GOOD INTENTIONS

en réaction à

Récits d'Ellis Island, histoire d'errance et d'espoir

Georges Perec avec Robert Bober pour le recrutement 2018 au master du CNAM - ENJMIN



Table des matières

1. Chapitre commun	4
1.1. Interprétation du sujet	4
1.2. Idée générale	5
1.2.1. Fiche technique du jeu numérique	5
1.2.2. Fiche technique de la pièce in situ	5
1.3. Script	6
1.4. Principes du jeu numérique	7
1.5. Bibliographie et références	8
2. Chapitre Game Design	9
2.1. Principes d'interaction	9
2.1.1. Les contrôles et la caméra	9
2.1.2. Les avatars	10
2.1.3. Le temps	10
2.1.4. Les boîtes	11
2.1.5. Les zones répulsives	13
2.2. Description d'une séquence de jeu	14
2.3. Direction artistique	15
2.3.1. Visuelle	15
2.3.2. Sonore	15
2.4. Partie Libre	16
2.5. Autres concepts	18
2.5.1. Le Gouffre	18
2.5.2. <i>Help</i>	19
2.5.3. Argumentation	20

Avertissement

Le projet développé joue volontairement avec les valeurs éthiques et morales, dans un souci d'honnêteté avec le réel¹.

1. Chapitre commun

1.1. Interprétation du sujet L'île des larmes?

"2% d'émigrants seulement furent refoulés d'Ellis Island. Cela représente pourtant deux cent cinquante mille personnes. Et de 1892 à 1924, il y eut trois mille suicides sur Ellis Island." PEREC George

On ne peut pas parler de ce texte et créer quelque chose à propos de ce livre sans prendre en compte la situation actuelle de la migration.

Cette "île des larmes" raisonne comme un lointain souvenir romancé. Les divers témoignages dans la dernière partie du livre, fonctionnent comme la justification d'une souffrance vécue. Mais quelle souffrance d'attendre environ 3h dans un hall chauffé avant d'obtenir instantanément une nouvelle nationalité? Alors qu'aujourd'hui, les personnes migrantes vivent plusieurs mois dans le danger pour atteindre un pays qui n'a pas besoin d'elles et plusieurs années encore dans l'illégalité en attendant de peut-être obtenir un droit d'asile, avec de la chance. Aussi, cette espèce de pèlerinage de la mémoire nationale en visitant Ellis Island et son nouveau Musée de l'Immigration devient problématique. On ne peut pas vanter les mérites d'une Amérique constituée d'un mélange de peuples du monde entier, tout en ayant le désir politique de construire des murs aux frontières et en oblitérant complètement le besoin d'hospitalité des peuples subissant actuellement la guerre. On ne peut pas se lamenter d'un passage sur Ellis Island et voter aujourd'hui pour Trump.

Ainsi, comment traiter le sujet de la migration dans un musée, autrement que par la mémoire d'un passé aussi pertinent qu'une fiction romancière ?

L'idée de jeu développée dans ce dossier est une tentative de réponse, par la réitération des situations de contrôle et d'exploitation, contemporaine aux personnes en situation d'exil.

1.2. Idée générale

"I can't change anything.

There is no possibility that we can change anything with our artistic work. We do our work because we are making art, and because we believe art should be something, something that follows reality.

But I don't believe in the possibility of change."

SIERRA Santiago

Good Intentions est un spectacle *in situ* intégrant un jeu en réalité virtuelle proposé au Musée de l'Immigration de New York.

L'événement aura deux objectifs :

- Permettre à des migrants sélectionnés aléatoirement de vivre aux États-Unis.
- Mettre en scène ces personnes dans une chorégraphie autour des notions de déplacement, d'errance et d'espoir.

Note : Le jeu n'est pas adapté aux daltoniens, malvoyants, malentendants et aux personnes à mobilité réduite.

