



MEDIATION ET JEU VIDEO

SOMMAIRE

Ce présent compte-rendu fait état des éléments qui ont été présentés et/ou énoncés pendant la formation. Il fourni des exemples et des outils complémentaires à utiliser ou dont vous pouvez vous inspirer.

I - Lancer une nouvelle dynamique	p.3
II - Enjeu socio-culturel	p.3
<u>III - Jouer pour comprendre</u>	p.4
IV - Accompagner et rendre autonome	P.4
V - Technique	p.5
VI - Classification	p.6
VII - Droits	p.9
VIII - Ressources	p.10
IX - Communication	p.11

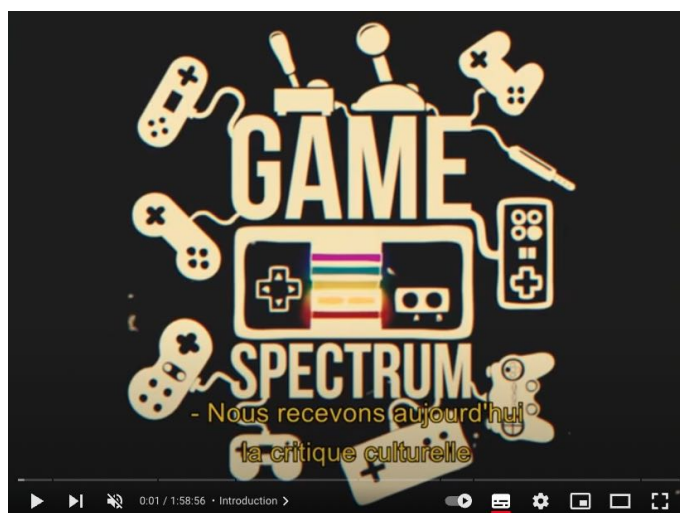
Cette journée du 12 mai a été spécifiquement élaborée par De la suite dans les images et l'Acap - pôle régional image. Elle s'inscrit dans la continuité du programme d'actions Cinéma & Jeu Vidéo (C&JV) mené depuis 2018, par De la suite dans les images et coordonné par Alexandre Suzanne depuis janvier 2021.

I. LANCER UNE NOUVELLE DYNAMIQUE

Si l'action Cinéma & Jeu Vidéo est déjà en place depuis 2018, elle a été fortement boostée via la politique culturelle du CNC en faveur de la reconquête des 15-25 ans. En effet, après la crise sanitaire, il est question de recentrer l'expérience de la salle au sein d'émotions collectives exclusives à la salle. A ce titre, le jeu vidéo par sa diversité et sa nature interactive et ludique est un média parfaitement adéquat. Cette formation avait donc pour but de donner toutes les clés aux professionnels afin qu'ils s'emparent du jeu vidéo. Une trentaine de lieux différents était représentés couvrant le versant nord des Hauts-de-France, le versant picard mais également des salles venues de la Seine-Saint-Denis et du Grand Est – preuve que le jeu vidéo intrigue et que ce genre de formations gagnerait à être reproduit sur le territoire national.

II. ENJEU SOCIO-CULTUREL

La journée s'est ouverte sur la diffusion d'un documentaire traitant de la construction historiquement genrée du média du jeu vidéo et comment aller à l'encontre de ceci pour le rendre accessible et inclusif auprès du plus grand nombre. Car l'action Cinéma & Jeu Vidéo veille, depuis ses débuts avec Mehdi Derfoufi, à présenter les enjeux politiques et sociaux du jeu vidéo. C'est un documentaire dense qui rappelle toute la responsabilité d'un acteur culturel vis à vis des représentations dans les contenus qu'il présente à son public – et le jeu vidéo ne fait pas exception.



Si le nombre de jeux prônant une meilleure inclusivité des publics augmente, on se doit également de mener une médiation ouverte et éclairée dans ce même sens.

→ https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8

III. JOUER POUR COMPRENDRE

Séance de jeu participative

Une mise en situation en séance participative type double-programme (jeu vidéo + film) autour du film est essentielle. L'exemple choisi lors de la formation a été *La chance sourit à Madame Nikuko* (sortie le 08/06/2022). Cela permet d'explicitier comment ces séances font le lien avec la cinéphilie – et afin de présenter une animation clé en main susceptible de convaincre les professionnels d'initier leurs actions vers le jeu vidéo et de comprendre l'importance des moments de jeu en collectif. Expérimenter les jeux vidéo en salle permet que chacun puisse mesurer le potentiel d'émotions du média. Les participants peuvent s'essayer en se passant les manettes de PS5 branchée au projecteur. Au programme : des rires avec le délirant *Sportsfriends*, de la réflexion avec l'énigmatique *Gorogoa*, des cris avec le stressant *Keep Talking and Nobody Explodes* et une audience captivée par l'histoire du très adolescent *Life is Strange*. Il est essentiel que les professionnels le vivent eux-mêmes pour comprendre en quoi le jeu vidéo peut fédérer le public autour de moments d'émotions collectives.

