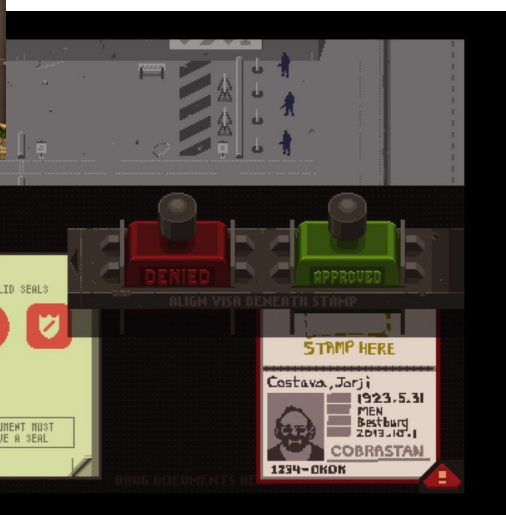


Année 2023-2024

Support pédagogique de la formation :

«Jeux et Politique :

De société ou vidéo, le jeu comme vecteur idéologique »



Formateur(trice)s :

KRYWICKI Boris



Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : inscription@c-paje.be (Adam-Zaki ANOUNOU)

Assistant administratif

Site : [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)



## Jeux et Politique

25 et 26 mars 2024 – Maison de quartier Malibran – Bruxelles

**Avec le soutien de :**



**FÉDÉRATION**  
WALLONIE-BRUXELLES

**Opérateur de formation**

**C-paje**

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

### **Les traces de la formation**

Vous trouverez dans ce portefeuille les différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques de réappropriation. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

---

### **Des questions en suspens ?**

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos **questions éventuelles** à la suite de la formation.

**Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site ([www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)) .**

Adam-Zaki ANOUNOU – Assistant administratif

[inscription@c-paje.be](mailto:inscription@c-paje.be)

Boris Krywicki : [boris@c-paje.be](mailto:boris@c-paje.be)

C-paje asbl, rue Henri Maus, 29 à 4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 – Fax : 04/237.00.31

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Table des matières

Des sources et des pistes de réflexion.....	6
Les jeux vidéo sont-ils politiques ?.....	6
Édito : les jeux de société modernes existent !.....	7
Jouer à conquérir.....	8
Décoder les pratiques.....	9
“What Board Games Can Teach Us About Politics and Power”, par Nathan J. Robinson (traduction par Gusandco.net).....	11
Médiajam : Quand Médiapart fait ses jeux.....	19
Coulisses de la fabrication des jeux vidéo journalistiques.....	19
Réunion en catastrophe. ....	20
Game design en direct. ....	20
Des inconvénients du dialogue pour transmettre des idées. ....	21
Progrès éclair. ....	21
Game jam over. ....	22
Grand écart. ....	22
Attentes handicapantes. ....	23
Les risques du métier. ....	24
En attendant la suivante. ....	24
« Jeux vidéo d'activisme politique.....	25
Hactivisme et pratiques artistiques : un engagement pour le jeu vidéo ».....	25
etoy et la lutte contre l'entreprise privée.....	26
L'oeuf de Pâques contre l'homophobie.....	26
La Molleindustria et la dictature du divertissement.....	26
À l'assaut des mondes virtuels.....	27
L'engagement de l'art.....	28
« Jeux vidéo : outils, objets et enjeux politiques », par Julien Annart.....	29
Un média politique depuis ses débuts.....	29
Une industrie du divertissement.....	30
Créations originales et réappropriations.....	31
Nouveaux modèles économiques.....	32
Une guerre culturelle sans pitié.....	33
Notes de lecture sur l'article “Power Play” (SENET, n°11).....	36

An examination of the theme of politics in board gaming, with insights from designers including Jason Matthews (Twilight Struggle), Tory Brown (Votes For Women) and Zain Memon (SHASN).....	36
Ludovox : « Les jeux de société et la politique » par Shanouillette.....	39
Le jeu, un enjeu politique ?.....	39
Une lecture du monde.....	40
Satires et propagandes.....	42
La politique est partout.....	44
Le jeu vidéo Counter Strike utilisé comme une salle secrète pour héberger le journalisme interdit en Russie.....	45
Échanges et débats autour de la thématique du jeu Brazil Imperial.....	49
Eduardo Felipe :.....	49
La réponse de l'auteur du jeu, Ze Mendes :.....	50
La réponse de l'éditeur du jeu, Super Meeple :.....	50
Les activités vécues.....	51
Atelier 1 : Découverte de jeux vidéo indépendants et politiques.....	51
Atelier 2 : Décortiquons les jeux de société.....	51
Atelier 3 : Let's jam ! Game jam de jeu de société ou de jeu vidéo.....	53
Références supplémentaires.....	55
Bibliographie.....	56
Ludographie.....	56
Annexe : C-Paje. Qui sommes-nous?.....	58

### **Des sources et des pistes de réflexion**

De nos jours, les jeux vidéo et les jeux de société ont évolué bien au-delà de simples divertissements, devenant des espaces complexes où la politique s'entremêle avec les mécanismes ludiques.

### **Les jeux vidéo sont-ils politiques ?**

Les jeux vidéo ne sont plus simplement des mondes virtuels isolés de la réalité, mais plutôt des espaces où la politique peut être simulée, contestée et même redéfinie. Des titres tels que *Civilization*, *Tropico* ou *Democracy 4* proposent des expériences immersives qui permettent aux joueurs d'explorer la complexité des systèmes politiques, de prendre des décisions cruciales et d'observer les conséquences de leurs actions. En comprenant ces dynamiques, les associations peuvent utiliser les jeux vidéo comme des outils pédagogiques puissants pour discuter de questions politiques contemporaines.

Les jeux de la série *Far Cry* ont souvent été critiqués pour leur représentation des contextes politiques et sociaux dans lesquels ils se déroulent. Certains joueurs et observateurs ont parfois estimé que les jeux simplifiaient ou déformaient des situations géopolitiques réelles, ce qui a pu générer des controverses.

Certains titres de la série *Call of Duty*, en particulier ceux qui abordent des conflits contemporains ou historiques récents, ont été critiqués pour leur traitement des événements politiques. Cette polémique inclut des questions telles que la représentation des acteurs impliqués, la simplification des causes des conflits ou la manière dont les événements réels sont intégrés dans la trame narrative du jeu. Comme l'écrit Rémi Cayatte dans sa thèse, *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?*,

« Les jeux vidéo qui abordent de manière explicite ou détournée des événements réels transmettent une certaine vision de tels événements à leurs utilisateurs. Que ce soit à travers les éléments de récit sur lesquels ils reposent, les images portées à l'écran ou leurs spécificités ludiques, certains jeux vidéo s'inspirent ainsi du réel autant qu'ils (re)construisent ce dernier par l'intermédiaire des expériences de jeu qu'ils proposent. [...] À l'exaltation de sentiments militaristes, guerriers, nationalistes et patriotiques, s'ajoute dans [les jeux de la série *Call of Duty : Modern Warfare*] une volonté assez nette de véhiculer une vision positive de l'engagement militaire américain à l'étranger et de l'adoption d'une doctrine de guerre préventive par les États-Unis au lendemain des attentats du 11 septembre 2001 ».

Et côté anglophone, qu'en disent les *game studies* ? « Les jeux vidéo sont intrinsèquement politiques, car ils peuvent saisir et intégrer les complexités des problèmes politiques » (Mayer, 2009). « Ils constituent également une forme d'art qui peut exprimer une idéologie et faire des déclarations politiques » (Bogost, 2006), « dont les œuvres peuvent être analysées à l'aide des théories artistiques traditionnelles » (Tavinor, 2009).

### Édito : les jeux de société modernes existent !

Le terme « jeu de société » est employé ici faute de néologisme, mais ne cherche pas à désigner les artefacts poussiéreux de votre grenier, les jeux de l'oie rétrogrades et autres petits chevaux 100% pur-hasard. Ne le prenez pas mal (chacun ses goûts, tout ça), mais ces classiques ont plutôt vieilli et sont remplacés, dans le cœur de plus en plus de familles, par de nouvelles références. D'ailleurs, certains les nomment avec d'autres mots, histoire d'insister sur le distinguo : jeux « modernes », « de plateau », « de stratégie »... Peu importe l'étiquette, tant qu'au bout de cet article, on atteint cette finalité : malgré quelques bémols idéologiques que je vais présenter, les jeux de société n'ont rien de ringard, peuvent vous faire vivre de formidables aventures, vous aiguïser l'esprit ou transformer vos soirées. Et si vous pensez que vous n'aimez pas ça, cela signifie juste que vous n'avez pas encore trouvé chaussure à votre pied.

