

[cinéma & audiovisuel]

RENCONTRES RÉGIONALES JEU VIDÉO, CINÉMA & ÉDUCATION AUX IMAGES

FORMATION - Module 1/3

28 janvier 2022

Cinéma Jean Eustache - Pessac (33)

SOMMAIRE

Jeu vidéo, cinéma & éducation aux images	page 2
Programme module 1	page 4
Les intervenants	page 5
Les structures organisatrices	page 6
Informations pratiques	page 8

JEU VIDÉO, CINÉMA & ÉDUCATION AUX IMAGES

Le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine* propose, en partenariat avec Cina, Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine, un cycle de trois journées de formation dédié au jeu vidéo et à la transmission.

Module 1/3 : « Le jeu vidéo : histoire, pratiques, émotions, addictions et remédiations thérapeutiques »

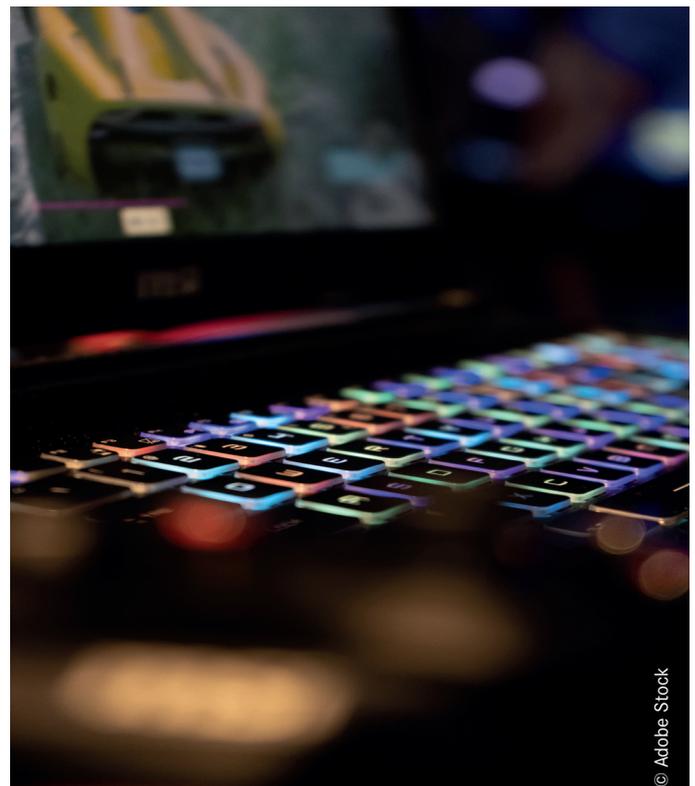
Date : vendredi 28 janvier 2022

Horaires : 9h30 - 17h30

Lieu : Cinéma Jean Eustache, place de la 5^{ème} République, 33600 Pessac

Personnes concernées : exploitants, exploitantes, médiatrices, médiateurs, animateurs, animatrices et bénévoles de salles de cinéma de salles de cinéma, médiathécaires, enseignantes, enseignants, animateurs, animatrices, éducateurs, éducatrices, réalisatrices, réalisateurs, auteurs, autrices, intervenantes et intervenants éducation artistique, élus, élues, porteuses et porteurs d'un projet d'éducation aux images sur le territoire néo-aquitain, etc.

*Constitué d'ALCA Nouvelle-Aquitaine, de la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts, voir p.9



Pourquoi s'intéresser à la question du jeu vidéo dans l'éducation aux images ?



Depuis son apparition dans les années 60, le jeu vidéo n'a cessé ni de se renouveler ni d'investir les foyers. Après une lente reconnaissance, il est aujourd'hui reconnu comme un art à part entière qui propose un univers, un mode d'expression unique et des regards singuliers. Il génère des émotions en faisant appel à plusieurs autres arts : dessin, musique, cinéma, littérature, animation, sculpture, architecture, art contemporain, etc.

Le jeu vidéo, ce sont aussi de nouvelles formes, de nouvelles écritures, de nouvelles narrations, de nouvelles incursions dans l'imaginaire qui font appel à de multiples métiers, allant de la création à l'application technique et scientifique et qui ont su petit à petit influencer le monde du cinéma.

