

Dossier : Nouvelles pratiques philosophiques virtuelles

Partage d'une expérience : des ateliers philo à distance avec des élèves de terminale pendant le confinement

Annexe II

DVP virtuelle du : 05/05/20

Sujet : Les jeux vidéo sont-ils des œuvres d'art ?

Nombre de participants : 20

Nombre de discutants : 13

Durée totale : 2h

Durée de la discussion seule : 1h42

Nombre de classes différentes : 6

Explication des règles, utilisation des emoji, choix du président de séance, du dessinateur (-> 9.53)

(1)-Imane : Du coup Adrien, tu as levé la main ?

(2)-Adrien écrit : Je ne comprends pas pourquoi on restreint le sujet aux jeux vidéo.

(3)-Anim : Euh... parce que c'est un sujet possible et puis parce que c'est intéressant parce qu'autant les films, autant les.. Enfin je veux dire maintenant c'est reconnu, le 7^e art par exemple, autant là il peut y avoir un problème parce que c'est pas du tout admis par tout le monde que ça en soit. On aurait même pu prendre un exemple et se demander « est-ce que c'est de l'art ? ».

(4)-Adrien écrit : « Oui mais pourquoi pas aux jeux en général ? » Euh allons y je ne réponds pas à cette question-là, les autres si vous avez envie.

(5)-Anim : Alors y a Benjamin qui est en train d'écrire, est-ce que tu peux envoyer ton emoji avant, essayons de prendre l'habitude hein. Alors les autres est-ce que ça vous semblerait pertinent de, d'étendre le sujet aux jeux en général et qu'est-ce qu'il y aurait finalement de différent entre les jeux vidéo et les jeux en général ? Pourquoi finalement la question des jeux ne s'est pas posée plus tôt comme œuvre d'art ? Alors on en a deux. Vas-y Imane.

(6)-Imane : euh oui Maya ? J'avais coupé mon micro pardon.

(7)-Maya : Euh je pense que on parle que des jeux vidéo parce que y a des graphismes en fait et du 3D et de tout ça et parce que c'est assez nouveau et je pense que du coup ça peut être considéré comme de l'art parce que c'est quelque chose qu'on n'a pas forcément beaucoup vu auparavant.

(8)-Imane : Euh ouais euh et Adrien ? Ah y a une Anh avant qui a levé la main. Vas y

(9)-Ahn Duong : Oui vous m'entendez ?

(10)-Oui, oui !

(11)-Ahn Duong : Je pense que c'est pas vraiment un art puisque les jeux vidéo c'est quelque chose de programmé et un art c'est plutôt l'expression personnelle mais quelque chose programmé. On joue, on a aucune action dessus.

(12)-Imane : Euh Adrien ? Adrien ? Euh bah du coup Ulysse ?

(13)-Anim : Alors pense à faire la croix avant la main ! hein Imane, pense à l'ordre !

(14)-Imane : Ok, bah Hippolyte. J'avais pas vu.

(15)-Hippolyte : Allo ? On m'entend ou pas ?

(16)-Anim : Oui, oui !

(17)-Hippolyte : Ok. Euh bah si on prend un jeu vidéo, par exemple Pong donc là on était plus dans de la programmation pure mais si on prend les jeux d'aujourd'hui, y a quand même des jeux qui emploient beaucoup les domaines artistiques du dessin, de la musique, de l'écriture scénaristique, donc aujourd'hui les jeux vidéo pourraient être considérés comme des œuvres d'art.

(18)-Imane : Euh...Ulysse du coup vu qu'il voulait mettre une croix.

(19)-Ulysse : Oui même si beaucoup de jeux anciens étaient considérés comme euh... programmés sans aucune saveur bah aujourd'hui on trouve énormément de jeux qui sont très beaux, très jolis à voir avec des graphismes euh c'est limite des tableaux parfois.

(20)-Anim : Euh... Adrien ?

(21)-Adrien : Hop... C'est bon on m'entend ?

(22)-Anim : Oui !

(23)-Imane : euh oui !

(24)-Adrien : Euh oui je voulais juste répondre à Maya qui parle du graphisme des jeux vidéo, dans les jeux anciens aussi il y avait du graphisme euh je pense je sais pas au jeu de l'oie par exemple, c'était joli à voir, le jeu n'a pas qu'une dimension, comment dire de, d'occupation du style jouer aux quilles je sais pas quoi, dès fois le jeu et le jeu vidéo a fortiori, y a une dimension esthétique euh qu'on retrouve bien avant sa création.

(25)-Imane : Maya ?

(26)-Maya : Euh oui euh... ouais mais je pense que le jeu de l'oie c'est comment dire le graphisme est pas forcément recherché c'est plus quelque chose de second plan qu'on va pas forcément travailler

énormément alors que le graphisme dans un jeu vidéo, bon je suis pas une pro en jeu vidéo, mais je sais qu'il y a des graphismes qui sont extrêmement recherchés où y a pleins de paysages et pleins de mondes et je pense que c'est pas comparable avec un jeu de l'oie.

(27)-Anim : Alors en attendant que les autres interviennent, je me permet juste de faire un petit point, essayez de vous rappeler du cours que nous avons fait sur l'art, et du coup qu'est-ce que faisait d'un objet une œuvre d'art ? Vous vous souvenez c'était notre question donc finalement essayons de la transposer à...au jeu vidéo et finalement qu'est-ce qui ferait d'un jeu vidéo une œuvre d'art ? Vous voyez vous pourriez essayer d'y répondre de cette manière-là. Essayez de penser aux différents axes, aux différentes hypothèses qu'on avait vu ensemble et finalement essayons de les analyser une par une, essayons de voir pour quelles raisons on pourrait penser que ce serait pas une œuvre d'art et pour quelles raisons on pourrait penser que c'est une œuvre d'art. Essayez de faire une sorte de tableau dans votre tête essayez d'imaginer quelqu'un qui ne serait pas d'accord « mais non c'est n'importe quoi ça peut pas être une œuvre d'art et puis d'autres qui diraient mais si c'est une œuvre d'art. » Alors pour l'instant vous avez les arguments si je résume, euh vous avez dit que ça touchait d'autres œuvres euh d'autres domaines artistiques comme l'écriture scénaristique, le dessin la musique ça c'était Hippolyte, ou les graphismes ce que disait Maya.

-(Brouhaha)

(28)-Anim : Alors essayez de couper vos micros sinon on vous entend en même temps. Essayez. Allez c'est parti ! Donc essayez d'avoir ça en tête pour vous donner un peu plus de matières et de perspectives sur le sujet. Allez-y.

(29)-Imane : Euh du coup Adrien.

(30)-Imane lit ce que Adrien a écrit : « Ça peut ne pas être vu comme une œuvre d'art car elle n'a pas de créateur, chacun crée son jeu. » Et il est encore en train d'écrire. Euh bah du coup on passe à Anh.

(31)-Anh Duong : Euh je pense ça ne peut pas être une œuvre d'art c'est pas un travail personnel et en plus ça ne touche pas une sensibilité de l'homme.

(32)-Imane : Euh Blanche.

(33)-Blanche : Est-ce que vous m'entendez ?

(34)-Anim : Oui.

(35)-Blanche : D'accord. Ouais c'est juste que je me dis que le jeu en soi c'est un peu contraire au principe de l'art parce que l'art c'est censé être une fin en soi, c'est pas forcément censé avoir un but, et du coup le jeu comme c'est le but du divertissement, je me dis que ça peut faire obstacle au fait de considérer le jeu vidéo comme une œuvre d'art.

(36)-Imane : Euh Hippolyte.

(37)-Anim : Hippolyte, mets la croix plutôt que de marquer « faux » !

(38)-Hippolyte : Bah quand on dit que les jeux vidéo c'est pour une fin qui est personnelle par exemple quand on va voir un film au cinéma y a toujours un côté divertissement, on est là pour passer un moment agréable. Et quand on fait par exemple un jeu qui est très narratif, qui nous transporte dans un monde un peu différent on est là aussi pour passer un bon moment et y a tout ce côté créatif de recherche. Par exemple, Assassin's Creed qui se relie beaucoup à des faits historiques, qui essaie déjà d'avoir une recherche artistique dans l'architecture de l'époque etc. donc euh qui relie encore une fois tout ce qui va être visuel, sonore etc. donc le fait de retrouver beaucoup de domaines qui sont aujourd'hui considérés comme des méthodes artistiques, les regrouper en un seul et même point donc musique, visuel, graphisme, etc. ça en fait une œuvre d'art qui relie d'autres œuvres d'art.

(39)-Anim : Je me permets hein, donc si je comprends bien pour toi ce serait peut-être même l'art par excellence ?

(40)-Hippolyte : Si on prend le cinéma, quand il est apparu c'était un peu le point de liaison entre la musique et le visuel et à chaque fois on regroupe les domaines artistiques qu'on avait auparavant pour en créer un nouveau, et là c'est pareil c'est un cinéma interactif. C'est presque un film dans lequel on peut interagir.

(41)-Imane : Euh Adrien. Ah il est d'accord...

(42)-Anim : Peut-être il avait autre chose à dire, vas-y Adrien.

(43)-Imane : Il est en train d'écrire, bah en attendant je vais demander à Wandrille.

(44)-Wandrille : Oui euh moi j'étais d'accord avec Hippolyte dans la mesure où de plus en plus on voit les gens dire « euh oui je vais jouer à ce jeu vidéo, ses graphismes sont exceptionnels ou des trucs comme ça alors que avant on disait juste oui le jeu est bien parce que tel but, là y avait vraiment un but de divertissement mais de plus en plus on se rend compte que plus le jeu vidéo se développe plus on a les moyens de créer des graphismes, plus les gens mettent du temps à créer des scénarios, plus on se rend compte que justement le jeu vidéo se rapproche d'une œuvre d'art et je pense qu'en fait c'est un peu comme le cinéma puisqu'au début finalement c'était que des essais y avait moins de recherche, on a atteint une espèce d'apogée c'est peut-être comme les dessins des tous premiers hommes peut-être qu'au début ça avait plus un but, par exemple je sais pas par exemple pour la prière ou je sais pas et que à la fin ça s'est transformé en réelle œuvre d'art et je pense que les jeux vidéo c'est le tournant qui est en train de s'enclencher.

(45)-Imane : Euh... moi si je peux dire quelque chose ? C'est que du coup l'art c'est subjectif, ça dépend de chacun, et je pense que certains peuvent trouver de l'art, trouver entre guillemets, trouver l'art dans les jeux vidéo parce que c'est un peu ce qu'ils font dans leur vie, c'est leur passion. Donc si on parle, parce que souvent l'art c'est souvent de la passion... comme on dit et euh bah des personnes peuvent trouver de la passion en jouant aux jeux vidéo etc. donc euh...voilà. Et y a une personne qui lève la main...

(46)-Anim : Alors... vas-y Anna !

(47)-Anna : Bonjour !

(48)-Anim : Bonjour Anna !

(49)-Anna : Donc j'ai pas fait le cours sur l'art avec vous parce que je suis pas en Terminale mais j'espère que je vais dire un truc intéressant...

(50)-Anim : Oh mais non ! T'inquiète.

(51)-Anna : Donc euh je voudrais dire que je suis d'accord avec les garçons dans le sens où hors tout ce qui est graphisme etc. y a vraiment une recherche dans les jeux vidéo d'aujourd'hui par rapport au scénario, on le voit bien dans le sens où y a eu la notion de développement de personnages ou *character development* comme on dirait en anglais, dans le sens où y a vraiment, y a vraiment la volonté de créer par exemple des caractères beaucoup plus humains aux personnages et je trouve que ça c'est vachement important parce que ça peut faire ressentir des sentiments aux personnes qui vont jouer des jeux vidéo si on prend je sais pas par exemple le dernier Zelda qui est sorti, on a une impression de grandeur, de découverte ou des Kindemarts où on va pleurer dans le scénario parce qu'un personnage va mourir, pour moi y a vraiment beaucoup plus de chose qui sont créées aujourd'hui avec les jeux vidéo au niveau ressenti du joueur.

(52)-Imane : Alexandre... euh non Blanche d'abord.

