



Extrait du Inside Electronic Pipo

MULTIMÉDIA

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/culture-geek/article/paris-games-week-2011-impressions>

# Paris Games Week 2011 : impressions.

- Espace culturel - Culture geek -

Date de mise en ligne : samedi 29 octobre 2011



## Description :

Le Paris Games Week, miroir de la popularisation massive du jeu vidéo ? Aperçu et regard critique d'un salon on ne peut plus typique de cet univers.

---

Inside Electronic Pipo

---

"Le jeu vidéo fait son show du 21 au 25 Octobre 2011, Porte de Versailles."

Propagande enthousiaste et bouche à oreille virulent : le Paris Games Week a su faire parler de lui début Octobre. A la une des quotidiens parisiens prêts-à-jeter ou ostentieusement placardé le long des couloirs, il m'a été difficile d'ignorer son existence. Cette bonne raison de sécher les cours magistraux mûrie, nous nous retrouvons donc au Paris Games Week en pleine semaine. Description quelque peu pessimiste de la convention incontournable du mois d'Octobre.



Arrivée en fin de journée, en fin de salon. L'espoir de pouvoir profiter d'un espace un peu moins saturé par la foule qui, fatiguée, serait retournée jouer bien au chaud chez elle en début d'après midi.

Que nenni ! C'est des coudes qu'il s'agit de jouer pour se faufiler parmi les gamers. A peine rentrés, nous nous laissons emporter par la vague et échouons sur l'espace dédié au titre Zelda. Dubitative, je jette un coup d'oeil en arrière : les stands rivaux surgissent d'une foule compacte et bruyante encastrée dans les passages étroits séparant chaque exposant. Impression qui se précisera au fil de la visite : non, **le Paris Games Week 2011 n'est pas spacieux et la circulation semble avoir été totalement rayée des préoccupations de l'organisateur.**



Par dessus mon épaule, un foisonnement de stands au **contenu aussi divers qu'improbable**, tentative désespérée d'attirer l'oeil des clients errant dans la foule. Une poignée de goodies à la main, les animateurs hèlent les visiteurs et tentent de les convaincre de rejoindre leur espace. Surenchère de cadeaux et de sourires.

Peu m'importe. Je balaye mes mauvaises pensées et décide de me laisser prendre au jeu. Nous étions venus pour tester, et il s'agissait maintenant de profiter de cette escale pour essayer le tant attendu opus *Skyward Sword*, déjà disponible en test l'année précédente, et assurément amélioré depuis.

Toutefois, un simple regard vers la queue nous permettant d'accéder aux consoles suffit à nous dégonfler. Et pourtant, ce n'est que l'espace *Zelda*, un des stands les moins fréquentés du salon ! Résumons : après midi tardif, en semaine, derniers jours... Je frissonne en imaginant le chaos qu'avaient du affronter les nombreux visiteurs du week end précédent.

Faute de distractions, nous reportons alors notre attention sur la décoration, et force est de constater qu'ils y auront accordé beaucoup d'intérêt. Le rendu est particulièrement surprenant : entre une vraie cascade suspendue au plafond et des figurines en taille réelle surplombant le carré, **l'ambiance est très exotique**. Cet effort a été en général soutenu sur tous les stands, et je dois reconnaître qu'un point positif de cet event demeure l'importance accordée à la dimension visuelle. Elle n'en est tout de même pas pour autant extraordinaire et comporte de nombreux recyclages des autres salons : une partie du décor de Nintendo avait déjà pu être observée à Japan Expo début Juillet et les tenues n'ont pas changé depuis l'édition précédente. Nous sourions aux t-shirts Nintendo multicolores comme à de vieux amis.



Quittant enfin le stand Zelda, nous partons en reconnaissance sur le reste du salon et nous heurtons au même problème de temps quel que soit l'exposant : il est difficile d'avoir accès aux jeux sans s'armer de patience. Il va de soi que c'est un problème récurrent à tout salon, mais cette dimension semblait exacerbée au Paris Games Week. Et d'autant plus rébarbative que les animations destinées à faire patienter n'étaient pas des plus divertissantes, bien que les animateurs redoublaient d'efforts pour séduire les clients.

