



UFR Arts Lettres et Langues - Metz

SADIER Olivia

Département Arts

Master 2

Expertise et Médiation Culturelle

Pour une éducation au jeu vidéo

Les médiations vidéoludiques et l'éducation aux images

Mémoire de recherche et rapport de stage Master 2

Direction : M. Léo SOUILLES-DEBATS

Remerciements

Je tenais à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la rédaction de ce mémoire, notamment toutes les personnes qui ont accepté d'échanger autour de ce mémoire.

Merci à Léo Souillès d'avoir suivi mes travaux depuis la première année de master.

Je remercie Lena Quelvennec avec qui j'ai pu échanger longuement autour d'une éducation au jeu vidéo.

A mes parents qui m'ont supporté pendant toutes ces années. A Romain aussi !

A Jonathan pour *tous* ces beaux schémas qui m'ont fait comprendre le monde du jeu vidéo. (Et pour toutes ces conversations savantes que nous avons eues.)

Merci à toi Marie pour tes précieuses relectures et pour ta patience toutes ces années.

Et surtout, à toi Léo, merci, trois fois merci d'avoir supporté mes monologues pour savoir si telle idée avait du sens, si ce que j'écrivais était pas trop mal. En fait, merci pour tout.

Sommaire

Remerciements	1
Sommaire	2
Introduction	4
I - Quelle médiation pour le jeu vidéo ?	11
a) Définition de la médiation culturelle dans l'éducation aux images	11
b) Le jeu vidéo: un média immersif	15
c) Psychologie positive dans le jeu vidéo: le flow	17
d) Les formes de médiation vidéoludique	22
e) Cinéma et jeu vidéo: des liens très forts	30
II - Les acteurs de la médiation vidéoludique	34
a) Les institutions et le jeu vidéo, pas si nouveau	34
b) Les acteurs de la médiation au jeu vidéo	40
c) Appropriation des jeux vidéo par les pôles d'éducation aux images	48
d) L'intégration des jeux vidéo par le pôle Ciclic: éducation par et pour	51
III - Des actions pour l'Éducation au jeu vidéo	56
a) Pour une éducation au jeu vidéo: enjeux et objectifs	56
b) Le « Faire »: les ateliers de création pour s'émanciper	59
c) Le « Voir »: l'exemple de CriTwitch	62
d) Le « Jouer »: un moment social de découverte	65
Conclusion	72
Définitions	76
Bibliographie	78
Annexes	87
Annexe n°1: Base de données des associations en Grand Est qui réalisent des actions vidéoludiques	88
Annexe n°2: Reverse, Présentation de l'Association	101

Annexe n°3: Visuel atelier Cast E-Sport, E-MDE Lorraine	106
Annexe n°4: Entretien avec David Simon (2021)	107
Annexe n°5: Entretien avec Pierre-Yves Hurel	121
Annexe n°6: Entretien avec Laurent Mahuteau	131
Annexe n°7: Entretien avec Natacha Duvoisin	145
Annexe n°8: Entretien avec Hervé Tourner	147
Annexe n°9: Entretien avec Antoine Schmoll	155
Annexe n°10: Entretien avec Gaël Gibson	165
Annexe n°11: Entretien avec Stanislas Adry	175

Introduction

Le 17 mars 2021 a lieu la cérémonie des *Pégases* pour sa deuxième édition. Cérémonie française permettant de primer les meilleurs jeux vidéo de l'année: elle est organisée par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). À l'image des Césars pour le cinéma, la cérémonie récompense, tout au long de la soirée, les jeux vidéo qui ont marqué l'année. La ministre de la Culture Roselyn Bachelot est présente et il lui revient de décerner un prix d'honneur.¹ Invitée sur le plateau, la ministre prononce un discours élogieux sur le jeu vidéo. Elle relève la part importante des joueurs dans la population et vante la mixité de cette activité. Roselyn Bachelot dit du jeu vidéo qu'il a toute sa place au ministère, notamment à travers sa part créative et sa part économique. Une part importante que ce marché représente dans notre pays. Elle finit par rappeler que le jeu vidéo français est accompagné financièrement dès les premières phases de création du jeu.² Ces axes, qui sont évoqués, rappellent un secteur voisin de la pratique vidéoludique: celui du cinéma. Le cinéma est un secteur soutenu dans toutes ses étapes par le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC). Il accompagne et subventionne l'industrie cinématographique française de la production à la diffusion. Le CNC pilote également des dispositifs d'éducation aux images, une médiation pour le cinéma qui prend de multiples formes. Le jeu vidéo est aujourd'hui reconnu comme un bien culturel à part entière. Il est mis en avant pour son impact culturel et artistique par des institutions comme l'atteste la catégorie *Games* des BAFTA³, une cérémonie britannique équivalente aux Oscars. La valeur artistique du jeu vidéo est aujourd'hui de plus en plus reconnue, elle est même mise en avant par le réseau des bibliothèques.

Par sa nature même d'œuvre artistique, le jeu vidéo possède des qualités qui peuvent en faire un sujet de médiation culturelle. Depuis plusieurs années, des expositions fleurissent sur le territoire. Une offre événementielle importante autour du jeu vidéo se développe en France.⁴ Tout prédispose à la mise en place de médiation dans laquelle le jeu vidéo est central. Malgré cette prise d'importance dans le domaine culturel, la question du jeu vidéo et de sa médiation est encore un sujet assez peu traité et mal référencé dans la littérature

¹ Partages, *Roselyn Bachelot aux Pégases 2021*, mars 2021, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=zf9QvvhMOYk>

² Notamment grâce au Fond d'aide au jeu vidéo (FAJV) proposé par le CNC.

³ <https://www.bafta.org/games>

⁴ DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.60.

universitaire. Dans nos recherches bibliographiques, la médiation vidéoludique et le retour d'expérience nous ont semblé être quasiment inexistantes. Nous avons cherché en premier lieu des ouvrages définissant le jeu vidéo, tel que *Philosophie des jeux vidéo* de Mathieu Triclot. Nous avons enrichi cette connaissance d'une approche historique à travers *Une histoire du jeu vidéo en France* de Alexis Blanchet. Afin de comprendre l'impact du jeu vidéo dans notre consommation culturelle, nous avons pu lire différents ouvrages sociologiques, notamment la grande enquête culturelle de 2017. Nous avons également étudié l'économie des jeux vidéo, car elle permet d'avoir un aperçu sur la compréhension des publics ciblés par les jeux mais également de comprendre à quoi jouent en majorité les différents joueurs.

Une grande partie de nos recherches s'est effectuée à travers des articles sur internet, face à l'absence d'ouvrage universitaire spécialement dédié à l'éducation au jeu vidéo. Nous y avons cherché à la fois des articles, mais également des structures ou des personnes menant des actions directement sur ces sujets. Nous avons remarqué que peu de résultats sortaient lorsque nous mêlions la médiation culturelle et le jeu vidéo à nos recherches. La plupart des résultats traitent de la médiation thérapeutique par le jeu vidéo. Ce que des recherches avec les mots-clés « médiation jeu vidéo » nous ont confirmé et qui corrobore l'observation d'Alexis Blanchet concernant les différents domaines de recherche autour du jeu vidéo⁵. Ce dernier est en effet majoritairement utilisé depuis les années 2000 dans les milieux cliniques⁶. A tel point que les sites internet liés au milieu culturel qui apparaissent lors de cette recherche par mot-clef sont des articles des pôles d'éducation aux images qui font référence au lien entre soin et jeu vidéo⁷. C'est par ailleurs un aspect qui semble intéresser les pôles⁸, concernant la question des jeux vidéo, et plus largement du numérique. Ciclic a par exemple mis en avant les conférences de l'association Hébé⁹, qui met en place des dispositifs thérapeutiques par le jeu vidéo. Même constat du côté des pôles de Nouvelle Aquitaine qui ont invité le psychologue Yann Leroux¹⁰ à leurs rencontres régionales de 2022 sur le cinéma, le jeu vidéo et l'éducation aux images. Il semble y avoir une réelle préoccupation sur ces

⁵ BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love éd., 2010, p.11

⁶ STORA Michaël, *Médiation par les jeux vidéo: cadre et aspects thérapeutiques*, Cliniques 2016/1, n°11, p.80-104

⁷ <https://www.lefildesimages.fr/mediations-numeriques-jeux-video-et-jeux-de-transfert/>

⁸ Entretien avec David Simon, annexe n°4 p.106

⁹ <https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/le-jeu-video-comme-outil-de-mediation-objet-culturel-et-objet-de-soin>

¹⁰ Extrait de l'intervention de Yann Leroux lors des rencontres régionales en Nouvelle Aquitaine, <https://www.youtube.com/watch?v=MnFyuYh9NtA>

questions de la part du réseau d'éducation aux images. Il est possible qu'une des raisons de la mise en avant de ce champ de recherche vienne en réponse à la diabolisation des jeux vidéo et de la violence de ces derniers, notamment auprès des parents. Le deuxième aspect qui revient lorsque nous cherchons avec ces mot-clés de « médiation jeux vidéo », c'est la médiation dans le milieu muséal et des différentes expérimentations qui en ont découlé lors du confinement de 2020. Nous avons pu voir l'utilisation du jeu vidéo dans le milieu du musée comme un outil avec la Nintendo 3DS au musée du Louvre.

Des actions autour du jeu vidéo existent sur le territoire, elles se manifestent à travers des tournois de jeux vidéo ou des ateliers de création de jeu. Malgré l'augmentation d'événements autour du jeu vidéo¹¹, aucune locution fédératrice n'est apparue sur la question de la médiation culturelle et du jeu vidéo. Les animateurs qui réalisent des ateliers parlent d'atelier de jeu vidéo, mais ne s'inscrivent pas dans un mouvement, contrairement à l'éducation aux images. Cependant, quelques acteurs se revendiquent de l'éducation populaire¹². Des différentes recherches que nous avons réalisées, deux locutions sont ressorties : celle d'éducation populaire au jeu vidéo¹³ et celle d'éducation aux jeux vidéo¹⁴. Ces deux expressions sont directement connectées au milieu de l'éducation populaire (chez le chercheur belge Pierre-Yves Hurel, nous parlerons d'éducation permanente¹⁵) et de l'éducation aux images. Dans sa démarche de créer un atelier scolaire d'éducation par le jeu vidéo¹⁶, le chercheur belge Gaël Gibson a ainsi observé, durant ses différentes expérimentations, un passage d'une éducation par le jeu vidéo, où le média est un outil pour l'apprentissage, à une éducation pour le jeu vidéo, où le média est étudié pour ce qu'il est. Ainsi, sur le site de son studio de recherche, Gaël Gibson parle de « construire des pratiques d'éducation aux jeux vidéo qui envisagent les jeux vidéo comme des objets culturels à étudier, notamment en contexte scolaire »¹⁷, ce qui permet de voir la démarche du chercheur dans sa réflexion sur une médiation culturelle pour le jeu vidéo: étudier le jeu vidéo pour ce qu'il est. Cette démarche n'est pas inédite, puisque l'éducation aux images a suivi un processus similaire. La médiation cinématographique est d'abord passée par la question du

¹¹ DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.129.

¹² Entretien avec Antoine Schmoll, annexe n°9 p.154

¹³ Ibid

¹⁴ <https://luduminvaders.com/>

¹⁵ Entretien avec Pierre-Yves Hurel, annexe n°5, p.120

¹⁶ GIBSON Gaël, *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes*, Médiations et Médiatisations, (2), p. 29-53, 2019

¹⁷ Ibid

cinéma éducateur dans les années 40. Une utilisation du cinéma comme un support d'apprentissage, avant de passer progressivement dans les années 50, grâce au travail acharné des ciné-clubs, à une éducation pour le cinéma¹⁸. Ainsi, il est probable que le jeu vidéo connaisse une histoire assez similaire d'un média qui progressivement est étudié pour ses qualités intrinsèques. Dans ce mémoire, nous prendrons ainsi le parti de parler d'éducation au jeu vidéo. Un autre expression que nous avons employée est la médiation vidéoludique, qui nous semblait adaptée pour parler à un groupe d'associations, structures, qui n'ont pas forcément connaissance de l'éducation aux images, dont l'expression reprend la même étymologie. Mais nous pensons qu'à terme, l'éducation au jeu vidéo est une expression plus proche de ce que nous envisageons dans notre mémoire. A travers cette expression, nous nous inscrivons ainsi dans une logique d'éducation aux images, et donc d'éducation populaire: l'éducation au jeu vidéo serait ainsi une médiation où le jeu vidéo serait l'objet de l'apprentissage, afin d'en comprendre mieux les spécificités.

La question d'une éducation au jeu vidéo à travers le système de l'éducation aux images s'est posée lors d'une relecture d'un entretien réalisé en 2020 avec le responsable du pôle Éducation à Ciclic, David Simon¹⁹. A cette époque, nous avons uniquement parlé de l'éducation aux images, mais la question du jeu vidéo avait été abordée. Dans un champ d'action déjà référencé et fédéré, comme celui de l'éducation aux images en France, nous souhaitons réfléchir à d'autres moyens d'agir dans ce réseau. La question d'une éducation pour le jeu vidéo se pose. Pourquoi l'éducation aux images, qui s'empare des questions autour des médias²⁰, ne pourrait-elle pas réfléchir à intégrer le jeu vidéo dans ses perspectives de médiation et d'études ? Au vu de la légitimation opérée par le Ministère de la Culture et le CNC via, d'une part, la visibilité et le discours donné par Roselyn Bachelot et, d'autre part, d'une volonté de subventionner le jeu vidéo de la même façon que le cinéma est subventionné, il nous paraît pertinent de se poser la question de la légitimité d'une éducation et d'une médiation au jeu vidéo sur le territoire français à travers, éventuellement, le dispositif existant de l'éducation aux images. Comment les pôles régionaux d'éducation aux images pourraient-ils s'emparer de ces questions ? Quelle forme pourrait prendre une éducation au jeu vidéo ?

¹⁸ SOUILLÉS-DÉBAT Léo, *La culture cinématographique du mouvement ciné-club : histoire d'une cinéphilie (1944-1999)*, Thèse de doctorat, Université de Lorraine, Metz, 2013

¹⁹ SADIÉ Olivia, *L'Éducation aux Images en Lorraine : origine de l'éducation aux images et déploiement des dispositifs en Lorraine: L'exemple de l'association Les Courtisanes*, Université de Lorraine, mémoire, 2021, annexe n°7, p.94

²⁰ Ibid

Au fil de nos recherches, nous avons établi deux notions autour desquelles nous avons axés notre développement. Ce sont la médiation vidéoludique et l'éducation au jeu vidéo. Ces deux notions sont liées mais légèrement différentes. Lorsque nous utilisons le terme de médiation vidéoludique, nous y incluons toutes les formes d'actions autour du jeu vidéo. Elles incluent l'évènementiel, le récréatif, etc. L'éducation au jeu vidéo est une forme qui s'inspire de l'éducation aux images. Nous avons proposé ce terme en nous inspirant de l'éducation aux images mais également en reprenant l'expression employée par le chercheur Gaël Gibson d'éducation au jeu vidéo. Cette éducation a pour but de créer un choc esthétique avec le média jeu vidéo, mais également de comprendre ce qui constitue cet objet artistique. Elle a pour objectif d'étudier le jeu vidéo pour en comprendre son langage qui lui est propre. Nous avons articulé notre mémoire autour de ces deux concepts afin de répondre à notre problématique.

Nos recherches nous ont amené à contacter différents acteurs identifiés de la médiation vidéoludique. Ce sont les échanges que nous avons eus qui nous ont permis de mieux comprendre l'articulation entre jeu vidéo et médiation, ainsi que d'observer des actions concrètes et réalisables pour une éducation au jeu vidéo. Nous avons remarqué que le lien entre jeu vidéo et l'éducation culturelle est très développé chez nos voisins belges, notamment avec le Liège Game Lab²¹ à Liège qui travaille sur la question du jeu vidéo comme objet culturel, ce qui nous a amené à organiser un entretien avec le chercheur Pierre-Yves Hurel, qui réfléchit au jeu vidéo amateur tout en réalisant des ateliers dédiés à la création de jeux vidéo. Cette prédominance de la recherche belge entre l'éducation populaire et le jeu vidéo ressort des recherches que nous avons effectuées. Nous avons également pu échanger et assister à une conférence menée par le chercheur Gaël Gibson, dont la réflexion autour de l'éducation au jeu vidéo nous a relancé dans nos recherches et nos réflexions. L'article²² qu'il a rédigé en préparation de sa thèse nous a permis d'ouvrir nos recherches vers la mise en forme d'une éducation au jeu vidéo. C'est la première fois que nous avons lu ce terme d'éducation au jeu vidéo dans de la littérature universitaire. L'association Playful nous a également permis de développer des axes de recherche dans ce mémoire, grâce à son président Alexandre Suzanne qui a également rédigé un mémoire lors de son passage à la

²¹ <https://www.liegegamelab.uliege.be/>

²² GIBSON Gaël, *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes*, Médiations et Médiatisations, (2), p. 29-53, 2019

FEMIS²³. Un écrit important qui fait lien entre cinéma et médiation vidéoludique, tout en listant certaines actions. Cela nous a permis de faire davantage de liens entre jeu vidéo, cinéma et éducation aux images.

L'objectif de ce travail a été animé principalement par la volonté de comprendre comment se constituent la médiation et l'éducation au jeu vidéo sur notre territoire. Il est essentiel pour nous que de tels écrits existent pour de futurs médiateurs intéressés par l'éducation au jeu vidéo. Nous pensons que connaître les dispositifs, qui se créent et les acteurs qui agissent autour de ces questions, permettra aux médiateurs de réfléchir aux offres d'éducation au jeu vidéo de demain. Actuellement, l'éducation aux images est une proposition ancrée sur notre territoire. Aujourd'hui, il est naturel de penser à des propositions pour le cinéma. Ce mémoire permet de mettre des mots ce qui commence à se construire autour du jeu vidéo. Il présente une dynamique émergente en France. C'est cette dynamique que veut essayer de présenter ce mémoire. Les propositions présentées sont cependant des exemples, et nous pouvons avoir oublié des actions réalisées en France. Ce travail est une ouverture vers une autre manière de penser l'éducation aux images, l'éducation aux médias et l'éducation au jeu vidéo.

Dans notre première partie du mémoire, nous avons cherché à montrer comment le jeu vidéo pouvait s'inscrire dans une logique de médiation. Nous avons d'abord défini la médiation et les modèles existants d'actions qui pourraient nous permettre d'identifier ou penser à des médiations vidéoludiques. Cette partie permet d'introduire l'idée du « Faire » et du « Voir », deux formes d'ateliers présentes dans l'éducation aux images. Nous avons ensuite abordé l'aspect immersif du jeu vidéo et comment il permettait d'entrer dans une logique de « Flow », un état psychologique repris par le concepteur de jeu vidéo Jenova Chen. Nous avons ensuite réalisé un recensement des différentes formes de médiation vidéoludique que nous avons pu identifier dans nos recherches. Nous nous sommes appuyés en partie sur l'offre culturelle vidéoludique du Grand Est pour réaliser ce recensement des types d'actions existantes. Enfin, nous avons traité du lien entre cinéma et jeu vidéo afin d'introduire la possibilité aux réseaux de l'éducation aux images de s'emparer du jeu vidéo.

²³ SUZANNE Alexandre, *Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2021

Dans la seconde partie, nous allons étudier les acteurs de la médiation vidéoludique, notamment les acteurs de l'éducation aux images. Nous avons trouvé important de parler à nouveau du rôle des institutions dans la constitution d'une offre culturelle liée au jeu vidéo. Connaître leur position concernant le jeu vidéo ou leur médiation nous paraît être important pour comprendre la place que peut prendre le jeu vidéo dans l'environnement de la médiation. Nous présenterons ensuite une liste d'acteurs travaillant ou accueillant les jeux vidéo dans leurs temps de médiation et d'action. Enfin, nous aborderons la manière dont le monde de l'éducation aux images s'empare de ce média, en étudiant plus précisément la façon dont le pôle Ciclic envisage l'intégration du jeu vidéo dans ses actions d'éducation aux images.

Enfin, dans la dernière partie, nous présenterons l'éducation au jeu vidéo et la manière dont elle peut être mise en place. Tout d'abord, elle définit les objectifs et les enjeux de l'éducation au jeu vidéo, en s'appuyant notamment sur le travail du chercheur Gaël Gibson, un des premiers qui a utilisé ce terme d'éducation au jeu vidéo. Enfin, sur le modèle de l'éducation aux images, nous présenterons trois manières d'aborder le jeu vidéo: le « Faire », le « Voir » et le « Jouer ».

I - Quelle médiation pour le jeu vidéo ?

a) Définition de la médiation culturelle dans l'éducation aux images

Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous devons d'abord définir ce qu'est une médiation culturelle et ses objectifs pour mieux cerner les formes que peuvent prendre une médiation vidéoludique. La médiation culturelle, menée par un médiateur, permet de créer une relation entre une œuvre (picturale, musicale, cinématographique, etc) avec un public. Si le terme de médiation culturelle n'apparaît qu'à la fin des années 1990²⁴, elle s'inscrit dans une tradition d'éducation populaire²⁵, un courant de pensée inspiré des différentes idées des Lumières²⁶, notamment l'idée que l'éducation se construit à vie. A cette idée fondamentale d'éducation permanente s'ajoute progressivement à la fin du XIX^e siècle l'idée d'éclairer chaque citoyen et d'apporter à chacun la possibilité de développer un esprit critique, notamment suite à l'affaire Dreyfus.²⁷ Ainsi la médiation a pour but de partager des connaissances tout en accompagnant son public à former son goût et ses sens²⁸; à donner les clefs nécessaires au public pour qu'il puisse développer son propre regard critique sur les œuvres auxquelles il sera confronté tout le long de sa vie. C'est d'ailleurs une des missions primordiales de l'éducation populaire et de l'éducation aux images: amener le public à aiguïser son esprit critique.

Notre travail s'inscrit dans l'intégration dans les réseaux de l'éducation aux images d'une valorisation d'actions autour du jeu vidéo. En effet, les réseaux de l'éducation aux images ont, depuis plusieurs années, intégré la question plus large des médias dans leurs champs d'action, en proposant notamment des ateliers autour des séries télévisées, tout en gardant une ligne importante sur le cinéma. Pour rappel, le réseau d'éducation aux images maille l'ensemble du territoire national en étant doublement fédéré par des structures dont le but est de dynamiser les territoires autour des questions de l'éducation au cinéma et aux médias. Ces structures fédératrices et cheffes de file dans chaque ancienne région se manifestent de plusieurs manières sur le territoire. Nous nous intéresserons aux pôles

²⁴ ABOUDRAR Bruno Nassim et MAIRESSE François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Presses Universitaires de France, 2016, p.16

²⁵ ABOUDRAR Bruno Nassim et MAIRESSE François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Presses Universitaires de France, 2016, p.31

²⁶ MIGNON, Jean-Marie, Une histoire de l'éducation populaire, Paris : La Découverte, 2007, p.11

²⁷ Entretien avec Françoise Têtard dans le journal Esprit, mars/avril 2002, p.40

²⁸ ABOUDRAR Bruno Nassim et MAIRESSE François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Presses Universitaires de France, 2016, p.42

d'éducation aux images afin de comprendre l'enjeu de l'éducation aux images vis-à-vis des jeux vidéo. Les pôles sont des structures soutenues par le CNC et le Ministère de la Culture, dont les principaux objectifs sont listés par la charte des pôles régionaux d'éducation aux images²⁹ qui sont les suivants:

- Contribuer à l'ouverture culturelle et à l'émancipation des publics et leurs accompagnants à travers le développement de leur sensibilité, de leur créativité et de leur esprit critique et citoyen.
- Expérimenter des démarches pédagogiques et créatives.
- Accompagner et mettre en réseau les acteurs de l'éducation aux images.
- Repérer, valoriser et mettre en cohérence les actions sur leur territoire.
- Favoriser l'accès aux œuvres, la rencontre avec les artistes et les pratiques artistiques.

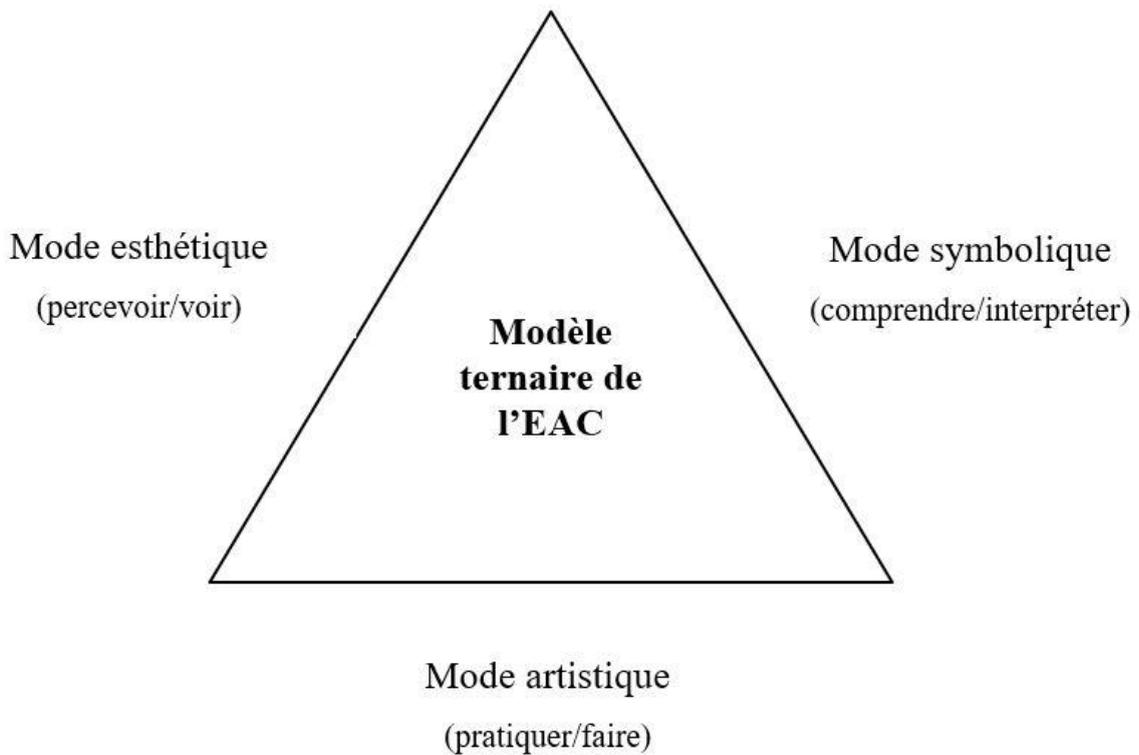
Les différents axes d'action des pôles sont donc de fédérer un réseau « professionnel » de l'éducation aux images (associations locales, médiateurs, réalisateurs, salles de cinéma, etc.) en valorisant les actions faites sur le territoire, tout en étant force de proposition. Le pôle a pour mission de s'occuper de gérer les différentes actions du territoire tout en vérifiant que ces actions rentrent dans les objectifs de l'éducation aux images. Le but principal, puisqu'il est le premier cité dans les objectifs, est de participer lui-même aux objectifs de l'éducation aux images, celui de former l'esprit critique des « citoyens ». Nous retrouvons ici la ligne de force de l'éducation populaire, dont l'éducation aux images reprend la démarche, celle d'une éducation permanente du citoyen (bien que le public principal soit souvent le public jeune), et qui répond à la fois à un enjeu culturel, la découverte du cinéma et l'investissement du lieu dès le plus jeune âge via des dispositifs nationaux École et Cinéma, Collège et Cinéma, Lycéens et apprentis au Cinéma et à la rentrée 2022 au cinéma, qui participerait à la pratique d'aller au cinéma dans toute la vie d'un individu³⁰, mais également un enjeu critique, celui de l'analyse des images. Les actions qui permettent de développer ces compétences prennent plusieurs formes.

Dans l'éducation aux images, nous parlons de deux manières de réaliser des médiations: le « Voir » et le « Faire ». Cette manière de penser les ateliers se retrouvent dans

²⁹ CNC, *Charte des pôles régionaux d'éducation aux images: action culturelle, éducation artistique et formation*, Mars 2017

³⁰ DONNAT Olivier, *Les Pratiques culturelles des français à l'ère numérique: enquête 2008*, La Découverte, Paris, 2009

les modèles pédagogiques des ateliers d'EAC (éducation artistique et culturelle) dont sont parentes les actions de l'éducation aux images. Lors d'une table-ronde en ligne organisée par Image'Est et le Blackmaria³¹, le chercheur Pascal Laborderie a ainsi schématisé un modèle des actions de l'EAC (et transposable dans les actions d'éducation aux images):



La structure ternaire du modèle didactique et pédagogique de l'EAC

Fig. 1: Pascal Laborderie, La structure ternaire du modèle didactique et pédagogique de l'EAC.

Pascal Laborderie présente les trois modes selon lesquels un film peut être abordé en atelier:

- Le mode esthétique: l'utilisation d'un film pour percevoir et rencontrer des auteurs, avoir des sensations.
- Le mode symbolique: comprendre les films, les analyser, les interpréter.
- Le mode artistique: faire un film, le réaliser, le monter etc.

³¹ Image'Est, Blackmaria, *Table ronde en ligne EAI-Archives amateur*, 29 mars 2022

Nous retrouvons les deux termes cités. Le « Voir » se retrouve dans ce que le chercheur appelle le mode esthétique. De manière concrète, dans le cadre de l'éducation aux images, il s'apparente à aller voir un film en salle (les dispositifs). Le « Faire » se retrouve lui dans le mode artistique, il se traduit par des ateliers de réalisation d'un film, par exemple. À cela, Pascal Laborderie ajoute le mode symbolique, le « Comprendre », auquel nous pouvons lier des ateliers d'analyse de film. Nous pensons cependant que ce dernier mode est lié intrinsèquement autant au premier qu'au deuxième mode cité. Dans l'éducation aux images, l'accompagnement en salle est toujours accompagné d'une analyse de film en classe. Un atelier de conception quant à lui amène toujours à la réflexion sur l'image³². C'est ce que l'auteur John Dewey nomme le « learning by doing », soit l'apprentissage par le faire. Lorsque nous construisons un film, nous prenons en compte les mécanismes pour produire des images et ainsi nous comprenons qu'un film est fabriqué, pensé... Pascal Laborderie rappelle que ce décryptage d'images est le fondement de l'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI).³³ Mais ce sont également les objectifs des pôles, puisque l'analyse d'une image, la compréhension de celle-ci permet de s'émanciper en tant que public et de développer son esprit critique. Nous pensons que cette grille de lecture est un outil qu'il est possible d'utiliser pour analyser les médiations de jeux vidéo et construire des actions vidéoludiques. La pédagogie par le « Voir », le « Faire » et l'analyse nous paraît être applicable pour la réflexion autour d'ateliers et d'actions sur la médiation culturelle au jeu vidéo. Nous utiliserons ces données plus tard.

La mission des pôles ne se limite donc pas au cinéma seulement, et la charte rappelle les différents champs d'action des pôles:

« [...] les pôles investissent également le champ des médias, des nouvelles images et développent des articulations avec les arts numériques, la photographie, l'art vidéo, les arts plastiques, etc »³⁴

Ces médias, ces « nouvelles » images, sont souvent, dans les réseaux de l'éducation aux images, associées à des pratiques à réfléchir, face auxquelles il faut prendre du recul, notamment le travail autour des fake news souvent traitées dans ces milieux, comme le

³² <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2010-2-page-23.htm>

³³ op. cit., Image'Est, Blackmaria

³⁴ op.cit. CNC, p.1

montre les différentes formations qui ont pu avoir lieu autour du dispositif Traqueurs d'Infox³⁵. A travers ces dispositifs, la question de l'analyse de l'image et de sa compréhension est au cœur des enjeux de l'éducation aux médias puisque la question du recul vis-à-vis des images que nous consommons est centrale. Cette dimension analytique est évidemment présente dans les actions autour du cinéma, mais elle est le cœur même des actions autour de l'éducation aux médias, de la sensibilisation aux images et aux réseaux.

Tout en continuant sa ligne directrice sur le cinéma, l'une des missions des pôles aujourd'hui est d'investir les nouvelles images, les arts vidéo, et donc le jeu vidéo. Bien qu'il ne soit pas nommé, le jeu vidéo a donc toute sa place dans la réflexion autour des nouvelles images, aussi bien dans sa découverte par le public (ou re-découverte, mais nous reviendrons plus tard sur cette question) que dans son analyse afin d'apporter aux joueurs une nouvelle grille de lecture plus approfondie sur ce média. Notre recherche s'est appuyée sur les fondements de l'éducation aux images, de l'éducation populaire et des ateliers que ces derniers proposent.

b) **Le jeu vidéo: un média immersif**

Le jeu vidéo est un média qui a toujours à chercher à renforcer l'immersion de son univers à travers l'axe de la fiction et de la technologie. Fantasme de rendre la fiction toujours plus proche du réel, rêvé par des films comme *Ready Player One*, le cinéma conserve une critique vis-à-vis de ce dispositif vidéoludique toujours plus immersif, peut-être car c'est là que s'opère finalement une grande fracture entre cinéma et jeu vidéo. Si le cinéma a multiplié les expériences pour rendre son dispositif plus immersif, avec l'IMAX ou la 3D, la réalité virtuelle (VR) offre l'immersion la plus développée aujourd'hui. Principalement utilisé pour jouer à des jeux vidéo, le cinéma s'est timidement investi dans le développement de films en VR³⁶, rendant malgré tout cette technologie très liée au milieu du jeu vidéo.

Mais pourquoi l'immersion est-elle si importante dans le jeu vidéo ? Elle ne s'appuie pas uniquement sur des procédés technologiques. L'essence même du jeu vidéo, comme du cinéma, est celle de la fiction. Les jeux sont des histoires, des récits fictionnels qui amènent le joueur à s'identifier au personnage principal, à l'avatar qu'il construit ou à la situation à

³⁵ <https://www.les-declencheurs.com/formations>

³⁶ <https://i-k-o.fr/>

laquelle il est confronté. Il doit « faire comme si », ce que Jean-Marie Schaeffer appelle la feintise ludique.³⁷ Car pour jouer à un jeu, il faut prétendre et croire en l'univers et la diégèse qui la régit. Cette feintise ludique se retrouve dans les jeux que font les enfants, mais s'applique également lorsqu'un spectateur lit, regarde ou joue à une œuvre de fiction, ce qui l'amène à un état d'immersion.

L'immersion est une question centrale du jeu vidéo, une expérience du joueur que le film *Star Wars* de George Lucas reprend avec une grande justesse. George Lucas réalise une scène matérialisant la porosité entre les industries cinématographique et vidéoludique³⁸. Alors que le groupe de Luke vient de fuir l'Étoile de la Mort, après le sacrifice de Ben Kenobi, leur vaisseau se fait poursuivre par une horde de Tie Fighter. Luke et Han Solo s'installent dans des cockpits afin de répondre à l'assaut et visent avec leur canon les vaisseaux de l'Empire. Dans cette scène, le montage multiplie la succession de plans entre les personnages, les chasseurs TIE, etc. Dans cette scène, George Lucas fait directement référence, à travers l'écran de visée utilisé par Luke et Han Solo, à l'interface du jeu *Maze War* (NSI Games, 1974)³⁹. Mais la scène va plus loin que la simple référence et questionne directement le jeu vidéo de l'époque à travers la mise en scène et le montage de la scène. D'une part, pour pouvoir viser, Luke et Han Solo s'installent dans des sièges dotés d'un écran de visée et de manettes qui permettent de faire bouger la visée, et qui vont mouvoir le siège en même temps. Ils portent des casques audio et un micro pour pouvoir communiquer. L'installation rappelle les sièges de simulation des arcades ou encore utilisée aujourd'hui pour l'immersion des jeux de course. Pour viser, les deux pilotes ne regardent d'ailleurs pas par la fenêtre, mais utilisent un petit écran où doit apparaître l'interface citée plus haut. Lorsque nous regardons les plans où Luke et Han regardent l'écran, ils sont focalisés, ils semblent être en pleine immersion, comme dans un jeu. Cette immersion est appuyée par le jeu des acteurs mais également par le montage. Plusieurs plans montrent les TIE Fighter voler autour du Faucon Millennium. Certains sont de simples plans dans l'espace et sont associés à la vision du personnage de Chewbacca qui pilote le vaisseau avec Leia, tandis que d'autres plans similaires sont eux filmés depuis l'intérieur des cockpits de tir, montrant la vitre de ce dernier, et sont associés au point de vu de Luke. Si cela peut paraître un détail, ils nous paraissent pourtant appuyer complètement cette immersion de Luke et Han Solo qui sont en train de

³⁷ SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, 1999, p.11

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=mS_vPx_No_dHs

³⁹ L'interface est d'ailleurs reprise comme graphisme dans le premier jeu officiel qui adapté le film, *Star Wars* (Atari, 1983).

tirer. Comme s'ils jouaient à *Spacewar!* (Steve Russel, 1962) ou à *Space Wars* (Cinematronics, 1977). Pourtant, la simulation va plus loin que le jeu vidéo: immersion poussée via les secousses, le siège qui bouge... George Lucas pousse l'immersion du jeu vidéo plus loin que le jeu vidéo lui-même. Et souligne ce qu'attendent finalement les joueurs quand ils jouent à un jeu vidéo: vivre ce que vit Luke à cet instant. La scène se termine d'ailleurs sur l'explosion de joie des tireurs après avoir réussi à détruire les TIE Fighter, réaction de joie qui n'est pas sans rappeler la joie qu'on peut ressentir après avoir battu un boss extrêmement difficile. La trilogie *Star Wars* est ainsi truffée de scènes qui annoncent l'émergence de jeux encore plus immersifs⁴⁰ et des dispositifs qui seront mis sur le marché des années plus tard par Nintendo dès 90⁴¹.

c) Psychologie positive dans le jeu vidéo: le flow

Cette immersion du jeu vidéo va ainsi nous permettre de voir un état immersif appelé le *flow*, ou expérience optimale. Le *flow* est lié aux recherches du psychologue Mihály Csíkszentmihályi qui théorise ce qu'il nomme la psychologie positive. Elle se manifeste par un état de *flow* lié à un état d'esprit de bien être et de bonheur, un sentiment de joie.⁴² Un état de concentration complète qui engendre un haut niveau de plaisir et de satisfaction⁴³. Pour étudier cet état d'enchantement et de joie, l'auteur réalise une expérience afin de définir les caractéristiques et les conditions nécessaires à l'apparition de cette expérience optimale, résumée ici par Victor Masarella dans son mémoire:

« 856 étudiants et étudiantes, d'âges et des niveaux d'études différents, ont participé à ces expérimentations. L'auteur a utilisé la méthode ESM (Experience-Sampling Method) : chaque étudiant reçoit une montre-bracelet programmée pour émettre un signal à raison de 8 fois par jour, le signal est émis à des horaires aléatoires. Lorsque le signal se fait entendre, les participants doivent noter leur activité en cours, le lieu dans lequel ils se trouvent, leurs pensées, leur ressenti sur la situation en cours et doivent évaluer leur niveau de motivation. Les étudiants ont également répondu à deux questionnaires, visant à déterminer les motivations, les projets de vie et les ambitions de carrière de chacun, et à fournir des

⁴⁰ BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love éd., 2010, p.131

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=5KZQVknSNrw>

⁴² MASELLA Victor, *Mécanismes vidéoludiques et expérience optimale: questionnement du flow comme outil de mesure de l'immersion dans le jeu vidéo*, Université de Lorraine, mémoire de M2, 2015, p.39

⁴³ CHEN Jenova, *Le Flow dans les jeux - Une thèse MFA de Jenova Chen*, traduction de Brieuc Swales, 2006, p.6

informations démographiques. Les résultats obtenus ont permis à l'auteur de déterminer quelles activités ont le plus de résultats d'humeurs positives. Ainsi Mihály Csíkszentmihályi...»⁴⁴

De cette expérience, Mihály Csíkszentmihályi liste les caractéristiques de l'activité qui déclenche une expérience optimale. Elles sont les suivantes:

- L'activité doit présenter un objectif clair, un but précis.
- L'activité doit offrir une rétroaction immédiate, soit une compréhension de la réussite ou de l'échec de la situation.
- L'activité doit être réalisable, la difficulté doit être à la hauteur de l'individu (et cette difficulté est donc propre à chaque individu)
- L'activité doit être autotélique, ne pas être réalisée dans la recherche d'une récompense matérielle, ni sous la contrainte.

Mihály Csíkszentmihályi a ensuite pu analyser les effets générés pendant et après l'expérience. Les effets apparaissant pendant l'expérience:

- L'individu est concentré sur la tâche en cours.
- L'individu n'est pas distrait et montre un fort engagement à l'activité.
- L'individu a un contrôle total de ses actions.
- L'individu ne ressent plus la préoccupation de soi.

Les effets apparaissant après l'expérience:

- Le sens du soi est renforcé, l'individu ressent du bien-être, un accomplissement et de l'autosatisfaction.
- La perception du temps est accéléré, l'individu a l'impression que l'expérience est plus rapide que la vraie temporalité.

Cette expérience du flow semble d'autant plus propice à se produire lors d'une partie de jeu vidéo qu'avec un autre média. Nous pensons que certains aspects de l'expérience optimale peuvent se provoquer avec une œuvre de fiction, notamment l'impression de ne pas

⁴⁴ Ibid

voir le temps passer, d'être impliqué dans une activité comme regarder un film par exemple. Cependant, nous pensons que la position du joueur face à un jeu vidéo est plus optimale à l'atteinte d'une expérience de flow que d'aller par exemple voir un film au cinéma. C'est la position du spectateur et du joueur qui crée cette différence. Lorsque nous allons au cinéma, nous n'agissons pas sur le film: nous pouvons regarder notre téléphone, ou dormir, discuter avec son voisin, le film ne va pas s'arrêter. Il n'a pas besoin du spectateur pour se dérouler. En revanche, l'interactivité du jeu vidéo pousse au contraire le joueur à devoir agir pour faire avancer l'histoire. Il est vrai que dans certains types de jeu, il serait possible de simplement appuyer sur un bouton sans nécessairement s'impliquer dans le jeu (le jeu *Dream Daddy: a Dad Dating Simulator* (Game Grumps, 2017) pourrait très bien se terminer en appuyant sur le bouton entrée sans lire les dialogues. Pareil pour le genre des *Visual Novel* en général...). Cependant, la très grande majorité des jeux vidéo nécessite l'implication du joueur pour avancer dans le récit. Ils nécessitent donc que le joueur soit pleinement dans le jeu pour avancer l'histoire, écouter les dialogues pour comprendre les objectifs, etc. C'est pourquoi, la position ludique même du joueur permet la création d'une expérience optimale générant le flow et permettant une immersion d'autant plus importante que n'importe quel autre média. Le concepteur de *Journey*, Jenova Chen a ainsi appliqué le Flow au jeu vidéo. Il nomme trois manières d'atteindre cet état dans un jeu⁴⁵:

- Le jeu est intrinsèquement gratifiant, et le joueur est prêt à jouer au jeu.
- Le jeu offre un montant correct de challenges pour correspondre à la capacité du joueur, ce qui lui permet d'y plonger profondément.
- Le joueur a besoin d'éprouver un sentiment de contrôle sur l'activité du jeu.

Le streamer Médoc a résumé dans l'émission *Jour de Play* par ce schéma l'état de flow dans le jeu vidéo théorisé par Jenova Chen à travers ce graphique:

⁴⁵ CHEN Jenova, *Le Flow dans les jeux - Une thèse MFA de Jenova Chen*, traduction de Briec Swales, 2006, p.22

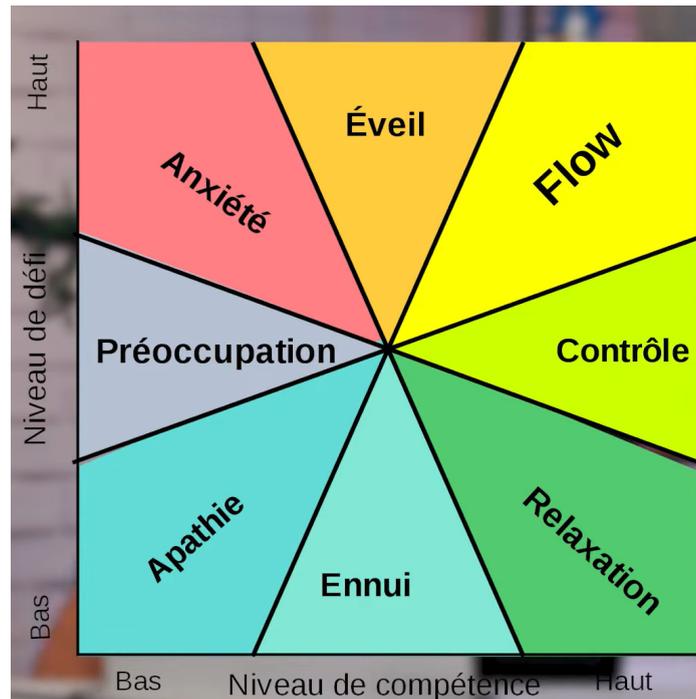


fig.2 : Mesure du flow dans un jeu vidéo, par Jenova Chen⁴⁶

Ainsi la difficulté d'un jeu vidéo et sa propre expérience doivent se réguler pour permettre l'apparition d'un état de flow lorsque nous jouons à un jeu, au risque de connaître une émotion d'anxiété en jouant ou d'ennui. Le niveau de défi est ce que propose le jeu vidéo en termes de difficulté et le niveau de compétence sont les capacités du joueur dans un jeu. Ainsi, si le niveau de défi est trop bas et notre niveau de compétence en tant que joueur est trop haut, le joueur sera dans un état de relaxation. En revanche, si notre niveau de compétence est trop bas et que le niveau de défi du jeu est trop haut, il créera un état d'anxiété. Une bonne proportion des deux niveaux entraînera l'état recherché: le flow, un moment de bien-être et de grande concentration résultant de notre partie. Prenons deux exemples pour illustrer ces trois états. Dans notre entretien avec Gaël Gibson⁴⁷, celui-ci rapporte l'anecdote d'une jeune fille qui n'a jamais joué et qui, pour un atelier de Ludum Invaders, doit jouer au jeu *Slender: the eight pages* (Parsec Productions, 2012) un jeu vidéo de *survival horror* avec une vue à la première personne où vous devez trouver huit pages dans une forêt sombre et vous devez échapper à la créature nommée Slender Man. Vous êtes muni d'une lampe torche. Le jeu se joue au clavier et à la souris. Dans son anecdote, Gaël Gibson explique que la jeune fille n'a jamais ou peu joué aux jeux dans sa vie et quand vient son tour, elle n'arrive pas à se projeter dans l'univers et utiliser les contrôles, à tel point que, lorsque

⁴⁶ Jour de Play, La Difficulté, Youtube, <https://youtu.be/nAYVoh0Ykz4>

⁴⁷ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

son camarade lui dit d'utiliser la souris comme la lampe torche du jeu, elle soulève la souris loin du dispositif. Nous pouvons alors imaginer que dans ce cas, n'ayant jamais joué, son taux de compétence est assez bas et le niveau de défi très haut. Ainsi, cet état d'anxiété s'est traduit dans l'histoire par la mauvaise manipulation des contrôles. Évidemment, ce niveau de compétence et de défi est fluctuant et non fixe. Il est toujours possible de jouer à un jeu, de s'entraîner assez pour développer ses compétences et finir par atteindre un état de flow.

Et si l'état de flow était finalement un but idéal à atteindre dans une médiation culturelle et que l'objet jeu vidéo par sa nature même était tout désigné à être un objet pour le domaine de l'éducation aux images et la médiation culturelle ? Dans sa thèse, Dufort rappelle les fondements de la médiation culturelle. Elle rappelle qu'il s'agit d'une pratique qui consiste à créer une interface entre des œuvres et un public. Cette interface a pour but de permettre à ce public de créer ses propres clefs de compréhension de l'œuvre. Idéalement, il y a donc transmission d'un savoir qui pourra être employé par le public⁴⁸ par la suite. Pour réussir cette médiation, le médiateur doit éveiller chez son public trois états⁴⁹:

- Un engagement
- Une satisfaction
- Un sentiment d'autonomie

Le public doit se sentir impliqué, en retirer un plaisir tout en ayant le sentiment de ne pas être mené par le médiateur mais au contraire d'être capable de reproduire et de s'emparer des clefs proposées par le médiateur. Un équilibre parfait de ces trois axes est probablement difficilement atteignable, mais le médiateur doit toujours garder ces éléments en tête pour parvenir à une médiation de qualité. Les trois notions sont intimement liées entre elles. Nous pouvons revoir cet exemple dans des ateliers d'éducation aux images, comme un atelier de réalisation d'un film en stop-motion: dans cet atelier, un adolescent réalise un film en papier découpé. S'il ne s'engage pas, c'est-à-dire qu'il ne s'implique pas dans la conception, l'atelier ne peut pas se faire. S'il pratique l'atelier de manière scolaire, réalise les consignes sans s'y impliquer, sans y mettre sa patte, alors il n'en tirera probablement pas une grande satisfaction, et il se sentira probablement moins engagé. On remarque donc l'influence que

⁴⁸ DUFORT Diane, *Outils sémantiques d'aide à la conception de jeux pervasifs pour la médiation culturelle*, thèse de doctorat, Université de Franche-Comté, 2016, p.2

⁴⁹ Ibid, p.3

l'engagement a sur la satisfaction, et inversement. L'implication et la position de l'adolescent dans l'atelier va forcément jouer sur ce sentiment d'autonomie, d'engouement à vouloir pratiquer seul sans forcément avoir besoin du médiateur sur tout l'atelier, bien que ce dernier puisse venir en renfort.

L'état du public recherché à travers les éléments avancés par Diane Dufort évoquent ainsi cet état que le jeu vidéo peut provoquer : le *flow*. De ce fait, le jeu vidéo peut très bien faire l'objet d'une série de médiation culturelle.

d) **Les formes de médiation vidéoludique**

A partir des modèles déjà existants dégagés précédemment, des recherches effectuées lors de notre stage à Image'Est⁵⁰, nous avons pu dresser une liste non exhaustive des différentes formes que peuvent prendre les médiations autour du jeu vidéo. Celles-ci ne sont pas forcément directement liées à de l'éducation aux jeux vidéo, notamment tout ce qui peut toucher à l'e-sport et à la recherche de joueurs. Cependant, certaines associations d'e-sport ou d'organismes de tournois proposent parfois un temps de médiation auprès des parents, ou du moins un accompagnement liés aux problématiques du jeu vidéo et de l'e-sport⁵¹.

L'e-sport et les tournois

Un des axes les plus développés et mis en avant dans les différents événements vidéoludiques, ce sont les tournois. Il s'agit d'organiser des tournois de divers jeux vidéo compétitifs, majoritairement en présentiel. Il peut s'agir de tournoi sans grand enjeu, seulement pour s'amuser et ramener les jeunes. C'est une stratégie que nous retrouvons beaucoup dans différentes médiathèques, comme La Manufacture de Nancy ou des médiathèques vosgiennes qui réalisent des tournois inter-médiathèques. Les tournois les plus simples à organiser sont les tournois *Mario Kart 8 deluxe* (Nintendo, 2014) car il demande seulement une Nintendo Switch et quelques manettes. Dans un niveau supérieur, des LAN de différents jeux compétitifs, tels que *League of Legends* (Riot Games, 2009) ou *Counter-strike: Global offensive* (Valve, 2012) réunissent des joueurs en équipe qui s'affrontent contre d'autres équipes. Ces événements peuvent à la fois s'organiser dans des

⁵⁰ Tableau base de données jeu vidéo Grand Est, annexe n°1, p.87

⁵¹ Présentation de l'Association Reverse, annexe n°2, p.100

petites enseignes (mairies, médiathèques, ...) comme devenir de gros événements médiatisés (comme la Lyon E-sport⁵²). Ces pratiques de l'e-sport, énormément suivies sur les plateformes telles que Twitch, ont permis à différentes structures de réaliser des ateliers e-sports, comme le réalise l'association la Passerelle avec son atelier. Il permet à des jeunes de venir jouer ensemble et s'entraîner sur des jeux compétitifs. Le matériel est prêté par la structure ce qui permet une démocratisation des usages et un accès égal à tous à l'atelier.