(53)-Blanche : En fait je pense juste que c'est plus difficile à mettre dans une case car les jeux vidéo en fait le côté interactif ça fait qu'on a du mal à ... à définir un artiste précis et du coup euh c'est difficile à mettre dans une case. Ça va être à la fois plus artistique pour certains qui vont y jouer et qui vont vraiment pouvoir dégager le côté artistique des jeux vidéo, pour d'autres c'est difficile à mettre dans la case de l'art. Je pense que ça sort un peu des codes conventionnels parce qu'on est tous un peu euh artiste de sa partie. Enfin je ne m'y connais pas trop mais je me doute que comme ça développe la créativité ça nous rend tous un peu artistes, et du coup je pense que c'est pour ça que c'est difficile à catégoriser.

(54)-Imane : Euh Anh ?

(55)-Anh Duong : Oui ! Bon ! Je suis toujours sur mon opposition que les jeux vidéo c'est pas vraiment de l'art. Je trouve que c'est parcellaire puisque les jeux vidéo comme vous dites, le graphisme euh sur un autre monde, sur une conception d'un, je dirais d'un monde virtuel mais sauf que ça c'est l'extérieur, car qu'est-ce que ça veut dire en vrai ? Qu'est-ce que ça signifie, c'est quoi sa signification ? Est-ce qu'il y a quelque chose de constructif pour votre vie ? Est-ce que y a une expression personnelle qui exprime vos sentiments ? Je sais pas normalement les artistes, ils font ça pour exprimer leurs sentiments, leurs points de vue, pour s'évader, je sais pas... Peut-être je suis pas très accro aux jeux mais voilà.

(56)-Imane : Hippolyte.

(57)-Hippolyte : Bah du coup en contre. Par exemple, si je prends l'exemple de, donc y a un jeu récent qui s'appelle « Detroit Become Human » qui va par exemple critiquer beaucoup de choses dans la société actuelle qui est au niveau des robots, du harcèlement sur les jeunes, des viols enfin etc. donc y a tout autant la même utilité que pourrait avoir une autre œuvre artistique qui est justement de donner une leçon de morale sur la société d'aujourd'hui.

(58)-Imane : Alexandre.

(59)-Alexandre : Oui donc c'était pour le côté artistique le fait que ça réunisse plusieurs formes d'art qui existent déjà, par exemple les dessins ou la musique comme les films, ça raconte en même temps une histoire, je ne vois pas pourquoi le mélange de tous ces arts-là, ils seraient pas considérés comme une forme d'art, et justement comme disait (inaudible) dernier Zelda, ça raconte une histoire, et en même temps on est plongé dans un univers qui est bien dessiné, magnifique, qui est immersif. Et le fait que l'histoire soit totalement immersive, je trouve que ça a le mérite...(inaudible)

(60)-Anim : Ah je crois qu'on n'a pas entendu la fin Alexandre ... ça a le mérite ? Est-ce que tu peux finir ?

(61)-Alexandre : ça a le mérite d'être considéré comme une œuvre d'art.

(62)-Imane : C'est juste pour dire que on remarque vraiment que là c'est subjectif à chacun, ça dépend vraiment de chacun, parce que Anh elle pense vraiment que y a rien d'artistique dedans et au contraire tous les autres...

(63)-Anim : Alors je dirais, plus que subjectif, c'est juste que en fait on s'appuie sur pas les mêmes critères. Est-ce que quelqu'un pourrait essayer de me dire un peu les différents critères qui ont été évoqués ici ? Parce que même si, quand vous dites je suis d'accord avec, est-ce que vous avez vraiment vu le critère qui était évoqué par l'autre ? J'aimerais bien que quelqu'un essaie de faire le point un petit peu sur les différents critères qui ont été donnés pour justifier qu'un jeu vidéo pourrait être une œuvre d'art.

(64)-Imane : Hippolyte ?

(65)-Hippolyte : Du coup pour les critères, y a un critère en particulier qui est le Game Play je pense que ça qui va faire penser à certaines personnes que justement le jeu vidéo est pas une œuvre d'art., c'est que ils vont plutôt se concentrer sur la partie justement comment on va y jouer et du coup qui est un petit peu comme au cinéma la méthode hollywoodienne, donc celle de faire marcher un film. Y a pareil pour les jeux vidéo qui là est plus une méthode commerciale et non pas artistique et justement quand on n'est pas vraiment consommateur de jeux vidéo on va d'abord voir cet aspect-là du jeu et donc euh pas l'aspect artistique après pour les autres points qui là seraient des critères artistiques, on aurait justement donc le critère visuel, donc artistique au niveau des dessins etc., musical donc les musiques qui ont été composées, quel a été le procédé enfin etc. y aurait aussi la partie qu'on voit le moins mais qui est peut-être la plus importante c'est au niveau du scénario donc l'écriture des personnages et de l'univers.

(66)-Anim : Alors je me permets juste de faire un point parce que c'est très intéressant ce que tu viens de dire, quand tu parlais du Game Play ça vous fait penser à quoi les autres, justement cette idée que ce serait l'efficacité, il a prononcé le mot de recette et donc ce serait plutôt du côté du créateur artistique ou plutôt un autre type de création ou de fabrication qu'on a pu aborder en cours ? Justement si ce serait l'application de recettes, de techniques finalement. Ici le créateur de jeu vidéo même s'ils sont plusieurs hein parce qu'évidemment comme tu viens de le dire y a les graphismes, la musique, le scénario, c'est ça aussi que ça touche, c'est-à-dire que y a pas un artiste mais y a des artistes enfin si c'est des artistes, en tout cas y a plusieurs personnes qui créent dans le jeu vidéo. Ça c'est un élément aussi. Alors du coup... est-ce que Maya tu veux répondre à ce que je voulais dire ou pas ?

(67)-Maya : Bah pour les recettes on peut dire par exemple bah du coup si on suit une recette c'est pas vraiment de l'art parce que c'est ... c'est comme une musique commerciale, c'est quelque chose qu'on va créer pour que ce soit acheté pour que ça plaise. Mais de manière systématique donc y a peut-être les couleurs, des couleurs vives qui attirent l'œil, qui excitent le cerveau entre guillemets, et y a la musique aussi qui peut être importante dans la recette du jeu...

(68)-Anim : Oui oui puis tout ce qu'il appelait le Game Play effectivement alors est-ce que ça ce serait plutôt, est-ce que vous vous souvenez de cette façon de créer, est-ce que c'est plutôt du côté de l'artiste ou est-ce que ça pourrait nous faire penser à un autre, une autre façon de fabriquer qui serait pas forcément artistique. Vous vous rappelez hein on avait abordé l'œuvre d'art du point de vue des caractéristiques propres de la chose, de l'objet, ensuite on avait abordé l'œuvre d'art par rapport à son créateur et enfin par rapport à sa réception. Et en fait c'est là-dessus que j'aimerais bien que vous réfléchissiez. Finalement les jeux vidéo, on peut les analyser sous ces trois angles là. Et c'est ce qu'a fait un petit peu Hippolyte toute à l'heure en disant « y a aussi tout ce qui compose le jeu vidéo. » ça serait des caractéristiques qui seraient propres, internes à l'objet. Et puis vous m'avez parlé aussi de la façon dont c'est fabriqué. Si c'est fabriqué sous forme de recette alors ce serait pas une œuvre d'art ou ce serait une œuvre d'art. Enfin bon voilà je vous laisse continuer si vous voulez.

(69)-Imane : Alexandre.

(70)-Alexandre : Alors moi du coup j'avais un exemple pour le fait qu'il y ait plusieurs créateurs mais en fait c'est possible qu'il y en ait aussi qu'un seul. J'ai un super exemple qui est euh Toby Fox qui a créé deux jeux dont un qui est Undertale et qui a été connu à l'international et pourtant il était tout seul pour le créer, il a fait la musique, il s'est fait très peu aider sinon la majeure partie c'est lui qui l'a fait et donc ça pourrait être une espèce de contre-exemple avec les personnes qui pourraient croire que le jeu vidéo est obligatoirement créé par une grande société avec plusieurs personnes et donc du coup on ne pourrait pas le catégoriser comme de l'art. Et là par exemple dans ce jeu vidéo là, il a choisi une palette de dessins différents, c'est pour ça le jeu vidéo c'est une grande recette. C'est très varié ça peut être pixelisé, ça peut être un autre style de dessin. Il y a plusieurs styles de musique par exemple. Les musiques dans ce jeu-là je trouve qu'elles sont très très bien appliquées et qu'elles sont très bien faites. Voilà c'est pas obligatoirement créé par une société avec plusieurs employés. Même si c'est le cas c'est pour autant que je trouve que ça ne peut pas être un art.

(71)-Anim : Oui parce que finalement est-ce qu'il y a pas des œuvres d'art qui sont aussi des réalisations collectives ? Est-ce qu'il y a forcément un seul artiste derrière une œuvre d'art ? Est-ce que vous n'avez pas des exemples dans l'histoire de l'art, d'œuvres qui sont collectives et pas individuelles ?

(72)-Wandrille : Euh oui c'est ce que je voulais dire...

(73)-Anim : Vas-y, vas-y Wandrille !

(74)-Wandrille : Parce que je trouvais que c'était pas tellement un argument dans la mesure où ça dérange personne que Notre Dame de Paris ait été construite par des milliers de personnes, que pour les pyramides d'Égypte, on compte des vingtaine de milliers de personnes, et ça a dérangé personne, puisque chaque tailleur de pierres était en soi un artiste, ça dérangeait personne et on a tout de suite considéré ça comme une œuvre d'art. Et donc je ne voyais pas pourquoi le jeu vidéo, étant fait par plusieurs personnes, ne pourrait pas être une œuvre d'art.

(75)-Anim : Ouais.

(76)-Imane : Euh... Anna...

(77)-Anna : Du coup comme je disais à l'écrit, j'étais pas spécialement d'accord avec le fait que si il y a une recette spécifique qui est suivie pour créer en l'occurrence un jeu vidéo, ce soit pas catégorisé comme une œuvre d'art parce que si on prend par exemple du côté littéraire ou du côté de la peinture, par exemple du côté littéraire, au niveau mouvement artistique bah si on prend le Parnasse bah les poètes ils avaient entre guillemets une recette pour créer un poème et c'est tout de même considéré comme des œuvres d'art ce qu'ils écrivent. Même pour la peinture, j'avais étudié avec ma prof d'art plastique par exemple des peintures marines qui sont considérées comme des œuvres d'art. Or pourtant y a des règles pour faire une peinture marine, je veux dire, pendant toute l'histoire de l'art, y a eu des règles en fonction de ce qui plaisait au public et c'est tout de même (dans le chat Adrien écrit : « On ne parlait pas de recettes financières ? » (Ah recettes financières peut-être, ...oups pardon) Non bah du coup je l'ai compris comme ça et je me dis que à travers l'histoire de l'art y a eu des recettes qui sont suivies parce que ça plaisait au public, et ça a tout de même été comme des œuvres d'art.

(78)-Anim : C'était pas des recettes financières... en tout cas c'était des recettes style tube de l'été qui permettent de faire des recettes financières enfin je pense que les deux étaient liés de toute façon euh... dans le propos à la base. Est-ce que vous voulez rebondir sur ça ?

(79)-Imane : Euh Blanche ?

(80)-Blanche : Bah moi je trouve que on peut pas trop assimiler des codes à une recette parce que... enfin par exemple dans la musique je trouve qu'on voit des recettes qui sont appliquées à tout un style de musique et pour moi ça enlève le côté artistique d'une musique par exemple les tubes de l'été, on connaît un peu les recettes qui marchent. Et pour moi c'est pas pareil que des codes qu'on trouve dans tous les types d'art en fonction des mouvements, en fonction de l'époque, qui correspondent peut-être aux goûts visuels d'une certaine époque euh... pour moi les codes ne reviennent pas à une recette parce qu'au final on peut tous un peu les interpréter à notre manière, et je trouve que ça n'enlève pas

forcément le côté artistique alors qu'une recette ça enlève complètement le côté personnel d'une œuvre d'art.

(81)-Anim : Alors moi je voudrais revenir...euh non Wandrille ?