Car il existe de tout : des jeux dits « d'ambiance » (avec très peu de règles et des parties courtes, dans l'optique de vous faire passer un moment de rigolade, *Time's Up* et *Jungle Speed* incarnant les exemples les plus connus), de la « gestion » (je transforme mon bois, symbolisé par un cube marron, en deux points de victoire, tout en gardant de quoi payer mes ouvriers, à la *Caylus*), de « l'abstrait » (on s'abstient d'accoler un thème pour se concentrer sur de la mécanique pure, comme dans *Corridor* ou *Quarto*). Grossièrement, on a longtemps séparé les jeux de société modernes en deux pôles : les « à l'allemande » d'un côté, popularisés par les fameux *Colons de Catane* en 1995, qui, pour schématiser, misent sur la finesse et la profondeur de leurs règles ; les « à l'américaine » de l'autre (ou « amérित्रash »), qui préfèrent se démarquer par leur univers, des visuels soignés, des figurines impressionnantes (par exemple celles de la franchise *Warhammer*), quitte à ce que le déroulement soit assujéti à des jets de dés et beaucoup de hasard.

Au fil de près de trois décennies de jeux de société modernes, cette dichotomie s'est étiolée, avec une présence de plus en plus marquée de créateurs issus d'autres pays (France, Espagne, Italie, Corée du Sud, Pologne, Japon... Mais aussi la Belgique), nourris d'influences transversales qui créent des hybrides à succès. Peut-être avez-vous déjà entendu parler de *7 Wonders* (créé par un auteur français, Antoine Bauza, mais édité par des Belges – la société Repos Production), vendu à plus d'un millions d'exemplaires (pour vous donner un ordre d'idée, dans le secteur, 10 000 boîtes, c'est déjà bien). On s'y passe des cartes, de main en main, chacun gardant celle qui l'intéresse, pour développer sa civilisation et bâtir l'une des sept merveilles du monde. Vous pouvez y opter pour l'axe scientifique, militaire, économique... Tout ça en une demi-heure. Bel exemple d'entre-deux : l'œuvre propose à la fois une mécanique solide (le « draft », soit le concept de se passer des cartes entre joueurs, qu'il remet au goût du jour) et des illustrations splendides, signées par l'artiste d'origine portugaise Miguel Coimbra. Joli mix culturel, non ?

### **Jouer à conquérir**

Reste un bémol de taille : la thématique problématique de nombreuses œuvres, en ce qu'elles invitent à rejouer la partition du colonialisme et de l'impérialisme culturel. Ce n'est pas un hasard si l'exemple emblématique cité plus haut contient « colons » dans son titre – d'ailleurs rebaptisé récemment *Catane*, probablement pour éviter la polémique. Malheureusement, la conquête est, presque par essence, opératrice d'actions ludiques : explorer, vaincre pour mieux conquérir, exploiter les ressources des lieux occupés... En tant que joueur, cette position de marionnettiste galvanise, confère un sentiment de puissance et d'investissement.

Certains éditeurs vont jusqu'à négliger la symbolique de leurs représentations iconographiques. Dans *Santa Maria* (Aporta Games, Norvège), les habitants que les convives colonisent les récompensent... en points de bonheur – des petits bonhommes qui sourient. *Five Tribes* fait des cartes « Esclaves » l'une des denrées incontournables du jeu, et en posséder beaucoup mène à la victoire. Enfin, y menait, puisque les esclaves ont été remplacés par des fakirs à l'occasion d'une réédition : « *j'ai reçu plusieurs témoignages touchants de personnes nord américaines réellement mal à l'aise avec ce sujet, raconte l'auteur [Bruno Cathala](#) sur son blog, m'expliquant que leurs grands parents avaient vécu en tant qu'esclaves, au moins une partie de leur vie, et que ça restait une blessure à 3 générations d'écart. Ces témoignages m'ont touché. Et comme je fais des jeux, qui doivent avant tout véhiculer une notion de plaisir, la peine réelle de certains joueurs m'a amené à changer d'avis.* »



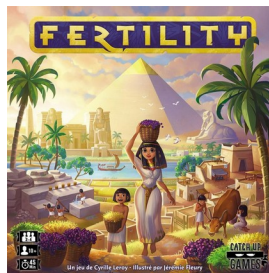
D'autres créations prennent directement le problème à bras-le-corps, comme *Freedom: The Underground Railroad* (Academy Games, USA), qui invite les joueurs à collaborer pour l'abolitionnisme, dans un contexte historique (le début du XIX<sup>e</sup> siècle, avec la fuite des esclaves américains vers le Canada), notamment dépeint par des cartes à l'effigie d'événements politiques. Marilyne Aquino, rédactrice en chef du site [Ludovox](#), relève quant à elle l'exemple d'*Endeavor* (Z-Man Games, USA), dans lequel « *on incarne des nations colonisatrices qui pourront compter sur les forces des esclaves pour se développer... tant que la carte abolition n'arrive pas en jeu. Là, avoir profité de l'esclavage pourrait bien se retourner contre nous ! Une façon intelligente de poser subtilement le dilemme aux joueurs, d'autant que l'abolition devient un levier économique permettant de prendre de l'avance sur ses adversaires, tel qu'il l'a réellement été historiquement* ». Bref, comme à peu près tout, le jeu de société constitue un vecteur d'idéologie, qu'il le veuille ou non. Mieux vaut l'avoir à l'esprit si vous êtes sensible aux thématiques traitées. Et pourquoi ne pas adopter un peu de recul et d'esprit critique pour déconstruire les représentations que vous jugez nocives, les utilisant ensuite comme tremplin pour un débat avec vos convives ?

### Décoder les pratiques

Partant de là, les préceptes de l'Éducation Permanente peuvent inciter, à l'aide d'un peu de bagage théorique, à décoder ce que les jeux induisent comme manière de les pratiquer. Dans sa thèse de doctorat, la chercheuse Fanny Barnabé appelle ce « *degré zéro* » le « *play modèle* », construit par l'objet-jeu lui-même. Il s'agit d'une « *représentation produite par le [jeu] de la compétence qui est attendue du récepteur* » et de sa soumission à ce qu'on pourrait appeler une « *structure narrative* ». Son constat part de l'observation du monde vidéoludique, mais peut tout aussi bien être appliqué au jeu de société : le jeu de l'oie, par exemple, impose une fuite en avant linéaire et arbitraire, sous le joug du hasard, et somme ses participants de réaliser le chiffre adéquat au dé pour atteindre la fin du parcours, ni plus, ni moins. Cette structure produit une représentation de nos vies comme entièrement sujettes à l'aléa et rectilignes, sans chemins de traverse possible. Elle ne laisse aucune place à la négociation, et ne peut se voir réappropriée par les joueurs qu'en cas de détournement (contourner les règles, transgresser les interdictions, inventer de nouvelles cases, etc.). Changer les « ingrédients » d'un jeu de société donné devient dès lors un acte politique : transformer un système compétitif en coopératif, troquer la thématique de l'expansion territoriale pour celle du vivre-ensemble, simplifier des mécaniques complexes pour prôner l'accessibilité...

L'exemple de *Five Tribes* ci-dessus illustre bien à quel point la plupart des éléments illustratifs d'un jeu se révèlent interchangeables, puisque l'auteur peut remplacer la désignation d'un esclave par une image de fakir sans heurt. Ces changements de détails n'altèrent évidemment pas le « play modèle » du jeu original et sa dimension intrinsèque de conquête. Pour chambouler de manière radicale l'expérience prévue par l'œuvre, il faut aller jusqu'à la table rase. Mais jusqu'où doit-on poursuivre pour se débarrasser de l'idéologie compétitrice ? Même dans les jeux dits « abstraits » (parce qu'ils sont dépourvus d'un thème explicite : échecs, dames, Quarto...) subsiste une idée de conquête de territoire, d'élimination de l'opposant. Et, surtout, souhaite-t-on vraiment se confronter à des œuvres dépolitisées ? Mieux vaut probablement s'adonner aux plaisirs ludiques qui nous conviennent tout en pointant, quitte à la moquer, l'idéologie sous-jacente qui nous incommode.