Un peu éloigné du tournoi mais très lié à l'e-sport, certains événements comme les festivals permettent à des joueurs amateurs de se mesurer sur scène à des joueurs professionnels ou des streamers populaires. C'est le cas à la *Paris Games Week* où il est possible d'affronter sur le jeu *League of Legends* (Riot Games, 2009) des joueurs-streamers de la chaîne Twitch *Solary*.

Le champ de l'e-sport est très lié à Twitch et au streaming. C'est pourquoi nous pensons qu'en périphérie de ces ateliers e-sports, des ateliers autour du streaming et du cast e-sport nous paraissent pouvoir être inclus dans cette liste. Un atelier de conception d'un stream permet de comprendre comment fonctionne un stream, comment poser la caméra, comment disposer la lumière, comment faire marcher les différents logiciels. Des techniques qui peuvent se recouper avec les ateliers vidéo présents dans l'éducation aux images. Un atelier streaming peut aussi faire intervenir des questions d'éducation aux médias, de prévention concernant les rapports avec les personnes qui peuvent regarder le stream. Comment s'afficher sur les réseaux. Ce sont des pratiques émergentes qui interrogent énormément d'axes de l'éducation aux médias. De l'autre côté, un atelier cast e-sport, comme ceux organisés par la E-MDE de Lorraine⁵³, permet d'apprendre à commenter des matchs d'e-sports. Il permet de développer une meilleure aisance à l'oral et d'intervenir en tournoi, de commenter une partie de jeu vidéo. Ces deux formes d'ateliers sont réellement en périphérie des médiations aux jeux vidéo, mais il nous semble important qu'elles soient incluses dans cette liste, car si le jeu vidéo possède une place dans ces médiations, il ne faut pas oublier que l'une des pratiques du jeu vidéo se réalise à travers le visionnage de contenu sur YouTube et sur Twitch. Les *playthrough* sont des formats très prisés par les joueurs, qui permettent de regarder des gens jouer à des jeux que nous ne pouvons pas acheter, auquel nous ne pouvons/souhaitons pas jouer mais dont nous voulons seulement regarder l'histoire.

⁵² <https://www.lyon-esport.fr/>

⁵³ Présentation atelier cast e-sport, annexe n°3, p.105

Expositions et conférences

Une forme développée et naturelle pour la médiation au jeu vidéo est l'exposition, qui va se retrouver dans des musées, des expositions muséales ou des expositions associatives. Ces lieux de savoir permettent ainsi de parler du jeu vidéo, d'en rappeler l'Histoire et la diversité, tout en abordant des questions autour de la conception et de réaliser naturellement une médiation à l'aide de chargés des publics. Le regretté musée du jeu vidéo de Schiltigheim, le Pixel Museum, fermé en 2020, permettait de retracer l'Histoire du jeu vidéo à travers ses grandes dates, ses consoles et objets la constituant⁵⁴. L'exposition *Design-moi un jeu vidéo* (2019-2020) à la Cité du Design de Saint-Etienne permet quant à elle de comprendre la conception d'un jeu vidéo à travers un espace thématique en 4 parties⁵⁵:

- L'Esthétique
- La Narration
- Les Mécaniques de Jeu
- La Technologie

Le choix de la scénographie appuie ainsi l'idée d'une conception qui aborde ces différents thèmes. Une autre forme de médiation se fait dans le jeu vidéo comme un objet de la médiation et non le centre du propos, notamment avec l'expérience du musée des sciences naturelles d'Angers⁵⁶ qui a utilisé le musée du jeu *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) pour permettre aux joueurs confinés d'aller dans le musée de l'île créé par l'institution et suivre une médiation dans le jeu par un des médiateurs du musée d'Angers. Le jeu vidéo est aussi investi par le Centre Pompidou qui a commandé un jeu vidéo, *Prisme 7*, pour parler de la conception artistique⁵⁷. Dans un registre plus intimiste, l'association GamerZ Voice propose par exemple la « Fresque Mario »⁵⁸, une petite exposition retraçant l'histoire du célèbre plombier Mario, du jeu *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) à *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017). Ils mettent en place une interaction entre des panneaux explicatifs

⁵⁴ DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.37

⁵⁵ Ibid, p.40

⁵⁶ AFJV, (Avril 2021), *Table ronde : Le jeu vidéo, outil de médiation et de pédagogie*, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=zm_DixjoTHI&t=2s

⁵⁷ <https://prisme7.io/fr>

⁵⁸ <https://gamerzvoice.fr/retro-gaming/>

et les jeux en vis-à-vis. Ces derniers peuvent être joués par les visiteurs, créant une forte interaction et un phénomène de découverte.

Une autre manière d'aborder les jeux vidéo via une médiation sont les conférences. Elles sont nombreuses, professionnelles ou culturelles, permettant d'aborder autant des questions de professions⁵⁹ que de questions sur le genre dans le jeu vidéo, etc. L'association Game Impact organise par exemple sur le territoire plusieurs conférences s'intéressant aux questions de la diversité dans le jeu vidéo⁶⁰. Les chercheurs Alexis Blanchet et Mathieu Tricot ont également présenté plusieurs « Bingo Conférence » au Forum des Images⁶¹, à Paris, une conférence qui traite du lien entre jeu vidéo et cinéma. Cette conférence sort un peu du cadre puisqu'elle tente de créer une interactivité avec le public. Chaque participant possède une grille de bingo. Les conférenciers tirent un numéro qui est associé à une image (un extrait de film, une jaquette de jeu, etc). Cela crée à la fois un enjeu intéressant du spectateur (remplir sa grille de bingo) ainsi qu'une inconnue: les images traitées sont tirées au hasard, inconnues des conférenciers et ces derniers doivent discuter de l'image tirée. Le public est ensuite invité à intervenir s'il le souhaite. Ce style de conférence rend l'action ludique tout en échangeant sur des images transmédias.

Consultation sur place et programmation

La médiation des jeux peut également se faire via la découverte des jeux et de leurs mécaniques. Ces actions prennent différentes formes. Le travail des médiathèques sur le prêt et l'aménagement de temps de jeu sur place permettent ainsi un travail de démocratisation, tout en cherchant à capter des publics qui ne fréquentent pas habituellement le lieu⁶². A cela peut s'accompagner un travail de programmation de jeu, comme le réalise la médiathèque nancéenne de la Manufacture en programmant une série de jeux vidéo jouable sur place, et qui restent jouables pendant un mois dans les locaux. On retrouve une action semblable au Quai 10⁶³, centre culturel réunissant un cinéma, un bar et un espace jeu vidéo, qui propose en

⁵⁹ L'association spinalienne RAGE est par exemple intervenue au Ciné Palace d'Epinal afin de faire suivre un temps d'échange entre les professionnels du jeu vidéo et le public du cinéma autour des questions de formations, après la projection du film *Free Guy* en 2022.

⁶⁰ https://www.twitch.tv/gameimpact/_videos

⁶¹ Bingo conférence jeux vidéo et cinéma - A. Blanchet, M. Tricot, G. Force, Meeea, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ZpII3ajs76Y>

⁶² Entretien avec Stanislas Adry. annexe n°11, p.174

⁶³ BLUNTZER Valentin, *Les jeux vidéo dans l'exploitation cinématographique en France*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2022, p.36

libre accès une série de jeux vidéo de la scène indépendante, permettant ainsi de faire découvrir des jeux moins connus. Certaines structures réalisent également des temps de découverte de la VR (Réalité Virtuelle). Ce sont des actions qui se multiplient car le matériel de la VR est cher et n'est donc pas accessible à tout le monde individuellement. Des associations, comme T3DDY⁶⁴ en Meuse, ont pour but de rendre accessible l'outil pour tous. Une pratique qui est connectée avec l'éducation aux images, puisque des films en VR existent. Des établissements comme le tiers-lieu le Puzzle à Thionville permettent cette accessibilité en proposant des films VR dans son catalogue de médiathèque. Ces actions de médiation permettent de sensibiliser les publics à d'autres genres de jeux vidéo, d'autres pratiques moins accessibles.

Ateliers

Les ateliers de jeux vidéo prennent des formes multiples. La plus évidente est l'atelier de conception de jeu vidéo, un atelier où l'objectif est de réaliser un jeu vidéo autour d'un thème choisi. Cette conception peut développer plusieurs axes d'apprentissages. Le premier est l'apprentissage d'un langage de programmation ou du moins d'une interface de programmation. Par exemple, plusieurs structures vont développer des ateliers Scratch, un langage de programmation simple et graphique accessible aux enfants. D'autres ateliers vont utiliser le logiciel Construct⁶⁵, un logiciel de création de jeu très complet permettant de faire des tâches allant du plus simple au plus complexe. L'autre axe d'apprentissage va être simplement de comprendre comment se construit un jeu vidéo à travers la création d'un level design et de mécaniques de jeu. C'est par exemple, ce que réalise le studio strasbourgeois Ernestine qui permet dans ses ateliers au Shadok de construire un jeu vidéo sans avoir nécessairement besoin d'apprendre le codage, puisque le studio a créé, à partir de ses jeux vidéo, un logiciel simple pour construire des jeux vidéo. Pierre-Yves Hurel, dans ses ateliers, ne cherche pas à faire comprendre les logiciels, mais a principalement pour objectif de permettre à son public de créer un jeu vidéo et de s'approprier le média⁶⁶. Les Game Jam, ou hackathon, sont l'équivalent vidéoludique des 48 du court-métrage. Ils permettent à des groupes de personnes de s'associer pour réaliser sur un temps court des jeux vidéo. Si cela s'adresse à des amateurs, ce genre d'événement permettent aussi à des concepteurs de réaliser

⁶⁴ <http://www.t3ddy.fr/>

⁶⁵ Entretien Pierre-Yves Hurel, annexe n°5, p.120

⁶⁶ Ibid

des jeux qui, ambitieux, peuvent aller plus loin que le simple cadre de la jam. C'est le cas du jeu *Double Kick Heroes* (Headbang Club, 2020), réalisé lors de la game jam Ludum Dare 34⁶⁷ et aujourd'hui disponible sur la plateforme Steam. L'organisation d'une game jam pose cependant des questions. Elle reproduit souvent ce qui est reproché à l'industrie du jeu vidéo: le crunch⁶⁸, une période qui ne respecte pas les codes du travail et qui surchargent les employés des studios de jeu vidéo. Une problématique que Antoine Schmoll⁶⁹, président du cluster East Games, souhaiterait éviter ce genre d'événement.

Le jeu vidéo *Minecraft* (Mojang Studio, 2011) est aussi beaucoup utilisé dans des ateliers de conception, notamment des ateliers qui invitent les jeunes joueurs à reproduire des bâtiments de leurs villes, voire des villes entières, réfléchissant aux questions de l'urbanisme et du patrimoine⁷⁰. La ville de Rennes et l'association 3-hit Combo ont ainsi initié des ateliers de conception sur le jeu *Minecraft* où l'objectif était de reproduire la ville de Rennes sur un serveur du jeu tout en réinventant, repensant la ville, etc⁷¹. Ce sont des ateliers qu'ont pu expérimenter l'association LANA France et la médiathèque de la BMI à Épinal.

Des ateliers d'analyse peuvent également se mettre en place. L'association La Passerelle à Metz organise par exemple des ateliers « Games studies » dans la ville. Ils abordent la conception du jeu vidéo à travers notamment le jeu *Super Mario Maker 2* (2019) qui permet de construire ses propres niveaux. A travers la construction de niveau, cette démarche accompagne une réflexion autour des notions du level design, et invite à analyser les jeux auxquels nous jouons, tout cela en faisant découvrir des œuvres vidéoludiques. Cette notion de découverte d'un catalogue autre que les grosses productions est l'un des enjeux et des objectifs de nombreuses associations qui, ne se revendiquant pas comme des médiateurs, opèrent dans une dynamique très similaire aux ateliers découvertes. C'est ce que nous avons pu dégager de nos recherches de structures menées sur le terrain et retranscrites en annexe⁷². Nous pouvons donc associer la dynamique de la découverte d'une œuvre à des ateliers de game studies et d'analyse, car ceux-ci s'accompagnent très souvent de jeux de la scène indépendante, et plus rarement de jeux triples A.

⁶⁷ <https://www.indiemag.fr/articles/double-kick-heroes-metal-dezinguage-zombie-regles>

⁶⁸ Le crunch est un concept le plus souvent associé à l'industrie vidéoludique. « Crunch » est communément utilisé pour désigner les périodes de travail particulièrement intenses qui précèdent généralement l'achèvement d'un projet, en l'occurrence bien souvent la phase finale de réalisation d'un jeu.(Wikipédia)

⁶⁹ Entretien Antoine Schmoll, annexe n°9, p.154

⁷⁰ <http://rennescraft.fr/>

⁷¹ <http://www.3hitcombo.fr/rennes-craft/>

⁷² Tableau base de données jeu vidéo Grand Est, annexe n°1, p.87

Un atelier de découverte qui semble se démocratiser dans notre pays est celui du jeu vidéo en salle. Idée accélérée suite au Covid, la question du renouvellement de la salle de cinéma comme lieu culturel s'est imposée. Dans les réponses proposées à ce renouvellement on retrouve l'idée d'intégrer de nouvelles médiations, et notamment autour du jeu vidéo. Le Quai 10⁷³ en Belgique expérimente sur cette question depuis une dizaine d'années. Les salles françaises semblent de plus en plus séduites par l'idée⁷⁴. Les expérimentations plus poussées de l'association Playful dans les salles françaises a permis la création d'une multitude de séances de jeu vidéo en salle. Si le lieu permet la découverte de jeu narratif et cinématographique tel que *Life is Strange*, la salle permet la création d'un temps de médiation conviviale dans un endroit unique. Il peut prendre la forme d'un tournoi ou bien d'une séance de découverte de jeux multijoueurs ou, comme dans le programme Alexandre Suzanne de l'association Playful, des jeux narratifs et cinématographiques qui bénéficient d'une plus-value sur grand écran⁷⁵. Nous aborderons plus en détails l'idée de la salle de cinéma comme lieu de médiation dans une autre partie.

Une autre forme d'ateliers, assez développée dans le réseau de l'éducation à l'image, est le machinima. Les machinimas sont des vidéos créées à partir d'images provenant de jeux vidéo. Passeurs d'Images 57 a notamment mis en avant la créatrice Isabelle Anvers lors de ses Rencontres Passeurs 2021⁷⁶.

Un autre atelier qui rappelle des actions menées dans celles de l'éducation aux images est la conception d'un scénario de jeu vidéo. Les récits de jeu vidéo sont souvent construits par un Narrative Designer qui travaille en lien direct avec les Level et Art designers. Tout comme le scénario d'un film n'est pas construit comme un roman⁷⁷, le scénario de jeu vidéo a ses propres caractéristiques, ce qui peut générer des ateliers spécifiques, comme le fait l'association Random Bazar avec ses ateliers de conception de scénario.

Temps de découverte

⁷³ BLUNTZER Valentin, *Les jeux vidéo dans l'exploitation cinématographique en France*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2022, p.36

⁷⁴ De la Suite dans les Images, *Sortons le grand jeu #1: formation jeu vidéo et cinéma*, 12 mai 2022, Le Fresnoy, Tourcoing

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Ligue de l'Enseignement 57 MOSELLE, *Rencontres Passeurs d'Images*, 10 décembre 2021, L'Agora, Metz

⁷⁷ FAMS, *Le vrai/faux des scénaristes*, 2019

Nous avons déjà évoqué l'idée d'atelier de découverte. Nous allons développer ici d'autres formes de médiation qui, ayant pour objectif de faire découvrir de nouveaux jeux, ne sont pas pour autant des ateliers. C'est le cas, dans les médiathèques ou les festivals, d'espace de jeux en libre service où sont mis à disposition du public des bornes de jeux vidéo. Par exemple, pour son exposition, le Centre Pompidou de Metz avait mis en place des bornes d'arcade prêtée et surveillée par l'entreprise Tryptik Games de Bliiida⁷⁸. Selon le directeur de l'entreprise, le public semblait parfois venir spécifiquement pour les bornes, plus que pour l'exposition, créant un échange intergénérationnel puisque les parents emmenaient les enfants découvrir ces bornes. Nous avons remarqué dans nos recherches que les ateliers de découverte de la Réalité Virtuelle (VR) sont aussi assez développés à travers le travail d'association ou de salle spécialisée. Le matériel de la VR coûte cher, ce qui explique la popularité de ce type de temps de découverte. Le tiers-lieu de Thionville le Puzzle fait par ailleurs découvrir des films en VR dans leurs espaces, lien évident avec l'éducation aux images puisque plusieurs expérimentations avec la VR ont été mis en place à travers le travail des pôles ou même du CNC⁷⁹.

La médiation de jeux vidéo peut prendre ainsi une multitude de formes. Il y a probablement des modalités qui n'ont pas encore été créées ou qui sont passées à travers les mailles de notre recherche. Cependant nous avons pu vous présenter une liste non-exhaustive de ce qu'il peut être fait sur ces questions du jeu vidéo aujourd'hui. Nous le rappelons, ce sont des outils. Ces temps ne sont pas forcément vu comme des actions de médiation culturelle ou, comme nous aimons le dire, des actions d'éducation au jeu vidéo. Pourtant, ces différentes formes mise en évidence dans cette liste montre bien qu'il y a une volonté de faire découvrir le jeu vidéo comme un champ culturel digne d'être démocratisé, d'être mis en valeur dans la diversité de ses œuvres, d'être analysé pour créer ou comprendre. Finalement, c'est la position du médiateur qui permet d'aller plus loin et d'apporter des clefs de compréhension et de création qui feront du jeu vidéo une culture commune à tous, comme le cinéma peut être employé comme un lieu et un lien commun entre les citoyens. Nous l'avons vu, les objectifs de ces médiations et de ses différentes formes permettent des objectifs différents : la démocratisation, la sensibilisation artistique, la découverte, la prévention, la conception, la

⁷⁸ DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.42

⁷⁹ <https://www.lefildesimages.fr/realite-virtuelle-et-cinema/>

réflexion. Tous ces objectifs sont finalement ce qui motivent l'existence des médiations culturelles. Le rôle de l'éducation au jeu vidéo et de sa médiation est bien semblable à toute médiation culturelle. On y retrouve les objectifs de l'éducation artistique et culturelle mise en place par les DRAC.

e) **Cinéma et jeu vidéo: des liens très forts**

Nous avons évoqué les différentes formes de médiation que peuvent prendre celles du jeu vidéo. Notre questionnement se positionnant dans l'optique d'intégrer le jeu vidéo à l'éducation aux images nous a encouragé à creuser la question des liens existants entre cinéma et jeu vidéo. Comment ces liens peuvent-ils questionner l'intégration du jeu vidéo dans le réseau de l'éducation aux images ? Et comment peuvent-ils nous faire réfléchir à la création d'actions menées pour le jeu vidéo ?

Le jeu vidéo et le cinéma sont souvent comparés, voire opposés. Cela se voit lorsque les articles fleurissent pour rappeler que le jeu vidéo est une industrie plus rentable que le cinéma. C'est la première industrie culturelle française. Et le cinéma depuis les années 70 a toujours dépeint le jeu vidéo, si ce n'est comme une industrie rivale, comme un média pour « ado-prépubère » potentiellement dangereux⁸⁰. Dans le cadre de notre étude portant sur la place du jeu vidéo dans l'éducation aux images, il est important de comprendre et déconstruire les liens qui unissent fortement ces deux industries et comment ces œuvres de fiction ont toujours communiqué et se sont nourris l'une de l'autre.

L'établissement de relation entre le cinéma et le jeu vidéo⁸¹ se réalise de deux manières. Tout d'abord le jeu vidéo fait appel au domaine de la fiction, qui participe à sa définition, en empruntant énormément au cinéma thématiquement et visuellement, ainsi que dans sa manière de raconter des récits à travers le détournement de technique. Par exemple dans le choix des thèmes tels que la SF et la fantasy, comme *I.L L'intrus* (Infogrames, 1983) qui s'inspire du film *Alien*, ou encore l'adaptation des films Star Wars par Atari. L'univers du jeu vidéo apparaît quant à lui dans de nombreuses productions hollywoodiennes: la salle

⁸⁰ BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, avec l'équipe de Monsieur Cinéma, Armand Colin, 2012, p.40

⁸¹ BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love éd., 2010, p.33

d'arcade des années 70 est le décor de plusieurs films⁸² comme dans *Rocky 3*, ou *Hooke*... Elle est mise en avant dans les films tout en étant présentée comme une débauche technique⁸³.

Le deuxième aspect qui va rapprocher grandement le monde du cinéma et du jeu vidéo va être l'achat massif des Majors du cinéma au début des années 70. Warner rachète Atari⁸⁴, suivant la logique de diversification d'activités des Majors. En 1976, quatre ans après l'achat, Atari représente 30% du chiffre d'affaires de la Warner Communications Inc.⁸⁵, et montre l'impact économique qu'a le studio de jeu vidéo au sein de la Major. Cela va permettre au jeu vidéo de passer d'un divertissement forain à une industrie culturelle, en étant légitimer par sa place dans un groupe tel que Warner. C'est le retour économique qui va affirmer l'importance d'Atari dans la vie économique de la Major. Même si la cible est toujours les adolescents, elle amène le jeu vidéo à un rang de loisir plus mainstream. L'achat et la valorisation d'Atari au sein de Warner n'a évidemment pas vocation à amener le jeu vidéo au niveau du cinéma, il est surtout pensé dans une logique économique. Les années 70 sont des années où le marché du jeu vidéo explose, c'est un marché extrêmement rentable qui permet la création d'un grand nombre d'emplois. Et cela n'a pas échappé aux Major qui voient dans l'acquisition de tel studio une manière de s'assurer financièrement. Après des années 60 incertaines pour les industries du cinéma, il est capital pour les studios de diversifier leurs activités tout en se positionnant sur un secteur audiovisuel naissant⁸⁶, permettant d'être à la pointe des questions technologiques chères au cinéma. Cette logique se retrouve aujourd'hui avec Netflix. Depuis 2021, la société de vidéo à la demande a développé un service de jeu vidéo sur sa plateforme⁸⁷. Avec sa perte d'abonnées accélérées en 2022 suite à différents facteurs, Netflix semble appuyé sa démarche en continuant de produire différents jeux vidéo liés à ses séries comme *Stranger Things*, tout en créant des liens avec *Riot Games* suite à la sortie de la série *Arcane* adaptée du MOBA *League of Legends*, ou encore en proposant un jeu exclusif du même univers sur sa plateforme *Hextech Mayhem: A League of Legends Story* (Riot Games, 2021). L'annonce d'une série adaptée de l'univers du jeu *Resident Evil* (Capcom, 1996) semble appuyer cette fructueuse association. Cette action s'inscrit dans une double volonté de la part de Netflix. Avec sa baisse de bénéfices, ses

⁸² Ibid, p.51

⁸³ Ibid, p.52

⁸⁴ Ibid, p.61

⁸⁵ Ibid, p.62

⁸⁶ Ibid, p.67

⁸⁷https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/nouveau-monde/jeu-vidéo-avec-netflix-games-netflix-veut-sa-part-du-gateau_4827469.html

projets toujours plus coûteux, et la concurrence vis-à-vis de Disney ou HBO, Netflix doit diversifier ses activités, en s'associant à des sociétés telles que Riot Games/Tencent. Un autre objectif qui semble faire écho aux problématiques du cinéma d'aujourd'hui est de cibler un public qui semble lui échapper: celui des adolescents⁸⁸. Cet enjeu se fait ressentir même de manière plus locale. Pour l'évènement Tous en Salle 2022 dans la Région Grand Est⁸⁹, un évènement de cinéma à destination des publics 15-25 est mis en place, pas moins de six salles de cinéma en Lorraine ont choisi et proposé de réaliser un atelier de jeu vidéo en salle de cinéma pour l'évènement, montrant ainsi l'enjeu que représente le média auprès d'un public adolescent et auquel les salles semblent sensibilisées.

A l'opposé, l'importance de l'empreinte du cinéma sur les concepteurs/développeurs de jeu vidéo est palpable car ces mêmes concepteurs sont pour la plupart des personnes ayant été « pétris de références cinématographiques » dès l'enfance et « leur imaginaire est façonné en grande partie par le cinéma hollywoodien et ses codes narratifs et visuels »⁹⁰. Cette génération de cinéphiles, bercée par un cinéma américain omniprésent dans le monde entier, utilise les codes du cinéma pour renforcer l'immersion dans leur jeu et ainsi générer une posture ludique. Les expériences cinématographiques dans le jeu vidéo sont multiples, emplies de cinématiques, cadrées comme au cinéma, avec des acteurs en 3D, devenant des films d'animation à eux seuls. Les jeux multiplient les références au cinéma dans leurs méthodes de production en glissant des modes pour filmer dans le jeu, ou avoir des rendus de caméra très similaire à un film, comme le mode cinématique du jeu *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018) ou à *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) qui permet au joueur de passer le jeu en « Mode Kurosawa » et passer l'intégralité du jeu en noir et blanc, à l'image des célèbres films de samouraï de Akira Kurosawa. Nous pouvons aussi citer des jeux récemment ressortis en format Director's Cut, comme le *Death Stranding* de Hideo Kojima, réalisateur de jeu vidéo reconnu dans le milieu du cinéma par divers cinéastes. Les liens qui unissent cinéma et jeu vidéo se sont donc naturellement tissés depuis les prémices de l'industrie vidéoludique car ces deux industries, bien que différentes dans leur réception, font toutes deux appels à l'image comme moyen de raconter une fiction.

⁸⁸<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-enjeux-des-reseaux-sociaux/netflix-en-perte-s-ouvre-aux-jeux-videos-7825173>

⁸⁹ <https://tousensallegrandest.fr/>

⁹⁰ BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love éd., 2010, p.92

De par leur statut de fiction, bien que l'aspect ludique du jeu vidéo ajoute un volet d'analyse propre à ce média, les liens qui connectent de manière évidente le cinéma et le jeu vidéo nous indiquent dès lors des pistes de réflexions sur la manière dont nous pouvons construire et proposer des formes de médiations pertinentes au jeu vidéo. En premier lieu, les liens qui unissent ces deux médias construisent des pistes de réflexion en termes de médiation. On peut montrer le lien entre ces deux industries, ou comment la mise en scène des jeux vidéo et de leurs cinématiques ont été pleinement influencées par le cinéma. On peut aussi analyser et comparer des œuvres autour de leurs thématiques: le film *Alien, le 8è Passager* de Ridley Scott peut très aisément être comparé au jeu *Prey* (Arkane Studio, 2017). De même, il est possible de faire des liens entre des œuvres, comme avec *Indiana Jones* et la série de jeu *Tomb Raider*. Ensuite, la question de la fiction, lien entre les deux médias, implique autant une notion de découverte d'œuvres que d'analyse. En tant qu'œuvre, ces médias ont chacun leur choc artistique à provoquer chez les spectateurs. Le jeu vidéo, comme le cinéma, porte un regard sur notre société contemporaine. Les jeux vidéo *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) ou *Horizon Forbidden West* (Guerrilla Games, 2022) sont clairement pétris des questionnements écologiques propres à notre époque. Des ponts qui ne peuvent pas être ignorés et doivent être investis par les réseaux de l'éducation aux images. À l'image de la découverte d'œuvres cinématographiques et d'acquisition d'un vocabulaire commun à la lecture d'un film, l'enjeu du jeu vidéo ne devrait-il pas suivre naturellement un chemin similaire ? Le réseau de l'éducation aux images n'aurait-il pas pour mission de créer des dispositifs d'accompagnement de découverte d'œuvres vidéoludiques et d'amener à son public des clefs de compréhension⁹¹ pour lire ces œuvres de plus en plus nombreuses ?

⁹¹ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

II - Les acteurs de la médiation vidéoludique

a) Les institutions et le jeu vidéo, pas si nouveau

Le jeu vidéo est une pratique qui débute dans les laboratoires scientifiques, notamment dans la recherche autour de la robotique, notamment en France dans les années 60. Alexis Blanchet présente le cas de Paul Braffort, membre du mouvement littéraire l'OuLiPo, qui va développer à travers ses expériences scientifiques et poétiques le domaine de l'informatique ludique, en faisant jouer l'ordinateur⁹². En parallèle, des expérimentations dans les laboratoires de l'Université de Grenoble vont réaliser des démonstrations à travers un jeu qui entraîne à la visée, où il faut pointer avec un stylet une astérisque qui bouge sur l'écran⁹³. Si le jeu est une démonstration de la puissance de l'ordinateur, les chercheurs et visiteurs se prennent au jeu:

« Il a été beaucoup utilisé localement dans nos moments de défoulement , mais n'a jamais été considéré comme une grande réussite universitaire »⁹⁴

Le jeu est alors utilisé comme un objet de médiation pour démontrer la puissance de l'ordinateur, à travers une volonté didactique. En somme, le jeu est utilisé comme un outil de démonstration, à l'image d'un cinéma éducateur, sans que le jeu donne des connaissances universelles, il éduque à la compréhension des capacités de l'informatique. Pourtant, du souvenir du chercheur, on peut voir qu'une forme de position ludique s'opère: certains visiteurs s'impliquent tellement qu'ils abîment l'écran.

Le passage du laboratoire à nos foyers va s'opérer à travers les politiques commerciales et économiques des États-Unis qui vont chercher à trouver des débouchés commerciaux à ces créations⁹⁵. Les avancées technologiques vont amorcer le début de l'industrie culturelle que sera le jeu vidéo. A la manière dont le cinéma était projeté dans les foires, le jeu vidéo, et notamment les bornes d'arcade, vont connaître un parcours similaire,

⁹² BLANCHET Alexis et MONTAGNON Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France, 1960-1991: des labos aux chambres d'ados*, Pixn'love éditions, 2020, p.39

⁹³ Ibid, p.43

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Ibid, p.50

notamment en France. En France, l'arcade est liée au débit de boisson⁹⁶, il va très vite être distribué, mis en avant dans les salons d'exposition et lié au monde forain, via Foireexpo⁹⁷ par exemple. L'arcade va être mise en concurrence dès les années 80 avec les premières consoles de salon (qui ne comportent en général qu'un seul jeu) et la micro-informatique⁹⁸. L'importance que vont prendre les premiers ordinateurs personnels dans l'histoire du jeu vidéo en France va permettre la création de plusieurs sociétés et donner une légitimité au secteur.

Cette reconnaissance va se traduire par la réflexion de politiques culturelles autour du jeu vidéo dès les années 80. Sous le ministre Jack Lang, la culture populaire éveille l'intérêt des pouvoirs publics, elle est de plus en plus prise en compte par les politiques culturelles, comme le montre la mise en valeur du festival de la B.D. d'Angoulême. Selon le journaliste François Cusset, la politique de Jack Lang consiste à développer ces industries et de mettre la culture au service de l'économie⁹⁹. Nous retrouvons cette idée dans les dispositifs d'éducation aux images tels que *École et Cinéma*, où l'idée de faire connaître à des scolaires des chef-d'œuvres du cinéma en salle permet de donner une visibilité culturelle et économique à la salle de cinéma où est mis en place cette politique. L'Agence de l'Informatique (ADI), fondée en 1979 par le ministère de l'Industrie, organise ainsi en 1983 une journée de réflexion sur le jeu vidéo. L'idée est d'utiliser le jeu vidéo pour combler le retard français sur les questions du numérique. De cette réflexion naît en 1983 l'association Octet¹⁰⁰, à l'initiative du Ministère de la Culture. Le jeu vidéo n'est pas la question centrale, mais fait partie des différents champs des nouvelles technologies gérés par l'association. Elle a pour but d'intervenir dans la production de contenus liés aux nouvelles technologies, d'étudier, réaliser et promouvoir les actions de développement culturel. L'idée est de faire se rencontrer créateur, technicien, producteurs et industriels. Des missions proches de celles du CNC pour le Cinéma voire même des pôles d'éducation aux images fondés une décennie plus tard. Le premier rapport d'Octet met en avant plusieurs propositions de missions à venir¹⁰¹:

- La mise en place d'ateliers de formation à l'écriture de jeu vidéo;
- Génie logiciel et traduction

⁹⁶ Ibid, p.57

⁹⁷ Ibid, p.60

⁹⁸ Ibid, p.183

⁹⁹ Ibid, p.245

¹⁰⁰ Ibid, p.247

¹⁰¹ Ibid, p.248

- Rédaction d'un contrat type pour le jeu vidéo
- Dispositif de financement inspiré par l'industrie cinématographique (avance sur recette)

De 1983 à 1985, Octet va ainsi développer une série d'actions en essayant de créer un cadre juridique pour les créateurs avec la protection de leur œuvre et la mise en place d'un dépôt légal. Dans une logique de légitimation culturelle et institutionnelle du jeu vidéo, Octet et le Ministère de la Culture organisent le Prix Arcade, un évènement où sont remis des prix au secteur du jeu vidéo et permet aux membres de ce dernier de se rencontrer¹⁰². L'agence sera finalement démantelée en 1985, suite à un déficit de 3,8 millions de francs. Le bilan avance que le nombre de projets concrétisés est resté plutôt faible¹⁰³.

Cette expérience montre l'intérêt des pouvoirs publics pour le jeu vidéo à travers l'approche de politiques culturelles. Nous pouvons noter des parallèles avec les volontés actuelles du CNC et du Ministère de la Culture, ne serait-ce qu'à travers les Pégases, qui rappellent le Prix Arcade ou la rencontre entre les acteurs du secteur¹⁰⁴ et les masterclass sur le sujet. La mise en avant sur le site du CNC d'articles sur l'industrie du jeu vidéo, des méthodes de création ou des retours d'expériences¹⁰⁵, démontre d'une volonté de mettre en lumière une industrie culturelle importante en France. Le CNC propose ainsi un Fond d'Aide au Jeu Vidéo¹⁰⁶ (FAJV), action phare dans le domaine vidéoludique, qui a pour but d'accompagner des conceptions de jeu sur le territoire français. Pour le FAJV, le CNC accompagne les acteurs pour constituer un dossier qui sera ensuite soumis à une commission d'experts indépendants qui décide si le dossier est sélectionné ou non. Le CNC a donc pour mission d'accompagner ces acteurs vidéoludiques dans le processus de l'aide, du début à la fin: si le dossier n'est pas retenu par la commission, celle-ci fera un retour au studio qui dépose le dossier¹⁰⁷. Quatre commissions ont lieu par an, chacune traitant une soixantaine de dossiers. Laurent Mahuteau, chargé de mission au CNC, estime traiter entre 250 et 280 dossiers par an¹⁰⁸. Une autre aide est le Crédit d'Impôt, qui permet à des sociétés sur le territoire de bénéficier d'une exonération fiscale, et a été créée par le Ministère de

¹⁰² Ibid, p.250

¹⁰³ Ibid

¹⁰⁴ Entretien avec Laurent Mahuteau, annexe n°6, p.130

¹⁰⁵ https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/comment-travaille-un-scenariste-de-jeux-video_1123208

¹⁰⁶ https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468

¹⁰⁷ Entretien avec Laurent Mahuteau, annexe n°6, p.130

¹⁰⁸ Ibid

l'Économie et celui de la Culture. La volonté du gouvernement était de garder des grandes sociétés de production, tel que Ubisoft, sur le sol français.¹⁰⁹ Au vu de ces deux principaux accompagnements du jeu vidéo, nous pouvons remarquer qu'elles aident principalement à valoriser une création française. Si des notions artistiques sont au cœur des prérogatives du FAJV, il en ressort malgré tout un aspect économique très fort et une volonté des institutions de valoriser ce secteur principalement pour son essor économique. Ces questions étaient déjà au centre des préoccupations d'Octet en 80, mais la liste citée plus haut montre la volonté de l'ancienne association d'organiser des ateliers d'écriture de jeu notamment. Un aspect inexistant aujourd'hui en France.

Plusieurs explications peuvent être avancées quant à l'absence de plus de moyens autour du jeu vidéo en France. Nous en voyons deux principales: le manque de moyen humain et le manque de moyen financier. Aujourd'hui, l'équipe s'occupant du jeu vidéo au CNC est moindre en comparaison de la taille des équipes s'occupant du cinéma¹¹⁰. Quant au moyen financier, le CNC se finance via la vente des tickets de cinéma, l'achat de DVD, etc. Le budget jeu vidéo est donc pris sur le budget existant du CNC, et celui-ci n'a pas été agrandi nécessairement en conséquence. Pour rappel, aucune somme ne revient au CNC lorsqu'un consommateur achète un jeu vidéo, une particularité propre à ce média que le CNC souhaiterait éventuellement faire évoluer en creusant avec les différents acteurs de distribution vidéoludique¹¹¹. Une autre contrainte s'ajoute : le temps. Le secteur jeu vidéo du CNC est un secteur encore naissant, et tout semble indiquer qu'il évoluera. C'est ce qu'a avancé Laurent Mahuteau lors de notre entretien en décembre 2021 : il y a une vraie volonté du CNC de voir croître ce secteur, comme le montre l'embauche d'un prochain chargé de mission au jeu vidéo.

Un autre ministère en France s'est emparé des questions du jeu vidéo, déjà cité précédemment: le Ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance. Nous avons déjà cité son implication dans le Crédit d'Impôt. Son autre implication dans le milieu du jeu vidéo est celle de l'E-sport. Ces dernières années, plusieurs nouveaux marchés ont fleuri en parallèle à celui du jeu vidéo: les marchés de l'e-sport et du *streaming* de jeux vidéo. L'*e-sport*, aussi appelé sport électronique, est une compétition de jeu vidéo. Il se décline de

¹⁰⁹ Ibid

¹¹⁰ Ibid

¹¹¹ Ibid

différentes manières mais la plus populaire est probablement le mondial du jeu *League of Legends* (Riot Games, 2009), organisé tous les ans dans un pays différent du monde et voyant s'affronter des équipes intercontinentales. En France, plusieurs compétitions ont lieu, les plus connues étant la *Lyon E-sport* et la *Z-Lan*. L'*e-sport* n'est pas une pratique nouvelle mais son marché est clairement en pleine explosion. A l'échelle mondiale, son marché devrait atteindre 2,96 milliards d'euros en 2022¹¹². Il est estimé que le marché français atteint 50 millions d'euros en 2019¹¹³, il était de 23 millions¹¹⁴ en 2017¹¹⁵. Nous ne sommes pas parvenus à trouver des chiffres concernant les recettes du football dans son entièreté en France, mais nous avons trouvé les recettes générées par la Fédération Française de Football (FFF) à titre comparatif.¹¹⁶ La FFF génère un chiffre d'affaires de 235 millions d'euros pour la saison 2019/2020, et 236 millions d'euros sur la saison 2017/2018. Si le marché de l'*e-sport* peut paraître dérisoire en comparaison du marché du football, nous pouvons voir que le marché de l'*e-sport* a tout de même doublé en l'espace de deux ans. C'est un marché émergent mais avec une très forte croissance sur le territoire. Il s'agit donc d'un marché en plein développement, poussé par les compétitions, l'apparition d'équipes nationales, de structures comme des écoles liées à ces pratiques. Le secteur est très concentré en région francilienne¹¹⁷, mais sa diffusion est principalement liée au streaming et à *Twitch*¹¹⁸, ce qui lui permet de toucher malgré tout un public beaucoup plus large grâce à l'accessibilité des plateformes via un ordinateur ou un smartphone.

Ce marché émergent est un enjeu important pour la France comme le montre sur le site du Ministère la « Stratégie E-sport 2020-2025 »¹¹⁹. Si l'enjeu est naturellement de démocratiser la pratique de l'*e-sport* dans le pays, les principales actions sont révélatrices des quatre axes que veut développer le gouvernement:

- Promouvoir le développement d'une pratique e-sportive responsable et socialement valorisée

¹¹²<https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etudes-et-statistiques/dossiers-de-la-dge/analyse-du-marche-et-perspectives-pour-l-esport>

¹¹³ Ibid.

¹¹⁴ Nous nous sommes permis de convertir la somme en euros pour plus de cohérence.

¹¹⁵ <https://fr.statista.com/statistiques/537389/esport-chiffre-affaires-france/>

¹¹⁶ <https://www.fff.fr/80-le-budget-et-les-chiffres-cles.html>

¹¹⁷<https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etudes-et-statistiques/dossiers-de-la-dge/analyse-du-marche-et-perspectives-pour-l-esport#:~:text=Le%20march%C3%A9%20mondial%20de%201,29%20M%E2%82%AC%20en%202019>

¹¹⁸ Twitch est un service de streaming vidéo à la demande.

¹¹⁹ <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/strategie-esport-2020-2025>

- Accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau
- Mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'Esport
- Mettre en valeur l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème de l'Esport auprès des acteurs de la filière et des investisseurs¹²⁰

Le principal volonté du Ministère est de réaliser une filière pérenne de l'esport, en créant et en finançant des points de formation tout en permettant un débouché professionnel à ces futurs joueurs. Des écoles privées existent déjà en France, tel que Hélios Gaming School à Épinal, mais si nous regardons les débouchés de ces élèves, peu deviennent des sportifs professionnels. Dans une logique économique, la volonté du Ministère est de rendre notre territoire attractif pour les joueurs du monde entier, à l'image des transferts dans le football. Si ces questions sont assez éloignées de celles de la médiation, le premier axe veut développer des actions autour de la mixité en partenariat avec des associations, ainsi que deux autres actions:

- Soutenir la mise en oeuvre d'outils pédagogiques ainsi que d'actions de prévention et de sensibilisation aux enjeux sanitaires et sociaux à destination du public et des parents ;
- Accompagner le montage d'actions de sensibilisation en milieu scolaire et extra-scolaire.

Le Ministère souhaite ainsi développer tout une sensibilisation aux jeux vidéo compétitifs et leurs pratiques, ainsi qu'un accompagnement des différents publics, aussi bien jeunes qu'adultes (notamment les parents). Cette volonté semble accompagner des actions déjà menées sur le terrain par différentes associations, notamment LANA France¹²¹ dans le Grand Est, qui, tout en organisant des compétitions, discutent avec les parents afin de dédramatiser le jeu vidéo.

¹²⁰ Ibid

¹²¹ <https://www.lana-france.com/>

b) Les acteurs de la médiation au jeu vidéo

Nous avons parlé des différentes formes que peuvent prendre les actions de la médiation culturelle dans la première partie. Très diverses, elles nous ont déjà permis d'évoquer des structures qui réalisaient ces médiations spécifiquement dans des dynamiques de partager la culture du jeu vidéo. Pour identifier et regrouper ces structures, nous nous sommes appuyés sur nos recherches via différentes sources telles que des vidéos, des sites, etc. A cette recherche s'est ajoutée celle entreprise lors de notre stage au Pôle d'éducation aux images de Lorraine Image'Est pour laquelle nous avons réalisé une base de données sur les acteurs du jeu vidéo sur le territoire Grand Est. Nous avons ainsi pu générer une liste [non-exhaustive](#) de structure sur le territoire œuvrant sur les questions du jeu vidéo¹²². Cette base de données nous a permis de générer un graphique qui présente les différentes structures recensées en Grand Est:

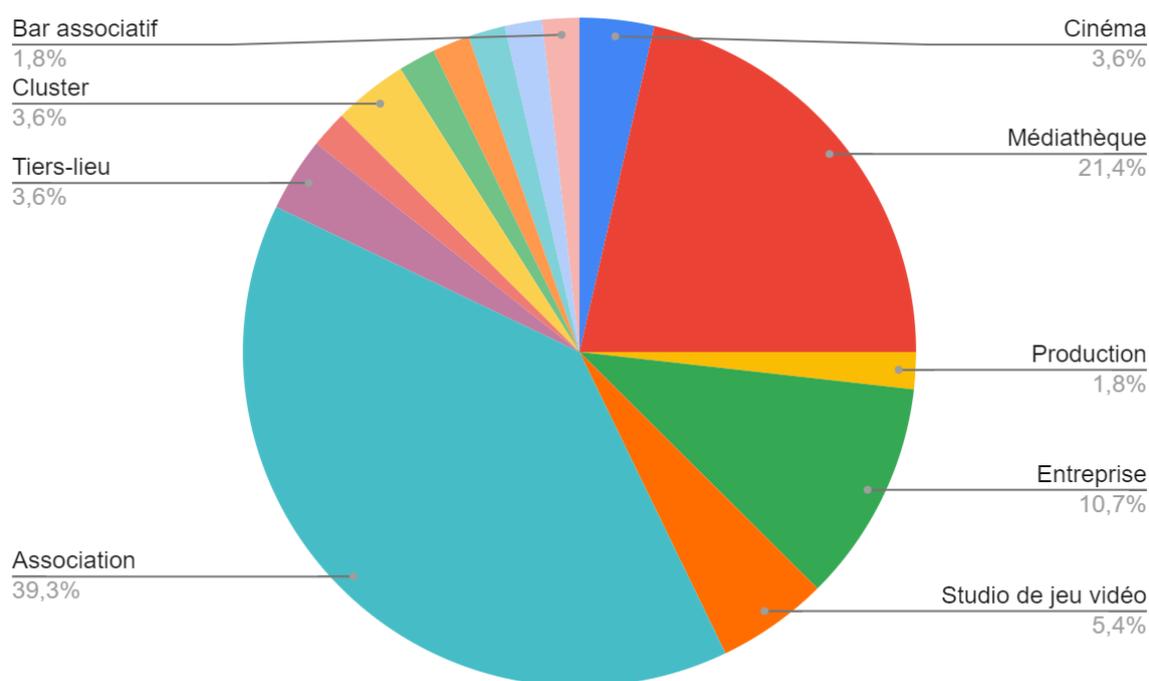


Fig. 3: Types de structures autour des actions vidéoludiques recensées en Grand Est

Cet outil est révélateur de l'importance de certaines structures dans les actions menées sur le territoire du Grand Est. Quelques structures hors de ce territoire ont également été référencées car elles peuvent intervenir sur le territoire. Par exemple, c'est le cas de l'association Playful

¹²² Tableau base de données annexe n°1, p.87

située dans la région des Hauts-de-France. Mais les actions nationales restent peu référencées dans ce tableau puisqu'il s'agissait d'étudier les structures locales ou pouvant intervenir sur le territoire du Grand Est lors de notre stage. Par exemple, les pôles d'éducation aux images du Grand Est ne sont pas cités car ils ne mènent pas encore aujourd'hui plusieurs actions sur le jeu vidéo. Il est possible que l'expérimentation Tous en Salle 2022¹²³ qui propose des temps de jeux vidéo en salle permettent aux pôles du Grand Est de donner une place plus importante aux actions et structures locales autour du jeu vidéo. Nous le verrons ensuite, nous avons classé les pôles comme structures proposant des actions puisque sur le territoire national, plusieurs pôles accompagnent déjà des actions vidéoludiques ; il en va de même pour les musées. Une autre partie est principalement construite autour de sources extérieures au stage montrant plusieurs expérimentations concrètes autour du jeu vidéo dans le monde muséal. Nous n'avons pas non plus inclus les festivals dans le graphique car ils sont organisés par ces mêmes associations. Nous allons maintenant détailler le résultat de ces recherches et la classification de ces structures dans l'action culturelle autour jeu vidéo:

Les associations et les festivals

Les associations sont majoritaires d'après le résultat de nos recherches. Comme le rappelle Natacha Duvoisin dans son mémoire, les actions et structures vidéoludiques sont souvent produites par des passionnés¹²⁴. L'histoire de l'association LANA France est assez révélatrice de cette passion dans la conception d'action. LANA France est une association organisatrice de tournoi e-sport et d'ateliers de découverte situé en Lorraine. À l'origine elle est composée d'une bande d'amis souhaitant jouer en LAN, ils ont fini par se rassembler en association pour donner un cadre juridique à leurs pratiques amicales et organiser des tournois avec de plus en plus de public. Beaucoup de ces associations dont le coeur du projet est de produire des actions autour du jeu vidéo ou de l'univers geek réunissent donc des passionnés dont les actions vont généralement être de l'évènementiel (des tournois d'e-sport, des festivals, etc) et de la découverte vidéoludique (découverte de nouveaux jeux, de nouveaux systèmes de jeu comme la VR), tout en gardant un cadre très ouvert et conviviale et en cherchant à partager leurs passions avec d'autres passionnés ou à faire découvrir leurs passions à un public jeune (l'association RAGE aime à faire découvrir les bornes d'arcade).

¹²³ <https://tousensallegrandest.fr/>

¹²⁴ DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.13

D'autres associations vont se constituer pour mettre en avant les équipes et les pratiques de l'e-sport sur des axes plus professionnels comme l'association Kaoui Gaming en Moselle.

Certaines structures associatives n'ont pas nécessairement le thème du jeu vidéo au cœur de leurs actions mais développent certaines actions vidéoludiques en parallèle de leur action principale, comme l'association La Passerelle à Metz qui développe des ateliers autour du jeu vidéo dont les axes de travail se situent autour de l'éducation aux médias et au numérique. D'autres structures associatives comme les MJC vont proposer des ateliers vidéoludiques de manières ponctuelles, parfois en partenariat avec un intervenant extérieur.

La forme associative, simple à mettre en place, est la forme dominante des types de structure proposant des actions vidéoludiques. Elle est souvent associée à un groupe de passionnés voulant réaliser des temps de rencontre et de découverte. Certaines, prenant plus d'importance au fil des années (LANA France, GamerZ Voice), vont proposer un large panel d'activités et se sont taillées une place importante dans le paysage du Grand Est en termes d'actions autour du jeu vidéo en participant à de nombreux événements locaux.

Entreprise

Plusieurs structures prennent la forme de l'entreprise et de l'auto-entreprise, pour des raisons de logique économiques, comme Tryptik Games situé à Bliiida à Metz qui propose le prêt de bornes d'arcade ou Kinexpo à Nancy qui intervient comme formateur ou loue ses expositions à thématiques variées, dont le jeu vidéo. Ils vendent leurs prestations à différents acteurs comme les médiathèques (Kinexpo), les musées (Tryptik Games), etc. Leurs thématiques et leurs actions sont très variées: prêt d'arcade, conception pédagogique, formation etc.

Les studios de jeu vidéo

Les studios de jeu vidéo peuvent réaliser plusieurs actions culturelles. Ces studios sont relativement présents sur le territoire et représentés par des clusters régionaux, comme East Games pour le Grand Est. Les studios de jeu peuvent très bien intervenir dans des conférences, des festivals, pour parler de leur métier et de leurs méthodes de création. Par exemple, le studio Nice Penguins, situé à Metz, participe à plusieurs actions dans la région,

notamment dans le tiers-lieu du Puzzle à Thionville. Il réalise des ateliers de création de jeu vidéo et permet d'apprendre à coder et à imaginer un jeu¹²⁵. En tant que représentant du secteur vidéoludique du Grand Est, Nice Penguins intervient sur des événements comme le Indie Games Club, où se rencontrent les personnes intéressées par les métiers du jeu vidéo.¹²⁶ Les studios ont un apport double à faire sur une éducation au jeu vidéo. En premier lieu, ils ont une expertise des outils permettant de créer des jeux vidéo. Cela leur permet de réaliser une passation de ces connaissances techniques à travers des temps de médiation et d'atelier de création et de conception. Des ateliers de conception de jeu vidéo permettent de travailler plusieurs axes créatifs comme la conception graphique, le level design, ou le code, et ce sur des temps variés. Le deuxième apport des studios sont leurs connaissances des métiers et du milieu vidéoludique, ils peuvent ainsi intervenir sur des temps de conférences, des table-rondes, des festivals ou des journées professionnelles. Ces temps d'échange sont précieux pour partager sur ces métiers attractifs pour un public jeune. Enfin, au-delà de l'intervention directe des créateurs de jeu vidéo, les studios ont également intérêt à créer des partenariats avec les acteurs de l'éducation aux images¹²⁷. Lors de la rencontre régionales organisée par les pôles de Nouvelle Aquitaine, l'école de jeu vidéo du Cnam-Enjmin, invitée sur ce temps d'action, a rappelé les liens que pouvaient co-construire les salles et les acteurs du jeu vidéo, notamment dans la conception de jeu spécifique à la salle de cinéma. Si tout est encore à penser et à créer, les studios demeurent des acteurs clefs pour l'éducation au jeu vidéo, notamment dans le secteur de l'éducation aux images.

