



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

# KNIT'S ISLAND

L'ÎLE SANS FIN

UN FILM D'EKIEM BARBIER, GUILHEM CAUSSE  
ET QUENTIN L'HELGOUALC'H



# SOMMAIRE

## PRÉSENTATION DU PROJET

- LE PROJET “POURQUOI TU JOUES ?” 1
  - LES MOTIVATIONS DES JOUEUR·EUSE·S 2
  - LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES 3
- 

## LE JEU VIDÉO

- L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO 4
  - JOUER ENSEMBLE 5
  - DAYZ : UN JEU, UN UNIVERS 6
  - LE MACHINIMA 7
- 

## KNIT'S ISLAND

- FICHE TECHNIQUE 8
- CHOIX DE L'OEUVRE 9
- LE FILM EN DEUX POINTS 10
- ANALYSE DU TITRE 11
- LES RÉALISATEURS 12
- LES PERSONNAGES 13
- L'ÉCHANGE EN CLASSE 14
- UN EXERCICE : LA CARTE MENTALE 15

- LES LIENS UTILES 16
  - BIBLIOGRAPHIE 17
- 

### *Rédacteur du dossier*

Pierre Larvol est un médiateur culturel indépendant spécialisé dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma. Passionné et pédagogue, il construit des passerelles entre ces deux arts afin de tisser des réflexions et pousser à la curiosité de manière ludique. Membre de l'association Playful et du Syndicat de la Critique de Cinéma, il est le co-fondateur du site MovieRama.fr.

### *Arts&Publics*

Arts&Publics est une association d'Économie sociale d'insertion active dans l'Éducation au Patrimoine, l'Éducation aux Médias et l'Éducation permanente. Elle place les publics de la culture au centre de son action à travers 4 missions de médiation culturelle : la formation et l'insertion des artistes, l'animation citoyenne et la promotion des arts.

# Le projet “Pourquoi tu joues ?”



Notre projet s'inscrit dans l'évolution des nouvelles technologies et de leurs usages. Cette évolution entraîne des craintes auprès du grand public. Or, ce serait dommage de passer à côté d'innombrables opportunités. Se concentrer uniquement sur les quelques risques liés au jeu vidéo (qui ne concerne qu'une minorité des joueur.euse.s) c'est faire abstraction de questions potentiellement plus intéressantes : **pourquoi joue-t-on aux jeux vidéo ? Que peut-on y chercher et trouver ?**

## DÉCRYPTER, PENSER ET VALORISER LE JEU VIDÉO

**JOUER ET RESENTIR** | Jouer aux jeux vidéo, ce n'est pas simplement regarder un écran! C'est vivre une expérience enrichissante et impactante. C'est pourquoi nous avons entrepris de plonger au cœur des émotions transmises par ce média populaire.

**VALORISER LE JEU VIDEO** | Parce que jouer aux jeux vidéo peut faire du bien et être une source de plaisir, de divertissement et même de connexion sociale, notre objectif est de capturer ces inspirations et de les comprendre.

**UN MEDIA VIVANT** | L'industrie du jeu vidéo est en pleine évolution depuis plusieurs années. Sa place est devenue incontournable au sein des médias de divertissement, d'où toute l'importance de s'y intéresser.

Notre objectif est de favoriser une approche apaisée du jeu vidéo en promouvant le plaisir partagé, en encourageant la réappropriation créative des contenus et à terme ouvrir de nouveaux horizons d'intérêts.

Ce projet  **vise à la création d'un dispositif permettant de recueillir les motivations des joueur.euse.s**. Nous avons conçu une méthodologie qui s'adaptent à notre public cible, les jeunes de 9 à 18 ans (page 2).

Pour la fin de l'année 2024, nous entamerons la dernière phase du projet qui consiste en la mise en place de l'exposition « Émotions et jeu vidéo ». Celle-ci aura pour but d'explorer le résultat du dispositif.

