et 2004 jouaient aux jeux vidéo alors que 85 % de la génération née entre 1985 et 1994 le faisaient au même âge.

Source : enquête sur les pratiques culturelles, 1973-2018, DEPS, Ministère de la Culture, 2020



Tous les répondant·es = 2542 personnes.

Lecture : 25% des répondant·es de 11 à 13 ans déclarent jouer à des jeux vidéo tous les jours ou presque. C'est le cas de 5% des plus de 60 ans.

Le jeu vidéo reste un loisir très prisé des jeunes, mais comme le média a maintenant existé auprès de plusieurs générations, la proportion de joueur·euses est plus grande. Calculer un âge moyen de joueur·euse n'a pas beaucoup de sens, car il traduit ce vieillissement du public des jeux vidéo en invisibilisant à la prédominance des jeunes.

La catégorie sociale chez les joueur·euses

L'ouvrage signale que le jeu vidéo pris dans son ensemble peut être vu comme un média trans-classe par excellence, car toutes les couches de la population ou presque y sont désormais exposées. Dans le détail en revanche, on peut voir des différences en termes de supports de jeu (ordinateurs, consoles ou smartphones) ou des genres de jeux. Au final, on se retrouve avec les mêmes différenciations sociales que dans les autres médias.

L'implantation urbaine chez les joueur·euses

La zone d'habitation n'est pas un caractère de différenciation des pratiques du jeu vidéo. On joue autant en ville, en zone périurbaine ou en milieu rural. Cela peut s'expliquer par la grande accessibilité du média aujourd'hui, techniquement ou commercialement (baisse des prix des jeux et des supports de jeu, multiplication des lieux de vente et des modes de distribution, y compris dématérialisés, ainsi que la diversification des types de jeux).

Si la zone n'a pas d'influence sur les pratiques, il faut rester attentif·ive aux populations de son territoire. On a vu que l'âge et le genre sont des paramètres déterminants. Aussi il faut veiller à ne pas proposer une médiation qui vise les jeunes de 15-25 ans sur une agglomération qui en est peu pourvue. « La fréquentation était bonne dans les villes principales, autour de 60 à 80% de la jauge de la salle. Mais si on considère les diffusions hors des grandes agglomérations, on retombe sur un public de niche avec des entrées très basses »[7].

La pratique du jeu vidéo comme activité sociale

Le graphique suivant montre comment la pratique de jeu vidéo est connectée à des sphères sociales. L'étude de La Fin du Game détaille même ensuite les occurrences de partage avec différents types de partenaires (ami·es, colocataires, voisin·es, famille, conjoint·e, enfants...). S'il ne faut pas éluder que dans certains cas, la pratique excessive du jeu vidéo apparaît symptomatique d'un mal-être et source d'isolement par le diagnostic de psychologues, cette étude montre que le jeu vidéo participe à la construction d'une forte sociabilité. C'est notamment les jeunes qui jouent le moins souvent exclusivement seuls ou en ligne.

7 Caspar Nadaud, Directeur de Piece of Magic – À propos des retransmissions des compétions esport en salle, on y reviendra dans une partie dédiée – Entretien réalisé le 29/03/2021

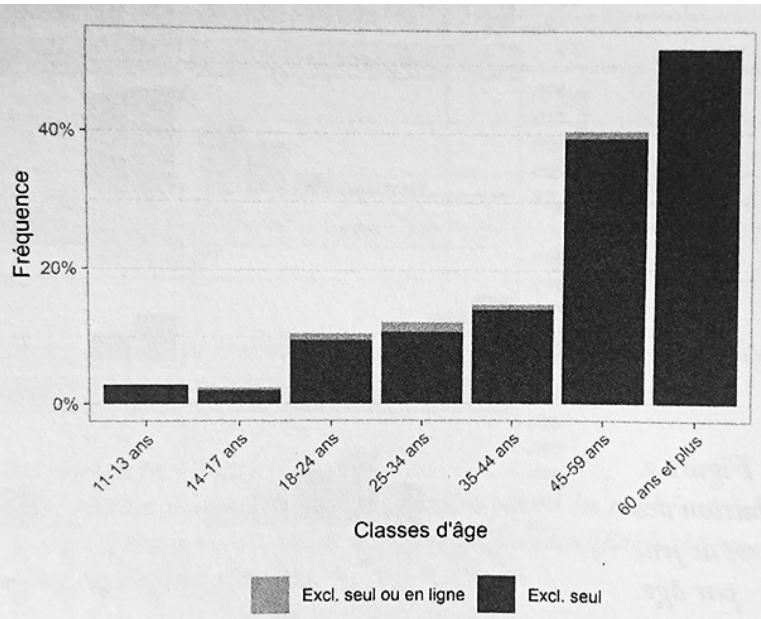


Figure 4. Distribution des joueurs ayant joué exclusivement seuls ou en ligne, au cours des 12 derniers mois, par âge.

Champ : tous les joueurs (n = 1713).
Lecture : 3 % des joueurs de 11-13 ans déclarent ne pas jouer avec d'autres personnes. C'est le cas de 52 % des joueurs âgés de 60 ans et plus.

À noter que la pratique de jouer en ligne elle-même est loin d'être isolante et que de nombreux jeux se muent en véritables réseaux sociaux (comme Minecraft, Fortnite ou Roblox). Au-delà de ses modes de jeux traditionnels, Fortnite avait réuni 27,7 millions de joueur·euses pour la diffusion exclusive de cinq concerts donnés par le rappeur Travis Scott, du 23 au 25 avril 2020. L'événement démontrait le vertige que peut apporter un concert en ligne, avec des effets spéciaux, personnages géants et éléments de décor psychédéliques.[8] "Les cinémas peuvent incarner dans leurs lieux physiques ces espaces de sociabilité."[9] C'est un des intérêts qu'aurait le public à se rendre au cinéma autour du jeu vidéo.

8 Fortnite : les concerts virtuels de Travis Scott - Nicolas Cailleau pour CNEWS – Article du 27/04/2020 - https://www.cnews.fr/vie-numerique/2020-04-27/fortnite-les-concerts-virtuels-de-travis-scott-ont-rassemble-plus-de-27

9 Julien Annart, meneur de projets jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

Quelle intersectionnalité des pratiques entre cinéma & jeu vidéo ?

Cette partie extrêmement résumée nous aide à y voir plus clair sur la diversité des profils qui composent les joueurs et les joueuses en France aujourd'hui. L'étude de La Fin du Game date de 2012. Aussi, ces informations sont à prendre comme des tendances et non comme la réalité des pratiquant·es de jeu vidéo.

Attention, les médiations de jeu vidéo dans les cinémas ne s'adressent bien sûr pas qu'aux pratiquant·es de jeux vidéo. Toute la démarche consiste à entrecroiser les publics dans un même lieu. Les spectateur·rices des cinémas sont aussi les premier·es concerné·es.

Le sentiment de certain·es professionnel·elles montrent des porosités sur certain·es types de cinéma, notamment le cinéma de genre.[10] À ce titre, il serait intéressant de disposer de données larges et récentes qui croisent les pratiques vidéoludiques et cinématographiques. Ne trouvant pas réponse à mes questions, j'ai essayé de construire un début de solution en construisant une enquête des publics.

10 Hervé Tourneur, intervenant cinéma & jeu vidéo – Entretien réalisé le 24/03/2021

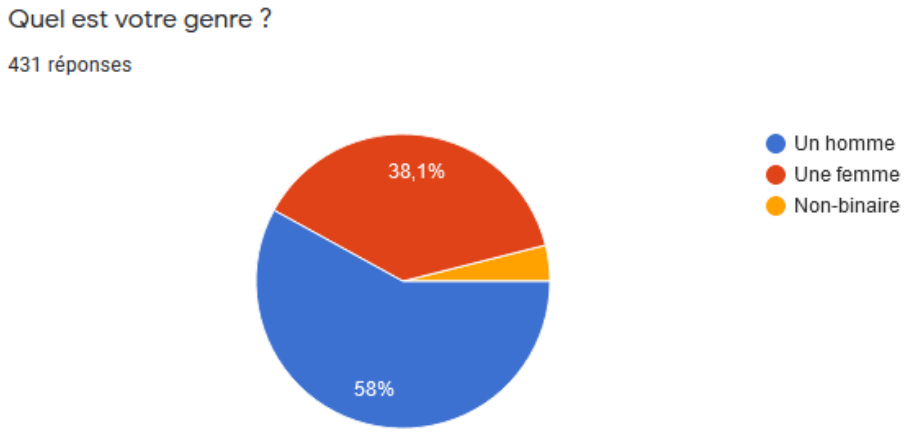
Pour les publics

Pour tenter de comprendre plus précisément les envies du public, on va utiliser l'enquête préalablement décrite et intégralement disponible dans la partie des annexes.

Les réponses de l'enquête sont anonymes. La démarche de l'enquête et son utilisation future étaient bien explicitées en introduction. L'approche la plus inclusive était recherchée, entre des questions exigeantes et une légèreté de ton invitant à mener l'enquête à son terme. Dans l'ensemble, les retours étaient bienveillants, curieux – voire surpris – de la démarche de chercher une place au jeu vidéo dans les cinémas.

Les résultats livrés ici concernent des réponses reçues entre le 25/04/2021 et le 23/05/2021. L'enquête reste en ligne aujourd'hui et une analyse plus poussée des réponses et un croisement des données sont à prévoir dans le cadre de mes missions dans l'action "Cinéma & Jeu vidéo".

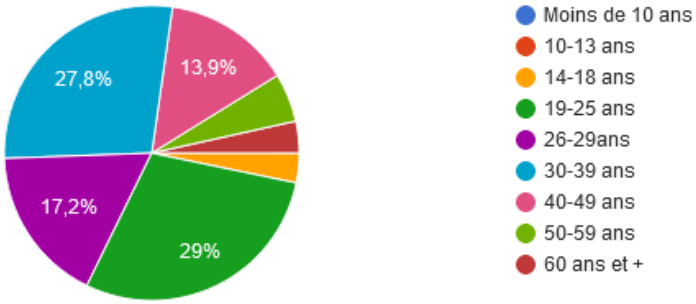
Je vous propose d'examiner ce que ces 431 personnes ont répondu en examinant certaines des réponses une à une :



On note que les hommes sont majoritaires dans les réponses reçues. Ceci vient correspondre à la situation décrite plus haut.

Quel âge avez-vous ?

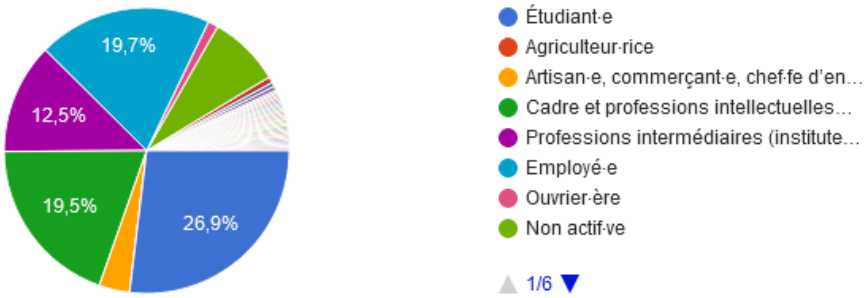
431 réponses



La tranche d'âge des enquêté·es est large et va de 14 à 60 ans et plus, avec une sur-représentation des 19-25 ans. Le haut taux des 30-39 ans peut s'expliquer par la plus grande marge qu'il comprend. On peut imaginer que la répartition est égale sur les 30-34 ans puis décroît avec l'âge – mais je n'ai pas le moyen de m'en assurer. Ce résultat est dû à la diffusion de cette enquête auprès des étudiant·es en plus de la forte mobilisation des jeunes autour du jeu vidéo (comme vu plus haut).

Quel est votre statut professionnel ?

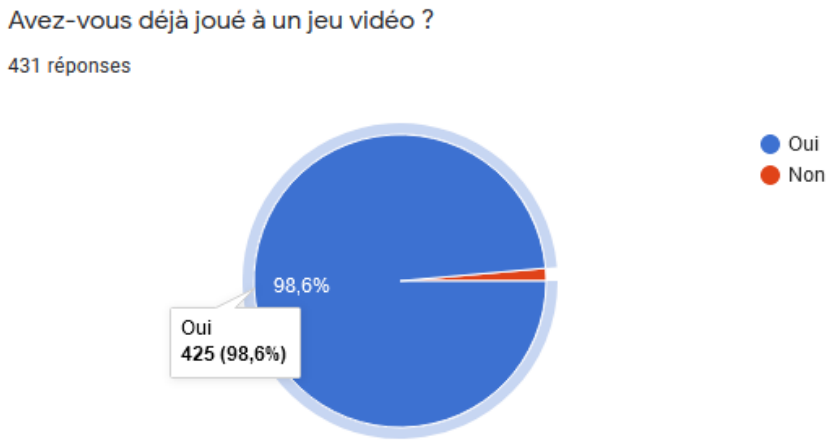
431 réponses



Sans surprise, on retrouve une majorité d'étudiants dont la part est plus grande que celle indiquée. En effet, une liberté accordée dans la confection de cette question permet aux répondant·es d'ajouter eux·elles-mêmes leur catégorie et beaucoup ont écrit "lycéen·nes" au lieu de choisir "étudiant·e".

Par souci de clarté, toutes les réponses aux questions ne sont pas affichées ici. C'est le cas de la nature de la profession des répondant·es. Dans la grande majorité, les personnes actives relèvent du domaine culturel. On note aussi d'autres professions (médical, restau-

ration, droit, sociologie...).



Avant cette question, j'ai présenté en images les jeux les plus grands publics et familiaux que j'ai pu imaginer pour réussir à bien intégrer tous les types de joueur·euses, même ceux et celles qui s'ignorent ou ne se sentiraient pas légitimes de répondre. J'avais cette phrase de La Fin du Game en tête : "En France, en 2012, le jeu vidéo le plus joué est le Solitaire"[11] Un classique extrêmement joué, mais très loin de ce que les clichés du jeu vidéo définiraient comme un jeu "gamer".

La réponse à cette question amenait un chemin différencié dans l'enquête. Si la personne n'a jamais joué à un jeu vidéo, il est inutile de lui en demander sa pratique et l'enquête bascule directement sur ses pratiques de spectateur·rice au cinéma et ses envies éventuelles autour du jeu vidéo au cinéma.

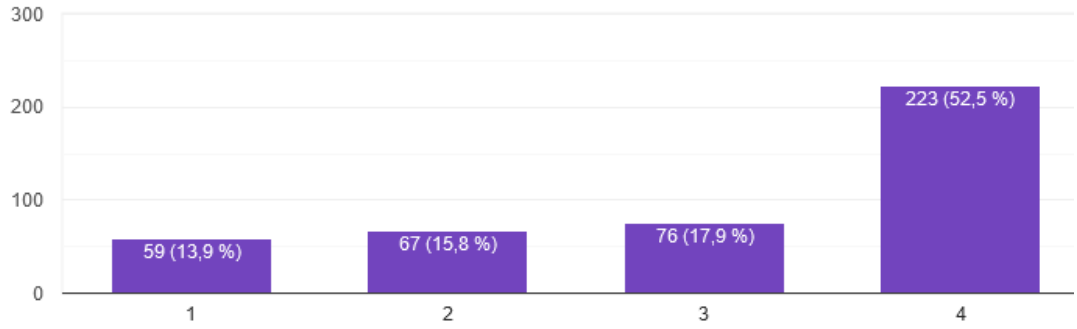
Très clairement, une majorité des répondant·es se déclarent absolument joueur·euses. Ici, je cherche à croiser la légitimité que l'on se donne en tant que joueur·euse par rapport à d'autres paramètres comme le genre de jeux auxquels on joue (une des questions suivantes qu'il n'est pas pertinent de faire figurer dans cette partie) et la fréquence des sessions de jeu.

Cette question ainsi que les suivantes viennent interroger comment les pratiques vidéoludiques et cinématographiques se cumulent chez les répondant·es.

11 La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021 – p.47

Vous considérez-vous comme un·e joueur·euse de jeu vidéo ?

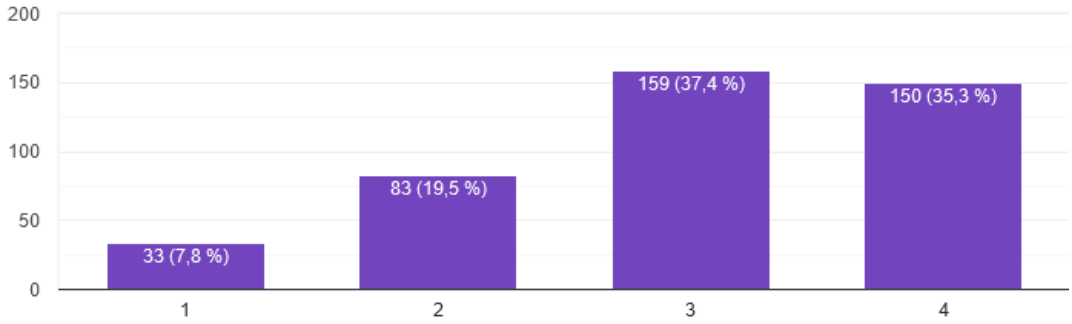
425 réponses



On retrouve une grande majorité de joueur·euses régulier·es comme on pouvait s'y attendre vu que la plupart se définissent absolument joueur·euses.

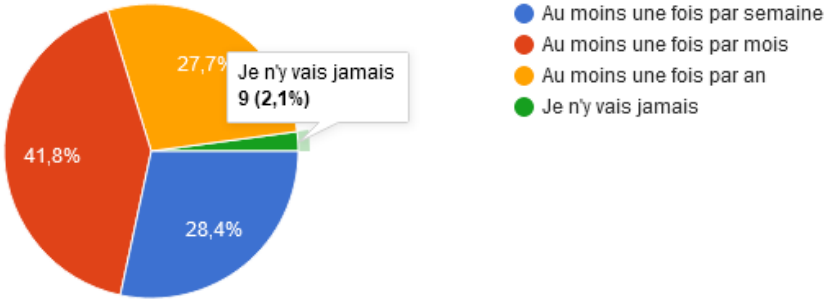
Pour faire un parallèle, est-ce que vous vous considérez comme cinéphile ?