Il convient néanmoins de nuancer ces propos en notant les **différences dans le taux de fréquentation selon le type de stand**, donnée révélatrice des tendances actuelles du milieu vidéoludique. Cela saute aux yeux : le succès appartenait aux présentateurs de FPS et jeux de guerre en tout genre, s'opposant radicalement à la popularité moindre des exposants présentant des jeux familiaux. Le public des stands les plus fréquentés est essentiellement composé de jeunes garçons, lycéens et étudiants, qui s'agglutinent devant les salles en attendant la prochaine séance de démo, piétinent devant les ordinateurs en attendant leur tour ou prennent quelques photos souvenir avec les différents éléments du décor, en désespoir de cause. Férus de jeux de tir, la très forte popularisation des titres évoquant la guerre saute aux yeux : aux quatre coins du salon sont disséminés des répliques de tanks et bunker, au grand bonheur de quelques enfants ayant réussi à se nicher en haut du véhicule.

Bien décidés à fuir la foule, nous voilà à l'autre bout du hall. Comme d'habitude, à côté des amphithéâtres et espaces ouverts de projection aménagés, on retrouve une minorité de stands reclus, petits exposants un peu moins prestigieux que ceux dominant l'entrée. D'une diversité étonnante, on peut distinguer associations, communautés internet, revendeurs, universités, même le traditionnel stand de bonbons acidulés est là, indétrônable. M'enfonçant encore plus vers le fond du salon, j'aperçois un stand de retro-gaming totalement hors de la foule, hors du temps. Joie !

Après une sanglante partie de pong, nous revenons sur nos pas et je ne peux résister à l'envie d'aller discuter avec les étudiants d'universités profitant de cette convention pour vendre leur cursus. Une femme qui semblait mourir d'ennui derrière le comptoir de l'école qu'elle défend profite de mon intérêt pour essayer de me convaincre qu'il est tout à fait logique de quitter Sciences Po pour apprendre à concevoir des jeux vidéos après une remise à niveau. Sans aucun doute. J'acquiesce en silence pour lui faire plaisir et me dirige vers

les autres stands. J'aperçois Epitech un peu plus loin, les étudiants sont sympa, deux chouettes gaillards railleurs qui n'hésitent pas à descendre leurs concurrents à travers quelques blagues. Je repars avec un sac Epitech et j'y fourre tous les goodies que l'on nous distribue sur le chemin. Je réussis à chiper des produits Ubisoft après avoir assisté à la démo du prochain Assassin's Creed, ô grandiose licence.

Vite, la sortie.



Que retenir de cette expérience ? Un salon, soit, mais encore ? Un salon représentatif de la **véritable popularisation et massification du jeu vidéo comme produit culturel, que trahissent la foule, les artères bondées, la concurrence inter-exposants plus manifeste que jamais**. Plus qu'une massification : une marchandisation du jeu vidéo. Le marché est de plus en plus rentable, il s'agit de creuser toutes les opportunités. Les universités venues se vendre à l'occasion sont un exemple flagrant de cette dimension. L'esprit communautaire semble dilué dans une vague d'entertainment de masse, dans le filet d'une industrie florissante en Europe. Déplorer ou encourager ?

Je ne souhaiterais pas céder à l'argument "c'était mieux avant", extrêmement simple du fait de la rédaction de cet article comme une visite personnelle, ou, pis encore, prendre la position du geek supposément passionné qui lutte corps et âme contre la popularisation de son dada. Mais je ne peux m'empêcher de constater une réelle perte de qualité dans la présentation de cet univers au public. Reste à se demander si la massification du jeu vidéo s'oppose réellement à la convivialité des toutes premières conventions, ou si les prochaines éditions ressembleront également à une mauvaise parodie du salon de l'automobile.