Les musées

Des musées se sont assez vite emparés de l'objet jeu vidéo dans leurs murs, et cela dès les années 2010. En 2012, le musée du Louvre a remplacé ses audioguides par des Nintendo 3DS. La console est utilisée comme carte et comme guide audiovisuel pour donner plus d'informations au visiteur¹²⁸. Si cet outil se rapproche plus du guide que du médiateur, il s'agit d'une des premières introduction du jeu vidéo via sa console dans un musée prestigieux. Dans un autre registre, le confinement a rendu le jeu *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) incontournable chez les joueurs confinés. La série *Animal*

¹²⁵ <https://www.puzzle.thionville.fr/fr/evenement/rentre-des-studios-atelier-cr-ation-de-jeux-vid-o>

¹²⁶ <https://www.rom-game.fr/agenda/4849-Indie+Games+Club+2021.html>

¹²⁷ ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 2, 25 mars 2022, Cinéma de la Cité, Angoulême

¹²⁸ Nintendo France, *Présentation Nintendo 3DS Guide: Louvre Direct - 27.11.2013*, 2013, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=1TWLAOARRns>

Crossing est un jeu de simulation de vie où vous rejoignez une île déserte pour y vivre. Vous y construisez votre maison, faites venir des habitants anthropomorphes, chassez des insectes, pêchez, remplissez les collections du musée de votre île déserte, tout cela dans une ambiance relaxante. A partir du jeu, plusieurs médiations ont été développées, notamment au musée du Prado à Madrid et au musée des sciences naturelles de Angers.

Plus récemment, le Centre Pompidou a réalisé un jeu vidéo, *Prisme 7*¹²⁹, permettant d'apprendre des notions de l'art contemporain à travers un jeu vidéo de plateforme ludique et pédagogique. Ainsi, le jeu explore des phases de jeu qui permettent de comprendre les fondements de la création artistique, en découvrant les grands principes de la création contemporaine. Selma Toprak Denis, directrice adjointe des publics au Centre Pompidou, dit à propos du jeu¹³⁰:

« Il est conçu de telle sorte qu'il puisse être intéressant pour des amateurs de jeux vidéo mais aussi des personnes qui ne sont pas des joueurs invétérés. C'est vraiment une exploration très poétique au sein du musée, tout en ayant des interactions assez fines avec un gameplay intéressant ».

Prisme 7 est un réel projet transmédia utilisant le ludique comme cœur du jeu vidéo. Si l'idée de *Prisme 7* reste celle d'un outil pour servir les collections du Centre Pompidou, le projet demeure la conception d'un jeu vidéo plus poussé qu'une simple interface ludique, avec une vraie volonté de faire jouer, tout en ayant une allure de *serious game*. Le musée d'aujourd'hui utilise davantage le jeu vidéo comme outil d'accompagnement de médiation pour ces collections plutôt que pour étudier le jeu vidéo en tant que média. Il demeure un espace d'expérimentation important et montre que le jeu vidéo est au cœur des réflexions depuis plus de vingt ans. Faisant exception, ce sont les expositions et musées dédiés spécialement à l'objet jeu vidéo, comme l'exposition *Design-moi un jeu vidéo* réalisé à la Cité du Design de Saint-Etienne, ou bien les espaces comme l'E-lab de la Cité des sciences de Paris. Ces lieux traitant directement du jeu vidéo, proposent divers espaces de découverte et de médiation autour du jeu vidéo et de ses thématiques: histoire, level design, etc.

¹²⁹ <https://prisme7.io/fr>

¹³⁰ <https://www.rfi.fr/fr/culture/20220108-entre-coup-de-com-et-v%C3%A9ritable-m%C3%A9diation-culturelle-les-mus%C3%A9es-s-allient-aux-jeux-vid%C3%A9o>

Les médiathèques

Deuxième structure culturelle ayant rapidement investi le champ des jeux vidéo en France, le réseau des médiathèques est aujourd'hui un solide acteur qui travaille de manière très variées sur la question vidéoludique. Nous avons pu le remarquer à travers notre recensement sur le territoire du Grand Est¹³¹, les médiathèques représentent le deuxième acteur le plus prolifique autour du jeu vidéo. Les médiathèques se sont emparées de ce média pour certaines dès le début des années 2000, voyant dans le jeu vidéo un bien culturel au même titre qu'un livre ou un film, et ayant de ce fait toute sa place dans leurs rayons. Aujourd'hui, la majorité des médiathèques proposent le prêt ou la consultation sur place de leur fonds de jeu vidéo. Deux enjeux majeurs s'inscrivent dans leur démarche de mettre en avant ces biens culturels : la volonté de démocratiser l'objet et également de capter des publics jeunes, adolescents, qui fréquentent de moins en moins les murs des médiathèques. Face aux coûts grandissant des jeux, des consoles et des PCs, les médiathèques s'inscrivent dans une volonté de démocratisation afin de rendre le média le plus accessible possible¹³². Beaucoup de médiathèques possèdent les dernières consoles génération, ce qui démontre cette volonté de démocratisation. A côté, la captation des publics se fait par le prêt mais également des temps de tournois ou d'ateliers organisés par les médiathèques. Ces structures ont compris rapidement l'enjeu de réaliser des animations plus poussées autour du jeu vidéo, même si certaines ont pu développer encore plus tôt et de manière plus variées leurs actions, comme la médiathèque de la Manufacture de Nancy qui a développé une série d'action comme des tournois, allant jusqu'à organiser ces actions à l'Opéra de Nancy¹³³. A travers la consultation sur place, certaines médiathèques se prêtent à la programmation. La Manufacture de Nancy en est un bon exemple: tous les mois dans l'espace jeu vidéo, plusieurs jeux sont choisis par le bibliothécaire afin d'être mis à la disposition des abonnés. Muni d'une carte de bibliothèque, le joueur peut venir pendant une heure jouer à un des jeux programmés du mois, après que le bibliothécaire ait donné la manette et expliquer comment se jouait le jeu. Ainsi, les médiathèques sont des lieux charnières pour la découverte du jeu vidéo et un des acteurs majeurs pour une éducation au jeu vidéo.

Les acteurs de l'éducation aux images et du cinéma

¹³¹ Tableau base de données annexe n°1, p.87

¹³² Entretien avec Stanislas Adry, annexe n°11, p.174

¹³³ <https://nancybuzz.fr/nancy-opera-cine-gaming-orchestra-26-octobre-2018/>

Les acteurs de l'éducation aux images tels que les pôles ou les cinémas ont commencé à s'emparer du média jeu vidéo de diverses manières, sans que cela soit homogène sur le territoire. Certains pôles régionaux, comme ceux de Normandie et de Guyane, n'ont pas amorcé des projets autour de ce média. Cela peut s'expliquer par le manque de données connues sur leurs territoires autour du jeu vidéo, ou d'un manque de moyen et de temps pour construire des projets autour du jeu vidéo. D'autres pôles ont déjà amorcé plusieurs projets sur ces questions. Le pôle de Nouvelle Aquitaine avec la CinéGame et différentes rencontres régionales¹³⁴, montre l'intérêt important du jeu vidéo pour ces structures et l'inclusion de ce média dans leurs actions d'éducation aux images. Nous reviendrons plus en détail sur les actions des pôles d'éducation aux images plus tard.

Les salles de cinéma s'emparent également du média, en général invitées par différentes structures à le faire. A travers l'action de l'association Playful, dont nous étudierons les actions en troisième partie, la tournée initiée par cette association dans les salles de cinéma françaises a ouvert une brèche pour le jeu vidéo en salle de cinéma. Ainsi, des salles comme le studio 43 de Dunkerque, ont initié une série de séances de jeu vidéo en salle ou de conférences autour du jeu vidéo avec ou non l'appui d'association externe. À propos des conférences, on peut également noter l'intervention de l'association R.A.G.E. au Ciné Palace d'Épinal pour la projection du film *Free Guy* suivi de l'intervention de professionnels du jeu vidéo pour parler du métier.

Peu développé mais existant en Belgique, le Quai 10 situé à Charleroi est un espace proposant un cinéma et une salle de jeux vidéo où sont programmés tous les mois une série de jeux indépendants accessibles aux usagers trois fois par semaine. L'espace est également ouvert à des publics scolaires¹³⁵ qui sont accueillis la matinée. Ce genre d'initiative est peu développé en France mais il est possible que des projets se construisent à l'avenir avec cette dynamique d'ancrage le jeu vidéo au plus proche du cinéma.

Autres

¹³⁴ ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 1, 28 janvier 2022, Cinéma Jean Eustache, Pessac

¹³⁵ BLUNTZER Valentin, *Les jeux vidéo dans l'exploitation cinématographique en France*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2022

D'autres acteurs travaillent sur les actions vidéoludiques. Dans les champs de l'éducation, plusieurs s'en dégagent. Le réseau Canopé propose, notamment dans la région Haut-de-France, diverses conférences autour de la ludopédagogie¹³⁶. Si cette ludopédagogie touche toutes les formes ludiques, comme le jeu de société ou le jeu de rôle, l'intervention de Gaël Gibson¹³⁷ autour de l'éducation au jeu vidéo montre l'inclusion du jeu vidéo comme objet d'éducation pour Canopé.

Concernant l'Éducation Nationale, il a été évoqué sur les sites du ministère l'intérêt pour l'inclusion de l'e-sport dans les milieux scolaires¹³⁸, en lien avec l'objectif du gouvernement pour l'objectif e-sport 2025¹³⁹. Mais pour l'instant, rien n'a été développé de manière concrète. En revanche, cela donne une visibilité aux écoles d'e-sport privées, telle que la Hélios Gaming School située à Épinal. Il y a aussi le développement de laboratoires de recherche universitaire, comme le Liège Game Lab ou l'Expressive Game Lab de Metz dirigé par Sébastien Genvo. Ces structures fournissent des ressources importantes dont les médiateurs peuvent se servir pour établir un discours plus approfondi autour du jeu vidéo. Sébastien Genvo est d'ailleurs intervenu sur plusieurs actions, notamment à Image'Est en 2019¹⁴⁰. Enfin, certains psychologues poursuivent des temps de médiation autour du jeu vidéo, sans nécessairement les ramener à un objet d'addiction. Nous pouvons citer Yann Leroux, qui est intervenu pour les rencontres professionnelles des pôles de Nouvelle Aquitaine¹⁴¹.

En conclusion, nous pouvons remarquer la diversité des structures porteuses de projets vidéoludiques. La plupart de ces structures n'ont pas attendu les directives des institutions pour expérimenter autour du jeu vidéo. La grande majorité de ces acteurs sont des passionnés¹⁴² qui proposent une multitude d'idées. Cette passion permet à des structures très petites de prendre de l'ampleur et de fédérer encore plus, à l'image de l'association LANA France. C'est en se basant sur le travail de ces structures, en les identifiant, en étudiant les propositions existantes et celles qui manquent que des actions plus poussées d'éducation au jeu vidéo pourront se diversifier, se développer et se mettre en place. A l'image des

¹³⁶ <https://www.reseau-canope.fr/ludopedagogie.html#c30087>

¹³⁷ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

¹³⁸ <https://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/article/e-sports-et-education>

¹³⁹ <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/strategie-esport-2020-2025>

¹⁴⁰ <https://www.image-est.fr/formations-raconter-par-les-jeux-video-1009-169-0-0.html>

¹⁴¹ ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 1, 28 janvier 2022, Cinéma Jean Eustache, Pessac

¹⁴² DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéos en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019, p.14

mouvements ciné-clubs et d'éducation populaire, le jeu vidéo tisse ses propres propositions de médiation à travers un réseau d'acteurs diversifiés.

c) **Appropriation des jeux vidéo par les pôles d'éducation aux images**

Les jeux vidéo et les pratiques qui se constituent autour de ce média ont été pris en compte par les pôles d'éducation aux images récemment. Aujourd'hui, plusieurs pôles se sont emparés de ces questions en proposant ou en accompagnant des actions autour de ce média. Pour ce faire, nous avons contacté les 13 des 16 pôles d'éducation aux images par mail ou via un entretien, à l'exception du pôle Image'Est puisque nous y avons réalisé notre stage, ainsi que des pôles le Blackmaria et le Récit. Nous avons eu une réponse des pôles d'Occitanie (Occitanie Films), de Guyane (Pôle Image Maroni), de Normandie (Normandie Images), des Hauts-de-France (ACAP), de Bourgogne Franche-Comté (Centre Image), et du Centre Val de Loire (Ciclic). Pour ce dernier, nous avons réalisé un entretien avec David Simon afin de prendre connaissance des actions menées par ce pôle puisqu'il s'agit du pôle le plus développé en France de part son ancienneté¹⁴³. Nous développerons davantage les axes de recherche autour du jeu vidéo par Ciclic dans notre quatrième sous-partie. Pour ce qui concerne les pôles du Grand Est, nous avons été en contact direct avec eux lors de notre mission de stage ce qui nous a permis de prendre en compte ces territoires en les étudiant directement.

Les pôles de Guyane et des Hauts-de-France nous ont révélé qu'aucune action n'avait été menée par eux sur leur territoire. Pareil pour le Blackmaria et le Récit. Pour ce qui est d'Image'Est, une action autour du jeu vidéo a été menée en 2019 avec l'intervention de Sébastien Genvo ayant pour thème le récit par le jeu vidéo¹⁴⁴. Plus rien n'a été entrepris depuis. En revanche, notre action développée lors de notre stage a révélé l'intérêt du pôle pour la question du jeu vidéo et des actions qu'il pourrait accompagner. Le pôle de Normandie n'a pas organisé de projet directement lié aux jeux vidéo, mais ils ont pu faire des liens entre cinéma et jeu vidéo lors d'une table ronde qui s'est déroulée à leurs assises régionales en 2019¹⁴⁵. Elles avaient pour thème le jeu d'acteur. En dehors de cet aspect, rien n'a été mené pour le moment en Normandie. Du côté du pôle Occitanie Films, un projet a été

¹⁴³ SADIÉ OLIVIA, *L'Éducation aux Images en Lorraine : origine de l'éducation aux images et déploiement des dispositifs en Lorraine: L'exemple de l'association Les Courtisans*, Université de Lorraine, mémoire, 2021

¹⁴⁴ <https://www.image-est.fr/formations-raconter-par-les-jeux-video-1009-169-0-0.html>

¹⁴⁵ Normandie Images, *Assises régionales de l'éducation aux images*, 24 avril 2019, ESAM Caen, Caen

mené autour des liens entre cinéma documentaire et jeu vidéo¹⁴⁶ qui a permis de faire lien entre les réalisateurs du film *Knit's Island* et le programme de l'enseignement cinéma-audiovisuel du lycée, notamment en lien avec l'étude du film *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg. Le pôle Centre Image qui travaille sur la région Bourgogne-Franche-Comté a également réalisé plusieurs actions, notamment des formations Minecraft, Machinima ainsi que des ateliers de création de jeu vidéo. Nous avons découvert également que ce pôle s'était ouvert à la question des jeux vidéo en 2016, lors de ses rencontres du pôle. Le chercheur Mathieu Triclot y est intervenu en présentant une conférence intitulée « Les jeux vidéo: un art du geste usant de l'image »¹⁴⁷. Enfin, les pôles de Nouvelle-Aquitaine ont réalisé plusieurs rencontres régionales autour du jeu vidéo, présentant le lien qui peut s'établir entre la salle de cinéma et le monde du jeu vidéo, notamment en mettant en avant la malle CinéGame animée par Hervé Tourneur. La CinéGame est une malle permettant de jouer aux jeux vidéo en salle de cinéma, un concept repris par l'association Playful. Hervé Tourneur réalise un circuit d'intervention dans les différents cinémas de Nouvelle Aquitaine, et anime des formations pour permettre à ces salles d'organiser des médiations autour du jeu vidéo en salle. L'idée est de programmer un jeu en fonction des thématiques d'un film (le film *Belle* est ainsi associé au jeu *Gris*) ou de passer par la salle pour refaire un historique de la guerre des consoles et de son impact marketing sur les jeux vidéo des années 90... Tout cela en salle de cinéma.

Ces projets menés par les différents pôles montrent la diversité d'actions que proposent déjà ces structures. Notre analyse des différentes actions des pôles nous a permis de constater la multitude de propositions mises en place dans certaines régions mais également l'inégalité des territoires sur la question. A ce jour, plusieurs pôles n'ont pas initié de projet autour du média vidéoludique, ou bien ils n'ont proposé qu'une offre anecdotique qui n'a pas pour vocation de continuer à se renouveler. Si le dispositif de la « CinéGame » de la région Nouvelle Aquitaine montre qu'il est possible pour les structures fédératrices de l'éducation aux images d'accompagner et faire des propositions innovantes en terme de médiation au jeu vidéo, l'absence de mise en place d'un dispositif d'ateliers plus suivi au sein des pôles questionne la pleine intégration du jeu vidéo au sein de ce réseau. Plusieurs facteurs sont à l'origine de ce constat. Les DRAC de chaque région ne possèdent pas nécessairement

¹⁴⁶ <https://www.occitanie-films.fr/cinema-et-jeu-video-autour-du-projet-de-film-documentaire-knits-island/>

¹⁴⁷ Pôle Image Bourgogne Franche-Comté, Mathieu Triclot. *Rencontre du Pôle. Belfort 2016*, Youtube, 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=eOM4WVbFJsI>

l'appétence ou ne voient pas forcément la pertinence de développer ces propositions, ils préfèrent un programme davantage axé sur le cinéma plutôt que sur les autres médias. Les coordinateurs peuvent aussi avoir conscience du manque dans leur région, mais n'ont pas forcément le temps de réfléchir à des projets plus poussés face à la grande charge d'actions déjà mises en place. Enfin, le manque de structure ou de personne relai est un facteur important qui peut expliquer cette absence de proposition. Du fait de leur position d'observatoire, si aucune action n'existe sur le territoire, si les acteurs extérieurs ne proposent pas d'actions du jeu vidéo, ou si les structures ne sont pas identifiées, alors il semble compliqué de pouvoir proposer une offre autour du jeu vidéo. Ces facteurs tendent à expliquer l'absence ou le peu d'initiatives prises par les pôles.

Malgré ces points évoqués, les différents projets menés par les pôles montrent une diversité de propositions. Chaque pôle s'approprie le jeu vidéo d'une manière qui lui est propre. Certains axent leurs actions sur le lien prolifique entre le monde du cinéma et celui du jeu vidéo à travers des temps d'ateliers, comme la conception de machinima, ou des rencontres d'acteurs qui rappellent et questionnent le lien entre acteur de cinéma et acteur pour le jeu vidéo. D'autres développent des temps d'échanges pour créer une passerelle plus appuyée entre ces deux domaines, comme l'évoque durant la rencontre des pôles de Nouvelle Aquitaine le directeur de l'école Enjmin, Axel Buenda¹⁴⁸, qui invite les exploitants et le monde de l'éducation aux images à s'associer aux studios pour penser les jeux de demain. La position des pôles sur le jeu vidéo questionne la place du jeu vidéo dans leurs réseaux à travers différentes expérimentations. Même si ces actions demeurent timides, car elles ne sont pas la principale mission du pôle, il n'en demeure pas moins que ces propositions sont multiples et créatives. Certaines actions proposent d'étudier davantage le lien avec le cinéma, pour créer des ponts entre ces deux industries et ainsi parler à des publics plus jeunes, plus friands du jeu vidéo. D'autres proposent des expériences plus axées sur une compréhension de l'histoire du jeu vidéo, comme le réalise la Nouvelle Aquitaine. La médiation du jeu vidéo d'un point de vue culturel n'est pas encore fédérée et calibrée, ce qui rend la conception d'action encore nébuleuse, créant une médiation vidéoludique aux enjeux très différents selon les structures. Aujourd'hui, les pôles d'éducation aux images s'emparent du jeu vidéo comme

¹⁴⁸ ALCA Nouvelle Aquitaine, *Autour des métiers du jeu vidéo : présentation de l'Enjmin | Axel Buenda*, 13 avril 2022, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=IhORDDyKtuc&list=PLVoIpyOm-8aW23KJKHfjqioOTUkOfXeq>

d'un média proche du cinéma, tout en ayant conscience du potentiel que possède le jeu vidéo comme une œuvre audiovisuelle et interactive.

d) L'intégration des jeux vidéo par le pôle Ciclic: éducation par et pour

Dans cette partie, nous allons étudier avec plus de précision les propositions émises par Ciclic, le pôle du Centre-Val de Loire mais également la structure chargée de *Passeurs d'images*, dispositif d'éducation aux images sur le temps périscolaire, afin d'observer la direction que prend le pôle vis-à-vis de la médiation vidéoludique intégrée à l'éducation aux images. Les raisons de ce choix s'expliquent par la position de Ciclic dans le paysage de l'éducation aux images. Premièrement, Ciclic est le premier pôle qui a été créé en France, il y a une trentaine d'années¹⁴⁹. Deuxièmement, le pôle propose une très grande diversité d'actions et est précurseur dans les expérimentations qui sont ensuite mises en place sur l'ensemble du territoire, comme le montre l'expérimentation de Maternelle et Cinéma dans la région Centre-Val de Loire¹⁵⁰. De ce fait, Ciclic est une tête de proue des PREAI, position qui se traduit par l'ancienneté et l'éventail des projets menés par la structure. Elle est référente dans les actions de l'éducation aux images, comme indiqué sur leur site Upopi, ressource primordiale dans le réseau. Comme nous l'avons évoqué plus tôt dans cette partie, le jeu vidéo est un média de plus en plus légitimé par les institutions, et notamment au sein des acteurs culturels majeurs du territoire (les médiathèques, Canopé, le Ministère de la Culture, ...). La place du jeu vidéo dans la vie culturelle des français ne cessent de croître depuis 2008¹⁵¹ et s'impose comme une des activités les plus prisées du jeune public. Cet enjeu, Ciclic s'en est emparé¹⁵² en constituant depuis quelques années un catalogue d'actions en lien avec le jeu vidéo.

A travers sa structure de pôle, Ciclic a réalisé un programme de court-métrages constitué par un comité de sélection réunissant des enseignants et les partenaires du dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma* de la région Centre-Val de Loire. Ce programme s'intitule « Avatars¹⁵³ » et rappelle le lien entre l'avatar et le jeu vidéo à travers cinq court-métrages. La fiche explore les différentes thématiques qu'évoque la figure de l'avatar, notamment le piège de l'image qu'il génère, l'expérience de l'illimité, la renaissance, etc. Ces thématiques

¹⁴⁹ Entretien David Simon, annexe n°4, p.106

¹⁵⁰ Ibid

¹⁵¹ LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, *50 ans de pratiques culturelles en France*, Culture Etude, 2020

¹⁵² Op. cit.

¹⁵³ <https://ciclic.fr/fiche-numerique-2020-2021>

forment des ponts entre le jeu vidéo et le cinéma, les court-métrages proposés appuient cette volonté. Chaque court-métrage explore de différentes façons la thématique du cinéma dans le jeu vidéo et inversement. Par exemple, *Martin pleure* offre un récit construit à partir d'un machinima. *Neighborhood* utilise la prise de vue réelle et les interviewés racontent l'histoire de leurs avatars issus du jeu *Les Sims* à la manière d'un documentaire. A travers le format documentaire, *Swatted* raconte l'histoire de ces joueurs en ligne qui se sont faits cyber-harcéler. Chaque court-métrage propose sa manière d'explorer le monde du jeu vidéo tout en abordant les thématiques établies dans le livret. Riche de propositions créatives variées, le programme offre un éventail de court-métrages aux thématiques atypiques, faisant lien avec des sujets très diversifiés du monde du jeu vidéo, notamment des sujets liés au domaine du social dans le jeu vidéo qui peut parfois virer à des pratiques très nocives comme le *swatting*¹⁵⁴. Une question se pose cependant sur les thématiques abordées qui semblent faire écho à la façon dont le cinéma a abordé le jeu vidéo dans les années 80¹⁵⁵. Le cinéma a porté un regard négatif vis-à-vis du jeu vidéo à travers ses films. Il en reprend les thématiques mais porte un jugement négatif sur la pratique. A la lecture du programme, nous avons remarqué le terme « Pièges de l'image », qui est très lié à la place de l'avatar, mais qui fait également lien avec une thématique très chère à l'éducation aux médias: le danger de l'image. Le texte fait lien avec le cinéma, pourtant n'est-il pas devenu habituel d'associer jeu vidéo et danger ? La proposition du documentaire *Swatted* semble aller dans cette direction et rappeler que le jeu vidéo possède des revers sombres, allant même plus loin que la simple figure fictive de l'avatar. Nous ne pouvons nous empêcher de nous questionner sur l'importance de ce discours. Pour parler du jeu vidéo, est-il toujours nécessaire de rappeler ses dérives ? Il est toujours pertinent de réaliser un travail de veille sur certains comportements, mais en comparant au cinéma, le 7^e art fait-il l'objet de prévention ? Une question ouverte pour l'avenir d'une éducation au jeu vidéo : faut-il toujours associer jeu vidéo et prévention ? Le programme « Avatars » demeure cependant une proposition riche en court-métrage à découvrir, établissant un lien avec le jeu vidéo très développé. Il montre comment le jeu peut venir nourrir une œuvre cinématographique et artistique, mais montre également que le jeu en lui-même permet cela. Une porte ouverte du jeu vidéo vers le cinéma, mais également du cinéma vers le jeu vidéo.

¹⁵⁴ Il s'agit de réaliser un canular téléphonique en piégeant les forces de l'ordre. Beaucoup de streamer en sont victimes, voyant débarquer la police chez elle durant un *stream* après l'appel d'un spectateur. C'est un événement souvent traumatisant.

¹⁵⁵ BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, avec l'équipe de Monsieur Cinéma, Armand Colin, 2012, p.9

La structure propose plusieurs actions, notamment à travers Passeurs d'images. Ces temps développent davantage la pratique à travers des temps d'ateliers de créations de jeu vidéo comme la création de machinima¹⁵⁶ ou des coding goûters, plus apparentés à l'apprentissage du code informatique. *Passeurs d'images* accompagne également des ateliers de créations de jeu intitulé¹⁵⁷ « Pour parler du jeu, créons-en ! ». La pratique est au cœur des enjeux de Ciclic, et David Simon rappelle que la structure a à cœur de développer des temps de pratique¹⁵⁸, autant dans le cinéma que dans le jeu. En parallèle, le pôle constitue sur son site Upopi un grand nombre de dossiers pédagogiques recensant différents axes développés par le pôle. L'un d'eux est la facette thérapeutique du jeu vidéo, à travers un partenariat établi avec l'association Hébé¹⁵⁹ mis en avant plusieurs fois sur le site Upopi¹⁶⁰. Il se place en référent sur l'expérimentation du jeu vidéo, donnant une grande visibilité aux projets qui font le lien entre cinéma et jeu vidéo¹⁶¹, sur des thématiques liées à l'univers vidéoludique, sur l'univers professionnel¹⁶² ou des propositions d'ateliers type¹⁶³. Toutes ces propositions et cette documentation font de Ciclic un des pôles les plus entreprenants sur la question du jeu vidéo. Il se positionne sur énormément de champs liés à la médiation, autant culturelle que thérapeutique.

Ciclic accompagne également le projet de Fabien Vidal et son association PALO ALTOURS, une startup associative d'entreprises innovantes dans le domaine des technologies numériques. Elle a été créée pour promouvoir les startups et mutualiser des ressources. L'association a également vocation à diffuser la culture du numérique et favoriser l'émergence de projets individuels ou collectifs en Touraine et plus largement en région Centre. Une initiative de la structure a également été de réaliser un panorama¹⁶⁴ des actions autour du numérique et du jeu dans différents champs d'action. En étudiant les propositions faites lors des rencontres professionnelles organisée par l'association, principalement dans le champ des médiations, l'une des conclusions a été la suivante:

¹⁵⁶ <https://ciclic.fr/actualites/machinima-quand-le-jeu-video-fait-son-cinema>

¹⁵⁷ <https://jymvernedeballan.itch.io/>

¹⁵⁸ Entretien David Simon, annexe n°4, p.106

¹⁵⁹ Ibid

¹⁶⁰ <https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/identites-l-ere-du-numerique-l-adolescence-du-jeu-video-aux-reseaux-sociaux>

¹⁶¹ <https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/jeu-video-et-cinema-1e-partie>

¹⁶² <https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/les-metiers-du-jeu-video>

¹⁶³ <https://ciclic.fr/ressources/3-de-la-console-la-camera-DRDI-D>

¹⁶⁴ <https://lejeuquiprovoquedeschoses.com/>

« Ces cultures geek sont à la fois un support pour les médiations culturelles et thérapeutiques. Mais elles sont aussi des médiums qui suscitent des interrogations chez les parents, et des comportements excessifs chez certains jeunes. Leurs pratiques méritent un accompagnement et une éducation à l'image. »¹⁶⁵

Comme le rappelle David Simon, Ciclic prend en compte les pratiques existantes dans les actions menées et accompagnées par le pôle. A l'image de l'association PALO TOURS, les acteurs du Centre-Val de Loire semblent reconnaître un enjeu similaire: prendre en compte les pratiques des publics pour créer une médiation répondant à ces pratiques et ces publics. A cela s'ajoutent leur volonté de produire des actions liées à l'éducation aux images. Le secteur socio-culturel souhaite associer médiation vidéoludique et éducation aux images, mais toujours accompagné d'un aspect de prévention.

Au regard des différentes actions que nous avons pu voir, que ce soit à travers les actions de Ciclic et celles des pôles précédemment citées, une dynamique semble se dégager. Le jeu vidéo semble être étudié pour ce qu'il est dans les ateliers de création. L'atelier permet d'entrevoir la conception d'un jeu vidéo avec ses mécaniques de gameplay, ses recherches artistiques et son scénario. Si le « Faire » permet naturellement d'étudier la conception du jeu vidéo, et donc étudier le jeu vidéo pour ce qu'il est, les autres actions de Ciclic autour du jeu vidéo ne cherchent pas forcément à poursuivre la dynamique d'éduquer au jeu vidéo. A partir du moment où il en sort, le jeu vidéo devient un moyen de parler de cinéma, comme le programme « Avatars », et devient un pont pour aller vers d'autres médias. Il devient un outil pour servir un autre discours que lui-même. Pour Ciclic, nous parlerons donc ici davantage d'éducation par le jeu vidéo, et non d'éducation pour le jeu vidéo. Cette étymologie s'inspire de l'historique du terme d'éducation à l'image. L'origine du mouvement de l'éducation à l'image s'inscrit dans un enjeu similaire: le cinéma éducateur (l'éducation par le cinéma/l'image) est devenu progressivement un cinéma pour le cinéma, une éducation qui s'intéresse à l'étude du cinéma pour ce qu'il est. Le jeu vidéo s'inscrit dans une dynamique qui semble commune au cinéma.

¹⁶⁵ *Journée professionnelle, compte rendu de la section médiation*, Jeu qui Provoque des Choses, 28 janvier 2022 – La Parenthèse, Ballan Miré, p.5

Pour être légitime dans l'éducation aux images aujourd'hui, le jeu vidéo a besoin d'être toujours associé au cinéma. Il doit être comparé. Il est dépossédé de ses spécificités pour mettre en valeur le cinéma. Ce n'est pas un point négatif, mais cela tend à limiter l'importance que possède le jeu vidéo comme œuvre artistique, au même titre que le cinéma. Quel format ou dispositif pourrait se développer pour construire en France une éducation pour le jeu vidéo ? Quel modèle existant pourrait inspirer le réseau de l'éducation aux images pour renouveler ses propositions ? Comment inclure davantage ce média dont les enjeux, la découverte d'un patrimoine vidéoludique et la lecture d'une œuvre unique, ont toute leur place dans une médiation culturelle ?

III - Des actions pour l'Éducation au jeu vidéo

a) Pour une éducation au jeu vidéo: enjeux et objectifs

Nous avons établi, dans notre première partie, les formes que pouvaient prendre la médiation vidéoludique. Pour autant, toute médiation vidéoludique n'est pas une éducation au jeu vidéo. L'éducation au jeu vidéo est une forme de médiation vidéoludique qui a pour but de comprendre ce qu'est un jeu vidéo. Elle se fait par des temps de création, de discussion ou de jeu. Le discours d'une éducation au jeu vidéo se construit par la connaissance du jeu vidéo comme média. Le jeu vidéo investit de nombreuses manières les champs culturels, mais il est encore ramené au rang d'un objet qui doit faire le pont vers d'autres champs de connaissance, comme le cinéma.

Le jeu vidéo est aujourd'hui une pratique culturelle à part entière, notamment en France. L'évolution et l'intensification de sa pratique se lit dans les deux dernières grandes enquêtes des pratiques culturelles des français, en 2008 et 2017. Aujourd'hui, 80% des 15-28 jouent au jeu vidéo, de manière intensive ou occasionnelle¹⁶⁶. Cette pratique est largement installée. Bien que la majorité des joueurs soit des hommes, les joueuses tendent à prendre de plus en plus de place dans la pratique: 39% des femmes entre 15 et 28 ans jouent, lors de l'enquête de 2018, contre 29% en 2008¹⁶⁷. Il n'est pas possible aujourd'hui de mettre le jeu vidéo de côté dans les pratiques et les offres culturelles du pays, c'est pourquoi le jeu vidéo doit être inclus dans les médiations culturelles. Non plus en tant qu'objet permettant la mise en relation avec d'autres domaines culturels, mais bien pour ce qu'il est. Si depuis ces dix dernières années, le jeu vidéo parvient à faire sa place dans les journaux, les podcasts, les expositions, il reste encore un domaine peu investi : celui du champ de la médiation et de l'éducation aux images. Le jeu vidéo doit être investi par ces champs d'éducation et de médiation.

Le jeu vidéo est aujourd'hui reconnu comme une œuvre majeure de la culture audiovisuelle. L'aspect artistique et créatif du jeu vidéo est d'autant plus mis en avant par la légitimation réalisée par les institutions. De par sa nature, le jeu vidéo se positionne sur les mêmes enjeux que ceux prêtés au cinéma. À l'image des dispositifs d'éducation aux images,

¹⁶⁶ LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, *50 ans de pratiques culturelles en France*, Culture Etude, 2020, <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2020-2-page-1.htm>

¹⁶⁷ Ibid

le jeu vidéo peut candidater à la mise en place d'actions qui mettent en valeur sa diversité. Il existe en effet une multitude de jeux vidéo au-delà des grandes licences comme *Fifa* ou *Mario Kart*. Dans un même temps, il faut créer ces rencontres entre public et jeu vidéo afin que le langage du jeu vidéo soit mieux compris. Pour le chercheur Gaël Gibson, c'est un des objectifs de l'éducation au jeu vidéo¹⁶⁸. Plus le discours du jeu vidéo est analysé à travers des interviews de créateurs, des analyses de *gameplay*, de *sound design*, plus la compréhension du média est complète. Cette compréhension permet de développer une sensibilité artistique et critique du jeu vidéo.

La popularité des jeux vidéo justifie le développement d'une éducation au jeu vidéo. Nous l'avons vu, les plus jeunes jouent de plus en plus. Mais ces pratiques sont peu accompagnées et partagées par les parents. Laurent Mahuteau parle notamment des problématiques du PEGI¹⁶⁹: beaucoup de jeunes joueurs ne jouent pas à des jeux de leur âge. Avec l'avènement des jeux en ligne et des *battle royal*, beaucoup de jeunes joueurs jouent à des jeux comme *Fortnite*, critiqué pour son système de jeu qui pousse le joueur à jouer de plus en plus. Certains spécialistes parlent d'addiction au jeu vidéo. Un aspect peu apprécié du psychologue Yann Leroux¹⁷⁰ qui remarque plutôt un problème d'accompagnement et d'anxiété pour certains. Nous expérimentons nous-même les jeux en ligne tels que *League of Legends*, et nous avons remarqué que les jeux en ligne entraînent des comportements très négatifs, souvent liés à leur frustration de jouer en équipe ou tout simplement de perdre. Les jeunes joueurs font face à ces comportements et vont reproduire les mêmes commentaires que les adultes (insultes, colère, propos sexistes, etc). Ces jeux sont intrinsèquement sociaux et il est compliqué, lorsque nous ne sommes pas accompagnés, de sortir de ce genre de comportement. Ces propos nous ramènent à la dangerosité des discours et des phénomènes de groupe. Et malheureusement, le jeu vidéo n'est pas épargné par ces phénomènes. Il est un catalyseur des comportements des *gamer*. Le documentaire de Game Spectrum sur les joueurs de jeu vidéo abordent très bien la manière dont les discours des jeux vidéo sont uniformisés¹⁷¹. Ce discours est généré par les industries de jeu vidéo depuis plusieurs

¹⁶⁸ GIBSON Gaël, *Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse de doctorat, Université Catholique du Louvain, 2021, p.55

¹⁶⁹ Entretien avec Laurent Mahuteau, annexe n°, p.130

¹⁷⁰ ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 1, 28 janvier 2022, Cinéma Jean Eustache, Pessac

¹⁷¹ VERSAVEAU Sofia, 2020, *Game Spectrum: Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?*, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8&t=13s

décennies dont les jeux ciblent un public dit « masculin militarisé »¹⁷². L'éducation au jeu vidéo doit s'emparer de cette question inhérente à l'histoire du jeu vidéo afin d'éduquer les jeunes joueurs à l'inclusion et la diversité. Il faut proposer des temps de jeu où sont mis en place des processus réflexifs autour du jeu vidéo. Le dialogue et la découverte peuvent amener à créer un environnement vidéoludique positif. Cet enjeu peut être une des actions dont l'éducation au jeu vidéo doit s'emparer. Cette réflexion amène nécessairement à une mise à distance du jeu vidéo et une meilleure appropriation de ce média.

Enfin, l'éducation au jeu vidéo en France a besoin de s'appuyer sur un réseau local d'acteurs, et notamment des professionnels du jeu vidéo. Un lien doit être construit entre les acteurs de l'éducation au jeu vidéo et les studios et producteurs de jeu. Cet échange doit permettre la valorisation des acteurs locaux: studios et streamers. A l'image de Ludum Invaders qui travaille intimement avec les studios de création belges¹⁷³, l'éducation au jeu vidéo française doit établir des liens avec l'industrie vidéoludique française. C'est une filière dynamique. À travers la valorisation de ces acteurs, ce sont les jeux français qui sont valorisés. Cela permettrait également de constituer des enjeux de discours dans ce que peuvent proposer les studios et de réfléchir à des projets entre éducation aux images et jeu vidéo¹⁷⁴. Les enjeux cités permettent ainsi de développer un esprit critique, de diversifier la pratique du jeu vidéo.

Si Gaël Gibson parle d'éducation au jeu vidéo en partant des champs de l'éducation scolaire, nous travaillons cet angle davantage du point de vue de l'éducation aux images. Les structures en France doivent s'emparer de ce média, à travers son fort rapport au cinéma, mais également comme un objet à étudier au même titre que le cinéma. Nous pensons que le jeu vidéo doit investir dans l'éducation aux images, comme il doit investir la salle de cinéma. Il est d'autant plus important que ces domaines s'en emparent d'un point de vue éducatif, notamment lorsque certains acteurs de l'industrie du cinéma reconnaissent l'impact des dispositifs narratifs proposés par le jeu vidéo¹⁷⁵.

¹⁷² GENVO Sébastien, *Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation*, Presses Universitaires de France, Nouvelle Revue d'esthétique, n°11, p.13-24, 2013 p.15

¹⁷³ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

¹⁷⁴ ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 2, 25 mars 2022, Cinéma de la Cité, Angoulême

¹⁷⁵https://www.bfmtv.com/people/cinema/l-offre-n-est-pas-en-phase-pourquoi-le-cinema-n-attire-plus-le-public-en-salles_AN-202207030017.html

Dans la suite de cette partie, nous allons aborder les trois grandes catégories d'ateliers que nous avons pu étudier. Ces catégories ont été constituées en s'inspirant du modèle des ateliers de l'éducation aux images. Nous avons eu la chance de pouvoir étudier des exemples concrets, notamment à travers les échanges avec des animateurs pour le « Faire » et le « Jouer ». Nous voulions étudier ces trois grands axes afin de donner une base de réflexion à la suite d'actions dans ce sens. Nous nous sommes positionnés dans cette recherche comme médiatrice et actrice de l'éducation aux images. Il nous semble important d'aller puiser dans les ressources et dans les enjeux de l'éducation aux images et de l'EAC, car il s'avère qu'ils sont similaires à ceux avancés par le chercheur Gaël Gibson. Le patrimoine vidéoludique doit être pris en compte dans la construction culturelle de tout citoyen du XXI^e siècle, car ils font maintenant partie de notre histoire commune et sont des regards sur le monde d'aujourd'hui comme l'est le monde du cinéma. La suite de cette partie va donc étudier trois aspects d'ateliers déjà existants sur le territoire afin d'ouvrir une réflexion autour des façons d'aborder l'éducation au jeu vidéo.

b) Le « Faire »: les ateliers de création pour s'émanciper

Dans le secteur des actions autour du jeu vidéo, la forme du « Faire » est une des plus répandues. Nous avons vu en première partie qu'une des formes que pouvait prendre une médiation vidéoludique est l'atelier de création de jeu vidéo. Les ateliers de création de jeu vidéo se sont développés dans les différents réseaux des MJC, des pôles, etc. Cette pratique s'est d'autant plus développée que les logiciels de création de jeu amateur sont nombreux et accessibles (*RPG Maker*, *Construct*, *Super Mario Maker 2...*), ce qui permet une démocratisation de l'accès à la création et l'appropriation du domaine du jeu vidéo et de ses codes. Pour étudier les enjeux développés par ces ateliers, nous allons nous intéresser aux ateliers donnés par le chercheur et animateur Pierre-Yves Hurel, notamment celui qu'il a mené en 2017¹⁷⁶.

Les ateliers de création de jeu vidéo ont pour principe de réaliser un jeu vidéo du début à la fin. Pierre-Yves Hurel explique que son format idéal se monte en 12 séances de 4 heures¹⁷⁷. La création d'un jeu vidéo est très longue, elle demande à prendre en main des logiciels de création. Pour Pierre-Yves Hurel, la maîtrise de ces logiciels est essentiel pour

¹⁷⁶ <https://carnetdejeu.wordpress.com/2017/08/22/faire-creer-des-jeux-sur-la-migration-a-des-jeunes-concernes/>

¹⁷⁷ Entretien avec Pierre-Yves Hurel, annexe n°5, p.120

pouvoir entrer dans le vif de création. Une fois les bases acquises, le reste des ateliers va se concentrer sur la création du jeu : réflexion autour du scénario, du gameplay, etc. De manière générale, ces temps d'ateliers sont mis en place pour répondre à des demandes associatives sur des thématiques qui ne sont pas directement liées au jeu vidéo en soi. Par exemple, un atelier a été mené en 2017 ayant pour thématique la construction d'un récit sur la migration¹⁷⁸. Cet atelier, organisé sur 5 jours, a débuté sur une journée de sensibilisation à la thématique à travers des échanges et la présentation d'un jeu vidéo¹⁷⁹ sur la migration. Après avoir amorcé la thématique, la création des niveaux a été réalisée sur les quatre jours restants. Ces séances ont développé différents aspects de la création vidéoludique: une introduction au level-design via le jeu *Super Mario Maker 2*, le storyboarding, le sound design et le graphisme. Au terme de ces recherches produites par les participants, Pierre-Yves Hurel et l'intervenant graphiste ont programmé les jeux des participants, aboutissant aux phases de tests et à une petite exposition pour conclure l'atelier.

Cet atelier dessine les contours d'un atelier de création, bien qu'il n'aborde pas la programmation à travers un logiciel tiers. Un point central dans la conception d'un atelier de création pour le jeu vidéo se trouve être la compréhension et la mise en pratique du *game design* et du *level design*. Le jeu *Super Mario Maker 2* est par ailleurs un bon outil de simple d'utilisation pour amener à comprendre l'importance de la création des niveaux. Il est d'ailleurs utilisé dans les ateliers de Natacha Duvoisin, pour l'association La Passerelle, afin d'amener une réflexion autour de ces principes de création vidéoludique¹⁸⁰. Ce qui est intéressant dans cette approche via *Super Mario Maker 2*, c'est qu'elle amène une dimension très ludique à la création. Un grand nombre de personnes a joué à *Super Mario* - ou connaît le personnage - et cette familiarité crée à la fois une facilité d'accès à l'outil et une dimension ludique dans la création. Nous l'avons observé notamment lors d'un atelier de Natacha Duvoisin où la création en groupe d'adolescents a permis de créer une ambiance récréative, car chacun a construit son niveau à tour de rôle. Celui qui ne construisait pas observait l'autre agencer son niveau et faisait des commentaires. Cette manière d'aborder la création permet de réaliser une amorce dans les logiques de création vidéoludique tout en restant accessible à un public large.

¹⁷⁸ Ibid <https://carnetdejeu.wordpress.com/>

¹⁷⁹ Pipette Inc., *The Man came around*, 2022

¹⁸⁰ Cf. Entretien avec Natacha Duvoisin, annexe n°7, p.144

L'approche via *Super Mario Maker 2* pose question dans le cadre de la création amateur. *Super Mario Maker 2* est un jeu d'initiation aux principes de création de jeu vidéo, mais il reste un jeu sous licence d'une des grandes industries du jeu vidéo, Nintendo, et cela fait pencher la création vers une certaine approche du jeu vidéo, celui de l'industrie dominante. De plus, les niveaux construits sont complètement issus du jeu vidéo *Super Mario Bros.* et cela limite la créativité des créateurs amateurs. Ce cadre empêche l'émancipation des créateurs des codes de l'industrie vidéoludique, et notamment des codes dominants. Pierre-Yves Hurel pense qu'il est essentiel pour ses participants d'apprendre à utiliser des logiciels demandant des notions de code : cela leur permet de ressortir des ateliers avec une autonomie par rapport à la création vidéoludique¹⁸¹. L'idée d'autonomie est indissociable de celle d'émancipation, une idée chère à Pierre-Yves Hurel et Antoine Schmoll¹⁸². En s'appuyant sur les grandes idées de l'éducation populaire, les ateliers des animateurs sont motivés par l'idée d'un jeu vidéo émancipé des grandes industries et de leurs codes. Pierre-Yves Hurel mentionne l'envie d'un jeu vidéo populaire, qui écrit ses propres codes *a contrario* d'une industrie qui les dicte. Une idée qui prend ses racines dans le discours de la conceptrice de jeu vidéo Anna Anthropy. Pour la conceptrice, les outils de création sont assez démocratisés. Tout le monde peut faire du jeu vidéo. Grâce à l'accès facilité des outils, tout le monde peut produire du discours. En produisant du discours et en multipliant la diversité des discours, cela empêche l'industrie d'avoir le monopole du discours dans la sphère culturelle vidéoludique. Cette volonté d'apporter un discours diversifié est une des motivations premières de ces animateurs du milieu de l'éducation populaire.

Les ateliers de jeux vidéo s'inscrivent dans une logique du « Faire ». Dans l'objectif de réaliser une éducation au jeu vidéo, le *learning by doing* de John Dewey¹⁸³ montre l'importance de l'apprentissage d'un champ d'étude par la pratique. Dans cette logique, l'atelier de jeu vidéo se place comme un temps essentiel pour l'éducation au jeu vidéo puisqu'à travers la création, les mécaniques du jeu vidéo peuvent être abordées. Les ateliers sont également des initiatives qui donnent la possibilité de faire en apportant des pistes de création ou des outils. C'est le cas du studio Ernestine qui a créé, à partir de leur propre jeu vidéo, un moteur de jeu vidéo qui permet aux participants qui n'ont pas de notions de code de

¹⁸¹ Ibid <https://carnetdejeu.wordpress.com/>

¹⁸² Entretien avec Antoine Schmoll, annexe n°9, p.154

¹⁸³ Image'Est, Blackmaria, *Table ronde en ligne EAI-Archives amateur*, 29 mars 2022

participer à leurs ateliers de création de jeu vidéo ¹⁸⁴. Ces ateliers ont pour vocation d'ouvrir vers une diversité du jeu vidéo et du discours.

Si l'atelier de création est primordial dans la trinité de l'éducation artistique et culturelle, nous pensons que sa forme n'est pas forcément la première à mettre en place. Si Pascal Laborderie affirme que l'atelier de création est le plus efficace dans les actions de l'éducation artistique et culturelle, peut-être n'est-ce pas précisément le cas pour le jeu vidéo. Comme le rappelle Gaël Gibson¹⁸⁵, avant de passer à la pratique, les personnes doivent s'attaquer à la prise en main des périphériques du jeu : la manette, l'environnement, ... Pour le chercheur, ce n'est qu'en passant par cette étape, en analysant et en jouant au jeu, qu'il est possible ensuite de créer. Si les jeunes sont nombreux à jouer régulièrement, Gaël Gibson montre que cette image n'est pas si généralisée et qu'il demeure des personnes n'ayant pas pour habitude de jouer¹⁸⁶. Avant de s'émanciper en créant, l'éducation au jeu vidéo doit puiser dans les autres formes d'action de l'éducation aux images, comme le « Voir ».

c) **Le « Voir »: l'exemple de CriTwitch**

Nous nous sommes intéressés à l'exemple de CriTwitch¹⁸⁷, une initiative menée par les deux universitaires Alexis Blanchet et Mathieu Triclot. CriTwitch est une série de vidéos dont le concept a été repris par d'autres structures comme 3-Hit Combo. Les universitaires choisissent un jeu auquel jouer sur Twitch ou, comme l'exemple cité, à la Femis en salle de cinéma. Une règle unique: le jeu est connu de Alexis Blanchet et il le fait jouer à Mathieu Triclot. Dans tous les cas, l'idée est de réaliser un *let's play* analytique, où les deux jouent à tour de rôle et commentent ce qu'ils font. Avec CriTwitch, Alexis Blanchet choisit les segments de jeux à l'avance avec des spécialistes et des universitaires¹⁸⁸. L'idée du présentiel permet aux animateurs de se placer au milieu du public et de créer une proximité et des échanges informels avec eux. La séance est retransmise sur Twitch, ce qui ouvre les débats

¹⁸⁴ Entretien avec Antoine Schmoll, annexe n°9, p.154

¹⁸⁵ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

¹⁸⁶ Ibid

¹⁸⁷ Alexis Blanchet, *Let's play analytique (CriTwitch) - Alien: Isolation - Mathieu Triclot et Alexis Blanchet à la FEMIS*, Youtube, 22 mars 2017, https://www.youtube.com/watch?v=T9rCH8qXd_g

¹⁸⁸ SUZANNE Alexandre, *Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2021, p.53

via le chat. Il s'agit d'une forme détournée de la conférence et de la table-ronde, explorant de nouvelles prédispositions au format, à l'image de la Bingo conférence¹⁸⁹.