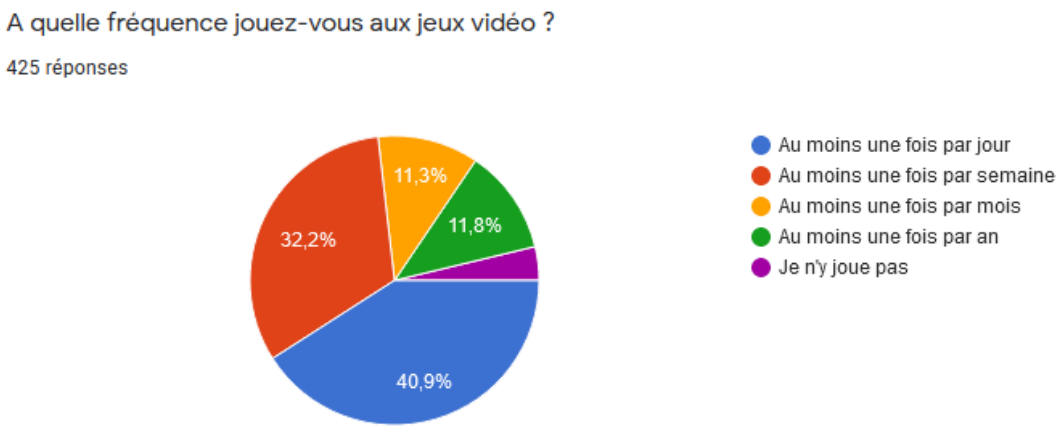
425 réponses



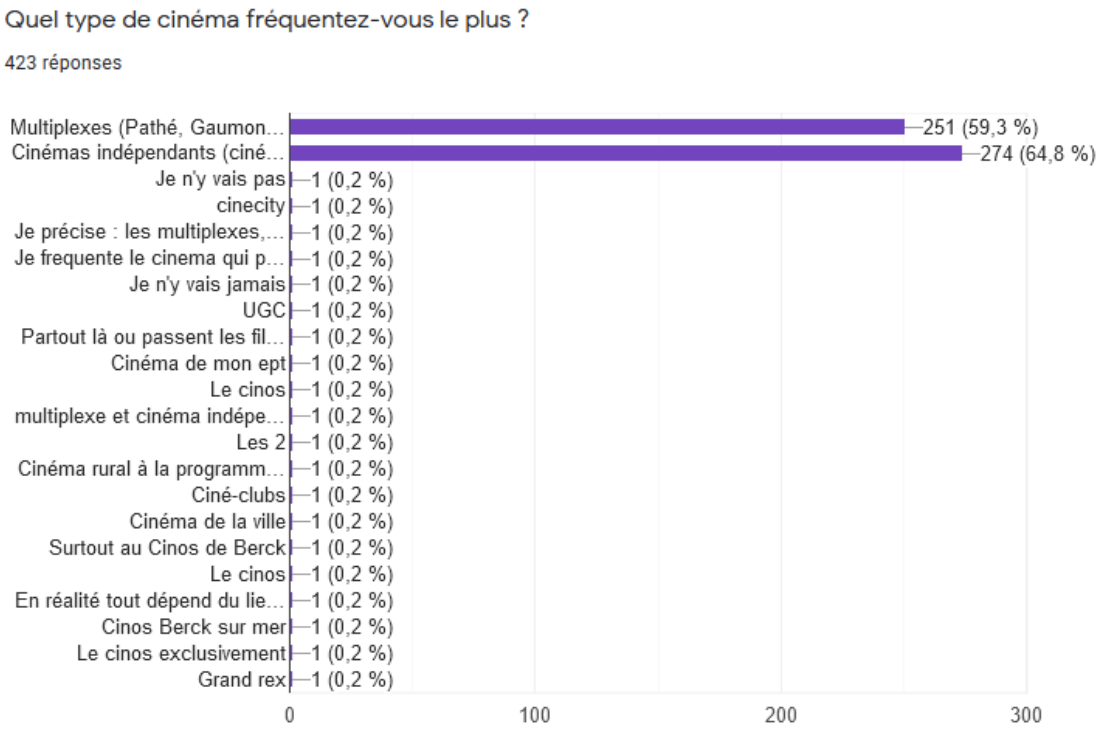
Avant leur fermeture due à la pandémie, à quelle fréquence alliez-vous au cinéma ?

423 réponses



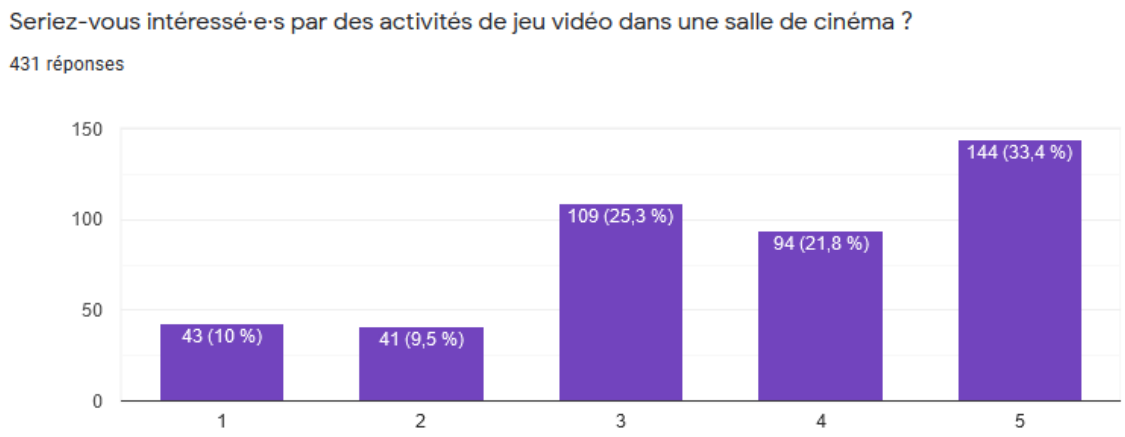


Sur la fréquence de fréquentation, on retrouve un public très présent dans les salles avec 28,4% d'assidu·es, 41,8% de régulier·es et 27,7% d'occasionnel·elles.



Ici aussi, une liberté est accordée aux répondant·es pour ajouter eux·elles-mêmes le type de cinéma qu'ils·elles fréquentent, d'où l'apparence des résultats. L'échantillon semble assez bien réparti sur les différents types de cinéma - séparés ici en deux types de façon très schématique pour rester clair aux yeux des publics.

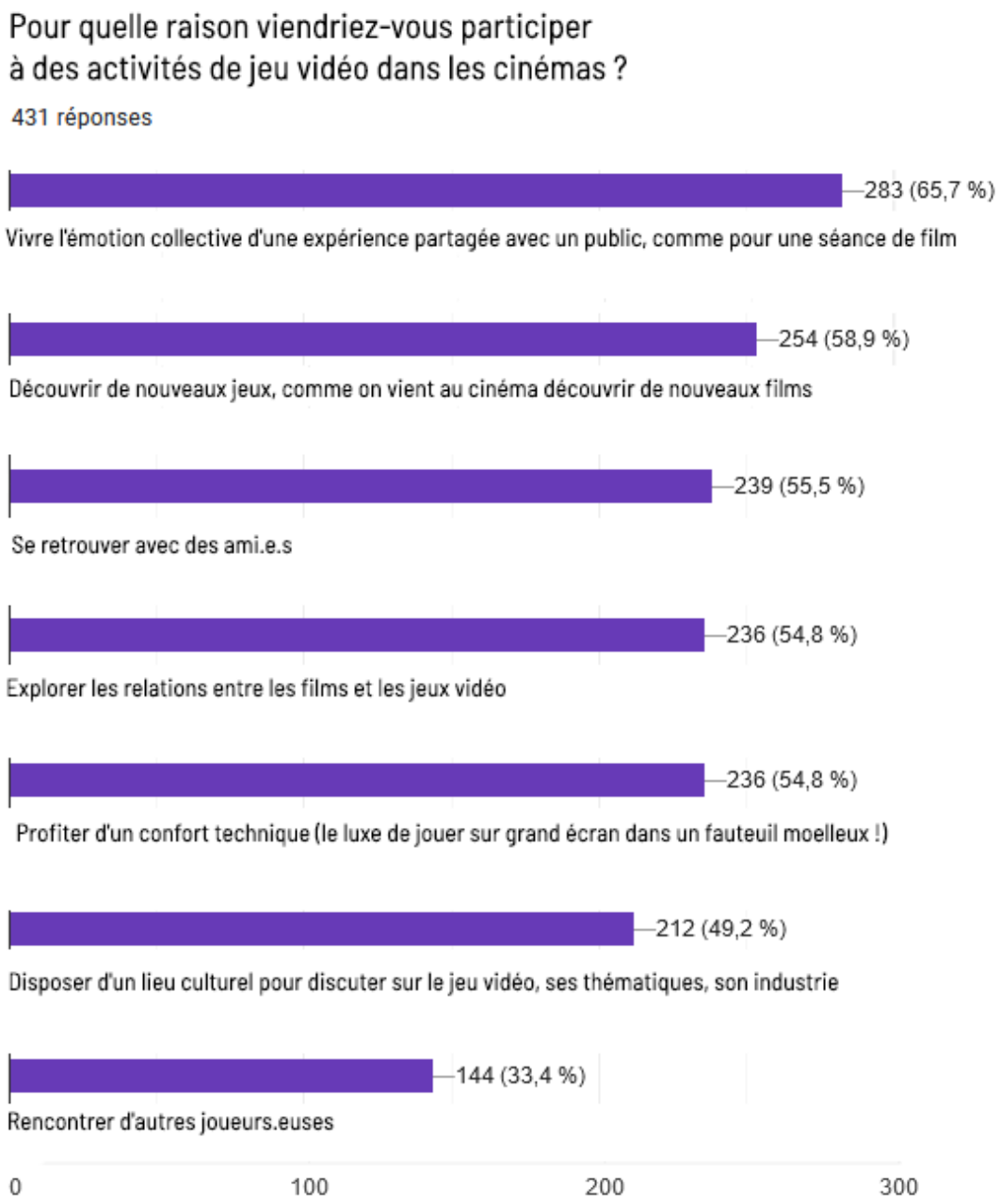
On en arrive aux questions centrales dans l'enquête, à savoir :



A noter que le terme “activité” a été choisi pour s’adresser au grand public, mais je tiens à la notion de médiation, car elle inclut à mon sens la notion de rencontre entre l’équipe culturelle et les publics.

Même si on a vu que l’échantillon est très joueur et fréquente assidûment les salles, les résultats sont moins unanimes sur cette question. Mon sentiment est que la question interroge les répondant·es – au sens littéral comme au sens propre.

Et enfin, la question qui nous intéresse pour cette partie :



Par ordre d'importance, on retrouve l'émotion collective d'une salle, la curation d'oeuvres par un lieu ou une équipe culturelle identifée du public, le lieu de sortie offrant un espace de sociabilité, les expériences esthétiques, le confort matériel et technologique, l'espace d'expression critique et enfin le lieu laissant place aux nouvelles rencontres.

Forger des expériences exclusives est une caractéristique essentielle pour réunir les publics et assurer la viabilité économique des médiations de jeu vidéo dans les cinémas."Toute innovation doit apporter une plus-value expérientielle et répondre à un besoin. L'innovation

pour l'innovation n'a pas d'intérêt."[12] On a vu que le public trouve son intérêt dans une expérience augmentée par la salle de cinéma. Elle apporte cette émotion du vivre-ensemble et cette sociabilité qui sont les facteurs les plus recherchés.

Les exploitant·es peuvent aussi incarner la figurer de curateur·rice. Le public place sa confiance dans les choix du ou de la programmateur·rice, notamment lorsque la salle est incarnée par la figure publique d'un·e exploitant·e. C'est une occasion qu'ils.elles ont d'explorer certains titres parmi le catalogue foisonnant des jeux vidéo. Et une occasion pour les professionnel·elles d'élargir le spectre des jeux pratiqués par les joueurs.euses.

On peut imaginer d'autres paramètres exclusifs pour mobiliser les publics : Présence de célébrités, remise de prix dans la salle, contenu exclusif ou en avant-première d'un youtubeur·euse invité·e en salle. On reviendra sur les différents formats de médiations dans la dernière partie du mémoire.

Ce qui ressort ici nous permet d'envisager où vont les préférences des publics s'ils·elles étaient amené·es à vivre des moments partagés autour du jeu vidéo dans les cinémas. Voyons à présent les motivations du côté des professionnel·elles.

Pour les exploitant·es

La suite du mémoire s'appuie sur une synthèse des entretiens menés et sur les références bibliographiques pour répondre aux questions fixées en introduction.

Élargir son public

Lorsque les professionnel·elles pensent à intégrer le jeu vidéo, l'idée de ramener un public jeune dans les salles n'est pas bien loin. On l'a vu, même s'il est présent à tous les âges, c'est en effet un loisir très prisé des jeunes.

Cette question intéresse d'autant plus les exploitant·es que la profession13 observe un

12 Jacques Durand, directeur de l'innovation des cinémas Gaumont-Pathé – Entretien réalisé le 18/03/2021

13 Rafael Maestro, responsable du groupe des Associations Territoriales de l'AFCAE, Formation AFCAE 23 mars : Retours d'expériences sur les pratiques en direction des 15-25 ans – Durée

vieillissement de leurs publics. Les chiffres sont à relativiser dans la mesure où les jeunes représentent une part moins importante dans la population globale, comme celle des +60 ans est chaque année plus importante.14

Placer le jeu vidéo dans les cinémas comme un créateur de lien social vers de nouveaux publics a été au cœur des réflexions de l'espace gaming du Quai 10 à Charleroi : « C'est un média qui rassemble, réunit, donne prétexte à passer du temps ensemble ou à partager une expérience, à créer des pratiques communes. »15

Diversification économique

Alors que les modes de consommation évoluent et que les pratiques en ligne se démocratisent, s'emparer du jeu vidéo représente une occasion de diversifier les recettes. La fermeture des salles due à la pandémie a accéléré ce processus. Il est trop tôt pour mesurer les conséquences financières, mais on peut déjà noter une avancée des réflexions des professionnel·elles. La pause dans la sortie continue des films a permis aux exploitant·es de prendre du recul et une crainte de devoir rouvrir leurs lieux plus en concurrence que jamais avec les autres modes de diffusion des images. « Les grandes crises amènent à des grands questionnements. Sans cette situation, nous n'aurions pas autant inclus le jeu vidéo dans nos réflexions. »16

Un sentiment qui n'est pas partagé par tous·tes et qui à voir avec l'affinité avec qu'on tisse avec le média « Il y a des personnes qui sont sensibles au jeu vidéo dans l'équipe, mais tant que nous n'y serons pas contraints économiquement, nous mettrons exclusivement le cinéma en avant et nous le travaillerons en profondeur. »17

2h04 - https://www.youtube.com/watch?v=zMPfRqcfxuk

14 Sylvain Bethenod, directeur de l'agence VERTIGO - Études marketing et mesures d'audiences sur le public jeune dans les salles – Rencontre du 19/05/2021

15 Julien Annart, meneur de projets jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

16 Priscilla Schneider, directrice du CinéMistral (Frontignan) – Entretien téléphonique du 16/04/2021

17 Frédérique Duperret, co-directrice du Comoedia à Lyon – Entretien réalisé le 26/02/2021

D'autres placent la diversification au centre de leur stratégie : « Notre cœur de métier, c'est de diffuser des films. Mais la stratégie des cinémas Pathé-Gaumont [au sein de la direction de l'innovation], c'est de penser à tout ce qui est exploitable autour de nos lieux et de nos contenus. C'est d'ailleurs ce qui avait amené la création de Pathé Live lors du passage à la diffusion numérique. »18

Renforcer l'attractivité de la salle

Dans un sens plus large qu'économique, construire des médiations autour du jeu vidéo apparaît comme un des moyens pour recentrer la salle de cinéma comme un lieu attractif, un lieu de vie dans lequel on passe volontiers.

Dans la même idée que les soirées festives SplitMix organisées par les cinémas Star de Strasbourg : "Le jeu vidéo est un moyen de faire évoluer l'image de sa salle dans les mentalités de nos publics"19

Concernant les 15-25 ans, on note que l'expérience prime sur le média. Depuis une génération qui a grandi avec une offre dense et de multiples canaux pour y accéder, c'est la singularité de l'expérience qui va les mobiliser.20

Avoir une proposition culturelle en accord avec ses valeurs

Outre les enjeux économiques, si on sent une mouvance des exploitant·es à s'intéresser au jeu vidéo, c'est que cela fait écho à leurs goûts culturels et convictions personnelles.

On peut identifier certaines similitudes dans les profils. Il y a des personnes issues de l'industrie des jeux vidéo par exemple Dimitri Margueres, programmateur et responsable événementiel au Club de l'Étoile à Paris ayant travaillé dans des studios indépendants ou Claude Farge, directeur du Forum des Images à Paris depuis 2018 étant passé par le jeu

18 Jacques Durand, directeur de l'innovation des cinémas Gaumont-Pathé – Entretien réalisé le 18/03/2021

19 Flore Tournois, directrice des cinémas Star à Strasbourg – Entretien réalisé le 24/02/2021

20 Sylvain Bethenod, directeur de l'agence VERTIGO - Études marketing et mesures d'audiences sur le public jeune dans les salles – Rencontre du 19/05/2021

vidéo et le transmédia. L'arrivée de ce dernier a insufflé une dynamique motrice sur le jeu vidéo dans le Forum des Images.[21]

Il y a des joueur·euses qui ont toujours porté le jeu vidéo comme pratique et qui, une fois arrivé·es à des postes à responsabilité, peuvent concevoir des propositions culturelles autour du média.[22]
Pour citer un témoignage, Julien Annart, anciennement responsable de l'espace gaming du Quai 10 à Charleroi explique d'où vient son envie : « C'est une culture passionnante à partager. Quand on voit la tête des gens qui jouent, à quel point le jeu est vecteur d'émotions... Le jeu vidéo a cet atout d'être une culture très accueillante et un espace d'expression."[23]

On repère aussi d'ancien·nes joueur·euses dans l'enfance qui retrouvent un intérêt dans le jeu vidéo en lien avec leur mission culturelle. Pour citer deux exemples : Nicolás Román Borré[24] qui était joueur dans les années 80, mais revient à s'y intéresser dans le cadre du projet Generation Z de la Commission Européenne. Le projet du Gyptis implique un club de programmation composé d'adolescent·es dont l'envie est dirigée en partie vers le jeu vidéo. Un autre exemple est celui de Sylvain Pichon[25] qui répond à une envie de Nicolas Dupré, projectionniste du Méliès dans un projet en lien avec des étudiant·es universitaires.