## Les motivations des joueur·euse·s

La typologie de Yee et Ducheneau est basée sur une analyse approfondie des motivations à travers une vaste base de données représentative de joueur·euse·s du monde entier. Par ailleurs, elle se légitime par ses nombreuses utilisations dans l'industrie vidéoludique. Voici les douze motivations identifiées :

### IMMERSION

**Imaginaire** : le désir de jouer un rôle, de s'immerger dans un jeu  
**Histoire** : un scénario élaboré, des personnages intéressants

### CRÉATIVITÉ

**Apparence** : la possibilité de modeler et personnaliser le jeu  
**Découverte** : un univers riche et interactif à explorer

### ACTION

**Destruction** : le plaisir de se défouler, de créer le chaos  
**Excitation** : une expérience de jeu rapide et intense

### SOCIAL

**Compétition** : l'envie d'affronter d'autres joueurs  
**Communauté** : un jeu qui pousse à l'entraide et l'interaction

### MAÎTRISE

**Défi** : la recherche d'un challenge, d'un moment stimulant  
**Stratégie** : prendre des décisions réfléchies et impactantes

### RÉUSSITE

**Complétion** : la satisfaction d'achever la totalité des objectifs  
**Pouvoir** : l'importance de ressentir la progression du personnage

Selon le site Quantic Foundry, la grande majorité des motivations sont restées stables durant la dernière décennie. Une seule motivation a grandement décliné : la stratégie. Parmi les hypothèses pouvant expliquer ce manque d'intérêt, la surcharge cognitive et le temps de jeu.

Grâce à ce dispositif, nous espérons mieux comprendre pourquoi nous jouons afin de légitimer le jeu vidéo. Il est à noter toutefois que nous n'avons pas d'aspiration académique : nous sommes conscients que notre dispositif ne permet pas une récolte de données objective.

---

*Les études réalisées par Quantic Foundry (en anglais) :*  
<https://quanticfoundry.com/blog/>

## Les objectifs pédagogiques

Dans le cadre de de projet, nous vous proposons de découvrir au cinéma un documentaire unique, entièrement réalisé à partir de captures vidéos d'un jeu en ligne : *Knit's Island*. Un film contemporain, en phase avec son temps, qui propose un autre regard sur le jeu vidéo et interroge notre rapport au virtuel : de l'autre côté de l'écran, dans ce monde des possibles peuplés d'inconnus, qui sommes-nous ? Jouons-nous un rôle ?

Une projection scolaire inscrite dans une démarche d'éducation aux médias et construite autour de plusieurs objectifs pédagogiques :

### **Découvrir, comprendre et analyser un documentaire.**

- Rencontrer une œuvre originale et contemporaine
- Identifier et caractériser un genre cinématographique
- Définir et explorer le contenu d'un film (personnages, thèmes)

### **Ouvrir un échange sur les pratiques numériques**

- Amener une réflexion sur les enjeux des nouveaux espaces numériques et le développement de nos identités virtuelles
- Engager un débat constructif sur la culture vidéoludique

Ce dossier pédagogique est un outil conçu pour vous accompagner dans de la découverte du film et de ses thématiques. Vous y trouverez des analyses, des pistes de réflexion à explorer avec votre classe, des exemples de questions pour discuter de l'œuvre et un exercice pratique.

Il est composé de trois parties :

- Une présentation complète de notre projet, pour mieux comprendre notre démarche et les différentes motivations des joueur·euse·s
- Une introduction aux jeux vidéo, allant des chiffres de l'industrie vidéoludique à son histoire, notamment par le prisme de son aspect social. Cette partie comprend également des renseignements sur la pratique du machinima et un support autour du jeu filmé.
- Une dernière partie consacrée au film avec un avant-propos sur l'oeuvre, une exploration des thématiques abordées, des informations pratiques et deux pages pédagogiques.

En complément de ce dossier et de la séance scolaire, un temps de médiation sera proposé à l'issue de la projection du film.