1.2.1. Fiche technique du jeu numérique

- · Genre : Walking Simulator/Lotto
- · Public cible : Personnes en situation d'exil et/ou demandeuses d'asile
- · Mode de jeu : Multijoueur
- · Plateforme: Dispositif VR HTC Vive avec adaptateur sans fil
- · Caméra: 3D Première personne
- · Contrôleur : Casque VR + 2 Manettes VR
- · Personnage : Un migrant passé par Ellis Island
- · Modèle économique : Mécénat/Donation/Subvention

1.2.2. Fiche technique de la pièce in situ

- $\cdot \ Genre: Oeuvre\ transm\'edia/Oeuvre\ caritative/Chor\'egraphie/Installation/Performance$
- · Lieu: The Great Hall à Ellis Island
- · Rôles : X participants, X étant le nombre d'équipements VR disponibles; Y surveillants/inspecteurs, Y étant la moitié des participants arrondie à l'unité inférieure.
- · Public cible : Visiteurs du Musée de l'Immigration et les acteurs ayant permis l'existence de la pièce.
- · Durée : 4h environ + 2h de sélection et d'introduction
- · Modèle économique : Place comprise dans le prix d'entrée du musée
- · Besoin matériel : Dispositif VR HTC Vive; Dispositif Sonore; Éclairage ambiant

1.3. Script

"[...] ce qui fut pour les uns un lieu dépreuves et d'incertitudes est devenu pour les autres un lieu de leur mémoire [...]"
PEREC George

Après avoir acheté l'oeuvre et effectué une campagne de communication permettant d'attirer les publics cible, l'institution devra suivre le protocole suivant :

Il sera installé dans le Grand Hall un dispositif de réalité de virtuelle englobant au maximum l'espace du lieu, de façon à ce que l'espace visionné à travers les casques se superpose au maximum avec l'espace réel. Tout au long de l'événement, les personnes souhaitant tenter leur chance devront faire la queue pour répondre aux mêmes 29 questions posées qu'il y a un siècle aux immigrants sur Ellis Island. Les réponses justifieront ou non, selon le jugement d'examinateurs, leur situation d'exil et leur besoin d'obtenir une aide financière, avant de pouvoir rejoindre la partie. Cet interrogatoire devra être la seule interaction directe entre les organisateurs et les migrants.

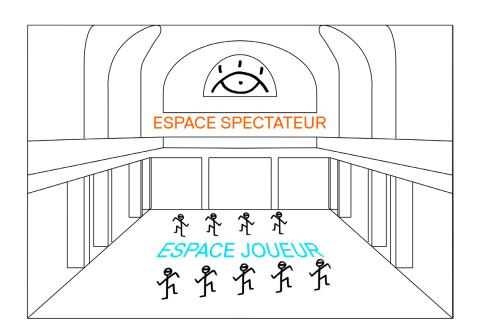
Une fois le jugement passé avec succès, les joueurs apprendront l'utilisation du dispositif ainsi que les règles du jeux en visionnant une vidéo, avant de se lancer ensemble dans l'espace de jeu.

Les spectateurs, pourront s'installer en hauteur, sur tout le tour complet des balcons de la salle.

Le dispositif sera accompagné d'une installation sonore qui diffuse en continu et de manière alternative une sélection de musiques, d'ambiances sonores et de créations originales (développées plus loin dans le dossier). Le son sera audible par les spectateurs autant que par les joueurs.

Une fois qu'un joueur a terminé sa partie, il pourra en fonction de l'issue de celle-ci, réclamer son gain auprès du musée.

La récompense offerte aux migrants sera le sponsoring du musée pour l'obtention d'une *green card*, nécessaire pour vivre de manière permanente aux États-Unis. Le sponsoring demande l'emploi de la personne migrante par l'institution pour un job quelconque le temps d'obtention de la carte (processus pouvant prendre plusieurs années). L'institution pourra adapter la difficulté du jeu pour obtenir un nombre de récompense souhaité.



1.4. Principes du jeu numérique

"Dreamers
They never learn
They never learn
Beyond, beyond the point
Of no return
Of no return"
Daydreaming, Radiohead, 2016

Pour les joueurs, *Good Intentions* est un simulateur de marche dans lequel ils incarnent leur propre rôle, grâce aux informations du questionnaire rempli au préalable. Les différentes boucles de gameplay permettront de mettre en mouvement le corps entier, par des gestes simples tel que la marche, le port de bras ou l'accroupissement.