Enfin, il faut mentionner l'envie des exploitant·es de proposer un lieu multi-culturel. Une envie de partage qui déborde de la projection de films et cherche à créer des ponts. C'est le sentiment commun dont m'ont fait part Mathieu Guilloux[26] et Flore Tournois qui m'ex-

---

21 Quentin Roblin - Co-coordinateur pédagogique de Tumo Paris au Forum des Images - entretien réalisé le 5/05/2021

22 Benoît Dechaumont, Hervé Tourneur, Raphaël Jacquerot, Mathieu Guilloux, Alexandre Lefebvre

23 Julien Annart, meneur de projets jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

24 Nicolás Román Borré, Responsable du cinéma Le Gyptis à Marseille – Entretien réalisé le 12/03/2021

25 Sylvain Pichon, directeur du Méliès à St-Étienne – Entretien réalisé le 24/03/2021

26 Mathieu Guilloux, directeur adjoint aux 7 Batignolles de Paris – Entretien réalisé le 18/03/2021

pliquait l'origine de cette conception : "Je me suis toujours sentie trop étriquée dans l'idée que la seule valeur de la salle est de diffuser des films. Ce n'est pas ça que j'en attendais. Pourquoi ? Car je fréquentais les centres pluridisciplinaires de mon père, où se mélangeait spectacles, films, poterie."[27]

Durant mes entretiens, j'ai constaté que les motivations de chacun·e autour du jeu vidéo dépassent le cadre de leur mission culturelle et s'inscrivent dans la sphère privée, dans l'éducation et dans les expériences vécues. J'ai le sentiment qu'une analyse fine des récits de vie des acteur·rices culturelles nous donnerait des clés de compréhension et de développement pour ce genre de médiations.

Cette sensibilisation progressive des postes à responsabilité autour des jeux vidéo est un changement de paradigme essentiel. Car les médiations de jeu vidéo ne pourront pas émerger sans la mobilisation d'acteur·rices culturel·elles convaincu·es de la richesse de ce média, de l'inventivité folle des formes qu'il peut prendre, de sa capacité à nous unir autour d'émotions sportives incroyables, du rapport au corps qu'il engage et de ce qu'il peut nous raconter du monde par ses histoires chargées de sens. On peut justement questionner le sens dont sont chargés les jeux vidéo.

Disposer d'un lieu pour interroger le média sous son aspect politique

Aborder le jeu dans sa dimension politique est un sujet vaste. Il convient de s'y intéresser ici comme on se place du côté d'un acteur·rice culturel·le qui cherche à en construire une médiation.

C'est d'ailleurs un des aspects fondateurs de l'action "Cinéma & Jeu vidéo". L'accompagnement des professionnel·elles se fait par l'exploration de ses aspects politiques de sociaux. Divers temps de formations prévues en présentiel ont été réorganisés en un cycle de conférences autour du sexisme, du racisme, des questions de genre et de sexualités. Il faut avoir conscience des représentations apportées par les jeux vidéo avant d'en fournir une médiation auprès de nos publics.

C'est ce que résume Mehdi Derfoufi dans son ouvrage Racisme et jeu vidéo : « Sur 8

27 Flore Tournois, directrice des cinémas Star à Strasbourg – Entretien réalisé le 24/02/2021

milliards d'êtres humains, près de 3 milliards jouent aux jeux vidéo. Aussi, la question de leur impact sur nos représentations et nos actions devient un enjeu crucial pour nos sociétés. »[28] Les histoires qu'on nous y raconte, les schémas qui y sont représentés façonnent nos façons de vivre et d'interagir avec les autres. Questionner ce que nous présentent les jeux vidéo est donc un enjeu politique.

Créer des espaces de liberté

Dans la conclusion de la vidéo « Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?»[29], Mehdi Derfoufi rappelle à quel point les parties de jeu de rôle qu'il avait avec un groupe de garçons de son collège étaient un espace où ils pouvaient incarner librement un avatar, quelque soit son genre. Cela leur permettait de développer une sensibilité et un imaginaire qui leur correspondait, sans jugements extérieurs sur leurs choix. "Le temps du jeu, cela nous consolidait dans nos personnalités et cela nous autorisait à retourner dans le monde réel avec un peu de force. Et à sentir légitimes. [...] Pour des personnes queer ou raciseés, trouver ce genre d'espaces dans le jeu vidéo ou dans le jeu de rôle ou ailleurs, c'est absolument essentiel et ce sont les conditions de ces espaces-là qu'il faut multiplier". Si la nature même des jeux est bien sûr fondamentale à meilleure inclusion sociale, les acteur·rices culturel·elles, par leur choix de programmation et la mise à disposition de leurs locaux, ont un véritable rôle politique à jouer.

Investir un nouvel outil pédagogique

Les exploitant·es peuvent trouver avec le jeu vidéo le moyen d'amener des médiations construites autour d'objectifs pédagogiques.

C'est le sentiment partagé par Julien Annart : « Je trouve dans le jeu vidéo une richesse pédagogique. Il propose une réponse à un système scolaire très excluant qui renforce les inégalités entre les populations. Il est plus inclusif socialement et propose une mécanique qui n'est jamais basée sur l'échec, mais sur l'essai/erreur. Il peut incarner un exemple de

28 Racisme et jeu vidéo - Mehdi Derfoufi – Éditions de la maison des sciences de l'homme - 2021

29 Sofia Versaveau, Game Spectrum, Qui sont les joueurs de jeu vidéo ? - Documentaire Youtube – Durée : 2h - https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8

démocratie éducative”[30]

Dans son ouvrage *Jeux vidéo et éducation, Ateliers de pédagogie vidéoludique* qui référence de nombreux conseils de mise en jeu, il complète son propos. « Le jeu vidéo n’est pas la panacée pédagogique : il ne suffit pas de placer du jeu vidéo pour qu’il trouve sa place entre le lieu et le public. Il importe de bien comprendre ses forces et ses faiblesses, ses limites aussi. C’est un média culturel et artistique, mais appliqué à des ambitions pédagogiques, c’est un outil comme un autre qui ne peut remplacer la présence humaine dans les activités pédagogiques. »[31]

Pour les créateur·rices de jeux vidéo

L’utilisation des jeux vidéo dans les cinémas implique nécessairement ses créateur·rices. La scène de l’industrie vidéoludique pourrait proposer des jeux à vendre ou à louer pour des espaces. Comment faire participer une salle avec une jauge de 150 places au même jeu vidéo ?
“Ce sont des zones du design qui ont été encore très peu explorées. Il y a plein de choses à concevoir autour de contrôleurs alternatifs et de grands groupes de joueur·euses.”[32] En plus d’être une nouvelle scène de création pour les développeur·euses, les cinémas peuvent incarner des lieux de rencontres entres ces créateur·rices et les publics, sous forme de conférence, masterclass ou création collaborative.

30 Julien Annart, meneur de projets jeu vidéo auprès de For’J – Entretien réalisé le 31/03/2021

31 Jeux vidéo et éducation, Julien Annart (dir.) avec Gaël Gilson, Anne Cornut, Grégory Michnik, Mélanie Fenaert, Virginie Marquet, David Plumel, Thierry Guquet, Daniel Bonvoisin, Martin Culot, Jonathan Ponsard, Julie Lemaire et Pierre Tournay – For’J & Digital Wallonia – 2019 - http://educa-jeux.be – p.15

32 Jean Nicolas, game designer du studio Seed by Seed à Angoulême – Appel téléphonique du 12/05/2021

II] SUR QUELLES INITIATIVES DÉJÀ MENÉES POUVONS-NOUS APPUYER ? QUELLES LEÇONS PEUT-ON EN TIRER SUR LA FAISABILITÉ DES MÉDIATIONS DE JEU VIDÉO AUJOURD'HUI ?

Afin de saisir dans quelles réalités s'inscrivent les médiations de jeu vidéo, j'ai sélectionné une liste d'initiatives. Elles comprennent des actions qui ont été menées entre 2013 et 2020. Les voici regroupées par statut juridique :

Structures privées

L'événement Plug'n'Play (Cinéma Star à Strabourg)
Fifa Tour 2018 (Cinémas Pathé-Gaumont)
Soirées BiTS x NoCiné (Club de l'Étoile à Paris)
Mk2 VR (Mk2 Bibliothèque à Paris)

Structures associatives

Action "Cinéma & Jeu vidéo" (De la Suite dans les Images dans les Hauts-de-France)
Espace Gaming (Quai 10 à Charleroi)
Malle Ciné-Game (Cinémas Indépendant de Nouvelle-Aquitaine)
Festival Indie Game Contest (Festival Européen du Film Fantastique à Strasbourg)
TUMO Paris (Forum des Images à Paris)
Séances Ciné-Gaming (CinéRural 60, en itinérance dans l'Oise)

Cette liste a été établie pour varier les critères suivants : formats de médiation, modes d'engagement des publics, typologie de salle, nombre d'écrans, classement Art & Essai, itinérance, régions et densité démographique de l'unité urbaine.

Les entretiens menés avec les différent·es responsables de ces actions m'ont aidé à comprendre d'où partait leur initiative et d'évoquer leurs difficultés de mise en place. Par cet échantillon d'actions, je tente ici de dresser un premier bilan de la faisabilité des médiations de jeu vidéo.

Les médiations de jeu vidéo dans les cinémas peuvent prendre des formes très différentes selon les intentions à la base du projet. Cette variété de formes traduit l'absence de modèles et la nature encore expérimentale de ces actions. La faible diffusion de ces actions s'explique par différents facteurs.

Pour commencer, la plupart des formats de médiation de jeu vidéo au cinéma s'inscrivent dans des modèles économiques dont la rentabilité est encore à prouver. Le cadre légal leur est clairement défavorable. Le média du jeu vidéo est méconnu auprès des acteur·rices de la diffusion et souffre encore de légitimité dans l'esprit du grand public. Les cinémas manquent de personnel compétent et connaisseur des jeux vidéo. L'architecture de la salle de cinéma se révèle peu adaptée à certaines formes de médiations. Les conflits d'intérêts dans la programmation n'assurent pas la disponibilité de la salle de cinéma pour y faire des médiations de jeu vidéo et favorisent les séances de films. Les jeux vidéo conçus pour un grand nombre de joueur·euses font défaut. Les listes de jeux vidéo adaptées à une médiation dans les lieux culturels sont rares. Les études de terrain et les enquêtes des publics manquent pour savoir comment situer ses propositions culturelles et comment communiquer.

En définitive, construire des médiations de jeu vidéo dans les cinémas est une idée qui ouvre de nombreuses voies possibles. Mais sa concrétisation implique de solutionner de nombreux éléments.

A partir de ce bilan, on identifie les clés de développement qui aideraient à construire des médiations de jeu vidéo à l'avenir.

III] QUELS SONT LES CLÉS DE DÉVELOPPEMENT POUR FAIRE ÉMERGER CE MARCHÉ À L'AVENIR ?

Aménager un cadre juridique favorable

Selon le Code de la Propriété Intellectuelle, les jeux vidéo sont considérés comme des oeuvres de l'esprit. Ils sont donc protégés et à ce titre toute reproduction non autorisée par le ou la titulaire des droits est une contrefaçon constituant une infraction. Cette infraction donne lieu à des sanctions pénales pouvant aller jusqu'à 3 ans d'emprisonnement, 300 000 euros d'amende et, le cas échéant, à la confiscation des recettes procurées par l'infraction ou des objets contrefaisants).[33]

Ceci implique que chaque jeu vidéo utilisé par le cinéma dans une séance publique doit faire l'objet d'un accord du ou de la titulaire des droits. Il faut donc toujours contacter les auteur·rices.
Le Quai 10 a exposé des centaines de jeux entre les murs de son espace gaming : « On fait chaque fois une lettre-type aux créateurs pour produire une marque légale qui demande le droit d'exposer le jeu, et si oui, la mise à disposition d'une copie. On recevait 60% de réponses positives, et 40% des demandes restaient sans réponse. En cas de refus ou de litige avec le ou la titulaire des droits, on retire le jeu. L'accès à l'espace étant gratuit, les studios n'entraînent pas de suite judiciaire.» [34]

La gratuité n'entraîne aucune protection, mais il y a une tolérance de fait de la part de l'industrie du jeu vidéo. Ce qui n'est pas une situation confortable pour les exploitant·es. « Sans cadre favorable, on avance dans la peur. »[35]

Une solution serait de faire émerger un intermédiaire qui négocierait les droits de diffusion auprès des titulaires. Sauf que « dans le jeu vidéo, les droits de diffusion n'existent pas dans les contrats de cession de droits d'auteur·rices. Comment pourrait-il en être au-

33 Arnaud Pélissier, avocat en code de la propriété intellectuelle – Entretien réalisé le 28/02/2021

34 Julien Annart, chef de projet jeu vidéo à fOr'J - Intervention du 17/03/2021

35 Rapahël Jacquerot, directeur du Pixel à Orthez – Entretien réalisé le 24/03/2021

trement vu que le jeu vidéo est uniquement conçu pour l'espace domestique ? »[36] Si on devait résumer l'état actuel des choses, « le cinéma et le jeu vidéo sont deux circuits économiques différents et dissociés ».[37]

Les médiathèques se sont déjà confrontées à ce problème juridique et peuvent bénéficier de l'offre de fournisseurs spécialisés dans l'audiovisuel. Elles pointent cependant un coût élevé, une offre de jeux très limitée et un droit de consultation qui doit se faire exclusivement sur place.[38]

Est-ce que les sociétés de distributions pourraient jouer ce rôle d'intermédiaire ? "Les distributeur·rices connaîssent le marché des salles et l'idée de distribuer du jeu vidéo peut en intéresser certain·es"[39]. Si ce marché venait à se développer, inclure la distribution dans ces réflexions serait nécessaire pour garder de bonnes relations de travail. Interrogé sur la question, Milani Benzerfa commente : "La démarche est passionnante, mais peu concrète aujourd'hui. Ce n'est que lorsqu'un modus operandi aura été bien établi que des opérateur·rices signeront. Il faut que l'équipe porte l'envie d'amener du jeu vidéo, ou qu'il y ait une filiation avec l'identité de la société de distribution. [...] Enfin, l'engagement de la distribution dépend de notre charge de travail. Avec tous les films à travailler à la réouverture des salles, nous n'aurons pas le temps faire de la prospective sur d'autres domaines."[40]

Qu'importe le cadre actuel, il est normal de rétribuer les auteur·rices pour les jeux que l'on expose. En fonction des moyens de la structure, il doit y avoir un dialogue pour s'assurer de la réciprocité de l'échange. « On ne paie personne en visibilité, c'est faux. Lorsque Squeezie a fait une vidéo[41] sur le jeu Enterre-Moi mon amour, ou que le jeu KIDS a été

36 Olivier Fontenay - Responsable du service de la création numérique au CNC – Entretien réalisé le 12/05/2021

37 Pierre Ginier, artiste, scénographe et commissaire d'exposition – Entretien réalisé le 5/05/2021

38 Jouer en bibliothèque - Julien Devriendt (dir.), Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2015 – p.63

39 Anne Pouliquen, responsable de Futur@Cinema et du Sommet des Arcs – Entretien réalisé le 22/03/2021

40 Miliani Benzerfa, chargé de programmation et d'acquisition chez Potemkine Films – Entretien réalisé le 08/04/2021

41 Squeezie - 19 MINUTES DE SUSPENS - 7 674 882 vues - Durée : 19min - https://www.

utilisé dans la dernière campagne présidentielle aux États-Unis, les studios n'ont pas enregistré de hausse de vente de leurs jeux.»[42]

Une façon d'exercer en légalité serait de créer directement des jeux via des logiciels libres lors d'ateliers avec le public ou de recourir à une privatisation d'espace.

Dégager un modèle économique

S'appuyant sur un cadre légal défavorable et encore peu identifié du public, le modèle de rentabilité des médiations de jeu vidéo n'existe, pour ainsi dire, pas. Au niveau de leur exercice "les cinémas peuvent inclure des prestations autres que la projection de films à leur activité économique"[43]. C'est le modèle économique qui fait défaut.

Pour aider à faire exister ces médiations, des financements sont à demander auprès des programmes d'aides à l'innovation dans les lieux culturels. Par exemple, les programmes[44] d'Europas Cinemas qui visent à "tester de nouvelles façons de penser l'expérience du cinéma et de créer des lieux culturels innovants ; développer le public et bâtir des communautés à travers des expériences interactives."[45] Des enjeux qui correspondent parfaitement à des projets de médiations de jeu vidéo.

Encourager la légitimation du média

En quoi le jeu vidéo est-il légitime d'avoir une place dans les cinémas ? En préambule, je crois que la mêmeté entre le lieu « cinéma » et le média du « cinéma » participe à créer un flou qui associe les deux éléments comme une évidence.