IV. ACCOMPAGNER ET RENDRE AUTONOME

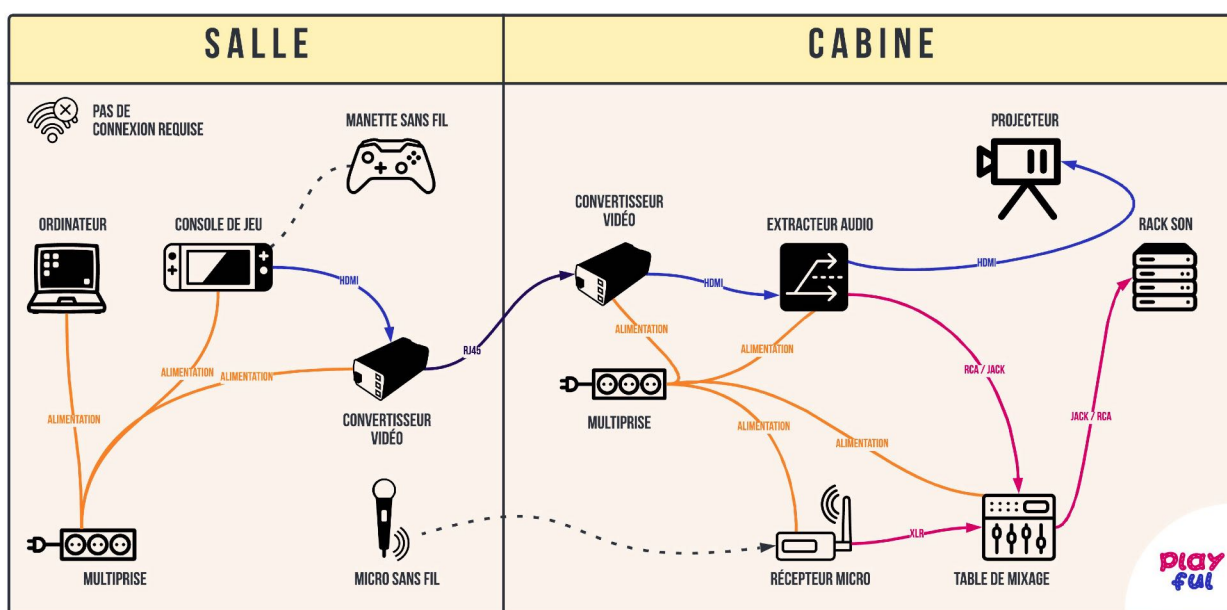
Certaines salles comme le Flandria à Bailleul, l'Amical Ciné de Leers, le Cinos à Berck et Les Étoiles à Bruay ont pu animer par elles-mêmes des séances de jeu suite à l'accompagnement de l'action Cinéma & Jeu Vidéo et de sa malle de matériel. C'est aussi le cas du Studio 43 à Dunkerque où les médiateurs ont pu faire un retour de leurs séances jeu vidéo au reste du groupe, en soulignant le fort engouement des jeunes, mais en précisant la nécessité d'instaurer un cadre pour éviter un débordement d'enthousiasme autour des jeux.

Il est important de faire des tests en amont sur les jeux présentés pour s'assurer des paramètres de jeu (lancer la bonne sauvegarde, configurer les commandes, charger les batteries des manettes...).

La malle de matériel disponible en prêt contient notamment des consoles, périphériques, connectiques... Le schéma de branchement depuis le bas de la scène jusqu'au projecteur en cabine est présenté ci-dessous :

FICHE TECHNIQUE

Séance de jeu vidéo sur grand écran



Quelques références de matériel parmi les éléments présentés :

- Console de jeu - Privilégiez les consoles de jeux, plus intuitives qu'un PC pour jouer. La Switch est la moins chère et la plus axée sur le multijoueur, un très bon choix de départ
- Transmetteur Vidéo - Marque Swit - Modèle Curve 500
- Extracteur Audio - Il faut s'assurer d'un modèle avec entrée HDMI et sortie HDMI + RCA Un exemple : <https://www.amazon.fr/dp/B0716R3KYV?tag=electree-21&linkCode=ogi&th=1&psc=1>
- Table de mixage - les modèles Mackie Mix sont bons marchés, de qualité et compacts

- Connectique / Câblage - De nombreux sites permettent d'acheter l'ensemble des câbles nécessaires au branchement - thomann.de pour en citer un fiable et bon marché.