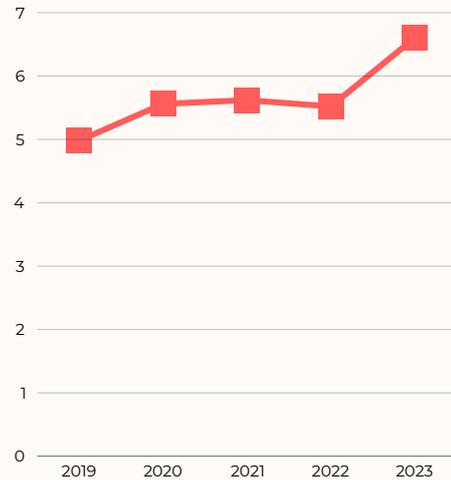
## 4 L'essentiel du jeu vidéo

Le jeu vidéo fait désormais pleinement partie de notre quotidien. Que l'on tapote occasionnellement sur son écran de téléphone ou que l'on tienne fermement une manette dans la main, les modes de pratique sont aujourd'hui multiples et hétérogènes. Pour mieux comprendre ce média, voici quelques chiffres illustrant son impact économique et social.

### LE CHIFFRE D'AFFAIRES DU JEU VIDÉO EN 2023

Le graphique présente l'évolution du chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo en France entre 2019 et 2023, en milliards d'euros.

Le jeu vidéo est la première industrie culturelle dans le monde avec un chiffre d'affaires s'élevant à 168 milliards d'euros.



Source : Statista.com

### LES JOUEUR·EUSE·S DE JEUX VIDÉO

Les chiffres suivants proviennent de l'étude annuelle sur les Français et les jeux vidéo réalisée par le *SELL* (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) en 2023.

A l'échelle mondiale, on dénombre pas moins de 3 milliards de joueurs. Un chiffre en constante augmentation (étude *Newzoo*).



**52 % d'hommes**  
**48% de femmes**

**40 ans**

**Âge moyen  
des joueurs**



**39,1 millions de  
pratiquants âgés  
de 10 ans et plus**

### LES GENRES DE JEU DE LA GÉNÉRATION ALPHA (2010 ET +)

Il existe une grande variété de genres de jeu vidéo, caractérisés par des façons de jouer. Ci-dessous les genres populaires auprès d'une génération :

■ Aventure ■ Combat ■ Conduite ■ Jeu de tir



Source : Newzoo

# DES ANNÉES 70 À AUJOURD'HUI

Au début des années 70, tout est encore à faire : l'industrie vidéoludique n'est qu'à ses balbutiements. L'heure est toujours à l'expérimentation dans les campus américains, équipés de puissants ordinateurs. En 1972, le grand public rencontre pour la première fois le jeu vidéo avec la première console de salon de l'histoire, la *Magnavox Odyssey*. Si l'expérience est pour ainsi dire limitée (pas de son, peu de jeux, utilisation de calques à poser sur l'écran), elle n'en reste pas moins révolutionnaire : une nouvelle forme de divertissement vient de naître.



Magnavox Odyssey

La console est équipée de deux manettes en forme de briques et de jeux simplistes. Dès ses premiers pas, **le jeu vidéo s' imagine comme une expérience sociale** : à la maison, dans les centres commerciaux ou les salles d'arcade, la pratique devient de plus en plus courante. Avec l'émergence des ordinateurs personnels, de 1977 avec l'Apple II aux années 90, de nouvelles perspectives apparaissent : **il n'y a plus de limites pour jouer ensemble, que l'on soit dans la même pièce ou à l'autre bout du monde**. Si les premiers jeux en ligne sont principalement textuels, ils évoluent au fil des évolutions techniques. En 1991 sort le premier jeu massivement multijoueur proposant un véritable univers graphique, *Neverwinter Nights*. Le succès est au rendez-vous malgré le coût important de la connexion (autour de 5€ l'heure). Un peu plus d'une décennie plus tard, en 2004, apparaît un certain *World of Warcraft*, un jeu en ligne uniquement accessible via un abonnement, comptant près de 7 millions de joueurs en 2024 selon les dernières estimations. Il traverse les générations et évolue avec sa communauté.

Aujourd'hui, la plupart des jeux récents proposent, en ligne ou en local, de s'amuser à plusieurs : que cela soit pour construire ensemble, s'affronter dans des joutes numériques, vivre une aventure épique ou collaborer pour résoudre un mystère, les propositions ne manquent pas.