Nous allons analyser la manière dont se déroule une séance de CriTwitch organisée par Alexis Blanchet et Mathieu Triclot à partir de la séance spéciale ayant eu lieu à la FEMIS en 2017. C'est une séance en présentielle avec du public, retransmise en même temps sur la plateforme Twitch. Durant cette séance, les animateurs ont joué et retransmis une partie du jeu *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014), un choix faisant lien avec la saga cinématographique *Alien*, mais également faisant le lien entre l'univers de la FEMIS, le cinéma, et le jeu vidéo. Les deux intervenants sont donc au centre de la salle de cinéma et Mathieu Triclot prend la manette et joue au jeu. Tout en jouant, il fait des commentaires sur le gameplay, l'environnement, mais également les liens avec le premier film *Alien: le huitième passager*. Cinq phases se dégagent dans la composition de l'animation. Les deux premières se concentrent sur l'introduction de la séance. Dans un premier temps, les deux universitaires introduisent la séance. Ils rappellent le concept de CriTwitch et font un rappel de l'objectif de leur travail : réfléchir au média jeu vidéo. Dans un deuxième temps, Alexis Blanchet présente le jeu vidéo qui a été programmé pour la soirée. Il contextualise le jeu en présentant le studio et ses précédentes créations, la genèse du titre, puis établit une rapide revue de presse. Enfin, il présente le film dont a été adapté le jeu vidéo. La troisième phase rentre dans le concret. Le jeu est lancé à l'écran et, comme ils le font traditionnellement, les deux universitaires commentent l'écran d'accueil. Ils expriment le ressenti que crée cet écran. Le quatrième temps est celui où Mathieu Triclot lance la première séquence. Deux séquences du jeu ont été programmées, deux chapitres à différents points du scénario du jeu auxquels Mathieu Triclot va jouer. Alexis Blanchet intervient peu à ce moment-là, et laisse Mathieu Triclot jouer et intervenir sur les éléments et établir une critique des cinématiques, de la façon dont se déplace son personnage, etc. M. Triclot, en intervenant, exprime à la fois son ressenti - l'anxiété que le jeu crée en lui par exemple - mais ouvre des débats auxquels les spectateurs peuvent répondre. Au fur et à mesure de la séance, les échanges se multiplient entre le public et le joueur, posant des questions, donnant des éléments pour avancer dans l'histoire, faisant des parallèles avec le film, etc. Cet échange libre est d'autant plus permis par le présentiel du public et cela permet une réflexion autour du jeu nourri autant par l'intervenant que les personnes autour. La cinquième phase prend la forme d'une conclusion. Le jeu est mis sur

¹⁸⁹ Le Forum des Images, *Bingo conférence jeux vidéo et cinéma* - A. Blanchet, M. Triclot, G. Force, Meeea, Youtube, 7 décembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ZpII3ajs76Y&t=2468s>

pause et des échanges se poursuivent, ce qui produit un débrief de la séance. Elle se termine sur cela.

Pour Alexis Blanchet, Twitch et la figure du streamer sont la nouvelle forme du médiateur, tout en proposant un espace social permettant d'échanger librement.¹⁹⁰ L'idée du streamer comme un nouveau médiateur nous paraît assez pertinente. Twitch est un lieu d'échange et de diffusion pour le jeu vidéo comme la salle de cinéma l'est pour les films. Chacun de ces espaces possède ses avantages, ses inconvénients et ses règles inhérentes. Twitch est un espace social qui permet à tout de s'exprimer, de discuter, de rejoindre un évènement en ligne de n'importe où. Mais, ce que nous montre la séance CriTwitch à la FEMIS c'est la force du présentiel qui permet à un échange d'aller plus loin. Il existe un échange d'informations entre le *viewer* sur Twitch et le streamer, mais le présentiel, avec la place du joueur au cœur de la salle, renforce l'interaction et crée des échanges plus construits. L'enjeu se situe davantage dans le croisement de ces deux environnements de diffusion. Il faut croiser le monde de Twitch, qui est connu par le public 12-25, et la salle de cinéma, qui devient un lieu de rencontre physique. Alexis Blanchet le rappelle pendant la séance de la FEMIS, pour réaliser des dispositifs comme ceux-ci, il faut un lieu, et la salle de cinéma semble toute désignée¹⁹¹.

La séance utilise le cinéma comme un lien et une porte d'entrée pour analyser le jeu vidéo *Alien: Isolation* et traiter de la manière dont le jeu vidéo peut faire l'adaptation d'une œuvre provenant d'un média différent. Mathieu Triclot part du film pour faire des parallèles et définir l'objectif qu'a le jeu dans son expérience ludique et artistique. L'animateur rappelle la peur qu'inspire le fait de naviguer dans le jeu et comment il parvient à produire ce sentiment (le *sound design*, l'architecture très basse des pièces, la lumière, les vibrations de la manette à certain moment...). Ces clefs d'analyse vont permettre à Mathieu Triclot d'établir une analyse critique du jeu.

Pendant l'introduction, Mathieu Triclot évoque l'importance de jouer, « d'expérimenter la manette en main¹⁹² », car cela permet de saisir le discours du jeu. Si l'idée avancée par Mathieu Triclot rejoint le point de vue du chercheur Gaël Gibson à propos de

¹⁹⁰ Futur@Cinema, (Septembre 2021), *Futur@Cinéma x FEFES : Des manettes au grand écran*, Vimeo, <https://vimeo.com/603800297>

¹⁹¹ Op. Cit., Youtube.

¹⁹² Op. Cit, Youtube.

l'importance de jouer¹⁹³, cela souligne en même temps un certain paradoxe: le CriTwitch ne propose pas de donner la manette aux spectateurs. Pourtant, lorsque nous avons regardé la retransmission de la session, nous avons ressenti les sensations que nous ressentons devant un film d'horreur. Ce qui permet cette immersion, ce n'est pas le fait de jouer en tant que tel, mais de vivre une expérience « commune » avec le joueur, Mathieu Triclot, qui commente et vit l'action du jeu. C'est ce partage de l'expérience et donc du trait social du dispositif qui permet au spectateur non-joueur de rentrer dans le jeu par un biais détourné. Le fait de ne pas jouer réduit l'immersion directe que peut produire le dispositif du jeu vidéo (le *flow*) mais nous pensons que le fait de vivre une émotion par le biais d'un animateur qui réagit à ce qu'il fait produit tout de même une immersion détournée. Nous vivons ensemble l'immersion du joueur dans le jeu et cela permet au spectateur d'intégrer pleinement le dispositif.

Les dispositifs comme CriTwitch valident plusieurs objectifs d'une éducation au jeu vidéo. Ils permettent de créer un temps autour du jeu vidéo comme un moment social, réunissant un public autour d'une œuvre commune. Cette œuvre peut être connue ou inconnue, elle offre un temps de découverte par le public autour du jeu. Le deuxième point que développe le CriTwitch, c'est l'analyse d'une œuvre vidéoludique. Le discours du joueur-animateur met en lumière une manière de décrypter le langage vidéoludique à travers ses multiples aspects : l'environnement du jeu, les mécaniques, la prise en main, les contrôles, le *sound design*, ... Il est important pour l'éducation au jeu vidéo d'aborder cette question du langage unique que propose le jeu vidéo, à l'image de l'analyse d'un film. Cette compréhension de tout ce qui compose les jeux est essentiel à une meilleure compréhension des messages que peuvent porter les jeux. En analysant les jeux, cela ne peut que contribuer à développer une meilleure sensibilité face au média jeu vidéo et à parfois donner l'envie d'aller découvrir de nouveaux jeux.

d) Le « Jouer »: un moment social de découverte

Le dispositif du « Voir » est cependant incomplet car il ne fait pas jouer le public. C'est le paradoxe que Mathieu Triclot évoque : pour expérimenter pleinement le jeu vidéo, il faut jouer. Il faut s'emparer des dispositifs du jeu vidéo et de ses contrôles. C'est pourquoi nous pensons, comme Alexandre Suzanne, qu'il existe une troisième catégorie à l'éducation

¹⁹³ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

au jeu vidéo : le « Jouer »¹⁹⁴. En revanche, si Alexandre Suzanne implique l'importance de jouer comme un moyen plus récréatif de traiter le jeu vidéo, nous pensons que c'est aussi un aspect majeur pour l'éducation au jeu vidéo. Lors de notre entretien avec Gaël Gibson, celui-ci évoque le fait que beaucoup de jeunes ne savent pas nécessairement maîtriser les contrôles de la console ou du PC et qu'il est nécessaire de passer par une forme d'apprentissage¹⁹⁵. Nous l'avons vu en première partie, il y a plusieurs actions de médiation vidéoludique qui s'axent sur la jouabilité, telle que les tournois. Dans une optique d'éducation au jeu vidéo, le tournoi n'est pas le format le plus pédagogique. Il est certes récréatif mais requiert aussi une certaine maîtrise du jeu dès le départ. Dans ce cas, quelle forme peut prendre une action d'éducation au jeu vidéo où jouer est central ? Pour répondre à cette question, nous avons pris l'exemple des actions menées par l'association Playful¹⁹⁶, située en Haut-de-France, et qui réalise un tour de France de jeu vidéo. Nous avons pu observer quatre séances organisées et menées par Playful pour l'évènement « Tous en Salle 2022 ». Le principe est le suivant : Alexandre Suzanne, médiateur et président de l'association, intervient en salle de cinéma et fait jouer à trois jeux en salle. Ces jeux sont programmés en lien avec la projection d'un film. Il reprend le principe du dispositif de CINA et de la malle « CinéGame ». L'idée de ce dispositif a été pensée après qu'Alexandre Suzanne ait réalisé que certains jeux narratifs valaient la peine d'être joués sur un grand écran¹⁹⁷. L'une des volontés de l'animateur est de faire découvrir le jeu vidéo à travers des titres moins connus, abordant des thématiques différentes des jeux du grand public tout en offrant un moment convivial. Il souhaite également dédramatiser le jeu vidéo en montrant sa diversité.

Avant chaque séance, Alexandre Suzanne programme ses jeux en fonction des demandes des exploitants. Généralement, ces derniers programment un film qui sera projeté après la séance. Pour les quatre séances observées, seule une salle n'a pas voulu programmer un film après l'intervention, ce qui a permis à Alexandre Suzanne de proposer quatre jeux au lieu de trois autour de la thématique « Cartoon et couleurs ». Voici la liste des jeux qui ont été programmés pour l'évènement Tous en Salle, et les films qu'ils accompagnaient :

¹⁹⁴ SUZANNE Alexandre, *Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2021, p.58

¹⁹⁵ Entretien avec Gaël Gibson, annexe n°10, p.164

¹⁹⁶ <https://playful-asso.fr/>

¹⁹⁷ Futur@Cinema, (Septembre 2021), *Futur@Cinéma x FEFFS : Des manettes au grand écran*, Vimeo, <https://vimeo.com/603800297>

Film projeté/thématique	Jeu n°1	Jeu n°2	Jeu n°3	Jeu n°4
<i>Junk Head</i> ¹⁹⁸	<i>Crawl</i> ¹⁹⁹	<i>Downwell</i> ²⁰⁰	<i>Starwhal</i> ²⁰¹	
<i>Your Name</i> ²⁰²	<i>Runbow</i> ²⁰³	<i>A Fold Apart</i> ²⁰⁴	<i>Rocket League</i>	
« Cartoon et couleurs »	<i>Overcooked</i> ²⁰⁵ 5	<i>Boomerang Fu</i> ²⁰⁶	<i>Joggeronauts</i> ²⁰⁷	<i>Florence</i> ²⁰⁸ 8
<i>La chance sourit à madame Nikuko</i> ²⁰⁹	<i>Overcooked</i>	<i>Life is Strange: True Color</i> ²¹⁰	<i>Drink more Glurp</i> ²¹¹	

fig. 4: Jeux proposés pour chaque séance de Playful lors de l'évènement Tous en Salle 2022

À chaque début de séance, Alexandre Suzanne demande au public s'il joue au jeu vidéo. Puis, il introduit la séance en présentant le film qui va être projeté et les thématiques qu'il va explorer et qui font lien entre film et jeu. Par exemple, le film *Your Name* traite de deux personnages séparés par le temps et l'espace, mais qui communiquent entre eux par rêve interposé et qui finiront par tomber amoureux à distance. Le jeu *A Fold Apart* raconte l'histoire d'un couple séparé par la distance et qui se retrouvent dans les rêves. Alexandre Suzanne utilise ces thématiques pour faire lien avec le film et plonger les spectateurs dans des jeux plus ou moins connus (des titres connus comme *Rocket League*, au jeu indépendant comme *Florence*) et aux gameplays très variés (compétitif, coopératif, narratif...). L'animateur va introduire chaque jeu et expliquer le principe de la séance : la manette va circuler dans la salle, ce qui permettra à chacun de jouer aux différents jeux dans une séance d'une heure trente. Les jeux sont ensuite lancés et ceux qui le souhaitent jouent en s'échangeant la manette. Alexandre Suzanne accompagne les joueurs dans la salle, leurs

¹⁹⁸ HORI Takahide, *Junk Head*, Japon, 2017

¹⁹⁹ Powerhoof, *Crawl*, 2014

²⁰⁰ Moppin, *Downfell*, 2015

²⁰¹ Breakfall, *Starwhal*, 2014

²⁰² SHINKAI Makoto, *Your Name*, Tōhō, Japon, 2016

²⁰³ 13AM Games, *Runbow*, 2015

²⁰⁴ Lightning Rod Games, *A Fold Apart*, 2020

²⁰⁵ TEAM17, *Overcooked*, 2016

²⁰⁶ Cranky Watermelon, *Boomerang Fu*, 2020

²⁰⁷ Space Mace, *Joggeronauts*, 2018

²⁰⁸ Moutains, *Florence*, 2018

²⁰⁹ WATANABE Ayumu, *La chance sourit à madame Nikuko*, Studio 4°C, Japon, 2021

²¹⁰ Deck Nine Games, *Life is Strange: True color*, 2021

²¹¹ Catastrophic_overload, *Drink more Glurp*, 2020

expliquant les touches, leurs montrant où aller, tout en commentant ce qu'il se passe à l'écran pour garder l'attention des non-joueurs.

Les séances auxquelles nous avons assisté nous ont permis à la fois d'observer et de participer à l'animation. Les séances étaient très animées, avec une salle pleine ou avec une dizaine de participants. Les publics étaient principalement autour de 15-25 ans, avec en général des parents. Là où les animateurs de CriTwitch gardent la manette, ici, le public joue. La particularité du format d'Alexandre Suzanne est que l'offre de jeu propose à la fois des jeux jouables uniquement avec un joueur et des jeux qui vont se jouer en coopération ou en compétitif. Les jeux solo sont là pour montrer une certaine facette du jeu vidéo, notamment l'aspect narratif et cinématographique du genre (*Life is Strange: True Color*, *A Fold Apart*). Si les phases de jeu sont plus courtes (*Florence*), l'animateur fait passer la manette par chapitre, ce qui arrive moins souvent.

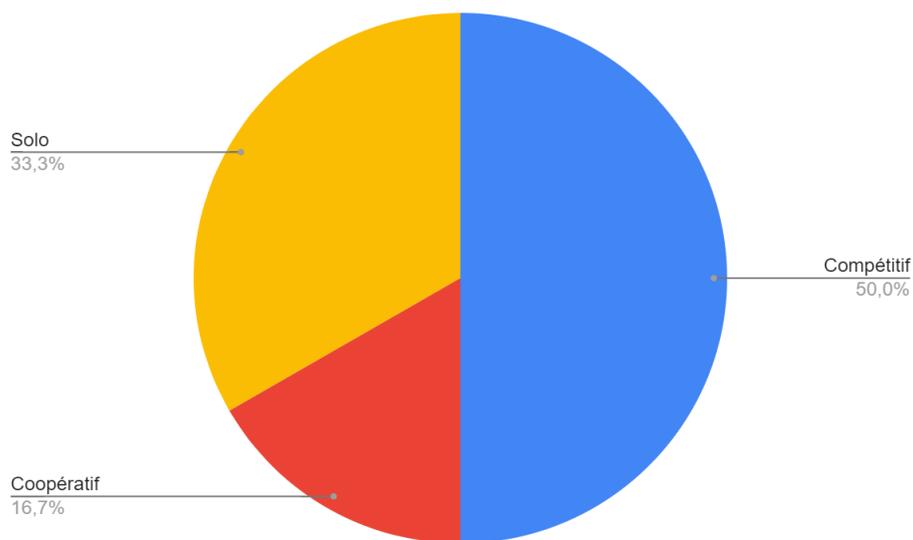


fig. 5: type des jeux joués pendant Tous en Salle 2022

Lors de « Tous en Salle », la majorité des jeux qui ont été programmés sont des jeux compétitifs. Les jeux compétitifs et coopératifs permettent de faire jouer plus de personnes en même temps, mais ils créent également une ambiance qu'un jeu solo ne va pas forcément créer. Ces jeux créent une grande connivence entre les différents membres du public. *Overcooked* est un jeu coopératif qui demande à ce que les joueurs communiquent entre eux pour pouvoir préparer des plats et les servir à une clientèle pressée. Lorsque nous avons assisté à l'une des séances sur le jeu *Overcooked*, les gens avaient au début beaucoup de mal à produire des choses en commun, car certains ne se connaissaient pas. À la fin, ils parvenaient à mieux travailler ensemble. Cette expérience a créé du lien social et récréatif. Certains jeux solo, comme *Downwell*, permettent de faire vite circuler la manette dans la salle, car le joueur peut mourir très vite. C'est l'interactivité entre les joueurs du public, le passage de la manette et des temps de jeu très courts mais intenses, qui font marcher l'animation. A chacune des séances, le public a été satisfait de son expérience.

Dans ce genre de séance, l'animateur est là pour programmer les jeux. C'est de cette programmation, du choix des jeux, que va ressortir une éducation au jeu vidéo. Si les séances de Playful ne font pas d'analyse, elles ne se bornent pas à programmer les jeux connus de tous. Il s'agit d'un grand atelier de découverte de jeux vidéo mais aussi de gameplay unique. Nous allons nous concentrer sur notre expérience personnelle vécue lors d'une des séances pour appuyer ce point. Nous jouons à beaucoup de jeux, compétitifs, narratifs, solo... Lors de

la dernière séance, nous avons joué à *Drink more Glurp*. L'expérience a été doublement intéressante dans notre expérience de *gameuse* : nous avons découvert un jeu et nous avons découvert des contrôles qui nous étaient peu familiers. Malgré notre expérience de l'univers vidéo-ludique, la séance de Playful nous a surpris avec une grande diversité de jeux proposés, les jeux à priori plus anecdotiques sont agréables à jouer en salle avec des inconnus.

Cette expérience développe l'idée de programmation culturelle pour le jeu vidéo. L'idée est de proposer une offre de jeux différente des jeux les plus joués (comme *Fifa*, *Fornite*, etc.). Ce travail s'avère très dense lorsque l'animateur cherche à coller à une programmation de film. Comme le rappelle Laurent Mahuteau²¹², une énorme quantité de jeu sort chaque jour sur les plateformes de vente comme Steam²¹³. Il faut donc éplucher cette importante offre pour trouver des jeux aux thématiques et gameplay pertinents. Aucun site spécialisé ne recense vraiment les thématiques de tous les jeux, Alexandre Suzanne s'aide du bouche à oreille et s'appuie sur des sites de référencement réalisés pour et par des parents : Pédagojeux²¹⁴, en français, et Family Gaming Data Base²¹⁵, en anglais. Ce dernier outil est un très bon catalogue proposant le recensement d'un grand nombre de jeux vidéo. Ce recensement offre une fiche technique détaillée : quelques thématiques référencées, l'âge minimal pour jouer au jeu, le nombre de joueurs.

À travers son dispositif, Playful va plus loin que le simple « Voir ». Comme pour CriTwitch, il génère un grand moment social. Mais il crée cette sociabilité autant en faisant regarder les autres jouer qu'en proposant de jouer. L'action développe l'apprentissage du jeu vidéo et de ses contrôles. Elle permet de faire découvrir de nouveaux jeux et de créer une cohésion sociale en faisant jouer ce public. Les jeux créent de la complicité. Cette démarche est un premier pas vers une éducation au jeu vidéo. Si elle reprend les codes du tournoi en salle de cinéma à travers son côté récréatif, elle va plus loin que la simple récréation. Le genre et la différence sont des thématiques qui tiennent à cœur Alexandre Suzanne²¹⁶. C'est pourquoi, malgré des temps récréatifs, l'animateur tient toujours à programmer des jeux qui parlent de l'inclusion, comme *Life is Strange: True Color* ou *A Fold Apart*. Cette volonté

²¹² Entretien avec Laurent Mahuteau, annexe n°6, p.130

²¹³ https://www.frandroid.com/produits-android/console/996807_steam-2020-bilan-chiffres

²¹⁴ <https://www.pedagojeux.fr/>

²¹⁵ <https://www.taminggaming.com/en-gb/home>

²¹⁶ De la Suite dans les Images, *Sortons le grand jeu #1: formation jeu vidéo et cinéma*, 12 mai 2022, Le Fresnoy, Tourcoing

répond au documentaire de Sofia Versaveau²¹⁷ qui montre que le public de joueurs, surtout chez les jeunes masculins, sont craintifs des jeux plus inclusifs²¹⁸.

L'action de Playful s'inscrit dans une démarche récréative et utilise cet aspect pour présenter le jeu vidéo sous un aspect loin des étiquettes qui lui sont attribuées. Il a vocation à faire de la pédagogie à travers le jouer ensemble et la découverte. Si l'objectif principal est de faire connaître le jeu vidéo sous son vrai jour (dans sa diversité), il a également pour objectif d'investir d'une nouvelle manière les salles de cinéma. Cette action est une première entrée dans le « Jouer » vers une éducation au jeu vidéo.

²¹⁷ VERSAVEAU Sofia, 2020, *Game Spectrum: Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?*, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8&t=13s

²¹⁸https://gaming.gentside.com/jeux-vidéo/horizon-forbidden-west-pourquoi-les-poils-daloy-font-autant-reagir_a_rt32853.html

Conclusion

Nous concluons cette recherche en montrant comment l'éducation aux images s'est emparée du média jeu vidéo et quelles propositions le réseau a pu faire. Nous terminerons cette conclusion en développant la manière dont pourrait se construire une éducation au jeu vidéo en France.

Les pôles d'éducation aux images sont assez nombreux à s'être emparés du jeu vidéo. Ils se sont appuyés, pour certains, sur des propositions locales et, s'ils ont constitué cette offre vidéoludique, c'est bien car ils ont répondu à une envie des publics: le jeu vidéo est une pratique démocratisée et elle réunit plusieurs générations de joueurs. Elle touche notamment un des publics cible de l'éducation aux images, les 12-25. Il y a une prise en compte du jeu vidéo par l'éducation aux images et elle s'opère par la reconnaissance de ce média. Le jeu vidéo fait partie des pratiques audiovisuelles et culturelles en France. Les pôles prennent en compte l'importance du jeu vidéo dans les pratiques des jeunes pour les inclure dans leurs propositions. Ces dernières sont nombreuses et s'inspirent en réalité d'une logique déjà existante: les ateliers de jeux vidéo, les tournois, la découverte de jeux... La création et le « Faire » sont une des manières privilégiées par les pôles pour aborder le média vidéoludique. Cette forme est la plus évidente à mettre en place.

L'inclusion du jeu vidéo au sein des propositions de l'éducation aux images s'appuie également sur l'étendue des liens qui unissent l'industrie du cinéma et celle du jeu vidéo. Ils se traduisent dans le réseau par la volonté de créer des ponts entre ces deux industries. Nous avons remarqué cependant que le pont allait souvent dans un sens unique: du jeu vidéo vers le cinéma. Il est difficile aujourd'hui pour le réseau de l'éducation aux images d'aller dans le sens inverse. Cette dynamique s'explique car leurs missions sont toujours très concentrées sur le cinéma, malgré une ouverture sur les autres médias. A cela s'ajoutent les appétences des DRAC qui doivent valider chaque projet, et qui, selon les régions, vont vouloir s'appuyer davantage sur le cinéma que sur un autre média.

Aujourd'hui, le lien entre les deux industries est un des enjeux qui semble intéresser le réseau du cinéma. Le jeu vidéo est une réponse à la problématique de la baisse de fréquentation des salles de cinéma post-Covid: il pourrait être un des facteurs du

renouvellement des salles de cinéma. A travers cet aspect qui serait de lier davantage le cinéma et le jeu vidéo à travers un lieu de diffusion commun, l'éducation aux images serait alors naturellement amenée à traiter le jeu vidéo. Car si elle doit amener le jeune public à rencontrer des œuvres cinématographiques, les dispositifs scolaires sont aussi un moyen d'amener ce public vers le lieu cinéma. Si le jeu vidéo investit les salles, cela créera un lien direct entre jeu vidéo et éducation aux images, confortant davantage la place que pourrait avoir le jeu vidéo au sein de ce mouvement.

Aujourd'hui, l'éducation aux images et les structures phares qui lui sont affiliées ne peuvent pas assurer la totale ambition d'une éducation au jeu vidéo. L'éducation aux images doit s'emparer du jeu vidéo mais elle ne peut pas assurer toute seule ce nouveau champ. L'éducation au jeu vidéo ne doit pas s'appuyer uniquement sur les structures de l'éducation aux images. Des ponts sont à faire, mais la hiérarchisation qui est encore faite entre le cinéma et les médias limite l'appropriation de l'éducation au jeu vidéo par l'éducation aux images. Les problématiques sont évidemment historiques (la mise en avant du cinéma est primordiale) et économiques. Les structures ne peuvent pas réaliser uniquement de l'éducation au jeu vidéo en s'appuyant seulement sur des subventions liées à l'éducation au image. C'est pourquoi il est impératif que cette éducation au jeu vidéo puise ses ressources autant dans l'éducation aux images que dans le domaine du jeu vidéo (les Cluster, les studios, etc).

Malgré cette ambition d'intégrer pleinement l'éducation au jeu vidéo dans les structures de l'éducation aux images, il faut aussi rappeler que des freins existent à l'affiliation du jeu vidéo dans ces structures. Aujourd'hui, assurer la totale ambition d'une éducation au jeu vidéo est complexe pour elles. Leurs missions sont très denses et très attachées au cinéma. Le manque de temps et de personnels dans les pôles sont des facteurs qui empêchent l'ouverture de ces structures vers une éducation au jeu vidéo. Il y a également un facteur économique. Pour une éducation au jeu vidéo, il y a deux manières de financer leurs actions. Par exemple, il faut rajouter des subventions complètement dédiées au jeu vidéo, indépendamment de celles déjà proposées pour l'éducation au cinéma. Il faut donc générer plus de fonds publics et il est peu probable que les ministères en aient la volonté et la capacité aujourd'hui. L'autre solution serait de diviser l'enveloppe de subventions d'éducation aux images des pôles entre cinéma, média et jeu vidéo. Ce qui doit être autorisé par la DRAC. Or, certaines DRAC insistent pour prioriser le cinéma, ce qui ne laisse qu'une

petite marge de manœuvre pour une éducation au jeu vidéo. L'intégration plus structurée d'un tel axe d'apprentissage et de découverte se fera peut-être en deux temps dans le réseau. A l'image du cinéma et de ses ciné-clubs, il est probable que les acteurs locaux du territoire produisent des ateliers spécifiques au jeu vidéo. Si une dynamique s'enclenche, portée par des acteurs comme Playful, elle s'amplifie. En prenant en compte l'importance de ces actions, des structures comme le Ministère de la Culture et du CNC pourraient accompagner la structuration d'une future éducation au jeu vidéo.

Cette éducation au jeu vidéo commence à se manifester en France. Elle ne possède pas encore un titre reconnu. On parle d'éducation au jeu vidéo, d'éducation populaire au jeu vidéo, etc. Le terme reste cependant flou car la pratique en est encore à ses premières expérimentations. On note une réelle émergence, plusieurs acteurs s'investissent déjà dans la médiation culturelle au jeu vidéo. Et elle peut s'inclure dans une logique de médiation qui prend trois formes: le « Voir », le « Faire » et le « Jouer ». Si le « Voir » et le « Jouer » peuvent facilement se rejoindre, bien que nous l'ayons vu en troisième partie, ces deux logiques ne sont pas toujours liées, comme le montrent les actions de CriTwitch et de Playful. Le « Jouer » est une action primordiale dans l'apprentissage du jeu vidéo, comme le rappelle Gaël Gibson. Il faut donc pour l'éducation au jeu vidéo construire en priorité autour de cette thématique. Apprendre à jouer est la première étape dans cette dynamique. La mission principale de l'éducation au jeu vidéo est d'apprendre à jouer et découvrir une diversité de jeux vidéo afin de montrer la pluralité qu'offrent les jeux vidéo. Construire des médiations autour du jeu vidéo permet de construire un dialogue entre joueurs et, idéalement, d'amener à créer un environnement positif autour du jeu vidéo. En conclusion, l'éducation au jeu vidéo amène à une meilleure appropriation de ce média.

Au-delà du simple rapprochement entre salles de cinéma et jeux vidéo, l'objectif principal de l'éducation populaire et de l'éducation aux images (s'approprier les images pour mieux les comprendre et ainsi développer son esprit critique) renforce l'idée que les pôles et le réseau doivent s'emparer du jeu vidéo de manière plus approfondie. Ils doivent aller plus loin que les propositions déjà mises en place, en s'inspirant de ce qui est déjà fait, mais aussi en appuyant d'autres démarches. Les structures ne doivent pas se limiter au simple « Faire ». Il faut que l'éducation aux images mette au cœur de ses problématiques du jeu vidéo l'idée d'apprendre à découvrir, à lire et à comprendre le langage jeu vidéo, comme il le fait pour le cinéma. Et donc faire une éducation au jeu vidéo, une éducation pour le jeu vidéo et non pas

que par le jeu vidéo. Le jeu vidéo n'est pas une continuité du cinéma²¹⁹, mais il s'agit bien d'une manière différente de lire et d'aborder les images que nous consommons au quotidien. Ces images sont quotidiennes: elles se génèrent dans les jeux auxquels nous jouons mais également les jeux que nous regardons à travers des plateformes comme Twitch ou Youtube. En cela, l'éducation au jeu vidéo est essentielle à notre société.

Il n'est pas impossible qu'à l'avenir, le jeu vidéo se développe davantage dans la branche de l'éducation culturelle. Face à l'ampleur que prend l'association Playful dans le milieu du cinéma²²⁰, il est probable qu'une reconnaissance du jeu vidéo s'opère à l'avenir dans l'environnement cinématographique français. Si cela s'opère, les institutions comme le CNC ou le Ministère de la Culture pourraient commencer à s'intéresser davantage au jeu vidéo sous le prisme de la médiation culturelle. Ainsi, il n'est pas impossible de voir une prise en compte de l'éducation au jeu vidéo au sein des institutions culturelles et de voir apparaître une proposition de dispositif, au moins une ébauche de dispositif. Cela permettrait l'implantation permanente de cette éducation culturelle, générant une activité plus reconnue et donc moins précaire. Pourtant, l'institutionnalisation est parfois associée à la réduction de liberté dans les actions, comme peuvent l'éprouver les pôles avec les DRACS. L'institutionnalisation, est-ce une solution souhaitée ?

²¹⁹ Pôle Image Bourgogne Franche-Comté (2016), *Mathieu TRICLOT. Rencontres du Pôle. Belfort 2016*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=eOM4WVbEJsl>

²²⁰ L'association Playful est citée dans le nombreux magazine des professionnels du cinéma. Il a notamment été cité dans *Les Cahiers du cinéma* n°789 de juillet 2022.

Définitions

Définition de « console de jeux vidéo » (consulté le 30/11/2021):

https://fr.wikipedia.org/wiki/Console_de_jeux_vid%C3%A9o

Définition de « Nintendo Switch » (consulté le 30/11/2021):

https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch

E-sport: Le sport électronique, ou *e-sport* en anglais, désigne des compétitions de jeux vidéo en réseau local (*LAN party*) ou *via* Internet sur consoles ou ordinateurs. Les joueurs professionnels (appelés *pro gamers* en anglais) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe.

Lan: Une LAN party (« LAN parties » au pluriel), LAN-party ou plus simplement LAN (pour « local area network party » ; en français « tournoi en réseau local ») est un événement rassemblant des joueurs de jeu vidéo dans le but de jouer à des jeux vidéo multijoueurs en utilisant un réseau local au lieu d'Internet.

Playthrough: Il s'agit d'une vidéo, produite par un joueur, montrant le déroulement complet d'un jeu entier ou d'une partie de celui-ci. Dans ce genre de vidéo, l'auteur va enregistrer sa toute première partie afin de montrer sa progression personnelle.

Level design: Le *level design* est le processus dans la création de jeu vidéo qui s'occupe de la réalisation des niveaux (ou *cartes*) de jeu (*level* ou *map* en anglais).

Game design: Le game design est le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu.

Narrative designer: Un narrative designer, ou scénariste de jeu vidéo, est un rôle dans le développement de jeux vidéo.

Gameplay: Terme qualifiant la convivialité, la maniabilité, la fluidité, etc., d'un jeu vidéo.

Triple A: Terme de classification utilisé pour les jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés.

Visual Novel: Ou roman vidéoludique, est un genre de jeu vidéo assez populaire au Japon, mais moins connu dans les pays occidentaux. Le terme visual novel est un *wasei-eigo*, un mot japonais formé à partir de mots de la langue anglaise.

Survival Horror: Le survival horror est un genre de jeu vidéo, sous-genre du jeu d'action-aventure, inspiré des fictions d'horreur.

Cinématique: Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, calculée et réalisée en images de synthèse, qui vient ponctuer le scénario à des moments-clés, notamment au début et à la fin du jeu, et qui sert généralement à faire progresser la narration.

Bibliographie

Jeux vidéos:

Ouvrages généraux

- BLANCHET Alexis et MONTAGNON Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France, 1960-1991: des labos aux chambres d'ados*, Pixn'love éditions, 2020
- TRICLOT Mathieu, *Philosophies des jeux vidéos*, Zones, 2011
- Entretien avec Mathieu Triclot, par Fanny Barnabé, 2018
<https://journals.openedition.org/resf/1749>
- DUVOISIN Natacha, *De Pong à Red Redemption II: un jeu vidéo est-il une œuvre d'art ?*, mémoire de Master 1, Université de Lorraine, Metz, 2018
- VERSAVEAU Sofia, 2021, *Jour de Play*, IKO, Arte,
<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-020813/jour-de-play/>

Jeux vidéo et Cinéma

- BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, avec l'équipe de Monsieur Cinéma, Armand Colin, 2012
- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love éd., 2010
- BLUNTZER Valentin, *Les jeux vidéo dans l'exploitation cinématographique en France*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2022
- LUCAS George, 1977, *Star Wars: Un nouvel espoir*, Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, extrait: <https://www.youtube.com/watch?v=mSvPxNopdHs>
- Upopi, *Star Wars, rêve de gamers*, 2015
<https://upopi.ciclic.fr/analyser/le-cinema-la-loupe/star-wars-reve-de-gamers>
- https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/comment-travaille-un-scenariste-de-jeux-vidéo_1123208
- FAMS, *Le vrai/faux des scénaristes*, 2019

Mécanismes vidéoludiques

- GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Édition champs visuels, 2003
- GENVO Sébastien, *Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation*, Presses Universitaires de France, Nouvelle Revue d'esthétique, n°11, p.13-24, 2013
- GENVO Sébastien, *Comprendre et développer le potentiel expressif*, CNRS Éditions, Hermès, La Revue, n°62, p.127-133, 2012
- GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Éditions L'Harmattan, 2006

Immersion et Flow

- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, 1999
- TRÉPANIER-JOBIN Gabrielle et COUTURIER Alexane (dir. Sebastien Genvo), *L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité*, Science du Jeu n°9, 2018
- MASELLA Victor, *Mécanismes vidéoludiques & expérience optimale: questionnement du Flow comme outil de mesure de l'immersion dans le jeu vidéo*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, 2015
- CHEN Jenova, *Flow in game*, <http://jenovachen.info/abstract>
- Arte Creative, Jour de Play (octobre 2021), *La Difficulté, La sauvegarde de Jour de Play, Épisode 11*, ARTE, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=nAYVoh0Ykz4>
- Arte Creative, Jour de Play (décembre 2021), *L'Immersion, La sauvegarde de Jour de Play, Épisode 14*, Arte, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=5KZQVknSNrw&t=261s>

Médiations et dispositifs vidéoludiques:

Médiation culturelle

- ABOUDRAR Bruno Nassim et MAIRESSE François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Presses Universitaires de France, 2016
- PÉQUIGNOT Bruno, *Sociologie et médiation culturelle*, *L'Observatoire*, n°32, p.3-7, 2007
- <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2010-2-page-23.htm>

Éducation populaire / éducation aux images

- MIGNON Jean-Marie, *Une histoire de l'éducation populaire*, Paris : La Découverte, 2007
- MARIOTTI Nadège, *Pôle Image, Enjeux et propositions pour un dispositif d'éducation à l'image*, Editions Universitaires Européennes, 2016
- SOUILLÉS-DÉBAT Léo, *La culture cinématographique du mouvement ciné-club : histoire d'une cinéphilie (1944-1999)*, Thèse de doctorat, Université de Lorraine, Metz, 2013
- SOUILLES-DEBATS Léo, *Décadrages n°31*, p 89
- Entretien avec Françoise Têtard dans le journal Esprit, mars/avril 2002
<https://esprit.presse.fr/article/tetard-francoise/de-l-affaire-dreyfus-a-la-guerre-d-algerie-un-siecle-d-education-populaire-entretien-8589>
- CNC, *Charte des pôles régionaux d'éducation aux images: action culturelle, éducation artistique et formation*, Mars 2017
- Image'Est, Blackmaria, *Table ronde en ligne EAI-Archives amateur*, 29 mars 2022
- ROZIER Emmanuelle, *John Dewey, une pédagogie de l'expérience*, *La lettre de l'enfance et de l'adolescence* 2010/2-3, n°80-81, p.23-30
- Ligue de l'Enseignement 57 MOSELLE, *Rencontres Passeurs d'Images*, 10 décembre 2021, L'Agora, Metz
- ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 1, 28 janvier 2022, Cinéma Jean Eustache, Pessac

- ALCA Nouvelle-Aquitaine, FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, *Rencontres Régionales: Jeu vidéo, cinéma et éducation aux images*, module 2, 25 mars 2022, Cinéma de la Cité, Angoulême
- Pôle Image Bourgogne Franche-Comté (2016), Mathieu TRICLOT. *Rencontres du Pôle. Belfort 2016*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=eOM4WVbFJsI>
- Les Déclencheurs, Formation pour Traqueurs d'Infox <https://www.les-declencheurs.com/formations> (consulté le 19/05/2022)
- SADIÈR Olivia, *L'Éducation aux Images en Lorraine : origine de l'éducation aux images et déploiement des dispositifs en Lorraine: L'exemple de l'association Les Courtisans*, Université de Lorraine, mémoire, 2021
- <https://www.lefildesimages.fr/>
- <https://upopi.ciclic.fr/>
- <https://tousensallegrandest.fr/>
- Normandie Images, *Assises régionales de l'éducation aux images*, 24 avril 2019, ESAM Caen, Caen

Dispositifs et médiations vidéoludiques

- GIBSON Gaël, *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes*, Médiations et Médiatisations, (2), p. 29-53, 2019
- GIBSON Gaël, *Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse de doctorat, Université Catholique du Louvain, 2021
- <https://luduminvaders.com/>
- ALCA, Pôle Image de Nouvelle Aquitaine, Pixel Play: le jeu vidéo en salle de cinéma (consulté 10/12/2021) <https://alca-nouvelle-aquitaine.fr/fr/actualites/pixel-play-le-jeu-video-en-salle-de-cinema>
- ACAP, Pôle Image régional d'Amiens, Comment aborder le jeu vidéo dans les cinémas aujourd'hui ? (consulté le 25/02/2022) <https://www.acap-cinema.com/index.php/2022/02/04/comment-aborder-le-jeu-video-dans-les-cinemas-aujourd'hui/>

- DUVOISIN Natacha, *Du salon au musée, acteurs, enjeux et problématiques de l'offre événementielle et culturelle autour des jeux vidéo en France*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine, Metz, 2019
- SUZANNE Alexandre, *Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ?*, mémoire de fin d'études, École nationale supérieure des métiers de l'image et du son, Paris, 2021
- L'HELGOUALC'H Maud, *Enseignement universel et improvisation vidéoludique: s'émanciper par la création*, mémoire de Master 2, Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Paris, 2020
- HUREL Pierre-Yves, *Créer des jeux vidéo en amateur: La prévalence de l'improvisation*, La Découverte n°224, 2020
- Entretien de Pierre-Yves Hurel, à propos des médiations « faire » du jeu vidéo
<https://www.agirparlaculture.be/le-jeu-video-associatif-pour-faire-vivre-la-democratie-culturelle/>
- BONVOISIN Daniel et CULOT Martin, *Éducation aux médias et jeux vidéo, des ressorts ludiques à l'approche critique*, Media Animation asbl, 2015
- De la Suite dans les Images, *Sortons le grand jeu #1: formation jeu vidéo et cinéma*, 12 mai 2022, Le Fresnoy, Tourcoing
- Alexis Blanchet, *Let's play analytique (CriTwitch) - Alien: Isolation - Mathieu Triclot et Alexis Blanchet à la FEMIS*, Youtube, 22 mars 2017,
https://www.youtube.com/watch?v=T9rCH8qXd_g
- Association Playful (consulté le 03/2022)
<https://playful-asso.fr/>
- Cinéma et Jeu vidéo, actions vidéoludiques de l'association De la suite dans les images (consulté le 18/05/2022)
<http://cinemaetjeuvideo.org/>
- Futur@Cinema, (Septembre 2021), *Futur@Cinéma x FEFFS : Des manettes au grand écran*, Vimeo, <https://vimeo.com/603800297>
- ALCA Nouvelle Aquitaine, (Février 2022), *La malle Ciné Game | Hervé Tourneur*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=mUJ1k50Lzfg&t=1309s>
- Game Impact, Jeux vidéo & Représentation de la diversité
<https://gameimpact.fr/representer-la-diversite/>

- STORA Michaël, *Médiation par les jeux vidéo: cadre et aspects thérapeutiques*, Cliniques 2016/1, n°11, p.80-104
- AFJV, (Avril 2021), *Table ronde : Le jeu vidéo, outil de médiation et de pédagogie*, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=zm_DixjoTHI&t=2s
- Bingo conférence jeux vidéo et cinéma - A. Blanchet, M. Triclot, G. Force, Meeea, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=ZpII3ajs76Y>
- <https://carnetdejeu.wordpress.com/2017/08/22/faire-creer-des-jeux-sur-la-migration-a-des-jeunes-concernes/>
- <https://www.entonnoir.org/2016/12/24/deux-ans-apres-chomeur-blaster/>
- PointCulture TV, *Stage d'été : création de jeu vidéo - PointCulture*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=zPvstTNGu1k>
- PointCulture TV, *L'ARTOQUEST, outil de médiation culturelle ludique et participatif*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=hm-eIeMyLVY>
- <https://carnetdejeu.wordpress.com/2017/08/22/faire-creer-des-jeux-sur-la-migration-a-des-jeunes-concernes/>
- <https://www.liegegamelab.uliege.be/>
- CNC, Fond d'aide au jeu vidéo, https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468
- <https://prisme7.io/fr>
- Nintendo France, *Présentation Nintendo 3DS Guide: Louvre Direct - 27.11.2013*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=1TWLAOARRns>
- <https://www.reseau-canope.fr/ludopedagogie.html#c30087>
- <https://www.image-est.fr/formations-raconter-par-les-jeux-video-1009-169-0-0.html>
- <https://www.occitanie-films.fr/cinema-et-jeu-video-autour-du-projet-de-film-documentaire-knits-island/>
- Pôle Image Bourgogne Franche-Comté, *Mathieu Triclot. Rencontre du Pôle. Belfort 2016*, Youtube, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=eOM4WVbFJsI>
- <https://jymvernedeballan.itch.io/>
- <https://lejeuquiprovoquedeschoses.com/>
- *Journée professionnelle, compte rendu de la section médiation, Jeu qui Provoque des Choses*, 28 janvier 2022 – La Parenthèse, Ballan Miré
- <https://www.pedagojeux.fr/>

- <https://www.taminggaming.com/en-gb/home>

Structures de la médiation vidéoludique:

- <https://i-k-o.fr/>
- <https://www.lyon-esport.fr/>
- <http://rennescraft.fr/>
- <http://www.3hitcombo.fr/rennes-craft/>
- <https://gamerzvoice.fr/retro-gaming/>
- <http://www.t3ddy.fr/>
- <https://www.lana-france.com/>
- <https://www.puzzle.thionville.fr/fr/evenement/retr-e-des-studios-atelier-cr-ation-de-j eux-vid-o>
- <https://www.rom-game.fr/agenda/4849-Indie+Games+Club+2021.html>

Articles jeux vidéo:

- Partages, *Roselyn Bachelot aux Pégases 2021*, mars 2021, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=zf9QvxhMOYk>
- France Culture, *Netflix, en perte d'abonnés, ne jure plus que par le jeu vidéo*, 4 mai 2022
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-enjeux-des-reseaux-sociaux/netflix-en-perte-s-ouvre-aux-jeux-vidoes-7825173>
- Franceinfo, *Jeu vidéo : avec Netflix Games, Netflix veut sa part du gâteau*, 14 novembre 2021
https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/nouveau-monde/jeu-video-avec-netflix-game-s-netflix-veut-sa-part-du-gateau_4827469.html
- Divercities, le kiosque, *diGame : des jeux vidéo gratuits avec votre Pass'Région !*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=UcTBqB5-Rmw>
- <https://www.republicain-lorrain.fr/culture-loisirs/2021/11/22/savez-vous-combien-de-jeux-video-les-bibliotheques-mediatheques-mettent-elles-a-votre-disposition>
- <https://www.bafta.org/games>

- <https://www.rfi.fr/fr/culture/20220108-entre-coup-de-com-et-v%C3%A9ritable-m%C3%A9diation-culturelle-les-mus%C3%A9es-s-allient-aux-jeux-vid%C3%A9o>
- https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/nouveau-monde/jeu-video-avec-netflix-game-s-netflix-veut-sa-part-du-gateau_4827469.html
- https://www.bfmtv.com/people/cinema/l-offre-n-est-pas-en-phase-pourquoi-le-cinema-n-attire-plus-le-public-en-salles_AN-202207030017.html
- https://gaming.gentside.com/jeux-video/horizon-forbidden-west-pourquoi-les-pois-da-loy-font-autant-reagir_art32853.html

Sociologie:

- BLANCHET Alain et GOTMAN Anne, *L'entretien*, Armand Colin, 2015
- DONNAT Olivier, *Les Pratiques culturelles des français à l'ère numérique: enquête 2008*, La Découverte, Paris, 2009
- LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, *50 ans de pratiques culturelles en France*, Culture Etude, 2020
- CHANTEPIE Philippe et BENGHOZI Pierre-Jean, *Jeux vidéo: l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, Éditions Questions de culture, 2017
- CRAIPEAU Sylvie, *La société en jeu(x), le laboratoire social des jeux en ligne*, PUF, collection « hors collection », 2011
- SUZANNE Alexandre, Questionnaire *DU JEU VIDÉO DANS LES CINÉMAS*:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeMosNa-DWD9KirG6re_F0F0dT_DsHeHh2V9Up8IwHGizuA-bw/viewanalytics
- VERSAVEAU Sofia, 2020, *Game Spectrum: Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=sUvKvoK9I8&t=13s>

Économie du jeu vidéo:

- SELL, *L'Essentiel du jeu vidéo: Bilan du marché français 2019*, Février 2020
- SELL, *L'Essentiel du jeu vidéo: Bilan du marché français 2020*, Mars 2021
- *Étude Pipame: Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport*, Les Dossiers de la DGE, juin 2021

- AFJV, *Le jeu mobile deviendra une industrie pesant 272 milliards de dollars d'ici 2030*, 2021 (consulté le 30/11/2021)
https://www.afjv.com/news/10638_etude-chiffre-affaires-jeu-video-mobile-monde.htm
- Marché du jeu vidéo, CNC, 2018
https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/marche-du-jeu-video_221906
- Marché du jeu vidéo sur console, jeuxvideo.com, 2021
<https://www.jeuxvideo.com/news/1376373/sony-nintendo-microsoft-le-marche-du-jeu-sur-consoles-depasserait-les-50-milliards-de-dollars-de-depenses-en-2020.htm>
- Ludostrie.com, base de données
<https://ludostrie.com/base-de-donnee-ventes-consoles-jeux-videos/>
- L'e-sport en France, Ministère de l'Economie, des Finances et de la Relance
<https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etudes-et-statistiques/dossiers-de-la-dge/analyse-du-marche-et-perspectives-pour-l-esport#:~:text=Le%20march%C3%A9%20mondial%20de%201,29%20M%E2%82%AC%20en%202019.>
- Analyse du marché et perspective pour l'e-sport
<https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etudes-et-statistiques/dossiers-de-la-dge/analyse-du-marche-et-perspectives-pour-l-esport>
- Chiffre d'affaire de l'e-sport en France, statista.com
<https://fr.statista.com/statistiques/537389/esport-chiffre-affaires-france/>
- <https://www.fff.fr/80-le-budget-et-les-chiffres-cles.html>
- https://www.frandroid.com/produits-android/console/996807_steam-2020-bilan-chiffres

Annexes

Annexe n°1: Base de données des associations en Grand Est qui réalisent des actions vidéoludiques

Nom	Localisation	Type	Spécificité	Coordonnées	Site
Gamerz Voice	Alsace	Association	Organisatrice culture geek	gamerzvoice.staff@gmail.com	https://gamerzvoice.fr/
Zilat	Alsace	Association	organisation d'événements		https://zilat.net/
Original Events	Fegersheim	Association	Festival jeu vidéo		https://original-event.org/a-propos/contact/
Geek Unchained	Mulhouse	Festival	Festival jeu vidéo et japon	contact@geekunchained.fr	
Happy Games	Mulhouse	Festival	Festival sur les jeux en général, petite quantité de jeu vidéo, pas l'action principale	03.89.31.88.77	
Alsace E-sport Arena	Strasbourg	Salle e-sport	Organisation de tournoi, hôte	03.67.10.19.24	https://alsacearena.com/
Ernestine Games	Strasbourg	Studio de jeu vidéo	Réalise des jeux vidéo, des ateliers de conception	info@ernestine-games.com	
Indie Night Games	Strasbourg	Festival	événement ayant eu lieu au shadok, présentation de jeu indépendant		
Japan Addict	Strasbourg	Festival	Festival Japonais réalisé par l'association Kakemono	Cf Kakemono	
Kakemono	Strasbourg	Association	Organisateurs de la Japan Addict	asso.kakemono@gmail.com	

Ludus Events	Strasbourg	Association	Plusieurs événements jeux vidéo dont e-sports	contact@ludus-events.fr	https://ludus-events.fr/
Le Shadok	Strasbourg	Centre Culturel	Accueil d'initiatives d'ateliers et d'évènements autour du jeu vidéo et du numérique	03.68.98.70.35	
Start to Play	Strasbourg	Festival	Organisé par Ludus-Events, festival de jeu vidéo	cf Ludus-Events	
Festival européen du film Fantastique	Strasbourg	Festival	Festival de cinéma, mise en place d'ateliers jeux vidéo	com@strasbourgfestival.com	http://strasbourgfestival.com/contact/
Le Star	Strasbourg	Cinéma	Plusieurs événements/Ateliers autour du jeu vidéo: VR, tournoi, etc. Partenaire avec l'asso Playful	03 88 32 67 77	https://www.cinema-star.com/
Médiathèque André Malraux	Strasbourg	Médiathèque	Ateliers, prêt, fond jeu vidéo	Farid.AMRI@strasbourg.eu	
Arte Numérique	Strasbourg	Production	Produit des jeux vidéo		https://www.arte.tv/question/?lang=fr
Random Bazar	Strasbourg	Entreprise	Conférence, ateliers scénario	hello@random-bazar.fr	https://random-bazar.fr/a-propos/
Almedia	Strasbourg	Studio de jeu vidéo	Studio de serious game	hello@almedia.fr	https://www.almedia.fr/
Hélios Gaming/Aux Frontières du Pixel	Amnéville	Entreprise	École d'e-sport, propose des ateliers, organise des événements e-sport, salle e-sport	contact@auxfrontieresdupixel.com	