A l'instar d'un jeu de loterie, peu importe le temps passé à jouer et les compétences du joueur, gagner restera toujours une question de chance.

L'objectif du joueur, une fois qu'il a équipé le casque virtuel, est de se déplacer dans l'espace afin de trouver une carte verte.

Les joueurs ont un temps de jeu limité et commencent tous avec un compte à rebours à la durée aléatoire. Si le décompte atteint 0, le partie du joueur est terminée. Il doit alors retirer son casque et sortir de l'espace de jeu sans récompense. Si le joueur trouve une carte verte avant la fin du temps imparti, il termine automatiquement le jeu, et obtient le droit de réclamer ensuite sa récompense.

Les cartes vertes font partie d'une série de récompenses que l'on peut obtenir dans des coffres. Ces coffres, fonctionnant de manière similaire aux lootboxes, apparaissent individuellement à l'écran de chaques joueurs. La condition d'apparition de ces boîtes aléatoires est que le joueur reste en déplacement et suive correctement les instructions.

Pour les ouvrir, le joueur devra effectuer une certaine combinaison de mouvement avec les manettes.

Avec parcimonie et suivant une courbe de difficulté, un algorithme créera dans l'espace de jeu des "zones de répulsion". Ces zones donneront des malus de temps, permettant ainsi de contrôler les corps des joueurs et créer une chorégraphie procédurale.

1.5. Bibliographie et références

Livres:

SWINK Steve, *Game Feel*, édition Morgan Kaufmann, 2009 ALBINET Marc, *Concevoir un Jeu Vidéo*, édition FYP, 2015 PEREC Georges, *Récits d'Ellis Island*, *histoire d'errance et d'espoir*, édition POL, 1994

Vidéos:

PEREC Georges, Récit d'Ellis Island, les lieux d'une fugue, INA, 1978

Articles:

BISHOP Claire, Antagonism and Relational Aesthetics, 2004
DECOUT Maxime, Georges Perec: la judéité de l'autre, 2010
GARCÉS Marina, Honesty with the real, Journal of Aesthetics & Culture, 2012
REICH Steve, Music as a Gradual Process, 1968
BICER Josh, The Unavoidable Conflict of Serious Storytelling in Video Games, Gamasutra, 2018
C'est quoi, les « Jeux du Réel » ?, The Pixel Hunt, 2016

Sites:

The Statue of Liberty - Ellis Island Foundation, Inc https://www.libertyellisfoundation.org/

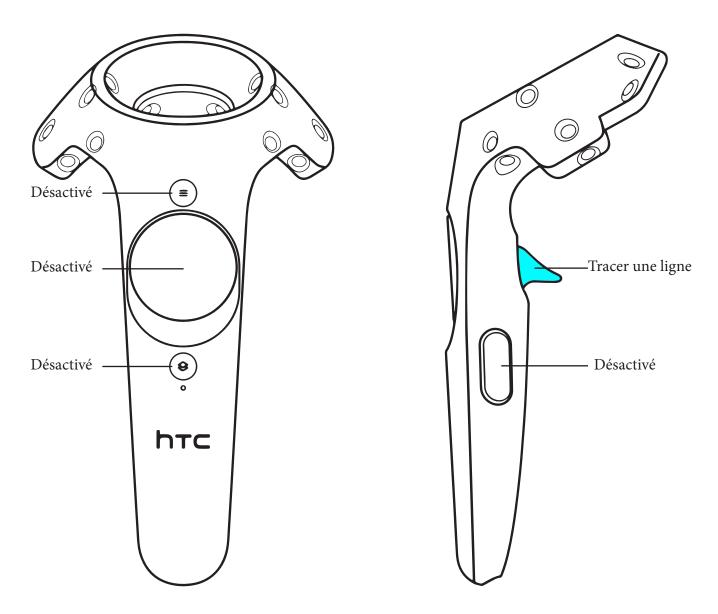
Interactive Tour of Ellis Island http://teacher.scholastic.com/activities/immigration/tour/index.htm

Merci à Tom pour son aide précieuse

2. Chapitre Game Design

2.1. Principes d'interaction

2.1.1. Les contrôles et la caméra



Sur un équipement VR HTC complet, le casque sert de contrôleur pour une caméra en vue subjective. Ici l'utilisation du casque ne diffère pas.