Une foule de joueur·euse·s dans le jeu *World of Warcraft*



## DAYZ, C'EST QUOI ?

Développé par le développeur et éditeur tchèque Bohemia Interactive, *DayZ* est un célèbre jeu vidéo de survie jouable en ligne qui se déroule dans un monde post-apocalyptique. Officiellement lancé en décembre 2018 après un long et complexe développement, le jeu est disponible sur PC et deux consoles de jeu (Playstation, Xbox).

## UN JEU DIFFICILE ET EXIGEANT

**Survivre** dans *DayZ* n'est pas de tout repos, le joueur doit sans cesse faire face à l'adversité



Les infectés sont des humains contaminés lors d'une mystérieuse épidémie. Ils sont nombreux et dangereux. Le joueur peut les tuer ou les éviter.



*DayZ* est avant tout un jeu social : durant l'aventure, on peut-être amené à rencontrer d'autres joueurs. Pour le meilleur comme pour le pire.



Gestion de la faim, de la soif, du froid, des maladies et des blessures : le joueur doit veiller à nourrir, soigner et habiller correctement son avatar pour espérer survivre.



Le joueur doit trouver des objets utiles à sa survie. En cas de décès, le matériel récupéré reste à l'endroit où l'avatar disparaît.

La République post-soviétique fictive de Chernarus : 225 km<sup>2</sup> à explorer. Il faut compter plusieurs heures pour traverser la carte d'est en ouest.



LA CARTE DU JEU

## QU'EST QU'UN MACHINIMA ?

Il s'agit d'un genre cinématographique et d'une technique de production de film. Le terme est formé à partir des mots "machine" et "cinéma". Un machinima est un film réalisé à partir d'un univers virtuel, généralement un jeu vidéo dont l'utilisation a été détournée à des fins artistiques.



## LE PROCESSUS DE CRÉATION

CAS PRATIQUE : LE FILM *KNIT'S ISLAND - LE JEU DAYZ*



© Rockstar Games

### TROUVER UN UNIVERS

Après avoir écrit les grandes lignes du projet, l'équipe s'est penchée sur la question du lieu de tournage : quel univers esthétique ? Quelle ambiance ? Un premier jeu est rapidement

envisagé : *Grand Theft Auto Online*. Finalement, notamment pour des raisons de droits intellectuels, c'est le jeu de survie en ligne *DayZ* qui est retenu. Un choix motivé par l'imaginaire du jeu et sa communauté.



© Les Films Invisibles

### FILMER LE VIRTUEL

*DayZ* n'offre aucun outil pour filmer son univers. L'équipe doit donc faire preuve d'imagination et de débrouillardise : capter l'image, le son et surtout veiller à la survie des différents avatars.

Après plus de 963 heures d'heures passées sur le jeu, l'équipe possède près de 170 heures de rush. **“Nous avons monté le film pendant seize semaines, avec Nicolas Bancilhon, un monteur qui n'avait jamais joué à un jeu vidéo. Nicolas s'est totalement immergé dans cet univers pour le comprendre et l'articuler.”** Ekiem Barbier

## SYNOPSIS

Quelque part sur internet existe un espace de 250 km<sup>2</sup> dans lequel des individus se regroupent en communauté pour simuler une fiction survivaliste. Sous les traits d'avatars, une équipe de tournage pénètre ce lieu et entretient en contact avec des joueurs. Qui sont ces habitants ? Sont-ils réellement en train de jouer ?