Ensuite, je dirais qu'à l'heure des concerts, des matchs sportifs, des pièces de théâtre et

---

youtube.com/watch?v=Ka7F4wf7O28 - Vidéo Youtube du 14/11/2017

42 Julien Annart, chef de projet jeu vidéo à fOr'J - Intervention du 17/03/2021

43 Corentin Bichet - Responsable du service de l'exploitation à la direction du cinéma – Entretien réalisé le 12/05/2021

44 Collaborer pour innover – Article du 08/04/2020 - https://www.europa-cinemas.org/actualites/temps-forts-du-reseau/collaborate-to-innovate

45 Les cinémas comme pôles d'innovation pour les communautés locales - Article du 10/07/2019 - https://www.europa-cinemas.org/actualites/culture-cinema/cinemas-as-innovation-hubs-for-local-communities

des opéras diffusés sur le grand écran, la question de la légitimité du jeu vidéo rejoint celle qu'on lui attribue dans la société en général

Étant passé par le phénomène de panique morale[46], le jeu vidéo sort peu à peu des clichés qui l'entourent pour être considéré avec intérêt. À ce titre, le philosophe Mathieu Triclot écrit que « l'histoire du cinéma est un bon pronostic pour celle des jeux vidéo »[47]

Les médiations de jeux vidéo sont l'occasion de présenter des jeux inclusifs aux publics non-joueurs. Des jeux qui n'exigent pas une maîtrise d'exécution et des réflexes, mais se portent davantage sur la contemplation et la narration. Loin des jeux très médiatisés et des circuits commerciaux, il existe une scène alternative foisonnante de diversité que l'on peut mettre en valeur via la programmation de son cinéma.

Sur ce point, Alexandre Lefebvre alerte que « la légitimation du jeu vidéo ne doit pas s'accompagner d'un élitisme. »[48] Le témoignage de Pierre-Yves Hurel vient compléter « Il serait dommageable, par exemple, d'opérer une sélection des « bons » jeux vidéo – au sens de « légitimes » pour les enseigner ou les expliquer aux joueur·euses de « mauvais jeux ». C'est un phénomène qui existe quand des lieux d'exposition décident d'exposer des jeux qu'ils estiment comme poétiques (les classiques étant Journey, Flower, Dear Esther, Ico, Shadow of the colossus, etc.), mais jamais des jeux populaires (Fifa, Call of Duty, Fortnite, etc.)."[49]

Recruter et former les équipes

Le recrutement et la formation des professionnel·elles à la mise en place de médiation

---

46 Jeux vidéo et éducation, Julien Annart (dir.) avec Gaël Gilson, Anne Cornut, Grégory Michnik, Mélanie Fenaert, Virginie Marquet, David Plumel, Thierry Guquet, Daniel Bonvoisin, Martin Culot, Jonathan Ponsard, Julie Lemaire et Pierre Tournay – For'J & Digital Wallonia – 2019 - http://educa-jeux.be – p.24

47 Philosophie des jeux vidéo, Mathieu Triclot, Editions La Découverte - label « Zones », 2011 – p.84

48 Alexandre Lefebvre, programmateur jeu vidéo & réalité virtuelle au FEFFS de Strasbourg – Entretien réalisé le 8/04/2021

49 Pierre-Yves Hurel, Docteur en Information et Communication à l'Université de Liège – Entretien du magazine Agir par la culture N°62 / automne 2020 - https://www.agirparlaculture.be/le-jeu-video-associatif-pour-faire-vivre-la-democratie-culturelle/

de jeu vidéo est un des axes fondamentaux pour développer ce marché. Cela part d'un ressenti personnel alors que je mettais en place des temps de formation au sein de l'action « Cinéma & Jeu vidéo ». Si l'envie est là, il y a un réel besoin d'accompagnement sur ces questions. C'est d'ailleurs ce qui a motivé la formulation de la problématique de ce mémoire.

Concernant le recrutement, les cinémas ont la chance depuis 2018 de bénéficier de postes de médiateur·rices dans le cadre des accords triennaux entre le CNC et les régions. Il-s·elles sont malheureusement inégalement réparti·es à l'échelle du territoire, comme l'implication des régions dans la culture est déterminante pour le financement de ces postes.

Concernant la formation, le CNC compte sur l'appel à projets visant les 15-25 ans qui vient de paraître à la réouverture des salles pour financer des actions de formations dans la lignée du Tour de France Digital qu'il avait mené avec le SCARE.[50] Hors de nos frontières, des formations émergent comme au Liège Game Lab qui organise depuis 2021, le premier certificat universitaire portant spécifiquement sur l'analyse de la culture vidéoludique et sur l'utilisation du jeu vidéo en milieu socioculturel[51]. Enfin, il faut aller s'intéresser à certaines formations qui existent déjà sur le jeu vidéo pour les ludothèques et les médiathèques.[52]

Je rappelle que le travail mené sur l'action « Cinéma & Jeu vidéo » a pour but d'être partagé à tout cinéma intéressé par le sujet. À présent que les réunions en présentiel vont reprendre, des sessions de jeu en commun vont être organisées pour les adhérent·es dans les cinémas du réseau, reprenant le modèle d'une journée de prévisionnement. Les moments de jeu partagés sont très formateurs. Ils agissent comme un véritable déclencheur pour comprendre la portée et l'intérêt des médiations de jeu vidéo dans les cinémas. "Le meilleur moment dans les formations que je mène, c'est lorsque je vois des gens qui se

---

50 Pauline Augrain - Directrice adjointe à la direction du numérique au CNC – Entretien réalisé le 12/05/2021

51 Certificat inter université et haute école "Travailler avec la culture vidéoludique - Université de Liège – 2020 - https://www.programmes.uliege.be/cocoon/20202021/formations/bref/PY-TCVI90.html

52 Jouer en bibliothèque - Julien Devriendt (dir.), Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2015 – p.147

considèrent comme non-joueur·euses expérimenter des émotions. Ils·elles pensaient qu'il-s·elles étaient exclu·es de ce média, mais finalement c'est simplement qu'ils·elles ne le connaissent pas."[53]

S'ils·elles ne se sentent pas à l'aide pour jouer, on peut conseiller aux professionnel·elles de s'immerger dans les images de jeux vidéo sans être directement aux commandes. Hors d'une session de jeu en commun, Youtube et Twitch sont deux plateformes de référence pour voir d'autres personnes jouer. Certaines chaînes se sont d'ailleurs spécialisées dans des formats hybrides entre cinéma et jeu vidéo.[54]

S'entraider et favoriser le partage d'expériences

Les médiations de jeu vidéo dans les cinémas étant très rares à l'échelle nationale, il est important de partager les expériences menées afin d'en tirer des conclusions. Pour cela, il faut mettre en place des outils qui favorisent ces échanges (rencontres entre les équipes, sites internet, groupes de travail, salons de discussion) et opérer une veille sur les financements, les nouveaux jeux, les créateur·rices, les diffuseur·euses - "les vidéastes de Youtube et Twitch qui montent »[55]).

Aussi, dans un contexte où ce genre de propositions est nouveau pour les publics, nous sommes en manque d'informations concernant leurs envies. Des enquêtes sont à déployer pour interroger les spectateur·rices et dessiner des modèles durables de médiations de jeu vidéo.

Nouer des partenariats et bien s'entourer

Les partenariats permettent de monter plus facilement des médiations : apport de matériel, financement, moyens humains, relais de communication, forces de propositions... Lors de la ressortie de Terminator 2, le Club de l'Étoile avait noué des partenariats pour chacune des animations proposées : association MO5.COM pour les bornes d'arcades et le

53 Julien Annart, chef de projet jeu vidéo à fOr'J - Intervention du 17/03/2021

54 On peut citer Gamer's Little Playground https://www.youtube.com/gLPLayground/ – autoproclamé "The Netflix for Gamers" qui culmine à 1 137 810 082 vues. Côté français, il y a la chaîne Game Movie Land https://www.youtube.com/c/GameMovieLand/ - avec 159 571 626 vues cumulées.

55 Alexis Blanchet, Maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle - Cinéma et Audiovisuel – Entretien réalisé le 12/05/2021

web-magazine BiTS d'Arte TV pour le podcast - en échange de places pour des invité·es, des locations de la salle à des tarifs préférentiels...

Pour créer une dynamique, il peut être intéressant de se rapprocher de celles qui sont déjà en place. Plusieurs salons et grands événements autour du jeu vidéo rythment le calendrier chaque année (Japan Expo, Paris Games Week, Indiecade, Stunfest). "Pour la Paris Games Week par exemple [qui a lieu à la porte de Versailles], on peut imaginer que les cinémas aux alentours soient des relais de l'événement en expérimentant des animations."[56]

Le cas de TUMO à Paris vaut qu'on s'y attarde. Issu du modèle TUMO Erevan démarré en Arménie, c'est une école de création numérique gratuite pour les 12-18 ans hors temps scolaire[57]. Les élèves choisissent 3 modules d'apprentissage parmi les 8 domaines proposés : cinéma, animation, jeu vidéo, musique, dessin, design graphique, modélisation 3D, et programmation.[58] Le projet est fortement soutenu par la mairie de Paris.

La particularité de TUMO Paris, parmi les autres écoles de la franchise, est que son équipe s'intègre à celle du Forum des Images déjà en place. Ce qui amène une dynamique dans le projet culturel.[59] Une dynamique renforcée par le grand nombre des jeunes apprenant·es qui fréquentent le lieu.[60] À ce titre, il serait intéressant de mesurer l'intersectionnalité entre l'activité de TUMO et les séances du Forum des Images.

Repenser le projet culturel global des cinémas

Pour une bonne intégration du jeu vidéo dans les cinémas, "il faut veiller à ne pas plaquer

---

56 Pauline Augrain - Directrice adjointe à la direction du numérique au CNC – Entretien réalisé le 12/05/2021

57 Lauraine Dufour - co-coordinatrice pédagogique de Tumo Paris au Forum des Images – Entretien réalisé le 5/05/2021

58 Il est intéressant de noter que le jeu vidéo est le domaine le plus demandé par les élèves tous profils confondus

59 Lily Candalh-Touta - Directrice adjointe activités pour adolescent.es et formations adultes – Entretien réalisé le 05/05/2021

60 1300 élèves au bilan d'activité 2019 de Tumo Paris au Forum des Images - Communiqué de presse du 25/09/2019 https://www.forumdesimages.fr/media/fdi/36398-cp_bilan_tumo_paris_29092019.pdf

des vieux schémas sur des nouveaux médias."[61] Il ne s'agit pas simplement d'ajouter un nouveau service à son offre, mais de repenser entièrement le projet culturel du cinéma.

Caroline Makosza partage son expérience menée en médiathèque : "Introduire le « jouer », quels que soient les moyens dont on dispose, sera l'occasion de rédiger ou de re-questionner l'ensemble du projet d'établissement. Il ne s'agira pas simplement d'ajouter un nouveau service à son offre, mais plutôt de repenser globalement toutes ses pratiques et postures professionnelles."[62]

À noter qu'il est primordial d'impliquer des collègues ou des publics non-joueurs dans la création du projet culturel si on veut capter ce public – afin d'aborder ce média sous leur vision.

Trouver la bonne communication auprès des publics

Comme les médiations de jeu vidéo au cinéma sont encore rares, les publics n'ont pas conscience qu'elles peuvent exister. Comment trouver la bonne communication pour que les publics identifient la salle comme un espace de jeu potentiel ?

Comme on l'a vu, le jeu vidéo ne doit pas être pensé comme une simple offre qui s'ajoute aux autres fonctions du lieu. "Il faut aborder les choses avec subtilité et en connaissance du média. Autrement, le public peut voir venir la tentative d'instrumentalisation du jeu vidéo comme un produit d'appel."[63] Baptise Charles ajoute : "Il n'y a pas de pire idée que d'utiliser le jeu vidéo comme produit d'appel, comme un simple outil de communication et de marketing. La génération Z n'est pas dupe là-dessus. Il faut savoir conserver la valeur ajoutée du média."[64]

---

61 Baptiste Charles – conseiller cinéma et nouveaux média au Ministère de la Culture de Belgique - « Du Smartphone au Grand écran – Projet Generation Z » - https://www.youtube.com/watch?v=203Wr6ykN-0

62 Caroline Makosza, responsable de la ludo-médiathèque de Fosses – Jouer en Bibliothèque - p.114

63 Alexandre Lefebvre, programmateur jeu vidéo & réalité virtuelle au FEFFS de Strasbourg – Entretien réalisé le 8/04/2021

64 Baptiste Charles – Conseiller cinéma et nouveaux média au Ministère de la Culture de Belgique - « Du Smartphone au Grand écran – Projet Generation Z » - https://www.youtube.com/watch?v=203Wr6ykN-0

Une communication avisée passe donc par une connaissance du média. Le jeu vidéo est l'occasion de repenser la façon dont on communique (investir les nouveaux réseaux sociaux, renouveler les codes graphiques, réemployer les esthétiques des jeux, incarner la parole du ou de la programmateur·rice...).

Lors de l'événement du Plug'n'Play au Star de Strasbourg, une projection en salle du jeu vidéo Journey a eu lieu. Clément Regnacq[65] faisait le constat que la séance n'avait pas bénéficié de la meilleure exposition. Si elle avait été mise en avant en grand format sur la façade du cinéma, à côté des autres films de la programmation classique, cela aurait pu intriguer les spectateur·rices et intégrer des publics non-joueurs à la proposition (ce qui était un des objectifs de la séance).

À cela, Julien Annart met en garde contre les biais de perception d'un événement : « Viser le tout public revient à viser les publics qui se sentent légitimes dans le cinéma ou autour de la proposition […] Il faut savoir déjouer ces mécanismes. Par exemple, souligner sa communication envers les femmes [moins présentes du fait des éléments vus en première partie du mémoire] afin de tendre vers une meilleure parité dans les médiations de jeu vidéo. »[66]

Impliquer les studios pour des jeux adaptés aux salles de cinéma

Dans mes recherches, je n'ai pas rencontré de jeux vidéo spécialement conçus pour la salle de cinéma. Des expérimentations ont pu voir le jour, mais aucune ne s'est déployée à grande échelle.

Comme on l'a vu dans la partie I, imaginer le jeu en foule, jouable par un grand groupe ouvre de nouvelles zones de création pour les créateurs·rices. Il importe donc de savoir comment les impliquer pour conscientiser la salle de cinéma comme un outil et un marché potentiel.

65 Clément Regnacq, agent d'accueil polyvalent au Star de Strasbourg – Entretien du 24/02/2021

66 Julien Annart, meneur de projet jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

Par quels moyens fait-on jouer une salle de cinéma ? Quel est l'input [moyen d'interaction entre joueur·euse & jeu] ? Oscar Barda, qui a mis en place un espace de jeu vidéo à la Gaité Lyrique indique une piste : "Je pense qu'il y a des parallèles à créer entre les escape game et les jeux vidéo. Comme ludifier le mobilier des salles de cinéma, en y ajoutant des commandes sur les accoudoirs du fauteuil par exemple. Les bornes d'arcade sont une bonne inspiration pour trouver des contrôleurs qui soient durables et accessibles à tous·tes"[67]

Des aides existent pour financer ces projets. Au CNC, le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) est une aide sélective qui favorise le développement de jeux. Mais elle concerne des domaines de jeux vidéo déjà très établis. Pour des projets plus atypiques, il existe le Fonds d'Aides aux Expériences Numériques. Créé en 2018, il est doté de 3 millions d'euros par an et fait suite à l'ancien Fonds Nouveaux Médias. À chaque étape de leur création (écriture, développement, production), il a pour objectif d'accompagner des projets qui vont explorer de nouveaux marchés.[68]

Conscientiser les cinémas comme des espaces de création peut commencer dès la formation des créateur·rices. Les cinémas pourraient lier des partenariats avec des écoles de jeu vidéo, mettre à disposition leurs espaces pour des cours et des projets d'étude. C'est ce qui avait été mené entre Stéréolux à Nantes et les étudiant·es du Bachelor Game Design à l'École de Design Nantes Atlantique. L'idée était de réfléchir à des modes de transmissions du jeu vidéo dans les lieux culturels.[69]. Du côté des cinémas, c'est une inititative qui voit le jour entre la Licence 3 informatique de l'Université Jean Monnet et le Méliès à Saint-Etienne.[70]

Concernant les grands studios de jeux vidéo déjà en place, Caspar Nadaud, acteur de

---

67 Oscar Barda - Ex-directeur artistique des médias interactifs & JV à la Gaité Lyrique – Entretien réalisé le 23/04/2021

68 Pauline Augrain - Directrice adjointe à la direction du numérique au CNC – Entretien réalisé le 12/05/2021

69 Martin Lambert, responsable du pôle Laboratoire Arts & Technologies au Stéréolux de Nantes – Entretien réalisé le 09/04/2021

70 Sylvain Pichon, directeur du Méliès à St-Étienne – Entretien réalisé le 24/03/2021

la retransmission des compétitions d'esport[71] juge qu'"il sera difficile de mobiliser [les grands studios], car ils n'identifient pas la salle comme un marché potentiel, mais plutôt comme un élément qui s'articule autour de leur stratégie de communication."[72]

En attendant de disposer de jeux adaptés aux grandes jauges des cinémas, avec quels jeux vidéo peut-on déjà travailler ?

Constituer des corpus de jeux

Construire une médiation de jeu vidéo au cinéma, c'est "relever le défi de rendre public un dispositif privé"[73]. Il faut trouver comment rendre le jeu accessible au plus grand nombre. Certains jeux se prêtent plus ou moins à une médiation et il importe aujourd'hui de constituer des corpus de jeux. Dans le but d'accompagner les professionnel·elles, il faut identifier sur quels jeux on peut s'appuyer.

En fonction des intentions de la médiation, on pourra rechercher des jeux qui s'attachent à certaines thématiques, à certaines notions d'accessibilité ou de handicap, à une inclusion des personnes non-joueuses... Les listes de jeux constituées doivent devenir des outils de travail et de référence pour les professionnel·elles.

Comment incarner physiquement ces corpus et les mettre à disposition des profession·nelles ? En 2016, la "Malle Ciné-Game" a été pensée comme une ressource mutualisable au sein du réseau CINA. Elle prend la forme d'une caisse contenant le matériel nécessaire pour installer plusieurs postes de jeux. Surtout, elle intègre une liste de jeux dématérialisés qui ont été choisis pour leur potentiel de médiation.[74]

La constitution de corpus de jeux dont s'accompagner d'une veille des nouveaux jeux à fort potentiel de médiation. Il faut rester attentif.ive aux avancées techniques pour mesurer ce que permettent les jeux vidéo. Mais aussi étudier de près les usages qu'ils induisent chez les publics. On peut rappeler à quel point le jeu Pokémon GO avait entraîné une

71 Pratique d'un jeu vidéo compétitif sur un réseau en ligne ou local, seul ou en équipe.

72 Caspar Nadaud, Directeur de Piece of Magic – Entretien réalisé le 29/03/2021

73 Pierre Ginier, artiste, scénographe et commissaire de – Entretien réalisé le 5/05/2021

74 Hervé Tourneur, intervenant cinéma & jeu vidéo – Entretien réalisé le 24/03/2021

pratique du jouer-ensemble dans l'espace public.