VI. CLASSIFICATION

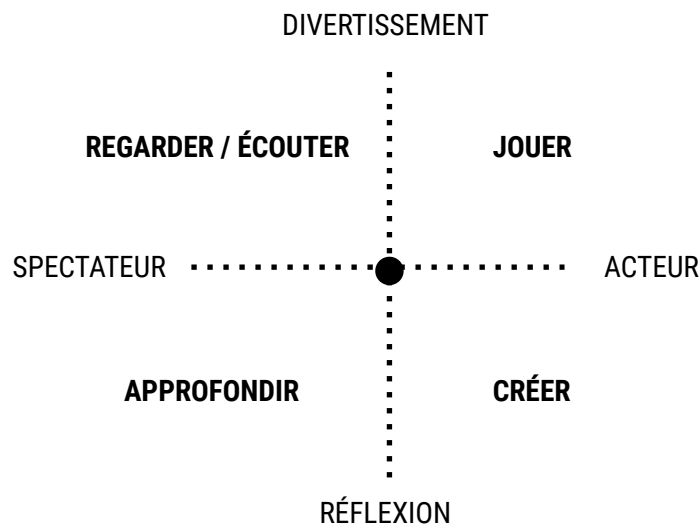
Il existe de nombreuses façons d'amener le jeu vidéo dans la programmation de son lieu. Une des clés pour initier son travail de médiation est de se demander quelle expérience on cherche à faire vivre à son public.

On propose ici un modèle pour penser cette expérience du public selon deux axes.

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

Au croisement de ces deux questions, on identifie quatre modes d'engagements différents et donc quatre pôles d'action qui nous permettent d'aborder la grande variété des formats de médiation de jeu vidéo.

Cette liste n'est pas exhaustive, elle donne des orientations de travail pour les professionnels



A - REGARDER / ÉCOUTER

Concert jeu vidéo - Musique live - avec ou sans jeu en direct

- * Festival Music & Cinema (Aubagne - 2019) - <https://youtu.be/yu5KKf-noD8?t=516>
- * Forum des Images Ready Players (Paris - 2022) - <https://youtu.be/pQlgzL6k15A?t=192>
- * Journey Orchestra - Mag Fest (États-Unis - 2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=7X91lomltvU&t=244s>
- * Megaman 2 Speedrun - Mag Fest (États-Unis - 2019)
<https://www.youtube.com/watch?v=wyUjy6zMpoE&t=110s>

Enregistrement podcast

Avec participation du public

- Forum des Images Ready Players - Silence on joue ! #500 (Paris - 2022)
<https://youtu.be/mppgMvS2aag?t=3499>

Let's Play - Session de jeu commentée

- * Les Play Conférences de la BnF - Cadre bibliothécaire (Paris - 2021)
<https://www.youtube.com/watch?v=ClIXkEKptUw&list=PL-W4j349SQZSEE5YLSeR-6f8FXAi9CCPE>
- * Les Playformances de l'Indiecade (Paris - 2020)
<https://www.youtube.com/watch?v=Lp2JBmuMwUA>
- * Les Critwitch à 3 Hit Combo - d'après une idée originale d'Alexis Blanchet, enseignant-chercheur à la Sorbonne Nouvelle autour du cinéma et du jeu vidéo, une session ludique et commentée dont le concept est expliqué au début de cette vidéo : <https://youtu.be/hljVEZaSz58?t=12>

Festival de création - Offrir un espace aux créateurs de jeu et ludifier l'espace public

- * Indiecade (Paris - depuis 2007)
- * ScreenShake (Antwerpen, Belgique - de 2013 à 2017)
- * Now play this (London, Royaume-Uni - depuis 2015)
https://www.youtube.com/watch?v=IQITWxx-U_4
https://www.youtube.com/watch?v=UaAv_8QG94o

B - APPROFONDIR

Exposition - Pour explorer des thèmes plus en profondeur

- * Plug'n'Play (Strasbourg - 2020)
<https://www.dna.fr/culture-loisirs/2020/09/09/plug-n-play-meme-spectateur-joue-encore-attente-itw-flore-tournois>

* Cité des Sciences (Paris - 2021)

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-permanentes/les-expositions/e-lab/lespace-jeu-video/>