Le jeu vidéo, ça peut être aussi l'objet de bien des maux, de bien des inquiétudes, d'appréhensions et d'a priori. Mais c'est encore une façon d'aborder les Arts, de prendre soin, d'exprimer des émotions, de favoriser l'inclusion, l'égalité, la mixité, le dialogue, le lien social.

Le jeu vidéo peut également s'avérer être un incroyable outil de transmission et de médiation. Sa place dans l'univers culturel des jeunes en fait un enjeu incontournable de l'éducation aux images, qu'il nous faut comprendre et prendre en compte.

Pour toutes ces raisons, le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine et CINA ont souhaité consacrer un cycle de formation à la vaste question du jeu vidéo, pour tenter d'en traverser et interroger plusieurs de ses facettes.

Le prisme du cinéma et de la création sera privilégié et sera le fil rouge de ces journées, sans pour autant omettre ceux de la réception des jeux vidéo et des possibilités qu'ils offrent en termes de médiation et d'inclusion.

PROGRAMME module 1

- L'évolution des formes et des pratiques du jeu vidéo en France.
- Une autre histoire du jeu vidéo : émotions, addictions et remédiations thérapeutiques.

9h30-9h45 : accueil café

9h45-12h30 : « L'évolution des formes et des pratiques du jeu vidéo en France ».

À travers les résultats d'une première histoire économique, sectorielle et culturelle, du milieu professionnel et des pratiques du jeu vidéo sur le territoire français, Alexis Blanchet dressera un panorama historique de l'évolution des formes et des pratiques du jeu vidéo en France et sur d'autres territoires (Etats-Unis, Japon, Grande-Bretagne...). Après avoir situé les travaux sur l'histoire des jeux vidéo, nous ouvrirons sur plusieurs questions : la France a-t-elle été un pays d'expérimentations dans le domaine du jeu informatique et des applications ludiques ? Quand Pong est-il arrivé sur le territoire national ? Comment la micro-informatique donne-t-elle naissance à un secteur français de la création de jeux vidéo ? Les participants repartiront avec une idée plus claire de l'évolution des pratiques vidéoludique, de la place de l'histoire française dans l'histoire mondiale du secteur et des périodes qui se succèdent pour la constitution d'un secteur du jeu vidéo français.

12h30-14h00 : Pause déjeuner

Un buffet déjeunatoire sera offert aux participants, sur inscription.

14h00-16h00 : « Une autre histoire du jeu vidéo : émotions, addictions et remédiations thérapeutiques »

Yann Leroux questionnera les jeux vidéo et les émotions. Curiosité, enthousiasme, peur, tendresse, nostalgie : comment les émotions sont suscitées par les jeux vidéo et quels sont leurs effets sur la vie émotionnelle, cognitive et relationnelle des joueurs ? Comment les joueurs utilisent les jeux vidéo comme des régulateurs émotionnel ?

Il questionnera également la notion discutée par les spécialistes de l'addiction aux jeux vidéo, en abordant l'histoire de cette notion, ses définitions, sa prévalence ainsi que les traitements qui sont proposés. Quels sont les enjeux du débat sur l'addiction ?

Il s'intéressera enfin aux remédiations thérapeutiques : des observations anecdotiques et des études systématiques montrent que les jeux vidéo peuvent être des ou-

tils de remédiation. Quels effets peuvent avoir les jeux vidéo sur la santé mentale des joueurs ? Comment certains psychothérapeutes utilisent des jeux vidéo pour développer des habilités affectives, cognitives ou sociales ?

16h15-17h00 : « Cas pratique : Le Nom Lieu »



« Le Nom Lieu » est une association qui accompagne par et vers le numérique, soutient les interventions dans les domaines du numérique, accompagne vers l'insertion professionnelle des jeunes de 16 à 25 ans en situation

de fragilité psychique et/ou d'exclusion sociale. Le jeu vidéo fait partie des outils utilisés et des voies professionnelles explorées. Violette Aymé et Gilles Mouillac nous raconteront l'histoire du « Nom Lieu » et nous présenteront le travail mené par l'association à partir des jeux vidéo.