Reste qu'il existe des détails qui ont leur importance, en termes d'impacts sur les représentations. La chercheuse Virginie Tacq déplore ainsi la couverture du jeu de société *Fertility* (« fertilité ») qui dépeint... une jeune femme, pardi. « *Non seulement c'est sexiste en réduisant le corps féminin à la fertilité, mais en plus ça n'a que peu de rapport avec le jeu en lui-même, puisqu'il propose de récolter des ressources et de bâtir des monuments, plutôt que d'incarner des personnages.* » Lorsqu'elle interpelle des artistes et éditeurs sur ce genre de question, il n'est pas rare qu'elle se voit reprocher « *d'exagérer, de voir le mal partout* ». Malheureusement, on tombe dans une problématique qui déborde largement du secteur du jeu de société (jeux vidéo, publicité, cinéma...), encore une fois délicate à combattre. J'invite une fois de plus les joueuses et joueurs à faire entendre leur voix pour bouleverser les mentalités consensuelles, voire à créer leurs propres illustrations, concevoir des prototypes originaux dont l'imagerie détonne, dans le sens rafraîchissant du terme



Les jeux de société offrent une plateforme concrète pour explorer les enjeux politiques en favorisant l'interaction sociale. *Diplomacy*, *Pandémie*, ou *Haute Tension* exigent des joueurs qu'ils négocient, coopèrent, ou même rivalisent. Ils peuvent servir de catalyseurs, ils stimulent le dialogue sur des questions politiques, encourageant la réflexion et la collaboration.

### **“What Board Games Can Teach Us About Politics and Power”, par Nathan J. Robinson (traduction par Gusandco.net)**

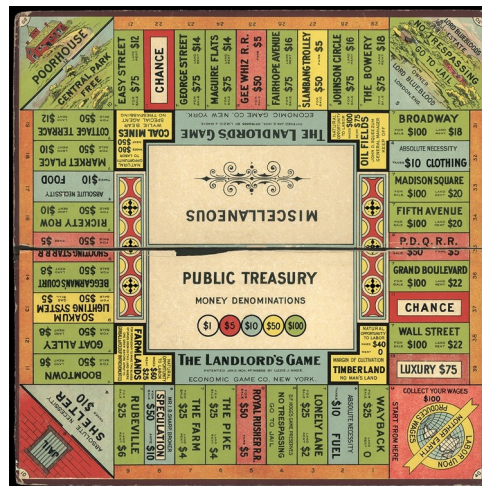
Pendant plusieurs décennies, les éditeurs du Monopoly ont menti sur les origines du jeu le plus vendu. En 2019, Hasbro a sorti Mademoiselle Monopoly, une édition spéciale féministe du jeu dans laquelle les joueuses sont payées plus que les joueurs. Au lieu de propriétés, les joueurs achètent des objets que les femmes ont contribué à inventer (« vêtements de forme modernes », « laisse rétractable pour chien », « gilet pare-balles »). Comme l’a relevé le New York Times lors de la sortie du jeu, Hasbro a affirmé que « le jeu tel que nous le connaissons a été inventé par Charles Darrow, qui a vendu son idée à Parker Brothers en 1935 ». Mais ce n’est pas le cas. Il a été inventé par une féministe de gauche nommée Lizzie Magie.

Aujourd’hui, l’histoire de Lizzie Magie est bien mieux connue qu’il y a quelques années, et l’un des « faits amusants » souvent racontés à propos du Monopoly est qu’il était à l’origine destiné à être anticapitaliste. L’histoire de Magie a été racontée dans un livre, *The Monopolists* de Mary Pilon. (Mme Pilon a déclaré à propos de Mlle Monopoly que « si Hasbro prenait au sérieux l’émancipation des femmes, il pourrait commencer par admettre que c’est une femme qui a inventé le jeu »). Pour ceux qui ne le savent pas, l’histoire vraie est que Magie a breveté un jeu similaire au Monopoly appelé *The Landlord’s Game* (le jeu du propriétaire) en 1903. Dans les années 1930, Darrow a découvert une variante du jeu de Magie, y a apporté quelques modifications (comme l’ajout de points d’interrogation sur les cartes de chance) et a obtenu un brevet pour le « Monopoly ». Il le vend à Parker Brothers et devient le premier inventeur millionnaire de jeux de société. Le Monopoly était une violation flagrante du brevet de Magie, qui, à un âge avancé, reçut 500 dollars pour renoncer à ses prétentions juridiques. Par la suite, Parker a présenté Darrow comme l’unique inventeur du jeu. « Peut-être était-il plus facile de commercialiser le Monopoly avec le mythe Darrow qu’avec la véritable histoire d’une femme quaker qui essayait de démontrer les méfaits de la propriété foncière », suppose un rédacteur d’un magazine de critique de jeux.

Le jeu du propriétaire était une tentative d’illustrer le parasitisme économique des propriétaires terriens, afin de plaider en faveur de l’imposition d’une taxe foncière. Magie était un fervent partisan de l’économiste Henry George, dont le livre *Progress and Poverty* était l’un des best-sellers de l’époque. Magie considérait *The Landlord’s Game* comme un outil d’enseignement, citant l’effet pédagogique qu’il aurait sur les enfants de 9 ou 10 ans qui y joueraient :

« Les petits propriétaires se font un plaisir d'exiger le paiement de leur loyer. Ils apprennent que le moyen le plus rapide d'accumuler des richesses et de gagner du pouvoir est d'obtenir toutes les terres possibles dans les meilleures localités et de les conserver. Laissez les enfants voir clairement l'injustice flagrante de notre système foncier actuel et lorsqu'ils grandiront, si on les laisse se développer naturellement, le mal sera bientôt corrigé ».

Les choses ne se sont pas tout à fait passées ainsi. Mais l'examen d'un ancien plateau du Landlord's Game montre à quel point Magie a été ingénieuse dans sa tentative de transmettre une idée économique simple au moyen d'un jeu de société.



La structure est celle du Monopoly. Mais les aspects éducatifs et l'idée sous-jacente sont beaucoup plus clairs. Les gens reçoivent un salaire (« Le travail sur la terre mère produit des salaires ») et, au cours de leur vie, ils doivent payer différents types de dépenses (« carburant », « nourriture », « vêtements », etc.). Ils doivent payer des factures d'essence, des tickets de tramway et, surtout, un loyer. Le jeu montre le pouvoir des propriétaires et comment les locataires n'ont pas d'autre choix que de verser leur salaire à ceux qui possèdent le terrain et les structures qui s'y trouvent. Plus important encore, le jeu montre comment, même dans des conditions d'« égalité des chances » (tout le monde commence avec les mêmes ressources), dans un système concurrentiel, une personne peut en venir à dominer toutes les autres. Comme l'expliquent les règles d'une version de 1925, le jeu « est conçu pour montrer le mal qui résulte de l'institution de la propriété privée » :

« Au début du jeu, chaque joueur a les mêmes chances de succès que les autres. Le jeu se termine par la possession de tout l'argent par une seule personne ».

Il ne s'agit pas seulement d'un jeu de société, mais d'un argument très efficace. Magie n'essayait pas de créer un divertissement, mais une démonstration très claire d'une dynamique importante dans une économie capitaliste. Le travail de Magie a même été repris par certains professeurs d'économie critiques comme outil d'enseignement (y compris le socialiste Scott Nearing, qui enseignait alors à la Wharton School). Malheureusement, non seulement un homme a rebaptisé le jeu et s'en est attribué tout le mérite (et tout l'argent), mais tout l'intérêt de Magie a été perdu.

Il existe aujourd'hui de nombreux articles de presse et de blogs sur Lizzie Magie, qui soulignent l'ironie du fait qu'un jeu sur l'enrichissement a été créé par un gauchiste qui essayait de se faire entendre. Il est réconfortant que Magie reçoive enfin le crédit qu'elle méritait depuis longtemps. Mais nous devrions également prendre au sérieux le point qu'elle a soulevé. Le Monopoly, et le Jeu du propriétaire avant lui, montrent l'instabilité et l'injustice croissante d'une économie capitaliste, dans laquelle ceux qui prennent le contrôle de ce dont tous les autres ont besoin pour survivre finissent par développer une capacité presque totale à extraire la richesse des autres et à s'enrichir davantage. La critique de Magie d'une économie de marché libre avec des terres privées, articulée à travers le jeu, est puissante. (Il est intéressant de noter que Magie a produit une version alternative du jeu dans laquelle la richesse créée par tous est distribuée de manière égale. Le Wall Street Journal se réjouit que cette version n'ait « excité personne » alors que la version compétitive était « amusante »).

