**FICHE SEANCE 2**

**Problématique :** *Les jeux vidéo peuvent-ils être considérés comme des œuvres culturelles et artistiques au même titre que le cinéma, la musique ou la sculpture ?*

**Support :** [**L’article**](#article) du blog de Hugues Ouvrard : « Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique » (Huffpost, 03/12/2016)

**Capacités travaillées :**

* **Entrer dans un échange oral :** rendre compte de son écoute
* **Maîtriser l’échange écrit :** lire et analyser un texte argumentatif
* **Devenir un lecteur critique et compétent :** confronter le point de vue défendu au statut de l’émetteur (adapter sa lecture au texte) ; distinguer les modalités de justification et de concession

**Etape 1**

* **Reformuler** le sujet et les idées des documents (vidéo, chronique radio). **Les situer** par rapport à la question posée (la justifient-ils /la nuancent-ils/la démentent-ils ?)

**Etape 2**

* **Ecouter et lire** l’article d’Hugues Ouvrard (fichier audio préalablement enregistré à transmettre aux élèves).
* **Accorder un temps de réflexion** **personnel** pour écrire dans son carnet (contenu et forme libres, temps limité à 10 minutes).

**Etape 3**

* **Echanger** en groupe à partir du questionnement suivant : *Que pensez-vous de ce texte ? Pour quelles raisons selon vous l’auteur a-t-il rédigé ce texte ? Quelle cherchait-il à faire ?*
* **Rendre compte** des échanges du groupe dans un court écrit rédigé.

**Etape 4**

* Lire quelques propositions pour amorcer la lecture plus analytique du texte. **S’appuyer sur ce que disent les élèves** pour faire progresser/avancer l’étude.

Pistes possibles pour orienter les échanges et l’analyse :

* **L’auteur défend un point de vue** : le faire reformuler, identifier dans le texte ses occurrences (nombreuses : effet d’insistance et d’engagement de l’auteur pouvant conduire à l’identification de sa présence dans le texte - pronom(s), déterminant(s), types de phrases…)
* **L’auteur cherche à convaincre** un destinataire : questionner les élèves sur l’identité du ou des destinataire(s), leur présence dans le texte (valeurs des pronoms, désignation, interpellation, le point de vue défendu).
* **Demander aux élèves s’ils sont eux-mêmes convaincus par ce discours et pourquoi** (ce qui les a convaincus). Les laisser travailler en groupe pour construire des éléments de réponse (**ce qui est dit** – les argument/exemples, et par **la façon de le dire** – procédés d’écriture tels que l’énumération, anaphores, types de phrases). Les élèves peuvent annoter le texte, disponible sur un espace partagé par exemple, en insérant des commentaires, surlignant/soulignant etc.

Mettre en commun et stabiliser les acquis (sur la construction de ce discours argumentatif).

**Devoir maison**

Un débat de société agite les réseaux sociaux et autres médias : faut-il contrôler et limiter le temps passé sur les jeux vidéo en ligne pour les moins de 18 ans ?

Vous souhaitez intervenir dans le débat. Quelle serait votre position et pourquoi ?

☞Cherchez des arguments pour justifier cette limitation ou au contraire pour vous y opposer.

**L’article** du blog de Hugues Ouvrard : « Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique. » (Huffpost, 03/12/2016)

**Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique**

*On peut tout à fait être populaire, comme l'est le jeu vidéo, être divertissant même, et revendiquer néanmoins son identité artistique et culturelle.*

Le 21 décembre, sort en salles Assassin's Creed avec Marion Cotillard, Michael Fassbender et Jeremy Irons, trois des plus grandes figures du 7ème art actuel. Ce film, directement inspiré de la saga de jeux vidéo à succès du même nom développée par Ubisoft, repousse une nouvelle fois les limites entre le jeu vidéo et le monde de l'Art.

Si toutefois ces limites existent encore. En effet, depuis 1992 et la loi sur le dépôt légal, la Bibliothèque Nationale de France a pour mission de collecter et d'enregistrer les jeux vidéo. De fait, le jeu vidéo est donc reconnu comme un élément de notre patrimoine, au même titre que les films ou les livres par exemple.

Pourtant, j'entends encore ici ou là, des interrogations sur la légitimité de cette démarche et sur la légitimité artistique ou culturelle du jeu vidéo. Une question étonnante à l'heure où le jeu vidéo est devenu une composante indiscutable des pratiques culturelles de notre société. Plus que jamais le vidéo est un objet culturel, et plus que jamais il s'impose comme un objet artistique.

De façon croissante, on assiste en effet à un renversement de la dialectique entre le jeu vidéo et le monde artistique.

Après avoir vu l'apparition de jeux adaptés de films, puis de films inspirés de jeux, comme Pixels, on constate aujourd'hui une interpénétration croissante entre le jeu vidéo et les autres pratiques culturelles. Mieux, le jeu vidéo influence désormais de façon majeure les autres genres artistiques : que ce soit l'exposition Carte Blanche à Tino Sehgal au palais de Tokyo – qui vous invite à échanger et à dialoguer avec des personnes réelles, des « personnages non joueurs », un des fondamentaux du jeu vidéo ; que ce soit les séries telles que Westworld sur HBO, produite par JJ Abrams (réalisateur de Star Wars : Le Réveil de la Force, ou de Lost) – qui reprend en permanence les codes du jeu vidéo, dans son principe même, mais également au niveau des dialogues ; que ce soit la littérature avec les romans de Bret Easton Ellis – dont les références intermédiales au jeu vidéo sont multiples; que ce soit enfin la musique, avec, par exemple, Kavinsky – dont le premier album Outrun reprend le nom d'un jeu vidéo, et qui a lui-même proposé son propre jeu.