Présentation de l'association et partage d'expériences : <https://lenomlieu.org/>

17h00 - 17h30 : « Cas pratique : les outils Cina »

1 / Zoom sur l'appel à projet 15-25 ans lancé par le CNC et son application par Cina sur le territoire néo-aquitain. Dans le cadre d'un plan de relance, le CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée) a ouvert en 2021 un appel à projets pour conforter ou faire émerger de nouvelles pratiques et actions de diffusion culturelle auprès du public jeune, avec comme cible prioritaire les 15-25 ans. Il s'agit notamment de se saisir de l'enjeu primordial de redynamisation de la fréquentation des lieux de diffusion culturelle, notamment des salles de cinéma, par cette génération. CINA sera soutenue dans cette démarche, notamment à travers la mise en œuvre de projets autour du jeu vidéo.

2 / La malle « Ciné Game »

Présentation par Hervé Tourneur, son concepteur, de la malle « Ciné Game », comportant tout le matériel nécessaire à la mise en place d'un atelier avec pour ambition d'offrir la possibilité aux salles de cinéma de s'emparer du média jeu vidéo.

Plus d'informations : <https://www.lefildesimages.fr/4736-2/>

LES INTERVENANTS

Alexis Blanchet



Alexis Blanchet est maître de conférences au département Cinéma et Audiovisuel de l'université Sorbonne Nouvelle. Il étudie

les synergies économiques et esthétiques entre cinéma et jeu vidéo, s'intéresse à la manière dont sont aujourd'hui proposés au public des univers de fiction transmédiatiques et travaille actuellement sur l'histoire du jeu vidéo en France. Il est l'auteur des ouvrages *Des pixels à Hollywood* (Pix'n Love, 2010), *Les jeux vidéo au cinéma* (Armand Colin, 2012) et *Jeux vidéo/Cinéma. Perspectives théoriques* (Lecture > Play, 2016) et *Une histoire du jeu vidéo en France* (Pix'n Love, 2020 avec G. Montagnon). Il twitte de temps à autre sur @AlexisBlanchet.

Dernier ouvrage : *Une histoire du jeu vidéo en France - 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados.*

<http://www.univ-paris3.fr/une-histoire-du-jeu-video-en-france-1960-1991-des-labos-aux-chambres-d-ados-d-alexis-blanchet-et-guillaume-montagnon--632837.kjsp>

Yann Leroux



Yann Leroux est Docteur en psychologie. Il est aussi « gamer » et blogueur spécialiste des jeux vidéo, des forums internet, du monde numérique. Sur

son blog, « Psy et Geek », il analyse la société à travers le prisme de ses nouvelles technologies de l'information, du jeu, et de réseaux sociaux. Il s'intéresse aux mutations induites par le réseau internet et aux nouveaux modes de relation de soi à soi et de soi aux autres qui en émergent. Il explore les mondes numériques, attentif aux transformations et aux nouvelles possibilités qu'offrent le réseau. Il est aussi spécialisé dans les jeux vidéo.

Site : <https://psyetgeek.com/>

Instagram : @yannleroux

Dernier ouvrage : *Le jeu vidéo pour soigner ? Des résistances envers le jeu vidéo à son utilisation en psychothérapie.*

<https://www.editions-eres.com/ouvrage/4727/le-jeu-video-pour-soigner>

Violette Aymé



Violette Aymé est co-fondatrice du Nom Lieu, psychologue clinicienne et titulaire d'un Master de Cinéma à Bordeaux 3 (Réalisation documentaire et Valorisation des Archives). C'est d'abord par le prisme du cinéma qu'elle est allée à la rencontre de

l'autre et c'est en croisant le chemin de sujets singuliers, qui l'ont marquée, qu'elle a décidé de créer Le Nom Lieu, un lieu pour que chacun trouve sa formule, à partir de ce qui fait solution et point d'appui pour lui dans la vie.

Gilles Mouillac



Gilles Mouillac est psychanalyste, docteur en psychologie, co-fondateur et responsable de l'orientation de l'association Le Nom Lieu. Il

est aussi formateur dans le domaine de l'usage des outils numériques en consultations de soins ou en institutions accueillant des publics avec troubles psychiques. Il s'intéresse notamment aux modes de structuration des espaces subjectifs, et à l'appui que peuvent y apporter les usages des espaces numériques.