Nous pourrions en conclure que les jeux de société ne sont tout simplement pas un bon moyen d'enseigner aux gens quoi que ce soit d'important, si ce n'est comment jouer à des jeux de société. Milton Bradley a créé son « Jeu de la vie en damier » en 1860 comme un « jeu avec un but », qui enseignerait « une leçon de succès par l'intégrité et la bonne vie ». Les cases « intempérance » mènent à la « pauvreté » et les « jeux d'argent » à la « ruine », tandis que la « persévérance » et l'« ambition » permettent d'atteindre une « vieillesse heureuse ». Le jeu « Life » de Bradley n'a pas réussi à provoquer une révolution morale dans le pays, bien qu'une version remaniée dans les années 1960 soit devenue l'un des jeux de société les plus vendus de tous les temps.

Il est facile de comprendre pourquoi Magie et Bradley pensaient que les jeux de société seraient des outils pédagogiques utiles. Un jeu de société offre une sorte de modèle simplifié ou d'abstraction de la réalité dans lequel certaines caractéristiques et règles sont rendues essentielles. Les échecs sont une sorte d'abstraction de la guerre (les premiers ancêtres indiens des échecs comportaient de l'infanterie, de la cavalerie, des éléphants et des chars). Dans Battleship, toutes les complexités de la guerre navale sont réduites à la recherche de coordonnées, à l'orientation de torpilles et au naufrage de navires.

Les modèles abstraits, dans lesquels certaines caractéristiques d'un système sont mises en évidence, peuvent s'avérer extrêmement utiles pour comprendre le fonctionnement du système. En simplifiant l'économie à la circulation des dollars entre les employeurs, les travailleurs et les propriétaires, nous pouvons percevoir quelque chose d'important sur le monde économique, même si le monde réel est beaucoup plus compliqué. Mais les abstractions peuvent aussi être dangereuses, car si notre modèle mental minimaliste du monde exclut des caractéristiques qui sont en fait essentielles, nous pouvons perdre le contact avec la réalité au lieu d'approfondir notre compréhension de celle-ci. Il suffit de penser au Prince Harry qui a tristement écrit qu'il considérait les talibans décédés comme des « pièces d'échecs retirées de l'échiquier ». Les talibans ont fait remarquer sur Twitter qu'il s'agissait également de personnes ayant une famille. Mais si la guerre est conçue comme une sorte de jeu d'échecs, où les gens ne sont que des pions et des cavaliers, l'humanité des « pièces » n'a tout simplement pas sa place dans le système de compréhension.

Mais si l'on veut montrer comment les acteurs stratégiques naviguent dans un ensemble de règles, les jeux sont certainement un excellent moyen de le démontrer clairement. Eric Thurm, dans un article pour Topic, retrace une longue histoire de jeux de société à caractère social, y compris des jeux qui tentent de montrer comment fonctionne le racisme et un jeu intitulé « Who Can Beat Nixon ? » (Qui peut battre Nixon ?). (Thurm a lui-même écrit un jeu politique pour ce magazine, intitulé « Civility ! The Game of Reasonable Change Within Carefully Delineated Boundaries »).

Il est donc tout à fait possible de créer un jeu de société marxiste, car la théorie centrale du marxisme implique des acteurs compétitifs qui se disputent le pouvoir dans un système doté d'un certain ensemble de règles. En 1978, Bertell Ollman, professeur de politique à l'université de New York, a pu fournir une démonstration introductive assez convaincante de la théorie marxiste dans son jeu de société Class Struggle, qui s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires.

Chaque joueur de Class Struggle représente une « classe », qu'il s'agisse d'ouvriers ou de capitalistes (les « classes majeures ») ou d'étudiants, de petits entrepreneurs, d'agriculteurs ou de professions libérales (les « classes mineures »). Le règlement est un régal et contient des passages tels que :

« La 'Lutte des Classes' reflète la lutte réelle entre les classes dans notre société. LE BUT DU JEU EST DE GAGNER LA RÉVOLUTION... À LA FIN. D'ici là, les classes – représentées par différents joueurs – progressent sur le plateau, concluant et rompant des alliances, et accumulant des forces et des faiblesses qui déterminent l'issue des élections et des grèves générales qui se produisent en cours de route.

« Il y a six cases de confrontation : la vie dans l'usine, deux élections, deux grèves générales (lorsque tous les travailleurs déposent leurs outils) et la révolution. Si l'une des classes majeures ou ses alliés arrivent sur une place de confrontation, ils ont le choix de déclencher ou non une confrontation. Les classes mineures non alliées ne peuvent pas déclencher de Confrontation, et seules les classes majeures (pas même leurs alliés) peuvent déclencher la Confrontation finale, qui est la Révolution. Lors d'une confrontation, chaque camp additionne ses atouts et ses déficits (les alliés sont comptés ensemble), et le camp ayant le plus grand nombre d'atouts après déduction des déficits l'emporte. DANS LE CAS DES ÉLECTIONS ET DES GRÈVES GÉNÉRALES, GAGNER LA CONFRONTATION ASSURE À LA CLASSE MAJEURE TROIS COUPS DE DEUX LIBRES, améliorant ainsi sa position dans l'ensemble de la lutte des classes. La règle 6 concernant les nombres doubles ne s'applique pas à ces trois lancers. DANS LE CAS DE LA RÉVOLUTION, GAGNER LA CONFRONTATION, C'EST GAGNER LE JEU ».

Les joueurs ne peuvent pas choisir la classe qu'ils souhaitent incarner, car « dans la vie réelle, cela est généralement déterminé par le type de famille dans laquelle on est né ». Ils doivent donc lancer les dés pour simuler la « loterie génétique » et déterminer qui ils sont. Et il vaut mieux qu'ils ne montrent aucune sympathie pour l'autre camp, car comme le dit une carte destinée aux capitalistes : « Vous êtes pris en flagrant délit de pitié pour les travailleurs. La victoire dans la lutte des classes revient à ceux qui pensent à leur propre classe. Vous manquez deux tours aux dés ».



Ollman a mis un peu d'humour dans le jeu. La boîte montre Karl Marx faisant un bras de fer avec Nelson Rockefeller, et les cartes Chance peuvent dire des choses telles que : « Hier, vous avez serré la main de Nelson Rockefeller : « Hier, vous avez serré la main du sénateur républicain Kennewater et vous l'avez cru quand il a dit qu'il était le candidat des travailleurs. Perdez 1 atout pour avoir été aussi crédule. » Ou : « »Avec vos collègues, vous avez occupé votre usine et enfermé votre patron dans les toilettes. Les capitalistes perdent 2 tours aux dés. ». Mais Ollman était tout à fait sérieux : le jeu devait être un moyen d'enseigner la politique de gauche. « Il existe une lutte des classes », a-t-il déclaré, et « il est absolument nécessaire d'aider les jeunes à comprendre ce qu'elle est, comment elle fonctionne et quelle est leur place dans cette lutte », mais « ils n'apprendront certainement rien de tout cela dans les médias grand public ou dans la plupart de leur éducation formelle ». D'où la lutte des classes : Le jeu de société.

J'aime cette idée, en partie parce que je pense que les gens de gauche devraient toujours réfléchir à des moyens de rendre nos idées plus accessibles et plus intelligibles pour les gens, et un jeu de société est un moyen utile de les rendre à la fois simples et divertissantes. Il était donc réconfortant de voir le magazine socialiste Jacobin donner une sorte de tournure 21e siècle au jeu d'Ollman l'année dernière, en produisant Class War, avec une division similaire entre les capitalistes et les travailleurs, qui s'affrontent pour atteindre la domination. (Contrairement au jeu d'Ollman, Class War fait intervenir des animaux de dessins animés, dont un sosie de Bernie Sanders appelé Birdie Feathers).



Le jeu Jacobin a été rapidement épuisé, ce qui est dommage, car je pense que les jeux peuvent être un outil pédagogique utile. Ils sont probablement plus utiles pour enseigner les conflits, car les jeux de société sont presque toujours compétitifs. (Il existe des jeux de société coopératifs, mais je n'en ai encore jamais joué un qui ne soit pas ennuyeux, le pire auquel j'ai joué étant l'insipide « Rainbowland », dans lequel « les joueurs travaillent ensemble en collectant des gouttes de pluie colorées dans leurs seaux pour construire un nouvel arc-en-ciel ». On me dit que Pandemic est amusant, bien que peut-être un peu plus déprimant après COVID. ) Le marxisme, ou le conflit d'intérêts entre propriétaires et locataires, se prête bien à un jeu de société. Il en va de même pour la guerre.

