



Mathieu Triclot
Université de Technologie de Belfort-Montbéliard
RECITS / FEMTO-ST
mathieu.triclot@utbm.fr

Belfort,
31 janvier 2022

J'ai le plaisir de vous recommander la candidature d'Ydris Benmansour dans la licence professionnelle, informatique et jeu vidéo dispensée, en alternance, à l'ENJMIN. Enseignant-chercheur en philosophie, ayant travaillé sur la question des jeux vidéo, j'ai rencontré Ydris Benmansour lorsqu'il m'a demandé de co-diriger son mémoire de Master 2 en Philosophie. Je conserve non seulement un très bon souvenir des échanges que nous avons pu avoir au cours de cette direction, mais Ydris s'est aussi distingué en soumettant une recherche de très grande qualité.

Son mémoire portait sur une relecture de la notion aristotélicienne de mimesis à l'aune des jeux vidéo. Ce travail a été soutenu à l'Université de Nantes, en juin 2018. Conformément à la configuration originale du thème, cette recherche était dirigée conjointement par Angelo Giavatto, spécialiste de philosophie antique, et moi-même. Ce travail manifeste à mes yeux trois qualités principales. Premièrement, sa réussite même suffit à attester des qualités de rigueur, d'intelligence analytique, de maîtrise des notions philosophiques et de savoir-faire rédactionnel, qui sont attendues dans cet exercice, au niveau d'exigence du Master 2. Mais, au-delà, il s'agissait d'un travail particulièrement risqué, par la confrontation entre un auteur aussi impressionnant de la tradition philosophique qu'Aristote et un objet contemporain, à la légitimité culturelle contestée, les jeux vidéo. Cette prise de risque, au plan académique, a conduit un travail de premier ordre, en ce qu'il manifestait une authentique créativité intellectuelle. Il ne s'agissait pas seulement de tenter d'appliquer les catégories de l'esthétique aristotélicienne à un objet qui lui était, par définition, étranger, mais aussi, et surtout, de critiquer et de renouveler ces conceptions, notamment dans le rapport entre l'intrigue et le spectacle. L'exercice n'était pas dénué d'une part d'irrévérence et de jeu, fort appréciable.

Cette capacité à « penser contre » un auteur, en s'appuyant sur ses notions pour produire des conceptions nouvelles, au contact d'objets nouveaux, me paraît l'une des plus grandes qualités que l'on peut attendre chez un étudiant en philosophie. De plus, je dois souligner qu'Ydris a fait preuve de qualités d'écoute tout au long du travail de mémoire, en sachant s'emparer des suggestions qui lui étaient faites, pour les faire siennes, mais aussi les prolonger, tout en se confrontant à de la documentation supplémentaire. Il a fait preuve de persévérance, pour mener le mémoire à bien, tout en étant capable de prises d'initiatives. Je pense que cette forme de créativité dans la rigueur, dont Ydris a su faire preuve, pourrait parfaitement trouver à s'appliquer dans d'autres domaines que le champ académique.


Dès la période du mémoire, Ydris conjugait la pratique de la philosophie avec des pratiques créatives, à l'époque le théâtre, qui a nourri ses analyses au même titre que les jeux vidéo. Je ne suis pas qualifié pour évaluer les réalisations qu'il a pu produire en matière de game design et de jeux

vidéo, mais il me semble absolument évident qu'il bénéficierait grandement des formations que vous dispensez en la matière. Je pense qu'il possède les qualités requises, en termes de capacités de travail et d'endurance académique comme en termes de créativité, pour suivre avec profit votre parcours de formation.

Ydris présente un profil atypique, venant de la philosophie et du théâtre, avec de belles réalisations derrière lui, dont on peut attendre qu'il apporte des perspectives nouvelles dans le champ des jeux vidéo.

Je me tiens à votre disposition pour toute information complémentaire.

Bien cordialement,

A handwritten signature in black ink, consisting of a vertical line on the left, a horizontal line extending to the right, and a small flourish at the end.

Mathieu Tricot
Maître de conférences en philosophie des techniques