Médiathèque Joseph Schaefer	Bitche	Médiathèque	Ateliers, prêts, fond de jeu vidéo	03 87 06 15 76	
Confluence	Sarreguemines	Médiathèque	Ateliers, prêts, fond de jeu vidéo, VR	emmie.siebert@agglo-sarreguemines.fr	
Sarreguem'IN' Games	Sarreguemines	Association	Ateliers jeu vidéo	emmie.siebert@agglo-sarreguemines.fr	
Indie Games Club	Thionville	Festival	Organisé par le Puzzle et Coin, en veille	cf COIN/Puzzle	
Le Puzzle	Thionville	Tiers-lieu	Tiers-lieu numérique, accueil d'ateliers et d'évènement. Médiathèque avec consultation de jeu vidéo, fond de film en VR	Personeni.l@mairie-thionville.fr	
Maison des Quartiers	Thionville	Centre culturel	Café Clic: organisation d'évènements jeux vidéo, accompagnement des jeunes	ccas.maisondesquartiers@mairie-thionville.fr	
Replay	Thionville	Festival	Festival jeu vidéo au Puzzle, plus organisé/en veille	cf Puzzle	
La Passerelle	Metz	Association	Education aux médias, ateliers jeux vidéo (Game studies) et atelier e-sport	03.55.00.13.55	
Bliida	Metz	Tiers-lieu	Accueil de différentes structures du jeu vidéo, hôte d'une game jam	03 87 61 60 70	

Pontiffroy	Metz	Médiathèque	Espace jeu vidéo, fablab, ateliers jeu vidéo, actions culturelles autour du jeu vidéo	fhector@mairie-metz.fr	
MCL Metz	Metz	Association	Atelier création jeu vidéo par Emilie Roger, mais ne fait plus d'ateliers.	03 87 32 53 24	
Mosel'LAN Projects	Metz	Association	Lan et e-sport	contact@mosellanproject.fr	
Nice Penguins	Metz	Studio de jeu vidéo	Développe des serious game, plusieurs ateliers conception de jeu vidéo	contact@nicepenguins.fr	
Flying Oak Games	Metz	Studio de jeu vidéo	Créateur du jeu vidéo		
East Games	Metz	Cluster	Cluster qui réunit les professionnels du jeu vidéo en Grand Est	contact@eastgames.org	
COIN	Metz	Association	Organise des game jams	contact@extra-coin.org	
Expressive Game Lab	Metz	Université de Lorraine	Recherche sur le jeu vidéo	sebastien.genvo@univ-lorraine.fr	
Grand Est Numérique	Metz	Association	Association qui regroupe tous les acteurs du numérique	claire-amance@grandestnumerique.org	
Tryptik Games	Metz	Entreprise	Grand fond de machine d'arcade, évènementiel	davidrouby@hotmail.fr	
Metz'torii	Metz	Festival	Festival japonais, animation jeu vidéo	06.58.21.67.82	

Centre Pompidou Metz	Metz	Centre d'art	Co-organisation de Game jam, accueil des bornes d'arcade de Tryptik Games pour une exposition	pierre.wilk@centrepompidou-metz.fr	
KIF (Knowledge Immersive Forum)	Metz	Organisateur de forum	Organisation d'événements, table ronde autour des questions du numérique, notamment co-organisation d'une Game Jam au centre pompidou metz	alexis@kif-event.com	https://kif-event.com/
Five's TV	Forbach	Association	organisation d'événements, encadrement de joueurs/équipes sport, action caritative	asso.fivestv@gmail.com	https://fivestv.fr/
Coding Games	Hauconcourt	Association	Organisation de Game Jam, atelier senior, etc	06 48 34 20 46	
Reverse Gaming	Moselle	Association	Evènement jeu vidéo, e-sport, initiative vidéoludique	benjamin.reversegaming@gmail.com	
Game Your Way	Moselle	Entreprise	Psychologue du travail	gameyourway@outlook.fr	https://www.facebook.com/gameyourway.psychologue
Silver Geek/Le Filon Moselle	Moselle	Association	Lien intergénérationnel, association nationale dont le déploiement en	eva.ponty@lefilon.org	https://silver-geek.org/

			Moselle est porté par Le Filon		
Kaoi Gaming	Rombas	Association	Organisation d'évènement e-sport, accompagnement d'équipe		https://kaiogaming.fr/contacts/
LANA France	Lorraine	Association	Organisation d'évènement, tournoi, e-sport, découverte VR, accompagnement de structures (école, médiathèque, etc)	pa.gondrexon@lana-france.com	https://www.lana-france.com/
LAB/Maison des Milles Marches	Val-de-Briey	Atelier collaboratif	Ateliers autour de la programmation (et création de jv)	09.85.60.07.94	
FCCL	Vandœuvre-lès-Nancy		Codage, création jv, a travaillé avec la MJC Jean Monnet	06 70 45 36 75	
Gamers à PAM	Pont-à-Mousson	Festival	Festival jeu vidéo		https://ville-pont-a-mousson.fr/en/rb/417913/gamers-a-pam
Médiathèque Pont-à-Mousson	Pont-à-Mousson	Médiathèque		03 83 84 09 09	
	Gondreville	Association	Comment faire un jeu vidéo ? Et comment faire son propre manga ?	A définir	Pierre Sery
Camala	Vandœuvre-lès-Nancy	Association	Réaliser des mini stages et apprendre et transmettre le code (public 7-18 ans) et doit créer un	yohan@idee-ad.fr	

			petit jeu. + de 25 ans : formation, sensibilisation autour des écrans, RS, jeux vidéo.		
Lab Venture Games	Nancy	Entreprise	Jeux posé sur le skill, team building, analyse des profils		
Anim'Est	Nancy	Festival	Festival jeu vidéo/Japon		https://www.animest.net/contact
La Manufacture	Nancy	Médiathèque	Fond jeux vidéo, temps de jeu, ateliers VR, etc, tournoi	03 83 39 00 63	
Warp Zone	Nancy	Bar associatif	Jeu vidéo, retrogaming	03.55.20.64.47	
NTSC	Nancy	Association	organisation de sessions de jeux sur des jeux de combat, événement caritatif	association.ntsc@gmail.com	https://ntsc-fr.com/
Zebra Gaming	Piennes	Association	E-sport, inclusif, Tournoi, mixité dans e-sport et streaming	zebra.gaming54@gmail.com / 06.50.11.47.33	
MJC Jean Monnet	Dombasle-sur-Meurthe	Association	Accueil d'un atelier jeu vidéo	03.83.18.29.62	https://www.ccjm-dombasle.fr/
Les Petits Débrouillards	Maxéville	Association	Animation "fabrique ton jeu vidéo"	Laure Digonnet 06.50.94.85.10 / Leïla Lambert 07.64.61.66.56	
Kinexpo	Nancy	Entreprise	Création de supports pédagogiques, ateliers autour du jeu vidéo	06 66 45 62 63	

Médiathèque de Mirecourt	Mirecourt	Médiathèque	Atelier, prêt, fond	ludotheque-mirecourt@ccmirecourtdompaire.fr	
Cinestic	Épinal	Cluster	Cluster Image & Numérique	06 86 79 49 90	https://cinestic.fr/
Médiathèque départementale des Vosges	Épinal	Médiathèque	Prêt de jeu vidéo pour les médiathèques des Vosges	mduchene@vosges.fr	
Médiathèque Marcel Abliser	Vittel	Médiathèque	Fond de jeu vidéo, tournoi intercommunal	lgillet@ville-vittel.fr	
Médiathèque Du Tilleul	Gérardmer	Médiathèque	Prêt, fond, atelier	multimedia.mediathequedelegerardmer@orange.fr	
MCL Gérardmer	Gérardmer	Cinéma	Evènement autour du jeu vidéo	03 29 63 11 96	
Aencre	Verdun	Médiathèque	Recréation de la médiathèque par des jeunes dans Minecraft lors d'ateliers numériques	03 29 83 44 19	https://www.verdun.fr/mediatheque-grand-verdun/laencre/
Verdun Joystick Players	Verdun	Festival	événement organisé par la mairie/communauté de commune de Verdun		https://www.facebook.com/verdunjoystickplayers/
T3DDY	Verdun	Association	Mise à disposition de matériel VR, volonté de démocratisation	06 51 54 06 33 / association.t3ddy@hotmail.com	https://www.t3ddy.fr
BMI	Épinal	Médiathèque	Spinacraft, ateliers de récréation dans Minecraft de bâtiment du patrimoine	aurelie.demange@bmi.agglo-epinal.fr	

Epsilon	Épinal	Association	E-sport/LAN	contact@epsilon.fr	
Spinarcade	Épinal	Association	organisation de sessions de jeux	Cf RAGE	https://www.facebook.com/SpinArcade/
RAGE	Épinal	Association	organisation de sessions de jeux, rétro/arcade, dont les Cybériades, travaille au Ciné Palace d'Epinal	rageasso@gmail.com	https://rage-61.w ebself.net/contact
Cybériades	Épinal	Festival	Contactez RAGE		
Canopée 88	Épinal	Opérateur Public			
Les Imaginales	Épinal	Festival			
Ciné Palace	Épinal	Cinéma	Cinéma d'Epinal, organisation d'évènement jeu vidéo		
Les Compagnons du Stream	Épinal	Association	streaming, événement caritatif		https://les-compagnons-du-stream.com/
Espace Berlioz	Plombières-les-Bains	Cinéma	A accueilli une session jeu vidéo lors de l'évènement Tous en Salle 2022		
L'Excelsior	Saint-dié-des-vosges	Cinéma	A accueilli une session jeu vidéo lors de l'évènement Tous en Salle 2022		
CRAVLOR	Lorraine	Cinéma	Cinéma itinérant, le point de projection de Folschviller a accueilli une session jeu vidéo		

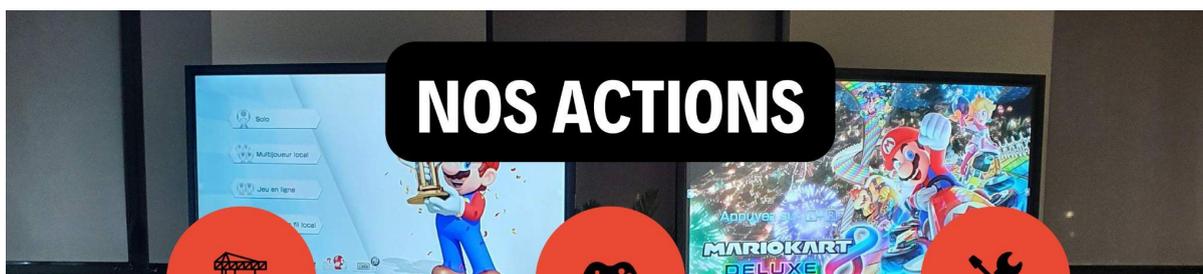
			lors de l'évènement Tous en Salle 2022		
L'Autre Cité	Steney	Cinéma	A accueilli une session jeu vidéo lors de l'évènement Tous en Salle 2022		
Cinéma Forums	Sarreguemi nes	Cinéma	Organise des sessions jeux vidéo en salle		https://www.facebook.com/lcdsoff/
Carolo Gaming Show	Charleville- Mézières	Festival	Organisé par l'association Critical Hit, festival japonais		
Critical Hit	Charleville- Mézières	Associat ion	Organisatrice du festival Carolo Gaming Show, promotion vidéoludique		https://www.facebook.com/AssoCriticalHit/
Game'In'Reims	Reims	Festival	Festival jeux/manga	03 26 84 69 69	
Saint-Ex	Reims	Centre culturel	Centre numérique, atelier de création autour du jeu vidéo, coding, etc	pierre.rahola@saint ex-reims.com	communication@reimsevents.com
Service numérique des médiathèques de Reims	Reims	Médiath èque	Fond et prêt de jeu vidéo, ateliers	stanislas.adry@reim s.fr	
EVA	Reims	Salle de VR	Salle VR et tournoi		https://www.eva.gg/
Ludum Invaders	Belgique	Entrepri se	Studio de recherche et d'accompagnement en Game Studies		https://luduminvaders.com/
Arts et Culture	Bruxelles	Associat ion	Association d'éducation permanente, Pôle jeu vidéo		https://www.artsetculture.be/

			(notamment sourd et malentendant)		
Action Médias Jeunes	Namur	Association	Éducation aux médias, ateliers jeux vidéo.		https://www.actionmediasjeunes.be/
Stream'her	Initiative belge	Communauté	Webinaire, accompagnement à la conception de stream, pour et par les streameuses		https://stream-her.com/
Quai 10	Charleroi	Centre culturel	Salle de cinéma, étage avec une mise à disposition de jeux vidéo, programmation de jeux indépendants, ateliers, scolaire/hors temps scolaire		https://www.quai10.be/
Playful	Basé à Lille mais intervient dans toute la France	Association	Pour des actions de jeu vidéo en salle de cinéma, médiation par le jeu vidéo	contact@playful-ass.o.fr	https://playful-ass.o.fr/
IKO	France	Studio de production	A co-produit des jeux vidéo de The Pixel Hunt et des web documentaires avec Arte, a produit des films en VR	contact@i-k-o.fr	https://i-k-o.fr/
Game Impact	Paris	Association	Jeux vidéo: organisation de table ronde, ateliers, game jam, etc. Sont intervenus en Champagne Ardennes		https://gameimpact.fr/

Jeux Révise	Aisne (Soissons)	Youtubeur	Utilisation du jeu vidéo dans le parcours scolaire		https://www.youtube.com/channel/UCYOGmbzOBHhbzkkNR9YVUhg/about
Festival PIKY	Dijon	Festival	Exposition et conférence à la bibliothèque municipale de Dijon. Permet à la BM de mettre en avant la culture vidéoludique.	mdechen@ville-dijon.fr	
Replay	Dijon	Association	Organisation d'événements autour du jeu vidéo, dont le festival PIKY		https://piky.ovh/
Bibliothèque Municipale	Dijon	Médiathèque	Accueil le festival PIKY, mise en avant de la culture vidéoludique à travers des animations, un service jeu vidéo	mdechen@ville-dijon.fr	http://association-replay.fr/
Centre Image	Montbéliard	Pôle éducation aux images	Plusieurs ateliers autour du JV	clementine.more@centre-image.org	
CINA	Nouvelle Aquitaine	Syndicats des salles de cinéma de Nouvelle Aquitaine	A co-organisé avec les pôles d'éducation aux images de Nouvelle Aquitaine plusieurs journées autour du jeu vidéo en 2022. a participé à la création d'une malle CinéGame.		

Futur@Cinema	France	Fédérat eur d'actions au cinéma	A organisé une conférence au FFFS en 2021 sur le jeu vidéo en salle	apouliquen@lesarcs -filmfest.com	https://futur-cinema.com/
---------------------	--------	---	--	-------------------------------------	---

Annexe n°2: Reverse, Présentation de l'Association



Mise en place d'actions évènementiel Gaming

- Redynamisation du territoire Mosellan
- Stimulation des différents publics (Expert, novice, famille, jeunesse, intergénérationnelle).
- Répondre aux problématiques liées à l'usage du jeu vidéo .
- Développer des dynamiques communes avec d'autres acteurs Mosellans

Développement d'activités Esport

- Mise en place d'activités eSport à destination de la jeunesse
- Développement d'une méthodologie d'accompagnement et de formation eSport
- Accompagner les structures sur leurs projets .
- Création d'actions de type club sur le territoire Mosellan

Soutien aux initiatives vidéoludiques

- Développement d'un réseau inter-acteurs dédiés à la pratique et d'activités vidéoludiques.
- Mise en place d'actions collaboratives.
- Soutien aux initiatives locales (projet étudiant, caritatif, projet pédagogique).

Nos projets en 2022

REVERSE®



REVERSE®

16 évènements sur 2022
8 évènements en Moselle
4 évènements sur le GRAND EST
4 évènements extra régionale

Nos évènements en Moselle



| Marly |
| Play Marly Games |



| Maizières les Metz |
| MIG#1 |



| Bouzonville |
| Salon jeux vidéo |



| Rombas |
| Fête des jeunes |



| Metz |
| Salon Metz Torii |



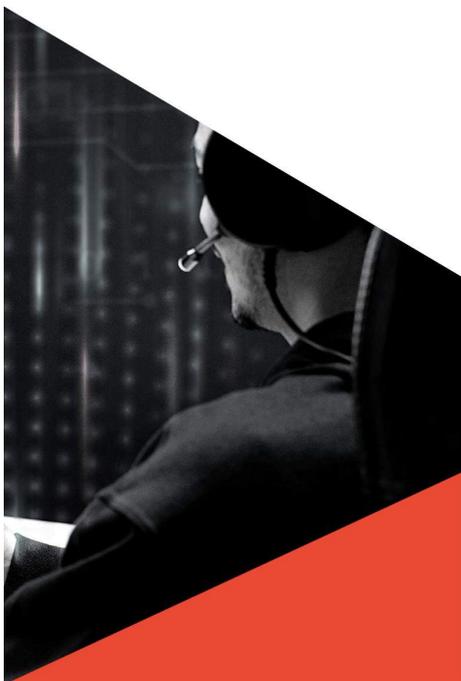
| Freyming-Merlebach |
| Et si on jouait |



| Montigny-lès-Metz |
| Salon jeux vidéo |



| Metz |
| Interquartiers BornyBuzz |



Ateliers et actions Esport

Reverse Gaming se place sur différents axes de formations en liens avec la pratique du esport pour répondre à différentes problématiques

- Stimuler les publics jeunes intéressés par l'esport
- Développer des méthodologies d'accompagnement
- Lutter contre les mauvaises pratiques
- Participer à la mise en place d'activités de type "Club"
- Favoriser l'accessibilité de la pratique esport
- Mettre en place un savoir-faire made in Moselle

Nos projets en Cours



BornyBuzz Numérique

Encadrement et accompagnement de cinq jeunes amateurs dans le développement de leurs pratiques sur le jeu League of Legends



Nos projets en Cours



Pôle Emploi – Briey

- Mise en place d'ateliers esport auprès des demandeurs d'emploi.
- Réalisation de 4 séances par mois pendant 8 mois
- Développement d'activités esport dans le but de renforcer certaines compétences liées à leurs profils
- Introduire la pratique vidéoludique dans des schémas de formation classique



REVERSE®

Développer un réseau d'acteurs Mosellans

Réalisation de projets en coproduction



Impulser une dynamique territoriale



Sensibiliser les collectivités



Soutenir et accompagner les initiatives liées au gaming ou l'esport



Annexe n°3: Visuel atelier Cast E-Sport, E-MDE Lorraine



Photo de Yan Krukov provenant de Pexels

09.02 | 23.02 | 09.03 | 23.03 | 06.04 | 27.04
TOUJOURS À 20H
En ligne sur **Discord**

•• Vie des campus

Atelier cast E-Sport
Animé par **Servane « FiFiii » Fischer**



Rejoins notre serveur Discord juste ici !

Annexe n°4: Entretien avec David Simon (2021)

via Zoom, le 02/11/2021 à 16h30.

David Simon est le responsable de l'éducation artistique au sein du pôle régional de la région Centre-Val de Loire, Ciclic. Il en est également le coordinateur. Il travaille chez Ciclic depuis une vingtaine d'années. Cet entretien fait suite au premier entretien réalisé pour notre mémoire de M1 qui traitait directement de l'éducation aux images.

Olivia Sadier: Comme nous avons déjà échangé pour mon précédent mémoire, on va commencer autrement. Je sais comment vous êtes arrivés à Ciclic, et comment fonctionne Ciclic. Donc plutôt, c'est quoi la genèse ... Comment le jeu vidéo est arrivé à Ciclic ? Et plus particulièrement dans le domaine de l'éducation artistique ?

David Simon: Ok. Non mais c'est très bien. J'aime bien les questions... alors comment le jeu vidéo est arrivé... ? Déjà dans l'absolu, le jeu vidéo, il existe depuis un moment. Déjà. Juste des constats un peu b.a.-ba, mais je vous fais part de manière un peu pragmatique et concrète de comment la réflexion, nous, elle s'est intensifiée... C'était il y a combien de temps notre échange ?

OS: C'était à la première vague de Covid donc c'était en ... 2020. Printemps 2020.

DS: Ok. Printemps, ok. Donc c'est juste pour reconnecter deux, trois trucs. En gros, on est, à la base... On parle d'une activité éducative qui existe depuis bientôt 30 ans dans la région [*Région Centre, ndlr*]... Avant Ciclic, on était une association créée en 1991, avec en embryon, dès le départ, d'actions d'éducation aux images qui prenait notamment la forme de *Lycéens et Apprentis au cinéma*. En gros, ça a été expérimenté en Région Centre et dans d'autres territoires avant qu'il devienne national. Des actions hors temps scolaire avec l'ancêtre de *Passeurs d'Images*. On était une des premières régions à développer des choses dans la matière. Et puis une mission de Pôle Régional éducation à l'image qui a été expérimentée dans 5 régions en 1998 et qui s'est étendue aussi au fil des ans. Je fais vraiment très raccourci. Avec, au départ, des actions d'éducation au cinéma et à l'audiovisuel. Donc nous, on avait plutôt un champ qui est issu du cinéma, au départ, qui est de dire de faire découvrir le cinéma à des jeunes spectateurs et de montrer des œuvres un peu différentes -

patrimoniales notamment - diversifiées dans leur genre cinématographique. Dès le départ, en région Centre, on a eu à cœur de travailler notamment le court-métrage, qui n'était pas forcément très travaillé à l'échelle nationale dans les propositions des dispositifs. Et puis, au-delà de la découverte, et de faire découvrir des œuvres en salle de cinéma, dès le départ quasiment, l'idée de manière complémentaire de développer des temps pratiques auprès des élèves. Donc ça prend des formes... Des rencontres avec des cinéastes, avec des critiques de cinéma sur des temps complémentaires courts, et puis des choses qu'on fait toujours aujourd'hui, qu'on a vraiment eu à cœur de diversifier. Et puis des projets pratiques, des temps pratiques qui soient un peu densifier qui ont pris la forme de projet à l'année, certains sont devenus les options cinéma, c'est pas l'objectif premier mais en tout cas, les projets à l'année sont souvent centrés sur la réalisation de film avec des élèves. Donc encore une fois, on prend le parti d'en faire des films, mais souvent en tout cas, le réflexe qu'on a c'était dans un premier temps d'accompagner des projets autour de cette question-là. Aussi le souhait qu'on avait de travailler les ateliers de pratiques de manière très diverse. Ce n'est pas forcément des films de fiction en prise de vue réelle, mais ça peut être des ateliers de réalisation autour du cinéma documentaire, du cinéma d'animation, qui sont aussi liés à des choses qu'on travaille dans d'autres secteurs de l'agence, avec des chances cinématographiques qu'on a à cœur de soutenir au niveau du fond de soutien à la création, et puis aussi qu'on a à cœur d'accompagner en terme de diffusion. Dans l'ordre d'idée, comme je vous l'expliquais, dans la fête du cinéma d'animation ou du fait qu'on a une résidence de cinéma d'animation.

OS: Quel est le nom de cette résidence ?

DS: Ciclic Animation. On travaille notamment avec Folimages aussi. Et on a d'autres soutiens, puis on a des aides spécifiques avec le cinéma d'animation et puis on a du coup cette résidence qui est hébergée à Vendôme, en région Centre. C'est une résidence qui existe depuis presque 20 ans maintenant. Et puis, il y a un travail sur le court-métrage, sur des long-métrages, et puis un travail sur la diffusion du cinéma documentaire qui prend la forme d'un autre endroit de coordination, le Mois du film documentaire, et là c'est la réalité depuis peu de temps. En tout cas sur un mois de novembre qui va être assez dense au niveau de mes collègues... En tout cas voilà, avoir à cœur d'accompagner le cinéma dans sa diversité. Et, avec, au fil du temps en tout cas, un glissement... Du fait de nos missions de Pôle éducation puis d'agence régionale du cinéma, d'avoir un terrain d'attention sur la diversité des images animées. Donc ça passe, comme je vous le dis encore une fois, sur un travail autour du

cinéma, de la fiction... Mais le cinéma dans sa grande diversité, pour faire la connexion avec ce que je viens de vous dire. Et puis aussi avec un champ d'observation sur, à la fois les pratiques de jeunes, et sur l'état de la création, et comment elle a été amenée à muter avec une forte accélération ces dernières années autour... Pareil, je suis assez caricatural dans l'exposé là, mais on va dire, des champs d'intérêt qui sont déjà du cinéma strict. D'où une évolution sémantique qui a pu faire débat, qui peut faire encore aujourd'hui mais c'est moins le cas je pense, sur des actions d'éducation au cinéma à des actions d'éducation aux images. C'est une terminologie qui peut faire débat, qui fait toujours. Moi en tout cas... C'est intéressant de théoriser et repartir là-dessus, mais en tout cas, je suis plutôt tenant, en tout cas au niveau de Ciclic, sans tout mélanger ni sans créer des hiérarchies entre les différents champs, mais en trouvant cette diversité-là digne d'intérêt. Avec une politique d'éducation artistique au cinéma et à l'audiovisuel qui est très structurée en France, au niveau des dispositifs. C'est une grosse réalité pour nous et pour d'autres acteurs sur le territoire, c'est-à-dire qu'on coordonne Lycéen au cinéma, on coordonne Passeurs d'Images, et puis on est aussi amené à coordonner ou accompagner ou observer des acteurs sur le territoire qui coordonne école et collège au cinéma. Je vous parlais de diversité aussi, par exemple, on constate beaucoup en région Centre, et au niveau national aussi, c'est la diversité des propositions pour les tous petits. Notamment avec l'émergence de Maternelle au cinéma, des expérimentations dans différents départements français, donc la région Centre est assez active en la matière, et Maternelle au Cinéma qui va devenir, c'est tout frais en tout cas, il y a eu des annonces une inspection au niveau du Ministère de ces expérimentations-la, et le dispositif va devenir normalement national à partir de la rentrée prochaine [rentrée 2022, ndlr]. En tout cas aussi, on va dire, l'ouverture forte sur ces champs-là. Et puis une volonté des acteurs aussi d'observer l'état de la création, et puis les pratiques aussi des jeunes et moins jeunes avec lesquels on travaille. Après, il y a plusieurs optiques. Soit de se dire « C'est pas digne d'intérêt et on se concentre sur le cinéma », et c'est bien aussi de ne pas oublier d'où vient, de ne pas tout mélanger aussi, et puis après on peut estimer aussi que c'est intéressant déjà, en terme de production artistique, et qu'en terme de transmission pour des jeunes gens, c'est aussi digne d'intérêt, à la fois en tant que champs artistique et puis aussi en déclinaison des découvertes d'oeuvres et puis de travail d'éducation, d'ateliers de pratique, de rencontre avec des créateurs, des professionnels qui oeuvrent dans ces champs-là. Donc en gros, dans un premier temps, c'est de se dire est-ce qu'on ouvre les chakras ou pas, pour le faire court. Donc nous on a ouvert les chakras, pas que nous pour le coup, et après ça dépend aussi de la structure. Par exemple une salle de cinéma... Je veux pas caricaturer parce qu'il y a des salles qui travaillent sur les

jeux vidéo qui sont très ouvertes sur ces questions-là , mais suivant aussi l'identité des structures, on ne peut pas non plus tout faire. Il y a des structures qui se sont emparées de ces problématiques-là. Mais on peut pas tout faire, ça c'est une autre problématique aussi. C'est-à-dire jusqu'où on place le curseur et jusqu'où on peut aller. Donc en tout cas, nous, le premier niveau pour faire le lien à la situation il y a un an et demi, c'était de se dire qu'il y avait déjà des choses identifiées en la matière en disant « voilà, il y a des petites expérimentations de projet... » ... Aussi, les structures ou les personnels qui œuvrent dans ces structures-là sont plus ou moins au fait de ces champs-là, donc là c'est d'être ouvert et de rencontrer les gens qui sont plus ouverts en la matière, ou des acteurs sur le territoire qui sont déjà actifs. Et de ne pas partir comme si... C'est aussi je pense un glissement qui est intéressant, mais je vois bien à d'autres endroits sur ce qui est à la marge, voire parfois méprisé, stigmatisé, devient un peu plus digne d'intérêt, et avec le temps le glissement sur l'institutionnalisation du travail en la matière, et tout ça, avec les écueils que ça peut poser. Mais, là je vois bien aussi qu'il y a pas mal d'acteurs qui sont un peu à la marge et qui œuvrent pour l'être un peu moins, pour que ça soit reconnu déjà, et puis après aussi pour que des actions se mettent en place et que ça soit structuré. Donc le coup, ça passe par un repérage un peu des forces en présence sur le territoire. Et là, je vous parle de manière un peu générale. Pour la faire courte, ça date d'il y a un ou deux ans, mais il y a aussi la question sur la série télé. Enfin série, plus télé, de moins en moins télé. Des séries qu'on a travaillé depuis un moment déjà, avec une intensification en termes d'action, la question du jeu vidéo. Après je sais qu'il y a pas mal de collègues sur tout ce qui relève de la réalité virtuelle, de la 3D, en tout cas de repérer un peu ce qui se joue en terme de création dans ces endroits-là, et puis d'interroger un petit peu ça et de voir un peu en terme d'éducation artistique qui peut s'y jouer. Il y a un autre champ d'intérêt que j'évoque délibérément là et que je déconnecte avec ce que je viens de dire, mais c'est la question plus générale et sociétale de la question du rapport aux écrans des enfants. Pour le coup, c'est pareil, on peut avoir un posture qui est de dire « moi je suis sur l'éducation artistique et c'est pas mon problème » ou on peut dire aussi « même si je suis sur l'éducation artistique... », nous particulièrement aussi en tant qu'établissement public, on ne peut pas non plus complètement mettre de côté le contexte et les problèmes. Tout en prenant l'intérêt des écrans et de choses à montrer à travers ces écrans-là, de constater aussi qu'il y a des soucis de non régulation, d'exposition trop tôt, et il y a aussi, quand je vous parlais d'ouverture des chakras, d'avoir aussi une connaissance des acteurs qui oeuvrent en la matière et aussi de décroiser les problématiques. C'est-à-dire que pour le coup, au niveau de Ciclic, c'est des choses très concrètes qu'on essaie d'articuler intelligemment. Sans les

opposer pour le coup. Je vous en parle délibérément, parce que sur la question des jeux vidéo aussi, on a travaillé avec des acteurs qui ont une perception jeux vidéo, par le côté « c'est pas bien, c'est pas digne d'intérêt, c'est dangereux ». Et donc c'est compliqué de ne pas tout mélanger. Il faut faire la part des choses. Et puis de dire, évidemment, mais je parle des jeux vidéo et globalement des écrans quand ce n'est pas bien accompagné et pas bien régulé, ça peut générer... Je vais vous donner un exemple très concret, il y a l'effet de mode avec la série coréenne *Squid Game*. Bon, c'est purement personnel, mais je discutais avec un ami de famille, grand-parent d'une petite fille qui est en école en région parisienne, dont la fille a reçu un courrier de la directrice parce que les gamins reproduisent les jeux de la série en cour de récré.

OS: Oui, c'est très médiatisé en ce moment en plus.

DS: Donc, on peut pas faire comme si ça n'existait pas. Ce qui ne veut pas dire que *Squid Game* n'est pas intéressant et tout ça. Mais des fois, on va plus stigmatiser un objet culturel ou artistique... Mais à cet endroit-là, ce qui m'interroge aussi beaucoup c'est comment ça se fait qu'il y ait des enfants d'école maternelle et primaire qui découvrent cette série-là chez elle.

OS: Je vais sortir un tout petit peu, c'est personnel, c'est vrai que c'est un phénomène cette série, et ce qui se passe. Que des enfants aient pu voir cette série, mais en même temps, je lisais des gens qui disaient mais il y a plein d'enfants qui ont vu des films qui étaient pas de leur âge aussi. Et d'ailleurs, la stigmatisation des jeux vidéo, le cinéma en a aussi fait les frais dans les années 50 et 60.

DS: Je pense qu'il y a ... Mais vous avez raison sur ces éléments de comparaison, parce qu'on parle du cinéma, mais c'est pareil effectivement, au début du cinéma c'était pas un art digne d'intérêt. Moi, je vous parle pas de cette activité-là de Ciclic, parce qu'elle s'est beaucoup développée aussi ces dernières années, autour du livre et de la lecture, on travaille sur la Bande Dessinée par exemple... ou si on veut faire une analogie avec les musiques actuelles, ça allait pas de soi, c'est moins en moins le cas, ce qui est plutôt rassurant, et ça n'allait pas de soi que des élèves fassent des sujets autour du Rock'n'roll ou autour de la Bande dessinée à l'école, il y a quelques années. Ça évolue positivement. On parlait des jeux vidéo et des séries au niveau institutionnel il y a quelques années, voilà. De la même manière, quand on parlait de l'intérêt de montrer *Les Dents de la mer* ou *E.T.* dans un dispositif d'éducation aux images,

pour l'avoir testé, je m'en rappelle que dans une instance nationale du Collège au Cinéma, quand j'avais proposé que *Gremlins* soit dans la liste, c'était il y a 10 ans, ça allait pas de soi. C'était même un peu violent des fois. Voilà, on s'étripait là-dessus. Et je vois bien aussi comment, pareil le discours dans le temps, je vois bien aujourd'hui que *Les Dents de la mer* ou *E.T.* qui sont à *Ecole au Cinéma*, je pense que c'est très bien. Je pense qu'il y a dix ans, ça n'allait pas de soi qu'il y ait un film de Spielberg dans un dispositif. Donc après il y a le phénomène... Même dans le champ du cinéma en tant qu'art et dans sa diversité, pour faire le lien et rattraper avec notre discussion. Il y a *Ready Player One* de Spielberg, qui est le film du Bac cette année et voilà, c'est plutôt chouette. Et, je me dis aussi que sur le champs du jeu vidéo, pour moi c'est une reconnaissance un peu institutionnel du lien entre l'évolution du cinéma, du fait qu'il y ait une oeuvre assez récente qui intègre les dispositifs et qui en plus intègre le côté un peu sacralisé du film du bac. Pour moi, c'est une reconnaissance un peu de ça. Et pour le coup, d'un point de vue pédagogique, ça veut dire aussi que mécaniquement quand on programme un film de ce type-là, la question du lien au jeu vidéo et tout ça, elle va de soi. Et je me dis aussi que d'un point de vue institutionnel ça veut dire que c'est digne d'intérêt . Alors, les gens qui sont impliqués depuis un moment dedans, c'est pareil, j'ai échangé avec des gens qui sont... Sans être expert en la matière, mais le jeu vidéo c'est très divers, c'est comme tous les champs avec des choses intéressantes, d'autres moins. Et il y a des gens aussi qui œuvrent, qui sont plutôt dans le jeu vidéo indépendant et qui sont très critiques par rapport à l'industrie du jeu vidéo aussi. Par rapport à la question du jeune public, à ce qu'on peut montrer en terme de jeux, en terme de qualité éditoriale de ce qui est produit. Et donc il y a tout un champ à la marge qui œuvre pour que cette marge-là pour qu'elle soit visible. Ce sont des choses qu'on a à coeur de mieux comprendre en rentrant en contact avec des gens qui créent dans ces champs-là. Puis des gens qui peuvent être aussi très critiques, c'est aussi l'intérêt et la limite de l'institutionnalisation, il y a aussi des acteurs qui font des projets de médiation qui sont parfois très critiques sur la manière dont les institutions s'emparent du jeu vidéo. Par exemple, les médiathèques qui vont acquérir des jeux grand public pas forcément intéressant, sans penser à des médiations, si c'est juste pour reproduire des choses que les gens vont acheter chez eux ou pas, il n'y a pas vraiment de plus-value ou pas {-1} . A part de se dire que c'est intéressant quand même et que ça peut être le rôle d'une institution publique de proposer une diversité et de proposer un accompagnement de part diverses manières. Donner à voir en tout cas une diversité et pas reproduire un effet de marché.

OS: Est-ce que vous pensez que vous réalisez une médiation par ou pour le jeu vidéo ? A l'image de l'histoire de l'éducation à l'image ? Et comment ?

DS: Effectivement, quand on est pas expert et tout ça, et qu'on crée... en tout cas je parle en terme de membre de l'équipe, même si on a des expertises ou des appétences sur ces sujets-là, naturellement dans les premières choses qu'on met en place d'un point de vu très modeste et pour créer du lien, on va souvent rattacher ça. Justement, on a créé des projets entre cinéma et littérature et cinéma et jeu vidéo. Je pense que comme on est acteur, ça a été plutôt de créer des connexions avec un champs artistique qui se travaille au quotidien avec des ouvertures, des choses un peu naturelles, machinima c'est un des exemples. Après il y a la question des expérimentations-là. Je parle d'expérimentation parce que pour le coup c'est un enjeu aussi d'institutionnalisation ou pas, il n'est pas forcément bon d'être institutionnalisé. Mais à mon avis il y a deux enjeux, c'est comment des porteurs de projet éducatif sont plus sensibilisés à l'intérêt de travailler cette question-là, et comment les acteurs qui portent ces projets-là, intervenant, dispositif, association, acteurs éducatifs, comment ils trouvent les moyens de mettre en place ces projets-là. Ce sont des choses aussi qui, étant institutionnalisées, permettent d'avoir des moyens sur les territoires, y a des moyens du CNC, et aussi les moyens sur les nouvelles collectivités. Après c'est très institutionnalisé, c'est pas vraiment des écueils, ça a un avantage ça permet... Là, on sort d'une réunion de fin octobre avec des acteurs qui coordonnent *École, Collège, Lycéens et Maternelle au Cinéma* sur la région Centre Val de Loire et, chaque année c'est un peu plus de 100 000 élèves qui sont concernés par une de ces opérations. Donc pour une région rurale comme la région Centre, déjà on peut se satisfaire de ça. Après on peut toujours se dire qu'on peut aller plus loin, et on peut dire qu'en terme de sensibilisation de masse... Après, il y a des choses qu'il faut améliorer... Mais déjà, je suis plutôt satisfait de me dire qu'il y a 100 000 élèves sur notre territoire qui vont découvrir un film. Il faut être ambitieux dans ce qu'on propose et après aussi, être modeste dans les résultats. Mais c'est plutôt bien qu'il y ait ce terreau-là qui soit proposé. Et qu'à partir de ça, qu'on puisse accompagner des aventures un peu plus précises sur de la pratique. Faire découvrir des œuvres, ça donne envie de pratiquer plus fortement. Et puis, cette structuration-là, mais aussi avec des choses hors temps scolaire, qui est vraiment, au niveau national, un constat: c'est un peu plus d'1 million et demi d'élèves chaque année qui participe à cette opération-là. Il y a aussi beaucoup de choses qui se font en dehors des dispositifs. C'est des choses à la fois dont on peut se satisfaire, et à la fois ça donne un billet d'analyse et de perception. Je pense qu'à notre niveau, on a l'impression que toute l'éducation à l'image se

fait à travers les dispositifs. Donc nous, on a à cœur de dire qu'il y a plein de choses qui se jouent en dehors du temps scolaire, et qui se jouent en dehors de la stricte éducation au cinéma aussi. Et que ces choses-là, c'est important de les repérer. De donner à voir ça, d'expérimenter les choses, de mettre en avant des expérimentations, et surtout de faire en sorte que ces expérimentations, ces projets soient dignes d'intérêt. Que ça ne soit pas du « one-shot » et que ça puisse perdurer voir se structurer plus fortement. Donc, en tout cas, au niveau de la Région de Ciclic, c'est qu'on en est pas à l'échelle de la structuration. Ce que je peux vous dire c'est que, l'ouverture des chakras, elle a été à plein d'endroits. Ça a été des expérimentations... Je ne sais pas si vous avez eu le temps de jeter un coup d'œil à tous les liens que je vous ai envoyé...

OS: Les machinimas, j'ai commencé à regarder. Et j'ai du regardé autre chose, mais il s'est passé un peu de temps, donc j'ai pas tout en tête.

DS: Pas de soucis. Mais en gros, pour vous dire que ça a été à la fois sur des projets très modestes, qui sont plus tournés vers des machinimas, des petites séquences là-dessus. Ça a été aussi l'ouverture, à propos des actions strictes, sur Upopi, sur notre site. Donc ça a été aussi de nous dire qu'il y a des contenus, qu'il va y avoir des articles qui vont être produit par des gens qui vont interroger les liens entre le cinéma et le jeu vidéo. Ça peut être aussi des gens qui travaillent vraiment sur la médiation autour des jeux vidéo et qui ont des retours à faire sur la matière. Et puis, ça a été aussi depuis un moment aussi, sur des ouvertures sur ces questions-là, sur des contenus à la fois intéressants, déjà à la fois pour nous nourrir nous et puis de donner à voir ces réflexions-là menées par des gens qui cernent un peu mieux et les partager à d'autres. Et puis ça a été aussi, un moment, de créer du jeu vidéo, et ça a été l'occasion de travailler avec une personne qui fait de la médiation autour du jeu vidéo et de faire un parcours pédagogique autour du jeu vidéo. De se dire quelles activités on peut faire en la matière ? Et pas forcément du jeu vidéo toujours en lien avec le cinéma, pour le coup le jeu vidéo en tant que tel. C'est aussi des réflexions au-delà de Ciclic, qu'on a eu à cœur de travailler à l'échelle du réseau des Pôles d'éducation à l'image, notamment avec le fil des images. Et notamment, là je suis allée jeter un coup d'oeil dessus [*sur le fil des images*] parce que l'année dernière, j'ai un peu moins suivi le fil des images mais je sais qu'on avait ouvert un dossier sur cette question du jeu vidéo, avec l'idée aussi de repérer des choses, de venir alimenter ce dossier-là. Là, j'ai jeté un coup d'œil, il y a une dizaine de contenus qui sont publiés avec des retours d'expérience très concrets de projets qu'ont été faits autour du jeu

vidéo. Et puis, les collègues des Pôles ont créé des fiches pratiques sur des conseils très pratiques pour mener des ateliers autour du jeu vidéo, des précautions à prendre, comment travailler avec un intervenant... Des choses très pratico-pratiques, mais qui sont plutôt pensées pour donner à voir des choses passionnantes qui ont déjà été expérimentées, et puis aussi de donner envie à des gens en donnant des billes concrètes pour développer leurs propres projets autour de ces questions.

OS: Vous cherchez à amener une ouverture sur le sujet ?

DS: Ouais voilà. C'est vraiment cette phase-là à comment on contribue à déjà dire que c'est digne d'intérêt. Je pense qu'on est au-delà de ça maintenant. Et donner aussi des fenêtres d'ouverture de diffusion de projets qu'ont été faits en la matière, donner à voir ça et puis aussi de faire appel à des gens qui œuvrent d'un point de vue artistique, de médiation, autour de cette question-là. Donc ça a été vraiment, comme on l'a fait pour le cinéma ou pour d'autres champs, ça a été aussi de se rapprocher de professionnels qui travaillent ces questions-là et de les amener à intervenir sur des formations, sur des parcours pédagogiques, des articles en ligne ou des actions de médiation auprès de publics divers, dans différents cadres, temps scolaires, hors temps scolaire. Donc pour le coup, je pense qu'à l'échelle de Ciclic et d'autres collègues, il y a vraiment ce sentiment, depuis 2, 3 ans, d'un phénomène d'accélération assez fort là-dessus. Avec aussi au niveau du CNC, je crois qu'il y avait eu aussi un repérage, une demande, sur la question de la série et du jeu vidéo, d'actions qui étaient menées sur le territoire... Et si j'ai bonne mémoire, *Passeurs d'Images*, l'association nationale qui pilote *École*, etc, au niveau national, je crois qu'il y a deux ans, ont fait un appel à projet autour de la série et du jeu vidéo.

OS: Avez-vous des traces de ces appels à projet ?

DS: Ouais, il faut que je vérifie, mais je suis sûr qu'il y avait un projet sur les séries parce qu'on y a contribué. Et de mémoire, c'était il y a au moins deux ans, je crois qu'il y avait aussi un appel à projet autour des jeux vidéo. Ça je vérifierais. Je pourrais vous renvoyer, parce que je pense qu'ils ont fait une restitution, et si c'est le cas je pense qu'il doit y avoir des choses publiées en ligne. Et j'essayerais de vous retrouver.

OS: Pourriez-vous éclaircir le projet du CNC dont vous avez parlé ? Vous parlez du CNC qui a fait une sorte de demande aux territoires ?

DS: Quand je vous dis que ça infuse plutôt positivement, c'est que comme je vous dis, il y a plusieurs années où on parlait du jeu vidéo et des séries au CNC... Je caricature, mais en tout cas, on sentait que c'était pas forcément acquis... de la même manière qu'au CNC aujourd'hui il y a des soutiens.

OS: Qu'est-ce que vous pensez des soutiens au CNC vis-à-vis du futur du jeu vidéo ?

DS: Je vois bien le mouvement. En gros, il y a un champ de la création qui est plus soutenu au niveau national. Avec aussi, comment avec les fonds de soutien en Région, des fonds de soutien très cinéma audiovisuel, avec des réflexions de se dire est-ce qu'on ouvre à la question. Sur le jeu vidéo, j'ai pas une vue assez fine, mais je sais en tout cas que c'est en réflexion. Quand on commence à travailler sur l'image animée, on se dit que les projets de jeu vidéo ont vocation à être ou pas soutenus ? Dans une logique de pur soutien à la création, mais également dans une logique de soutien à une filière professionnelle aussi. Avec évidemment une spécificité, une force française qu'on a beaucoup de... comme le cinéma d'animation, pour le jeu vidéo aussi, sans être expert en la matière, avec le sentiment que c'est très dynamique au niveau national dans ces questions-là. Il faut aussi qu'on se pose aussi la question de comment on accompagne ou pas ou mieux ces dynamiques là. Ça passe par différents champs. Souvent, le champ premier c'est celui de la création, la question de la diffusion c'est forcément autre chose pour le jeu vidéo, et puis après de manière un peu décalée, c'est qu'est-ce qu'on fait en terme d'éducation artistique autour de ces questions-là ? Vraiment les dispositifs, ils sont éducation à l'image, comme je l'ai dit tout à l'heure, *Collège, École*, etc, un peu dans ces mouvements-là d'accompagnement des films dans leur diversité. Là, on voit bien sur les séries, je vous donne un exemple très concret, il y a quelques années en gros c'était pas digne d'intérêt. Il y a trois ans, avec deux autres régions, on avait aussi pu avoir des moyens CNC pour expérimenter des actions d'éducation artistique à la série dans trois régions. Et l'été dernier, le CNC a lancé un plan national de sensibilisation à l'écriture scénaristique. Dont un des deux volets du projet est complètement dédié à des projets d'écriture de série avec des lycéens au niveau national avec des moyens dédiés assez conséquents. Et ça, ça vient aussi, quand je vous parlais du repérage qui avait été demandé au CNC, ça date d'il y a deux, trois ans, ils avaient demandé aussi au niveau des territoires de

pointer des choses qu'on avait pu mener ou repérer dans le champs des séries et du jeu vidéo. Donc vous voyez la série comment ça a pu évoluer. Pour le jeu vidéo, entre-temps j'ai eu le sentiment que ça s'est pas mal développé. Et je pense aussi qu'il y a des acteurs institutionnels, que ça soit au niveau du CNC ou du Ministère de la Culture, qu'ils se posent la question de est-ce qu'on ferait plus en la matière et est-ce qu'on structure... Je dis qu'il faille inventer des dispositifs, mais déjà, comment on peut aussi accompagner mieux les projets des acteurs qui les portent. Ça passe aussi, je parle d'un point de vue national, mais ça peut aussi se passer d'un point de vue pragmatique sur les dispositifs qui existent dans les régions françaises. Nous par exemple, en région Centre, on développe un projet qui s'appelle *Aux arts, lycéens et apprentis* qui est tout champ artistique confondu, et qui permet quand les projets sont validés de bénéficier de fonds pour faire venir des artistes pour accompagner des élèves dans des projets. Et en gros, ce sont une centaine de projets chaque année, et je sais aussi que... On a pas fait de projet autour du jeu vidéo dans ce projet, mais je sais en tout cas que les gens sont très ouverts au fait de diversifier ces dispositifs-là. Et je pense aussi que aujourd'hui, un acteur du territoire régional qui développerait un projet d'éducation artistique dans le cadre de *Aux arts, lycéens et apprentis* autour du jeu vidéo, non seulement il y a de fortes chances qu'il soit soutenu si le projet est bien foutu, mais je pense aussi, pas qu'il serait prioritaire, mais je sais qu'il y a une volonté de diversifier ces accompagnements-là. En tout cas, moi je sens à l'échelle de mon territoire, une ouverture beaucoup plus forte. Après je sens aussi qu'au niveau des acteurs éducatifs, là je parle très divers, et je pense... je ne vais pas faire de généralisation générationnelle des choses, et je vois bien même à mon niveau, mais il y a un besoin de mieux comprendre les enjeux, l'intérêt de..., de ne pas tout mélanger aussi. Il y a aussi des choses qui sont dans le jeu vidéo... De pas tomber du côté "c'est pas bien, c'est pas digne d'intérêt", mais pas à dire que tout est bien non plus. Et donc aussi de, toute cette phase-là, d'avoir une plus fine appréhension des enjeux, et puis aussi de voir comment en terme de projet, ce qui peut se mettre en place. Avec aussi un champ artistique, de prendre en compte des spécificités d'un champ. En l'occurrence de ce que vous disiez pour rejoindre la question qu'est-ce qu'on fait d'éducation artistique, sur une pratique qui est plutôt individuelle sur son salon, avec les pratiques de réseaux, où le collectif est aussi questionné. Qu'est-ce qu'on fait en termes de médiation autour de ça ? Ou pas d'ailleurs ? Et comment on ne prend pas que des réflexes cinéma. Alors que ça peut être intéressant, je veux dire, le cinéma et le jeu vidéo ont des connexions. Et se poser la question de qu'est-ce qui nous intéresse aussi sur les questions d'une éducation artistique, du cinéma, ou sur d'autres champs et quelles sont les fondamentaux qu'on a envie de reproduire sur une éducation artistique du jeu vidéo, sur la

question de la compréhension de comment c'est fait ? De la découverte d'œuvres, si on considère que le jeu vidéo c'est une œuvre. Et puis, une meilleure compréhension de ce qui se joue. De contribuer à pratiquer. Et puis à rencontrer, organiser, c'est notre boulot au quotidien, avec des œuvres et des gens qui les font. C'est de se dire aussi comment on ouvre à une diversité de médiateurs ou de gens qui sont acteurs de ces créations-là. Et ça, ça ne se fait pas en deux minutes. Ça veut dire aussi les trouver. Il y a des acteurs qui sont pas forcément non plus sensibilisés ou n'ont pas d'intérêt à transmettre. Mais en même temps, de faire le constat qu'il y a plein d'acteurs qui au-delà d'une stricte éducation artistique et médiation, ont aussi cette réflexion de comment on se fédère et comment on se structure. Ce qui est le cas en région Centre, je pourrais vous transmettre aussi le lien... Je les ai rencontré au tout début, c'est un de mes collègues qui fait le suivi, qui, ça fait 2 ans maintenant, ils ont eu un financement de la Région pour développer ce travail-là, c'est de faire un panorama, ça s'appelle "Le Jeu qui provoque des choses" leur projet, et l'idée c'est de faire un panorama à l'échelle de la région Centre des acteurs qui oeuvrent dans le champs du jeu vidéo. On a fait le constat qu'il y a des dynamiques à l'oeuvre, que les gens se connaissent pas forcément entre eux, et du coup souvent, des gens un peu esseulés, qui font parfois eux-même le constat d'avoir une vue parcellaire de tout ce qui mettait en place, mais en faisait un premier constat et une intuition qu'il y avait déjà beaucoup de choses à repérer. Mais qu'il y avait peut-être besoin d'aller un peu plus loin. Puis de faire le constat que ces acteurs-là, ils oeuvrent dans des champs très très divers. Certains sont plus proches de l'industrie, du secteur économique, des boîtes de production qui sont déjà acquis sur le territoire. Puis d'autres, qui sont plus dans une logique de diffusion ou d'éducation, médiation, qui sont plus... notamment qui sont créés en collectif associatif pour créer des week-ends où on fabrique son jeu vidéo, où on transmet des choses un peu ludique et plutôt chouette. Et justement de transmission de ce que c'est ce champ-là à d'autres qui ne connaissent pas. Donc je trouvais ça intéressant et au niveau de Ciclic, la personne qui portait ce projet-là aussi pour faire état un peu de nos réflexions, des questionnements qu'on avait en la matière, et de les mettre en connexion avec des choses qu'on avait repéré ou accompagné sur le territoire. Et puis aussi d'observer ce qui se joue là-bas. C'est-à-dire qu'après, nous en tant que Pôle et Établissement Public Régional, on a pas vocation à tout faire, à être omniscient et tout ça. Mais par contre, j'estime qu'à notre niveau on doit être un levier qui permet d'accélérer et favoriser un champ qui nous semble digne d'intérêt. Des acteurs qui font des choses dans la matière. Sur le territoire, en tout cas, je sais que ce projet-là [*le jeu qui provoque des choses, ndlr*], il est en cours. Il a été financé par la région, parce que il faut aussi financer ces projets.