(82)-Wandrille : Pour moi la vraie recette, enfin si il peut exister une seule recette, ce serait dans l'imitation de quelque chose qui a déjà eu du succès. Et c'est ce qui se passe par exemple pour les tubes de l'été. Mais c'est pareil je pense que créer des codes c'est pas forcément créer une recette parce que on peut avoir, on peut avoir des codes sans pour autant créer la même chose que ce qui a déjà eu du succès. Alors qu'en soi, lorsque l'on parle de recette pour faire des recettes et bah là je pense que c'est vraiment l'imitation de quelque chose qui a eu du succès qui a rapporté de l'argent, on essaie de faire la même chose en changeant les paroles et en mettant exactement le même style mais pour moi c'est la seule définition qu'il peut y avoir de recette dans la musique ou la littérature ou quelque chose comme ça.

(83)-Anim : Alors justement est-ce que vous avez des exemples de recettes en matière de jeu vidéo c'est-à-dire en gros un jeu qui a eu du succès et du coup ils reproduisent sans cesse les mêmes codes euh... au sens négatif ici du terme, hein on est d'accord pas au sens que disait Anna, dans un mouvement artistique y aurait des codes mais là vraiment au sens où ils reproduisent le 1, le 2, le 3 c'est toujours le même quoi...

(Hippolyte écrit : Fortnite)

(84)-Anim : Fortnite ? Alors moi je m'y connais pas assez. « Les mêmes COD » J'ai peut-être pas compris la blague... Vas-y Mathieu ? (Problème technique)

(Blanche écrit : « Vous pouvez expliquer pour les jeux parce que je les connais pas ».)

(85)-Anim : Ah oui Blanche merci, effectivement essayez juste d'expliquer en une phrase ou deux un peu les jeux que vous visez. C'est vrai qu'on en a cité pas mal depuis toute à l'heure : Assassin's Creed, Zelda, vous avez parlé de *Undertale*. Essayez juste en quelques mot de dire de quoi il s'agit justement pour qu'on voit dans vos propos ce que ça signifie. Justement en quoi ils sont immersifs ou pas, à propos du *game play*, à propos... bah *Fortnite* si vous voulez expliquer en quoi ce serait l'application de recette un peu comme les tubes de l'été... Alors Mathieu, tu as ouvert ton micro ?

(86)-Imane : Hippolyte ?

(87)-Hippolyte : Euh bah du coup non ? Euh...

(88)-Anim : Vas-y Mathieu, on t'entend pas ! Alors règle ton problème de micro Mathieu et puis euh reviens. Alors Hippolyte ?

(89)-Hippolyte : Du coup pour expliquer peut-être la méthode de *Fortnite*, c'est un système très simple dont le but du jeu c'est y a 100 personnes et faut être le dernier et aujourd'hui y a au moins une cinquantaine de jeux qui ont repris cette méthode-là dans leur type de gameplay juste parce que le

premier jeu qui a fait ça, ça a marché. Et après pour ce qui est des deux autres jeux du coup, *Undertale*, c'est un jeu indépendant qui en fait a vachement disons poussé euh enfin a presque créé un genre à lui seul du coup y a eu un petit peu de la nouveauté dans ce qui était la méthode de conception des jeux. Ce qui a permis justement de voir quelque chose de nouveau et ce qui fait que ça a fonctionné mais après derrière si des personnes reproduisent la même chose ça va beaucoup moins marcher parce qu'on l'aura déjà vu dans un exemplaire.

(90)-Anim : Merci !.... Imane vas-y !

(91)-Imane : Ah mince mon micro était coupé. Euh bah du coup Andrzej pardon.

(92)-Andrzej : Moi en fait je voudrais rebondir sur ce qu'a dit Hippolyte en fait. Hippolyte il dit que oui c'est vrai que les jeux comme *Fortnite* ça se ressemble mais y en a qui arrive à avoir une petite touche personnelle. Par exemple, dans *Fortnite* ils ont mis par exemple un mode créatif où c'est vraiment que de la créativité que on trouve pas par exemple sur d'autres jeux. Par exemple sur *Fortnite*, on peut construire par exemple alors que sur d'autres jeux on est obligé d'utiliser les éléments naturels pour se protéger. En gros moi je pense que chaque jeu en fait peut-être ont des similitudes mais à travers les graphismes, le *game play* eh bien tous les jeux sont différents pour moi.

(93)-Anim : Et alors est-ce que pour toi cette touche personnelle, est-ce que ça ajoute de la valeur artistique au jeu ?

(94)-Andrzej : Euh oui bah je donne un exemple, bah *Fortnite* par exemple ils ont ajouté le mode créatif et le mode créatif bah ça développe un peu notre côté artistique et en même temps un côté inventif et imaginaire. Je trouve que ça développe notre côté artistique.

(95)-Anim : Et alors justement je reviens là-dessus parce que on l'a évoqué toute à l'heure mais vous n'avez pas rebondi. Euh qu'est-ce qu'il y a d'étonnant et de nouveau avec les jeux vidéo et qui font que c'est pas des œuvres d'art comme d'habitude ? Avec ce que vous venez de dire ?

(96)-Imane : Anh Duong ?

(97)-Anim : Anh Duong tu veux prendre la parole ? Ouvre ton micro !

(98)-Imane : Elle vient de revenir.

(99)-Anh Duong : Une petite erreur technique. Quand je vois les jeux vidéo qui sont vraiment très diversifiés. Si on regarde bien, y a des jeux qui ont à peu près le même mode de fonctionnement. Il faut créer un avatar souvent faut créer un avatar, faut créer un compte etc. et on joue dans ce monde-là. Et avec cette diversification c'est plutôt comme un produit sur le marché qu'on veut vraiment diversifier pour le vendre. Et c'est vrai que certains jeux si on veut vraiment impliquer dedans il faut payer. Une œuvre d'art c'est plutôt quelque chose. Pour moi c'est spirituel. C'est pas du commerce.

(100)-Anim : D'accord donc pour toi l'argument qui ferait qu'un jeu vidéo n'est pas une œuvre d'art c'est que, ça rejoint un petit peu l'idée que tu as dite toute à l'heure hein, mais j'aurais bien aimé que

les autres rebondissent c'est justement le... tu parlais toute à l'heure de signification qu'il n'y avait pas, ou en tout cas de message peut-être on pourrait dire et d'expérience spirituelle qu'il y aurait en même temps lorsqu'on est dans un jeu. C'est ça ...

(101)-Anh Duong : Oui et d'autant plus lorsqu'on joue à un jeu, c'est addictogène je dirais. Et en plus ça crée même, un jeu est peut-être addictogène.

(102)-Anim : Ah oui oui d'accord.

(103)-Anh Duong : Il peut même déformer notre cerveau, il y a un rapport scientifique ici je n'invente rien. Il peut déformer notre cerveau, déformer notre comportement et en plus je dirais nous bloquer dans un monde virtuel qu'on peut, qu'on est inconscient qu'on est bloqué donc on ne peut pas vraiment en sortir. Et voilà... je pense pas vraiment que c'est une œuvre d'art. Une œuvre d'art c'est plutôt ce qui signifie la liberté... liberté d'expression.

(104)-Anim : Donc je résume, j'essaie de résumer si je me trompe dans la reformulation tu me le dis. Donc pour toi ce qui ferait que ce n'est pas une œuvre d'art, c'est que finalement on chercherait à s'évader et que ce désir d'évasion avec le jeu vidéo pourrait devenir addictif. Alors les autres est-ce que vous voulez répondre à cela ? Faire une objection ?

(105)-Imane : Wandrille ? Peut-être ?

(106)-Wandrille : Oui moi je voulais rebondir sur le fait que ce disait Anh Duong qu'une œuvre d'art c'est pas quelque chose de commercial. Là en fait je trouve ça vrai, je suis entièrement d'accord avec toi sauf que le problème c'est que dans notre société, dans le système que nous avons, toute œuvre d'art est devenue commerciale. À part certains artistes philanthropes qui créent des œuvres d'art pour la mettre en plein milieu de la rue, là gratuitement, ce que ne fait pas Jeff Koons en dehors de ces critiques. Donc euh je pense que c'est vrai mais que ça n'a pas, plus d'application aujourd'hui et que vu que toutes les œuvres d'art sont devenues plus ou moins commerciales ça peut pas être un argument réel pour les jeux vidéo.

(107)-Anim : Mathieu, est-ce que tu peux, t'es toujours là ?

(108)-Mathieu : On m'entend ?

(109)-Anim : Oui !

(110)-Mathieu : Oui donc j'ai réussi à réparer mon problème.

(111)-Anim : Vas-y !

(112)-Mathieu : Par exemple dans ce que dit Anh Duong, par exemple le fait que t'as sorti le rapport médical, euh je suis d'accord ça peut mener à des addictions mais je peux te sortir aussi que l'OMS y a moins d'un mois ils ont encouragé le fait de jouer aux jeux vidéo donc... et pour moi un jeu vidéo c'est une œuvre d'art pour ce que je dis, ce que je veux dire enfin... déjà oui je suis d'accord avec Wandrille

y a beaucoup de... maintenant les œuvres d'art, il faut payer pour les voir enfin quand on va dans un musée on paie ! Donc on s'investit tout autant dans le fait de voir une œuvre d'art, on pourrait s'investir dans le fait de jouer à un jeu vidéo. Donc c'est ce que je pense.

(113)-Imane : Euh Blanche ?

(114)-Blanche : Moi c'était pas sur ce sujet-là, c'était pour revenir sur ce qu'avait dit Andrzej je crois et je sais pas si c'est lui qui fait dit ça et il fait dit que dans Fortnite le mode créatif ça permettait de développer la créativité et le sens artistique et je me disais que c'est peut-être pas forcément le bon exemple pour ce genre de... enfin c'est peut-être pas ce genre de jeu qu'il faut citer parce que... enfin... je pense que c'est pas euh c'est pas forcément une œuvre d'art qu'on crée dans ce genre de jeu c'est plutôt à but utilitaire, c'est dans le but de survivre j'imagine, et donc je pense pas que ça développe un sens artistique en fait de jouer à Fortnite parce que ce qu'on crée dans le jeu c'est pas des œuvres d'art... de ce que je pense.

(115)-Anim : Euh Imane on t'a pas entendu ça a coupé.

(116)-Imane : Euh oui j'ai dit Adrien.

(Adrien écrit et Anim lit)

(117)-Anim : « En réponse à Anh Duong : l'art doit être bon pour la santé et les mœurs ? » Alors voilà...Tu aurais pu mettre une question Adrien hein plutôt qu'une main c'est juste une petite parenthèse, donc du coup euh... vous avez tous vu hein la question d'Adrien, ce serait, en fait il reprend l'argument... il questionne l'argument d'Anh Duong, il dit donc du coup puisqu'elle dit qu'un jeu vidéo ce n'est pas une œuvre d'art et donc il peut être addictif et donc néfaste pour la santé du coup Adrien répond, est-ce que du coup l'art doit être bon pour la santé et les mœurs ? Alors Anh Duong répond « Oui moralement ». Alors essayez plutôt de répondre à l'oral si vous pouvez. Essayez de pas faire d'interactions textuelles sinon après on suit plus. Essayez plutôt voilà de reprendre la parole systématiquement.

(118)-Imane : Bah du coup Alexandre.

(119)-Alexandre : Oui c'était pour rebondir du coup sur ce qu'avait dit Blanche. Euh peut-être que c'est vrai y a des fois quand y a des modes créatifs ou toute autre chose pour permettre au jour de libérer son imaginaire et bah peut-être que des fois ça a pas un but artistique du coup c'est peut-être plus dans le côté utilitaire c'est vrai. Mais y a des fois je cite Minecraft par exemple, qui est l'un des plus grands jeux en terme de créativité, là on peut prendre pleins d'exemples et on peut aller voir sur internet des chef-d'œuvre artistiques qu'ont fait, créé les joueurs en empilant blocs par blocs, en faisant des sculptures, en faisant des, je sais pas moi, j'ai pas d'idée en tête mais en faisant tout pleins de mondes qui sont magnifiques et là de ce côté-là on peut pas dire que c'est pas artistique parce que c'est... y a pleins de gens qui ont créé des choses originales à partir d'un jeu et c'était pas eux qui ont créé le jeu. Donc le jeu a permis en plus d'être lui-même artistique, de faire devenir des joueurs, quelque part, des artistes à petite échelle.