Le défi consiste à rendre les jeux éducatifs sans les rendre didactiques, et je pense que la plupart des jeux qui ont une chance de transmettre de nouvelles connaissances à leurs joueurs devront sacrifier une partie de leur valeur divertissante. Mais ce n'est peut-être pas le cas. Un nouveau jeu de « lutte des classes » appelé Hégémonie, sorti cette année, a reçu des critiques positives de la part des amateurs de jeux de société, bien qu'il soit accompagné d'un guide explicatif de 40 pages donnant un aperçu du néolibéralisme et du FMI. En effet, dans l'Hégémonie, des choses comme celles-ci peuvent se produire :

« Si l'État a contracté plus de prêts que la politique budgétaire actuelle ne le permet, le Fonds monétaire international intervient. Cela fait temporairement exploser le jeu ; toutes les propositions de loi sont rejetées, les salaires tombent à leur niveau le plus bas autorisé, les politiques sont réinitialisées, l'État perd un tas de points. »

Il existe d'autres jeux contemporains avec des thèmes de gauche. Red Flag Over Paris est un « wargame à deux joueurs basé sur des cartes décrivant les deux mois de confrontation intense entre les Communards et le gouvernement de Versailles pendant la Commune de Paris de 1871 », dans lequel vous devez « gagner les cœurs et les esprits de la population française ». Il y a aussi « Bloc By Bloc : the Insurrection Game », décrit comme « un jeu de table semi-coopératif inspiré par les mouvements de protestation, les émeutes et les soulèvements populaires du 21e siècle » dans lequel « chaque joueur contrôle une faction de révolutionnaires – ouvriers, étudiants, voisins ou prisonniers – luttant contre l'État dans les rues d'une ville qui change à chaque partie. Construisez des barricades, affrontez les flics anti-émeutes, occupez des quartiers, pilliez des centres commerciaux et libérez la ville avant que le temps ne s'écoule et que l'armée n'arrive ! Si ce n'est pas amusant, je ne sais pas ce que c'est.

Aux États-Unis, nos jeux de société les plus populaires ont longtemps eu tendance à être un peu, eh bien, légers. Je ne parle pas seulement du tristement célèbre jeu de Donald Trump sur les transactions immobilières (qui, oui, comportait des « cartes Trump » et était aussi apparemment très ennuyeux). Je veux aussi dire que nos jeux ont tendance à être des choses comme Candy Land, Mouse Trap et Clue, qui ont peu de rapport avec le monde réel. Les « Eurogames » qui nous viennent d'outre-Atlantique, en revanche, portent sur des sujets un peu plus banals ou quotidiens, comme la construction de réseaux ferroviaires (Ticket to Ride) ou le développement de l'industrie textile (Brass). Je ne suis pas sûr que cela les rende meilleurs, ou que cela signifie qu'ils vous apprennent quelque chose de valable. Je ne sais pas ce que quelqu'un a jamais appris d'un jeu de société qui soit utile au-delà du jeu. (Le fait d'être incroyablement doué aux échecs, par exemple, ne signifie pas que l'on est doué pour le reste, comme l'a prouvé le cas tristement célèbre de Bobby Fischer).

Mais ceux d'entre nous qui cherchent à rendre les nouvelles idées politiques et économiques intelligibles pour un large public ont beaucoup à apprendre de Lizzie Magie. La leçon la plus évidente est la suivante : les capitalistes vous « baiseront », alors tenez fermement vos brevets. Mais le jeu du propriétaire est aussi une expérience fascinante sur la façon dont un argument économique peut être présenté sous une forme jouable que les gens apprécient vraiment. Le jury ne s'est pas encore prononcé sur la question de savoir dans quelle mesure les jeux peuvent réellement enseigner, mais j'espère que les expériences visant à créer des jeux de société légitimes se poursuivront. J'ai aimé Mouse Trap quand j'étais enfant, mais j'aurais aimé jouer à Class Struggle à la place.

### **Médiajam : Quand Médiapart fait ses jeux**

Par Sébastien Delahaye (*Canard PC*)

### **Coulisses de la fabrication des jeux vidéo journalistiques**

Les game jams, c'est toujours pareil : une bande de développeurs de jeux vidéo s'enferment dans un local durant 48 heures et à la fin en sortent des petits jeux, souvent jolis, souvent fun mais rarement marquants. Mais quand Médiapart a organisé une game jam dans ses locaux, avec ses journalistes et des développeurs invités, on a voulu aller voir si cette fois-ci ce serait différent.

Par [Netsabes](#) | le 3 novembre 2016

« *Bon, quand est-ce qu'on commence ?* » Il est 20 heures passées de quelques minutes en cette première soirée de game jam et François Bonnet, cofondateur et directeur éditorial de Médiapart, s'impatiente. C'est que pour lui, comme pour les huit autres personnes de Médiapart qui participent (au total huit journalistes, un par équipe, plus l'un des développeurs du site qui s'est intégré à l'une des équipes), l'exercice est nouveau, inédit. Les développeurs de jeux vidéo qui ont ce vendredi soir-là investi la rédaction de Médiapart sont en revanche pour la plupart des vétérans : ils se retrouvent, ouvrent des bières, prennent des nouvelles les uns des autres et commencent à discuter de leur projet, pendant que les journalistes de Médiapart qui ne participent pas à la jam terminent de quitter les lieux. Enfin, Laurent Checola, de La Belle, le coorganisateur de la jam, donne le top départ. Pas de grand discours, peu de blabla : la Médiajam n'est pas comme les autres. Traditionnellement, une game jam, c'est un thème commun (souvent fourre-tout) révélé au dernier moment. Ici, tout a commencé bien en amont : chacune des huit équipes a son thème propre, qui a été décidé entre journalistes et développeurs à peu près un mois avant la jam, pour laisser le temps à tout le monde de bien réfléchir au sujet et de proposer un game design en rapport. Le but de la jam, comme me l'explique Thibaut de Corday, également de La Belle, n'est ni de produire des petits jeux simples (comme on en voit souvent en game jam), ni des serious games ou des jeux éducatifs, mais des jeux politiques, qui utilisent leurs mécaniques pour faire passer un message, plus proches par exemple des productions Molleindustria. C'est ambitieux.

### **Réunion en catastrophe.**

Une fois le départ donné, la plupart des groupes rejoignent directement leur bureau et commencent à s'y installer. Certains (comme le groupe d'Edwy Plenel, où l'on trouve deux développeurs d'Amplitude Studios) font un petit point pour s'assurer que tout le monde est d'accord sur la marche à suivre, pour partager la charge de travail et établir un mini-planning tenant compte des heures de sommeil : en habitués, les développeurs présents savent qu'une nuit de sommeil est toujours plus utile qu'une nuit blanche... Et puis après tout, la plupart des participants ont un travail qui les attend lundi et ne peuvent donc pas se permettre de chambouler tout leur cycle de sommeil. D'autres partent à la cafétéria faire le plein de victuailles avant tout le monde ou fumer sur la petite terrasse de la rédaction.

L'un des groupes (que je suis un peu par hasard) part s'enfermer dans une salle de réunion où traîne une pancarte de Voltuan et au mur des citations à la gloire de Médiapart. Cette équipe est composée de Géraldine Delacroix, journaliste à Médiapart, Pierre Corbinais (qui fait des jeux et tient le site [Oujevipo.fr](http://Oujevipo.fr)), Brice Dubat et Delphine Fourneau de l'excellent collectif Klondike, ainsi que Quentin Laloux, étudiant dont c'est la première jam. Il s'assoient au bout d'une longue table de réunion et bien vite le problème apparaît : contrairement aux autres, eux n'ont pas tout préparé il y a un mois, et leurs idées de jeux ne leur conviennent pas encore. Il faut donc tout faire depuis le début, ou presque.

### **Game design en direct.**

Le thème proposé au groupe est complexe, ce qui n'arrange rien : « Qui vote ? Pourquoi on vote ? Comment on vote ? » Géraldine s'est renseignée sur le sujet et fournit quantité de statistiques et d'explications, notamment sur le scrutin présidentiel de 2012. Brice, qui, en tant que game designer et seul programmeur, a de fait un rôle de chef d'équipe, veut trouver comment représenter l'abstention, sujet qui le passionne. Le débat tourne longtemps sur la question du vote, de ses effets sur l'électeur, de l'évolution des campagnes présidentielles au fil des ans. Faut-il suivre les courants politiques, les idées, les programmes ? Comment aborder la question des personnalités politiques, qui ont souvent pris le pas sur les idées ? Il est 21 heures, et la question du jeu reste encore très floue : un dungeon crawler, vaguement. Petit à petit, les idées commencent à arriver, mais toutes se heurtent soit au thème, soit aux contraintes de temps : difficile de représenter en une quarantaine d'heures un humanoïde dont les idées changeraient à chaque vote.