OS: Je vais revenir sur plusieurs choses, mais peut-être que vos collègues en charge des ateliers pourraient davantage m'aiguiller ?

DS: Alors oui. En gros, moi j'ai une collègue qui pratique le jeu vidéo, à titre personnel. Elle joue. Et pour le coup, du fait de ses fonctions professionnelles, ateliers temps scolaire hors temps scolaire, qui se pose aussi la question de comment on pourrait développer et structurer plus de choses en la matière... Notamment sur *Des Regards, des images*, des programmes de sensibilisation sur des temps courts. On a développé aussi des petites choses qu'on a pu expérimenter, on va dire dans le catalogue qu'on a chaque année. Cette année, il y a un petit projet sur la question du lien entre cinéma et jeu vidéo. C'est toujours un lien entre les deux. En tout cas, on donne à proposition, parmi les ateliers qu'on propose, des choses autour du jeux vidéo. Donc il y a une forme d'intégration dans les propositions qu'on peut faire comme ça. Pareil, ça a toujours été de repérer un peu mieux des choses qui ont été expérimentées, quelqu'un qui est en région... Quelqu'un qui a plein de casquettes, qui est cascadeuse mais qui fait de la motion capture pour le jeu vidéo. Elle participe en tant qu'actrice à des projets de jeux vidéo. Elle développe, au-delà de la région, des actions de sensibilisation à comment on fait un jeu vidéo. Donc je vous disais, il y a un lien entre cinéma et jeu vidéo et aussi jeu vidéo comme un champ qui peut être aussi appréhender pas forcément en lien avec un autre champ artistique, mais en tant que tel. Je pense aussi qu'avec le temps, le jeu vidéo en tant que tel, comment on s'en empare, concrètement.

OS: Est-ce la plus grosse problématique de ce média ?

DS: C'est vrai que ça, pour nous, ça a pas mal évolué, c'est de dire aussi qu'il y a des gens pour qui c'est le champs premier de travail, donc pour eux il y a un enjeu de repérage de meilleures connaissances des acteurs qui oeuvrent dans la matière sur le territoire. Et puis qu'est-ce qu'ils font ? Donc c'est vraiment, en tout cas quand on nous avait sondé sur l'intérêt de ce panorama, on avait dit que c'était très bien que ça se fasse et que ce projet soit soutenu parce qu'on avait aussi à cœur de mieux le connaître. Ca nous semblait important de mieux saisir les dynamiques à l'œuvre. Et après, je pense que pour comprendre ce panorama, il y a d'autres enjeux: comment c'est mieux accompagner ? Mais dans tous les champs, le champ de la création, de la diffusion, de la diversité du soutien. Je vous fais cette petite aparté sur le jeu vidéo indépendant, comment les acteurs en la matière font des économies un peu parallèles,

qui sont en dehors de la norme, et comment ils peuvent être mieux soutenus ou mieux valorisés. Et puis en termes de médiation au sens large, qu'est-ce qu'on peut inventer très strictement ? Notamment, il y a des actions où les gens apprennent à faire des jeux vidéo. Je pense au-delà du jeu vidéo en tant que tel, il y a aussi la dimension ludique du jeu qui me semble assez passionnante d'un point de vue pédagogique. C'est aussi les contextes où on joue qui me semble vachement intéressant. Prendre du jeu vidéo pour inventer d'autres formes de médiation aussi. C'est un terrain de jeu, sans mauvais jeu de mot, un terrain d'intention qui me semble plutôt chouette aussi.

OS: Vous avez parlé de salle de cinéma qui travaille avec le jeu vidéo, vous pourriez m'en parler ?

DS: Alors, je pense que ça, c'est sur le fil des images. Il y a des expériences là-dessus. Après, je sais qu'il y a quelques expériences... Il y a des salles qui ne font pas d'éducation artistique mais qui ont développé des projets de type machinima en parallèle. Mais après, je pense, il y a des salles qui proposent de jouer directement au jeu vidéo. Ca, il faut le repérer. J'ai pas d'exemple précis en tête, mais je sais qu'il y a des expériences qui ont été menées. Le dossier s'appelle *A vos manettes*. Après, juste pour faire le lien aussi avec la dimension écran, sociétale et tout ça... On avait capté des conférences et justement pour faire le lien entre éducation artistique et logique de sensibilisation, on a beaucoup travaillé avec l'association Hébé, qui est une association de psy qui accompagne des adolescents qui ont des soucis. Et qui s'appuie sur les pratiques culturelles des adolescents, estimant qu'elles sont dignes d'intérêt, pour engager un travail d'accompagnement. C'est un travail qu'on a pas mal développé et qui a pris la forme de conférences qu'on a capté. C'est vraiment très en lien avec la question du public adolescent, des réseaux sociaux, et les jeux vidéo. Ce sont des gens qui travaillent sur le jeu vidéo, qui accompagnent des enfants qui pratiquent le jeu vidéo et qui considèrent les jeux vidéo comme étant dignes d'intérêt. Pas forcément dans une logique d'instrumentalisation du truc quoi. Et je trouve qu'ils font des liens vraiment intéressants.

OS: J'irais voir tout ça. Merci pour cet échange !

Annexe n°5: Entretien avec Pierre-Yves Hurel

via Teams, le 22 novembre 2021

Pierre-Yves Hurel est assistant au Département des Arts et Sciences de la Communication à l'Université de Liège. Membre du Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation et de l'Observatoire des Mondes Numériques en sciences humaines. Il a réalisé une thèse sur l'étude des jeux vidéo amateurs. Il anime également des ateliers de création de jeux vidéo amateurs.

Olivia Sadier: J'ai vu que vous réalisiez des ateliers.

Pierre-Yves Hurel: Je réalisais oui. Pour l'instant, c'est un autre pan de mon métier qui a pris le dessus. Mais oui, j'en ai fait quelques-uns.

OS: C'était vraiment cette franche-là qui m'intéressait. Et aussi ce que vous avez écrit. Parce que du coup, je cherchais votre thèse mais j'ai eu un peu du mal à trouver.

PH: Donc moi... Il y a plein de choses. Côté scientifique, ce que j'ai fait c'est une thèse sur le jeu vidéo amateur, mais je parle des ateliers que pour dire que c'est comme ça que j'ai découvert le jeu vidéo amateur et après je parle complètement sur autre chose. Si vraiment c'est les ateliers qui vous intéressent, à mon avis, ça, ça ne va pas être d'une grande utilité. Mais par contre, je pourrais vous trouver d'autres liens avec des articles grand public que j'avais écrit sur les compte-rendu d'ateliers, ou des interviews où j'explique ce que je fais. Si jamais ça peut compléter, ça je pourrais vous envoyer des choses là-dessus. J'ai une note de blog qui était sur un atelier fait avec des enfants plutôt en précarité sur un quartier de Bruxelles. J'avais fait des articles qui revenaient sur mon tout premier atelier, qu'était *Chômeur Blaster* et puis j'ai dû en écrire un peu à droite à gauche.

OS: Mais ça m'intéresse vraiment beaucoup parce que c'est vraiment le constat que j'ai fait, mais en surface, c'est vraiment ça qui ressortait, c'est que c'est très timide, ça commence à arriver en France, cette émergence de médiation et d'atelier autour du jeu vidéo. Et c'est vrai que j'ai vraiment l'impression que c'est timide. J'ai pas eu l'impression... je n'ai pas trouvé d'ateliers de création pure et dure de jeu vidéo.

PH: Je crois qu'il y en a. En tout cas, moi j'en connais d'autres en Belgique francophone, c'est sûr qu'il y en a pas mal d'autres en réalité. Ce qui est un peu injuste pour les autres, comme mon boulot c'est d'en partir d'écrire et de publier, etc, je crois que je suis plus visible que les autres. Souvent, j'ai des contacts avec des animateurs dans des associations, je découvre qu'ils

font des trucs supers, mais, ils ont ni le temps, c'est même pas sur le contrat de travail, c'est pas marqué qu'ils doivent raconter leurs ateliers, ou d'avoir un point de vu réflexif dessus. Mais par exemple, je sais qu'en Belgique, il y a toute une série... Notamment, en éducation aux médias, il y a « Action Média Jeune », qui a un pôle atelier jeu vidéo, où je pense qu'ils sont deux animateurs à temps plein sur cette question-là. Notamment Maxime Verbesselt, avec qui j'avais fait une communication. J'ai travaillé pour plusieurs institutions, notamment Point Culture, qui est un réseau de médiathèques en Belgique. Et je sais qu'eux ils font pas mal... Pour la petite histoire, j'avais fait le premier atelier de création de jeu vidéo dans leur mur et puis, après ils ont continué avec d'autres. Je sais qu'ils font des *game jam* pour les enfants... Il y a pas mal de trucs qui se font de leur côté. Ils n'en parlent pas forcément. Il y a une antenne à Liège, une à Namur, une à Bruxelles, donc c'est un peu difficile de savoir exactement tout ce qu'ils font. Et moi, j'avais surtout travaillé pour Art et Public, qui est une association sans but lucratif, en Belgique on peut dire ASBL, qui a maintenant tout un pôle... C'est vraiment une ASBL de médiation culturelle et qui a tout un Pôle Jeu vidéo, de création de jeu vidéo. Ils organisent toute une série d'ateliers, ils sont plusieurs animateurs. Et il y en a plein d'autres je pense mais après il faut les identifier. Ca, c'est un gros boulot, c'est pas super simple. Mais je suis en train de me demander, parce que j'avais conseillé une mémorante à Liège et je me demande si elle avait pas fait un mémoire un peu sur cette question-là... Il faudrait que je le retrouve. Sinon, peut-être qu'il apparaîtra... Juste pour donner un exemple en France, je me suis déjà retrouvé en coloc' avec des gars qui étaient à Lyon et qui faisaient des ateliers de création de jeux vidéo dans leur asso. Je crois que c'était une maison de jeune. Et en fait, dans les maisons de jeunes, les centres culturels, il y a souvent des trucs qui se font, et il n'y a aucun moyen de le savoir si on n'habite pas la commune. Je pense qu'il faut aller voir de ce côté-là. Des gens qui se définissent comme médiateur numérique. Moi, je ne l'ai jamais vu associé à l'idée d'éducation à l'image. Donc ça c'est nouveau pour moi. Par contre je pense que des fois c'est une question de mot-clé, éducateur aux médias, médiateur culturel, médiateur numérique, etc. Il y a des choses avec ça. Pour dire, il y a des gens qui font des trucs, simplement ils n'en parlent pas.

OS: Comment se déroulent vos ateliers de jeux vidéo amateur ? Vous pratiquez la création pure de jeu vidéo, du *modding*..?

P-YH: En atelier, j'ai quasiment utilisé exclusivement un seul logiciel qui était *Construct 2*, puis *Construct 3*, qui est un logiciel de création en ligne. C'est un logiciel généraliste en 2D.

Dans lequel, on programme par des menus. Et il y a une version française maintenant. Donc il a vraiment plein d'atouts ce logiciel. J'en avais essayé quelques-uns. *RPG Maker*, je sais qu'il y a des gens qui en font des ateliers, parce que c'est un logiciel plus concret, on commence avec des images, une carte, etc. Il y a eu un projet européen de création de jeu avec *RPG Maker* à des fins de patrimonialisation. Je pense que c'était clairement utiliser le jeu vidéo mais pour faire une médiation avec autre chose. Et donc, pour moi, j'utilise *Construct*. Je l'ai toujours, à part pour un atelier *Minecraft* que j'ai réalisé. Il y a plein de logiciels qui existent. Je trouve que *Construct* il est autant à partir de 12 ans, il y a moyen de s'en sortir, donc évidemment, quelqu'un qui a 12 ou 20 ne fera pas la même chose dessus, mais il a plein d'avantages. Il a l'avantage qu'en 5, 10 minutes en suivant un peu mon tutoriel en présentiel, au bout de 10 minutes tout le monde a un carré qui bouge et qui fait office de personnage et qui saute d'une plateforme à l'autre. Donc, j'avais toujours besoin d'arriver à ce stade-là le plus vite possible. C'est le moment où on entend les « ouah ! C'est dingue ! » et donc, il y a plein de choses qui sont précodés. On peut mettre une image et dire que ça, c'est un personnage, ça c'est un sol, et donc la gravité, les mouvements, sont déjà codés. Et en même temps, il y a tout un système de programmation par menu qui permet d'aller très très loin et de sortir des jeux de qualité professionnelle, ce qui est rarement le cas à la fin d'un atelier.

OS: C'est quoi la durée d'un atelier en général ?

P-YH: J'ai fait de tout. J'ai fait une initiation de 4h avec beaucoup trop de personnes, parce qu'on ne m'avait pas dit que... En atelier, j'essaie toujours qu'il y ait un vrai atelier... une quinzaine de personnes maximum. Ou alors il faut un co-animateur. Et même quinze enfants il faudrait un co-animateur. Et puis moi, ma formule typique, c'était 12 séances de 4h. C'était l'atelier pendant 3 mois. C'est long, je sais qu'au regard de tout ce qui est activité culturelle, on m'a déjà dit « tiens, bon c'est long. Il faut réussir à ce que les gens tiennent bon pendant 3 mois ». Honnêtement j'ai jamais eu de problème à ce niveau-là parce que dans un jeu vidéo, on peut aussi impliquer les gens de pleins de manière. Moi je m'inscris vraiment dans une dynamique médiation culturelle plus que pédagogie ou éducation, ça veut dire que la première séance va déterminer beaucoup de choses dans la suite de l'atelier c'est-à-dire que je vois, j'ai besoin de voir où sont les gens, où est-ce qu'ils en sont par rapport aux jeux vidéo, quelle compétence, ce qu'ils ont envie de faire, ce qu'ils sont venus chercher à l'atelier, etc. Donc, selon les fois, j'ai déjà eu « on fait un jeu tous ensemble » et en fait on fait tous la

programmation, les gens programment des petits bouts de code qu'ils font, semaine après semaine, et moi je les remets ensemble, et ça fait un prototype qui évolue de semaine en semaine. J'ai déjà fait des ateliers où ils faisaient des jeux individuellement donc chacun faisait son jeu. Des ateliers où il y avait plusieurs équipes. Un atelier où c'était un seul jeu mais il y avait 3 niveaux et chaque équipe faisait un niveau. Et en fonction des envies, des appétits des gens, soit tout le monde programme, soit il y en a qui font du storyboard, de la narration, l'écriture des dialogues, voire même des dessins pour des... On a déjà fait des ateliers où on prend les dessins des enfants et on les met tel quel dedans. Y a des ateliers, il y avait un graphiste qui était venu, il prenait les dessins des enfants, il les scannait et il les animait. Donc par exemple, il y avait un dessin avec une personne qui était comme ça de profil, et lui faisait bouger les bras. Avec le rendu de dessin d'enfant qui restait là, ce qui était assez magique. Parce qu'ils voyaient leur dessin se mettre en mouvement, c'était trop rigolo. Et puis, beaucoup d'ateliers sur lesquels l'association avec laquelle je travaillais, payait un dessinateur extérieur, que je faisais venir en atelier, et les participants lui passaient une commande, etc. Et donc ça permettait d'avoir un rendu visuel pro pour la fin de l'atelier. Il y a d'autres fois où on a beaucoup travaillé sur base de photo ou sur base de bande de données de banque d'images gratuites, qui se trouvent sur internet. Ça dépend un peu aussi de quelle ambition on a pour le jeu final, est-ce que ça doit ressembler à quelque chose ou est-ce que c'est vraiment un proto. Et donc sur cette question de est-ce qu'on fait une médiation au jeu vidéo ou par le jeu vidéo et c'est un peu les deux... Il y a un peu deux points de friction dans la pratique, c'est que c'est très difficile encore de faire comprendre aux gens qu'on peut faire un atelier d'éducation et de médiation au jeu vidéo. Point. C'est ça le thème. C'est ça, la finalité. Les jeux vidéo sont suffisamment légitime, etc, pour qu'on se dise qu'on éduque au jeu vidéo, qu'on fasse de la médiation au jeu vidéo. En réalité, par rapport à ça, il y a souvent un point de friction, c'était qu'en fait, simplement, les associations sur ce genre de projet en Belgique vont chercher des financements, et ils sont conditionnés au fait de travailler sur une thématique sociétale. Et donc, on s'est souvent retrouvé à faire un atelier de création de jeu vidéo contre le racisme. Il faut que ça soit utile à la société, un sujet sérieux, grave et légitime. Et donc, le réchauffement climatique, le racisme, la question du harcèlement, etc. C'est super mais... J'essaie de tourner ça de manière à ce ça permettra d'éviter le syndrome de la page blanche, de réunir des gens et de se dire on va faire un truc sur ce que vous voulez, puis ils ne savent pas quoi faire... J'essaie d'utiliser au mieux. Mais bon, ça serait cool d'avoir aussi des ateliers de création de jeu vidéo pour le jeu vidéo, point barre. Et le deuxième point de friction c'est aussi de faire comprendre que l'important dans le processus c'est les ateliers

en eux-même, c'est là que la médiation ou l'éducation se fait et que il y a souvent une attente de résultat malgré tout. C'est-à-dire qu'à la fin, si on pouvait avoir un jeu vidéo qui allait un peu servir à la communication de l'association... Il faudrait un vrai jeu vidéo à la fin, ça nous permettrait de montrer ce qu'on peut faire. Et tous les animateurs que je connais, ils vont se retrouver à faire pareil. Un jeu vidéo c'est quand même ultra long à faire, et donc, bah souvent il y a un temps entre le moment du dernier atelier et la sortie. Et c'est l'animateur qui peaufine le jeu, qui debug, et donc qui fait tout un travail de mise à niveau. C'est parfois compliqué pour l'associatif, ils n'ont pas à rémunérer quelqu'un 6 mois pour finir le jeu. Donc c'est souvent des passionnés qui sont là dans ces boulots-là, qui passent leur soirée à faire débbugger des jeux, etc. Donc il faut bien cadrer ce qu'on permet de faire aux participants, pour qu'à la fin on ne se retrouve pas à... Je commence toujours les ateliers en disant on va pas faire *GTA* ! On va pas faire un énorme jeu, on va pas reproduire *Fortnite*. Donc voilà, il faut leur dire qu'on va faire un jeu en 2D, faut trouver une mécanique simple, etc. C'est là aussi qu'il y a une éducation à la diversité du jeu vidéo. Quand on a des adolescents et qui ont peut-être joué qu'à des blockbusters, il faut leur faire comprendre que oui, ils sont venus faire un jeu vidéo, mais ils ne sont pas venus faire un jeu vidéo auquel ils jouent le soir, ça ne va pas être le même.

OS: Qu'est-ce qui vous motive à faire ces ateliers en parallèle avec votre travail universitaire ?

P-YH: C'est grâce à ces ateliers que j'ai fait ce sujet de thèse, parce que j'étais sur un autre sujet de thèse à la base. Dans lequel je pataugeais un peu. Et puis, en fait, ça s'est fait complètement par hasard. C'est-à-dire que j'avais une amie... J'ai une formation de journaliste à la base. Je pataugeais dans ma thèse, j'avais un peu besoin de faire des piges et faire un peu d'argent, et en même temps j'avais envie de faire des trucs cools et j'avais une amie qui était dans une association d'éducation permanente, en Belgique on dit ça, je crois qu'en France on dit éducation populaire. Et ils avaient une revue un peu alternative, dans laquelle il y avait toutes sortes d'articles. Et j'ai proposé d'y faire un article dans lequel j'essayais de voir si on pouvait faire des jeux vidéo d'éducation permanente. Ça devait être en 2013. En 2013, on parle surtout de jeu vidéo indépendant, puis en même temps, moi j'ai toujours su qu'il y avait des choses comme *RPG Maker* mais je ne m'étais jamais vraiment intéressé à ça. Et là je me dis que j'aimerais bien un peu essayer de créer un petit jeu et tout, un petit proto... J'ai travaillé dans une revue complètement déjantée et satirique liégeoise. J'avais découvert

Construct et j'avais fait un genre de *Flappy Bird* mais avec le maire de la ville de Liège. Il était souvent critiqué parce qu'il évitait toujours de répondre aux questions et donc là, à la place des murs, il devait éviter des gens qui lui posaient des questions. C'était tout con et tout mais c'était mon premier jeu, c'était génial. J'avais fait ça en une semaine. Mais c'était vraiment pour le journal. Donc du coup j'avais proposé cet autre article à ma pote, elle m'a dit « écoute, je suis en train de finaliser des ateliers de création médiatique... » Parce que c'est une association dans laquelle ils faisaient des ateliers de création de son propre instrument de musique, des romans feuilletons, etc. Donc j'ai dit « ouais mais moi je sais pas ce que c'est que d'animer un atelier. Je veux bien essayer mais... » elle m'a dit de le faire. C'est vraiment l'associatif dans tout ce qu'il y a de positif. On te laisse faire ton truc. Et donc ce premier atelier était un peu barge, parce qu'il a fini sur un jeu aussi très politique. C'était une association très subversive, provocatrice, donc... J'avais proposé de faire un jeu sur le chômage. C'était une asso qui défendait le droit des chômeurs. Et je pensais à un truc à la "Papers, please", sérieux. Et en fait, ils m'ont envoyé chier les participants. Ils avaient entre 18 et 30 ans et par contre on a fait un *Tower defence* dans lequel il faut tuer les chômeurs pour éviter qu'ils fassent la révolution. Parce que eux même en avaient marre de tout le discours sur la chasse au chômeurs, la réduction que ça soit les chômeurs le problème et pas le chômage... Il y avait un espèce de truc cathartique. Il est toujours en ligne. Et puis après, je me suis retrouvé à être recruté par une association de médiation culturelle. Ce qui moi personnellement me motive c'est le fait de montrer aux gens qu'ils peuvent créer des jeux vidéo. Ils participent, en créant des jeux vidéo, à définir ce que sont des jeux vidéo. Souvent, dans mes premières séances, il y a pas mal de gens qui me disent « ça on peut mettre dans un jeu vidéo ? Ça fait pas trop jeu vidéo... ». Mon boulot c'est de leur dire que ça fait jeu vidéo si vous décidez que ça l'est. C'est d'avoir une plus grande diversité des messages qu'on peut avoir dans un jeu vidéo. J'aime bien faire du jeu vidéo un message d'expression personnel, etc, mais souvent après, il faut... Il y a tout un contexte institutionnel, les institutions, les bailleurs de fonds n'ont pas nécessairement les même objectifs et pour eux le plus important c'est que j'ai fait réfléchir les jeunes sur le racisme, c'est une bonne idée aussi hein, disons juste que ma motivation à moi, elle est plus sur le côté... C'était une époque aussi où j'avais lu le bouquin d'Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, qui est vraiment un... C'est une artiste transgenre qui a fait notamment un jeu vidéo biographique sur sa théorie aux hormones, *Dis4ia*. Et donc, moi quand j'avais joué à ce truc-là, pour moi jusque là les jeux indés c'était *Limbo*, *Super Meat Boy*, c'est-à-dire que c'est joli, mais ça ne révolutionne rien du tout. En tout cas Anna Anthropy, elle est très rentre-dedans, très très critique. Elle, son

objectif c'est de dire, il y a des trucs pour que tout le monde puisse créer des jeux vidéo, on va pouvoir faire en sorte que ce ne soit pas les mêmes hommes blancs cisgenres hétéronormés bourgeois valides, etc, qui font les mêmes jeux vidéo en permanence. On va pouvoir faire en sorte qu'il y ait des jeux vidéo sur pleins de choses, et son bouquin est incroyable à lire parce qu'on a envie d'aller brûler des studios en sortant de là ! Et en même temps son jeu, il était fou quoi ! C'est un tout petit jeu, il est très simple, et en même temps ça raconte son malaise dans les différentes étapes. Ça m'avait fait un peu... J'avais trouvé ce jeu-là et *Everyday the same dream* en même temps, qui est un jeu de Paolo Pedercini en Italie. Avec ce jeu, c'est comme ça que je me suis retrouvé à chercher un logiciel de jeu vidéo. Là, je me suis retrouvé face à un jeu où je me suis dit que ça avait l'air ultra simple à faire. C'est vraiment un petit jeu très simple. Je l'ai cité dans un préluce au tout début de ma thèse, et de comment est-ce que ce jeu en y jouant, il y a un truc qui est passé dans le jeu. Vraiment le jeu en lui-même est ultra simple et en même temps, il m'avait bouleversé dans son message. Et donc je m'étais dit qu'il y avait peut-être moyen qu'on fasse des jeux comme ça... Voilà ce qui me motive.

OS: Dans votre article, il y a le mot « éducation populaire ». Est-ce que cette notion vous anime dans vos ateliers ?

P-YH: Oui. Enfin dans le sens où ce qui m'anime là-dedans c'est plus le fait de dire aux gens... c'est plus de mettre les gens dans une situation de s'exprimer. Donc ce que j'avais développé comme expression c'était « développer l'expression vidéoludique populaire ». Plutôt que de leur dire « écoutez-moi, je vais vous apprendre des trucs » que ça soit sur le jeu vidéo ou sur autre chose. Je pense d'ailleurs que c'est probablement une des difficultés. Dans les ateliers de création de jeu vidéo, la création ça prend énormément de temps. Donc des fois, on fait venir des experts extérieurs. Moi je préfère faire venir des experts extérieurs quand il y a besoin d'évoquer un sujet. Par exemple, sur le racisme, je ne suis pas qualifié. Je ne suis pas directement concerné, donc je préfère faire intervenir quelqu'un de qualifié, qui sera légitime, plus que moi, pour en parler. Ça m'aide aussi à faire le lien dans une visée de médiation culturelle c'est-à-dire que ça me permet d'un peu exagéré sur le côté "je suis comme vous, j'y connais rien, et donc on avance ensemble". Je trouve que pour animer un groupe... Je donne aussi cours à l'université, ce qui est deux expériences complètement différentes. Même si à l'université j'aime pas non plus le rapport très descendant donc je suis un peu inadapté au milieu à cause de ça mais, disons que j'assume un peu plus un moment donné d'être expert sur certains trucs et de dire que je vais prendre la parole et que je vais

parler pendant une heure. Mais dans les ateliers, c'est pas possible de faire ça. On peut pas faire venir des gens sur base volontaire douze samedi d'affilés et leur dire de se taire. Donc dans l'éducation permanente ou l'éducation populaire il y a cette dynamique d'ateliers, de faire ensemble, de construire ensemble, etc. Qui est chouette. Et donc ce qui m'intéresse là-dedans, c'est de développer le fait que les gens se disent « mon histoire est digne d'être racontée, j'ai envie de la raconter à travers un jeu vidéo... » j'avais fait un atelier avec des enfants dans une commune près de Bruxelles, c'était des primo-arrivants. Ou des fils d'immigrés. Et on leur avait demandé de faire des niveaux de jeu dans lesquels ils devaient raconter une migration. Pas nécessairement la leur. Ils se mettaient par deux ou trois. Ils m'avaient proposé de leur faire faire leur migration, mais j'avais trouvé que c'était ultra violent de leur demander de faire ça. Par contre de leur demander de s'exprimer sur le sujet, de leur demander de raconter une histoire, bah ils abordent des choses très graves mais avec des regards d'enfants. Le truc est dessiné par eux-même, on avait programmé à leur place parce qu'ils n'avaient pas le matériel, pas les compétences, etc. Et donc du coup, là, il y avait un côté on demande à 10 enfants qui sont un peu laissés à l'abandon par le système et on leur dit « votre histoire elle est digne d'intérêt et donc on vous invite à vous exprimer sur ce sujet à travers la création d'un jeu vidéo », c'est plus le côté expression. Je sais que mon collègue d'Action Média Jeune, Maxime, est beaucoup plus dans une logique d'éducation aux médias et donc il a un rapport descendant parfois où il cadre les trucs, il explique quels sont les genres de jeu vidéo, etc. Donc quand on travaillait ensemble, on était toujours dans deux perspectives différentes: moi je laisse toujours venir le public, je les anime et puis j'essaie d'organiser la discussion pour qu'ils décident de ce qu'on fait.

OS: Votre idée c'est qu'ils deviennent les propres médiateurs de leur atelier ?

P-YH: L'idée, c'est qu'ils soient en possession, que ce soit eux qui dirigent. Il y a un cadre qu'on doit assumer, on ne peut pas tout faire dans un atelier. J'ai fait des ateliers dans un musée, on ne peut pas tout faire dans un musée non plus. Il faut un peu batailler. Et être là pour leur dire... Pour donner un exemple très concret, pour avoir fait des trucs dans un musée, on avait demandé une visite guidée par un commissaire d'exposition, quelqu'un qui se sentait très légitime pour savoir ce qu'il fallait faire ou dire à travers le musée. On avait fait tout un truc et puis, ce qui n'était pas dans le contrat c'est que pendant toute la visite guidée, il n'arrêtait pas de dire « et ça, par rapport à ça, ça serait bien de le mettre dans le jeu, etc ». Et donc, j'ai attendu qu'ils partent, car je savais pas comment lui dire sans le froisser, j'ai regardé

mon public, qui était assez inquiet, et j'ai rappelé qu'on s'en fichait de ce qu'il avait dit, c'était bien à eux de décider [*le public, ndlr*]. Je pense que c'est le rôle du médiateur de faire médiation, de rassurer les gens, de pas céder à toutes les demandes des gens légitimes.

OS: Est-ce que la manière de procéder est la même avec les adultes ? De les laisser s'approprier l'atelier ?

P-YH: C'est aussi vrai pour les adultes. Ceux qui s'inscrivent à un atelier, ils ont une attente. Ils se mettent en position de réception. Ils se mettent très vite dans une position de je ne sais rien. Surtout, il y a des gens qui se retrouvent dans des ateliers de jeu vidéo qui disent « je n'y connais rien aux ordinateurs » et donc, eux, il faut aller les décoincer et leur dire que si. Et donc, trouver un peu la bonne manière pour faire en sorte que la dynamique de groupe s'emboîte bien. Je pense qu'au bout d'un moment, c'est pour ça que les gens reviennent. Je pense que si on leur disait des trucs pendant 4h tous les samedis, ils resteraient chez eux. Là, par contre, c'est un peu s'offrir un moment où on va créer un truc, et apprendre en faisant, rencontrer des gens... C'est ça qu'ils viennent chercher, mais ils ne le savent pas nécessairement. C'est pas nécessairement ce qu'ils viennent chercher mais c'est pour ça qu'il reste je pense.

OS: Qu'est-ce que vous pensez de regarder les gens jouer (via Twitch, par exemple) ?

P-YH: Eh bien il y a ma camarade, Julie Delbouille, elle a écrit une thèse là-dessus. Enfin, ce n'est pas une thèse... C'est un chapitre là-dessus. C'est sur la relation du joueur.se à son avatar. Et il y a un chapitre sur ce qu'elle appelle le jeu secondaire. Y compris sur tous ces vécus de gens qui ont regardé avant de jouer. Ou encore maintenant, ça arrive à fond dans des couples qu'il y en ait un qui joue pendant que l'autre regarde. Et le fait d'avoir des sensations de jeu alors qu'on a pas la manette en main...

OS: Et sur les parallèles entre cinéma et jeu vidéo, pensez-vous qu'on pourrait faire un ciné-club de jeu vidéo ?

P-YH: Alors, moi c'est exactement ce que je voudrais faire si j'avais des journées de 48h. Et c'est que je voudrais essayer de faire comprendre au cinéma de Liège qu'il faut faire des sessions avec, je sais, des *let's play* en cinéma d'une séquence particulière de Final Fantasy VII. Franchement, sélectionner une bonne séquence adaptée d'une heure de jeu avec peut-être

aussi... Il faut peut-être aussi que ça soit quelqu'un de particulier qui tient la manette, je sais pas. Nous on a déjà fait des mini expériences comme ça pour notre cours... On a un cours en L2 de jeu vidéo avec la moitié de gens qui sont là, parce que c'est des jeux vidéo, et la moitié de gens qui sont là parce que c'est un cours à option, et ils ne savaient pas trop quoi prendre donc ils ont pris un truc un peu exotique. Donc il y a des non joueurs.euses dans le cours, et on s'en est rendu compte. Et on s'est dit que le truc c'est qu'il fallait les faire jouer, parce que c'est difficile de leur demander d'analyser un jeu s'ils ne savent pas jouer, etc. Et donc on donne cours dans une ancienne salle de cinéma, qui a été réaménagée en salle de cours... Il y a eu une année où, au lieu de faire des cours de 2h, on faisait une heure de cours, une heure de jeu. De pratique de jeu réflexive. Donc par exemple, on faisait passer la manette dans la salle pour jouer à *Limbo* et y avait la personne qui jouait, et la personne à côté d'elle devait décrire ce que la personne faisait à l'écran. Ce qui donne des résultats très intéressants quand... Je me souviens d'un couple de deux non joueuses, une qui jouait, une qui commentait, et elles n'expriment pas les choses de la même manière que si moi j'avais décrit, etc. Et j'avais aussi fait passer ma manette de Wii U pour faire un niveau de *Super Mario Maker* en cadavre exquis, dans la salle. J'ai oublié de le dire, mais j'ai déjà utilisé *Super Mario Maker* dans mes ateliers. En tout cas, je suis convaincu qu'il y a plein de trucs à faire. Il faut le faire !

OS: Je vous remercie pour cet échange !

Annexe n°6: Entretien avec Laurent Mahuteau

15 décembre 2021, visioconférence Teams, 47 minutes

Laurent Mahuteau est chargé de mission au CNC. Il s'occupe du secteur jeu vidéo du CNC et est chargé de coordonner les dossiers du Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV). Notre entretien ne pouvant pas dépasser une heure, nous sommes tout de suite rentrés dans le vif du sujet.

Olivia Sadier: Bonjour. Votre mission est-elle liée au Fond d'aide au jeu vidéo (FAJV) et donc elle serait uniquement liée à l'accompagnement de la conception de projet ?

Laurent Mahuteau: Complètement.

OS: Et du coup, est-ce que c'est l'équivalent pour le Cinéma ?

LM: Voilà, c'est tout à fait ça. C'est l'aide à la création. Le but, vraiment, nous on s'articule vraiment autour d'aides à la création, il y a un volet dont je pourrais vous parler par la suite, qui concerne les manifestations. Qui est vraiment pour les manifestations, le type d'événement, convention, organisation de masterclass... On a des manifestations professionnelles très "be to be" pour que les professionnels puissent discuter entre eux. Mais sinon, nos aides au jeu vidéo, c'est vraiment des aides à la création comme vous pouvez connaître au cinéma ou à l'audiovisuel.

OS: Est-ce que ça intéresserait le CNC à intégrer le jeu vidéo dans l'éducation à l'image ?

LM: Alors. Pour l'instant, ce n'est pas dans notre champ d'intervention. On a une direction, la Direction de la Création, des Territoires et des Publics (DCTP), qui a un volet d'éducation à l'image mais qui est axé uniquement sur le cinéma et l'audiovisuel. Je ne sais pas si vous avez entendu parlé, ils ont réalisé une mallette pédagogique autour du film *Kirikou*, si je ne dis pas de bêtise... Ça explique comment on fait un film, comment le scénario est construit, le choix des réalisateurs, etc. Et c'est une mallette pédagogique qui est vraiment faite pour les écoles. Mais pour le moment, il n'y a eu aucune action sur l'éducation à l'image et le jeu vidéo qui a été faite par le CNC. Ça peut être une volonté, c'est des choses qui intéressent en interne. Mais pour l'instant, on n'a même pas fait une réunion sur quoi que ce soit sur le sujet. Ça peut faire partie des chantiers dans le futur, très clairement, parce que c'est un rôle qu'on a envie d'explorer et en plus qui reviendrait naturellement au CNC, vu qu'on l'a fait pour le Cinéma et

l'audiovisuel. Ça s'inscrirait complètement. Mais jusqu'à maintenant, ce n'est pas le cas. Le jeu vidéo, alors ça fait une vingtaine d'années que le CNC soutient le jeu vidéo dans sa forme de production. Ça reste un soutien assez jeune, comparé au soutien du Cinéma ou tout ce qui peut être fait pour l'audiovisuel. Donc je pense que le temps peut, voilà, que le sujet soit vraiment pris par les différentes directions du CNC, qui a des budgets qui soient alloués à ça, des compétences, je pense que ça sera fait dans l'avenir, peut-être plus vite que ce qu'on pense, mais c'est pas à l'ordre du jour pour l'instant.

OS: Le CNC c'est un établissement public qui est lié au Ministère de la Culture ?

LM: Totalemment. On est sous tutelle du Ministère de la Culture. C'est ça le principe.

OS: C'est un peu comme la DRAC ?

LM: Oui, c'est lié au Ministère de la Culture. Mais l'énorme différence qu'on a avec les DRAC, c'est que le CNC a une particularité, c'est qu'elle peut lever ses taxes et se financer elle-même.

OS: Par les billets, etc ?

LM: Exactement. Sur chaque billet de cinéma, il y a une partie qui est reversée au CNC. Votre abonnement à internet, il y a une taxe qui est la taxe FAI qui représente une part importante du CNC. Pour l'audiovisuel, il y a la taxe publicitaire. Donc il y a plusieurs sources de financement. Le CNC lève lui-même sa taxe et se finance de lui-même grâce aux différents acteurs du secteur. C'est une particularité et il y a très peu d'établissements comme ça. Il y a par exemple, l'Office Nationale des Forêts qui fonctionne comme nous, qui a une taxe sur le bois. Les coupes de bois, et la revente, il y a une partie qui est prélevée et qui sert à financer l'Office Nationale des Forêts. C'est le même fonctionnement. Ce qui fait qu'on est sous tutelle du Ministère de la Culture, mais le Ministère ne nous finance pas.

OS: Avez-vous une autonomie financière ?

LM: Exactement ! Et c'est vraiment quelque chose de très particulier. Là où les DRAC sont financés par le Ministère de la Culture en direct.

OS: Vous ne touchez aucune part du budget du Ministère ?

LM: On peut avoir des co-financements sur certains sujets. Typiquement, on a un appel à projet qui englobe plusieurs acteurs, le Ministère peut décider de rajouter un peu sur l'enveloppe. Ca c'est possible. Mais ça reste complètement à la marge. Le budget du CNC à 90, 95%, c'est les taxes qui sont prélevées par le CNC.

OS: Par exemple, pour le jeu vidéo vous ne touchez rien du tout ? C'est un marché complètement indépendant par rapport à celui du cinéma ?

LM: Complètement. Le jeu vidéo a une particularité qu'on espère faire évoluer. Normalement, chacun des secteurs, donc le Cinéma et l'Audiovisuel, les deux principaux, sont soutenus par les taxes qui sont prélevées par le secteur. Donc typiquement, le cinéma c'est sur les billets de cinéma, les DVDs, et à ce moment-là, ça sert à faire naître la création dans le secteur. Le jeu vidéo ne cotise pas au CNC, il n'y a pas de taxe "jeu vidéo" en tant que tel. Ça veut dire qu'il n'y a pas... Quand vous achetez une console ou un jeu, il n'y a pas d'argent qui va au CNC et qui est reversé aux acteurs. Ce qui fait que, jusqu'à maintenant, l'argent que nous on reverse au jeu vidéo, c'est pris sur le budget de l'audiovisuel ou du cinéma. Évidemment que dans l'avenir, le gros sujet c'est voir comment un soutien peut se mettre en place avec la participation des acteurs du jeu vidéo. Alors, là aussi, on n'y est pas du tout, il n'y a aucune discussion actuellement à ce propos-là. Mais voilà, c'est évidemment une des pistes qu'il faudrait suivre.

OS: On parlait de cette taxe les billets, est-ce qu'elle s'applique, en tout cas pour le cinéma, au niveau des... On peut louer des films sur certaines plateformes, est-ce que cette taxe s'applique ?

LM: Je suis vraiment plus jeu vidéo. Donc je ne peux pas être aussi précis que ça. Je sais que vous avez dû le voir, vous savez que les grosses plateformes participent maintenant au financement. Donc oui, ça participe. En fait, Netflix reverse une partie, un pourcentage directement au CNC qui sert à refinancer de la création dans lequel Netflix va pouvoir puiser pour faire des séries, etc. Donc ils participent depuis peu au financement de la création directement. Après je ne connais exactement dans le cadre de la VOD, quand vous louez un film à 3€ sur une plateforme, qu'est-ce qui rentre ou pas dans les caisses du CNC, ça je suis pas suffisamment compétent sur cette partie-là, ça touche vraiment... Chaque secteur a des particularités de financement qui lui sont propres.

OS: Je voulais vous demander. Ça m'aurait intéressé de connaître votre parcours. Quel est le rôle d'un chargé de mission pour le volet jeu vidéo au CNC ?

LM: Alors pour moi... Je suis rentré au CNC en 2009. A la base, je ne venais pas du tout du secteur de la création audiovisuelle, cinéma ou jeux vidéo. Je faisais des ressources humaines. Je suis rentré au CNC en 2009, j'étais assistant de l'ancien chargé de mission. Il y a eu un ancien chargé de mission qui est resté presque 15 ans sur le poste. Il faut savoir que le jeu vidéo au CNC ça devient une part de plus en plus importante. Mais qui s'occupe du dossier, il y a un chargé de mission, un assistant et le chef de service, là où au Cinéma des chargés de mission vous allez en avoir 10 ou 15 sur certains sujets. Par exemple, à l'audiovisuel, vous avez tout le soutien autour du documentaire qui passe sur les chaînes où ils sont une douzaine de chargés de mission. Là où pour le jeu vidéo, il n'y a qu'une personne. Moi qui suis chargé de mission depuis un peu plus d'un an maintenant. L'ancien chargé de mission est parti, c'est moi qui ai pris la succession. L'assistante est arrivée par la suite. Le rôle du chargé de mission c'est vraiment de gérer les dispositifs de soutien qu'on a. On a deux gros soutiens. Vous avez vu, le fond d'aide aux jeux vidéo (FAJV) qui est une aide sélective. C'est-à-dire que c'est une commission d'experts indépendants qui siègent pour soutenir ou non des projets. On a 4 commissions par an. Les sociétés nous soumettent des projets sous forme de dossier excel et pdf, artistique et administratif. Et ensuite, ils passent en commission et c'est cette commission qui va émettre un avis sur les dossiers et décider de soutenir tel ou tel, et de pas soutenir tel projet. Le CNC en lui-même ne prend pas de décision, de dire "on soutient pas ce dossier...", c'est le rôle de la commission d'expert. Et mon rôle c'est que les dossiers soient dans les meilleures conditions possibles et répondent aux règles d'encadrement des soutiens qu'on a chez nous. Donc typiquement, c'est de rencontrer tous les gens qui vont déposer un dossier chez nous, c'est-à-dire quelle est leur société, quel est leur projet, quel est le but de ce qu'ils veulent faire, regarder que le dossier correspond bien à ce qu'on a comme attente, regarder si juridiquement et financièrement ça rentre dans ce que le CNC souhaite faire au niveau du dispositif. Donc il y a vraiment tout ce travail d'accompagnement avant le dépôt de commission et il y a un accompagnement après que la commission soit tenue, on fait des retours à chacun des porteurs des projets pour expliquer que la commission n'a pas apprécié le projet pour x raisons, à apprécier pour tel ou tel autre, vous allez être soutenu de tel ou tel façon, etc. Ca s'est vraiment sur le volet commission, sélective du FAJV, on a donc 4 commissions par an et on a à peu près 60 à 70 dossiers par commission, ce qui fait que sur une année, on en voit entre 250 et 280 dossiers.

OS: Ça semble être énormément de travail.

LM: En effet. C'est pour ça, que l'année prochaine, il y aura un chargé de mission supplémentaire sur le jeu vidéo. Parce qu'on arrive un peu au maximum de ce qu'on peut faire avec une équipe réduite. On a un deuxième dispositif qui prend là aussi beaucoup de temps et que j'ai aussi à gérer qui est le Crédit d'impôt au jeu vidéo. Donc c'est un crédit d'impôt sur la production de jeu, donc là c'est un soutien... Ce n'est pas une commission d'experts indépendants, c'est un comité qui comprend des personnes du CNC, des personnes du Ministère de l'Economie, des services juridiques du CNC et là, les projets viennent pour avoir une défiscalisation sur les coûts de production de leur jeu. Typiquement, un jeu qui coûte 1 million, ils peuvent dessus défiscaliser à hauteur de 30% de leur dépense de production, ce qui veut dire qu'ils peuvent récupérer sur ce jeu de 1 million d'euros, ils peuvent récupérer 300 000 € d'exonérations fiscales.

OS: Comment ça marche ? C'est des sociétés de production française ou extérieure ?

LM: Il n'y a que des sociétés de production française qui peuvent venir, que ça soit pour le FAJV ou le Crédit d'impôt, avec bien entendu une part de dépense qui peut être faite au niveau de l'Europe puisque chacun de ces dispositifs s'inscrit au niveau européen. Mais ce ne sont que des sociétés françaises qui viennent au Crédit d'impôt au jeu vidéo. Je ne pourrais pas vous citer des sociétés, c'est juste les plus grosses.... Vous avez à la fois de la très petite société et les très grosses, dont les plus grosses les plus connues. Ils viennent parce qu'en fait si vous avez un budget... Nous on a des projets à 70, 80, 100 millions d'euros de budget, c'est 30%, c'est plafonné à 8 millions et voilà, ça fait 5, 6 millions à récupérer par an sur la production d'un jeu. Ce qui est énorme.

OS: Quand vous parlez de grosse société, vous pensez à Ubisoft ?

LM: Tout à fait ! Eux typiquement, le FAJV, le soutien moyen qu'on apporte à un projet c'est 70 000, 80 000 euros. Pour Ubisoft, voilà, c'est la plus grosse société, elle est française, donc on peut imaginer qu'elle est en Crédit d'impôt, vous avez vu les jeux qu'ils produisent en France, des jeux pour des budgets au-delà des 20, 25, 30, 40... Pour eux, c'est pas intéressant de demander 80 000€ au CNC via le FAJV. Ce qui les intéresse eux, c'est des mesures comme au Crédit d'impôt, où là, ils vont défiscaliser à hauteur de 30%.

OS: Qu'est-ce que le CNC y gagne pour défiscaliser le budget ? Est-ce que ça fonctionne comme une forme de mécénat..?

LM: Alors, ce n'est pas nous qui défiscalisation et non, ce n'est pas du mécénat. Le but du Crédit d'impôt quand il a été créé à la fin des années 2000, c'est un dispositif qui existe depuis 2008, et il y avait un énorme problème de localisation des studios et surtout des studios les plus ambitieux, et donc de l'emploi en France. Le Canada à l'époque avait conçu un crédit d'impôt dès le début des années 2000, ce qui fait que beaucoup de sociétés étrangères, dont françaises, plutôt que de rester en France et créer de l'emploi en France, et de garder une création française sur le territoire, préféraient aller au Canada, recruter des canadiens ou des américains, etc, et travailler là-bas parce que leur coût de production du fait de la défiscalisation était beaucoup moindre. C'était beaucoup plus intéressant.

OS: C'est pour ça qu'Ubi a un studio en France et un au Canada ?

LM: C'est ça. Historiquement, Ubisoft était parti au Canada parce que c'était plus intéressant pour eux de mettre leur grosse production. Ils en avaient toujours en France, mais de plus petites envergures. C'était plus intéressant pour eux, parce qu'ils récupéraient 25%, je crois, de toutes leurs dépenses. En gros, quand ils dépensaient 100€, le Canada leur en rendait 25. Donc c'était très intéressant sur les grosses productions. Pour contrer ça, la France a décidé de faire un Crédit d'impôt, ça a été le premier pays européen qui l'a fait pour pouvoir relocaliser en France et garder nos gros studios et nos outils de production. Le Crédit d'impôt, c'est vraiment un outil pour garder de la production en France et de la création française. C'est vraiment le but, d'avoir un Crédit d'impôt de création, et ça a marché. On a beaucoup de gros studios, alors, voilà, vous avez vu les gros jeux français... Vous avez entendu parlé de *Life is Strange*. Don't Nod a eu un FAJV pour leurs premières productions. Le but, c'était de garder ce genre de jeu en France et pour l'instant c'est un pari plutôt gagné. Le but c'est que la France devienne intéressante pour que des sociétés étrangères viennent faire de la création en France. Typiquement, on a eu un studio japonais qui faisait du jeu mobile en France parce qu'il trouvait qu'il y avait des talents, des choses intéressantes, et qui pendant des années a fait des jeux en France à Lyon, et qui était venu grâce au Crédit d'impôt, en se disant on va se lancer en France, on va se lancer dans un jeu ambitieux, on va recruter en France et on aura du Crédit d'impôt. C'est typiquement le but, c'est vraiment un outil qui sert à ça le Crédit d'impôt. Alors, ça touche aussi des petites productions. Évidemment, il faut que le jeu, pour avoir le Crédit d'impôt, il faut que votre jeu ait un budget minimum de 100 000 euros. Ça

s'ouvre même à des petites productions, des jeux à 200 000 euros on en a régulièrement. Il n'y a pas de soucis, mais évidemment que le gros du Crédit d'impôt, c'est de garder plein de productions françaises de qualité et ambitieuses et qui puissent venir. Chaque politique culturelle qui est décidée par le CNC a une envie et un besoin d'impacter la production et la création d'une façon ou d'une autre.

OS: Vous utilisez le terme de "politique culturelle"... Je sais que Roselyne Bachelot, la Ministre de la Culture s'est affichée aux Pégases, le Ministère a l'air d'envoyer un message. Est-ce que le gouvernement intègre le jeu vidéo dans ses politiques culturelles ?