(120)-Anim : Voilà alors c'est une idée intéressante qui est nouvelle c'est-à-dire que une particularité des jeux vidéo c'était que l'artiste c'est aussi le joueur. Même quand vous parliez toute à l'heure que finalement chaque partie est particulière enfin chaque joueur a sa façon de faire la partie et peut-être de découvrir le jeu. C'est que là on n'a plus forcément un créateur, le créateur du jeu ou les créateurs hein, toute à l'heure vous parliez de ça c'était intéressant aussi. Qui est l'artiste ? Si c'est le joueur lui-même qui devient un artiste, un créateur finalement ?

(121)-Imane : Euh Anh Duong ?

(122)-Anim : Anh Duong ?

(123)-Anh Duong : Oui ! Alors... Bon je suis toujours sur mon objection. Quand je dis c'est bon pour la morale... vous me parlez de Baudelaire. Baudelaire je trouve qu'il utilise ses poèmes. Donc là une forme d'art pour s'évader, pour avoir plus de liberté mais si on est addict on n'a plus de liberté on est comme une espèce de cage et on ne peut pas s'évader. En fait on sort d'une cage pour rentrer dans une autre.

(124)-Imane : Je ne sais pas si c'est que pour moi mais ça a bugué

(125)-Anim : Alors Anh Duong disait qu'en fait euh...à moins que tu veuilles reprendre la parole Anh Duong peut-être que tu veux redire si les autres n'ont pas entendu.

(126)-Anh Duong : Oui je voulais dire que l'art nous permet de s'évader, d'avoir plus de liberté que dans notre vie quotidienne et vous me parlez de Baudelaire qui utilise l'art pour s'évader. Donc lui c'est son moyen d'expression mais si on utilise les jeux vidéo c'est vrai qu'on rente dans un autre monde mais c'est un monde fermé, c'est pas réel et c'est même pas un monde qu'on peut modifier nous-mêmes euh... et en plus euh... y a un risque d'addictogène donc c'est comme on sort d'une cage pour aller dans une autre cage et puis c'est nous qui la fermons.

(127)-Anim : Donc en fait si je résume bien, en fait les jeux vidéo comme là nous font nous évader. Mais il y aurait une évasion dans l'art qui accroît ma liberté, et une évasion dans les jeux vidéo qui pour toi nous enfermerait dans un monde programmé comme tu disais et du coup qui deviendrait peut-être aussi addictif. C'est ça si je résume bien. D'accord. Donc ça c'est l'argument d'Anh Duong si vous voulez réagir à ça ?

(128)-Imane : Euh Adrien ? Il avait une objection... Sinon Maya... parce qu'Adrien écrit donc Maya en attendant.

(129)-Adrien : Non c'est bon ! Non je voulais répondre à Anh Duong... Oui Baudelaire fait ça pour s'évader mais... il se complait dans son mal-être et il est... comment dire... il tourne en rond lui aussi, l'art qui créé tourne en rond aussi. Si on lit *les fleurs du mal* on voit que c'est un espace clos. C'est une tentative d'évasion mais qui ne... est infructueuse. Donc là aussi Baudelaire est enfermé dans son mal-être. Et un joueur de jeu vidéo qui tente de s'échapper par un jeu vidéo, lui aussi sera dans le même cas de figure. Et bien que ce ne soit que des tentatives et bien que ça ne serve pas à grand-chose, ce sont deux formes d'art qui doivent être considérées comme de l'art. Voilà...

(130)-Imane : Maya ?

(131)-Maya : Euh Anh Duong je crois que tu essaies de... je pense que tu essaies d'ajouter une dimension morale à l'art alors que l'art pour moi y a rien de moral, c'est juste une expérience esthétique. Et que ce soit bénéfique aux spectateurs ou que ce soit bénéfique ou pas à l'artiste c'est pas vraiment la question, c'est plus « est-ce que ça provoque une expérience esthétique chez nous et est-ce que pour l'artiste quand il fait ça, il le considère comme de l'art, ou est-ce que la chose en soi a quelque chose d'artistique ? » mais je pense qu'il faut pas ajouter une dimension morale ou quelque chose... et peut-être aussi que le fait que...(inaudible)

(132)-Anim : Ah mince ! ça coupe !

(133)-Imane : Euh ouais on entend plus !

(134)-Anim : Maya, est-ce que tu veux bien finir ta phrase ? Le fait que... Tu veux bien reprendre s'il te plait ?

(135)-Imane : Euh sinon on passe...

(136)-Anim : Alors essayez de pas écrire vos phrases directement, mettez toujours vos mains parce que sinon on va pas avoir le temps de les lire.

(137)-Imane : Bah Wandrille du coup...

(138)-Wandrille : Non mais moi je voulais... je voulais exactement dire ce que disait Maya parce que je pense pas que dans la définition même de l'art il y ait une dimension morale cependant je voulais ajouter aussi quelque chose et c'était par rapport à ce que disait, je crois que c'était Alexandre au début, euh tout ce qui est Minecraft ou je sais pas d'autres jeux de création, euh c'est ce qu'on appelle des jeux de *sandbox*, c'est-à-dire bac à sable, en gros quelqu'un peut créer à partir de rien quelque chose. Et justement je trouve que... c'est l'exemple type... qui montre que l'art, euh que le jeu vidéo permet de s'évader. Et voilà c'était ce que je voulais dire mais du coup Maya m'a un peu supplanté. Et...moi qui ne suis pas un grand joueur de jeux vidéo, je joue même jamais, *Minecraft* c'est peut-être la seule chose à laquelle j'ai joué y a longtemps, bah je pense que c'est ce qui m'a convaincu que le jeu vidéo pouvait être un art parce que, parce que justement je pense pas que, que ça améliore seulement l'inventivité mais réellement la créativité et peut-être certaines figures artistiques.

(139)-Imane : Euh Hippolyte ?

(140)-Hippolyte : Euh c'était pour revenir à ce qu'avait dit la prof, quand elle disait qu'on était créateur quand on jouait à des jeux de *sandbox*... et je suis pas vraiment d'accord sur ce point parce que du coup on utilise un outil qui va peut-être faciliter, on va être créatif quand on va disons jouer à ce jeu, mais on ne peut pas forcément être considéré comme créateur à part entière du jeu. Car on a un soutien qui est assez conséquent de la part de ce jeu-là. C'est plus disons une... Disons qu'à chaque fois qu'on joue, on essaie de s'occuper. On sera toujours créatif quelque part mais pour être considéré créateur, faut qu'on crée quelque chose derrière justement qui puisse être considéré comme de l'art,

et donc justement que pour moi le jeu vidéo est une œuvre d'art mais ce qu'on va faire dedans ne l'est pas forcément puisqu'il fait partie à part entière de l'œuvre.

(141)-Alexandre : Euh pour moi le... donc je reviens sur ce qu'a dit Hippolyte, le jeu vidéo ça fait un peu comme un support de ce qu'on voudrait... et ensuite comment on l'utilise. Pour tous les jeux vidéo c'est pas vraiment le cas mais si on reprend encore une fois l'exemple de Minecraft ça fait un peu comme si un artiste qui est peintre et qui veut peindre du coup une toile et bah il va se servir de la toile mais pourtant ce sera pas lui qui aura tissé la toile, mais pourtant c'est l'artiste qui va être reconnu en premier lorsqu'il aura fait un chef-d'œuvre en peinture. Bah là c'est un peu le même principe, le jeu sert de base mais c'est surtout le contenu à la fin qui est pris en compte et qui montre que c'est le joueur qui a fait le côté artistique même si le créateur du jeu vidéo ou de la toile y est aussi pour quelque chose. C'est une espèce d'entraide collective.

(142)-Anim : Oui si je comprends bien c'est que pour toi en fait y a une analogie entre les outils techniques que pourrait utiliser un peintre, que pourrait utiliser un sculpteur qui part bien d'un bloc de marbre etc. il a bien des marteaux etc. On pourrait penser au musicien même aujourd'hui qui compose en MAO, la musique assistée par ordinateur, y a bien l'outil : l'ordinateur, les synthé, etc. les banques de sons, et donc finalement le jeu serait un peu comme l'outil technique sur lequel on pourrait, le joueur pourrait créer. C'est ça, si j'ai bien compris ce que tu as dit Alexandre ?

(143)-Alexandre : Oui c'est ça.

(144)-Anim : Et tu as souligné aussi la notion d'interactivité finalement, ça c'est peut-être aussi une particularité et c'est ce qui pourrait s'avérer assez nouveau dans l'expérience artistique, c'est que l'œuvre elle jaillit de l'interaction entre le joueur et celui qui a créé, le jeu et celui qui a créé le jeu finalement. Finalement parce qu'il y a pas de jeu sans joueur ! Est-ce qu'on pourrait parler d'un jeu vidéo sans qu'il y ait un jour qui le fasse finalement ?

(145)-Imane : Euh peut-être Hippolyte s'il veut dire à voix haute ?

(146)-Hippolyte : Euh oui ! Euh bah du coup pour reprendre l'exemple de Minecraft, ce que je veux dire c'est que quand on construit dans cet univers euh c'est un petit peu aussi le but du jeu et si je reprends l'exemple de Fortnite lorsqu'on construit c'est soit pour se sauver la vie pour pas se prendre des balles mais on va pas considérer les structures qu'on construit même dans le mode créatif sont réellement des œuvres d'art c'est disons des outils, qu'on utilise pour arriver à la fin du jeu, Minecraft du coup c'est pareil on construit quelque part parce que le but c'est de survivre donc on va se construire une maison, on va pas considérer que la maison qu'on a construite est une œuvre d'art, c'est toujours un but qui est forcé par le jeu.

(147)-Imane : Après moi je veux bien dire euh... enfin un petit peu contredire euh ce que dit Hippolyte c'est que on utilise quand même notre créativité quand on construit des choses même si c'est dans le jeu, on utilise quand même notre cerveau, on utilise pas un cerveau artificiel... voilà... on utilise quand même notre créativité quand on y joue donc c'est un peu une part d'art... oui vas-y Hippolyte.

(148)-Hippolyte : Et du coup pour répondre à ça, par exemple t'es face à un problème à résoudre, tu vas faire preuve de créativité pour le résoudre mais ça va pas pour autant dire que tu es créateur suite à cela.

(149)-Anim : Oui là tu fais la distinction entre différents types de créativité et en fait tu es en train de dire que c'est pas une créativité typiquement artistique qu'il y aurait dans ce cadre-là alors, dans le cadre du jeu vidéo ?

(150)-Hippolyte : Oui.

(151)-Anim : Hum hum...

(152)-Imane : Euh du coup Maya ?

(153)-Maya : Euh je pense que Hippolyte tu dis que Minecraft quand tu construis une maison c'est pas de l'art parce que c'est utile mais y a pleins d'art qui sont utiles. En fait c'est surtout la démarche du joueur qui se dit bah je fais une maison basique pour me protéger soit bah...je connais pas les options de Minecraft mais peut-être que tu peux faire un truc un peu plus recherché ou tu vas essayer de mettre ta créativité et pour le coup ce serait une créativité artistique parce que t'auras beau faire une maison pour te protéger, tu feras pleins de choses, tu feras des espèces de formes ou tu vas essayer de retrouver des couleurs que tu trouves qui s'accordent bien pour essayer de faire un truc. (Coupé net)

(154)-Imane : On n'entend ...

(155)-Anim : Ah c'est dommage on n'entend pas la fin à chaque fois Maya, c'est dommage.

(156)-Maya : Je peux recommencer mais à partir de quand vous avez pas...

(157)-Anim : Juste à la fin ! Tu retrouves pas...je crois que c'était ça...

(158)-Maya : Bah c'est pas parce que entre guillemets on va construire la maison, ça a beau être utile et on va chercher des couleurs qui vont ensemble ou des formes ou des choses comme ça pour créer quelque chose.

(159)-Imane : Euh Alexandre ?