Malle de jeu vidéo - Un outil pour explorer le média

* Malle Ciné Game - Du cinéma plein mon cartable & CINA (Nouvelle-Aquitaine - 2018)

<https://youtu.be/zMPfRqcfxuk?t=5324>

* Malle GameBox - Cinémas 93 (Montreuil - 2022)

C - CRÉER

Concours VR - Création Réalité Virtuelle

* Médiathèque Marguerite Yourcenar dans le 15ème arrondissement de Paris - au sein de la médiathèque, l'équipe proposait pendant un mois la mise à disposition d'un local surveillé avec casque VR - où les usagers pouvaient réserver un créneau dans le but de faire la plus belle création à l'aide de l'outil de peinture virtuel Tilt Brush par Google. Le ou la gagnante remporta un casque VR - et les meilleures créations sont visibles dans cette vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=dI_DAXMmAso

Éducation à l'image

* Atelier de création / sensibilisation - Quai 10 (Charleroi - depuis 2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=7H-s-r8rGZU>

* Machinima - Création d'un court métrage à partir de captures d'extraits de jeux vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=HVXJZjJf5Rc>

Game jams - Accueil de création de jeux en un temps (très) limité

TUMO au Forum des Images (Paris - 2022)

<https://youtu.be/mppgMvS2aag?t=925>

Global Game Jam (Événement mondial - depuis 2009)

Chaque dernier week-end de janvier - de nombreux sites en présentiel accueillent des jammers qui se rencontrent à cette occasion (pour la 1ère fois souvent) et doivent accoucher d'un jeu au bout du temps imparti. Aucun cinéma, à notre connaissance, n'a accueilli entre ses murs un tel événement rassemblant de nombreux jeunes créatifs.

<https://www.youtube.com/watch?v=j3bHZNONmCo>

Atelier de motion capture

Le motion capture (ou MoCap pour les initiés) est une technique d'animation inventée au départ pour la création de personnages de jeu vidéo. Elle permet, à partir de personnes réelles, de donner vie à des personnages fictifs, dans le vidéo gaming mais également au cinéma !

D - JOUER

Privatisation d'espaces - Le grand écran à la location

Kinépolis Play (Lille - 2021)

<https://kinopolis.fr/KinopolisPlay>

Salles d'arcade / Bornes

Il reste très peu de salles par rapport à l'âge d'or de l'arcade mais elles sont bien réparties en France.

<https://www.youtube.com/watch?v=zMPfRqcfxuk&t=4859s>

Suggestion : Possibilité de louer une ou plusieurs bornes, à la journée, à la semaine ou plus, à installer dans votre cinéma pour accompagner un film ou un événement autour du jeu vidéo : <https://locaflip.fr/tarifs/>

Tournoi - compétitions des plus modestes aux plus grandes jauges

Festival Stunfest par 3 Hit Combo (Rennes - depuis 2005)

<http://stunfest.3hitcombo.fr/>

Session de jeu participative "gaming session" double-programme

* Avant-séance où le public s'essaie à un programme de jeux choisis en lien avec le film diffusé ensuite. Les spectateurs jouent sur le grand écran depuis leur siège et la personne qui anime la séance s'assure du bon déroulement de la séance pour chacun, notamment en commentant l'action au micro. C'est le format qui a été le plus travaillé depuis l'association Playful (<https://playful-asso.fr/>) et réinvesti en région Hauts-de-France dans l'action Cinéma & Jeu Vidéo https://www.delasuitedanslesimages.org/actions_intitules/cinema-et-jeu-video/

VII. DROITS

Les textes de lois qui encadrent le jeu vidéo sont clairs. **Toute diffusion - incluant donc la représentation publique - sans accord préalable de l'ayant-droit est considérée comme une contrefaçon et le contrevenant s'expose à des sanctions.** Il est donc impératif de demander expressément son accord à l'ayant droit pour rester dans les clous. Cela pourrait être le travail d'un "distributeur de jeux vidéo dans les salles de cinéma". Cependant, il n'existe pas aujourd'hui d'intermédiaire pour la négociation des droits de diffusion de jeu vidéo dans les cinémas. Dans l'attente que cela se développe, deux solutions possibles :

- la demande directe (mail ou courrier) d'une autorisation de diffusion en précisant les termes de celle-ci ;
- la signature conjointe d'un accord de diffusion avec un ayant-droit (généralement l'éditeur dans le secteur du jeu vidéo) pour pouvoir disposer d'un jeu ou d'un catalogue sur une période donnée.

VIII. RESSOURCES

Un ensemble de ressources précieuses pour initier ses actions / réflexions.