© Les Films Invisibles

# KNIT'S ISLAND, L'ÎLE SANS FIN

France | 2023 | 96 minutes | Documentaire

## Réalisation / Scénario / Photographie

Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h

## Son

Mathieu Farnarier

## Musique originale

Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Marc Siffert

## Montage

Nicolas Bancilhon

## Étalonnage

Graziella Zanoni

## Producteur

Boris Garavini

## Société de production

Les Films Invisibles

## Format

Couleur - 1.85 - 5.1

**Knit's Island est un film avant-gardiste.** Croisement improbable entre le jeu vidéo et le documentaire, l'oeuvre explore avec bienveillance et tendresse les rapports que l'on peut tisser avec et dans un univers virtuel. Hybride, original et profondément contemporain, le film nous plonge dans un monde usé par une terrible épidémie, où résiste tant bien que mal des survivants. Derrière chaque avatar croisé dans le jeu, un joueur ou une joueuse, derrière son écran quelque part sur Terre. Ils parcourent de vastes étendues vidéoludiques à la recherche de vêtements, de nourritures, d'armes et surtout, de sensations. Bien que réputé difficile et punitif, le jeu possède une large communauté de joueurs à travers le monde. Alors, pourquoi s'immerger dans cet univers inhospitalier ? Les motivations sont nombreuses et dépendent de chacun : il y a le goût du challenge, l'envie d'évasion, le désir de vivre une aventure singulière ou encore, l'aspiration à jouer un rôle, d'être quelqu'un d'autre. Ensemble et sans forcément se connaître, ils font vivre l'univers de ce jeu, où rien n'est écrit à l'avance. Pour s'immerger dans ce monde et comprendre ses codes, l'équipe de documentaristes a imaginé un dispositif pour filmer, capter le son et échanger avec les joueurs, tout en survivant. Et le résultat est captivant : dans ce monde fictif, le réel est presque partout.

## Un film, de multiples pistes pédagogiques

**Jeu vidéo et cinéma :** le film utilise un célèbre jeu de survie en ligne comme moyen de narration et exploite les codes du cinéma pour nous plonger dans son univers, entre poésie et contemplation. Premier machinima à sortir au cinéma, l'oeuvre donne à voir différemment le jeu vidéo. Une façon d'engager un échange sur les pratiques et motivations individuelles.

### Découverte et analyse d'un documentaire :

curiosité cinématographique, *Knit's Island* n'en reste pas moins un documentaire à part entière dont le contenu peut être étudié et discuté en classe.

**D'un monde à l'autre :** dans le film, on constate qu'il y a une vraie porosité entre la réalité et le virtuel. Entre les bruits environnants s'échappant des avatars, les échanges avec les joueurs, les communautés et le contexte du jeu (une épidémie), *Knit's Island* questionne avec pertinence notre identité à l'ère du numérique.





## IMMERSION, APPROPRIATION ET DÉTOURNEMENT

*Knit's Island* nous immerge dans l'univers d'un jeu vidéo en ligne, à la découverte de sa géographie, de ses codes et surtout, de ses "habitants". Un monde post-apocalyptique hostile, où chaque heure passée avec le même avatar est une victoire. Il n'y a aucun passe-droit pour l'équipe de documentaristes : leurs personnages sont soumis aux mêmes règles que les autres. Le jeu ne s'arrête toutefois pas là : au-delà des mécaniques imaginées par les développeurs, il y a l'appropriation de l'univers par les joueur·euses, entre imagination et improvisation. Un grand melting pot virtuel sur fond de fin du monde, où se côtoient les âges et nationalités.

Dans le film, il y a une forme de détournement de l'usage classique du jeu : **le regard du personnage, contrôlé par le joueur et affiché à l'écran, est exploité à des fins artistiques.** Pour augmenter l'immersion et se rapprocher du langage cinématographique, rien n'est laissé au hasard : l'interface est absente, la luminosité ajustée et les entretiens cadrés avec soin. Tourné à hauteur d'avatar, l'ensemble du film est pensé avec une démarche documentaire. Mission largement accomplie : *Knit's Island* donne à voir une autre vision du virtuel, à rebours des préjugés.



## QUAND LA RÉALITÉ S'EN MÊLE

Immobile au milieu d'une pièce, un avatar aboie : par ce bruit parasite, un bout du réel vient d'entrer dans le jeu. Dans *Knit's Island*, on découvre par petites touches celles et ceux qui plongent dans ces univers vidéoludiques en ligne. Au bout de toutes ces rencontres, un constat intéressant : l'impossibilité de dresser un portrait type. **Il y a autant de profils, de motivations que de joueur·euses,** et ce partout à travers le monde. Le documentaire bouscule les idées reçues sur le jeu vidéo et ouvre la voie à une autre perception, plus apaisée et compréhensive. Lorsqu'un protagoniste nous explique qu'il vient dans cet univers pour trouver une sociabilité perdue à l'heure de notre société ultra connectée, il est particulièrement difficile de ne pas questionner notre propre réalité.