(160)-Alexandre : Oui du coup euh... oui c'est à peu près ce que je voulais dire, ce qu'a dit Maya mais du coup elle m'a devancé en fait, c'était, c'est que euh c'est vrai qu'il y a ce côté utilitaire des fois qui va faire que ça va pas du tout être dans un but artistique même si ça peut quand même être artistique ça va être surtout utilitaire donc pour se protéger par exemple. Mais si on va dans le mode créatif par exemple et là notre but c'est pas un but utilitaire et bah là ça peut plutôt être juste dans une recherche de créer un nouveau dessin, de créer un nouveau monde ou alors là vraiment, même si c'est dans un jeu vidéo, l'œuvre qu'on aura fait à l'intérieur, cette fois ce sera le joueur qui l'aura fait, et ça aura pas été pour un but utilitaire. Donc le mode survie peut à la limite être moins considéré comme artistique

plutôt comme utilitaire, mais le mode créatif a toute l'ampleur et peut être considéré totalement comme... comme un fait artistique.

(161)-Imane : Euh Andrzej... désolée si je le prononce mal...

(162)-Andrzej : Y a pas de souci, y a pas de souci... En fait euh... c'est ce que je voulais dire Alexandre m'a devancé. En gros, dans le mode créatif c'est pas de survivre c'est vraiment développer notre imagination et y en a même qui reproduisent des villes, voire même des peintures, à travers Minecraft, à travers ces constructions, et c'est ce qui fait que le jeu il ait pas pour but juste de tuer ou avoir un but précis. Y en a vraiment, on peut créer vraiment ce que l'on veut et c'est ça en fait qui donne une touche artistique au jeu.

(163)-Anim : Alors je voudrais rajouter euh je voulais savoir. Est-ce que vous pourriez me préciser ce que vous entendez par expérience esthétique dans un jeu ? Qu'est-ce que vous mettez sous le mot esthétique ici ? Tout à l'heure vous me parliez d'émotion... est-ce que c'est tout à fait pareil ? Qu'est-ce que vous mettez sous l'expérience esthétique ? En quoi y aurait une expérience particulière qui serait artistique voyez ici d'un autre type d'expérience ? Qu'est-ce qu'il y aurait d'artistique, d'esthétique dans le jeu vidéo ?

(164)-Imane : Hippolyte du coup je sais pas si tu veux toujours parler ?

(165)-Hippolyte : Euh bah du coup, moi c'était juste pour clarifier un truc c'était que... ce que je voulais dire, c'est que ça dépend de la mentalité de la personne qui va cliquer sur le bouton play c'est soi il va se dire je vais jouer à Minecraft et là y a aucune part artistique là-dedans et celui qui se dit par exemple je veux faire de l'architecture, il faut que je fasse une maison, il faut que j'utilise un logiciel pour...Tiens je vais utiliser Minecraft et du coup il lance Minecraft là y aura un point de vue artistique.

(166)-Anim : Donc finalement en fait c'est pas le jeu qui serait artistique ou pas, c'est la façon dont on s'y rapporte.

(167)-Hippolyte : Oui.

(168)-Anim : Et donc est-ce que ça c'est différent des autres objets qu'on pourrait qualifier ou non d'œuvres d'art ? Des tableaux, des musiques ? Est-ce que c'est différent ça ? Est-ce que c'est finalement la même chose ? Finalement vis à vis d'un tableau, on peut s'y rapporter comme une œuvre d'art ou pas, vis à vis d'une musique comme une œuvre d'art ou pas, ou est-ce que c'est typique du jeu vidéo ?

(169)-Imane : Maya ? ou quelqu'un d'autre je sais pas...

(170)-Anim : Alors y a Blanche qui nous dit : « le jeu nous rendrait artiste si il et un moyen et non une fin en soi (se divertir). » Euh... c'est plutôt l'inverse...

(171)-Imane : Léo ?

(172)-Léo : Je pense qu'en fait il faut regarder du côté du contenu aussi en lui-même en fait, c'est-à-dire que quand un joueur va lancer une partie ou autre sur Minecraft ou un autre jeu hein même les jeux de guerre, il faut aussi voir le côté destructif et constructif c'est-à-dire que comme la référence que vous avez donnée c'est-à-dire Eros et Thanatos, en fait même les joueurs par exemple dans les jeux de guerre, on pense que c'est vraiment que de la violence, en fait ils vont jouer pour la performance, pour faire des belles choses quand même, et même si dans le contenu on voit pas forcément de forme d'art, le but du jour va quand même être de faire quelque chose de beau en fait dans la performance et dans le fait de... ouais de faire de belles actions etc. en fait...

(173)-Imane : Andrzej vas-y !

(174)-Andrzej : En fait euh, je suis d'accord avec ce que dit Léo mais le problème c'est que les jeux vidéo, ils sont pas tous, enfin ils sont tous différents et y a beaucoup de jeux où c'est vraiment de l'action où le but c'est de tuer et y a quand même des jeux pour développer notre créativité. C'est pour ça qu'en fait y a des jeux on peut jouer, on peut jouer en développant notre créativité et y a d'autres jeux par exemple des jeux violents genre Call of Duty où vraiment y a pas vraiment de but artistique à part oui développer notre performance. Et je voulais revenir à ce qu'a dit la prof par rapport à l'esthétisme euh les jeux vidéo euh dans euh les *maps* enfin tout ce qu'est l'environnement, l'environnement est propre au jeu vidéo et parfois ça peut être très très beau visuellement et du coup c'est ça qui donne un côté esthétique au jeu.

(175)-Imane : Maya ?

(176)-Maya : Moi donc c'est pour répondre à la question : quelle expérience esthétique on a, on peut avoir (inaudible) jeu vidéo ? Euh je pense que sans aller jusqu'à provoquer des émotions, je pense que c'est pas assez fort pour provoquer des émotions comme peut-être une peinture ou un film qui va évoquer peut-être des souvenirs ou des choses comme ça, mais je pense que simplement le plaisir de voir quelque chose qui est beau ou comme disait Andrzej, il peut y avoir des graphismes magnifiques ou des couleurs jolies, des musiques intéressantes et comme en plus c'est un mix, le fait que tout soit synchronisé ça peut être très intéressant. Après on pourrait se poser la question : est-ce que c'est un art au même titre que la peinture ou quoi ? et d'un point de vue de ce que ça provoque chez le spectateur du moins je pense que c'est peut-être pas autant un art que de la musique ou de... Enfin par exemple personne va se mettre à pleurer devant un jeu vidéo, ou alors peut-être pour un joueur qui est mort mais alors dans ce cas c'est juste parce qu'il s'est attaché sentimentalement mais c'est différent. Mais je pense que personne se mettrait à pleurer devant un jeu vidéo alors qu'on peut se mettre à pleurer devant un film ou devant euh... en entendant une musique.

(177)-Anim : Alors avant que vous ne preniez la parole, je vous rappelle essayez d'utiliser le bon emoji pour répondre, si c'est une objection, mettez une croix, si c'est une question, un point d'interrogation, mais mettez pas que des mains ! (rire) Voilà, je me doutais bien qu'il n'y avait pas que des mains ! D'autre part, je vous répète ce qu'a dit Maya parce que c'est intéressant elle dit que si ça peut être une œuvre d'art un jeu, c'est pas autant une œuvre d'art qu'un film, qu'un livre, qu'un tableau. On pourrait même dire qu'une pièce de théâtre donc ça c'est intéressant justement, c'est peut-être même ça la vraie question, est-ce que les jeux vidéo ont un côté artistique ? ça je pense qu'a priori tout le monde pourrait le trouver mais est-ce que ce serait autant de l'art que ce qu'on appelle de l'art ? Bah

c'est peut-être ça la vraie question finalement. Donc est-ce que vous estimez faire une différence de degré entre les arts ? Et là par exemple le jeu vidéo serait moins de l'art que le reste, ça c'est ce que sous-entendait Maya. Et si oui pourquoi et si non pourquoi ? Elle parlait de l'expérience émotionnelle donc dans un jeu vidéo y aurait moins d'expériences émotionnelles, parce que je vous rappelle que c'est un des pans de l'expérience esthétique, ça peut être perceptif, une expérience perceptive, ça peut être une expérience émotionnelle, euh y aurait moins, en tout cas pas ou moins d'expérience émotionnelle dans un jeu vidéo ? Ça c'était un autre argument de Maya, d'accord, vous pouvez répondre à ça aussi. Et puis voilà, alors, on y va donc...

(178)-Imane : Léo ?

(179)-Léo : Euh bah en fait, déjà je crois pas qu'on puisse, comment dire, faire une sorte de classement des arts parce que forcément ça relève de leur utilité, mais au-delà de ça, le jeu vidéo a sa part en lui-même en fait le débat justifie son statut. Moi je dirais que le jeu vidéo est un art justement parce qu'on se met à en douter. De la même façon que d'autres mouvements qui sont apparus après dans d'autres formes d'art ont elles aussi été critiquées et comment dire et aussi euh... comment je pourrais dire euh elles ont été, elles ont été très critiquées dans le mauvais sens du terme, j'ai pas le mot, parce qu'elles étaient nouvelles et que ça plaisait pas forcément aux anciennes formes d'art ou aux groupes représentant ces mouvements en question en fait.

(180)-Imane : Hippolyte.

(181)-Hippolyte : Oui je ne suis pas du tout d'accord avec Maya quand elle dit que devant un jeu on peut pas pleurer par exemple. Ça voudrait dire qu'on ne pourrait pas ressentir vraiment d'émotion devant un jeu et comme un bouquin qui pourrait nous faire pleurer ou si je prends le premier film qui me vient Titanic. Si y en a qui ont par exemple pleuré sur la scène de fin parce que justement l'un des personnages est mort. Dans un jeu vidéo, on peut tout autant s'attacher à un personnage, et qu'à son décès on soit triste ou en colère. Donc pour moi le côté sentiment dans les jeux vidéo est tout à fait présent.

(182)-Imane : Andrzej vas-y !

(183)-Andrzej : Alors oui du coup je ne suis pas d'accord avec Maya et du coup je rejoins Hippolyte, y a des jeux vidéo vraiment où on peut ressentir des émotions parce que y certains jeux vidéo qui reprennent par exemple des manga ou des livres et du coup par exemple quand on a fini une mission, après on a une cinématique, et en gros cette cinématique remémore un chapitre de notre manga enfin du livre et du coup, si par exemple c'est une scène où y a un personnage qui meurt bah ça va nous remémorer ce passage là qu'on a lu ou qu'on a vu à travers un livre et donc du coup ça nous fait ressentir des émotions et c'est pour ça que je ne suis vraiment pas d'accord avec ce qu'a dit Maya.

(184)-Imane : Du coup Adrien si tu veux rajouter quelque chose à voix haute ? Adrien ? Ok bon du coup Alexandre ? Je crois qu'il voulait prendre la parole aussi. Alexandre ?

(185)-Alexandre : Oui du coup c'était pour revenir encore sur Maya. Et donc euh oui une histoire comme un livre par exemple, je rattache beaucoup de jeux vidéo à un autre style d'art, par exemple,

y a certains jeux si on prend Zelda pour moi c'est comme un livre mais c'est encore mieux, enfin de mon point de vue j'aime pas beaucoup lire alors je trouve ça mieux mais y a beaucoup de gens qui vont trouver ça mieux un livre et c'est tant mieux pour eux. En fait je trouve que ça dégage beaucoup d'émotions et qu'en fait c'est vraiment vivre une histoire et en même temps on a une musique, on s'attache aux personnages et surtout si l'histoire devient de plus en plus longue et que les personnages sont attachants, c'est comme dans un film, à la fin il peut nous arriver de pleurer, et je rattache vraiment beaucoup de jeux vidéo à beaucoup d'autres arts comme la peinture pour les graphismes, l'histoire ça peut être des livres. Enfin tous ces types d'art pour moi ils sont un peu mélangés, et des fois utilisés dans les jeux vidéo et c'est pour ça que pour moi ça forme une espèce de nouvel art mais qui n'est pas dénué de sentiment.

(186)-Imane : Léo ? Ibrahim si tu veux parler ? Bah du coup Léo ?

(187)-Léo : (inaudible)

(188)-Anim : Ah ça coupe ! Vas-y recommence !