Le déplacement de la pratique du jeu vidéo depuis les foyers vers les cinémas implique un autre rapport au média. L'expérience vécue en salle diffère de celle prévue initialement par les créateur·rices. Il s'agit d'identifier quelle sera la plus-value expérientielle du public comme on l'a vu dans la partie I. Sous cette approche, l'expérience de jeu est plus importante que le jeu lui-même. "Ce qui compte est moins le jeu proposé que l'expérience de jeu qu'on construit autour."[75] En ce sens, on peut aller s'inspirer des activités qui sont menées dans le domaine des médiathèques, de l'animation jeunesse, du spectacle vivant... "Il ne faut pas hésiter à être audacieux dans ses installations. La notion d'installation ludique existe, à nous de nous en emparer."[76]

Réserver des créneaux dans sa programmation

La construction de la programmation des salles peut amener une relation conflictuelle entre les exploitant·es et les distributeur·rices. "On sent la volonté d'avoir un maximum de séances et proposer des contenus alternatifs est mal perçu"[77]

Thierry Fontaine[78] souligne l'importance pour ces contenus d'accéder à des créneaux dans la programmation. C'est lorsque les publics font l'expérience de séances hors-normes que l'on créé une nouvelle audience pour les salles.

Peut-être qu'une recommandation du Médiateur du Cinéma faciliterait la diffusion de ces contenus alternatifs ? Avant de pouvoir bénéficier de créneaux plus avantageux, des formats peuvent être pensés sur des horaires moins prisés des distributeurs. Les jours de moindre fréquentation, les matins de semaines, les séances de 22h et au-delà et les nuits.

Bâtir des architectures plus adaptées

Parmi les médiations de jeu vidéo possibles à mener dans les cinémas, certaines s'in-

75 Julien Devriendt, responsable numérique Médiathèques de Villejuif – Entretien réalisé le 8/03/2021

76 Julien Annart, chef de projet jeu vidéo à fOr'J - Intervention du 17/03/2021

77 Flore Tournois, directrice des cinémas Star à Strasbourg – Entretien réalisé le 24/02/2021

78 Thierry Fontaine, directeur de Pathé Live – Entretien réalisé le 01/03/2021

scrivent parfaitement dans la salle. Mais d'autres s'imaginent dans des configurations spécifiques qui s'affranchissent de la frontalité écran / fauteuils.

Il faut anticiper la surface et l'espace sonore que vont nécessiter les médiations de jeu vidéo pour créer une cohabitation harmonieuse avec le reste de l'activité du lieu. Ce partage de l'espace est primordial, car "il ne faut pas que les règles de fonctionnement du lieu constituent un frein au jeu."[79]
La cohabitation des activités ne signifie pas un isolement d'un pôle "jeu vidéo" à une extrémité coupée du bâtiment comme c'est le cas au Quai 10. L'espace gaming est situé au sous-sol et reste séparé du reste du cinéma par un mur, ce qui empêche toute libre circulation et croisement des publics.

Aussi, il faut avoir conscience des biais de perceptions liés à son lieu, veiller à ce que l'aura du bâtiment (la façade, son implantation dans la ville, son nom, son logo) soit en accord avec le public visé. À propos du Quai 10, Julien Annart m'indiquait "L'édifice est un geste d'architecte, un bâtiment colossal [4000 m² sur plusieurs niveaux]. On a vu que les couches populaires de Charleroi auxquelles le projet s'adressait en priorité ne se sentaient pas inclus par l'espace. A-t-on jamais réussi à dépasser cet aspect branché du bâtiment ?"[80]

Dans ce genre de cas, une des solutions serait de penser à des événements hors les murs. « Il y a toujours des personnes qui ne viendront jamais au cinéma, alors il faut aller les chercher là où l'on n'est pas attendu »[81]

Après avoir monté des expositions sur le jeu vidéo durant plusieurs années à travers la France, Pierre Ginier fait le constat que "l'espace qu'implique une bonne valorisation du jeu vidéo a suffisamment de spécificités pour justifier la création d'un lieu dédié."[82]

Si un lieu dédié aux médiations de jeu vidéo doit émerger, les cinémas sont une bonne

79 Jouer en bibliothèque - Julien Devriendt (dir.), Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2015

80 Julien Annart, meneur de projets jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

81 Mehdi Derfoufi, enseignant-chercheur en études postcoloniales, culturelles et de genre – Université Paris 8 – Entretien réalisé le 5/03/2021

82 Pierre Ginier, artiste, scénographe et commissaire de – Entretien réalisé le 5/05/2021

scène d'expérimentation. Albert Rolland conclut : "Investir la salle de cinéma de nouveaux usages, c'est lui donner un nouvel avenir."[83]

83 Albert Rolland, architecte à AMI Architectes à Strasbourg – Entretien réalisé le 24/02/2021

IV] QUELLES AUTRES FORMES DE MÉDIATIONS PEUT-ON IMAGINER ?

Pour répondre à notre problématique, il est essentiel de se représenter quelles formes peuvent prendre ces médiations de jeu vidéo dans les salles de cinéma. En effet, j'ai pu mesurer qu'elles ne sont pas bien identifiées dans l'imaginaire des professionnel·elles du cinéma.

Je propose donc de dresser ici une liste des formats possibles. Elle est basée sur mes expériences professionnelles, les initiatives que j'ai pu rencontrer, les actions étudiées dans la partie II et des idées personnelles. Elle n'a pas vocation à être exhaustive, mais de donner des axes de travail pour les professionnel·elles qui veulent s'emparer de la question. "Il y a un gros enjeu derrière la question des formats. Les lieux culturels qui émergent avec des envies autour du jeu vidéo vont avoir besoin d'outils pour se guider"[84].

À noter également que les formats décrits ici ne s'appliqueront pas à tous les lieux en fonction de leurs contraintes (espaces, moyens humains, publics, moyens financiers). Les exemples qui les illustrent sont rares et certains n'ont pas encore été menés à ma connaissance depuis les cinémas.

Approche de travail

Je me place depuis la position d'un professionnel, je me demande les modalités d'engagement que je propose aux participant·es.

Est-ce que je cherche à placer les participant·es dans un état d'esprit plutôt récréatif ou plutôt réflexif ?
De quelle marge d'action disposent les participant·es pour agir sur le déroulement de la médiation ?

Au croisement de ces deux questions, j'identifie quatre modes d'engagements différents. Ces régimes d'expériences spectatoriels sont interconnectés, mais je tente ici de les aborder en termes de programmation pour mon lieu culturel. De ces modes d'engagement,

84 Julien Annart, meneur de projet jeu vidéo auprès de For'J – Entretien réalisé le 31/03/2021

j'identifie quatre pôles d'action qui me permettent d'aborder la grande variété des formats de médiations de jeu vidéo.

VOIR

Je cherche à placer les participant·es dans un état d'esprit plutôt récréatif et je leur laisse peu de marge d'action pour changer le déroulement de la médiation.

Retransmission d'une compétition d'e-sport

En salle de cinéma. À l'instar des retransmissions en direct des grands matchs sportifs, il s'agit de diffuser à une large audience le déroulé d'une compétition d'e-sport. Le public est installé dans la salle face à l'écran sur lequel sont vidéoprojetés les matchs. La présence de commentateur·rices est vivement recommandée pour souligner les actions en jeu – qui peuvent être très rapidement exécutées et parfois peu lisibles – et pour faciliter la compréhension du jeu aux membres du public qui n'y sont pas familiers.

Projection d'un film

En salle de cinéma. Projection d'un film en lien avec un jeu vidéo ou double-programme qui associe la présentation d'un film et d'un jeu vidéo.

Pour illustrer, on peut citer deux soirées au Club de l'Étoile[85] de Paris. En 2017, pour la ressortie de Terminator 2 (James Cameron, 1991), la soirée proposait de s'essayer à des bornes d'arcades de jeux de l'époque avant de passer à l'enregistrement live d'un podcast dans la salle puis à la projection du film. La deuxième soirée présentait un lien clair entre les oeuvres issues du western : le jeu Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018) qui était présenté sous la forme d'une conférence et le film La Horde Sauvage (Sam Peckinpah, 1969) projeté à la suite.

Dans une approche transmédiatique[86], on peut citer les jeux qui viennent accompagner la sortie d'un film. Prenons un exemple d'actualité, pour son film "Le Dernier Voyage" sorti le 19 mai 2021, le réalisateur Romain Quirot a mobilisé les étudiant·es d'E-Arts Sup

85 Dimitri Margueres, Programmateur & responsable évenementiel au Club de l'Étoile – Entretien réalisé le 02/04/2021

86 Mode de création utilisant de façon combinée et complémentaire différents médias pour développer un même univers

– école de jeu vidéo à Montpellier – pour créer un jeu vidéo mobile.[87]

Au-delà de leurs esthétiques, les proximités entre le cinéma et le jeu vidéo se retrouvent aujourd'hui dans leurs diffusions. Pour citer deux exemples, les joueur·euses ont pu voir le trailer de Tenet (Christopher Nolan, 2020) en exclusivité dans le jeu Fortnite et l'Oscar du meilleur court-métrage documentaire en 2021 provient du jeu vidéo en réalité virtuelle « Medal of Honor: Above and Beyond ».[88]

Mettre en avant les relations entre les films et les jeux vidéo est un format de médiation essentiel, mais qu'il faut arriver à dépasser si on veut valoriser la dimension interactive du jeu vidéo. Alexis Blanchet souligne que lors de projection de ce style "il y a une cohabitation des médias, mais pas de vraies intersections".[89] C'est d'ailleurs ce qui l'a amené à créer des médiations originales, comme nous allons le voir.

Session de jeu commentée

En salle de cinéma. Le public assiste à la performance projetée d'un·e intervenant·e présent dans la salle. Le jeu est choisi par l'intervenant·e ou l'équipe du cinéma. Le public n'a pas accès à un contrôle direct sur le jeu. La séance peut être retransmise en direct et être accessible à distance. Les intervenant·es peuvent être extérieur·es au jeu vidéo afin d'y porter d'autres notions. Sous cette configuration, on peut imaginer différents sous-formats.

Let's play

Le let's play est une pratique qui consiste à jouer et commenter une partie simultanément. Le let's play peut prendre de nombreuses formes selon la volonté de son auteur.rice. On peut proposer à telle youtubeuse ou tel streamer une session de jeu incarnée dans la salle de cinéma. L'idée est de donner une scène d'expression à ces vidéastes et de capter leur audience.

87 Inès Villetelle, Chargée de marketing – Entretien réalisé le 26/04/2021

88 Article Le Monde – 26/04/2021 - https://www.lemonde.fr/pixels/article/2021/04/26/oscars-le-documentaire-recompense-colette-etait-integre-au-jeu-video-medal-of-honor_6078116_4408996.html

89 Alexis Blanchet, Maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle - Cinéma et Audiovisuel – Entretien réalisé le 12/05/2021

Analyse de séquence thématique - CriTwitch[90]

Le commentaire peut aussi avoir une visée analytique. C'était l'idée d'Alexis Blanchet avec ses séances CriTwitch : "On joue à des segments de jeux choisis à l'avance avec des spécialistes et universitaires. On commente ce qui se passe à l'écran au fur et à mesure. On aime bien se placer au milieu du public pour créer une proximité et des échanges informels avec le public. Et en même temps, c'est retransmis sur Twitch ce qui permet d'ouvris le débat au-delà de la salle et de répondre aux questions des internautes. Ça a commencé au Festival de cinéma Travelling à Rennes dans un bar gaming puis on a reproduit le modèle ailleurs. On est venus à la Fémis d'ailleurs [en salle Demy – 70 places] pour une session sur le jeu d'horreur Alien : Isolation[91] avec Mathieu Triclot" [92]

Speedrun

Le speedrun est une pratique qui consiste à terminer un jeu vidéo le plus rapidement possible. Les joueur·euses utilisent la plupart du temps, des bugs, des glitchs ou des raccourcis dans les niveaux afin d'être le plus rapide possible.

À la limite du spectacle vivant

Dans le jeu vidéo, c'est le.la joueur.euse qui est moteur.rice de l'action. Le jeu répond à notre contrôle, on peut y appliquer le rythme que l'on veut. Cet outil est un terrain propice à la performance théâtrale comme on a pu le voir avec les Playformances[93] lors de l'IndieCade Europe – un festival de jeu vidéo indépendant. Les personnes se succèdent sur scène, chacun ayant préparé un texte et choisit un jeu pour l'accompagner.

Avant-première d'un jeu vidéo

En salle de cinéma. Soirée de présentation d'un jeu en exclusivité avant sa sortie avec

90 Mot-valise composé de critique (cinéma) et de Twitch (plateforme de streaming très populaire du monde du gaming)

91 Let's Play analytique (CriTwitch) Alien: Isolation - Mathieu Triclot et Alexis Blanchet à la FEMIS – Durée : 2h31 – Vidéo Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=T9rCH8qXd_g

92 Alexis Blanchet, Maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle - Cinéma et Audiovisuel – Entretien réalisé le 12/05/2021

93 IndieCade Europe 2019 – Durée : 2h11 - https://www.youtube.com/watch?v=Lp2JB-muMwUA

présence éventuelle de l'équipe de développement ou l'éditeur. Remise de lots pour les participant·es.

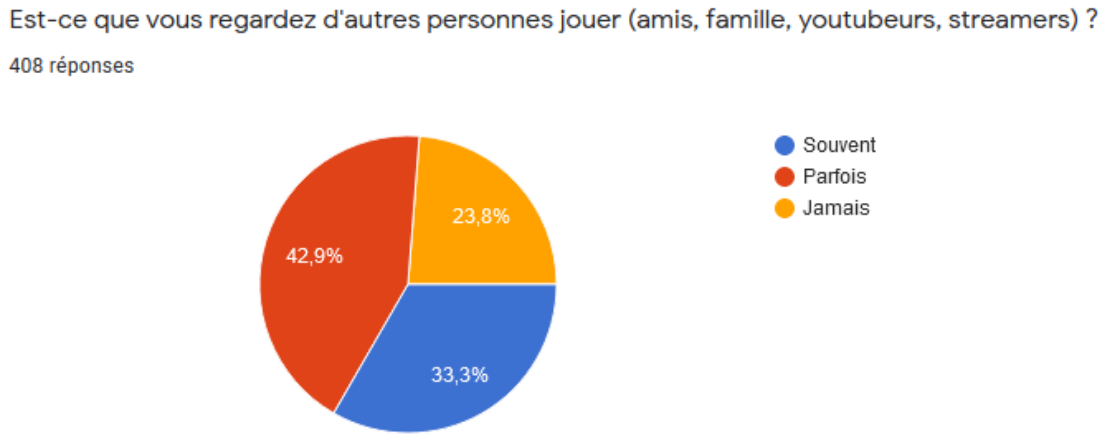
Concert

En salle de cinéma. Projection d'un jeu accompagnée d'une prestation musicale. Le jeu est joué en simultané par un·e ou des joueur·euses dans la salle. En plus du dispositif scénique, le défi pour les musicien·ennes est de s'adapter au déroulé du jeu en direct.

Lors de la clôture du Festival de cinéma d'Aubagne en 2019, un orchestre accompagnait les actions d'un joueur sur le jeu Rayman Legends.

Quelle expérience constitue la pratique du "regarder-jouer" ?

Parmi les entretiens que j'ai mené, il a été souligné que le jeu vidéo est un objet qui se joue et où l'interaction qu'on a avec lui est centrale[94] [95] Si le jeu vidéo a définitivement quelque chose à voir avec l'interactivité, il est trop souvent réduit à cette seule dimension[96]. Sinon, comment expliquer cet engouement pour le regarder-jouer et l'essor de plateformes comme Twitch ? On peut chercher des éléments de réponses auprès de l'enquête des publics.



94 Axel Buendia (directeur de l'école ENJMIN à Angoulême) – Entretien réalisé le 30/03/2021

95 Dimitri Margueres, Programmateur & responsable événementiel au Club de l'Étoile – Entretien réalisé le 02/04/2021

96 Philosophie des jeux vidéo, Mathieu Triclot, Editions La Découverte - label « Zones », 2011, p. 12

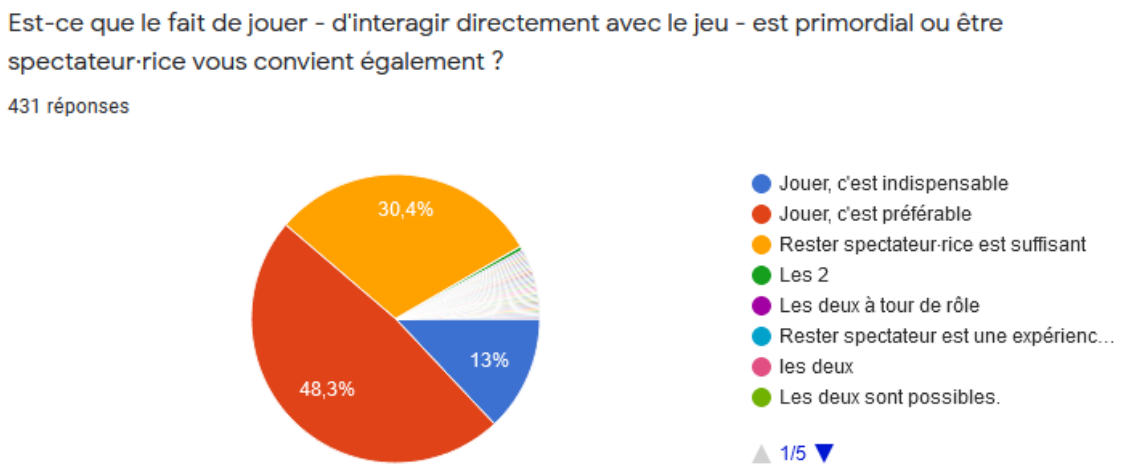
Plus de 75% des sondé·es regardent d'autres personnes jouer. Depuis les enfants qui regardent leurs grands frères ou grandes soeurs jouer jusqu'aux plateformes de streaming, le regarder-jouer est une pratique vidéoludique répandue à ne pas sous-estimer. D'où vient cet intérêt ?