Comme le souligne Delphine, « *le jeu peut détourner du message, il faut rester vigilant sur ce qu'on veut dire* ». En fond, on entend des applaudissements toutes les cinq minutes : les autres projets sont présentés en direct sur Twitch. Quand c'est au tour de Brice, il y va sans finalement savoir trop quoi dire. Et puis, à force, le jeu commence à se construire, au point que la politique disparaît presque des discussions, laissant la place au game design.

### **Des inconvénients du dialogue pour transmettre des idées.**

À 22 heures, Pierre, parti fumer, prévient que les réserves de nourriture sont basses à la cafétéria : si on veut manger, c'est maintenant. Ça tombe bien, ça fait déjà un moment que tout le monde faisait semblant de ne pas entendre les grognements d'estomac. En mangeant, la discussion continue : comment le personnage acquiert-il des idées avant chaque vote ? Comment en transmet-il ? Brice aimerait un système de dialogues, mais tout le monde l'en décourage. Géraldine et Pierre, surtout, craignent de ne pouvoir écrire en si peu de temps que des textes assez naïfs et dénués de subtilité. Delphine, elle, craint que ça n'apporte qu'une surcharge de travail. À 23 heures, de retour dans la salle de réunion, un organisateur de Médiapart passe une tête inquiète par la porte et demande si tout va bien : tous les autres groupes sont déjà installés à leurs bureaux et ont commencé à turbiner. Peu après, c'est Edwy Plenel qui passe à son tour la tête par la porte : le cofondateur de Médiapart rentre chez lui et souhaite la bonne nuit à tout le monde. Quand je quitte les locaux de Médiapart à minuit, l'équipe de Brice et Géraldine est toujours cloîtrée dans sa salle : pendant que Brice appelle un thésard de ses amis pour plus de détails sur la façon dont les gens votent, les autres réfléchissent à quelles idées représenter dans le jeu. Tous les détails ne sont pas encore établis, loin de là, mais il y a au moins une base commune. Il reste quarante heures avant le rendu.

### **Progrès éclair.**

Le lendemain, samedi, j'arrive comme une fleur vers midi dans les locaux de Médiapart, je découvre que le groupe que j'ai quitté douze heures plus tôt a beaucoup progressé : après encore deux heures de réunion, ils se sont enfin mis d'accord. Delphine a défini une direction artistique et Quentin et elle-même ont déjà bien avancé sur les graphismes. De son côté, Pierre détourne des citations célèbres associées à des idées, tandis que Brice a déjà un début de jeu qui tourne. Et pourtant, tout le monde a dormi !

Les autres groupes aussi ont beaucoup avancé, et les jeux commencent à apparaître. À une table voisine, Thomas Sandmeier, qui développe un jeu sur Vladimir Poutine avec François Bonnet, a décidé de repasser chez lui chercher son grand écran, afin de mieux travailler.

À part ça, c'est une ambiance classique de samedi de jam : peu de blabla, beaucoup de taf. La contrainte de temps est maintenant dans la tête de tous, et quelques canettes de boissons sucrées et caféinées commencent à apparaître sur les bureaux. Deux choses viennent tout de même rompre le calme : d'une part le défilé des journalistes (une équipe d'Arte filme toutes les équipes depuis le matin), d'autre part les deux sessions de présentations de projets en direct sur Twitch, en plein milieu de l'open space où presque toutes les équipes travaillent.

Dans les rouages du jeu *Le fil rouge*.

### **Game jam over.**

Dimanche, début d'après midi : surprise, tout le monde ou presque a déjà fini son jeu. Certains en profitent pour corriger quelques bugs, d'autres préfèrent ne toucher à rien de peur d'en rajouter. Les visages sont fatigués, certains se baladent pieds nus, mais l'ambiance est détendue. Les journalistes, qui pour la plupart ont surtout transmis leur savoir et écrit des textes, découvrent les jeux et discutent entre eux de leur expérience. Un peu plus tard dans la journée, La Belle et Médiapart diffusent sur Twitch une dernière présentation de chaque projet, avec cette fois le jeu qui tourne, et puis tout le monde remballe. Le consensus semble admettre que c'était une bonne jam : pas de rhume qui s'est transmis à tout le monde, une bonne ambiance (certains jammers filent même un coup de main pour ranger) et des jeux intéressants. Mais ce n'est pas tout à fait terminé : chaque équipe a encore une semaine pour peaufiner son jeu (rogner les bugs, limer l'interface, rajouter quelques détails de-ci de-là) avant qu'il soit mis à disposition du public, d'abord sur Médiapart.

### **Grand écart.**

Quelques jours plus tard, je recontacte les groupes de François Bonnet et Géraldine Delacroix pour faire le point avec un peu de recul. Leurs jeux ne pourraient être plus différents : d'un côté *Le Fil rouge*, jeu narratif ambitieux proposant une enquête sur « le président russe », qui tire parti des années passées par François Bonnet en tant que correspondant du Monde à Moscou ; de l'autre *Murmurations*, un titre très abstrait et presque frénétique sur le vote, l'uniformisation des idées et l'absence de choix.

Et pourtant, tous deux répondent aux objectifs de la jam : un jeu original doté d'un contenu politique. Leur approche a été très différente. « *Notre façon de faire un jeu n'a pas été bouleversée, puisque nous essayons toujours de partir d'une expérience ou d'une intention fortement documentée*, explique Thomas Sandmeier, qui a dirigé l'équipe du Fil rouge. *François nous a apporté sa connaissance, un travail long de plusieurs années sur un sujet spécifique. Cela correspond à une somme d'informations énorme, qu'il a pris le soin d'organiser, de trier et de lier. Avoir de la matière facilite les prises de décision et permet d'avoir une cohérence tout au long du processus créatif. Habituellement, c'est impossible dans le cadre d'une game jam. On a donc rapidement décidé d'axer tout le jeu autour de son travail, en essayant au maximum de le mettre en confort pour qu'il puisse partager le plus naturellement possible ses connaissances avec les joueurs.* »

### **Attentes handicapantes.**

L'équipe de Murmurations, elle, a plus souffert des contraintes. « *Le problème a été que nous n'avions au départ pas grand-chose de neuf à dire sur le sujet des élections et de l'abstention, ou du moins pas d'angle clair à exploiter*, raconte Pierre Corbinais. *Il nous aurait peut-être fallu faire plus de recherche en amont sur le sujet, trouver un angle ou une statistique qui nous intéressait particulièrement, mais en même temps, c'est plus amusant de jouer le jeu de la jam en 48 heures.* » Brice Dubat renchérit : « *plus que la thématique, c'est le contexte qui me mettait la pression sur le traitement du sujet. Une jam classique, le thème au final, on s'en fout un peu. C'est un point de départ, on s'amuse avec, on le détourne, et après on l'oublie pour se concentrer sur le jeu. Là c'était différent, il y avait une attente au niveau de La Belle, de Médiapart, et du public potentiel.* » Si l'équipe du Fil rouge a décidé de faire un jeu d'enquête après avoir adoré se plonger dans la documentation de François Bonnet, celle de Murmurations a en revanche en partie conçu le sien en réaction aux commentateurs de Médiapart. « *On avait à produire des [jeux à enjeux] ; précise Delphine Fourneau, et on ne badine pas avec la politique (enfin normalement ?). Il y avait aussi une pression liée au public, notamment après avoir lu les premières réactions des abonnés à l'annonce de la jam. Il fallait trouver un ton suffisamment léger, mais à la fois pertinent.* » Pierre Corbinais : « *L'idée d'abstraction et de simplicité me plaisait beaucoup.*

*Dans les commentaires sur Médiapart à l'annonce de la jam, plusieurs trolls avaient balancé des trucs du genre : \Des jeux vidéo? Vous nous prenez pour des enfants?\' Du coup, j'avais très envie en réaction de faire un jeu sur les élections pour les enfants qui reste intelligent (parce qu'ils sont loin d'être cons, les enfants, en vrai). On n'est pas tombé si loin finalement. » Avec une limite tout de même : en s'orientant vers un jeu plus métaphorique, moins réaliste, l'équipe a finalement bien moins eu besoin de sa journaliste que prévu.*