© Les Films Invisibles

## QUE SIGNIFIE LE TITRE ?

Plusieurs choses se cachent derrière l'énigmatique titre du film :

En anglais, le terme "knit" signifie tricoter.

A la manière du tricot, constitué de boucles de fils à entrelacer, le jeu où se déroule le film est un entrecroisement de récits et d'expériences individuelles.



Knit, c'est aussi le nom d'un personnage fictif inventé en hommage à un explorateur norvégien. Dans le film, l'équipe du film part à la rencontre d'un territoire et de ses habitants.

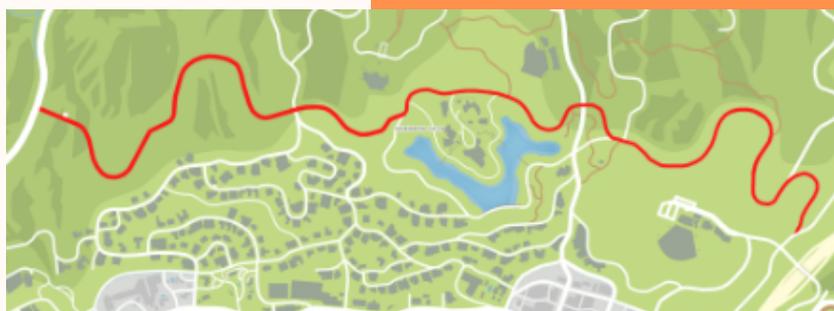


Enfin, il y a l'idée d'une île, d'un endroit inexploré de notre monde. Dans le film *Ready Player One* de Steven Spielberg, on retrouve une comparaison similaire avec l'Oasis : plus qu'un simple jeu, c'est un véritable monde à découvrir.



***"Knit's Island, c'est l'île, de quelque chose, mais on ne sait pas de quoi. C'est ça qui nous plaisait aussi dans ce titre, quelque chose d'indéfinissable, sans fin."*** Ekiem Barbier

Marlowe Drive, le titre du premier film des documentaristes, fait déjà référence à un lieu fictif, le nom d'une rue de la ville fictive du jeu *Grand Theft Auto V*.





© Les Films Invisibles

Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h et Ekiem Barbier

## D'UN MONDE À L'AUTRE : DE MONTPELLIER À CHERNARUS (DAYZ)

Guilhem Causse, Ekiem Barbier et Quentin L'helgoualc'h se rencontrent lors de leurs études aux Beaux-Arts de Montpellier.

- En 2016, ils explorent ensemble la possibilité de capter des images dans les jeux vidéo à des fins documentaires.
- En 2017, ils plongent dans l'univers du jeu vidéo en ligne *GTA Online* et réalisent un moyen-métrage intitulé *Marlowe Drive*. Tourné dans le jeu, le documentaire donne la parole aux joueurs et questionne notre rapport au virtuel.
- En 2018, ils débutent l'écriture d'un long-métrage documentaire entièrement capté depuis un jeu vidéo en ligne. Pendant plusieurs années, ils s'immergent dans le jeu de survie *DayZ* et découvrent diverses communautés de joueurs.
- En 2022, après avoir passé plus de 900 heures dans le jeu, la production du film *Knit's Island* est achevée.
- Après avoir remporté plusieurs distinctions (Prix du public au Festival En Ville ! de Bruxelles), les trois cinéastes travaillent actuellement sur une série documentaire intitulée *La vraie vie*.