(189)-Léo : Y a des fonctions qui sont attribuées aux jeux vidéo, rien que sur la pochette quand on voit ce genre de choses, notamment existe la fonction jeu narratif (interférences d'autres micros) Y a des fonctions qu'iront rattachées aux jeux vidéo, ça prouve aussi le but qu'ils recherchent après on a aussi dans les jeux vidéo bac à sable comme Minecraft, en fait c'est des outils, littéralement des outils parce que c'est au joueur de créer tout en fait, c'est à lui de donner la fonction au jeux vidéo, de le créer en fait. En fait Minecraft en lui-même par exemple, ce genre de jeu qui n'est pas une œuvre d'art car le joueur va créer l'œuvre d'art dessus.

(190)-Imane : Blanche ?

(191)-Blanche : Oui bah du coup c'est un peu réchauffé maintenant mais je voulais juste dire que là y a un débat sur les émotions que ça nous fait ressentir et je pense que c'est pas tellement quelque chose qu'on pourrait mettre en débat. Maya elle s'est pris une grosse vague de critique mais c'est juste qu'elle n'y est pas sensible, c'est comme toutes les formes d'art. On est tous sensible à différentes formes d'art, y a des gens qui sont pas sensibles à la musique, qui vont jamais pleurer devant une musique mais qui vont pleurer devant un film mais je pense que c'est juste, c'est quelque chose qui est difficilement contestable et sur lequel on ne peut pas trop faire débat.

(192)-Imane : Maya ? Si tu veux toujours parler ? Je ne sais pas si tu veux parler...

(193)-Anim : Ibrahim ?

(194)-Maya : Je suis désolée j'avais pas activé mon micro. Du coup je parlais dans le vide.

(195)-Imane : Bah vas-y du coup Maya.

(196)-Maya : Et du coup j'ai compris que vous n'aimiez pas trop mon idée. Mais je tiens quand même à préciser un point. Juste vous dites que les jeux vidéo ça provoque des émotions quand un personnage

meurt ou quand ça vous évoque un point d'une histoire mais ça c'est des... ça c'est parce que... c'est pas vraiment l'expérience esthétique qui vous émeut c'est juste parce que vous êtes attachés au personnage ou que vous vous êtes appropriés l'histoire mais c'est pas du tout artistique, c'est pas une question artistique, c'est une question sentimentale. Et moi ce que je veux dire c'est que par exemple on peut s'émouvoir devant la beauté d'une musique mais je connais personne qui va s'émouvoir, ou devant la beauté d'un tableau, mais je connais personne qui va s'émouvoir devant la beauté, pas la beauté dans le sens la beauté d'une histoire mais la beauté du graphisme ou des choses comme ça.

(197)-Imane : Hippolyte ?

(198)-Hippolyte : Bah après du coup c'est un tout, faut du coup que tous les éléments soient bien ficelés entre eux et le scénario c'est ce qui va permettre de donner de l'importance à la chose, donc d'intéresser le spectateur. Donc à partir du moment où on est attaché à des personnages, on va avoir envie de continuer alors que si dans un film on s'en fout de la moitié des acteurs qui jouent dedans, de ce qui se passe, du scénario, forcément qu'on va lâcher, on va dire qu'on n'a pas aimé. Donc il y a une importance cruciale à bien écrire son univers, à le rendre crédible. C'est important pour la personne qui le regarde.

(199)-Imane : Blanche ?

(200)-Blanche : Bah du coup c'était pour revenir un peu, ça va être un peu pareil que ce qu'a dit Hippolyte mais c'était pour revenir sur ce qu'a dit Maya. Tu insistes beaucoup sur le côté esthétique de la forme en comparant par exemple à la musique mais je trouve que pour le coup dans un film je trouve qui est une forme d'art qui est reconnue, y a aussi le fond qui a son importance et qui je pense peut être considéré dans le côté artistique d'une œuvre. Par exemple, un film, on peut considérer, enfin à mon sens, je trouve qu'on peut considérer qu'un film il est artistique dans le sens où il nous fait ressentir des émotions par rapport au scénario, par rapport à l'histoire, par rapport aux personnages et je trouve que tout ça, ça fait partie de l'œuvre d'art, donc je trouve qu'on peut considérer le côté artistique d'un jeu vidéo aussi dans le contenu et dans les personnages auxquels on s'attache par exemple.

(201)-Anim : Et pour revenir...Vous m'entendez là ou pas ?

(202)-Imane : Euh oui oui on vous entend !

(203)-Anim : D'accord ! Pour revenir sur un point qu'avait abordé Anh Duong toute à l'heure, sur le message, la signification, plus généralement, vous vous souvenez on avait fait la distinction entre l'expérience ordinaire et l'expérience un peu extraordinaire que nous procure l'œuvre d'art. Est-ce que pour vous le jeu vidéo nous procure une perception non ordinaire, justement extraordinaire du monde et de la réalité ? Est-ce que ça peut aller jusqu'à nous donner une autre vision de la réalité ? Est-ce que c'est juste une évasion de la réalité ? Est-ce que c'est juste un moyen de s'évader de la réalité ? Ou est-ce que ça peut aussi changer notre regard sur le monde, sur la réalité ?

(204)-Imane : Euh bah Andrzej du coup ?

(205)-Andrzej : Je sais pas trop quoi dire du coup, la prof a changé de sujet ! Mais par rapport à ce sujet-là je trouve qu'un jeu vidéo il peut nous faire changer la vision du monde. Par exemple y a des jeux vidéo qui imaginent le monde dans des siècles et des siècles après et du coup y a une autre façon de vivre, une autre façon de, je sais pas, de faire des activités. Et du coup ça change vraiment notre vision parce que nous comme on vit dans un monde par rapport au présent et au passé qu'on a vécu, on peut pas vraiment voir l'avenir. Et du coup voir des gens qui ont créé ça pour nous et bah après ça nous change notre vision du monde et voilà.

(206)-Anim : T'as un exemple de jeu qui pourrait faire ça Andrzej ?

(207)-Andrzej : Euh... je sais pas trop. Euh non je n'ai pas d'exemple en tête qui me vienne tout de suite à l'esprit.

(208)-Imane : Hippolyte ?

(209)-Hippolyte : Euh pour répondre à la prof, pour moi y aurait trois critères pour un jeu ce serait du coup le fait qu'il soit évasif, le fait qu'il change la conception qu'on peut avoir sur certaines choses et que ce soit un passe-temps. Pour la plupart des jeux, c'est à peu près tous des passe-temps qui vont nous permettre un petit peu comme tous les domaines artistiques de nous occuper et du coup en même temps de nous évader et après pour le changement de conception, du coup pour donner des exemples : euh par exemple pour moi tous les jeux qu'on a cités toute à l'heure : *Minecraft*, *Fortnite*, *Call of Duty*. Tout ça c'est des jeux qui vont nous permettre de nous évader mais qui vont pas réellement nous apporter quelque chose moralement à la fin. Mais par contre si on prend un jeu comme *The Last of Us* qui est très narratif, qui va nous raconter une histoire avec des enjeux, des relations humaines etc. on peut en tirer quelque chose à la fin et peut-être s'ouvrir l'esprit sur certains domaines.

(210)-Anim : Est-ce que tu peux décrire en quelques mots *The Last of Us*, pour qu'on comprenne ce que c'est comme jeu ?

(211)-Hippolyte : Alors c'est une dystopie, où y a un virus qui va disons contaminer la plupart des humains et on suit une petite fille et un homme d'une quarantaine d'années qui survivent et qui ont une relation assez particulière en traversant les grandes villes américaines du coup au milieu de cette fin du monde.

(212)-Anim : D'accord. Il faut que tu fasses des choix dans ce jeu-là ? Alors celui-là il n'y a pas de choix mais y en a d'autres par contre qui ont des choix et qui peuvent aussi faire réfléchir sur justement ce qu'on a fait.

(213)-Imane : Anh Duong ?

(214)-Anh Duong : Mais est-ce que pendant un jeu on réfléchit vraiment sur notre condition dans la vie réelle ou c'est juste, on joue juste pour le plaisir ? Vous dites que peut-être, Hippolyte tu dis que peut-être on va penser à notre monde, dans certains jeux on réfléchit sur un monde, peut-être notre

monde de demain. Mais est-ce que c'est vraiment je dirais...est-ce que c'est possible que notre monde soit comme ça, et y a combien de personnes qui vont tirer des leçons si c'est vraiment le cas ?

(215)-Hippolyte : Est-ce que je peux répondre du coup ?

(216)-Anim : Oui vas-y !

(217)-Hippolyte : Euh du coup bah, pour répondre à ta question, euh bah justement y a des jeux qui sont considérés comme des dystopies parce que le principe d'un dystopie c'est de prendre en exemple le monde réel, de le mettre dans des conditions imaginées qui pourraient peut-être arriver dans certains cas. Bah le coronavirus y en a pleins qui n'y croyaient pas. On est dans une situation une crise sanitaire, donc une fin du monde pourquoi pas y croire ? Et justement ça peut nous faire réfléchir parce que c'est des simulations, comme tu peux trouver des simulations dans des bouquins, les paroles d'une musique, dans tout autre type d'œuvre d'art, qui permettent justement de réfléchir sur des situations qui pourraient arriver plus tard et lorsqu'on se retrouve dans ces situations euh on peut se rendre compte très vite que certaines choses ont déjà été imaginées à l'avance. George Orwell dans 1984 a imaginé certaines choses qui sont arrivées aujourd'hui et pour lesquelles les gens qui ont lu le bouquin à l'époque ont pu réfléchir avant que ça arrive.

(218)-Anim : Donc finalement ce que tu appelles simulation, ça pourrait être une expérience de pensée ?

(219)-Hippolyte : Oui.

(220)-Imane : Alexandre ?

(221)-Alexandre : Oui du coup c'était pour donner un autre exemple (inaudible). Comme pour Hippolyte, ce serait par exemple *Undertale*, y a beaucoup de... c'est un jeu qui concentre beaucoup de... choix, et le fait de concentrer tous ces choix, ça nous fait... en fait le jeu nous redemande... c'est un peu un jeu, je le trouve un peu philosophique parce que le jeu nous...j'ai du mal à m'exprimer...

(222)-Anim : Prends ton temps !

(223)-Alexandre : Les choix sont tellement importants que après les personnages nous en veulent si on leur fait du mal. Les personnages nous sont très reconnaissants si on a apporté notre aide. Et en fait moi l'ayant fait, je sais que j'ai voulu essayer...(inaudible) et tout à la fin je m'en suis voulu parce que justement je m'étais attaché aux personnages et j'ai vu que en fait ça m'a affecté moralement parce que la mission (inaudible) interactif et on était dans la peau du personnage. Dès que le personnage faisait (inaudible) c'était comme si nous on faisait une action directement. Et on avait l'impression que... on avait influencé l'histoire et on aurait pu penser que ça serait mieux déroulé comme ça, on aurait voulu changer quelque chose. Quand c'est un jeu de choix (inaudible) beaucoup d'opportunités et que c'est très intéressant à la fin de voir que comment (inaudible).

(224)-Anim : Oui finalement je ne sais pas si vous connaissez aussi *Walking Dead* en jeu, il y a beaucoup de choix à faire ou aussi y a des gens qui ne nous aiment pas au bout d'un moment parce qu'on a choisi

enfin bref ! Donc toi en fait ce que tu mets en évidence Alexandre c'est l'idée qu'étant celui qui fait des choix, c'est pas totalement programmé comme dans un autre jeu, dont là ça peut réellement être une expérience de pensée, et l'immersion est totale et donc du coup peut-être aussi l'expérience esthétique et peut-être même émotionnelle parce que parlais justement le fait de s'en vouloir, ou d'être attaché est plus forte que si c'était pas le cas et peut-être même plus forte que dans d'autres arts. Finalement puisque quand je regarde un film, ou que je lis un livre c'est pas moi qui fais les choix du personnage sauf si c'est un livre dont vous êtes le héros.

(225)-Imane : Euh du coup y a plus personne.

(226)-Anim : Est-ce que quelqu'un veut rebondir ? ou avancer une nouvelle idée ? Mathieu ?