Hervé Tourneur



Avant tout amoureux du cinéma, Hervé Tourneur cherche à transmettre une appétence pour l'analyse d'une oeuvre, la découverte d'un auteur ainsi que les enseignements apportés par la lecture ou la création de l'image. Refusant

toute spécialisation, défendre Ridley Scott, John Carpenter ou Satoshi Kon n'est pas renier Robert Bresson ou Kenji Mizoguchi.

Par ailleurs, si le cinéma est un temple à ses yeux, il lui semble essentiel de considérer les séries et le jeu vidéo avec curiosité et bienveillance au moins dans le cadre de l'éducation aux images voire de programmation transversale.

Plus d'informations :

<https://adrc-asso.org/accompagnement/intervenants-patrimoine/herve-tourneur>

LES STRUCTURES ORGANISATRICES

Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine, constitué d'ALCA Nouvelle-Aquitaine, de la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et des Yeux Verts.

Imagi'na, site dédié à l'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine, contribue à formaliser ce partenariat.

Plus d'informations :

<https://imagina-alca.fr/fr/imagi-na>

ALCA Nouvelle-Aquitaine



Association loi 1901, Agence culturelle de la Région Nouvelle-Aquitaine, ALCA, agence livre, cinéma et audiovisuel est l'interlocutrice privilégiée des professionnels du livre et de l'écrit, du cinéma et de l'audiovisuel. Partenaire des acteurs de la filière Cinéma et audiovisuel de Nouvelle-Aquitaine, ALCA accompagne les œuvres, leurs auteurs, leurs producteurs et leurs fabricants, de l'écriture à la transmission aux publics. ALCA favorise l'émergence, la diversité de la création, l'aménagement culturel du territoire.

ALCA coordonne en région des dispositifs nationaux d'éducation aux images : Lycéens et apprentis au cinéma, Passeurs d'images, Des Cinés, la vie !

Elle est également à l'initiative de journées professionnelles et de formation et porte la mission de Pôle régional d'éducation aux images pour les départements de la Dordogne, de la Gironde, des Landes, du Lot-et-Garonne et des Pyrénées-Atlantiques. ALCA assure par ailleurs la coordination régionale de ce nouveau Pôle d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine.

Plus d'informations : <https://alca-nouvelle-aquitaine.fr/>

FRMJC Nouvelle-Aquitaine



Association d'éducation populaire de loi 1901, La Fédération Régionale des Maisons des Jeunes et de la Culture coordonne les différentes MJC de la région Nouvelle-Aquitaine.

Les Maisons des Jeunes et de la Culture interviennent dans le champ de la culture et des activités sportives, de la jeunesse et de la petite enfance, de l'insertion sociale et de l'insertion par l'activité économique, de l'environnement, de la formation, etc.

La FRMJC Nouvelle-Aquitaine porte des missions d'éducation aux images : coordination du dispositif

Passeurs d'images et Des cinés, la vie !, ainsi que des missions de Pôle d'éducation aux images avec des temps de formations dédiés aux professionnels et le développement d'outils pédagogiques et de projets innovants.

Les départements de la Vienne, des Deux Sèvres, de la Charente Maritime et de la Charente sont son périmètre d'intervention.

Plus d'informations : <https://frmjcn.fr/>

Les Yeux Verts



Les Yeux Verts est intégré au Centre Culturel de Brive-la-Gaillarde (Corrèze). Les Yeux Verts est un pôle d'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine et a pour mission première

la mise en réseau des partenaires culturels à travers la coordination de plusieurs dispositifs et opérations comme les classes à option cinéma-audiovisuel, École et cinéma en Corrèze, Passeurs d'images, le Festival du cinéma de Brive, le Mois du film documentaire, Les Saisons du doc, Fenêtre sur Courts, la Fête du court.

Son périmètre d'intervention couvre les départements de la Corrèze, de la Creuse et de la Haute-Vienne.