On le voit, le jeu vidéo est partout dans la création artistique contemporaine, comme il est, aujourd'hui, partout dans notre vie quotidienne.

Au fond, la question de savoir si le jeu vidéo est un art ou un produit culturel ne se pose plus. J'ai la conviction, comme la chanteuse Juliette, lorsque qu'elle évoque le jeu vidéo comme un « art naissant », qui n'a au fond qu'une quarantaine d'années, que ce jeune âge est la principale raison pour laquelle certains esprits rétrogrades continuent de ne voir en lui qu'un passe-temps pour adolescents. Comme souvent c'est la méconnaissance qui tient lieu d'argument.

D'une part, parce que le jeu vidéo est la première pratique culturelle des Français de moins de 50 ans, et que l'âge moyen du joueur de jeu vidéo, dans sa grande diversité, est désormais de 34 ans.

D'autre part, et c'est sans doute le plus important, parce que le jeu vidéo propose aujourd'hui une grande variété d'œuvres, des blockbusters aux jeux indépendants, qui sont souvent des pépites artistiques et créatives.

Une proposition qui est finalement très proche de celle de l'univers du cinéma, dans laquelle tous les genres sont représentés, thriller, comédie, romance, science-fiction, ou encore, il est vrai, de l'action. Le cinéma n'est pas un ensemble homogène, il regroupe une grande diversité, c'est également le cas du jeu vidéo. Et jamais les blockbusters hollywoodiens sortant chaque année dans les salles n'ont privé le cinéma de son statut de 7ème art.

On peut donc tout à fait être populaire, comme l'est le jeu vidéo, être divertissant même, et revendiquer néanmoins son identité artistique et culturelle.

Cette opposition entre divertissement et art, entre Entertainment et Sacré, réflexe très français, perd de son sens avec l'avènement de la culture populaire. Expression qui reste encore péjorative, mais qui passe mieux dans notre beau pays quand on parle de Pop culture. Vous me répondrez que la Pop Culture a 70 ans, quand le jeu vidéo, jeune quadra, a encore tout à prouver. Et vous aurez en partie raison. L'un des enjeux de notre secteur est d'asseoir sa légitimité culturelle, à l'image de la BD qui a su gagner ses lettres de noblesse. Je suis convaincu que ce n'est qu'une question de temps, voire une question démographique ! Alors à quand Michel Ancel à l'Académie Française ?

Et puis, avec l'essor de cette Pop Culture, les limites entre Entertainment et Culture sont de plus en plus floues... Cela n'enlève pourtant en rien sa dimension « sacrée » à cette dernière.

La Pop culture englobe le cinéma, la mode, la télévision, la littérature, la bande dessinée et le jeu vidéo. Et ce dernier est même en réalité un projet culturel hybride, véritable laboratoire qui place l'innovation au service de la création, la beauté au service de l'imagination, l'action combinée à la réflexion, le savoir au loisir et explore les frontières de l'immersion.

Lorsque vous riez au théâtre, lorsque vous frissonnez devant un film de Xavier Dolan, quand vous vous immergez dans la révolution Française en jouant à Assassin's Creed, ou lorsque vous assistez à une exposition d'envergure sur Barbie au Musée des Arts décoratifs, vous êtes au cœur de cette Culture, avec cette si respectable majuscule, qui pourtant vous amuse.

Parce que, oui, l'Entertainment peut être culturel. Et la culture, divertissante.

Peut-il d'ailleurs en être autrement ?



***Eléments de réponse question 1***

|  |  |
| --- | --- |
| **Le billet de Mathilde Serrell** | **La visite guidée** |
| Reconnaissance du jeu vidéo en tant que 10e art**Bourse de soutien** à la création de jeu vidéo (comme pour le cinéma)**Académie des arts et techniques du jeu vidéo et une** c**érémonie** de remise des prix (Les Pégases d’or)« Expérience narrative, expérience sonore, univers, personnage, scénario… » : lien avec le cinéma, la littérature.Statut de **patrimoine** MAISL’accès au titre de 10e art est défendu par ceux qui y trouve unt intérêt (corporatisme)Diversité des productions de jeux vidéo, de plus ou moins grande qualitéPratique très populaire qui ne suffit peut-être pas à l’élever au titre d’œuvre d’art  | L’existence même d’une exposition artistiqueProduit qui fait Intervenir des artistes : scénaristes, sculpteurs, peintres …Comparaison avec la création de bande-dessinéeRôle dans le développement de l’imaginaire et évasion (vendre du rêve) Recherche d’un style visuelCaractériser un personnage, lui donner vie, l’inscrire dans un univers //littératureParti pris graphiqueDiversité des sujets abordés |