

Beaucoup comparent aujourd'hui le jeu vidéo au cinéma. Pacman et ses simples pixels ont laissé la place à un réalisme visuel spectaculaire qui nous promet une immersion dans la peau de James Bond. Tout comme d'autres arts comme le théâtre ou la littérature, le jeu vidéo est capable d'offrir des émotions, de la narration, de la réflexion, prouvant ainsi un potentiel artistique jouant sur l'interaction entre l'œuvre et le spectateur. Pour autant, certaines visions plus traditionnelles tentent d'exclure le jeu vidéo du domaine de l'art, au principe que le ludique exclut l'artistique. Quelle valeur artistique les jeux vidéo ont-ils vraiment ? De quel genre d'art peut-on parler ? Une œuvre d'art est-elle différente si on doit la vivre et non plus simplement la regarder ?

## « Le jeu vidéo, un nouvel art ? »

Le jeu vidéo est-il le 10<sup>ème</sup> art ?  
Existe-t-il un design numérique ?  
Art actuel ou art futuriste ?

La RMN-Grand Palais et les Presses universitaires de France ont le plaisir de vous inviter au cycle « Jeux Vidéo » des Lundis du Grand Palais :

**Le lundi 5 décembre 2011 de 18h30 à 20h**  
**Avec**

**GUILLAUME BLANCHOT**, directeur de l'audiovisuel et de la création numérique au CNC  
**DAVID CAGE**, PDG et fondateur du studio français Quantic Dream  
**ERWAN CARIO**, journaliste, rédacteur en chef d'*Ecrans* (Libération)  
**STEPHANE VIAL**, philosophe du design, professeur à l'École Boule, auteur du *Court traité du design* (PUF, 2010).

Modérateur : **ARNAUD LAPORTE**, producteur-animateur à France Culture

Entrée gratuite - Merci de confirmer impérativement votre présence à  
[lundis@rmngp.fr](mailto:lundis@rmngp.fr) / 01 44 13 17 62

Se présenter à l'entrée à 18h15 avec le mail de confirmation  
Les personnes sur liste complémentaire entreront à 18h30, sous réserve des places disponibles.