Pour ce qui est des *inputs* des manettes, la gâchette est la seule disponible pour les joueurs. Une pression maintenue sur cette dernière permet de «remplir» les tracés à l'intérieur des boîtes.

Les utilisateurs des appareils doivent se concentrer sur le jeu et le prendre en main le plus rapidement possible. De cette façon, tous les autres boutons sont désactivés, empêchant l'accès à aux menus qui peuvent s'avérer parasitaires et allant contre une utilisation fluide.

2.1.2. Les avatars

Ils remplissent en premier lieu la fonction utilitaire de situer les autres joueurs dans l'espace.

Ici, les utilisateurs du casque jouent leur propre rôle : ceux de personnes migrantes. Ils prennent la forme des personnages présents sur les photos de Lewis W.Hine. Les images sont découpées grossièrement dans les photographies en noir et blanc et sont "collées" en 2D à l'emplacement des joueurs. Tous les avatars sont toujours face à la caméra des joueurs, peu importe leur position. On retrouve souvent ce genre de modèle dans les premiers jeux 3D limités par les contraintes technologiques.

Leur attribution est aléatoire et ne correspond pas au physique réel du joueur.

Les manettes seront représentées par leurs modèles habituels avec une touche orange ou bleue pour correspondre au code visuel.





Exemples d'avatars

2.1.3. Le temps

Tous les joueurs se voient attribuer un compte à rebours lorsqu'ils commencent le jeu. La durée de ce compte est un entier aléatoire compris entre 30 minutes et 3 heures. Dans l'espace virtuel, le temps restant accordé aux joueurs est affiché au dessus de leur avatar, forçant les joueurs à se cambrer pour regarder le temps qu'il leur reste.

Les différents éléments de gameplay permettront de gagner ou de perdre du temps.

2.1.4. Les boîtes

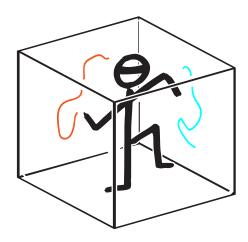
Elles prennent la forme de cubes de filigrane et contiennent un ou deux tracés colorés à l'intérieur, traversant leur espace 3D.

Elles prennent la taille et la place de la kinésphère du joueur.

Les boîtes apparaissent aléatoirement aux joueurs qui restent en mouvement. Ces boîtes fonctionnent donc comme la motivation principale à la marche et à l'errance permanente.

Lorsqu'un joueur est détecté comme inactif par la machine, il est considéré en état de stase, empêchant l'apparition de nouvelles boîtes pour le joueur. Un feedback visuel sur les bords de l'écran permettra de le signaler à l'utilisateur du casque.

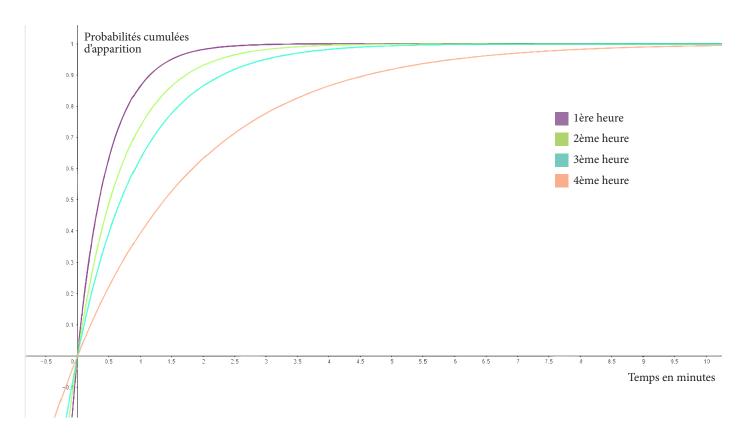
L'endurance deviendra alors également visible sur la durée.



Les lignes apparaissant dans la boîte peuvent avoir deux couleurs et devront être suivies avec la manette de la couleur correspondante : droite orange et gauche bleu.