Il faut comprendre qu'assister à une partie de jeu vidéo constitue une véritable expérience en soit. "Regarder jouer n'est pas une posture passive du non-joueur, elle est bel et bien active par la parole, les gestes, les mouvements du corps. Être non-joueur·euse ou spectateur·rice est un rôle permettant d'apporter de l'aide, de démontrer son expertise, de soutenir et motiver, de montrer son engagement dans le jeu en tant qu'activité sociale ou de contribuer à l'apprentissage du jeu par le·la joueur·euse."[97]

Le conditionnement joue dans la réception d'une médiation. Interrogées sur les Séances Vidéoludiques, un format que je décris ci-après, les personnes racontaient qu'elles saisissaient bien le cadre spécial dans lequel avait lieu le jeu. Elles étaient venues pour l'expérience sociale du jeu vidéo sur grand écran, conscientes que si elles avaient voulu jouer au jeu de façon traditionnelle, elles l'auraient fait depuis chez elles. Et l'engagement consenti du public est primordial, car "la qualité de l'expérience ludique dépend moins de la qualité des dispositifs que de la qualité de l'engagement des joueur·euses"[98]

97 Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021, p.139, ISBN : 978-2-86906-772-1.

98 Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021, p.139, ISBN : 978-2-86906-772-1.



Concernant les médiations de jeu vidéo dans les cinémas, 12,8% des enquêté·es pensent que jouer est indispensable. Ce qu'on peut tout à fait comprendre : "Toute activité lié au jeu vidéo amène implicitement une promesse de jeu. Sinon, c'est un peu comme faire un voyage de classe à la mer sans avoir la possibilité de se baigner."[99] Pour le reste de l'échantillon, on a obtient 48,2% pour qui jouer est préférable. 30,6% pour qui rester spectateur·rice est suffisant et les 8,4% restant·es qui ont exprimé diverses opinions : Les deux me conviennent / Cela dépend du jeu / Sans opinion... Ceci rejoint les résultats de la partie I qui montrait que les intérêts des publics se portaient sur l'émotion collective, la curation de jeux et les sociabilités de la salle de cinéma.

APPROFONDIR

Je cherche à placer les participant·es dans un état d'esprit propice à la réflexion et à l'esprit critique et je leur laisse peu de marge d'action pour changer le déroulement de la médiation.

Exposition

Hors de la salle de cinéma. Mise à disposition d'un ensemble de dispositifs (présentoirs explicatifs, postes de jeux, écrans...) qui viennent illustrer une thématique commune. En accès libre avec présence ou non de médiateurs·rices disponibles pour accompagner les publics. L'exposition doit permettre la libre circulation des publics, c'est pourquoi la salle de cinéma n'est pas l'espace le mieux adaptée

C'est à partit du début des années 2010 qu'on voit se monter de nombreuses expositions

99 Julien Annart, chef de projet jeu vidéo à fOr'J - Intervention du 17/03/2021

sur le jeu vidéo. On peut citer en 2010 *Arcade ! Jeux vidéo ou pop art ?* coproduite par le Théâtre de l'Agora, la Scène nationale d'Évry et Lux, Scène nationale de Valence puis *MuseoGames*[100] dans le Musée des arts et métiers à Paris - la première à investir largement un musée public et *Game Story*[101], au Grand Palais en 2011.

"Cet engouement muséal ne débouche finalement pas sur une exposition pérenne. Les musées et autres lieux qui ont accueilli du jeu vidéo ne l'ont pas intégré dans leur programmation régulière et dans leur collection permanente."[102]

Il est intéressant de se pencher sur la muséification du jeu vidéo, car elle pose la question "Comment présente-t-on le jeu vidéo hors d'un contexte de jeu classique ?" Quels aménagements est-il nécessaire de réaliser pour rendre compte des spécificités du média, de ces univers virtuels, des sensations de jeux ? Dans sa thèse[103], Marion Coville, maîtresse de conférence en info-communication à l'université de Poitiers, décrit la nécessité de détourner l'expérience originale des jeux pour en faire l'exposition auprès d'un public non-initié. Par exemple lorsque le Museum of Modern Art (MoMA) de New York crée l'événement en faisant l'acquisition de 14 jeux dans sa collection permanente, il se heurtent sur le cas de Eve Online[104]. Comment rendre accessible un titre qui nécessite plusieurs heures de jeu pour en saisir l'univers et les mécaniques ? L'équipe du musée travaillera avec les créateur·rices et joueur·euses d'Eve Online pour en comprendre le fonctionnement. Ces informations seront compilées dans une vidéo[105] explicative qui a

100 MuseoGames, ça joue ! - Article du site Poptronics – 02/07/2010 - https://www.poptronics.fr/MuseoGames-ca-joue

101 Game Story – Article du site du Grand Palais – 10/11/2011 - https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/game-story

102 Un patrimoine à sauvegarder – Les jeux vidéos, c'est la vie - LSD, La série documentaire – France Culture - Durée : 54min - https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/les-jeux-video-cest-la-vie-44-un-patrimoine-a-sauvegarder

103 La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences, Marion Coville, dir. Genin, Christophe, 2016, Thèse de doctorat Arts et sciences de l'art Paris 1 - http://www.theses.fr/2016PA01H306

104 Pour information, Eve Online (CCP, 2003) est un jeu de rôle massivement multijoueur qui permet d'explorer une galaxie à bord de vaisseaux spatiaux en compagnie de centaines de milliers de joueur·euses

105 EVE Online - The Museum of Modern Art Exhibit (2013-2014) – Vidéo Youtube – Durée : 8min - https://www.youtube.com/watch?v=EGuDUbZIo_o

accompagné la présentation du jeu lors de son exposition au MoMA en 2013.

Conférence

En salle de cinéma. Conférence avec présence d'invité·e·s pour explorer un sujet lié au jeu vidéo avec projection d'extraits éventuels. Le format de la masterclass permet d'intégrer les créateur·rices, de revenir sur la fabrication des jeux.
Session de perfectionnement esport
Plutôt en dehors de la salle de cinéma. Session d'entraînement pour des joueur·euses sur des jeux compétitifs. La session est animée par un·e joueur·euse professionnel·le.

JOUER

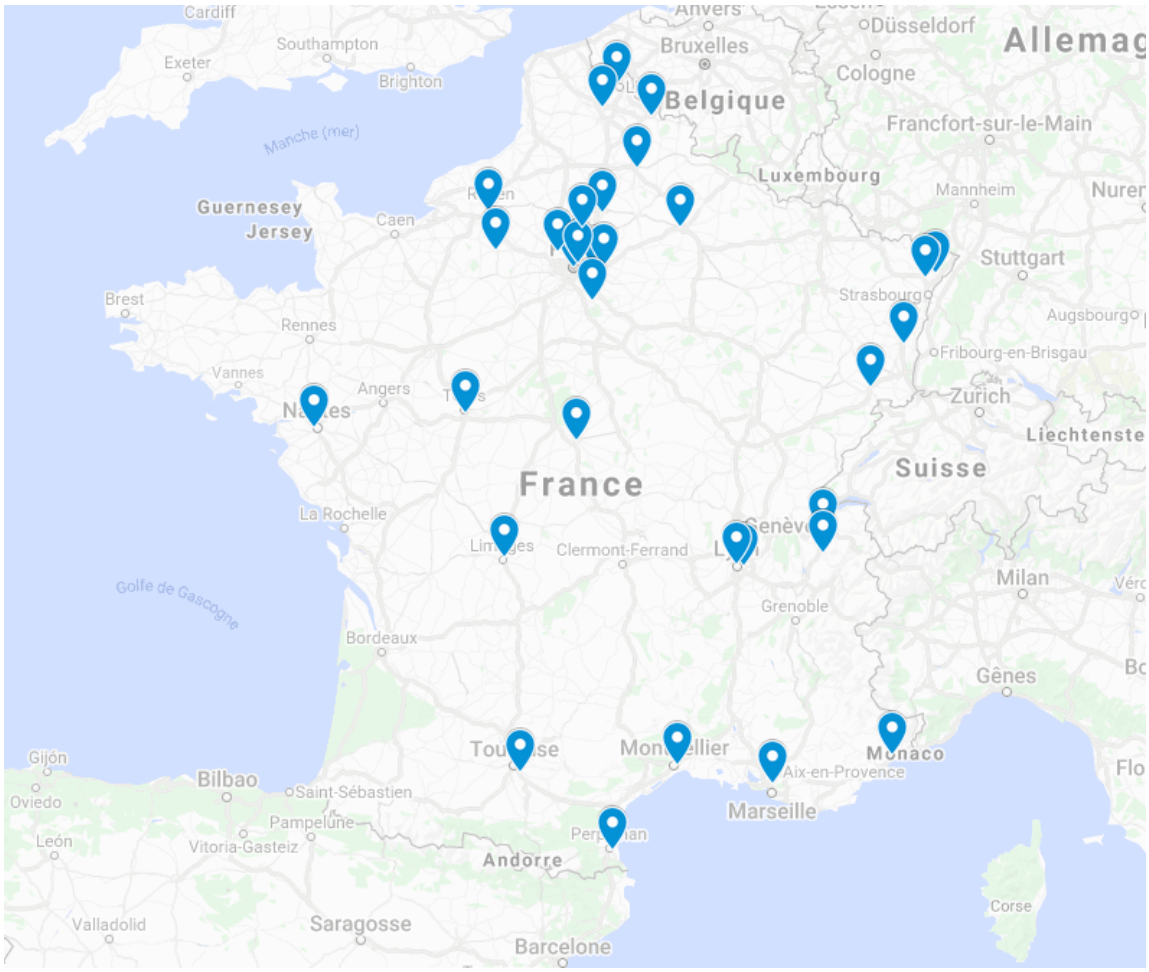
Je cherche à placer les participant·es dans un état d'esprit plutôt récréatif et je leur propose un espace d'expression. Leur participation active (comportement, attitude, gestes, paroles...) est déterminante de l'expérience que l'ensemble du groupe va vivre.

Salle d'arcade

Hors de la salle de cinéma. Mise à disposition permanente de bornes de jeux dans le hall du cinéma, dans son espace restauration...

Avec la démocratisation de l'arcade en France dans les années 80, les cinémas comme d'autres lieux fréquentés par le grand public ont accueilli des bornes de jeux. Aujourd'hui, seulement 33 cinémas les ont conservés, tous de typologie multiplexes et situés dans des moyennes ou grandes agglomérations.[106]

106 Chiffres du site Annuaire Arcade au 17/05/2021 - https://www.annuaire-arcade.fr/



Localisation des multiplexes accueillants des bornes d'arcade au 17/05/2021

Salle d'arcade éphémère

Dans tout le cinéma. Sur une plage horaire définie, mise à disposition de différents postes de jeux dans les espaces disponibles (salles de projection, couloirs, hall d'accueil...). Les publics sont libres de se déplacer d'un espace à l'autre. Les jeux sont choisis par l'équipe du cinéma pour leur accessibilité et la courte durée des parties afin de favoriser l'inclusion des non-joueur·euses et inciter à la déambulation. Ce format est l'occasion pour les publics de devenir plus intimes avec le cinéma puisqu'ils·elles peuvent l'explorer à leur rythme sans être contraints de rester dans une seule des salles comme pour une séance classique.

Tournoi

En salle de cinéma. Sur une plage horaire définie, mise à disposition de différents postes sur le même jeu. Les participant·es s'affrontent au fil de matchs éliminatoires. Les matchs

finaux sont retransmis sur le grand écran. Le jeu peut être choisi par l'équipe du cinéma, selon les envies des participant·es ou via des partenaires - comme le tissu des associations locales qui peuvent réunir de grandes communautés de joueur·euses.

Des compétitions qui rassemblent

Prenons l'exemple du FIFA Tour 2018 des cinémas Pathé-Gaumont. Un tournoi sur le jeu de football FIFA qui se voulait à la fois une compétition et un spectacle live. Les postes de jeu étaient installés sur les fauteuils dans une des salles de cinéma. Un poste de jeu au bas de l'écran était retransmis dans la salle et sur Twitch. Le tournoi était itinérant : cinq phases de qualification en France[107] avant la finale à Paris. Les six gagnant·es de chaque session étaient ensuite invité·es à participer à la grande finale à Paris au Pathé La Villette[108].

Photographie d'une des CinéSessions au Pathé La Villette à Paris –
Les CinéSessions sont des tournoi mis en place par Pathé-Gaumont avant le FIFA Tour qui en reprend la même configuration

Le tournoi est un format bien identifié du public dont la mise en place est facilitée par la nature des jeux compétitifs (sessions courtes, systèmes de score intégrés au jeu...). Cette

107 La liste des cinémas participants : Pathé Carré de Soie à Vaulx-en-Velin (Lyon), Gaumont Multiplexe Odysseum à Montpellier, Gaumont Wilson à Toulouse et Pathé La Villette à Paris

108 eSport : les cinémas Gaumont Pathé accueillent le Fifa Tour 2018 ! - Médiakwest – Article du 20/04/2018 - https://mediakwest.com/les-cinemas-gaumont-pathe-accueillent-le-fifa-tour-2018-a-travers-la-france/

facilité de mise en place peut être salutaire lorsqu'on veut proposer une animation avec peu de temps pour s'installer et un lieu qui change régulièrement. Ce qui est le cas des circuits itinérants : "L'installation est rapide, on adapte l'arbre de tournoi en fonction du nombre de joueur·euses. Et puis on compte sur la popularité des jeux [FIFA, Mario Kart & Just Dance] pour attirer le public. En général, les participant·es savent dejà jouer sans qu'on ait besoin de leur expliquer les règles."[109]

Session de jeu participative

En salle de cinéma. Un·e membre de l'équipe du cinéma choisit un jeu - à forte dimension cinématographique, aux contrôles très accessibles et avec une courte durée de vie. Le public se passe tour à tour la manette pour faire avancer l'histoire sous la coordination d'un·e membre de l'équipe du cinéma. La séance se finit une fois le jeu terminé et peut être suivie d'un échange sur les ressentis des participant·e·s.

Pour l'avoir mené plusieurs fois sous le nom des Séances Vidéoludiques, ce format est un bon moyen d'initier et de faire jouer des personnes non-joueuses. Elles peuvent rester spectateur·rices ou choisir de prendre les commandes pour l'ensemble du groupe. Il serait intéressant de disposer de salles à très petite jauge (15-30 places) pour mener ce genre de format dans le cinéma. En effet, réduire à un petit groupe de participant·es favorise un espace de parole moins intimidant, où chacun·e se sent légitime d'échanger sur ses ressentis et de jouer qu'importe son niveau de maîtrise.
"Dans les moments de jeu partagés en groupe, ce qui compte le plus n'est pas le jeu en lui-même, mais le plaisir de passer un bon moment [...] La performance compte moins que le contexte."[110]

Film interactif

En salle de cinéma. Projection d'un film interactif qui se base sur la participation des publics (par exemple des choix provoquant des embranchements dans la narration).

109 Marvin Jacobs, médiateur culturel à Ciné Rural 60 – Entretien réalisé le 5/04/2021

110 La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021 – p.149

Depuis les projections instrumentées des films à suspense de William Castle dans les années 1950 à l'épisode Bandersnatch de la série Black Mirror sorti en 2018, le cinéma a plusieurs fois cherché à construire des films interactifs. Entretenant des liens de parenté très fort avec le jeu vidéo, ces œuvres trouvent tout à fait leur place dans le cadre des médiations décrites ici. Ce qui manque encore aujourd'hui, c'est une façon d'interagir tous à la fois comme nous l'avons décrit dans la partie III.

Jeu collectif de type escape game

En salle de cinéma. Hybridation entre escape game et jeu vidéo qui utilise le volume de la salle comme un espace de jeu. Les participant·es doivent coopérer pour mener à bien les objectifs fixés par le jeu selon un créneau horaire qui occupe la salle.
Pour illustrer cet exemple, il faut citer l'expérimentation Space Cruiser[111]. En 2012, le planetarium Hayden du Museum of Natural History de New York se transformait en vaisseau spatial. Un jeu vidéo de simulation de vol, supervisée par un astrophysicien, était projetée sur son écran gigantesque et le public devait réaliser des actions collectives pour assurer le bon déroulement de la mission spatiale – en évitant les collisions avec les astéroïdes par exemple ! Cet exemple très précis nous amène à penser comment la salle de cinéma peut être pensé comme espace ludique. Non plus selon la nature du jeu, mais via une approche qui se centre sur le mobilier de la salle et les joueur·euses en présence.

Location de salle

En salle de cinéma. Privatisation sur un créneau horaire de la salle de cinéma à un groupe de personnes désireuses de jouer ensemble sur grand écran. Des jeux et des consoles peuvent être mis à disposition.

Presque absente par chez nous, c'est une pratique plus répandue dans des territoires comme la Corée du Sud [112] et les États-Unis[113] et qui s'est vu médiatisée pendant la fer-

111 Hayden Planetarium morphing into a giant videogame - Kurzweil - Article du 26/01/2012 - https://www.kurzweilai.net/hayden-planetarium-morphing-into-a-giant-videogame

112 CGV, le plus important groupe coréen - Cinemas in South Korea Are Now Renting Out Their Screens to Gamers – Ninja Journalists - Article du 25/03/2021 - https://ninjajournalist.com/entertainment/cinemas-south-korea-renting-out-screens/

113 Le groupe Malco Theatres à Memphis (Tennessee) – Presse Citron - Article du

meture des salles.

Location de matériel

Location sur un créneau horaire d'une console ou d'un casque de réalité virtuelle. Les gens jouent directement chez eux avant de ramener le matériel. Ils ont accès à une sélection de jeux choisis par l'équipe du cinéma.
En France, une enquête dénombrait 330 000 casques en circulation en novembre 2019.[114] Si la tendance est à la hausse, l'accès à ce genre de matériel reste limité. C'est en cela que la location de casques peut intéresser les publics. Ce genre d'opérations a pu être mené malgré le confinement par la salle non-commerciale de l'Hybride à Lille. La location s'effectuait sur trois jours les week-ends pour un tarif unique de 35€ avec caution de 400€.[115] Pour citer un exemple de location de console, le nouvel Hotel Paradiso du groupe Mk2 propose en option un accès à une PlayStation 5 avec la réservation de la chambre.