(227)-Mathieu : Euh oui donc moi je voudrais continuer l'idée d'Alexandre. Par exemple, je pense au dernier *Assasin's Creed* où on a beaucoup de choix à faire qui peuvent être déterminants. L'univers se passe dans la Grèce Antique et on rencontre Socrate (rires) qui au bout des quêtes nous pose des interrogations. Par exemple, je me rappelle une quête où Socrate nous demande pour nous est-ce que la vie de quelqu'un est plus importante que quelqu'un d'autre. Dans le fait qu'on négocie avec quelqu'un qui est prêt à libérer un esclave si on tue une personne qu'on ne connaît pas, on ne connaît pas cette personne et il nous laisse totalement faire nos choix, ou par exemple sauver un enfant ou tuer une personne qui kidnappe des enfants. Le jeu nous laisse le choix et c'est des choix irréversibles en fait on ne peut pas revenir et nos choix ont des conséquences. Par exemple tuer quelqu'un nous donner aide l'empathie pour certains mais une aversion pour d'autres.

(228)-Anim : Je ne connaissais pas du tout, je ne savais pas que Socrate était dans un jeu vidéo !

(229)-Imane : Anh Duong ?

(230)-Anh Duong : Oui j'aimerais revenir sur l'idée où le jeu vidéo nous fait réfléchir sur le monde, sur notre monde en créant un univers fictif comme une utopie ou une dystopie. Mais sauf que ces utopies ou dystopies c'est quelque chose d'exagéré, des phénomènes qu'on va trouver dans notre vie, mais pourquoi par exemple un jeu, dans un jeu je dirais où on peut développer une ville. On est maître du jeu, c'est une notion de commerce, puis d'administration, de gestion mais c'est une forme très exagérée. Ou autre jeu. Dans la dystopie, c'est de la violence pure quoi, et y a que de la violence dans ces types de jeux là je dirais. Est-ce que vous voulez d'un monde comme ça ? Pourquoi dans ces jeux-là, ils nous donnent ces visions aussi exagérées ? Ceux qui conçoivent ces jeux, c'est quoi leur but ? Est-ce que c'est vraiment une œuvre d'art ? Ou est-ce que y a un autre but ? Et puis c'est très caricatural !

(231)-Hippolyte : Du coup, pour te répondre je voulais prendre l'exemple de GTA. Pour ceux qui ne connaissent pas GTA, c'est ni une utopie ni une dystopie mais plutôt un reflet du monde réel, qui est là un jeu assez réaliste, qui pour exemple va en aucun cas être exagéré, qui est vraiment un reflet parfait de la société américaine. Et qui va te mettre dans la peau d'une personne qui va sûrement faire des choses assez dangereuses et l'objectif du jeu lui-même, comme le disent les concepteurs, c'est que tu puisses faire tout ce que tu n'es pas censé faire dans la société réelle. Pour qu'à chaque fois que tu fais l'action tu te dises : « Ah oui c'est pour ça que je n'ai pas le droit de le faire parce que tu vois

derrière toutes les conséquences que ça mène. Et pourtant c'est un jeu qui est vraiment un reflet assez frappant de la société, donc là c'est la société américaine mais ça aurait très bien pu être une autre société, et qui te montre tout ce qui est un petit peu assez choquant dans notre monde et justement pas parfait et qui permet de te montrer aussi que justement y a encore beaucoup de problèmes en ce moment et que on a toujours des questions à se poser sur certains domaines.

(232)-Anim : Alors je réponds juste à Hippolyte parce que c'est une idée intéressante. Est-ce que ça vous rappelle pas quelque chose ça à propos de l'art ça justement qui montrerait le meurtre, par exemple le théâtre qui montrerait le meurtre, ou l'inceste si on pense à Œdipe Roi de Sophocle, est-ce que ça vous rappelle pas justement un effet particulier de l'œuvre d'art et du coup-là pourquoi pas du jeu vidéo à montrer cette violence ?

(Léo écrit « la catharsis ») La catharsis, voilà Léo ! C'est ça oui effectivement ! Vous connaissez ça ? L'effet cathartique de l'œuvre d'art qui vient en fait de la mimesis, c'est-à-dire l'imitation du réel et peut-être aussi son exagération comme tu disais Anh Duong parce qu'évidemment on voit des choses, on voit des crimes, je donnais l'exemple d'Œdipe Roi, l'inceste, ça n'arrive pas heureusement à tout le monde mais finalement la présentation de ces choses-là ça aurait un effet sur nous. Est-ce que quelqu'un veut bien expliquer ce que c'est que la catharsis ? C'est un concept important justement et là l'exemple que tu prends Hippolyte illustre bien l'idée.

(Léo écrit et Anim lit) Léo dit : « purger les peines et mauvaises influences par sa représentation sur scène » Est-ce que vous voulez rajouter quelque chose à cette définition ?

(Hippolyte écrit et Anim lit) « La catharsis signifie (selon Aristote) la purification de l'âme délivrée de ses passions chez le spectateur d'une pièce de théâtre dramatique. » Ouais c'est ça. Et donc on peut avoir ça devant un film parce qu'évidemment ça n'existait pas les films au temps d'Aristote donc il ne pouvait pas en parler mais on peut imaginer qu'on pourrait avoir ça devant un film et pourquoi pas là maintenant aujourd'hui des jeux vidéo. Est-ce que vous êtes d'accord avec ça, avec cette idée-là ? Du coup ça répond un petit peu à la question morale qu'avait évoqué Anh Duong du coup.

(233)-Imane : Du coup je ne sais pas si j'interroge ceux qui avaient envoyé avant.

(234)-Anim : Si si pourquoi pas !

(235)-Imane : Euh bah du coup Andrzej.

(236)-Andrzej : Euh en fait je voulais revenir sur ce qu'avait dit Anh Duong, sur oui un jeu vidéo montre une telle violence. Mais un film montre une violence aussi, et un livre aussi. Par exemple, je me souviens d'un livre, je ne me rappelle plus du titre. Mais y avait un livre où une femme tombe amoureuse d'un militaire. Le militaire l'emmène dans une maison close et en fait y a une dizaine de personnes qui l'attendaient et qui l'ont violée. Même si ça ne se montre pas à travers des images mais à travers des mots, on peut voir une violence en fait, une violence dans le livre et euh c'est pour ça que je trouve qu'il n'y a pas que les jeux vidéo qui montre une violence, un film aussi, et aussi un livre.

(237)-Anim : Donc finalement l'argument de la violence ne serait pas un argument pour toi pour disqualifier le jeu vidéo comme œuvre d'art.

(238)-Andrzej : Oui, oui exactement.

(239)-Anim (lit ce qu'a écrit Alexandre) : Alexandre dit « les noces barbares » c'est ça Andrzej ?

(240)-Andrzej : C'est exactement ça.

(241)-Imane : Y avait Blanche qui voulait dire quelque chose.

(242)-Blanche : Du coup c'était toujours pareil sur ce qu'avait dit Anh Duong mais c'est juste que je pense comme vous l'avez dit le jeu vidéo c'est comme toutes les formes d'art ça peut servir à exprimer des choses et je pense qu'il n'y a pas une meilleure manière de dénoncer quelque chose qu'en exagérant le trait et c'est ce que font les dystopies en littérature, dans les films et c'est ce que font aussi les dystopies dans les jeux vidéo donc je trouvais pas que ça disqualifiait les jeux vidéo en tant qu'œuvre d'art. Parce que pour moi c'est un mode d'expression comme un autre, comme les autres formes d'art.

(243)-Imane : Léo ?

(244)-Léo : Euh oui moi je voulais dire effectivement que l'argument de la violence ou de la représentation au sein de l'œuvre, du produit fini, du jeu vidéo, l'argument de la violence c'est pas vraiment passable je veux dire au sens de Andrzej. C'est comme dire une peinture c'est juste de la gouache ou un film c'est juste des couleurs, c'est pas vraiment un argument. Par ailleurs on a vu des choses qui étaient bien plus terribles. L'humanité a vu des choses vraiment vraiment terribles comme la seconde guerre mondiale c'était une violence inimaginable et pourtant elle était même pas représentée dans les jeux vidéo, elle était pas représentée dans les livres, elle était bien réelle. Ça s'est passé, toutes ces horreurs etc. Donc à un moment donné, il faut aussi voir que tout ce qui est côté dystopie ou utopie ça a quand même un but autre que ça en fait. Et justement je voulais venir sur l'exemple par rapport tout à l'heure au jeu narratif où on donne un choix et qui vient tester notre morale, et avec des conditions, même si c'est un univers utopique ou dystopique, ça teste entre guillemets notre morale avec des conditions assez propres à la réalité puisque par exemple j'ai un jeu qui s'appelle « the Wolf among us », où dedans on prend des décisions en tant que policier entre guillemets, enfin plutôt Shérif, dans une ville où effectivement y a un côté sombre et thriller qu'on retrouve un peu dans les livres de Harlem Coben ou autre par exemple. Donc on est sur quelque chose qui nous montre les conséquences des décisions que l'on prend quoi.

(245)-Imane : Blanche ?

(246)-Blanche : Moi c'est pas tellement une objection, c'est plutôt une question que je me pose en fait. On parle beaucoup du côté moral dans les jeux vidéo, et dans l'art en général mais je me demande si ça ajoute vraiment une dimension artistique au jeu vidéo et à l'œuvre bah parce que moi je sais pas j'ai l'impression que c'est les dilemmes dans lesquels on peut se retrouver dans notre vie sans pour autant que ce soit une œuvre d'art. Je ne sais pas si c'est clair ce que je dis... Enfin je me demande si c'est un critère pour une œuvre d'art le côté moral.

(247)-Anim : Et du coup aussi le côté immoral. Bien est-ce que vous voulez rajouter quelque chose ? Est-ce que... on va peut-être faire un petit résumé. Alexandre veut rajouter quelque chose peut-être ?

Est-ce qu'on pourrait peut-être résumer, donner les raisons pour lesquelles on pourrait dire que les jeux sont ou ne sont pas des œuvres d'art, caractériser un petit peu l'expérience qu'ils offrent aux joueurs ? Qu'est-ce qu'ils ont de particulier par rapport aux autres formes d'art ?

(Anim lit ce qu'Alexandre a écrit) Est-ce que à la fin de l'atelier on peut envoyer une image de chaque jeu dont on a parlé. » Tout à fait ! Avec plaisir. Vous pouvez envoyer en image, vous pouvez. C'est tout à fait possible. Ça peut être très bien même. Alors je repose ma question donc du coup : Est-ce que vous pourriez me redire, que ce soit à l'oral ou à l'écrit, qu'est-ce que les jeux vidéo ont de particulier par rapport aux autres formes d'art et qui du coup pourrait nous mener soit à les disqualifier du statut d'œuvre d'art, soit au contraire à y reconnaître une forme artistique. Là vous pouvez choisir l'un ou l'autre. Parce que c'est ça qu'on a fait. On a à la fois abordé les arguments contre les arguments pour mais aussi on a essayé de caractériser l'expérience particulière qu'offrait le jeu vidéo par rapport aux autres œuvres d'art...en plus ou en moins, vous voyez. On fait un petit bilan puis ensuite on va faire aussi un petit bilan du point de vue du déroulement de l'atelier (qu'est-ce qui a été, qu'est-ce qui a été plus difficile...). Allez j'aimerais bien que tout le monde participe même ceux qui n'ont pas parlé.

(248)-Imane : Y'a Blanche et Maya qui sont en train d'écrire.

(249)-Anim : Ouais, est-ce que les autres aussi, ceux qui n'ont pas parlé aussi, qui ont été plus observateurs ? N'hésitez pas à proposer une phrase, à écrire un petit bout de phrase, un mot une expression.

(Anim lit ce qu'a écrit Maya) : « Les jeux vidéo sont une combinaison de plusieurs arts, ce qui peut en faire un art mais tout autant l'en exclure car il n'apporte rien de nouveau entre guillemets. » Oui ça pourrait être un argument finalement. Est-ce que l'association de tout ça créé un nouvel art. C'est une des critiques qu'on a pu faire au cinéma d'ailleurs.