### **Les risques du métier.**

*À Médiapart, si l'on a découvert au passage une nouvelle façon de présenter des informations et de raconter des affaires, avec énormément d'avantages que ne proposent pas articles et vidéos classiques, on a aussi vite vu les limites de l'exercice. « Ce qui est compliqué, détaille François Bonnet, c'est le rapport de la réalité et de la fiction. En tant que journalistes, on est forcément très attentifs au respect des faits, des enchaînements, alors que le jeu vidéo, qui est dans une mécanique d'amusement, doit prendre des libertés avec ça. Chaque élément narratif peut être documenté, mais le lien qui est fait, parfois de manière extrêmement brutale, peut enlever des nuances, rajouter des outrances et donner quelque chose de militant, de propagande. Il faut éviter de tomber dans le manipulateur, de saisir la mécanique du jeu pour manipuler les gens dans la perception qu'ils vont avoir des infos qui vont émailler le jeu. Par exemple, c'est le risque principal du jeu sur la Russie (auquel François Bonnet a participé, NDR), qu'il soit pris comme une machine de propagande, alors que ce n'en est évidemment pas l'objet, personne n'avait envie de faire ça. » Pour autant, le directeur éditorial de Médiapart en sort épaté : « J'ai l'impression d'avoir découvert toute une série de métiers, un univers professionnel que je ne connaissais pas, des outils techniques qui m'ont bluffé. Et puis la collaboration s'est bien passée, on a facilement trouvé la place de chacun dans les équipes, chacun était sur ce qu'il savait faire le mieux. »*

### **En attendant la suivante.**

*Devant la satisfaction tant des jammeurs que des journalistes, Médiapart et La Belle n'excluent pas d'organiser une nouvelle game jam à l'avenir, pourquoi pas en passant à une échelle supérieure. Voire de produire son propre jeu, en plus des articles et vidéos que le site publie déjà. « L'idéal, conclut François Bonnet, ce serait que dans trois mois l'une des équipes nous rappelle pour nous dire 'Faisons un jeu en un mois, avant l'élection' ».*



### « Jeux vidéo d'activisme politique

#### Hactivisme et pratiques artistiques : un engagement pour le jeu vidéo »

Par Amélie Paquet (<https://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/jeux-vidéo-dactivisme-politique>)

Alors que les utopies politiques perdent de plus en plus de concrétude dans les consciences de nos contemporains, notamment les utopies qui découlent du « marxisme occidental <sup>1</sup> », le développement de l'informatique et surtout du World Wide Web ranime le rêve d'un espace sans état, d'un lieu où le pouvoir – le politique – ne serait plus organisé par les mêmes lois. L'activisme politique sur Internet, nommé aussi hactivisme puisqu'il provient de la culture *hacker*, produit entre autres une résurgence de désirs chez les internautes pour les luttes en faveur de la liberté et contre le capitalisme. Le piratage informatique offre ainsi les moyens de poursuivre une lutte qui semblait jusqu'alors ne plus posséder d'options de combat. Dans la présentation du numéro de la revue *Critique* consacrée aux pirates, Razmig Keucheyan et Laurent Tessier décrivent les traits du pirate informatique en le distinguant du pirate des mers :

D'abord, ces pirates nouveaux détournent, mais contrairement à leurs ancêtres, ils ne détournent pas pour détourner : ils ont un message, une posture critique vis-à-vis de la société. Pirater est leur moyen d'exprimer un désaccord. Alors que les pirates historiques étaient avant tout de grands pragmatiques qui évitaient soigneusement la publicité, ces pirates contemporains exposent fièrement leurs piratages à la face du monde, en guise de défi. De fin, le piratage est devenu un moyen <sup>2</sup>.

La pratique artistique sur Internet n'est pas passée à côté de ces courants de lutte politique. Dans son article « Art et hactivisme : l'alternative Internet », Jean-Paul Fourmentraux dresse un portrait de cette partie de l'art hypermédiatique qui compte notamment le collectif d'artistes etoy. Le présent dossier ne s'intéressera qu'à la présence d'activisme politique au sein d'un jeu vidéo. Il explorera de quelle manière le jeu vidéo sert de forme sur Internet pour les luttes sociales.

### **etoy et la lutte contre l'entreprise privée**

Une des oeuvres les plus connues du collectif d'artistes activistes [etoy](#) se présente d'ailleurs sous la forme d'un jeu. Alors qu'un détaillant de jouets - [etoys.com](#) - poursuit les sept artistes afin de leur retirer les droits sur leur nom de domaine trop près du leur, le collectif lance le 12 décembre 1999 un jeu en réseau : *New Internet "Game" Designed to Destroy Etoys.com*. Les internautes sont invités à devenir des soldats.etoys et à manoeuvrer des attaques successives sur le site de l'entreprise afin d'empêcher les ventes en ligne. Comme le rapporte Bertrand Gauguet, dans son article « etoy. pour un hacktivismisme communautaire », le chiffre d'affaire de la compagnie a diminué radicalement. Sa cote au Nasdaq est passée de 67 à 15 dollars en deux mois grâce aux attaques encouragées par les pirates artistes.

### **L'oeuf de Pâques contre l'homophobie**

Un des premiers exemples de militantisme, cité par Julian Alvarez dans sa thèse sur le *serious gaming*, fut inséré à l'intérieur d'un jeu commercial. Jacques Servin, membre du groupe activiste The Yes Men et co-fondateur du collectif artistique [RTMark](#), travaillait comme programmeur pour la compagnie américaine Maxis. Dans le jeu *SimCopter*, sorti en 1996, Servin a inséré, à l'insu de l'équipe de développement, des personnages masculins qui s'embrassent à certaine date précise : tous les vendredi 13, le jour de l'anniversaire de Servin, le jour de l'anniversaire de son conjoint. Officiellement, Servin fut renvoyé de la compagnie pour avoir inclus un oeuf de Pâques dans le jeu et non pour le contenu militant en faveur de l'homosexualité qu'il avait inséré. La compagnie a développé et publié un correctif afin de retirer le contenu de Servin.

### **La Molleindustria et la dictature du divertissement**

Les exemples d'etoy et de *SimCopter* constituent de rares cas où la relation entre les actions politiques contre le système capitaliste et les conséquences sur le monde financier sont tangibles. Selon Gonzalo Frasca, créateur du jeu [September 12th](#) et chercheur au Center for Computer Game Research de l'Université de Technologie de l'information de Copenhague, les jeux engagés prirent un essor considérable après le 11 septembre 2001. Pour lui, le jeu vidéo devient une forme d'expression bien de notre époque afin de revendiquer des changements sociaux <sup>3</sup>. Un collectif d'artistes italiens, regroupés sous la bannière de la Molleindustria concentre tous leurs travaux autour du développement des jeux vidéo engagés. L'objectif du collectif est non seulement de produire des réflexions sur notre société, mais surtout de libérer le jeu vidéo, en tant que média, de l'emprise commerciale :

We can free videogames from the "dictatorship of entertainment", using them instead to describe pressing social needs, and to express our feelings or ideas just as we do in other forms of art. But if we want to express an alternative to dominant forms of gameplay we must rethink game genres, styles and languages. The ideology of a game resides in its rules, in its invisible mechanics, and not only in its narrative parts. That's why a global renewal of this medium will be anything but easy [4](#).

Les jeux en Flash développés par la [Molleindustria](#) s'intéressent autant aux problématiques autour de l'identité sexuelle (*Queer power*), aux guerres de religion (*Faith Fighter*), aux abus de pouvoir des organisations religieuses (*Operation : Pedopriest*) qu'aux médias indépendants (*Enduring Indymedia*). Avec [McDonald's Videogame](#), les artistes poussent plus en profondeur les possibilités de dénonciation offertes par le jeu vidéo. Alors qu'un jeu comme *September 12th* de Frasca est une image frappante des conséquences de la guerre [5](#), la Molleindustria démontre dans *McDonald's Videogame* que le développement de la jouabilité peut aussi contribuer à donner plus d'impact à l'illustration. Construit à la manière d'un jeu de stratégie, le joueur incarne le grand patron des restaurants McDonald's et doit veiller à toutes les étapes de production de la marchandise. Le joueur se retrouve lui même poussé à ajouter des produits chimiques pour stimuler la récolte ou à soudoyer les médias afin d'éviter une mauvaise publicité.

### À l'assaut des mondes virtuels

Au lieu de construire un univers de toutes pièces comme dans les oeuvres de la Molleindustria, d'autres artistes travaillent plutôt à l'altération de mondes virtuels existant. Une équipe australienne, qui rassemblait des journalistes, des artistes et de programmeurs, a travaillé à la réalisation de [Escape From Woomera](#). Le jeu, qui dénonce les conditions de vie des immigrants qui arrivent en Australie, est un *mod* [6](#) pour le jeu commercial *Half-Life*. Le jeu de tir à la première personne se transforme ainsi en documentaire. Avec [Velvet-Strike](#), l'artiste américain Brody Condon qui travaille beaucoup à partir jeux vidéo, propose un *patch* [7](#) qui permet d'insérer des graffitis dans le jeu de tir à la première personne *Counter-Strike*. Comme *Escape From Woomera*, *Counter-Strike* est un *mod* de *Half-Life*, créé par Minh Le et Jess Cliffe, qui a connu une immense popularité à sa sortie en 1999. Les internautes fréquentent encore en grand nombre *Counter-Strike*, même s'il date maintenant de plusieurs années.