* Pour jouer :

Townscaper - <https://www.oskarstalberg.com/Townscaper/>

Adventures with anxiety - <https://nathsom.github.io/ncase-anxiety/>

* Pour découvrir le média :

Jour de Play - <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-020813/jour-de-play/>

* Pour trouver des jeux de médiation :

Taming Gaming - <http://taminggaming.com/>

Moby Games - <https://www.mobygames.com/>

Multi-Players.Games - <https://www.multi-player.games/>

Co-Optimus - <https://www.co-optimus.com/games.php>

* Pour trouver des idées d'ateliers :

Jeux vidéo et éducation, Ateliers de pédagogie vidéoludique - Julien Annart (dir.) <http://www.educajeux.be>

À nos manettes - Le fil des images - <https://www.lefildesimages.fr/dossier/a-nos-manettes/>

* Pour analyser le marché actuel :

Comment construire des médiations autour du jeu vidéo dans les cinémas ? par Alexandre Suzanne - Mémoire La Fémis 2021

https://www.femis.fr/IMG/pdf/exploitation_suzanne__alexandre_memoire.pdf

Pour continuer le dialogue et rester en accompagnement des salles jusqu'au prochain point d'étape, un forum d'entraide sur Discord a été ouvert début 2022. Les professionnels peuvent y poser leurs questions autour de la médiation de jeu vidéo au cinéma.
Lien d'invitation au Discord - <https://discord.gg/7ZZZAWYTTh>

IX. COMMUNICATION

Quelques astuces sur la façon de communiquer pour mobiliser les 15-25 autour du jeu vidéo

- * **Penser « groupe » et non pas « individu »**

Le jeu vidéo dans une salle commune n'est pas une activité solitaire !

- * **S'assurer d'avoir un groupe moteur**

Relayer auprès des centres culturels, sociaux, établissements scolaires, associations étudiantes... afin d'avoir un groupe de jeunes motivés assurant une bonne énergie à la séance.

- * 15-25 : créneau trop large aux sociologies différentes - **Diviser la cible en 15-19 ans et 20-25 ans** peut aider à faire une communication mieux ciblée et pertinente

- * **Miser sur la plus-value expérientielle de l'animation**

L'originalité, la rareté de la proposition est importante pour mobiliser les jeunes face à une offre débordante.

- * **Faire avec son bassin de population**

Si vraiment, il y a très peu de jeunes, il vaut mieux adapter sa politique d'animation en fonction de cette donnée et focaliser son énergie sur d'autres cibles.

- * **Prévoir des points d'accroche**

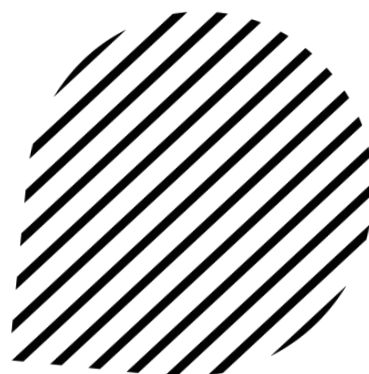
Ajuster le curseur entre œuvres de la diversité que l'on veut promouvoir et valeurs sûres populaires. Il faut trouver le juste milieu entre la proposition 200% art & essai et à l'inverse le tournoi Mario Kart/FIFA. Prévoir une tête d'affiche (un jeu ou un film) qui assure une fréquentation mais contrebalancer avec des œuvres de la diversité. (Cf La technique du « harponnage » énoncée par Adrien Dénouette lors de la formation à destination des médiateurs le 29 avril 2021- *Médiation et animation pour le public 15 - 25 ans #1* - chapitre intitulé *Kamehameha dans ta cinémathèque !* [Voir le PDF](#))

- * **Multiplier les canaux - mais sans perdre l'énergie**

Aller communiquer là où on ne le faisait pas avant pour toucher un nouveau public - mais toujours le faire selon ses moyens. Car attention à la dispersion, un canal de communication ou un réseau social doit être alimenté régulièrement pour être crédible et bien perçu.

- * **Communication interne**

Enfin, et c'est sûrement le point le plus essentiel pour construire les choses en dur, il faut s'assurer que toute l'équipe du lieu culturel va dans le même sens avec la même démarche.



Acap - pôle régional image

8 rue Dijon - BP 90322

80003 Amiens cedex

03 22 72 68 30

info@acap-cinema.com

www.acap-cinema.com



DE LA SUITE DANS LES IMAGES

De la suite dans les images

20 rue Georges Danton

59000 Lille

03 20 93 04 84

david@delasuitedanslesimages.org

www.delasuitedanslesimages.org