Plus d'informations :

<https://www.lesyeuxverts.com/>

Cina (Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine)



Née de la fusion des 3 associations régionales de cinémas d'Art et Essai et de proximité des territoires de Nouvelle-Aquitaine, CINA (les Cinémas Indépendants de Nouvelle-Aquitaine) a pour mission la défense du cinéma Art et Essai dans sa diversité et l'accompagnement des professionnels de l'exploitation cinématographique en Nouvelle-Aquitaine. En 2021, elle regroupe 146 adhérents (138 établissements cinématographiques et 8 réseaux), soit plus de 85% des cinémas art et essai de la Région, qui sont autant de services culturels de proximité, garants d'un accès facilité à la culture pour tous les publics, au plus proche des territoires.

L'association a pour objet de favoriser la promotion et la diffusion du cinéma, prioritairement art et essai, dans les salles de Nouvelle-Aquitaine, de contribuer à l'animation des cinémas adhérents, de contribuer au maintien et au développement du maillage territorial, notamment par le dialogue avec les pouvoirs publics et

l'environnement professionnel. Elle conduit également des actions de promotion, d'animation, de diffusion, d'organisation de manifestations et intervient sur des axes plus structurels comme les enjeux de transformation numérique, le développement des compétences (notamment via la formation des médiateurs), l'engagement dans une réflexion et des actions autour des « Cinémas Verts » et un travail de fond autour de la reconquête du public 15/25 ans.

Plus d'informations : <https://www.cinemas-na.fr/>

La structure d'accueil

Le cinéma Jean Eustache



Le Jean Eustache est le cinéma Art et Essai de Pessac, ville universitaire de 60 000 habitants, situé au Sud-Ouest de la périphérie bordelaise. Outre sa

programmation Art et Essai, parmi les spécificités du cinéma Jean-Eustache :

- Les Petits Amoureux du Ciné : une programmation annuelle de films jeune public adaptés aux différentes tranches d'âge, accompagnés de nombreuses animations (ateliers, spectacles, lectures...).
- L'Unipop (université populaire) et la P'tite Unipop : 100 cours d'histoire et de cinéma pour adultes et enfants chaque année.
- De très nombreuses animations : avant-premières surprise, projection-débats avec des associations culturelles et étudiantes.
- Enfin, le Jean Eustache organise le festival de cinéma jeune public « Les Toiles Filantes » (février) et accueille le Festival Télérama-AFCAE (janvier), les Rencontres avec le cinéma latino-américain (mars) et Le Festival International du Film d'Histoire (novembre).

Plus d'informations : <https://www.webeustache.com/>

INFORMATIONS PRATIQUES

Journée organisée par le Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine constitué de ALCA Nouvelle-Aquitaine, la FRMJC Nouvelle-Aquitaine et Les Yeux Verts, en partenariat avec Cina (Cinéma Indépendants de Nouvelle-Aquitaine) grâce aux soutiens du CNC, de la Drac Nouvelle-Aquitaine, de la Région Nouvelle-Aquitaine et des Départements de la Corrèze et de la Gironde et à l'accueil du Cinéma Jean Eustache.

Formulaire d'inscription

À remplir avant le **19 janvier 2022**

Via le lien ci-après :

<https://forms.gle/y2Hj65ZukfAjfNSi9>

À noter : deux autres modules de formation viendront compléter cette 1ère journée.

2ème module : « Jeu vidéo : un monde de création et de compétences multiples »

Lieu : Angoulême, en partenariat avec le Cinéma La Cité et L'ENJMIN (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques).

Date : 17 et 18 mars, sous réserve.

3ème module : « Jeu vidéo : au service de la médiation et de l'éducation artistique »

Lieu : cinéma Rex, Brive-la-Gaillarde.

Date : jeudi 2 juin 2022

Un programme détaillé sera communiqué en amont de chacune des journées.

Se rendre au cinéma Jean-Eustache :

- Train : la ligne Bordeaux >< Arcachon permet d'accéder en 5 min à la gare de Pessac, qui se trouve à 150m du cinéma Jean-Eustache.
- Tram : ligne B, direction Pessac centre, arrêt Pessac Centre.
- Bus : ligne 4, direction Pessac Cap de Bos, arrêt Pessac Centre.