(Anim lit ce qu'a écrit Blanche) : "Le côté interactif des jeux les rend difficiles à classer : l'artiste peut être celui qui conçoit le jeu et les joueurs selon le type de jeu. » Tout à fait ! Ou en tout cas on pourrait dire : c'est un art particulier parce qu'il offre une nouvelle expérience pour le spectateur d'être à la fois créateur. Et ça on en a parlé pas mal et je trouve ça intéressant. Et donc on pourrait presque, vous vous souvenez, je vous avais expliqué dans le cours, dans l'histoire de l'art on avait l'objet d'abord qui faisait l'œuvre d'art, ensuite on avait le créateur qui faisait l'œuvre d'art et le statut de l'artiste qui s'est vraiment émancipé dans la société jusqu'à ce que la signature elle-même fasse l'œuvre d'art, et bien maintenant on pourrait dire qu'on a basculé du côté du spectateur et c'est lui qui fait l'œuvre d'art, vous vous souvenez « le beau est dans les yeux de celui qui regarde » et donc c'est tellement subjectif que finalement c'est carrément le spectateur qui fait l'œuvre d'art. On pourrait presque dire que le jeu vidéo finalement symbolise ce changement, ce passage. Voilà (rires). Est-ce que vous avez retenu une autre idée aussi ? Quel type d'expérience particulière procure le jeu vidéo par rapport aux autres œuvres d'art ? En plus en moins ?

(250)-Imane : On avait aussi qu'il y avait une part de créa...(inaudible).

(251)-Anim : Oui c'est un peu ce qu'a dit Blanche. Dans les critiques on avait dit, bah finalement si ça vise le divertissement, c'est pas une expérience de contemplation, esthétique, c'est un plaisir de l'utile, de l'agréable. Finalement tout comme je consomme, je sais pas je mange un truc, bah je joue au jeu, ça me divertit, ça m'occupe mon temps mais y aurait pas forcément de dimension esthétique ou artistique là-dedans. Ça faisait partie aussi des arguments contre ça. On avait aussi l'aspect commercial

qui pouvait rentrer aussi dans les arguments contre même si on l'a nuancé. On l'a contredit. On avait aussi...

(Anim lit ce que Blanche a écrit) : « Le côté immersif rend plus facile la propagation d'un message et place certaines jeux dans la case des œuvres engagées. » Tout à fait, tout à fait Blanche. Finalement y aurait quelque chose de plus, finalement le jeu vidéo réussirait mieux encore son job qu'une pièce de théâtre, qu'un livre, ou qu'un film parce que le fait que j'ai à prendre des choix. Si c'est une dystopie par exemple eh bien ça me ferait plus réfléchir parce que je suis le personnage principal, parce que je joue. Alors que même si y a une sorte de procuration qu'on peut avoir aussi dans le roman quand on le lit ou dans le film quand on le regarde, on peut aussi se mettre à la place du héros, malgré tout on voit bien que dans le jeu vidéo on peut plus se mettre à la place. Donc oui ça ça pourrait être un plus du jeu vidéo. Dans les critiques y avait aussi, vous vous souvenez, on avait questionné la part d'intellectualité donc ça rejoint un peu ton argument Blanche. On s'était demandé s'il y avait vraiment un message ou une signification derrière les œuvres. On a vu que, en tout cas on pouvait donner des exemples de certains oui. On avait questionné aussi le côté moral. Ça aussi ça a été pas mal abordé mais on a vu aussi que dans le monde de l'art, y avait beaucoup d'œuvres qui étaient immorales ou qui ne cherchaient pas la moralité. On s'est même demandé si c'était une question qui était légitime de poser la question de la moralité des jeux et le côté addictif car il peut y avoir une addiction aussi dans les œuvres d'art. On avait questionné aussi la création des jeux. Finalement on s'était demandé si le créateur des jeux était finalement comme un artisan, il applique des recettes pour vendre ou est-ce que y a vraiment une part d'imagination et de créativité artistique dans un jeu. Ça on avait abordé aussi. On avait parlé des œuvres collectives et des œuvres individuelles, on avait vu aussi, on avait nuancé cet argument-là. On a vu pas mal de choses hein ! Y a eu beaucoup d'arguments ! Si j'en ai oublié n'hésitez pas à les rajouter. Ah oui le fait que ça montre le monde différemment, que ça nous offre une perception différente du monde.

(Anim lit ce que Blanche a écrit) : « Critique : jouer aux jeux ne nous rend pas toujours artistes mais amène parfois simplement la maîtrise de techniques sous la forme de performances. » Tout à fait. Oui y a eu cet argument là aussi. Finalement est-ce que simplement comme la technique d'un sportif, bah le jeu vidéo peut être un sport aussi, le e-sport. Est-ce que c'est juste l'habileté à manier dans le Game Play ou est-ce que je suis vraiment artiste quand je crée quelque chose dans un jeu ? C'est très intéressant aussi. Est-ce que j'ai oublié d'autres choses ?

(Anim lit ce que Anh Duong écrit) : « Je pense que le jeu renforce notre côté narcissique. » Ça c'est un nouvel argument qu'on n'a pas eu ! Ah bon ! Pourquoi ça renforcerait notre côté narcissique Anh Duong ? On va peut-être pas relancer le débat longuement mais vas-y expose ton idée.

(252)-Anh Duong : Je pense qu'il renforce notre côté narcissique c'est parce que dans le jeu on est tout seul dans le jeu. Et puis on a l'action sur la totalité du jeu. On crée notre monde, on construit notre ville, ce qui n'est pas dans le monde réel. On n'est même pas apeuré par les catastrophes, naturelles par exemple, les ennemis. C'est nous qui dirigeons tout.

(253)-Anim : Alors... je dirais... Oui c'est reparti ! Est-ce que vous êtes d'accord, et surtout est-ce que c'est un argument qui permet de l'opposer à l'art ? et à l'œuvre d'art ? Pas certain ! Allez-y ! Est-ce que dans l'œuvre d'art y'a pas un côté narcissique aussi ? C'est surtout ça l'idée. Déjà on peut ne pas être d'accord avec l'argument et puis après ne pas dire que c'est pas forcément un moyen de l'opposer à l'œuvre d'art. Vous voulez répondre ? Alors on va peut-être pas relancer là-dessus. Moi je voudrais juste qu'on fasse un point sur la forme : Qu'est-ce qui vous a semblé difficile dans le débat, dans la

discussion ? Là c'est vraiment plus dans la technique de l'atelier. Qu'est-ce que vous en avez pensé ?
Les points positifs les points négatifs ?

(254)-Imane : Juste du coup en tant que présidente de séance, c'est juste que souvent c'était un peu compliqué d'interroger tout le monde dans l'ordre parce que souvent ça parlait de quelque chose, après quelqu'un voulait interagir et répondre par rapport à autre chose. Et si quelqu'un avait levé la main avant c'était un peu compliqué de donner la parole à tout le monde au bon moment.

(255)-Anim : Oui tout à fait, pour rebondir sur ce que tu dis Imane, je dirais que si au début vous avez assez bien respecté les emoji ensuite c'était un petit peu n'importe quoi, vous mettiez tous des mains et du coup Imane savait pas vraiment dans quel ordre interroger les personnes. Donc c'est vrai que ça, essayez de respecter tout du long les emoji parce que sinon on sait pas qui veut répondre à quoi et du coup on a des nouvelles idées et du coup ça s'entremêle. Alors c'est pas gênant hein que ça s'entremêle parce que c'est un peu le principe mais c'est vrai que... Autre chose ?

(Anim lit ce qu'Alexandre a écrit) : « La définition de l'art c'est compliqué je trouve ». Bah bien sûr ! C'est compliqué parce que ça met en œuvre pleins de perspectives mais euh je trouve qu'on a quand même pris en compte beaucoup d'axes dans cette définition-là.

(256)-Blanche : Y a un truc que j'ai trouvé un peu embêtant au niveau technique c'est souvent quand on n'est pas d'accord avec quelqu'un ou qu'on veut répondre à quelqu'un, on met directement notre emoji et du coup comme les autres mettent aussi et peut-être avant nous, et bah souvent on se répète et on n'a pas la possibilité de, enfin je sais pas si on peut supprimer les messages, mais moi y a des fois où j'aurais aimé par exemple supprimer mon intervention parce que j'avais pas envie de redire ce que la personne avait dit avant parce que c'était la même objection.

(257)-Anim : Alors si, vous pouvez supprimer les messages hein.

(258)-Anim : Alors oui, ça par contre c'est intéressant ce que tu dis Blanche, peut-être qu'à l'avenir vous y penserez et quand vous n'avez pas envie de rajouter quelque chose parce que c'est la même idée, et bah supprimer votre emoji comme ça le président de séance voit et ne vous interroge pas. Après moi j'aime bien aussi entendre avec vos mots, parce que parfois il y a une petite nuance et parfois ça va évoquer quelque chose de différent dans l'esprit des autres. Donc moi j'aime bien aussi quand vous redites avec vos mots mais si vraiment vous estimez que ce n'est pas nécessaire, pas utile de redire ce qui a déjà été dit bah vous pouvez supprimer votre emoji. (Anim lit ce qu'Alexandre écrit) : « Ou alors ajouter les réactions comme ça ». Alors pour ce qui est des réactions, je vais dire mon avis après vous allez me dire ce que vous en pensez. À la base moi je suis pas trop pour les réactions par rapport à ce que vous dites notamment par rapport aux ateliers réels. Parce que vous savez en atelier réel, l'idéal c'est qu'il n'y ait pas de jugement, qu'on ne soit pas en train d'applaudir quelqu'un « Ouais ouais je suis d'accord Bravo ! » ou alors qu'on fasse « Bouuuu c'est pas bien ce que tu dis ! » parce que déjà ça facilite pas la prise de parole pour tout le monde. Certains qui sont timides par exemple vont pas oser parce qu'ils ont peur qu'on leur dise « Bouuu » ou qu'on leur mette un emoji pouce en bas, vers le bas. Puis à l'inverse certains vont avoir ce côté narcissique, « Ouais j'ai eu pleins de pouces » Voyez quand j'ai dit un truc bien. Donc je suis pas forcément trop pour, après je vous laisse faire parce que c'est aussi ça le déroulement de l'atelier puis ça fait partie de la bonne humeur parce que ça reste quand même un lieu où on se respecte hein ici...

(Anim lit ce que Blanche a écrit): « Mdr j'avoue je suis trop contente quand j'ai un pouce, je me confesse. » Bah oui voilà, alors imagine tu as un pouce vers le bas, t'es peut-être pas trop contente, tu vois. Donc c'est dommage parce que faudrait pas que les gens n'osent pas parler que ce soit à l'écrit ou à l'oral parce qu'ils ont peur d'avoir une réaction. Voyez c'est pour ça que je préfère que ce soit un peu neutre. C'est déjà bien quand quelqu'un dit je suis d'accord avec untel parce que... et voilà et pareil vous avez mis « je suis d'accord avec untel, je suis d'accord avec untel » Bah je préfère que vous preniez la parole et que vous me disiez pourquoi vous êtes d'accord, Vous voyez que vous le redisiez avec vos mots. Ça aussi c'est important. Même si vous avez l'impression que votre intervention va pas être incroyable et va changer le monde hein. De toute façon c'est pas le but hein, on apporte chacun sa petite pierre à l'édifice. Mais voilà c'est vrai que ça peut être intéressant aussi que vous disiez pourquoi vous êtes d'accord avec untel. Et que par exemple que vous donniez un exemple de jeu vidéo que les autres ne connaissent pas. Vous voyez simplement donner des exemples ça peut être un style d'intervention. J'ai pas eu beaucoup de questions du coup. Mais vous auriez pu en poser. (Rires) Est-ce qu'il y a autre chose que vous voudriez rajouter sur la forme ? sur la façon dont ça s'est déroulé ? C'est plutôt un très bon atelier, deux heures ! Vous êtes forts ! Vous avez assuré, bravo !

(259)(Blanche écrit) : « J'ai trouvé ça super surtout que je m'y connaissais pas de base et qu'on est entouré de connaisseurs j'ai beaucoup appris. »

(260)-Anim : Moi je dirais dans les côtés positifs de l'atelier, c'est que pour une fois vous avez eu beaucoup d'exemples. C'est souvent un reproche, une remarque que je vous fais lors des ateliers, c'est de parler un peu trop dans l'abstrait et de pas rapporter vos arguments à quelque chose de concret, une illustration, vous voyez. Et là je trouve qu'en général vous avez eu beaucoup d'exemples à donner et ça c'est très bien.