

Cinéma

Jeux vidéo : des salles de ciné à fond les manettes

🕒 5 minutes à lire Article réservé aux abonnés

Mathilde Blottière

Publié le 17/01/22



CINÉMA ET JEUX VIDÉO : LE MARIAGE DU SIÈCLE (2/8)

Depuis l'essor du jeu vidéo dans les années 1980, cette industrie et celle du cinéma ont multiplié les rapprochements, jusqu'à s'influencer l'une l'autre, voire fusionner. Aujourd'hui, le gaming fait son entrée dans les

salles, un atout dans leur quête d'un public plus jeune. De quoi sauver les plus fragiles ?

Dans le noir, des cris de joie. Des mains crispées sur les manettes. Sur leur fauteuil, des silhouettes ondulent au rythme de l'avatar qui surfe sur l'écran. Nous ne sommes pas dans une salle d'arcade mais bien au cinéma. D'art et essai, qui plus est. Le temple de la cinéphilie livré aux suppôts du gaming ? Le jeu vidéo pourrait bien être un allié de poids dans le renouvellement du public des salles indépendantes. La crise sanitaire a montré à quel point la reconquête des 15-25 ans, qui ont grandi en même temps que les plateformes de streaming, devenait urgente. Car s'ils continuent d'aller au cinéma, ils s'y rendent bien moins souvent qu'avant. Les films ne suffisent plus. L'heure est à la diversification de l'offre.

Formé à la Femis, où il a rédigé un mémoire consacré à la pratique des jeux vidéo au cinéma, Alexandre Suzanne, 27 ans, croit dur comme fer à l'union du joystick et du grand écran. « À la Femis, j'avais lancé une sorte de ciné-club vidéoludique : une fois par mois, mes camarades pouvaient explorer un jeu de A à Z depuis un fauteuil de cinéma. » L'expérience le conforte dans sa conviction : « Certains jeux ont leur place hors du foyer car ils se prêtent à une pratique collective qui peut toucher les non-joueurs. » Un exemple ? Le très burtonien *What Remains of Edith Finch*, qui retrace l'histoire d'une famille maudite dans l'État de Washington.

Abonné Le jeu vidéo dans les films, de la défiance à la référence

Cinéma

🕒 8 minutes à lire

Sur la façon dont le jeu vidéo pourrait infiltrer les salles obscures, Alexandre Suzanne bouillonne d'idées mais reste pragmatique. « Il faut adopter des formats qui s'intègrent aux contraintes de programmation des salles. » Concrètement, les exploitants peuvent proposer un double programme — la diffusion d'un long métrage suivie ou précédée de la présentation de jeux vidéo en lien avec les thèmes ou l'univers visuel du film — ou une séance de gaming interactive d'une heure quinze à deux heures trente, avec circulation des manettes. « Dans ce cas, précise-t-il, il faut tabler sur des jeux très immersifs et narratifs. » Comme *Inside*, un jeu sombre et splendide, l'histoire d'un garçon fuyant une société autoritaire.

Soirées burgers-jeux vidéo

Les initiatives contribuent aussi à la légitimation du jeu vidéo. « En 2018, les cinémas Pathé avaient lancé des ciné-sessions qui surfaient sur le phénomène du e-sport. La logique des

salles d'art et essai est plutôt de mettre en avant des jeux conçus par des studios indépendants et abordables pour les non-initiés. » C'est dans cette démarche que s'inscrit le dynamique directeur du bien nommé Pixel, à Orthez (64). Dans son cinéma bi-écran, Raphaël Jaquerod, 32 ans, a l'ardeur des croisés du gaming. « Mes expériences de cinéphile et de joueur se sont très vite nourries l'une l'autre. À l'image de Resident Evil, dont le créateur était un fou de George A. Romero et d'Alfred Hitchcock, de nombreux jeux sont sous influence cinématographique. »

Après les soirées burgers-jeux vidéo les vendredis soir, où les jeunes embrayaient sur un tournoi de *Mario Kart* après avoir vu *Fast and Furious*, l'exploitant a lancé en septembre la première édition de Pixel Play. Une séance gratuite d'éducation à l'image des jeux vidéo pour les 12-25 ans. « Un mercredi sur deux, on explore un thème et deux ou trois jeux avec un intervenant. » Parmi les sujets abordés : les liens entre mangas, animés et jeux vidéo ou encore la représentation de la femme dans la production vidéoludique.

Dans les Landes, son collègue médiateur de cinéma Hervé Tourneur se démène lui aussi. Dès 2015, il parvenait à convaincre des associations locales de financer un outil à destination des exploitants : la malle CinéGame, composée d'une sélection de jeux et de matériel prêt à l'emploi. « C'est une façon de rassurer ceux qui ne s'y connaissent pas. » Pour bénéficier de la malle, les volontaires doivent suivre une formation gratuite d'une journée. L'occasion d'apprendre par exemple que *L'Année dernière à Marienbad*, d'Alain Resnais (1961), est idéal pour évoquer le thème très vidéoludique de la boucle temporelle...

Les salles d'art et essai en première ligne

Car même le cinéma de patrimoine ou le documentaire peuvent être associés aux jeux vidéo. « Pour Sama, ce journal filmé d'une mère syrienne, dialogue parfaitement avec *Enterre-moi mon amour*, un jeu coproduit par Arte et le CNC sur la tragédie des migrants. » Et Hervé Tourneur d'ajouter en soupirant que si les départements cinéma et jeu vidéo du CNC pouvaient se parler, les choses iraient plus vite... Ce manque de coordination paraît pourtant le moindre des obstacles. Entre la réticence du monde du cinéma, enclin à considérer le jeu vidéo comme une pratique avilissante, et la question des droits — qui rémunérer, quel partage des recettes entre exploitants et éditeurs de jeux ? —, la route semble longue.

Heureusement, les cinéphiles gamers sont de plus en plus relayés par des personnes qui, sans jouer elles-mêmes, ont compris l'intérêt de ces nouvelles pratiques. C'est le cas de Nicolás Román Borré, coordinateur du cinéma Le Gyptis, à Marseille. « C'est dans l'ADN des salles d'art et essai de se réinventer en permanence. Le format CinémaScope était une réponse à l'arrivée de la télé. Aujourd'hui, avec les plateformes de streaming, nous faisons

face à d'autres défis. Les passerelles entre les univers digitaux et cinématographiques sont évidentes, exploitons-les ! »

Avec Alexandre Suzanne, Nicolás Román Borré est membre de la toute jeune association Playful, qui entend « *transmettre la passion du jeu vidéo sur grand écran* ». En passe de lancer dans toute la France le festival itinérant Game Tour, auquel devraient participer une soixantaine de salles, Playful proposera aussi des animations clé en main, des listes d'intervenants ainsi que des informations pratiques et juridiques. Ne reste plus qu'à convaincre les jeunes que le cinéma peut aussi être un excellent terrain de jeux.

► Prochain épisode : Zombies, polars, SF, westerns : quand les films de genre inspirent les jeux vidéo

[Retrouvez ici toute la semaine notre série « Cinéma et jeux vidéo : le mariage du siècle »](#)

Industrie du cinéma

Cinéma et jeux vidéo : le mariage du siècle



Mathilde Blottière

Partager



Contribuer

Les plus lus

1 *Cinéma*
"Don't Look Up" sur Netflix : qu'en disent les scientifiques ?

2 *Écrans & TV*
"Euphoria" saison 2, "Vigil", "Skam" saison 9... Que valent les séries de la semaine ?

Débats & Reportages