LM: C'est complètement ça. Il y a une volonté qui est devenue beaucoup plus forte depuis plusieurs années, dont Roselyne Bachelot qui s'est déplacée aux Pégases, qui a été la Ministre du jeu vidéo, parce que... Le jeu vidéo a toujours été entre deux axes. Un axe très économique et industriel, ce qui fait que le Ministère de l'Economie a toujours été un acteur sur le jeu vidéo, c'est pour ça que certains de nos dispositifs ont longtemps été co-financés avec le Ministère de l'Économie. Donc vraiment un axe très industriel, très économique. Et nous, au CNC, dans notre ADN, on tient beaucoup plus pour qu'il y est une reconnaissance du côté culturel, que ça ne soit pas que simplement reconnu comme une industrie en tant que tel. Que ça soit une industrie créative, comme au cinéma évidemment, mais que ça devait évidemment revenir au Ministère de la Culture avant tout. C'est-à-dire que le contenu primait avant le reste. Alors après, c'est des volontés politiques sur le moment, nous c'est un gros travail de lobbying au niveau du Ministère de la Culture pour qu'il y ait une vraie reconnaissance à ce niveau-là, au même titre que le Cinéma, et le reste. Et, ces dernières années on peut dire que ça a payé, vous voyez Roselyne Bachelot aux Pégases. A la Paris Games Week, il y a souvent les ministres qui viennent maintenant, le Ministre de la Culture, etc. C'est un gros combat. Après, ce n'était pas forcément gagné, puisque le jeu vidéo a toujours une image un peu entre différentes choses. La reconnaissance comme quoi c'est culturel, elle n'était pas forcément gagnée tout de suite. Et en plus, les enjeux financiers sont absolument énormes, c'est tellement vaste comme univers... Typiquement, le CNC n'intervient pas du tout sur l'e-sport. Malgré que ça soit une grande partie de la consommation vidéoludique, mais ça, du fait même de son mode de consommation et des projets que ça touche, c'est le Ministère de l'Économie qui s'en occupe, ou par extension des fois le Ministre des Sports, suivant politiquement où le curseur est mis. Mais nous, le CNC, on intervient pas du tout sur cette partie-là. Nous, il faut vraiment avoir une idée qu'on prend le jeu vidéo comme une œuvre.

Comme si vous preniez une série, un film, un documentaire, etc, nous c'est le contenu. C'est ce qu'on demande dans nos commissions qu'il soit jugé. Au Crédit d'impôt, c'est aussi ce qui est jugé. On a un barème culturel sur lequel les projets doivent avoir au moins 14 points sur 22. Donc, il faut qu'il y ait un certain nombre de dépenses artistiques, il faut qu'il y ait une partie narrative, il faut qu'elles soient innovantes... Il y a un certain nombre de points qu'ils doivent avoir pour avoir le droit d'avoir le Crédit d'impôt. Là, où sur d'autres types de Crédit d'impôt, on va être que sur des choses très industrielles où en fait on va pas prendre en compte le contenu dans le dossier. Nous, si. C'est la même chose au FAJV. C'est des critères artistiques, de création, qualité du gameplay, de l'univers graphique, musical etc. Donc, on garde l'ADN du CNC qui est vraiment l'œuvre, la création, la qualité. Et on le met en lecture du jeu vidéo.

OS: Donc, il y a plein de jeux qui ne peuvent pas rentrer dans les critères du CNC. Je pense au jeu mobile, des puzzles, genre *Candy Crush*, où c'est, pour le coup, majoritairement que de la jouabilité ?

LM: Alors, ça peut... Au Crédit d'impôt ça serait compliqué pour un jeu comme *Candy Crush*. On va pouvoir en parler, c'est pas un jeu français, donc je ne suis pas tenu au secret. Donc, *Candy Crush* aurait beaucoup de mal au Crédit d'impôt: y a pas d'histoire, c'est assez peu innovant parce que ça reprend des genres de gameplay qu'on a déjà vu ailleurs. Par contre en FAJV, en commission sélective, ce n'est pas nous qui allons nous prononcer. Nous, on va demander ce que la commission aurait pensé de *Candy Crush*, et peut-être qu'à l'époque où *Candy Crush* est sorti, du fait qu'ils renouvellaient bien la formule, il aurait peut-être été soutenu. On n'empêche pas à la commission sur le FAJV le choix des experts. Moi en tout cas, je n'aurais pas filtré le dossier. Je n'aurais pas dit non. Peut-être que la commission ne l'aurait pas accepté, ou pas nécessairement.

OS: Donc le FAJV est vraiment plus ouvert que le Crédit ?

LM: Complètement. Le Crédit, d'ailleurs, ce n'est pas que le CNC. C'est aussi le Ministère de l'Économie et la Commission Européenne. Parce que quand on a fait le Crédit d'impôt, il a été placé sous le régime de l'exception culturelle comme... Vous savez, la France a le droit d'avoir des prérogatives particulières sur le traitement de certains de ces sujets, comme le cinéma. On peut plus subventionner le cinéma que d'autres pays. Mais la condition, c'est qu'on est des jeux à forte valeur créative. D'où la création de ce barème. D'où le fait qu'il y a des points qui

sont donnés si le jeu... Votre jeu pour le Crédit d'impôt, le jeu peut ne pas être narratif, dans ce cas-là, il va falloir qu'il soit très innovant sur d'autres parties. Il faut qu'il trouve des points dans le barème pour compenser et avoir les 14 points. Mais par exemple, il y a des points au Crédit d'impôt qui vous sont donnés si vous vous inspirez de la culture européenne, au sens très large. Historique, patrimonial... Ça peut si vous vous inspirez de la mythologie grecque, typiquement. Alors, la plupart des projets ne tournent pas autour de ça, donc ils n'ont pas ces points-là, mais ils auraient pu avoir des points supplémentaires grâce à ça.

OS: Pour résumer, il y a la FAJV, c'est axé sur les subventions aujourd'hui. Mais en interne, il y a quand même le questionnement d'une future médiation des jeux vidéo qui n'est pas fermé.

LM: Vous parlez de l'éducation à l'image ? Moi personnellement, c'est une chose que je trouverais vraiment pertinent qu'on s'empare de ce sujet-là. La direction du CNC trouve aussi ça pertinent. Après, on a de nombreux sujets sur la table. On a pas des moyens illimités non plus. L'axe jeunesse en général est quelque chose qui fait partie des axes que le CNC veut voir creuser dans les prochaines années, très clairement. C'est-à-dire, que ça aille de l'éducation à l'image, mais même, si vous regardez, le jeu vidéo a tendance à switcher vers un jeu vidéo très adolescent ou adulte. Vous avez dû voir les thématiques, etc. Et, il n'y a pas vraiment d'un jeu vidéo pour enfants qui existe. Je veux dire, qui est vraiment développé avec une vraie offre pour des enfants de moins de 10 ans par exemple. C'est davantage du jeu vidéo éducatif. Mais un vrai jeu vidéo avec une cible enfant, qui ne soit pas de l'éducatif, globalement nous, on aimerait en voir plus et en développer plus, très clairement.

OS: Je vais vous demander personnellement, mais vous pouvez également me dire ce que pense votre structure par rapport à ça. L'éducation aux images, même si elle est très ouverte sur plein de sujet, au final, ce qui motive l'éducation aux images c'est aussi de faire découvrir le cinéma au plus jeune. Je pense aux dispositifs. Les dispositifs c'est faire découvrir un patrimoine cinématographique. Il y a cette question de se dire, mais finalement le jeu vidéo, ce sont ces jeunes qui le pratiquent le plus. Est-ce que ça vaut le coup de faire une éducation aux jeux vidéo ? Et ça serait quoi le but ?

LM: Alors, très bonne question. Là, on n'est pas encore aux discussions, je ne sais pas quelle modalité ça aurait, c'est typiquement le genre de questions qu'on poserait. C'est-à-dire quel est le but de faire une éducation aux images aux jeux vidéo ? Comment on pourrait éduquer.. Je pense que ça part sur deux axes. Il y a aussi évidemment le public en direct qui est en lien

avec les jeux vidéo mais je pense aussi qu'il va y avoir tout ce qui est prescripteur. On a souvent une question qui revient, c'est comment ça se fait que des jeux qui sont classés PEGI 18, nous on a souvent "est-ce que vous soutenez ces jeux-là ?". Alors, oui, on les soutient, on a aucune raison de ne pas les soutenir. Mais, nous ce qu'on veut, c'est qu'un jeu PEGI 18, c'est que des enfants de 8 ou 10 ans ne se retrouvent pas avec. Et l'énorme problème, c'est un travail de pédagogie. Alors, il y a des associations qui le font très bien, comme PédagoJeux, qui le répètent. Mais il faut aussi que les parents, qui sont aussi souvent les premiers prescripteurs, aient aussi conscience et soit éduqués que si un jeu est noté PEGI 16 ou PEGI 18, c'est qu'il y a une raison. En termes de thématique et de construction à l'intérieur, c'est évidemment pas le même public qu'un enfant de 7 ans. Donc je pense que cette éducation à l'image là, et je parle pour moi mais c'est aussi des questions que le CNC a à cœur, c'est aussi évidemment qu'à des œuvres adaptées rencontrent le bon public. Et qu'on fasse bien attention à ça. Et d'où l'idée, ça rejoint l'autre idée qu'on a, c'est qu'on puisse avoir des jeux pour les enfants. Qu'on puisse soutenir une production et une création sur laquelle des jeunes enfants puissent se retrouver. Et qu'ils se retrouvent pas à jouer à des jeux qui ne sont pas faits pour eux de toute façon.

OS: Il y a des jeux vidéo plutôt enfant, je pense à *Mario*, mais c'est vrai que c'est des productions japonaises. La problématique que vous pointez, c'est que dans la production française, le public c'est pas les enfants ?

LM: Il y a quelques studios qui l'ont fait ou le font. Il y a des choses qui sortent. Là récemment, il y a une adaptation du *Marsupilami* en *plateformer*, qui est sortie et qui est faite par un studio français. Donc ça, ça va un peu dans le bon sens. C'est un *plateformer* avec les personnages de la bande dessinée du *Marsupilami*, c'est, au niveau thématique, coloré, etc, le curseur de difficulté du jeu, l'accessibilité est faite pour les plus jeunes. Ça, c'est très bien. C'est pas un jeu éducatif, c'est un vrai jeu vidéo, 100% ludique, mais qui a ses curseurs de production et de ciblage qui est vraiment fait pour une cible plus jeune. Et ça s'est très bien. Alors, voilà, c'est vrai quand vous preniez les *Mario*, ce que fait Nintendo, c'est pas pour rien que Nintendo a cette image de marque là, c'est vraiment familial. Vous pouvez mettre un *Mario* devant des enfants de 8 ans...

OS: Ou des enfants de 40 ..!

LM: Ou des enfants de 40 ! Moi, personnellement, j'ai fait les derniers *Mario*, *Mario Odyssey*, etc, sur Switch, j'ai trouvé ça super parce que c'est un plaisir de jouer. Et au niveau des thématiques, de la construction, etc, voilà, c'est adapté au tout public. Là où on peut discuter des productions de Rockstar (*Red Dead Redemption*, *GTA...*) , au niveau de l'écriture c'est très intéressant. Mais c'est autre chose. Évidemment, la cible de RockStar c'est pas les enfants de 10 ans. Et on a les mêmes problématiques avec des jeux extrêmement addictifs et qui posent des problèmes, comme *Fortnite*. On a rien contre *Fortnite*. Après, il y a un problème de cible quand dans les écoles primaires on a des jeunes qui jouent à *Fortnite*. Du fait même du système qui est mis en place, pour que les gens puissent payer, etc. Voilà, ça pose plein de discussion, et je pense que notre réflexion se situe aussi là. Nous, c'est une réflexion, pour tout vous dire, qui revient souvent en commission au FAJV, quand on va voir un projet qui discute énormément de la monétisation qui est mise en place dans un jeu. C'est-à-dire que si le jeu c'est du "Pay to Win", qu'il faut acheter tel ou tel item pour gagner dans le jeu, qu'il faut régulièrement remettre la main dans le portefeuille... Toutes ces mécaniques-là, et en plus quand on voit un ciblage pour les enfants à partir de 10 ans, la commission s'inquiète de ça. Et c'est typiquement le warning où elle peut mettre un stop au projet.

OS: Quand vous parliez des prescripteurs, par rapport au cinéma, est-ce que la médiation des jeux vidéo ne se ferait pas à l'inverse de l'éducation aux images ? C'est-à-dire, pas vraiment d'éduquer les parents mais plus de les accompagner à accompagner leurs propres enfants ?

LM: Complètement. Je sais pas si vous êtes allés à la *Paris Games Week*... Alors pas cette année. Mais c'est le plus grand évènement grand public sur Paris... Le grand salon du jeu vidéo. Et il y a des stands comme ça, typiquement, où les parents ne sont pas forcément joueurs, mais sont avec leurs enfants et il y a une vraie médiation qui est faite à ce niveau-là. Après, il faudrait développer d'une autre façon, après je sais pas du tout. Je vous dis, là, le CNC... Moi je vous parle d'une envie quand des discussions arrivent, mais il n'y a rien du tout d'installer. Je pense que vous soulevez un point intéressant. Je pense que de toute façon, on ne pourra pas se passer de ça. Le problème, enfin le problème... C'est pas un problème, mais c'est qu'il y a une telle pluralité de la façon de jouer... Globalement, le Cinéma pendant longtemps c'était soit à la maison, en vidéo, soit au cinéma en salle. Aujourd'hui, il y a plein d'autres façons, mais il y a longtemps c'était quand même... Il y avait une façon de voir les films. Les jeux vidéo, vous en avez sur les téléphones portables, y en a sur les consoles, sur

les ordinateurs, en gratuit, en payant, en pas payant... Enfin, vous voyez ce que je veux dire. Il y a une offre illimitée. Pour pouvoir toucher toutes les pratiques et pour pouvoir avoir quelque chose de cohérent au niveau de l'approche, c'est forcément plus compliqué. Tout ce qui se passe sur mobile, il y a sans arrêt des nouveaux jeux... Nos interventions restent sur le jeu français, là où globalement le CNC intervient sur le cinéma quelque soit le film diffusé. C'est-à-dire que vous voyez un film américain ou un film français, il passe par la même commission de classification, c'est le même circuit de salle, etc. Évidemment que nous, notre marche de manœuvre sur les jeux étrangers, elle est moindre que ce que peut être le cinéma ou l'audiovisuel.

OS: Quand on diffuse un extrait de film ou de télévision, sur YouTube ou sur Twitch, on encourt une sanction. Et les jeux vidéo, j'ai l'impression que ce n'est pas le cas. Ils sont bien censés être sous le même régime de diffusion et de droit d'auteur. Est-ce que les limites juridiques du jeu vidéo sont trop floues ?

LM: Ça sort un peu de mon champ de compétence. Mais après, il y a certaines choses à voir. Ça se règle... Typiquement, Nintendo a essayé plusieurs fois d'intervenir auprès de YouTubeur qui streamaient leur jeu. En gros, quand il y avait des streams importants de jeux Nintendo, ils saisissaient Youtube ou Twitch, en indiquant que c'est contre le droit d'auteur, etc, il faut bloquer la vidéo. Ils se sont rendus compte que c'était un peu contre productif et qu'en même temps ça faisait la promotion de leurs jeux. Il faut être très clair. Mais c'est vraiment... ça reste de la gestion de droit privé jusqu'à maintenant, avec une gestion de droit à l'image qui peut s'appliquer et que la société peut décider d'appliquer. Mais c'est clair qu'il n'y a pas l'encadrement et la façon de faire, on va dire historiquement, du Cinéma ou de l'audiovisuel. Très clairement. Après c'est des pratiques qui sont différentes, des sociétés qui réagissent pas de la même façon. Il y a eu une internationalisation très forte du jeu vidéo. C'est-à-dire que pour le CNC pendant longtemps... C'était assez simple pour le CNC en gros, on s'occupait de la production en France, et puis voilà. Et en gros, les films français étaient rentabilisés sur le marché français, c'est-à-dire qu'il n'y avait même pas besoin de se dire qu'il faut que le film cartonne à l'international. Le jeu vidéo, c'est le contraire. Aucun jeu vidéo ne peut être rentabilisé uniquement sur le marché national français. Depuis le début, le secteur du jeu vidéo a toujours raisonné en mode international. Ce qui veut dire qu'au niveau de plein de façon et de plein de pratique, il s'est aligné sur la façon dont on fait dans le monde entier automatiquement. Nous, toutes les productions qu'on a, encore plus maintenant, dès qu'un jeu

sort, il est sur steam. Il va être sur l'e-shop de la Switch, le Playstation Store, le store de la Xbox, etc. Et voilà. Il y a trois grandes zones mondiales, la zone européenne, la zone américaine et la zone asiatique. Et sorti de ça, les jeux sortent internationalement. En termes de gestion du droit, etc, c'est tout de suite des accords au niveau international. Des choses assez compliquées et qui sont réglées par le droit privé, et où le CNC n'est pas intervenu du tout. Là où elle a un effet juridique important sur le Cinéma, c'est sur la France. Les règles du cinéma en France sont bien particulières et c'est le CNC qui a pris part. Sur le jeu vidéo, on a rattrapé en plus il y a une vingtaine d'années un secteur qui était bien implanté, et évidemment qu'on a pas pu nous, faire changer des pratiques ou installer des pratiques. Là où le Cinéma... Le CNC existe depuis 1946 si je dis pas de bêtise, donc il y a eu le temps très largement d'influencer les pratiques du secteur. Et même de les mettre en place. On va dire qu'il y a une production de jeux vidéo français disons depuis le début des années 80, qui était très artisanale. Même s'il y avait déjà des gros succès, des constructeurs en France. C'est monté en puissance tout du long des années 80, après les années 90... Je veux dire, l'explosion des budgets tels qu'on les connaît... Moi, qui y suis depuis 2009, les plus gros budgets de jeux vidéo en 2009, c'était 10, 15 millions, c'était énorme. J'ai vu passer ces dernières années des budgets à plus de 200 millions.

OS: En comparaison avec le cinéma, c'est davantage ?

LM: Ça n'a rien à voir. Un film français, le budget, c'est entre 5 et 15 millions, exception de certaines productions comme *Valerian* de Luc Besson. Genre blockbuster. Mais c'est rarissime, je prends le cas de *Valerian*, plus gros budget de tous les temps d'un film français. Aucun film français n'a coûté plus cher que celui-là. On est très très au dessus avec un jeu vidéo. Un film français classique avec des têtes d'affiche, on va dire 10, 15 millions, typiquement Jean Dujardin, des gens qui sont bankable tout de suite avec un budget confortable. Au jeu vidéo, un budget de 10-15 millions, c'est considéré pas du tout comme un blockbuster, c'est considéré comme un budget moyen intéressant pour commencer à avoir une production qui a quelques ambitions. Mais si vous prenez... Tous les jeux vidéo français comme Quantic Dream, avec *Detroit: Become Human*, c'est pas du tout ces budgets-là quoi.

OS: La technologie influe-t-elle sur ces budgets ?

LM: La technologie joue beaucoup et le nombre de personnes. Les jeux dont on parle-là, les blockbusters, c'est des équipes entre 100 et 300 personnes. Si vous prenez le dernier

Assassin's Creed, c'est 650 à 700 personnes. Qui travaillent dessus pendant 4 ans. Donc vous imaginez la masse salariale que ça représente de développement à tous les niveaux. Là, évidemment, on est dans des budgets qui n'ont plus rien à voir avec le cinéma ou production de série, très clairement.

OS: Et donc ça fait émerger de nouvelles problématiques ?

LM: Oui, très clairement. C'est un secteur qui a ses propres problématiques, qui a ses propres enjeux. Après, quand un jeu cartonne, vous avez du voir des chiffres de vente, ça peut être 1 millions de vente en trois jours. Avec le dématérialisé ça joue. L'explosion des pratiques qui changent aussi. Par exemple, maintenant, tout ce qui est les influenceurs, les streamers, il y a 5 ans, ça n'existait pratiquement pas. Et maintenant, c'est devenu absolument énorme. Nous par exemple, la commission c'est typiquement ce qu'elle regarde en disant quel est le plan de communication autour du jeu pour qu'il puisse avoir une chance d'émerger. Quand dans un dossier, on sait qu'ils ont commencé à démarcher tel Youtubeur, tel streamer, qu'ils ont des partenariats avec untel ou untel, voilà c'est des choses qui sont regardés. Et qui, il y a 5 ans, n'était pas regardé. Il y a un vrai souci économique. La production est devenue tellement énorme qu'il faut rentabiliser et puis surtout, il faut que le jeu trouve son public. Chaque semaine sur Steam, il va sortir 300, 400 jeux. Il n'y a pas la lumière pour 400 jeux. Il n'y a pas de place pour 400 jeux réellement toutes les semaines. Donc, il y en a certains qui vont rester à jamais au fin fond de je ne sais où, et puis il faut réussir à faire sa place en espérant qu'on arrive à le rentabiliser.

OS: Vous diriez que c'est un secteur concurrentiel ?

LM: Complètement. Le cinéma à côté est un secteur protégé. Il y a tout un système qui fait qu'un cinéma d'auteur, très indépendant, très niche peut survivre. Là, dans le jeu vidéo, la boîte peut périlcliter. S'ils en vendent 500 et qu'ils ont dépensé toutes leurs économies, ils ne pourront pas en faire un deuxième quoi.

OS: Je vois. Merci pour cet échange très riche.

Annexe n°7: Entretien avec Natacha Duvoisin

11 mars 2022, dans les locaux de la Passerelle, Metz

Natacha Duvoisin est médiatrice culturelle à l'association la Passerelle, à Metz. Elle y travaille depuis octobre 2021, sur le volet jeu vidéo et e-sport. Elle réalise notamment des ateliers game studies et des ateliers e-sport au sein des structures sociales et culturelles de la ville.

Olivia Sadier: Est-ce que tu peux nous parler des ateliers que tu mènes au sein de l'association ?

Natacha Duvoisin: Alors... On a deux ateliers, les game studies, qui vise plutôt les 10 à 14 ans et les ateliers e-sport, qui eux vont toucher plutôt les 14 à 16 ans. Enfin plutôt les lycéens. Les objectifs ne sont pas les mêmes sur l'un et l'autre. Donc je vais d'abord parler des game studies, c'est ceux que je maîtrise le mieux, dans le sens où... Enfin, tu as lu mon mémoire, tu sais que c'est plus mes sujets d'étude. Donc, ces ateliers, ils ont la volonté de faire venir jouer et surtout de faire découvrir des jeux dont notre public n'a pas nécessairement la connaissance. C'est toute sorte de jeu, du jeu indépendant, du rétrogaming... Et on joue sur Switch. En fait, on essaie aussi de créer une diversification des pratiques, j'ai l'impression que ça marche. Et les jeux que je choisis en général pour ces séances vont me permettre d'aborder différentes thématiques liées au jeu vidéo : le level design, le gameplay, la représentation dans le jeu vidéo, ou la violence... Il y a un atelier qui marche bien en général, c'est celui que je fais sur le jeu *Super Mario Maker* où les jeunes vont développer des réflexions autour des notions de level design en construisant leur niveau. Je les fais d'abord jouer à *Super Mario* et je leur demande d'observer comment est fait un niveau, donc de relever des éléments de level design. Puis de les reproduire en faisant un niveau de *Mario Maker*.

OS: Quelles problématiques tu rencontres dans ces ateliers ?

ND: Déjà, il y a le fait qu'on joue. Souvent, c'est compliqué parce qu'ils vont jouer, et du coup, ça va être difficile de les sortir de ça, de leur faire faire autre chose que jouer, de réfléchir. Personnellement, sur la tranche d'âge de ces ateliers, j'aimerais bien des jeunes plus âgés, pour pouvoir aborder d'autres thématiques, approfondir des notions... Et puis, il y a la

question de la mixité. C'est 99%, 100% des garçons. Il y a un problème avec l'inscription, on n'arrive pas à capter les filles. Et pour moi c'est un problème.

OS: Tu as mentionné l'atelier e-sport, ça consiste en quoi ?

ND: Alors... C'est un atelier qui pour moi est assez délicat parce que c'est compliqué de faire matcher de l'éducatif sans tomber dans le coaching. Donc, c'est une séance de deux heures, on fait 30, 40 minutes d'échauffement sur des logiciels de tir et ensuite 1h20 de jeu. Donc c'est du *League of Legends*, du *Valorant*, ou *Overwatch*. Le but, c'est de découvrir d'autres jeux compétitifs, autre que *Fortnite* par exemple. Personnellement, comme *Valorant* est le seul auquel je joue, je les fais jouer sur ça. C'est plus des ateliers de socialisation que d'éducation. On travaille par exemple sur le comportement en ligne. Et de manière sous-jacente, l'atelier était fait pour essayer de faire du repérage de jeunes qui étaient bons, mais c'était plus Benjamin qui faisait ça (prédécesseur de Natacha). Moi, c'est vraiment pas mon truc. Je vois mal comment trouver une ouverture d'éducation culturelle dans ce genre d'atelier.

OS: Je vois, je te remercie pour ce retour sur ce que vous faites dans les ateliers.

Annexe n°8: Entretien avec Hervé Tourner

mardi 12 avril 2022, appel téléphonique

Hervé Tourneur est un intervenant spécialiste de cinéma et animateur sur les questions du cinéma et du jeu vidéo. Il réalise des actions de médiation autour du jeu vidéo dans les salles de cinéma des Landes. Concepteur de la malle *Cinégame*, il travaille avec CINA, association des cinémas d'art et essai de Nouvelle-Aquitaine, avec qui il travaille sur la production et la médiation autour de la malle. L'entretien se base sur la compréhension de la conception de la malle, pour notre stage à Image'Est, mais a permis de comprendre et développer le point de vue d'un médiateur cinéma sur la question du jeu vidéo. Nous avons gardé la partie technique de l'entretien pour le mémoire.

Hervé Tourneur: Je suis à votre disposition ! Si vous avez des questions à propos de la malle ou à propos de l'accompagnement autour des jeux vidéo.

Olivia Sadier Tout d'abord, j'avais des questions à propos de la malle, au niveau du budget, technique, etc.

HT: Au niveau du budget, ça dépend du matériel que vous choisissez. Déjà, la première chose, avant même de parler de jeu vidéo, c'est le matériel même pour pouvoir projeter. C'est-à-dire d'un écran de cinéma. On parle bien de salle de cinéma ou bien ..?

OS: Oui, ça serait plutôt une salle de cinéma. Après ça pourrait être utilisé hors des salles.

HT: Disons que le plus difficile, c'est la salle de cinéma justement. Parce que son projecteur n'est pas dans la salle. Et donc ça nécessite d'avoir des boîtiers spécifiques. Nous, le parti que nous avons pris, c'est d'acheter des boîtiers tryo qui ne se font plus. Ce sont des boîtiers qui sont reliés sans fil qui permettent de transmettre le signal vidéo et audio sans fil entre un boîtier en salle, connecté à un ordinateur ou une console de jeu, et le boîtier en cabine qui lui est branché au projecteur et au système son. Le boîtier qu'on utilisait jusqu'à maintenant n'existe plus, donc là en ce moment je suis en train de tester des nouvelles versions à des coûts très différents. Ça va de 600 à 3000€, pour vous donner un ordre d'idée. Et encore, on a pas parlé de jeu vidéo. Ce qui m'importe c'est que le boîtier fonctionne dans toutes les salles. Il ne faut pas que ça soit un boîtier où dès que le mur est un peu épais ou dès qu'il y a 10 mètres, ça ne marche plus. Et qu'il n'y ait pas de lag, en fait. Parce que forcément, y a des

jeux s'il y a un petit peu de lag c'est pas grave, si vous jouez à *Sonic*, *Super Meat Boy* ou même à *Limbo*, et qu'il y a un petit peu de lag au moment où vous appuyez sur un bouton et le résultat à l'écran, ça va pas être très agréable. Donc là-dessus, je suis en train de voir chez Parco, ils ont peut-être un système qui est autour de 600€, qui apparemment marcherait très bien jusqu'à 30 mètres ce qui suffit largement pour une salle de cinéma. Donc voilà. Ensuite, quand on parle concrètement de jeu vidéo, ça dépend aussi de ce que vous voulez mettre. C'est-à-dire qu'on peut très bien partir d'un PC, ce qui veut dire que le PC va coûter plus chère à l'achat qu'une console de jeu, mais va aussi vous permettre d'accéder à un catalogue steam que d'autres plateformes (Playstation, Nintendo...) parce que niveau politique tarifaire, Nintendo est quand même au top du top. Et vous permet aussi, et c'est ce qu'on met en place nous dans notre malle, d'utiliser l'ordinateur pour autre chose, par exemple quand je fais une conférence, là par exemple on est sur la *Guerre des consoles* (un des parcours pédagogique de la malle) , je fais tester un peu les jeux, je montre des publicités, je montre des bande-annonces, je montre des travaux préparatoires de la création de Sonic, par exemple. Donc l'ordinateur me permet de faire ce que sur une console je pourrais pas faire, après je me sers de Keynote ou Powerpoint, mais ça me permet d'avoir une présentation. Ça ne sert pas qu'au jeu vidéo, et en même temps avec les utilisateurs, maintenant, si je devais la refaire, je prendrais une console de jeu. On va peut-être en monter une seconde, de malle, je pense que je vais partir sur une console parce qu'il faut bien admettre que les gens, quand c'est un ordinateur, ont un peu peur des fois.

OS: Par rapport à cette question, comment faites-vous pour le retro gaming ?

HT: Alors sur Switch, il y a du retro gaming. Sur Playstation, ça va être plus difficile. Là, on aura toujours cette limite-là. Après, je me dis que sur du retro gaming, un petit ordinateur portable que la salle a, honnêtement ils peuvent tout faire tourner. Il faut essayer au maximum d'éviter qu'ils aient à utiliser leur matériel personnel, parce que c'est pas toujours des bons équipements, ils s'en servent déjà pour plein de choses donc si on rajoute des logiciels... Et puis, ça veut dire qu'il faut leur dire: "Bon voilà, si vous voulez installer ce jeu, il faut utiliser tel émulateur, puis il faut paramétrer la manette comme ça..." et donc vous rentrez dans des trucs compliqués. Encore une fois, ça dépend de ce que vous voulez mettre en place. C'est vrai que si vous voulez faire quelque chose de vraiment, un peu historique du jeu vidéo, il vaut mieux passer soit par une Switch, avec l'abonnement qui permet d'avoir Mario, Sonic, toute une génération, même les arcades... Quelques unes, pas toutes en plus. Sinon PC au

moins, voilà. PC reste une bonne solution mais ça va dépendre des utilisateurs. Les utilisateurs sur une console de jeu, vous l'allumez, vous appuyez sur les boutons de la manette et ça roule tout seul.

OS: Et au niveau des performances du PC, dans la première malle, c'est quoi les performances ?

HT: Alors, là je les ai pas en tête. Mais c'était un I5 qui doit tourner à 2,5 GHz avec une mémoire vive de 8 Go. Honnêtement, quand on a monté la malle j'avais un budget très limité. C'est la première fois qu'on le fait, l'idée c'était qu'on ne se serve pas que de mon matériel et qu'on puisse l'utiliser partout. A l'époque, il y avait "deux" malles: il y avait mon matériel personnel, mes consoles, mes manettes, que j'accompagnais, et il y avait la malle justement qui était indépendante mais on savait pas trop, c'est-à-dire que même les manettes, on avait acheté des manettes filaires parce que ça coûtait 25€ au lieu de 70. Pour l'époque, c'était pas non plus un fer de lance de la haute technologie. Alors, aujourd'hui, je crois qu'on avait payé autour de 800€... Là, aujourd'hui, pour la même somme, vous avez une machine qui permet, autour de 3 GHz, vaut mieux aller jusqu'à 16 Go de mémoire vive, une bonne carte vidéo. Et honnêtement, pour 800 et 1000€, vous avez une bonne machine. Après, ça dépend ce que vous voulez faire, mais le but de la CinéGame chez nous, en tout cas c'est comme ça que je l'accompagne, c'est à la fois de la découverte de jeu et de l'initiation à l'éducation aux images avec, via le jeu vidéo, peu importe. Donc je cherche pas à faire tourner *Cyberpunk* ou *Horizon Zero Dawn*. Même s'il y a des intérêts, on pourrait faire des parallèles super cool avec ces jeux-là. Mais je suis plus vers du jeu indé et le jeu indé est moins gourmand en termes de performance.

OS: Vous préférez donc une approche plus indépendante plutôt que des jeux populaires ?

HT: C'est ça la difficulté. En plus, vous êtes Pôle éducation aux images, vous pouvez vraiment mettre en avant ce facteur-là . Moi, comme je travaille dans une salle de cinéma, je suis intervenant, je travaille avec une association de salle de cinéma, je garde quand même en tête le facteur popularité. C'est-à-dire que, que ça soit via mon matériel personnel ou la malle, il faut quand même que je puisse avoir une proposition un peu tout public. Tout en faisant attention, c'est une porte d'entrée et, comme la formation que j'ai fait vendredi dernier, est-ce qu'on a un intérêt à accompagner le film *Sonic* ? Le film, il n'a pas besoin de nous. Par contre, si ça peut me permettre de raconter la guerre des consoles, ça me permettra de parler de la

campagne marketing, comment on essaie de nous vendre des trucs alors qu'il n'y a pas forcément de fond... De faire donc de l'éducation aux images, ça me sert de support intéressant. Je dis pareil pour les films de super-héros, ils n'ont pas besoin de nous. Mais s'ils nous permettent de parler du soft power, de la politique américaine par les super-héros, du Maccarthysme, du puritanisme par les films de blockbuster américain, encore une fois... C'est à chaque salle de cinéma de savoir ce qu'ils veulent faire, et le choix des jeux vidéo c'est pareil. On peut très bien présenter un blockbuster que tout le monde connaît mais faire un petit pas de côté pour leur raconter autre chose. Il n'y a pas de honte à présenter *Fortnite*, c'est très populaire, il y a plein de gens qui vont venir, et en même temps ça permet de voir comment le jeu a été fait de manière un peu sale, justement pour que les gens reviennent le plus fréquemment possible afin de consommer le plus fréquemment dans le jeu. C'est intéressant. Le tout c'est pas de dire qu'il ne faut pas y jouer. Il faut voir comment il a été conçu et faites vous votre propre avis. Ça développe l'esprit critique. Donc c'est pour ça, notre réflexion sur la Switch dans le choix dans la malle me paraît pertinente. Elle permet un bon catalogue de jeux indé, certes plus chère en moyenne ça reste plus chère que Steam ou Playstation. Mais la Switch permet aussi de faire un *Mario Kart*, un *Zelda*, la question du monde ouvert, du walking simulator, par *Breath of the Wild*... Il y a mille ouvertures possibles.

OS: C'est un choix à faire.

HT: C'est pour ça qu'on y réfléchit pour la prochaine malle. C'est quelle va être l'attente de ceux qui vont s'en servir. Quelles vont être les possibilités de médiation avec. Je ne m'inquiète pas, parce qu'il y aura toujours des choses à faire. Mais je pense aussi à la dimension pratique. Des Switch Controller Pro, oui ça coûte 65€ la manette mais une fois que c'est paramétré, c'est fait. On a accès aux classiques, on a accès à des jeux indé, on a accès à des grosses licences Nintendo qui restent quand même très populaires et intergénérationnelles. Par exemple, lors de la semaine bleue avec les retraités, entre les petits enfants et les grand-parents ça marche très bien. Ce qui serait plus difficile sur un *Spider Man* sur Playstation, etc. Il y a le motion gaming qui aident à intéresser cette frange du public.

OS: Pour revenir juste sur le matériel, il n'y a pas besoin de wifi dans la malle ?

HT: Non. Le boîtier a son propre wifi, il relie les deux boîtiers. Il se trouve qu'exceptionnellement sur Steam que certains jeux nécessitent une connexion internet, donc

là exceptionnellement j'utilise le partage de connexion de mon téléphone. C'est un peu au cas par cas.

OS: Quel est le modèle économique de la malle ? Est-ce que vous louez la malle sans l'intervenant ? Est-ce que vous payez l'intervenant ?

HT: Alors, l'intervenant jusqu'à maintenant, c'est plutôt moi. Ce qu'on fait généralement nous, à CINA, c'est que la malle est en prêt gratuitement pour toutes les salles qui ont suivi la formation. C'est moi qui la fait, et je la fais gratuitement pour les salles. Pour moi ça fait partie de mon investissement dans la défense de l'utilisation du jeu vidéo en salle. On paie le déplacement, l'hôtel quand il y a besoin, mais la formation je la fais pas payer. Et quand il s'agit d'un accompagnement, quand j'ai accompagné "Belle" ou là quand je vais accompagner *La Chance sourit à madame Nikuko*, on paie mon intervention. Je fais ça sous forme de conférence interactive, c'est-à-dire des conférences thématiques. Donc *Belle* c'était la question des mondes virtuels et de l'adolescence, où il y avait sous la forme de la série, des films tout en VO, le *Magicien d'Oz* et il y avait du jeu vidéo. Il y avait *Limbo*, *It takes Two* et *Gris*, forcément, très facile à faire avec *Belle*. Et sur 40 minutes et 1 heure de présentation-conférence, et il y a une explication un peu théorique, et après on teste le jeu, on revient sur l'expérience, de voir ce que le jeu raconte. Ça permet de glisser autant pour les adolescents que les parents que le jeu vidéo a des aspects positifs. Donc ça en revanche, l'intervenant est rémunéré pour sa prestation. Ce n'est pas pour la malle, c'est vraiment la prestation d'animateur-conférencier.

OS: On vous paie les heures de préparation ou c'est juste les heures d'intervention où vous intervenez ?

HT: Ça va dépendre des intervenants. Moi j'ai une tarification. Pour donner un ordre d'idée... En moyenne, une intervention que je fais en salle, entre 30 et 40 minutes voire une heure, c'est entre 100 et 150 euros. Généralement, j'aime bien faire une vraie conférence d'une heure et demi, pour qu'on est bien le temps de parler et tester, ça en moyenne, je facture 150€ à peu près. Ça dépend des salles, des lieux, des intervenants. L'avantage pour les salles c'est là que mon intervention, pour les tournées CINA, c'est CINA qui paie les interventions par exemple. Pour la salle, c'est pas très risqué. La salle paie le restaurant et l'hôtel, bon c'est déjà un coût pour une salle si on dit qu'on a même pas 15 personnes, ça paie même pas le restaurant, mais en tout cas voilà, c'est comme ça qu'on fonctionne. Notre objectif à moyen terme, comme je

l'avais présenté dans la formation, c'est des modules qui seront dans la malle, des parcours, la guerre des consoles, le retrogaming, des héroïnes, etc, qui durerait à peu près 30 minutes, qui seraient inclus dans la malle avec les jeux et les présentations, et une formation serait proposée aux animateurs, médiateurs, médiatrices pour qu'ils puissent s'en emparer eux. J'aime beaucoup faire ça en salle, mais l'idée aussi c'est que les gens, je sais qu'il y en a qui ont envie mais ne savent pas comment s'y prendre, c'est de leur donner le maximum d'éléments pour qu'ils puissent se faire plaisir eux-même.

OS: Par rapport à cette malle, comment vous essayez de convaincre les salles et le réseau de salle à faire du jeu vidéo en salle, et donc de pouvoir faire vivre la malle ?

HT: Alors, c'est une question qui me turlupine depuis quasiment dix ans. C'est que, pour moi je suis convaincu, il y a pas mal de personnes qui sont convaincues, mais ce ne sont pas forcément les décideurs, c'est des gens qui font déjà par eux-même peut-être. Donc pour moi, ça passe en plusieurs temps. Le premier c'est la formation. Aller dans une salle, si possible en réunir trois, quatre. Là, la dernière formation que j'ai faite, il y avait une dizaine de personnes qui représentaient 6 à 9 cinémas. La moitié n'était pas tout à fait convaincue, ils ne savaient pas par quel bout le prendre. Et donc dans ma formation je fais à la fois un peu de théorie, ce qui me permet de légitimer la place du jeu vidéo et qui permet parfois à certains de dire « mais rien que ça déjà, ça fait une animation » tout de suite ils se disent pourquoi ne pas faire l'histoire du jeu vidéo puisqu'on fait celle du cinéma. Ensuite je montre quelques jeux qu'il y a dans la malle soit en les présentant soit en les faisant tester, avec différentes approches. Qu'elles soient ludiques, thématiques, artistiques, etc. Et j'essaie surtout, et c'est ce que je fais aussi en animation auprès des publics, c'est de montrer une autre image du jeu vidéo. Je dis pas que c'est pas plaisant de faire un gros FPS bourrin quand on a envie de se défouler, mais quand on montre un jeu comme *Gris* dans lequel on ne peut pas perdre, on peut pas mourir, on peut pas tomber, il y a des gens qui réalisent que ce genre de jeu existe [*ou on ne perd pas*]. Un des points importants qui permet de légitimer, pour moi c'est pas la finalité, mais ça peut aider, c'est de faire de vraies passerelles avec le cinéma. De montrer que là il y a une adaptation, là une référence, là il y a de la mise en scène, là il y a un discours un peu caché. En pratiquant ce jeu, c'est un peu comme en voyant un film. On nous a raconté une histoire mais à côté on s'est peut-être fait embobiner sur un sujet. Et en parallèle, ce qui me semble, et là, c'est par expérience, parce qu'au début je pensais pas, c'est vraiment d'intervenir en salle. Il y a beaucoup de salles qui aimeraient bien sur le principe, qui ne voient pas forcément à quoi

ressemble une intervention autour du jeu vidéo même s'il y a plein de manière de l'aborder. Il suffit, c'est ce qu'on fait avec CINA, quand il y a l'occasion, l'envie, qu'il y a tel film, on vous propose une conférence sur la thématique, sur l'histoire de l'animation japonaise, sur le réalisateur.rice. Ou sinon, plutôt que de faire ça, on vous propose de découvrir des jeux vidéo qui sont liés à cette thématique-là.

OS: Donc c'est vous qui est force de proposition finalement ? Il y a une demande des salles mais elles sont assez timides dans ce que vous dites-là.

HT: La plupart de ce que font les salles à ce jour de ce que je connais ça va être un tournoi FIFA, ça va être un tournoi *Mario Kart*, ça va être des jeux de guerre, comme ça. Ça va être ça. Je ne juge pas personnellement, parce que j'ai commencé par ça. C'est vendeur et franchement ça fait kiffer. La taille de l'écran, le son du cinéma, c'est quand même très cool ! Faire un *Uncharted*, faire un *Call of Duty*, l'intro de *Call of Duty World War 2* sur un écran de cinéma, ça a de la gueule, c'est super ! Mais ce n'est pas une finalité. Ca, je vais leur dire, si vous voulez le faire vous pouvez le faire par vous même. Mais sinon, on essaie de proposer... Mais comme Alexandre Suzanne fait beaucoup. C'est-à-dire que quand il y a des films, il réfléchit à des titres de jeu un peu originaux, indépendants, méconnus, donc c'est exactement la même chose. Et à ce jour, au sein de CINA, moi généralement, c'est moi qui propose... C'est peut-être juste dans l'autre sens, parce que j'avoue que l'année a été un peu bizarre pour moi, j'ai dû m'occuper de la salle de ma compagne, bref. J'ai eu assez peu de temps à consacrer à la préparation. Mais c'est sur demande en fait. Par exemple, en Gironde ils font un festival autour de l'espace, de la SF, il y a une association départementale qui veut proposer des actions auprès des adolescents et des jeunes adultes, donc je leur propose avant séance deux postes de VR, un plutôt ludique, un plutôt expérience où on va être dans l'ISS, un dans la tête de Thomas Pesquet. Donc une plutôt ludique une expérience cinématographique. Ensuite en salle on fait... Je sais plus le titre, mais c'est un jeu collaboratif où on est dans un vaisseau qu'on doit faire avancer... Et enfin je fais une petite conférence sur le film *Alien le 8è passager* et donc dans cette conférence je parle à la fois du film, du réalisateur et aussi pour le jeu *Dead space* pour lequel j'ai un amour profond. Et qui est pour moi la meilleure adaptation d'*Alien* sans qu'il s'appelle Alien. Donc voilà, c'est vraiment au cas par cas, j'essaie de réfléchir à la fois en animateur un peu cinéma, avoir une problématique, avoir une réflexion et essayer de l'illustrer pas seulement par du cinéma, mais aussi par de la série, du jeu vidéo. Quand ça marche, évidemment. Mais quand c'est possible,

qu'on s'adresse à un public jeune et qu'on essaie d'ouvrir un peu les chakras, on essaie. Ça m'est arrivé en formation lycéen et cinéma de glisser à la fin d'une formation de parler du jeu *Enterre-moi, mon amour* avec un groupe d'enseignants où je me suis fait défoncer. Limite insulté parce que "comment on peut faire un jeu vidéo sur le voyage d'une syrienne ! C'est pas possible" et un autre groupe qui a trouvé ça super intéressant à faire découvrir à la fois à leurs collègues et aux élèves comme dimension pratique. Il y a ça aussi qui opère, c'est à quel public on s'adresse !

OS: Je crois que j'ai fait le tour des mes questions ! Merci beaucoup.

Annexe n°9: Entretien avec Antoine Schmoll

29 avril 2022, appel téléphonique, 53 minutes

Antoine Schmoll est le directeur du studio de jeu vidéo Ernestine situé à Strasbourg et directeur du Cluster East Games, situé à Metz dans le tiers-lieu Bliiida. Dans le cadre de son studio Ernestine, Antoine Schmoll a réalisé plusieurs séries d'ateliers de création de jeu vidéo, notamment au sein du centre culturel, le Shadok, à Strasbourg.

Olivia Sadier: (*Je me présente et présente Image'Est.*) Qu'est-ce que vous faites au sein du studio Ernestine ?

Antoine Schmoll: Vaste question ! Est-ce que vous avez déjà contacté Almedia ? C'est un studio de création de serious game, en fait. Il a été créé en 2009 et j'ai co-créé ce studio avec Gilles Noepfel qui gère actuellement Almédia. En fait, Ernestine et Almédia sont des sociétés sœurs. On a créé Almédia en 2009 pour faire du *serious game* et on avait créé Algame pour faire des jeux vidéo uniquement ludique. Et en 2014 ou 2015, on a splitté Almédia. J'en ai récupéré la partie, on va dire, comptable. C'est-à-dire, la structure formellement, la structure qui s'appelait Almédia est devenue Ernestine, pour faire du jeu vidéo plus ludique que *serious game*. Et Algame est devenu Almédia. C'est juste pour recontextualiser la création de l'entreprise et la base de comment on a commencé à créer des jeux vidéo. En fait, on a créé cette société de jeu vidéo autour de la création d'un jeu vidéo universitaire qui s'appelait *Thélème*, qui était un jeu vidéo d'apprentissage du français en langue étrangère. Donc ça, ça été notre tout premier projet de jeu vidéo. Et donc du coup axé sur une formule pédagogique qui a démarré au centre d'université de Strasbourg, et à l'époque financé par Oséo. Pendant quelques années on a continué à faire des serious game, des jeux vidéo pédagogiques, et notamment en bossant avec des post-doctorants. Donc on a gardé une dimension très universitaire et en contact constant avec des chercheurs de l'Université. Ce qui fait qu'on a beaucoup travaillé en fait sur la notion de pédagogie et du jeu vidéo. A un moment donné, on a splitté l'entreprise et moi j'ai plus eu envie d'aller vers du jeu vidéo classique parce que le serious game, je trouvais que c'était une impasse en terme de pédagogie. J'ai continué à réfléchir à la pédagogie dans le jeu vidéo mais du coup en la transposant vers le *faire*. En fait, en m'inspirant de *Minecraft* ou *Mario Maker*, en voyant que finalement, les joueurs très spontanément se dirigeaient vers la création, en fait, dans le jeu vidéo. Et du coup je trouvais que d'un point de vu pédagogique je trouvais que c'était plus vers là qu'il fallait aller et puis du coup j'ai commencé à expérimenter des choses, donc en

2020 on a sorti *Une intéressante épopée de Monsieur PAF*, qui est un puzzle plateforme. Et sur la base de ce moteur, on a créé des outils pour faire des jeux vidéo de manière très simple. Aucune notion de développement, et puis en fait, à partir de bloc, on commence à construire des éléments de gameplay. Et en fait *Monsieur PAF* a été construit sur ce moteur. L'outil a été construit à la base pour les levels designer et les artistes puissent se dédouaner du développeur, surtout qu'il n'y avait qu'un développeur, donc il fallait que les level designers et les artistes soient autonomes dans la conception du jeu. Et très vite, on a eu l'idée de construire des ateliers de création de jeu vidéo avec les gens. C'est ce qu'on utilise pour nos ateliers au Shadok à Strasbourg, en version modifiée qu'on appelle manuscrit, qui est la version pluggée du moteur de jeu de monsieur PAF.

OS: Vous parlez d'une impasse pédagogique vis-à-vis du *serious game*... Quelle est votre définition du *serious game* ?

AS: Pour moi il y en a plusieurs qu'on côtoie régulièrement. La plus simple étant de dire que c'est un jeu vidéo d'apprentissage. On va utiliser le jeu vidéo dans ses mécaniques pédagogiques, notamment si on parle d'un tutoriel dans un jeu vidéo, on est déjà dans une logique d'apprentissage en fait, et on va utiliser cette mécanique pour faire de l'apprentissage sur des thématiques plus classiques. On va tout simplement mixer le jeu vidéo et le logiciel d'apprentissage pour en faire un objet qui est censé être à la fois prenant et à la fois ludique. Et une autre définition du *serious game* qui est tout simplement d'utiliser tous les ressorts du jeu vidéo, tout ce qui va faire un jeu vidéo dans un autre contexte que le jeu vidéo, ce qu'on va appeler la gamification. Du coup, ça peut aussi bien être un jeu vidéo publicitaire, un jeu vidéo d'apprentissage que tout un tas de sortes de choses.

OS: Est-ce que *Adibou* c'est un *serious game* ?

AS: Je dirais pas ça, parce que *Adibou*... La partie jeu vidéo était distinguée de la partie apprentissage. On avait dans *Adibou* un espèce de hub central où il y avait Adibou et on avait des petits jeux. Et le fait de faire l'exercice faisait gagner des points pour pouvoir débloquer les jeux. Donc en fait, finalement les deux étaient complètement séparés. La partie apprentissage et la partie ludique étaient distinguées. Et Adibou et Adi servaient de hub central pour réunir le tout.

OS: Ma deuxième question, pourquoi selon vous le *serious game* est une impasse par rapport à la pédagogie ?

AS: C'est ce qu'est devenu le *serious game*, pour être exact. Quand on a démarré le *serious game*, moi j'y croyais à fond ! Je me suis dit que c'était génial, on va pouvoir motiver les apprenants avec des jeux vidéo, en les rendant actifs. C'était un peu ça le rêve qui était donné: c'était rendre l'apprenant actif dans sa démarche d'apprentissage. Du coup, il devait plus être passif. En fait, bah ça ne marche pas, parce qu'en vérité le joueur c'est quelqu'un de passif. Même si on a l'illusion qu'il est actif dans le sens où il va entreprendre des démarches, il attend quand même de recevoir des informations pour pouvoir répondre à cette information, donc du coup il demeure passif dans le système. Le souci aussi, c'est qu'on s'est très vite confronté à une dichotomie entre apprentissage et ludisme. Parce que, tout simplement, on se retrouve avec des créateurs de jeux vidéo qui dialoguent avec des didacticiens, et les didacticiens veulent absolument faire en sorte que les éléments de la ligne pédagogique soient mis en place, et les créateurs veulent absolument que ça soit ludique. Et en fait, on essaie d'avoir le cul entre deux chaises et au final, on fait un truc qui en terme d'apprentissage est pas aussi performant qu'un prof, et en terme de ludique n'est pas aussi amusant qu'un vrai jeu vidéo. Et donc du coup, on a un espèce d'objet hybride qui n'est pas très intéressant et qui ne remplit pas ses promesses. Puisque du coup, l'apprentissage reste quand même très distingué du ludique. Et c'est souvent, le ludique devient une récompense de l'apprentissage ou l'apprentissage devient une annexe du ludique, en mode « voilà, t'as exploré cette abbaye, tiens voilà une fiche technique sur la construction de cette abbaye... ». Donc du coup, finalement, la fusion entre l'apprentissage et le ludique, cette promesse-là elle a jamais eu trop lieu, en tout cas je dirais dans 90% des cas. Il y a quand même des exceptions évidemment ! Pour moi, la seule réussite que je connais en terme de serious game, c'est *Rocksmith* qui est un jeu de Ubisoft qui consiste à faire du *Guitar Hero* mais en branchant une vraie guitare à la console.