Session d'initiation à la réalité virtuelle VR

Hors de la salle de cinéma. Session accompagnée par un·e membre de l'équipe du cinéma qui vient initier des participant·es à la réalité virtuelle. Du fait de l'expérience individuelle du casque, occuper la salle n'est pas très adapté. Toutefois, il y a la possibilité de retransmettre ce qui se joue dans le casque sur l'écran de cinéma. Comme pour les sessions de jeu participative, disposer de salles à très petites jauges apparait comme la meilleure solution.

LAN

Hors de la salle de cinéma. Sur une plage horaire définie, mise à disposition d'un espace rejeu. Les participant·es amènent leur matériel de jeu et se retrouvent sur un réseau local (Local Area Network). Les LAN sont des espaces de jeu éphémères propices aux échang-

---

12/02/2021 - https://www.presse-citron.net/jouer-aux-jeux-video-dans-une-salle-de-cinema-cest-desormais-possible/

114 Selon une étude de Usine Digitale – Article du 4/04/2021 - https://www.usine-digitale.fr/article/cinq-ans-apres-le-lancement-de-l-oculus-rift-ou-en-est-la-realite-virtuelle-et-ou-va-t-elle.N1076969

115 Location de casques de Réalité Virtuelle – L'hybride - Site des Rencontres Audiovisuelles - https://www.rencontres-audiovisuelles.org/location-de-casques-de-realite-virtuelle-lhybride/

es entre les participant·es. “Dans une session de jeu, ce sont souvent dans les moments hors du jeu que les sociabilités se développent. Tous les à-côtés de l’activité enrichissent l’expérience avant et après la session.”[116]

CRÉER

Je cherche à placer les participant·es dans un état d’esprit propice à la réflexion et à l’esprit critique et je leur propose un espace d’expression. Ici la notion de *« faire avec »* est centrale, car le public est fortement mis à contribution pour fabriquer des contenus et des savoirs.

Ateliers pédagogiques

Plutôt en dehors de la salle de cinéma. Ateliers à portée pédagogique afin de mieux appréhender les images de jeux vidéo et décrypter ce qu’ils produisent sur nous. Les ateliers peuvent être de différentes formes (analyse de séquence, critique, créations de jeux, création de machinimas[117], cercles de paroles, confection de cosplay...).

« La centralité du cinéma dans l’éducation aux images est le produit d’un contexte socio-historique donné. Serait-elle née en 2020, l’éducation aux images aurait probablement d’emblée intégré les médias, la bande dessinée, en même temps que le cinéma, la télévision et… les jeux vidéo. »[118]

Le CNC aurait déjà abordé le sujet auprès du Ministère de l’Éducation Nationale[119] et on voit que certain·es sont sensibles à cette question. Par exemple, le programme Lycéens et apprentis au cinéma en Centre-Val de Loire proposait cette année un programme de courts métrages qui “met en avant des films qui questionnent notre rapport aux jeux

116 La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021 – p.114

117 Mot-valise composé de machine et cinéma, c’est un film composé à partir d’images de jeu vidéo

118 Mehdi Derfoufi, enseignant-chercheur en études postcoloniales, culturelles et de genre – Université Paris 8 – Entretien réalisé le 5/03/2021

119 Pauline Augrain - Directrice adjointe à la direction du numérique au/ CNC – Entretien réalisé le 12/05/2021

vidéo, et nos émotions de spectateurs et de joueurs face à ces œuvres."[120]

Club de découverte de jeu vidéo

Hors de la salle de cinéma. À l'instar d'un club de lecture, un groupe de personnes décide d'un jeu à parcourir chacun·e de leur côté chez eux·elles. Puis ils·elles se réunissent au cinéma pour échanger sur leurs impressions. Les réunions sont animées par un·e membre de l'équipe du cinéma, mais le choix des jeux appartient aux participant·es. C'est un format idéal pour traiter de jeux vidéo qui demande un long temps de jeu pour en saisir l'essence.

On peut imaginer que les participant·es proposent un format de restitution de leurs ressentis (film, podcast..) via une diffusion dans la salle en séance publique ou en avant-programme.

Concours de création en réalité virtuelle

Hors de la salle de cinéma. Sur une période donnée (un mois par exemple), des créneaux sont aménagés pour que des participant·es viennent créer une œuvre en 3D via un casque de réalité virtuelle. Après une initiation par un·e membre de l'équipe du cinéma, ils·elles disposent d'un temps donné pour faire leur création. Un lot est mis en jeu (casque VR, abonnement cinéma...) pour le ou la gagnant·e. On peut imaginer une diffusion des meilleures contributions en avant-programme des séances publiques.

Ce format a pu être mené par la médiathèque Marguerite Yourcenar dans le 15ème arrondissement de Paris qui avait choisi le jeu TiltBrush lors de son concours Talents Réels 2018.[121]

120 Programme Avatars – Site de Ciclic - 2020 - https://ciclic.fr/fiche-numerique-2020-2021

121 Montage vidéo des créations gagnantes - Réalité Virtuelle - Talents Réels 2018 - Vidéo Youtube – 7/11/2018 – Durée : 2 min - https://www.youtube.com/watch?v=dl_DAXMmAso

Image de présentation du jeu vidéo en VR Tilt Brush (Google, 2013)

Game jams

Dans différents espaces du cinéma. Session de création de jeux en équipe autour d'un thème commun sur une courte durée (48h par exemple). L'espace du cinéma est investi par l'événement et l'équipe du cinéma est mobilisée pour accompagner les différents temps de l'événement (annonce du thème, constitution des équipes, répartitions des espaces de travail). Les participant·es doivent ramener leur matériel de création (ordinateur, manette, tablette graphique, instrument de musique...). À la fin du temps imparti, les jeux créés sont présentés en salle de cinéma par les participant·es lors d'une séance publique.

Ce format de création comme le suivant peut être axé sur le développement de jeux adaptés

aux grandes jauges des salles de cinéma.

Création avec artiste en résidence

Hors de la salle de cinéma. Résidence d'artistes, par exemple des studios de jeux vidéo, qui viennent bénéficier d'un local de création et dans un objectif de construire un jeu avec la participation du public. Design de jeux adaptés à de grandes jauges, à l'espace de la salle de cinéma, à l'emploi de contrôleurs alternatifs. Ateliers de travail hors de la salle de cinéma. Pour ce format, l'équipe du cinéma peut se rapprocher du fonctionnement des fabalabs et des dispositifs d'aide à l'écriture numérique.

CONCLUSION

Comment construire des médiations de jeu vidéo dans les cinémas ?

On a vu dans la partie I que la construction de médiations de jeu vidéo doit être pensé comme une convergence des intérêts des publics, des exploitant·es et des créateurs·rices de jeux vidéo. Ce développement est conditionné à de multiples facteurs énoncés dans la partie II et auxquels on a pu voir des axes de résolution dans la partie III. Enfin, la partie IV nous permet de dresser des axes de travail autour de différents formats de médiation.

En conclusion, penser la place du jeu vidéo dans les cinémas revient à interroger leur projet culturel. Travailler autour des médiations de jeu vidéo est l'occasion pour les salles de se recentrer sur les pratiques de leurs publics. Le jeu vidéo permet d'initier des rencontres et de créer du lien social, à la fois entre les joueur·euses mais aussi avec les équipes des cinémas. Il est un des outils qui permettent de réinventer le rapport de proximité entre une salle et ses spectateur·rices.

Une proximité qui s'incarne avec la joie entourant la réouverture des cinémas. Reste à savoir à quel point les usages des spectateur·rices ont évolué durant ces mois de fermeture et à quel point le jeu vidéo peut être un allié pour conserver l'attractivité des cinémas.

Les médiations de jeu vidéo constituent un vaste sujet encore peu incarné dans l'exploitation cinématographique et auquel j'ai souhaité apporter ici une modeste contribution. Il faut continuer à enquêter, mettre en place des actions et en tirer des leçons pour l'avenir.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages :

Philosophie des jeux vidéo, Mathieu Triclot, Editions La Découverte - label « Zones », 2011

La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien - Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, Tours, Presses universitaires Francois Rabelais, 2021

DEVRIENDT, Julien (dir.), Jouer en bibliothèque, Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2015 - http://books.openedition.org/pressesenssib/4181. ISBN : 9782375460719

Publications :

Jeux vidéo et éducation, Ateliers de pédagogie vidéoludique - Julien Annart (dir.) avec Gaël Gilson, Anne Cornut, Grégory Michnik, Mélanie Fenaert, Virginie Marquet, David Plumel, Thierry Guquet, Daniel Bonvoisin, Martin Culot, Jonathan Ponsard, Julie Lemaire et Pierre Tournay, For'J & Digital Wallonia, 2019 - http://educajeux.be/

Programme Avatars – Site de Ciclic - 2020 - https://ciclic.fr/fiche-numerique-2020-2021

Articles :

J'ai cherché une définition du jeu pendant seize ans et j'ai enfin trouvé, Oscar Barda , Article du Nouvel Obs du 26/01/2017 - https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-extension-du-domaine-du-jeu/20160202.RUE2230/j-ai-cherche-une-definition-du-jeu-pendant-seize-ans-et-j-ai-enfin-trouve.html

Avec 2,7 milliards de joueurs, le marché du jeu vidéo pèse désormais 300 milliards de dollars - Le Parisien - Article 29/04/2021 - https://www.leparisien.fr/economie/avec-27-milliards-de-joueurs-le-marche-du-jeu-video-pese-desormais-300-milliards-de-dollars-29-04-2021-DHDANMMVYVDGFBENW5LUFV6LQE.php

Fortnite : les concerts virtuels de Travis Scott - Nicolas Cailleau pour CNEWS – Article du 27/04/2020 - https://www.cnews.fr/vie-numerique/2020-04-27/fortnite-les-concerts-virtuels-de-travis-scott-ont-rassemble-plus-de-27

EUROPA CINEMAS - Collaborer pour innover – Article du 08/04/2020 - https://www.europa-cinemas.org/actualites/temps-forts-du-reseau/collaborate-to-innovate

EUROPA CINEMAS -Les cinémas comme pôles d'innovation pour les communautés locales - Article du 10/07/2019 - https://www.europa-cinemas.org/actualites/culture-cinema/cinemas-as-innovation-hubs-for-local-communities

Pierre-Yves Hurel, Docteur en Information et Communication à l'Université de Liège – Entretien du magazine Agir par la culture N°62 / automne 2020 - https://www.agirparlaculture.be/le-jeu-video-associatif-pour-faire-vivre-la-democratie-culturelle/

Certificat inter université et haute école "Travailler avec la culture vidéoludique - Université de Liège – 2020 - https://www.programmes.uliege.be/cocoon/20202021/formations/bref/PYTCVI90.html

Tumo Paris au Forum des Images - Communiqué de presse du 25/09/2019 https://www.forumdesimages.fr/media/fdi/36398-cp_bilan_tumo_paris_29092019.pdf

Article Le Monde – 26/04/2021 - https://www.lemonde.fr/pixels/article/2021/04/26/oscars-le-documentaire-recompense-colette-etait-integre-au-jeu-video-medal-of-honor_6078116_4408996.html

MuseoGames, ça joue ! - Article du site Poptronics – 02/07/2010 - https://www.poptronics.fr/MuseoGames-ca-joue

Game Story – Article du site du Grand Palais – 10/11/2011 - https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/game-story

Médiakwest – Article du 20/04/2018 - https://mediakwest.com/les-cinemas-gaumont-pathe-accueillent-le-fifa-tour-2018-a-travers-la-france/

eSport : les cinémas Gaumont Pathé accueillent le Fifa Tour 2018 ! - Médiakwest – Article du 20/04/2018 - https://mediakwest.com/les-cinemas-gaumont-pathe-accueillent-le-fifa-tour-2018-a-travers-la-france/

Hayden Planetarium morphing into a giant videogame - Kurzweil - Article du 26/01/2012 - https://www.kurzweilai.net/hayden-planetarium-morphing-into-a-giant-videogame

Cinemas in South Korea Are Now Renting Out Their Screens to Gamers - Ninja Journalists - Article du 25/03/2021 - https://ninjajournalist.com/entertainment/cinemas-south-korea-renting-out-screens/

Jouer aux jeux vidéo dans une salle de cinéma, c'est désormais possible – Presse Citron - Article du 12/02/2021 - https://www.presse-citron.net/jouer-aux-jeux-video-dans-une-salle-de-cinema-cest-desormais-possible/

Cinq ans après le lancement de l'Oculus Rift, où en est la réalité virtuelle... et où va-t-elle ? - Usine Digitale - Article du 4/04/2021 - https://www.usine-digitale.fr/article/cinq-ans-apres-le-lancement-de-l-oculus-rift-ou-en-est-la-realite-virtuelle-et-ou-va-t-elle.N1076969

Sites :

Annuaire Arcade - https://www.annuaire-arcade.fr/

Rencontres Audiovisuelles - https://www.rencontres-audiovisuelles.org

Vidéos :

Rafael Maestro, responsable du groupe des Associations Territoriales de l'AFCAE, Formation AFCAE 23 mars : Retours d'expériences sur les pratiques en direction des 15-25 ans – Durée 2h04 - https://www.youtube.com/watch?v=zMPfRqcfxuk

Sofia Versaveau, Game Spectrum, Qui sont les joueurs de jeu vidéo ? - Documentaire

Youtube – Durée : 2h -
https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8

Squeezie - 19 MINUTES DE SUSPENS - 7 674 882 vues - Durée : 19min - Vidéo Youtube du 14/11/2017 - https://www.youtube.com/watch?v=Ka7F4wf7O28

Baptiste Charles – Conseiller cinéma et nouveaux média au Ministère de la Culture de Belgique - « Du Smartphone au Grand écran – Projet Generation Z » - https://www.youtube.com/watch?v=203Wr6ykN-0

Let's Play analytique (CriTwitch) Alien: Isolation - Mathieu Triclot et Alexis Blanchet à la FEMIS – Durée : 2h31 – Vidéo Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=T9rCH8qXd_g

EVE Online - The Museum of Modern Art Exhibit (2013-2014) – Vidéo Youtube – Durée : 8min - https://www.youtube.com/watch?v=EGuDUbZIo_o

Montage vidéo des créations gagnantes - Réalité Virtuelle - Talents Réels 2018 - Vidéo Youtube – 7/11/2018 – Durée : 2 min - https://www.youtube.com/watch?v=dl_DAXMmAso

Thèse :

La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences, Marion Coville, dir. Genin, Christophe, 2016, Thèse de doctorat Arts et sciences de l'art Paris 1 - http://www.theses.fr/2016PA01H306

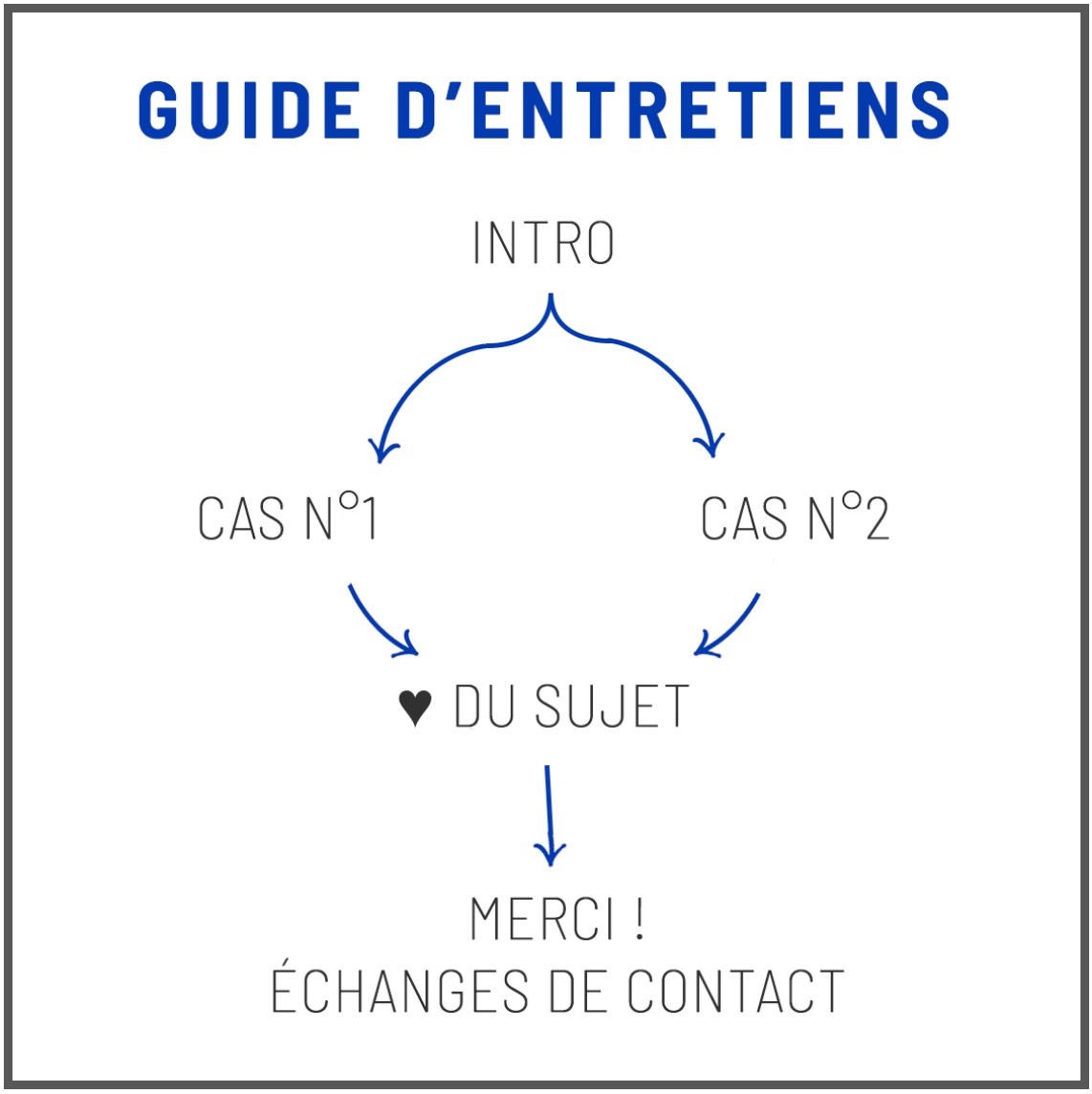
Émissions de radio :

Un patrimoine à sauvegarder – Les jeux vidéos, c'est la vie - LSD, La série documentaire – France Culture - Durée : 54min - https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/les-jeux-video-cest-la-vie-44-un-patrimoine-a-sauvegarder

ANNEXES

Guide d'entretiens

J'ai utilisé un guide d'entretien de forme semi-structurée pour des entretiens semi-directifs à réponses libres. Ce guide est un outil sur lequel j'ai pu prendre appui pour garder mon propos en tête et rythmer les échanges.