# Les personnages

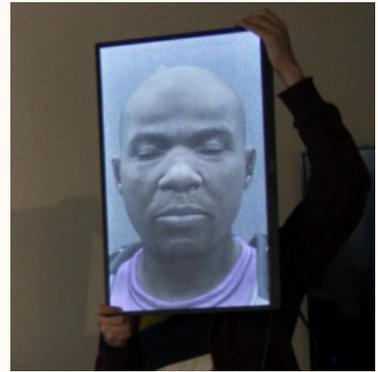
## QUENTIN



## GUILHEM



## EKIEM



Ils se présentent avec leurs véritables prénoms, en tant que documentaristes.

## MACRO



## SLUG



Un couple de joueurs australien installé à Berlin. Ils aiment parcourir et profiter ensemble de l'univers du jeu.

***"C'est sympa de venir dans ce jeu, d'admirer sa fausse nature"*** Macro



## REVERAND STONE

Derrière le personnage du révérend Stone, créateur d'une religion fictive, un joueur régulier appelé Frank.



## CHIL PILGRIM

Un joueur sud-africain travaillant dans la pub qui, après le travail, apprécie retrouver l'ambiance du jeu.



## FEESH

Une joueuse à la tête d'un groupe appelé Darkest Midnight. Dans la vraie vie, elle est mère d'un enfant.

## L'échange en classe

Après avoir découvert le film, il peut être intéressant d'inviter les élèves à s'exprimer sur leurs ressentis et compréhension du documentaire et des thèmes abordés. Pour vous accompagner dans cette démarche, voici plusieurs exemples de questions à poser lors de l'échange avec la classe :

<b>LE RESSENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Qu'as-tu pensé du film ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ la photographie, le travail sonore, le montage</li> </ul> </li> <li>• <b>Qu'est qui te marque le plus dans le film ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ une scène, un plan, un personnage, la démarche</li> </ul> </li> <li>• <b>Tu t'es senti proche de certains avatars ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ personnalité, motivation, voix, esthétique de l'avatar</li> </ul> </li> </ul>
<b>LE FILM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peux-tu, en quelques mots, présenter le film ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ un documentaire filmé dans un jeu vidéo</li> </ul> </li> <li>• <b>Le film aborde plusieurs thématiques, lesquelles ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ l'identité, la réalité et le virtuel, le rapport aux autres</li> </ul> </li> <li>• <b>Comment peut-on interpréter le titre du film ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <i>Knit's Island</i> est une île fictive et virtuelle à explorer</li> </ul> </li> <li>• <b>Le film combine plusieurs genres connus, lesquels ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ le road trip, le western, la fiction post-apocalyptique</li> </ul> </li> </ul>
<b>LE VIRTUEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le film imbrique réalité et fiction, comment ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ mise en scène du virtuel, approche documentaire</li> </ul> </li> <li>• <b>Quelles sont les motivations exprimées par les joueur-euses ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ envie d'exploration, évasion du quotidien, jouer un rôle</li> </ul> </li> <li>• <b>Est-ce que tu joues ? Qu'est qui t'attire dans le jeu vidéo ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ les mécaniques, l'aspect artistique, la sociabilité</li> </ul> </li> <li>• <b>En ligne, tu as le sentiment d'être quelqu'un d'autre ?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ représentation de soi, liberté de parole, anonymat</li> </ul> </li> </ul>

En complément, les élèves peuvent répondre à notre questionnaire pour découvrir leur profil de joueur-euse :  
<https://apps.quantificfoundry.com/fr/surveys/start/gamerprofile/>

## Un exercice : la carte mentale



Dans *Knit's Island*, les joueur·euses explorent et s'orientent dans une gigantesque carte virtuelle. Pour rejoindre les protagonistes, les documentaristes doivent parcourir les terres hostiles du jeu *DayZ*, entre champs, forêts et villes abandonnés. Au fil de ces voyages, des images peuvent se graver : on peut retenir la beauté d'un paysage, la forme d'un bâtiment, une route sans fin. Des lieux, mais aussi des souvenirs de moments, partagés ou solitaires. La relation au jeu vidéo ne s'arrête pas à l'œuvre jouée et à ses mécaniques, le contexte est aussi à prendre en compte. Au bout de toutes ces expériences vidéoludiques, des émotions.