OS: Mais du coup c'est actif ici au final ?

AS: Là du coup, oui, effectivement. On a une vraie guitare, on joue des vrais morceaux et en fait, on a un parcours dans le jeu vidéo qui nous aide à progresser, qui nous motive à progresser. Et effectivement, on est dans une logique où le joueur est dans une démarche active. Mais évidemment, ceux qui ont fait *Rocksmith* n'ont pas vendu le jeu en disant que c'était un *serious game*. Donc c'est là aussi que le truc est intéressant. Eux ont réussi à faire en sorte de vraiment créer un jeu vidéo, un vrai, où les gens apprennent vraiment, tout en s'amusant. Et eux, leur but c'était pas de faire un serious game, leur but c'était de faire *Guitar*

Hero mais avec une vraie guitare. Ce qui intéressant c'est qu'ils affirment que ce n'est pas un *serious game*, c'est un jeu vidéo. Mais il est tout à fait possible qu'ils l'aient pensé comme un *serious game* mais qu'ils ne le vendent pas comme tel. En tout cas, c'est cette impasse-là dont je parle. De ce point de vue là, la promesse n'était pas au rendez-vous. Mais c'est pas pour autant que l'aspect jeu vidéo n'est pas intéressant pour la pédagogie. Et, du coup on a pensé qu'il fallait aller chercher vers d'autres logiques d'apprentissage et donc je me suis davantage inspiré de *Minecraft* ou de *Mario Maker* pour trouver des solutions de pédagogie.

OS: Pensez-vous que des jeux vidéo « classique » (pas des *serious game*) , même si ce n'est pas leur but premier, peuvent apprendre de manière informelle ?

AS: Oui. Mais de la même manière, et c'est l'aboutissement des réflexions de Romain Vincent [*ndlr: doctorant d'Histoire qui réalise du contenu sur Youtube*] de la même manière il faut faire attention à certaines limites. De la même manière, il faut faire attention quand on crée un documentaire. Le documentaire apporte la vision du réalisateur ou de la réalisatrice mais il faut garder à l'esprit qu'on doit toujours avoir finalement un esprit critique vis-à-vis de cette réalisation. Et effectivement, bien sûr que le jeu vidéo peut apporter beaucoup de choses. Personnellement, ça m'a beaucoup aidé en anglais. Tout simplement parce que certains jeux ne sont qu'en anglais, et pendant très longtemps j'étais mauvais en anglais et j'ai appris véritablement l'anglais à partir de 25 ans après quasiment 20 ans d'apprentissage scolaire qui a échoué quoi. Ce sont les séries, les jeux vidéo, et Twitter qui m'ont permis véritablement d'apprendre cette langue. Donc, oui, il y a de toute façon des vertus pédagogiques, mais en vérité il y a des vertus pédagogiques dans tout. Dans Twitter aussi, malgré la catastrophe de communication que ça peut être, ça peut avoir des vertus pédagogiques, TikTok aussi. En bref, tout peut avoir des vertus pédagogiques.

AS: Et c'est là, au niveau de la médiation, c'est un boulot que fait Random Bazar [*ndlr: une association membre de East Games*] sur ce point de vu là, c'est que n'importe quel jeu vidéo peut être utilisé comme objet d'accompagnement. On peut voir dans le jeu vidéo une illustration d'un concept. Je sais qu'il y a un chercheur de l'Université de Strasbourg qui s'appelle Julien Gossa, alors pour le coup il n'a rien à voir avec le jeu vidéo, il est mathématicien, mais il s'est servi d'un jeu vidéo de gestion où on incarne un grand méchant et le but c'est de créer des mignons et de conquérir le monde. Comme un vrai méchant de dessin animé. Mais du coup, il se sert de jeu vidéo pour expliquer le fonctionnement de Parcoursup et pourquoi cela existe. Et du coup il se sert de ce jeu vidéo pour illustrer. Et on peut aussi

voir les jeux vidéo de cette manière. Donc en fait, n'importe quel pédagogue peut utiliser un jeu vidéo pour expliquer les choses. C'est comme ça que je vois les choses de ce point de vue là. Se servir du langage du jeu pour expliquer des choses.

OS: Pensez-vous que le jeu vidéo peut avoir une vocation similaire à l'éducation aux images ? Est-ce qu'on peut faire un atelier d'éducation pour le jeu vidéo et pas que par ?

AS: C'est même intrinsèque au jeu vidéo, à vrai dire. Il n'y a pas de consensus dessus, on va dire que en tant que chercheur dilettante ma thèse personnellement que le jeu vidéo est une pratique critique partagée. Le joueur est mis tout de suite en situation d'analyste. Contrairement aux autres médias. Quand il est dans le jeu, il est directement mis en position d'analyste du jeu en lui-même. Il va devoir décoder ce que le créateur a voulu dire pour pouvoir comprendre. Dans une démarche complètement active. Contrairement à un film où on est pas obligé de connaître finalement le cadrage, ce que sont les différents tenants et aboutissants du film pour le comprendre. Puisqu'au final, il y a des explications qui sont faites même si il y a le jeu *Don't tell* qui a aussi ce côté un peu double pratique critique. Justement, il n'y a pas de pratique. Ce que je veux dire, chez le spectateur de cinéma, il n'y a pas de pratique. Ils ne pratiquent pas le cinéma pour pouvoir être spectateur, alors que le joueur de jeu vidéo pratique le jeu pour pouvoir pratiquer le jeu vidéo. Donc de ce point de vu là, oui, le fait d'analyser le jeu vidéo pour ce qu'il est, c'est directement dans la pratique. C'est typique du jeu vidéo. Du jeu, même, de manière générale.

OS: Et vous pensez que malgré tout, il serait intéressant de faire des ateliers d'analyse de jeu vidéo ?

AS: Oui bien sûr, c'est pertinent. Mais ça dépend quel est l'objectif. Analyser pour analyser... De toute façon, c'est pertinent pour son plaisir de cerveau. Si on a le plaisir d'analyser les œuvres, oui c'est pertinent. Après la question, c'est qu'est-ce que tu poses dessus. Est-ce que c'est une fin en soit d'analyser les jeux vidéo en atelier juste pour le plaisir de les analyser. A ce moment-là, c'est comme si tu créais un club de lecture, sauf que là tu crées un club de jeu vidéo où on analyse le jeu vidéo à plusieurs. Ou est-ce que le but c'est de faire en sorte de faire comprendre que finalement les jeux vidéo ont un langage qui leur est propre. Et qu'il est important de le comprendre parce que sinon on peut très vite se laisser embarquer par des choses. Est-ce que c'est une vertu pédagogique pour fabriquer un esprit critique vis-à-vis du jeu vidéo ou alors on pose une thématique telle que « comment on aborde la dépression dans

le jeu vidéo », comment on aborde l'esprit d'équipe, l'écologie, etc. Donc de ce point de vu là, c'est pertinent. Pas que ça ne soit pas pertinent de faire un atelier critique de jeu vidéo, mais la question c'est justement est-ce que c'est pertinent d'utiliser l'analyse de jeu vidéo selon une thématique et là c'est une autre question. Je vais défendre mon école, qui est l'art plastique, c'est l'art plastique qui a commencé à nous apprendre à analyser les images. A comprendre ce qui se passait dans une image et à voir comment elle était manipulée pour que du sens s'en dégage. Je trouve assez déplorable qu'il y ait de moins en moins d'art plastique dans les collèges et les lycées. Que ça devient urgent pour les jeunes générations de comprendre comment fonctionne une image. Notamment avec le fait que de plus en plus d'images sont facilement modifiables. Dernièrement, quand j'ai vu que les gens s'alarment que tu puisses facilement coller le visage de quelqu'un sur une autre vidéo. J'ai vu que c'était faux, comment font les gens ? Quelle a été leur éducation aux images ? C'est bête, mais ça devient primordial la compréhension de l'image quoi. Moi j'ai eu la chance d'avoir encore de l'art plastique au collège. Et à l'époque, on n'avait pas autant accès à des images. Internet en était encore à ses balbutiements en France. On était bluffé parce qu'un être humain avait accès à 10 000 images dans sa vie, c'est de la folie. C'était le discours à l'époque. Aujourd'hui, ça ne doit même pas être fait en deux mois. Donc c'est encore plus urgent que les enfants aient un apprentissage de la construction de l'image. D'autant plus que c'est pas forcément un enseignement qui est très surveillé comme peuvent l'être l'enseignement d'Histoire ou des maths où du coup il y a des contrôles de l'Académie, alors que dans l'art plastique pas trop. J'ai eu de la chance d'avoir de temps en temps des cours d'analyse de l'image. A un moment donné, la prof qui dit qu'on va arrêter de faire des gribouillis aujourd'hui et on va voir des images de publicités, voir comment elles sont conçues... Et à quoi elles font référence.

OS: Vous travaillez sur votre thèse ou vous l'avez déjà publié ?

AS: Pas du tout. Je suis chercheur dilettante, j'ai un doc' d'art pla', et après j'ai très tôt commencé à travailler dans le jeu vidéo. Mais j'ai toujours eu la chance de pouvoir côtoyer en continu des chercheurs. Un des rares bienfaits du crédit d'impôt recherche, on a sorti les chercheurs de leurs labos, et ils se sont retrouvés à côtoyer des salariés très classiques. Ça m'a fait une éducation populaire à la recherche au sein même de mon entreprise. Ça a forgé beaucoup de choses au niveau de ma pensée. Mais du coup, je fais de la recherche et de l'analyse parce que je considère qu'il y a des choses qui ne sont pas assez traitées dans le jeu vidéo. Et du coup ça m'intéresse de continuer dessus. De là à ce que j'ai le temps de me poser

et d'écrire dessus, c'est une autre affaire. Par contre, j'en parle régulièrement avec les chercheurs.

OS: Pour revenir sur les ateliers, est-ce qu'en dehors du Shadok vous avez réalisé d'autres ateliers ? Ou vous avez juste axé sur uniquement de la création ?

AS: J'en ai fait dans les espaces jeunes, dans les MJC. J'en ai fait à l'Université de Mulhouse. Sur le même principe. Pendant l'université d'été. J'expérimente ça depuis 2019 je crois. J'avais commencé à expérimenter la formule de la pédagogie par la création de jeu d'abord avec un petit truc que j'avais fait pendant une kermesse qui avait marché du tonnerre. Le principe était assez simple. Je crée un level design de base et je fournis les gabarits pour que les gens dessinent dessus, je scanne et ils sont directement. Ça a marché énormément ce truc. Du coup, j'en ai créé une version plus aboutie que j'ai amené en MJC et puis après les directeurs de MJC m'ont dit "ben c'est cool le dessin mais est-ce qu'il y aurait moyen que finalement ils créent des mécaniques de jeu" donc je dis ok, même si je pense que ça sera un peu plus long. Et en fait on est parti sur une semaine d'atelier avec des enfants à la MJC. Et pour créer un jeu vidéo chacun de leur côté. Et ensuite j'ai proposé au Shadok un jeu vidéo commun. C'est-à-dire que sur une semaine, les gens venaient créer un jeu vidéo en commun. Le groupe du lundi avançait sur un projet, et le groupe du mardi continuait le projet du groupe du lundi. L'idée c'était de voir si on pouvait mettre en place un dialogue entre différents groupes via un même projet de création de jeu vidéo. Et ça a plutôt bien marché. Pour la suite, le Shadok a de nouveau lancé un appel à manifestation d'intérêt, et du coup je m'étais dit "bah ce qui pourrait être plus intéressant, c'est de laisser le projet se faire sur un temps long" et donc en gros, de laisser la possibilité aux gens de venir d'une semaine à l'autre en réfléchissant à leur projet pendant la semaine et avancer sur une douzaine de semaines réparties sur 3 mois. Ça marche un peu moins bien pour le coup. Les gens viennent mais finalement c'est pas tellement différent de faire un atelier de découverte comme j'ai pu le faire avant. La partie long terme ne fonctionne pas. C'est surtout ça.

OS: Ils viennent moins ?

AS: Non. Je ne saurais pas dire pourquoi ça ne marche pas... Je suis prof de jeu vidéo à côté, je suis aussi formateur en fait. Pour moi, il n'y a pas de différence entre les cours que je donne et ces ateliers-là. L'idée c'était de faire autre chose, de plus se pencher sur un truc moins formation et plus de donner les clefs de compréhension. Et motiver les gens, de dire que faire

des jeux vidéo c'est possible, c'est pas réservé à des génies quoi. Ou à des gens qui ont fait 15 ans d'étude. De ce point de vue là, c'est au final, le public reste le même. Ça reste des enfants de classe aisées, voire de classe moyenne, très peu de classe populaire. De ce point de vue là, c'est peut-être le Shadok qui a du mal à atteindre ces publics-là. Mais du coup, je trouve que les gains que je fais en tant que chercheur pédagogique, je n'en fais pas énormément. Il n'y a pas de gros points de différence entre une formation et ce que je fais actuellement au Shadok..

OS: Quelles sont le but recherché de vos ateliers ?

AS: Sur le très long, faire passer le jeu vidéo, en tant que médium, dans la même continuité que les autres médias. Qu'il devienne vraiment accessible, que tout le monde puisse s'en emparer de la même manière, comme tu peux prendre une caméra, faire un petit film, chacun peut prendre des photos, se mettre à dessiner... Du coup, que le jeu vidéo rentre dans cette même logique. Et que l'on puisse voir émerger une création alternative un peu plus généralisée. Il existe le jeu vidéo alternatif, mais c'est encore très de niche. Si on compare à comment l'image ou le cinéma ont évolué, et finalement, comment on peut avoir aussi bien du cinéma expérimental qui va toucher un bon public, de la même manière que l'art contemporain, ce qu'on approuve ou non, finalement son évolution a pu expérimenté beaucoup de chose, en sortant vraiment de pas mal de carcan. Mais c'est parce qu'il y a eu une démocratisation des outils, et là, le jeu vidéo rentre dans cette logique, où les outils se démocratisent et maintenant il faut vraiment faire comprendre aux gens qu'on peut télécharger un logiciel et commencer à créer des petits trucs. Et en fait, d'une certaine manière, *Mario Maker*, *Dreams*, ce genre de chose, sont des précurseurs de ça. Ils permettent aux gens de créer des level design, mais ça reste toujours coincé dans une Nintendo Switch, dans une Playstation 4, dans *Minecraft*, mais ça n'en sort jamais. Et là, l'idée c'est de dire que les outils qu'on a en tant que professionnel, il y en a beaucoup qui sont gratuits. Je pense à Unity, Blender, ce genre de choses. Et donc du coup, on va vous créer des outils qui vous mâchent un peu le travail pour que vous puissiez expérimenter le médium. Et à la fin, l'objet que vous allez en sortir, vous en êtes le propriétaire, vous pouvez en faire ce que vous voulez. Avoir une démarche de l'objet que vous tirez de cette pratique, vous pouvez faire ce que vous voulez avec. L'utiliser comme un truc pédagogique, l'utiliser un jeu vidéo classique que vous mettez sur itch.io, ce genre de chose. Moi je trouve qu'il y a un intérêt sur le long terme qui va faire évoluer le médium en soi.

OS: Et même par rapport à sa réception vis-à-vis du grand public ?

AS: Oui, je pense aussi. On aborde différemment la lecture d'une bande dessinée quand on se met à gribouiller soi-même. On crée une manière de voir le médium qui est complètement différent. De la même manière que si on se met à chanter, même si c'est pour le plaisir, quand on va se mettre à écouter les chanteurs, on va découvrir une sorte d'empathie qui est différente que celle juste d'écouter quelqu'un qui chante bien. On va se dire qu'il y a quelque chose qui vient de sa voix que je comprends parce que moi-même j'ai expérimenté cette créativité. Et c'est pour ça que je parle de critique partagée de ce point de vu là. De pratique critique, comme on parle en arts plastiques, parce que justement on analyse le médium par la pratique du médium. Et ce truc-là est vraiment très accessible dans le jeu vidéo parce que le joueur s'est mis dans une position où il analyse le jeu vidéo, il sait ce que c'est un jeu vidéo, il sait comment se construisent les mécaniques de base d'un jeu. S'il accède à des outils comme *Mario Maker*, il va commencer à s'appropriier la grammaire du jeu vidéo, et en fait quand il jouera au jeu vidéo après, il le verra d'une autre manière. (Je sais pas ce que tu pratiques comme médium le plus. [*Nous parlons de nos pratiques artistiques.*]) Si on peut aller vers ce genre de logique, si les gens se mettent à comprendre le jeu vidéo autant dans sa pratique que dans sa création, il va y avoir une autre approche, des choses quoi. Ce genre d'atelier, c'est quelque chose qui se fait sur le long pour éviter que les gens croient que les jeux vidéo c'est quelque chose de magique. Un autre truc du jeu vidéo, je sais que moi c'est un pur hasard le fait que je fasse du jeu vidéo. A la base je me destinais à la BD, j'en ai fait pendant un temps, mais au final je suis arrivé dans le jeu vidéo parce que ma grande soeur voulait faire un jeu vidéo sur l'apprentissage de la langue française, et j'ai accepté de l'aider pour la direction artistique et le scénario, mais sans jamais penser qu'il y allait avoir un financement pour ce truc. Et au final, il y a eu un financement. Je m'y suis mis et je ne me suis jamais arrêté. Je l'ai abordé comme n'importe quel médium. Le truc, c'est que justement le jeu vidéo j'adorais ça, même avant d'en faire. J'étais fan, mais pour moi c'était quelque chose qui était inaccessible. Fallait être un soudeur, fallait souder des cartes électroniques pour faire en sorte que les choses fonctionnent. Ça tenait de la magie quoi. Même si encore, quand je regarde des téléphones portables, je me dis que c'est quand même magique. Mais pour moi, c'est important que les gens comprennent que derrière il y a des quantités de savoir-faire qui ont été mutualisés pour produire ces choses. Et au final, c'est un des gros problèmes de la technologie de manière générale, il y a une méconnaissance de ce que sont les ordinateurs, ce qui fait qu'on se laisse très facilement avoir. Quand les gens s'étonnent de se laisser envahir par les machines... C'est pas magique en fait c'est des petites cartes. Et justement, si on fait l'effort de savoir comment c'est fait, on se rend compte que les fonctionnements sont assez

basiques. Et c'est important qu'un maximum de gens aient ça, pour pouvoir récupérer la démocratie de l'information, il va falloir qu'on se remette tout à comprendre ce qu'on utilise. Il en va de même pour le jeu vidéo.

OS: Comment nommeriez-vous vos actions à Ernestine?

AS: Pour les distinguer de ma pratique d'enseignant formateur, je les mets dans la case d'éducation populaire au jeu vidéo. Mais ça me permet de dire que ça ressemble à de la formation, de l'animation mais on n'est pas là juste pour divertir les gens ni juste les former. Par contre, on est là, dans ce cadre, à assurer une espèce de continuité, une espèce de permanence, de transmission de savoir faire des clefs de compréhension. Et de ce point de vu là, je trouve que l'éducation populaire rentre pas mal dans cette description, donc j'appelle ça l'éducation populaire au jeu. J'ai des collègues qui font à peu près la même chose que moi. Sur d'autres niveaux. Random Bazar sont plus sur l'analyse des jeux vidéo et la construction de contrôleur alternatif. Mais quand on parle d'éducation populaire, ça leur va aussi. Et donc du coup, j'appelle ça éducation populaire au jeu.

OS: Je vous remercie pour cet échange ! A bientôt.

Annexe n°10: Entretien avec Gaël Gibson

25 mai - Jitsi Meet, 36 minutes

Gaël Gibson est un chercheur belge travaillant sur l'éducation au jeu vidéo dans le milieu scolaire. Il soutient une thèse en 2021 à l'Université Catholique de Louvain en Belgique intitulée *Littératie Vidéoludique: Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*. Il a fondé le studio de recherche Ludum Invaders qui accompagne des actions autour de l'éducation aux jeux vidéo.

Olivia Sadier: Pourquoi avoir créé Ludum Invaders et quels sont les enjeux ?

Gaël Gibson: Ludum Invaders c'est un petit peu le prolongement de ma thèse. Moi j'ai vraiment voulu faire une thèse ancrée sur le terrain. Dans le cadre de mes recherches, j'ai travaillé sur de la théorie. Mais l'idée c'était vraiment d'imprégner ça sur le terrain. Donc j'ai travaillé avec des enseignants, des centres de formation pour enseignants mais aussi des structures éducatives pour les enfants. Et l'idée, avec Ludum Invaders, c'était de prolonger ça sur plusieurs plans. D'une part, pouvoir continuer la formation des enseignants. Donc ce que fait Ludum Invaders c'est accompagner les enseignants qui souhaitent intégrer le jeu vidéo dans leurs pratiques pédagogiques, et essentiellement le jeu vidéo comme objet culturel. Donc vraiment le pôle éducation au jeu vidéo. Voilà, ça prolonge ça. En même temps, du coup maintenant avec Ludum Invaders, on intervient aussi dans des centres de jeunes, dans des structures d'accueil, on fait de l'animation socio-culturelle par exemple, où on propose des activités d'éducation au jeu vidéo. Donc on essaie de sortir un peu des murs de la classe pour toucher toutes les structures éducatives qui sont susceptibles d'être intéressées. A côté de ça, on fait aussi de l'accompagnement pour les créateurs de jeu vidéo. En fait, dans les cursus qui forment les créateurs de jeu, ou même des indépendants qui sont en formation continu, les études sont très orientées tech, programmation et compagnie, mais il y a très peu finalement d'éducation à tout ce qui touche au narrative design, à l'approche esthétique du jeu vidéo, à l'expérience utilisateur. Et une des missions du studio c'est de former les acteurs du terrain vidéoludique à ces questions-là. Ça rejoint clairement à tout ce qui touche à l'éducation permanente, long life learning et compagnie. Et une troisième mission du studio, c'est de prolonger la recherche. De proposer une veille qui se tient au courant de tout ce qui touche

aux nouveautés en termes de game design, mais aussi à la formation théorique à ce niveau-là. Par exemple, on travaille beaucoup sur l'emotional design, c'est-à-dire comment le game design d'un jeu vidéo peut communiquer de l'émotion par les mécaniques par expérience. Le but de cette recherche est de réinjecter ça dans des activités d'éducation qu'on fait. Donc, à la fois dans l'information des acteurs du jeu vidéo, mais en même temps de ceux qui vont enseigner leur jeu vidéo comme objet culturel. Donc c'est une façon de rester toujours en activité mais de rester aussi au goût du jour, et de ne pas rester sur des modèles théoriques qui périraient ce qui est important car le jeu vidéo est un paysage qui mute quasi quotidiennement. Donc ça, c'est un petit peu la dynamique du studio. Et donc, la philosophie de ça, c'est de pouvoir prolonger le travail de recherche qui avait été amorcé mais en même temps de pouvoir lui donner vie en le déployant sur le terrain. Pour en faire une entité culturelle vraiment active. Et donc, pour le moment, on est sur un projet qui s'appelle "Playing Belgium". On met à l'honneur les créateurs belges du jeu vidéo: via Twitch, une fois par mois, tous les deux mois, on joue à un jeu belge en compagnie des créateurs et en même temps on revient sur tout le processus avec eux, ils partagent leurs inspirations. Ça permet d'éduquer les gens qui nous regardent mais aussi les jeunes aux métiers du jeu vidéo, la réalité du métier, donc on se met aussi dans une logique d'orientation à ce niveau-là. Donc c'est un peu le cœur du projet. A côté de ça, on est aussi actif dans la création pour un cursus vraiment dédié au jeu vidéo qui va commencer en Belgique à la rentrée prochaine. C'est un bachelier et un master au jeu vidéo dans lequel il y a aussi bien de l'éducation au jeu transversale comme tu connais mais aussi de l'éducation au jeu vidéo en tant qu'objet. Voilà un peu pour la présentation du studio. Puis on essaie de faire le plus de partenariat possible avec d'autres acteurs pour être dans une logique de réseautage et de co-working, d'où les formations avec game max et compagnie.

OS: Vous travaillez avec le Game Lab de Liège ?

GG: Je suis liégeois, mais j'ai fait ma thèse à l'UC Louvain, l'université de Louvain. Donc en fait, moi je suis rattaché au Louvain Game Lab, mais par contre, le Louvain Game Lab et le Liège Game Lab interagissent régulièrement sur des projets communs. Par exemple, cette année, j'ai donné cours au certificat du Liège Game Lab. Donc il y a quand même des synergies qui se font. Mais je connais très bien les travaux de Pierre-Yves Hurel et compagnie.

OS: *(je parle des travaux d'Hurel et du jeu vidéo amateur.)*

GG: Le problème de ça, enfin un des enjeux. C'est pour ça que ma perspective éducative me plaît beaucoup à ce niveau-là, un des trucs que j'ai remarqué pendant mes recherches et mes premiers tests d'utilisation du jeu vidéo, c'est qu'en fait, on a une tendance à croire que les jeunes sont familiarisés du jeu vidéo alors que pas du tout. La plupart des jeunes ne sont pas forcément des joueurs de jeux vidéo. Et ceux qui jouent n'ont pas forcément une connaissance du jeu vidéo aussi approfondi, encyclopédique ou réflexive qu'on pourrait le croire. Pour l'anecdote, on a fait une expérience en octobre sur le jeu vidéo d'horreur avec le jeu *Slenderman*. C'est un jeu qui se joue clavier souris. Et le but c'était d'étudier comment un jeu vidéo parvient à communiquer un sentiment de peur, donc c'est vraiment une analyse esthétique. Et on fait des tours de table et puis vient le tour d'une élève qui doit tenir la souris et le clavier pour jouer au jeu mais qui n'y arrive pas parce qu'elle n'a jamais appris à se projeter dans un environnement 3D. Donc c'est déjà révélateur mais en plus de ça, elle galérait, il y a un copain qui lui dit "imagine que ta souris c'est la lampe de poche" et elle a levé sa main avec la souris. Même en termes de gestuel et de corporéité, il y a tout une éducation à faire. Et donc, ma philosophie c'est avant de viser les pôles de la création, parce qu'il y a un mythe qui dit faisons créer des jeux vidéo aux jeunes et aux moins jeunes pour leur apprendre le langage du jeu vidéo comme on fait avec l'audiovisuel. En fait, il y a des sous-couches avant ça, comme apprendre à jouer, à tenir les périphériques. Apprendre à interpréter des jeux. Et pour moi, ce sont des prérequis à la création. Et donc c'est pour ça que, à mon niveau avec Ludum Invaders, on est très engagé sur ces niveaux. Et que c'est seulement maintenant qu'on s'intéresse au pôle de la création justement pour réinvestir tout ce qu'on a exploré dans les niveaux inférieurs. Je pense que quand tu regardes ce qu'il se passe avec le jeu vidéo dans le milieu éducatif aujourd'hui, c'est un peu ce qui s'est passé dans les années 80 avec la télé, même si tu étais pas née. Quand la télé est arrivée, les profs ils ont mis la télé dans la classe, des VHS, ils ont montré des films, des reportages et compagnie. Et donc la télé était un moyen d'accéder par l'image à des savoirs mais pas pour autant une éducation à l'image de la télé. Tout ce qui est angle de vu, comment l'image véhicule des messages, comment on arrive à orienter même politiquement la présentation des gens à travers des prises de vu. Tout ça n'était pas traité. On vous met une cassette, répondez à un questionnaire. C'était faire ce qu'on fait mais avec la télé. Et il y a ça aujourd'hui avec le jeu vidéo. Il y a énormément de prof qui prennent *Assassin's Creed* par exemple pour introduire une période historique mais par exemple, il y a très peu de prof qui interrogent le fait que, par exemple, les voix dans *Assassin's Creed Odyssey* sont fort hollywoodisées par rapport aux voix originales de Damas. Ce qui fait qu'en termes de représentation, t'as quelque chose de

tordu. Les minarets sont arrondis et plus pointus par exemple. Et donc, on dit que *Assassin's Creed* n'est pas fidèle historiquement alors que si tu remontes aux entretiens des développeurs ils disent que non, ils n'ont jamais voulu faire un jeu historique, l'Histoire c'est juste notre pâte à modeler et clairement ici on a changé les minarets pour les besoins du gameplay. Et donc, tous ces écarts-là ne sont pas interrogés alors que c'est justement, pour moi, ça qu'il faut aller explorer.

OS: Tu penses qu'un des enjeux des jeux vidéo est de faire des ponts avec d'autres médias ?

GG: On a aussi tendance à dire... Et je le disais beaucoup, tu vois, que le jeu vidéo est une porte d'entrée vers d'autres objets culturels. Et en fait c'est un truc que j'essaie de plus trop dire. Dans le cadre de ma thèse, par exemple, j'ai essayé de prendre la réflexion inverse en me disant "bah tiens, on dit souvent que le jeu vidéo est une porte d'entrée vers et c'est peut-être pour ça qu'on méconnaît le jeu vidéo". Et je me suis demandé quelles étaient les portes d'entrées vers le jeu vidéo ? Par exemple, tel film c'est une porte d'entrée vers le jeu, vers tel concept. L'idée c'est de se dire qu'on a besoin pour jouer à un jeu de certaines connaissances et expériences culturelles en amont qui vont nous éveiller au jeu vidéo. Je prends l'exemple du jeu *Pyre*, de Supergiant Games ceux qui ont fait *Hades*. C'est un jeu de football fantastique. Le jeu commence et tu as été exilé dans une sorte de purgatoire et tu dois aider des gens qui te sauvent la vie dans des matchs de football pour gagner ton honneur. Et il n'y a que si tu regagnes ton honneur que tu peux rejoindre la communauté dont tu as été exclu. Mais tu as été exclu de cette communauté parce que tu lisais des livres alors que la lecture est interdite. Et donc en gros, le truc c'est que quand tu joues au jeu... C'est un jeu un peu style arcade, RPG, et en fait tout le jeu, de son esthétique à ses mécaniques, est une reprise de *La Divine Comédie* de Dante mais c'est jamais dit explicitement. Et donc du coup, quand j'y ai joué la première fois, ça ne m'avait pas sauté aux yeux et puis quand j'ai lu et travaillé *La Divine Comédie*, c'est vrai en fait. C'est fou comme le jeu est une reprise de ça. Et ton expérience de jeu est complètement différente quand tu abordes le jeu comme une réécriture de *La Divine Comédie* et donc ce que j'ai fait avec les élèves... Dans ma thèse tu verras qu'il y a deux parties. La thèse et le recueil d'activités. Et ce dernier fait une petite centaine de pages où il y a du matériel pédagogique et des scénarios pédagogiques de jeu. Donc ce que je fais notamment avec *Pyre*, c'est travailler avec les élèves sur *La Divine Comédie* pour après leur demander des traces de *La Divine Comédie* qu'il y a dans le jeu et à partir de là leur faire raconter l'histoire du jeu. Et tu te rends compte que tu ouvres comme ça d'autres portes du jeu

qui leurs résistaient. Parce qu'ils n'avaient pas le bagage culturel pour comprendre. C'est pareil avec le jeu *Abzû*. Le jeu est assez cryptique et en fait, tu sais pas trop qui tu es, mais si tu connais en amont le mythe d'Enki, tu peux très bien interpréter le jeu comme étant le voyage d'Enki qui veut sauver l'humanité qu'il a lui-même réduite au néant à cause de ses erreurs. Et donc du coup, la façon de te raconter une histoire en jouant, elle est aussi différente en fonction du bagage culturel que tu as avant. Le jeu vidéo c'est pas qu'une porte d'entrée vers ça. Ces toutes ces connaissances que tu peux travailler à l'école de manière très classique au final, peuvent être des portes d'entrée vers le jeu vidéo où tu peux expérimenter ces connaissances-là comme des clefs de lecture. Donc ça c'est vraiment la philosophie que j'essaie de défendre.

OS: De faire le chemin inverse ?

GG: C'est pas spécialement le chemin inverse, parce que ça reste de l'éducation au jeu vidéo. Sauf que moi j'envisage l'éducation au jeu vidéo comme un gros mur dans lequel il y a pleins de serrures et que tout ce que tu donnes aux élèves comme matériaux culturels, ressources, réflexions sont des petites clefs qu'ils peuvent aller mettre dans le mur du jeu vidéo pour le débloquent. Au final, on s'en fout que l'élève arrive à reconstruire l'interprétation totale du jeu. Ce qu'on veut, c'est qu'il soit capable de produire du discours sur le jeu au-delà de "c'est du beau graphisme" ou "c'est du gameplay innovant"... "la durée de vie c'est 15h c'est nul, je vais pas mettre 60 balles pour ça", tu vois.

OS: Vous travaillez sur véhiculer des émotions ?

GG: J'ai bossé sur tout ce qui concerne l'analphabetisme procédural. L'idée c'est qu'on regarde des médias, on joue à des jeux, mais en fait on ne sait pas ce qu'il y a dans la boîte noire de ces médias-là. On ne maîtrise pas leur langage, leur sémiotique, et donc forcément on active qu'une infime partie de leur potentiel communicatif.

OS: Avec cette guerre entre les *game* et *play studies*, est-ce que tu penses qu'il y a une réelle opposition ? Est-ce qu'il y en a une qui est plus prédominante que l'autre dans la démarche que tu as ?

GG: Il y a des articles qui sont sortis ces dernières années et qui ont justement surmonté cette opposition. Et en fait, c'est juste que ce sont des positions épistémologiques différentes. Par exemple, si tu t'intéresses à l'expérience du joueur, forcément tu vas mobiliser les *play*

studies. Si t'es dans une analyse formelle des jeux, tu vas plutôt étudier les *games studies*. Mais ce ne sont plus des champs dans lesquels tu vas puiser des choses. Il y a des choses qui se sont ouvertes, tu as l'industrie, tu as l'expérience utilisateur qui est à cheval entre le *game* et le *play*, tu as aussi tout ce qui touche au paratexte du jeu vidéo, qui est produit autour comme les communautés de fan et compagnie. Et donc, entre les *game* et les *play studies*, tu as eu d'autres champs qui sont arrivés, comme les *cultural studies*. Et donc aujourd'hui, on est plutôt dans une croisée de tout ça. Pour moi ce ne sont jamais que des prises, tu prends la narratologie, tu peux t'intéresser à la manière dont le joueur se construit son histoire mais comment tu peux architecturalement construire l'histoire dans un jeu vidéo ? Pour moi c'est pas une opposition, c'est juste des boîtes à outil dans lesquelles tu veux aller puiser. Et aujourd'hui, la tendance est plutôt d'aller puiser dans plein de boîtes différentes pour aller mobiliser des approches plutôt interdisciplinaires. Quand tu fais de l'éducation au jeu vidéo, pour moi tu ne peux pas ne faire qu'une boîte à outil, il faut vraiment aller chercher un peu partout.

OS: C'est quoi ta vision de l'éducation au jeu vidéo en Belgique ? Y a-t-il une fédération autour de cette idée d'éducation au jeu vidéo ?

GG: Non, pas encore. En tout cas, il y a un intérêt grandissant. C'est-à-dire que c'est pas du tout une question qui était traitée... Je pense qu'en Belgique, je suis le premier à avoir formalisé ça. C'était tout l'intérêt de faire une thèse sur le sujet. Avant, t'avais quelques initiatives qui allaient dans ce sens-là, mais qui étaient fort orientées sur la création. En se disant, éduquons au jeu vidéo donc pour ça, on va créer. Et donc l'éducation au jeu vidéo c'était plutôt limité à ça. Ici, comme on est un petit pays et que justement il y a cette logique de réseautage, j'ai eu la chance de pouvoir disséminer la recherche un peu partout. Et aujourd'hui, il y a une formation chez les profs, ce qu'on appelle l'IFC, l'institut de formation en cours de carrière qui va former les enseignants qui sont déjà sur le terrain. Ma recherche a été reprise par l'IFC donc elle fait partie du programme de formation continu des enseignants. Et donc ce sont des choses qui commencent à arriver. Maintenant tu as des cursus en jeu vidéo qui se font, on commence à intégrer cette formation-là. C'est vraiment émergent. C'est pas encore fédérateur, c'est émergent.

OS: Est-ce que tu as des retours en France sur de la recherche ou des choses qui se connectent à ta recherche à toi ?

GG: J'ai plutôt été recherché en France quand je suis allé, je parle uniquement des auteurs français, sur tout ce qui était le milieu académique sur le jeu vidéo. Des chercheurs sur le jeu vidéo. Et en gros j'ai essayé de traduire leurs travaux, les outils conceptuels, en outil pédagogique. Ça, c'est la première chose. En gros, tu vois j'ai pris plein d'articles des universitaires français qui ont travaillé le jeu vidéo, et je me suis dit bah tiens comment transformer ça en outil pédagogique pour faire de l'éducation au jeu vidéo. C'est la première chose. Par contre, la deuxième chose c'est que, en ce qui concerne la France, comme je fais aussi partie de studio de création de jeu vidéo, forcément j'ai travaillé sur des jeux français. Donc j'ai aussi mobilisé le champs plutôt de l'industrie. Je trouve que ce serait trop perché que de se baser uniquement sur des travaux de recherche et pas des travaux de l'industrie. Tu as la ludographie pour t'y référer. L'idée c'était vraiment à la fois, de traduire les outils de recherche, mais en même temps de partir de ce que le terrain a produit. Dans ma thèse j'ai fait une sorte de grammaire du jeu vidéo. Que tu peux appliquer pour essayer de le comprendre.

OS: Et au niveau de la littérature entre médiation culturelle et jeu vidéo ?

GG: La médiation culturelle ... C'est aussi un terme qui est un peu galvaudé, qui veut dire plein de choses. Moi je suis parti du principe que médiation ça va avec médiatisation. Et donc, en gros médiatisation: t'es créateur de jeu, tu as envie de communiquer un message ou une expérience, ou réaligner un mythe dans le jeu, tu vas le médiatiser, tu vas le remettre en forme dans le jeu. Mais si tu veux que le joueur, le comprenne ou ne le comprenne pas, parce que tu peux aussi faire en sorte que ça soit caché... Tu prends *Celeste* tu as tout un regard, témoignage, sur la sexualité qui est crypté à travers le jeu et que Maddie Thorson a discuté il n'y a pas longtemps. Et donc du coup, l'idée de médiation c'est de te dire de quoi est-ce que le joueur ou les non-joueurs ont besoin pour être capable de décoder ce processus de médiatisation. Moi c'est comme ça que j'imagine la médiation culturelle, c'est vraiment le relai entre ton capital culturel qui peut t'aider à aller décoder tous les processus de médiatisation qui donnent corps et forme au message à l'intérieur du jeu.

OS: Je reviens juste sur l'exemple que tu donnais juste avant, *Pyre*. Tu as fait tout un travail de recherche pour savoir une relation avec l'œuvre de Dante. Comment tu as procédé pour cette recherche ?

GG: C'est pour ça que j'aime travailler au plus proche des studios de jeu. Donc il y a plusieurs façons de faire. Soit j'interviewe les studios de jeu ou ils me donnent accès à des

archives. Ou alors je regarde beaucoup la GDC. Chaque année, t'as plusieurs de sessions de la GDC où tu as des créateurs de jeu, essentiellement en Amérique, qui viennent faire des post mortem de leur jeu, qui viennent sur tout le processus créatif et ça te permet vraiment de voir comment ils ont travaillé le jeu, leurs inspirations, leurs outils, etc. Et je produis directement à partir de là. Pour ne pas surinterpréter.

OS: D'où l'intérêt de travailler avec des studios belges ?

GG: C'est ça. Pour moi, la recherche n'a pas de sens si elle reste cloisonnée à l'Université. L'idée c'est vraiment qu'à partir de la recherche pour pouvoir créer des outils à destination des créateurs, des pédagogues... Sinon ça n'a pas de sens. L'article que tu as pu lire [*l'article Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes*²²¹] , avec *My Memory of us*, tu verras que dans le dossier pédagogique [*de la thèse*] tu auras la version finale de l'activité finale. Et dans la thèse il y a toute une analyse de *Celeste* aussi, par le prisme de la médiation.

OS: Est-ce que Ludum Invaders n'intervient que en Belgique ou ça serait possible par exemple de t'inviter sur des journées en Grand Est ?

GG: Oui oui, on bosse aussi à l'international. On a déjà bossé en Roumanie, au Québec, pour la France... avec le réseau Canopé.

OS: J'ai vu que sur les sites de l'Éducation Nationale des documents belges, notamment coécrit par toi.

GG: Comme tout ça est émergent, on est aussi, en Belgique... Faut savoir que le jeu vidéo en Belgique, on est à la traîne au niveau européen. On a pas de structure économique, politique, culturelle qui soutient le jeu vidéo officiellement. Ça commence à se mettre en place seulement maintenant. Donc il y a des choses qui se débloquent maintenant. Donc, par exemple, en terme d'industrie nous, tous les cerveaux ils fuient vers l'étranger. Tous les Belges qui veulent faire du jeu vidéo vont en France ou à l'étranger. Si seulement maintenant qu'on a les structures pour les soutenir et les propulser. Et donc en même temps, forcément, comme c'était un peu décloisonner, t'avais chacun qui faisait sa popote de son côté, et le manuel *Educajeux* que tu as vu, c'était une des premières tentatives mais qui est informelle et n'a rien d'officiel ce truc-là, c'est bizarre qu'il se retrouve sur un truc officiel de l'Éducation

²²¹ GIBSON Gaël, *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes*, Médiations et Médiatisations, (2), p. 29-53, 2019

Nationale, enfin bref. Passons. Donc cette première tentative de rassembler différents acteurs du jeu vidéo en pédagogie. Mais si tu regardes le manuel, tu as très peu d'éducation au jeu vidéo. Et même dans les activités que je propose, t'as toute une activité avec *Tower Falls*, c'est une éducation par le jeu, t'as peut-être deux chapitres où c'est une éducation au jeu. Mais c'est très très très minime. Et l'éducation au jeu vidéo chez nous elle est vraiment sous représentée.

OS: Est-ce que le terme d'éducation au jeu vidéo, de médiation ... il est existant en dehors de ton cercle de recherche ?

[>Gael_Gibson]: Les gens connaissent pas non plus le jeu vidéo. On est souvent du côté très médicalisé, mais le champ culturel est encore fort méconnu. D'ailleurs, le 29 juin, Canopé organise une conférence sur la ludopédagogie. Et je vais donner une conférence pour eux sur l'éducation au jeu vidéo. J'avais déjà fait une conférence pour eux l'année passée sur le cours de français.

OS: C'est quoi ta position par rapport au terme de ludopédagogie par rapport à éducation au jeu vidéo ? Ou au serious game ?

GG: Moi, je ne crois pas du tout au serious game. Par contre, le serious game c'est un marché qui a bien fonctionné à un moment donné et qui se casse un peu la gueule en ce moment. Les gens qui produisent des serious game n'ont aucune compétence en création de jeu, c'est pour ça que la plupart des serious games sont pourris. Mais il y a quand même quelques serious game qui sont très sympas. Par exemple, en France, vous avez Cosmografik qui a d'ailleurs fait une émission sur Arte, qui a fait le jeu *Type:Rider* qui aborde un petit peu l'histoire de l'écriture et la typographie. Et ce qui est super cool avec ce jeu c'est que quand je l'ai utilisé la première fois en tant que prof, donc en 2013, j'avais fait jouer mes élèves au jeu et puis, en gros dans le jeu, c'est un jeu de plateforme où tu as des objets qui te permettent des infos sur l'histoire de l'écriture. Donc j'avais fait jouer mes élèves et puis j'avais donné un questionnaire où ils devaient évaluer ce qu'ils avaient retenu comme info. Forcément, ça n'a pas fonctionné, c'était nul comme activité. Parce que les élèves ont joué au jeu, ils ont été chercher les objets, ils se sont amusés mais ils n'ont jamais vraiment lu les trucs. Parce que c'est chiant de lire quand ils jouent. Mais par contre, j'ai refait plus tard une version de cet atelier pédagogique, et ce qui est trop cool avec le jeu c'est que chaque niveau est désigné selon l'époque. Et donc en termes de sound design, d'esthétique, de décor, d'architecture, t'as vraiment toutes des

références à l'histoire de l'écriture. Et donc l'idée c'était de retracer l'histoire de l'écriture non pas par l'histoire de l'écriture telle quelle, mais justement par le game design du jeu. Et ça c'était vachement plus cool.

OS: Je reviens sur le Serious Game. Antoine Schmoll disait que le Serious Game était un échec. Tu en penses quoi ?

GG: C'est aussi un mythe que le jeu vidéo ait un pouvoir intrinsèque en fait de faire apprendre. Mais c'est faux. La seule chose que le jeu t'apprend c'est à jouer en fait. Un jeu t'apprend uniquement à jouer à ce jeu-là. Et si justement tu veux apprendre quelque chose autour du jeu, surtout si t'es jeune, t'as besoin d'un prof ou de quelqu'un... Tu parlais de ton copain qui s'assit à côté de toi et qui discute du jeu avec toi, c'est uniquement par ce partage-là, cette médiation-là, que les connaissances, elles se construisent.

OS: Je te remercie pour tes réponses ! A bientôt.

Annexe n°11: Entretien avec Stanislas Adry

24 février 2022, appel téléphonique, 40 minutes

Stanislas Adry est responsable des ressources numériques au réseau des bibliothèques de Reims. Il est à la charge de la création et la mise à disposition d'actions autour du jeu vidéo en bibliothèque. Nous avons réalisé cet entretien dans la démarche de notre stage à Image'Est, dans le recensement des actions et structures vidéoludiques en région Grand Est.

Olivia Sadier: Bonjour, est-ce que vous pourriez me parler des actions que proposent le réseau de bibliothèques autour du jeu vidéo ?

Stanislas Adry: Aujourd'hui, trois des sept bibliothèques du réseau de bibliothèques proposent des actions aux jeux vidéo, Laon-Zola, Croix-Rouge et Jean Falala. On a des actions qu'on développe encore aussi... D'abord, dans les actions existantes... On a des accès en libre service aux consoles. C'est sur réservation. A côté, on a des animations sous forme d'ateliers ou de tournois. L'idée, c'est qu'à travers les supports, on valorise un maximum les jeux indépendants, à travers les ateliers notamment. Alors, bien sûr, on empêche pas de jouer à des gros jeux, genre FIFA, mais on veut vraiment axé sur la découverte avec les jeux indépendants par exemple. On cherche à réaliser une mission d'éveil culturel, comme on le fait pour les livres, la musique, etc. Et puis, ce qu'on veut c'est favoriser la mixité publique, en cherchant à créer des pratiques intergénérationnelles, en faisant jouer les enfants avec les parents, les parents avec les grand-parents, etc. Le jeu, ça crée de l'échange, des activités collectives. On a un peu été freiné avec la pandémie, mais on relance progressivement nos actions depuis fin 2021. Sinon... Comme autre action... Alors, on participe depuis 3 ans, enfin si on ne compte pas les années Covid, on participe à *Game InReims*. Mais c'est plus de la communication, pour nous donner de la visibilité. C'est montrer que nous, le réseau de médiathèques, on est aussi des acteurs du jeu vidéo. Et puis, l'activité davantage anecdotique, c'est le prêt de jeux vidéo. On a pas un grand fond de jeux, même si sa constitution est encore en cours. Donc on prête des jeux PS4 et Switch. L'idée de ce fond c'est de pouvoir proposer des jeux, de permettre à des gens qui n'ont pas les moyens de s'acheter des jeux d'en découvrir d'autres. C'est une forme de démocratisation. Et ça marche plutôt bien.

OS: Quelles actions vous développer encore ?

SA: Alors... depuis 2019, on a rejoint le programme de l'État, les Bibliothèques numériques de référence (BNR). C'est un programme qui permet aux bibliothèques de s'équiper, de développer des nouveaux espaces... Et dans ce cadre, ça nous a permis d'acquérir et développer notre parc de PC par exemple. On va pouvoir ouvrir une salle dédiée au numérique, avec une partie jeux vidéo. Une grande salle de formation aussi, pour accueillir des acteurs du jeu vidéo pour des conférences, etc. Et du coup, la mise en place d'un espace gaming, on va passer de une à quatre consoles, avec une PS5, une PS4, une Switch... Ca a été un projet difficile à tenir avec la crise du Covid ou celle des composants. Mais on y arrive ! On va avoir 10 ordinateurs dans la plus grande bibliothèque. On va développer la réalité virtuelle, avec la mise à disposition d'un Oculus Rift notamment. Et puis il y aura aussi un espace *Do it Yourself*, avec une imprimante 3D, une découpeuse vinyle. En tout cas, voilà. On veut développer une programmation culturelle assez massive autour du jeu vidéo. On veut que les jeux vidéo aient leur place en bibliothèque. On veut justifier sa place. Il y a encore des barrières, et on veut les abattre ! En montrant que les jeux ont un intérêt culturel. On veut démocratiser le jeu et ça se voit dans notre volonté de mettre à disposition pour tous des consoles dernières générations. Le fait que l'inscription aux bibliothèques soit gratuite, pour nous ça renforce cette volonté de l'accès à la culture pour tous. On veut valoriser le jeu vidéo comme média et bien culturel. Et puis on veut le dédiaboliser, sans pour autant minimiser les actions de prévention. En tout cas, cette démarche est devenue assez courante au sein du réseau de bibliothèques, parce que les bibliothécaires d'aujourd'hui, c'est les premières générations de gros joueurs. En tout cas, on ne veut pas juste proposer une salle de jeu. On veut qu'il y ait une discussion, un esprit critique qui se développe.

OS: Vous organisez des tournois. Je me demandais en quoi ces tournois peuvent être des actions de médiations ?

SA: D'abord, on a cette volonté de réunir un public. Un tournoi, c'est une action collective. Ça permet de créer des échanges pendant l'évènement. Et on l'organise dans un lieu qu'on veut être comme un 3^e lieu. Ça permet de faire venir un public qui ne vient pas nécessairement en bibliothèque et de nous faire connaître. Pour nous, ça forme une valorisation. Le jeu vidéo est un moyen de faire venir des gens qui habitent le lieu, et ça peut les inviter à explorer ce lieu, découvrir des livres, des concerts etc. On a aussi une volonté qui est que par le jeu vidéo, on peut faire découvrir d'autres choses.

OS: Et c'est une réussite ?

SA: C'est difficile à quantifier. C'est pas encore assez développé pour pouvoir le dire. Mais malgré tout, on arrive à capter plus d'adolescents. Le côté intergénérationnel semble bien prendre par exemple. On a des retours de la médiathèque Zola qui vont dans ce sens. Nous on a vraiment un travail de médiation et d'explication à faire, pour, comme je le disais, casser les stéréotypes.

OS: Et vous faites appel à des structures extérieures pour intervenir ?

SA: C'est ce qu'on aimerait bien faire. Ce n'est pas le cas pour l'instant. Mais c'est vrai qu'on aimerait bien ouvrir à d'autres acteurs avec les nouveaux locaux qu'on a.

OS: Je vois ! Je vous remercie pour ce temps d'échange.