Une fois les lignes tracées avec les mains, l'interface disparaît et indique avec une icône et un texte la récompense obtenue.

Les boîtes doivent apparaître avec une fréquence moyenne constante, mais leur apparition ne dois pas suivre de *pattern* ni être simultanée avec celles des autres joueurs. Plus la partie dure plus les lignes deviennent longues et complexes, rendant l'ouverture des boîtes difficiles. À cette fin, les boîtes apparaissent aussi de moins en moins souvent. Avec l'aide d'un ami mathématicien, nous avons établis les densités de probabilité d'apparition des boîtes en fonction de l'avancement de la partie :



Ainsi, la fréquence moyenne d'apparition des boîtes par joueur est de 120 boîtes la première heure, 80 la deuxième, 60 la troisième et 30 la dernière.

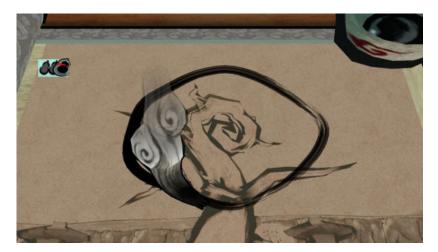
Répartition du contenu des boîtes

	1ère heure	2ème heure	3ème heure	4ème heure
+1 min	83,34%	83,34%	83,34%	83,34%
-1 min	16,59%	16,55%	16,50%	16,31%
Ticket vert	0,07%	0,11%	0,16%	0,35%

Note : Avec de tels pourcentages, les joueurs commençant avec 30 minutes, ne peuvent statistiquement jamais jouer jusqu'à la fin des 4 heures.

Il n'est pas possible de rater une ligne. Le remplissage manuel suit le tracé originel sans pouvoir en sortir, comme un caneva parfait.

Par exemple, *Okami* comme beaucoup d'autres jeux, utilise des gameplay à base de détection de mouvement pour faire dessiner certaines formes aux joueur. La différence ici est que le tracé n'est pas libre et le *game feel* ressemble plus à quelque chose de guidé comme les panneaux d'énigmes du jeu *The Witness*.



Utilisation du «Celestial Brush» dans Okami (2006)

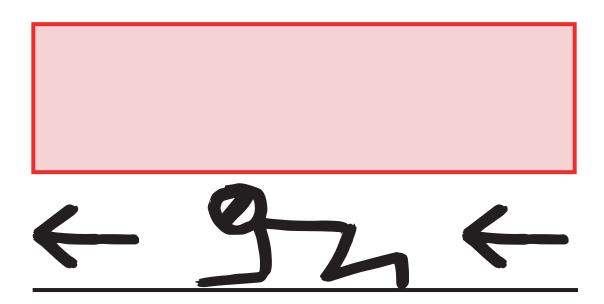
Un panneau simple dans The Witness (2016)



2.1.5. Les zones répulsives

Ce sont des *hitboxes* prenant des formes cubiques de couleur rouge. Elles entrent et sortent de l'espace lentement de manière à laisser le temps aux joueurs de les anticiper.

Ces zones peuvent apparaître au sol ou en lévitation, obligeant parfois le joueur à se baisser pour les éviter. Si un joueur entre en contact avec une zone rouge, son temps de jeu baisse de 1 minute puis 1 minute supplémentaire par secondes de persistance.



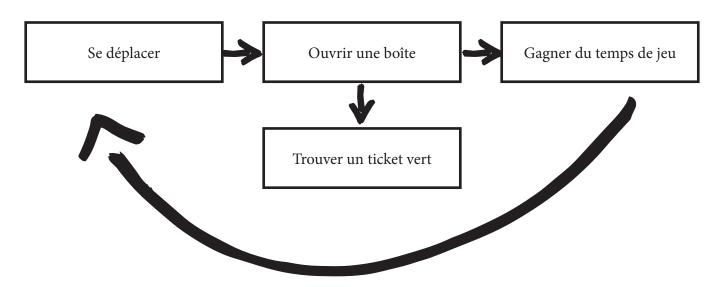
Il existe une autre forme de zone répulsive autour des joueurs pour éviter les contacts physiques et renforcer l'expérience dans l'individualité. Ces zones rouges ne seront visibles que si un joueur s'en approche trop près.