### LA MÉTHODE DES CARTES MENTALES

Dans les années 60, l'urbaniste Kevin Lynch a engagé des travaux pour mieux comprendre la perception des usagers de la route aux Etats-Unis. L'étude était notamment construite autour d'une méthode : celle des cartes mentales. Les participant·e·s doivent dessiner leurs propres expériences personnelles de déplacement. L'étude permet de prendre conscience du caractère dangereux de certaines configurations : la représentation spatiale d'un lieu est le fruit de connaissances et d'expériences individuelles. **La carte mentale est une forme d'autobiographie graphique, où l'on raconte notre rapport au monde.**

#### L'EXERCICE : Dessiner l'espace d'un jeu vidéo de votre choix

*Matériel nécessaire* : une feuille A4 et un crayon

L'objectif de cet exercice est d'interroger notre rapport aux jeux vidéo via le prisme de l'expérience spatiale : que conservons-nous de nos passages dans ces territoires virtuels ? Des éléments symboliques ou une représentation exacte ? Une géographie approximative, à base de repères, ou une carte détaillée ? Sur la base des résultats et des descriptions apportées par les élèves, un échange peut être initié autour de la pratique du jeu vidéo et des motivations individuelles (en vous aidant de la page 3 du dossier)

Exemple : un niveau en 2D d'un jeu *Mario*, la carte de *Fortnite*, un circuit de *Gran Turismo*, un lieu de *Zelda*, une partie de *Tetris*

- Le trailer de Knit's Island (1mn47)
  - <https://www.youtube.com/watch?v=EyvZ3iuMWKM&t>
- Genèse du film Knit's Island, les influences, les liens entre cinéma et jeux vidéos (39 minutes)
  - <https://www.youtube.com/watch?v=CRPhKqq145M>
- Processus de création du film documentaire Knit's Island, tourné dans l'univers du jeu vidéo (34 minutes)
  - <https://www.youtube.com/watch?v=gG-LpTKOb48>

- Lexique du jeu vidéo
  - <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/lexique-du-jeu-video-100-mots-du-jeu-video.html>
- La page Wikipedia du jeu DayZ
  - <https://fr.wikipedia.org/wiki/DayZ>
- Machinima : histoire et enjeux esthétiques
  - <https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/machinima-histoire-et-enjeux-esthetiques>
- Un ouvrage :
  - *Les jeux vidéo au cinéma d'A.* Blanchet (Armand Colin)

- Le marché du jeu vidéo - Faits et chiffres
  - <https://fr.statista.com/themes/9063/le-marche-du-jeu-video/>
- Le marché du jeu vidéo en Belgique (2023)
  - <https://document.francebelgiqueculture.com/189/189/supports/56277/catDoc323/marche-du-jeu-video-en-belgique.docx>
- Etude SELL - Médiamétrie "Les français et le jeu vidéo"
  - [https://afjv.com/news/11292\\_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm](https://afjv.com/news/11292_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm)

- Site Arts&Publics - Pourquoi tu joues ? : <https://artsetpublics.be/actualites/pourquoi-tu-joues-un-projet-pour-decrypter-les-emotions-autour-du-jeu-video/>
- Les études Newzoo : <https://newzoo.com/resources?type=trendreports&tag=all>
- Start : la grande histoire du jeu vidéo (Erwan Cario - Editions de la Martinière)
- Le site officiel du jeu *DayZ* : <https://dayz.com/>
- Définition du terme Machinima : <https://cinemaetjeuvideo.org/ressources/machinima/>
- Fiche Unifrance de *Knit's Island* : <https://www.unifrance.org/film/56676/knit-s-island-l-ile-sans-fin>
- Le dossier de presse de *Knit's Island* : [http://www.norte.fr/wp-content/uploads/2023/12/DP\\_V3\\_DEF\\_Final.pdf](http://www.norte.fr/wp-content/uploads/2023/12/DP_V3_DEF_Final.pdf)
- Le genre documentaire : <http://www.surlimage.info/ecrits/documentaire.html>
- La carte mentale : La fin du Game - le jeu vidéo au quotidien (Presse Universitaires François-Rabelais)