- - - Intro - - -

Le jeu vidéo n'a jamais été aussi populaire.
Plus de la moitié des français·es jouent une fois par semaine, son chiffre d'affaires annuel dépasse celui du cinéma et de la musique enregistrée, et il est de plus en plus reconnu comme un objet artistique et culturel (chronique dans les médias, expositions dans les musées...).

Et pourtant dans un lieu conçu pour le spectacle audiovisuel - les cinémas - il est absent.
Et je dis "spectacle audiovisuel" plutôt que "films" - parce que depuis que les salles sont équipées en numérique, on peut voir de l'opéra, du théâtre, des concerts retransmis au cinéma. Alors pourquoi pas du jeu vidéo ?

En plus le JV est par nature interactif. Il amène un apprentissage, un divertissement et un lien social entre ses joueurs - il ouvre plein de portes pour imaginer des animations dans les cinémas. Bref, les médiations de jeu vidéo dans les cinémas, c'est un terrain à investir.

TOUJOURS LA MÊME QUESTION POUR INITIER LA DISCUSSION
* Si je vous parle de jeu vidéo dans les cinémas, qu'est-ce que ça vous évoque ?
→ *Garder sous la main la liste des formats de médiations de jeu vidéo pour cadrer mon propos et aider la personne*

- - - Embranchement sur l'arbre du guide d'entretiens - - -

Cas n°1 - Pour celles et ceux qui n'ont jamais formellement mis en place d'activités de jeu vidéo à ma connaissance
PROJET CULTUREL
* Est-ce que c'est une direction qui vous intéresse ?
* Avez-vous déjà mené des actions autour du jeu vidéo ?
* Est-ce que vous jouez aux jeux vidéo ? Ou quelqu'un de l'équipe ?

PUBLIC

* Pensez-vous qu'il y a un public pour ce genre de propositions ? Et lequel ?

* Parmi vos spectateurs ? Parmi de nouveaux publics.?

* Votre public vous en a-t-il déjà parlé ?

Cas n°2 - Pour ceux et celles qui en ont déjà mis en place

COMPRENDRE L'ORIGINE DES ACTIONS

* Quelle était l'idée à l'origine de votre action ? *On retrace l'historique ensemble.*

* De qui / d'où est venue l'envie de travailler autour du jeu vidéo ?

Pour relancer * Qu'est-ce que vous cherchiez à apporter aux spectateurs ?

→ essayer de comprendre leur personnalité / pourquoi les gens font les choses qu'ils·elles font.

* Est-ce que vous jouez aux jeux vidéo ? Ou quelqu'un de l'équipe ?

PUBLIC

* Quel était le public ciblé ? À qui est destiné ce genre d'événements selon vous ?

* Comment avez-vous communiqué autour de l'événement ?

BILAN

* Avez-vous rencontré des difficultés dans la mise en place ?

* Si c'était à refaire, qu'est ce que vous changeriez ?

- - - Venons-en au ♥ du sujet - - -

DÉVELOPPEMENT DU MARCHÉ

* Selon vous, quel intérêt ont les salles de cinéma à accueillir le jeu vidéo ?

* Pourquoi les actions du jeu vidéo au cinéma ne sont pas plus développées ?

ou

* Selon vous, comment développer ce marché ?

Question éventuelle pour relancer

** Pensez-vous que le jeu vidéo au cinéma soit :*

légitime ?

rentable ?

techniquement difficile à mettre en place ?

légal ?

* Quels autres obstacles voyez-vous au développement de ces activités ?

L'INITIATIVE

* D'où doit venir l'initiative ? De la demande du public ou de l'offre des salles de cinéma ?

* Quelle typologie de cinémas devrait s'en emparer ? Multiplexes de circuit, salles indépendantes ?

LES SALLES DE CINÉMA SONT-ELLES VRAIMENT LE BON ENDROIT ?

* Si la salle de cinéma diversifie ses activités, le jeu vidéo est-il vraiment un axe pertinent ?

* Qu'est-ce que vous imaginez d'autre ?

Remerciements

-

Échange de contacts éventuels pour d'autres entretiens

Enquête des publics “Du jeu vidéo dans les cinémas“

DU JEU VIDÉO DANS LES CINÉMAS ?

Durée du sondage :

Plus rapide qu'un test PCR.
(et tellement plus agréable !)

*Obligatoire

C'EST QUOI CETTE ÉTUDE ?

De plus en plus de cinémas réfléchissent à proposer des activités de jeu vidéo dans leurs salles.
Mais quelles formes doivent prendre ces activités ? Quelle expérience recherche le public ?

Voici une chance de construire les choses depuis la base.
Voici une chance de donner votre avis !

A QUOI VA-T-ELLE SERVIR ?

- A un mémoire "Intégrer du jeu vidéo dans les cinémas" pour LA FÉMIS, par Alexandre Suzanne (promo 2021)

- A l'association DE LA SUITE DANS LES IMAGES - réseau de salles dans les Hauts-de-France qui accompagne ses adhérent·e·s dans leurs conceptions d'événements jeu vidéo

- A TOUTES LES SALLES DE CINÉMA cherchant à se réinventer à la sortie d'une crise sanitaire qui les a contraint à fermer leurs portes.

VOUS ÊTES LÉGITIME.

MÊME SI VOUS NE JOUEZ PAS AUX JEUX VIDÉO,
MÊME SI VOUS ALLEZ PEU AU CINÉMA,
votre avis compte :)

Allez, c'est parti.

Vous êtes : *

- Un homme
- Une femme
- Non-binaire

Quel âge avez-vous ? *

- Moins de 10 ans
- 10-13 ans
- 14-18 ans
- 19-25 ans
- 26-29ans
- 30-39 ans
- 40-49 ans
- 50-59 ans
- 60 ans et +

Quel est votre statut professionnel ? *

- ◯ Étudiant·e
- ◯ Agriculteur·rice
- ◯ Artisan·e, commerçant·e, chef·fe d'entreprise
- ◯ Cadre et professions intellectuelles supérieures
- ◯ Professions intermédiaires (instituteur·rice, fonctionnaire, employé·e administratif, personnel de services, clergé)
- ◯ Employé·e
- ◯ Ouvrier·ère
- ◯ Non actif·ve
- ◯ Autre : _____

Quelle est la nature de votre activité professionnelle ?

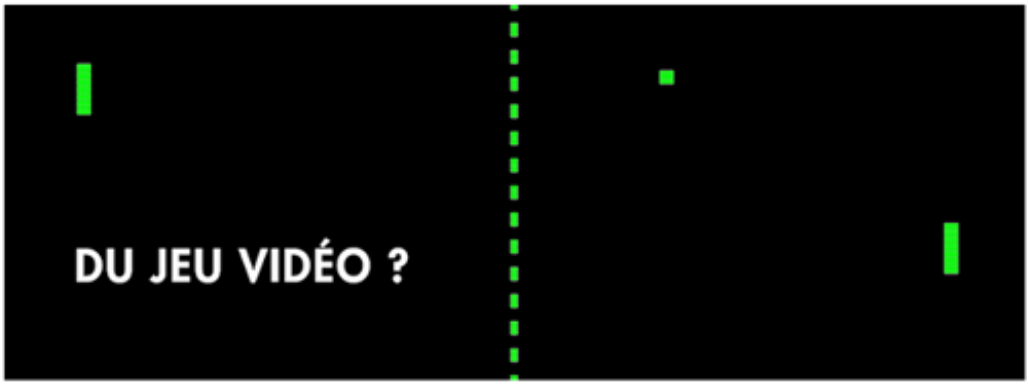
Votre réponse _____

Jouez-vous à des jeux physiques (jeux de cartes, jeux de société, jeux de plateau, jeux d'extérieur) ? *

- ◯ Oui
- ◯ Non

A quelle fréquence y jouez-vous ? *

- ◯ Au moins une fois par jour
- ◯ Au moins une fois par semaine
- ◯ Au moins une fois par mois
- ◯ Au moins une fois par an
- ◯ Je n'y joue pas



Né il y a plus de 60 ans, le jeu vidéo peut prendre des formes très différentes aujourd'hui. En voici quelques exemples :

Même si vous ne vous considérez pas comme "un·e joueur·euse", il y a de grandes chances que vous ayez déjà essayé un des jeux ci-dessus !

Avez-vous déjà joué à un jeu vidéo ? *

- ◯ Oui
- ◯ Non

Vous considérez-vous comme un·e joueur·euse de jeu vidéo ? *

	1	2	3	4	
Non, pas du tout	◯	◯	◯	◯	Oui, totalement

Est-ce important de se définir "joueur ou joueuse " ?

	1	2	3	4	
Non, pas du tout	◯	◯	◯	◯	Oui, totalement

Pourquoi selon vous ?

Votre réponse

Pour faire un parallèle, est-ce que vous vous considérez comme cinéphile ? *

	1	2	3	4	
Non, pas du tout	○	○	○	○	Oui, totalement

De quelles plateformes êtes-vous familier ? *

- [ ] Console (Playstation, Xbox, Nintendo...)
- [ ] Ordinateur (Windows, Mac, Linux...)
- [ ] Téléphone, Tablette (Android, Apple...)

Sur quelle plateforme jouez-vous le plus ? *

- ○ Console (Playstation, Xbox, Nintendo...)
- ○ Ordinateur (Windows, Mac, Linux...)
- ○ Téléphone, Tablette (Android, Apple...)

A quels types de jeux vidéo jouez-vous le plus ? *

- [ ] Aventure
- [ ] Battle Royale - - - (ex. Fortnite)
- [ ] Combat - - - (ex. Street Fighter)
- [ ] Course - - - (ex. Mario Kart)
- [ ] Danse / Musique / Rythme - - - (ex. Just Dance)
- [ ] Gestion - - - (ex. Animal Crossing)
- [ ] MMO - - - (ex. World of Warcraft)
- [ ] MOBA - - - (ex. League of Legends)
- [ ] Horreur - - - (ex. Resident Evil)
- [ ] Plate-forme - - - (ex. Mario Bros)

- [ ] Tir / FPS - - - (ex. Call of Duty)
- [ ] Jeux "indépendants" complexes à définir
- [ ] Jeux installés par défaut - - - (ex. Solitaire, Démineur...)
- [ ] Autre : _____

A quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ? *

- ( ) Au moins une fois par jour
- ( ) Au moins une fois par semaine
- ( ) Au moins une fois par mois
- ( ) Au moins une fois par an
- ( ) Je n'y joue pas

Où jouez-vous le plus souvent ? *

- [ ] Chez moi
- [ ] Chez la famille ou des amis
- [ ] Dans les transports
- [ ] A l'extérieur, dans l'espace public
- [ ] Au travail
- [ ] Dans une salle de jeu
- [ ] Autre : _____

Est-ce que vous regardez d'autres personnes jouer (amis, famille, youtubeurs, streamers) ? *

- ( ) Souvent
- ( ) Parfois
- ( ) Jamais

Quel est le tout dernier jeu vidéo auquel vous ayez joué ?

Votre réponse

Quel est le dernier jeu vidéo qui vous a marqué·e / ému·e ?

Votre réponse

Pourquoi jouez-vous aux jeux vidéo ? *

- [ ] Pour défier d'autres joueur·euse·s
- [ ] Pour arriver à une excellente maîtrise et connaissance du jeu
- [ ] Pour découvrir des histoires et des univers virtuels
- [ ] Pour des rencontres et des échanges avec d'autres joueur·euse·s
- [ ] Autre :

C'est à dire ? Voulez-vous préciser votre réponse précédente ?

Votre réponse

Avant leur fermeture due à la pandémie, à quelle fréquence alliez-vous au cinéma ? *

- ◯ Au moins une fois par semaine
- ◯ Au moins une fois par mois
- ◯ Au moins une fois par an
- ◯ Je n'y vais jamais

Quel type de cinéma fréquentez-vous le plus ? *

- ☐ Multiplexes (Pathé, Gaumont, CGR, Kinépolis, Mk2)
- ☐ Cinémas indépendants (cinémas de quartier avec films d'auteurs, Art & Essai)
- ☐ Autre : _____

Seriez-vous intéressé·e·s par des activités de jeu vidéo dans une salle de cinéma ? *

	1	2	3	4	5	
Non, pas du tout	◯	◯	◯	◯	◯	Oui, tout à fait

Avant que l'on détaille quelle forme ça peut prendre (et ce sera la dernière partie !), voici une question importante :

Du jeu vidéo dans les cinémas, ça prend quelle forme selon vous ? *

Votre réponse

LE MEILLEUR POUR LA FIN

Cette dernière partie est le cœur de notre étude et des initiatives en construction aujourd'hui.
Prenez-le temps d'y penser.
Courage !

Parmi ces formats, lesquels vous intéressent le plus ? (oui il y en a beaucoup beaucoup beaucoup) *

- [ ] Tournoi en salle de cinéma
- [ ] Séance de retransmission d'événements e-sport sur grand écran
- [ ] Exposition en libre accès
- [ ] Double programme : un film et un jeu sur la même thématique projetés en salle
- [ ] Projection interactive (on assiste à un court jeu narratif, du début à la fin / Durée max 2h)
- [ ] Créations de jeux vidéo en équipe (game jams)
- [ ] Salle d'arcade (avec différents bornes/postes de jeux en accès libre)
- [ ] Privatiser la salle de cinéma pour y jouer entre ami.e.s
- [ ] Prêt ou location de jeux / consoles (comme on emprunte des livres à la bibliothèque)
- [ ] Conférence / Débat autour des thématiques liés au jeu vidéo
- [ ] Conférence / Masterclass avec un intervenant (créateur de jeu vidéo, cinéaste...)
- [ ] Jouer en avant-séance sur un jeu en lien avec la projection du film
- [ ] Venir rencontrer et voir jouer un youtubeur/célébrité
- [ ] Club de jeu vidéo (comme un club de lecture, retrouver un groupe régulièrement et échanger sur un même jeu)
- [ ] Initiation à la VR (casque de réalité virtuelle)
- [ ] Concours de cosplay (confection de costumes de personnages de fictions)
- [ ] Session de perfectionnement sur des jeux compétitifs (e-sport)
- [ ] Inititation générale au jeu vidéo pour des publics non-joueurs

Est-ce que le fait de jouer - d'interagir directement avec le jeu - est primordial ou être spectateur·rice vous convient également ? *

- ◯ Jouer, c'est indispensable
- ◯ Jouer, c'est préférable
- ◯ Rester spectateur·rice est suffisant
- ◯ Autre : _____

Voulez-vous détailler votre réponse précédente ?

Votre réponse

Pour quelle raison viendriez-vous participer à des activités de jeu vidéo dans les cinémas ? *

- ☐ Profiter d'un confort technique (le luxe de jouer sur grand écran dans un fauteuil moelleux !)
- ☐ Vivre l'émotion collective d'une expérience partagée avec un public, comme pour une séance de film
- ☐ Explorer les relations entre les films et les jeux vidéo
- ☐ Disposer d'un lieu culturel pour discuter sur le jeu vidéo, ses thématiques, son industrie
- ☐ Se retrouver avec des ami.e.s
- ☐ Rencontrer d'autres joueurs.euses
- ☐ Découvrir de nouveaux jeux, comme on vient au cinéma découvrir de nouveaux films

Croyez-vous que les activités de jeu vidéo soient une perspective d'avenir pour les salles de cinéma ? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	◯	◯	◯	◯	◯	Oui, tout à fait

Si on oublie le jeu vidéo, qu'est-ce que les cinémas devraient développer pour redynamiser leur offre à l'avenir ?

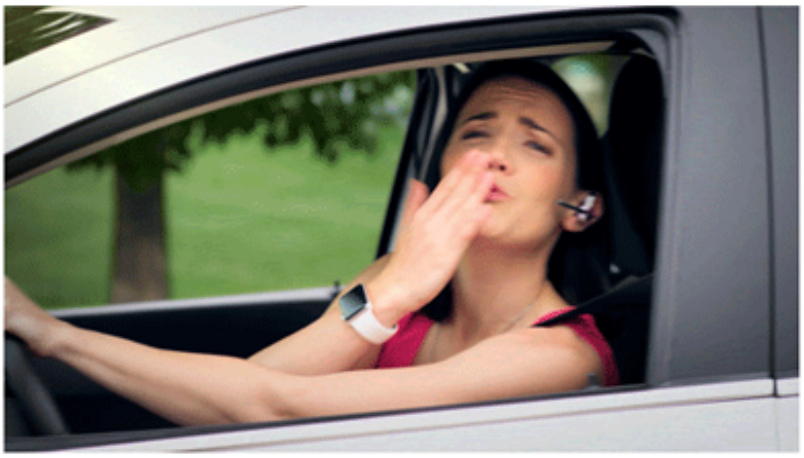
Votre réponse

Parce qu'on a pas pu tout mettre ici, parce qu'il reste des questions en suspens, parce qu'on se doute bien que vous avez encore plein de choses à dire : lâchez-vous. C'est votre moment avant nos adieux ! C'est maintenant.

Votre réponse

EEEEEEET... C'EST LA FIN !

Merci beaucoup pour votre temps, il servira à d'autres, soyez-en sûr·e·s. Prenez soin de vous ! Bye !



Retour | Envoyer | Page 4 sur 4

Google Forms