Des zones rouges équivalentes dans Beat Saber (2018)

2.2. Description d'une séquence de jeu

Boucle de gameplay



Le joueur "Player Dejeu" lève la tête pour regarder son temps : 5 minutes restantes. Il se déplace depuis maintenant 3 heures de jeu et la fatigue se fait sentir. La partie est presque terminée : les zones rouges sont nombreuses, obligeant le déplacement de Player à adopter une trajectoire sinueuse et précise.

Un gros bloc rouge gêne le passage : Player est obligé de progresser en s'accroupissant. Malheureusement, en se relevant, il ne voit pas l'avatar d'un autre joueur en train de reculer et leurs zones de répulsion rentrent en contact. Un chiffre apparaît sur l'interface utilisateur de Player "- 1 min". Il regarde son temps : plus que 2 min et 49 secondes.

A ce moment là, l'espace autour de Player se quadrille. Une boîte fait son apparition. Le joueur a l'habitude maintenant, il appuie sur la gâchette de sa manette orange pour suivre la première ligne et former plusieurs boucles autour de lui, puis il fait de même avec la manette bleue. La boîte disparaît et une animation avec des feux d'artifices se lance. Un petit rectangle vert apparaît avec un message : "Félicitations Mr.Dejeu, vous êtes maintenant Américain! Vous avez terminé le jeu avec 1 minute et 48 secondes restante." avec écrit en plus petit : "Vous pouvez maintenant retirer votre casque et sortir de l'espace de jeu." A ce moment-là, l'avatar de Player Dejeu disparaît de l'espace virtuel.

2.3. Direction artistique

2.3.1. Visuelle

L'espace virtuel ne doit pas différer de l'espace réel. Il est un outil permettant de faire apparaître des éléments visuels et des injonctions seulement aux yeux des joueurs. A l'instar d'un échafaudage permettant la construction d'une maison, la vision du joueur n'est ici que moyen de créer la danse.

La volonté n'est pas une immersion du joueur, mais au contraire la distanciation, son constant rappel de l'espace et la situation réelle dans laquelle il se trouve.

De cette façon, pour les objets provenants du réel, nous utiliserons l'incrustation photographique. Par exemple en utilisant une skybox reprenant un panorama de Google Street View. Nous ne nous soucierons pas de la perte de qualité des photos et de l'apparition de pixels.

Pour les objets exclusivement virtuels tel que les coffres et les zones de répulsion, on adoptera un style minimal constitué uniquement de lignes essentielles, comme des cubes en fil de fer. Cette direction a deux intentions : produire un effet le plus neutre et épuré possible et permettre une clarté maximale aux joueurs qui devront appréhender le jeu le plus rapidement et facilement possible. Il est important de noter que les joueurs n'auront peut-être jamais joué à un jeu vidéo et sans doutes jamais utilisé de casque VR.

2.3.2. Sonore

La bande sonore qui accompagnera la scène devra refléter principalement la culture occidentale classique et contemporaine pour prolonger le scindement entre les deux publics migrant/américains. Le style de musique qui convient le mieux est celui du phasing, représenté par son concepteur : Steve Reich.

Né en 1936 à New York et d'origine juive, il est lui même issu de la population américaine créée grâce à l'immigration du début du 20ème siècle. Son oeuvre musicale est aujourd'hui reconnue comme essentielle. Ses musiques haletantes, répétitives et utilisant un système de décalage peuvent très bien illustrer la notion d'errance et de poursuite incessante et dystopique. Elles ont par ailleurs inspiré de nombreux chorégraphes comme Anne Teresa De Keersmaeker, ce qui donne tout son sens à son utilisation dans ce dispositif corporel et minimaliste.

Un exemple de morceau serait Different Trains, qui gagne encore en sens en ajoutant à la pièce l'image du train et de la gare. Lieu d'attente, de voyage mais aussi de déportation.

L'ambiance sonore sera aussi accompagnée de phases de brouhaha entre les différents morceaux. La notion de bruit incessant étant un souvenir très présent dans les témoignages à propos d'Ellis Island.

2.4. Partie Libre

Quel âge avez-vous? Étes. vous un homme ou une femme? Etes - vous en comple on célibataire? Quelle est votre activité? Pouvez-vous line et écrine? De quel pouss venez-vous? Quelle est votre ethnie? Pouvez-vous me donner le nom et l'achesse d'un proche de volvie pays natal? Quelle est votre destination? Qui a payé volve voyage? Combien d'argent avez - vous? Éter-vous déjà venu dux États-Unis? Rejoignez-vous un proche aux Frats-Unis? Qui? Fles vous déjà allé en prison on dons un asile? Étes -vous polygame ? Étes-vous anarchiste? Est-ce que vous venez aux Etats-Unis pour du travail? Où mavaillezez-vous? Quel est votre état de souté? Ites-vous difference on estropié? Combien mesurez-vous? De quelle contem sont vois yeux/chevenx? Avez-vous un signe distinct: F corporel? Ccicatrice, tache de noussance, tatomage...) Où êtes-vous né? (Pays + Ville)

Qui était le premier président des États-Unis? Quelle est la contem du drapeau américain? Combien y a t-il de bandes sur le drapeau? Combien d'étailes?

Que se parse-t-il le 4 juillet?

Qui est ce que la Constitution?

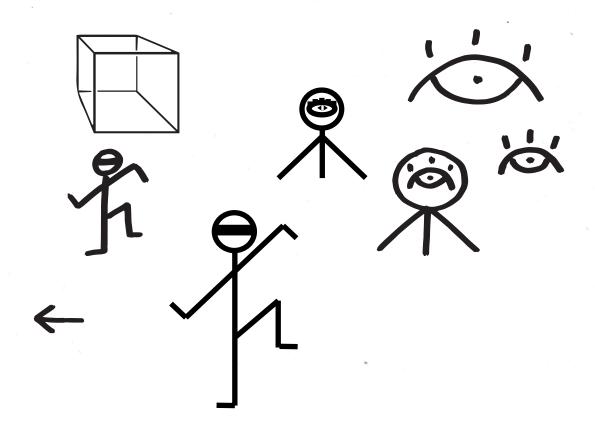
Quelles sont les trois bromches du gonvernement? Quel président a libéré les esclaves?

Pouvez-vous nommer les 13 colonies originelles?

Qui signe les projets de loi?

Qui est le président actuel des États. Unis?

Comment s'appelle l'hymne national américain?



2.5. Autres concepts

2.5.1. Le Gouffre

· Genre : Simulateur/Fiction interactive/Visua novel

Support : PC/SmartphoneCaméra : Boîtes de dialogues

· Contrôleur : Clavier + Souris/Écran tactile

· Personnage : George Perec

Le Gouffre est une fiction interactive autour de la création d'un documentaire filmique sur la migration. Le joueur incarne George Perec dans une fiction où il dialogue avec son ami Rober Bober autour de leur identité juive et partent à l'aventure d'Ellis Island à New York. Ensemble ils devront faire des choix sur les lieux où se rendre, les personnes à interviewer, quelles questions poser, quel montage adopter etc.

Au cours de l'histoire, Perec rencontrera des problématiques d'empathie envers une certaine femme lors d'un entretien. N'ayant jamais connu sa mère, il aura l'impression de trouver en elle un substitut idéalisé de son manque affectif maternel. En fonction du choix du joueur, le protagoniste pourra réaliser ou non son complexe oedipien.

Il existe une énorme quantité de visual novel utilisant un fonctionnement similaire. Leur intérêt réside essentiellement dans la narration. L'intention de ce jeu est de faire comprendre à l'utilisateur par l'empathie le parcours philosophique, artistique et émotionnel par lequel est passé Georges lors de l'écriture de son livre.



« Rien ne ressemble plus à un lieu abandonné qu'un autre lieu abandonné ...

2.5.2. Help

Genre : Jeu de piste Support : Smartphone

· Caméra : Appareil photo du téléphone

· Contrôleur : Écran tactile

· Personnage : Un visiteur lambda du musée

Help est un serious game de type jeu de piste en réalité augmentée pour les visiteurs du musée de l'immigration. Il fonctionne d'abord comme un outil scénographique pour une visite ludique et idéale autour de la collection photographique de Lewis W.Hine. Au fur et à mesure que le joueur progresse, les photos qu'il trouve se voient remplacer par des documents plus récents, faisant glisser petit à petit les images de personnages en exil du siècle passé à ceux d'aujourd'hui. Le jeu prend alors le visiteur en otage pour le sensibiliser à la situation géopolitique actuelle et lui proposer de militer/faire un don. Un jeu au gameplay similaire est *Pokémon Go.*



Montage

Script:

A l'accueil du musée, le visiteur reçoit une invitation à télécharger une application. L'application fonctionne comme un plan du musée avec différentes localisations peu précises sur toute l'île. Une fois proche d'une photo, l'utilisateur reçoit une notification lui permettant de changer d'écran et d'activer son appareil photo pour trouver dans l'espace une image tirée de la collection de Lewis. Une fois l'image récoltée, il peut la consulter dans son inventaire et lire des informations sur la photo ainsi que des histoires sur le musée.

A partir d'un certain nombre de photos récupérées, les personnages se métamorphosent et prennent le visage de migrants actuels. JR dans son documentaire Ellis avec Robert De Niro, a utilisé un montage de substitution similaire sur ses collages dans la partie abandonnée de l'île.

L'idée de ce jeu vient de la remise en situation des photos de Lewis par Perec et Bober lors du tournage de leur film, ainsi que de toutes les photos qui jonchent l'ouvrage Récits d'Ellis Island.

2.5.3. Argumentation

Il est nécessaire d'éviter d'utiliser la fiction narrative comme moyen de provoquer l'empathie, comme le font déjà très bien les films, les témoignages et la plupart des oeuvres vidéoludiques immersives. L'idée est d'essayer au maximum de saborder le questionnement par intermédiaire de paraboles et allégories en faisant le choix de mettre en scène une situation ancrée dans le réel. On espère ainsi ouvrir la discussion sur le présent.

Le game design peut-être autre chose qu'un produit de consommation et de divertissement. Avec la prolifération des jeux indépendants et des serious game, on sait qu'il est possible de penser le jeu autrement. Pour autant je pense qu'il faut se détacher au maximum de l'empathie comme dans la proposition *Le Gouffre*. Une histoire, aussi belle et larmoyante soit-elle est une construction. A la recherche d'une vérité, aucun discours ou témoignage ne pourra être plus fort et convaincant qu'une expérience réelle, unique et irreproductible. *Good Intentions* réengage des situations de contrôle et de persécution qui ont été vécues, mais qui continuent aussi d'exister de manière plus cruelle encore aujourd'hui. Ce dispositif n'est pas une invention, il est un déplacement.

Avec l'empathie, on trouve aussi parmi les notions divertissantes, celle de la didactique. Lorsque l'on fait de l'art engagé socialement, il est dangereux de tomber dans un simplisme extrême. Ce sont les idées les plus simples et réductrices qui ont amené aux plus grandes erreurs de l'humanité. Or, le game design pensé comme un produit commercial, a cette effrayante facilité à tomber dans un gameplay très didactique pour pouvoir toucher et intéresser un maximum de consommateurs. Même si les idées sont plus compréhensibles, elles ne sont pas forcément convaincantes, comme peut le proposer *Help*.



Un jeu très efficace mais fallacieux par son simplisme : September 12 : A Toy World (2010)

L'art contemporain a cet avantage qu'il permet de ne pas apporter de solution simple, et pose d'ailleurs plus de questions qu'il n'apporte de réponses.

Dans *Good Intentions*, l'interprétation prudente du spectateur sera de mise. Ce qui est mis en jeu, n'a rien de ludique. Le spectacle n'est pas une fiction. Si les personnes ayant été en contact avec l'oeuvre sont ébranlées dans leur empathie, alors le travail est intéressant. Mais dans tous les cas, je ne crois pas dans la possibilité d'un changement grâce à l'art.