Ce *mod* est aussi connu que le jeu original. *Velvet-Strike* permet aux joueurs de laisser une trace de leur présence au sein d'un univers virtuel partagé par de multiples internautes. Cette oeuvre s'inscrit très bien au sein de la culture *hacker*. Dans *Abstract hacktivism : the Making of a Hacker Culture*, Otto Von Busch et Karl Palmas résument la stratégie du *hacker* :

Emphasizing it once again, what we see with heresy (and hacking) is the tactic of tracking of keeping the power on, keeping the faith (even if it is 'opium for the people') intact, opposing not the energy of the system, but the hegemonic order and control the system. Hackers are not subverting the root or core, but instead reconnecting the flows, because it is in these that the power for change can be short-circuited and used <sup>8</sup>.

La culture *hacker* propose de comprendre de l'intérieur les systèmes et d'agir au sein de ceux-ci. L'oeuvre *Velvet-Strike* fonctionne de cette manière puisqu'elle invite les internautes à disséminer des graffitis et des messages engagés dans un univers très fréquenté et peu propice à une action de dénonciation.

### L'engagement de l'art

Si l'hacktivisme et ses manifestations dans les jeux vidéo offre de nouveaux véhicules à l'engagement artistique, les débats philosophiques qui ont eu cours au 20e siècle ne s'en trouvent pas instantanément résolus. L'opposition entre Jean-Paul Sartre et Theodor W. Adorno sur la littérature engagée demeure ouverte<sup>9</sup>. Le jeu vidéo n'est donc qu'un média différent qui permet de ranimer à sa manière les passions des activistes. Pour Adorno, l'oeuvre d'art doit résister au monde sans se mettre au service des humains. Elle porte négativement la promesse d'un changement politique. L'oeuvre d'art ne s'engage que pour elle-même et non afin de faire la promotion d'une opinion politique. Dans plusieurs jeux vidéo d'activisme politique, une visée éducative sert souvent de base au projet (*Escape From Woomera*, *Darfur is Dying*, *3rd World Farmer*, *McDonald's Videogame*). En se mettant au service de leurs contemporains, ces oeuvres n'ouvrent pas autant la réflexion qu'elles le prétendent. Elles diffusent un message politique précis qui ne s'arroge pas le pouvoir d'indétermination propre à l'esthétique. Des oeuvres plus troublantes et éthiquement douteuses, comme *Operation : Pedopriest*, *Vigilance 1.0*, *Super Columbine Massacre RPG* et *Where-Next*, en ne fournissant jamais de message précis, réussissent bien davantage leur mission activiste.

### « **Jeux vidéo : outils, objets et enjeux politiques** », par Julien Annart

Souvent caricaturés comme une sous-culture régressive ou craints pour leurs effets délétères, à commencer par la violence et l'addiction générés auprès d'une jeunesse passive, les jeux vidéo souffrent au mieux d'une incompréhension pour le grand public, au pire d'une image négative pour des familles affolées. Pourtant, cette culture contemporaine se révèle riche et variée, notamment d'enjeux politiques étudiés par la recherche (les game studies) mais ignorés des médias traditionnels.

S'il est difficile de donner une date de naissance précise au média vidéoludique, on peut désigner deux mouvements à peu près conjoints entre la fin des années 1940 et le milieu des années 1960[1. D. Djaouti, La Préhistoire du jeu vidéo, Pix'n Love, 2019.]. Tout d'abord, le secteur privé où de nombreux ingénieurs testent leurs travaux informatiques avec des outils de démonstration technique. Ce qui les amène à créer des formes primaires de jeux, essentiellement à destination d'un public restreint. Mais parfois aussi avec l'idée de développer un projet commercial, même si le stade du prototype est rarement dépassé.

### **Un média politique depuis ses débuts**

Mais les jeux vidéo se développent plus encore au sein des laboratoires de recherche des universités américaines, largement financés par le complexe militaro-industriel dans le contexte de la Guerre froide. Là, des chercheurs et chercheuses avec leurs étudiants et étudiantes créent quelques jeux, initialement comme un défi technique, qui se diffusent entre les universités anglosaxonnes.

Comme le montre Mathieu Tricot dans Philosophie des jeux vidéo[2. M. Tricot, Philosophie des jeux vidéo, Zones, 2011.], le profil de ces créateurs ainsi que le contexte économique et technique vont fortement influencer la forme que prendront ces premiers jeux vidéo, puis l'industrie qui en découlera. Il s'agit en effet majoritairement d'hommes blancs issus de milieux plutôt favorisés, très éduqués et emplis d'un imaginaire technophile, guerrier et militaire[3. E. Halter, From Sun Tzu to Xbox : War and video games, PublicAffairs, 2006.]. Sans contrainte de revenus autour de cette création, ils imaginent un modèle économique gratuit et une diffusion libre où chacun peut à son tour modifier l'œuvre qui circule entre les pairs.

Cet état d'esprit, l'esprit hacker[4. Voir l'article de L. Dierickx sur l'image du hacker dans ce dossier.], se perpétue encore de nos jours dans la culture vidéoludique en particulier, et dans les cultures numériques en général, même après l'accaparement capitalistique de ces médias.

On notera aussi que les jeux vidéo, comme les autres secteurs du numérique, portent la continuation du projet moderne dans son rapport aux nombres avec la numérisation du réel, ici des pratiques ludiques.

On le voit, les jeux vidéo sont, dès leurs débuts, le résultat de leur époque mais aussi de leur environnement politique, de la vision que celui-ci porte sur le réel et dont ils deviennent à leur tour les vecteurs.

### **Une industrie du divertissement**

Dès le début des années 1970, les jeux vidéo sont réappropriés par une industrie du divertissement en plein essor. Cette industrie vidéoludique commerciale va initialement se développer avec les bornes d'arcade, qui imitent les flippers où il s'agit de payer pour un temps de jeu limité par une fin inexorable, puis, dès la décennie suivante, avec la micro-informatique et surtout les consoles de jeu.

Le changement va aussi être économique. En effet, Atari, la petite entreprise à la base du jeu vidéo d'arcade, est rapidement rachetée par Warner Communications, un conglomérat médiatique dont elle représentera jusqu'au tiers des revenus[5. A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood, Pix'n Love*, 2010.]. Dans les années 1980, c'est Nintendo, initialement une multinationale consacrée aux cartes et aux jouets, qui va s'imposer comme le fer de lance de la transformation des jeux vidéo en média domestique et individuel. Si la micro-informatique joue aussi un rôle important dans cette domestication et cette individualisation, elle ne se limitera pas aux usages ludiques. Au milieu des années 1990, Sony lance à son tour une console au succès considérable, rejoint au début des années 2000 par Microsoft. La transformation des jeux vidéo d'une création fondée sur l'échange libre et la réinterprétation par le travail collaboratif en un produit fermé réalisé par des structures professionnelles productrices de biens de consommation dans une économie capitaliste et financiarisée est complète.

On notera aussi que les thématiques, initialement imprégnées par une certaine idéologie militaire puis bien plus variées pendant les années 1970, vont revenir à un imaginaire de l'action et de la guerre dès la décennie suivante. Ce revirement, lié à celui du cinéma des années 1980, incarne l'impact de la « révolution conservatrice » anglosaxonne sur le média[6. T. Fortin (coordination), *Les Cahiers du jeu Vidéo #1 : La guerre*, 2008.].

À la même époque se produit, comme dans les autres industries numériques, une éviction progressive puis quasiment complète des femmes[7. I. Collet, *Les oubliées du numérique*, Le Passeur, 2019.] et des personnes racisées du secteur. Conjointement, le marketing vidéoludique choisit de cibler plus particulièrement le public masculin, auquel il demeurera associé longtemps encore. Enfin, les jeux vidéo contribuent grandement, avec d'autres secteurs, à la numérisation des sociétés industrialisées : usage d'Internet, pratique des réseaux numériques locaux, achat individuel d'ordinateurs, etc.

### **Créations originales et réappropriations**

Pour autant, il ne faut pas réduire les jeux vidéo à leur volet économique dominé par une industrie capitaliste au service de la culture dominante. Une création indépendante existe depuis les débuts du média et va profiter de la dématérialisation de la distribution, rendue possible au milieu des années 2000 par la généralisation de l'accès à haut débit à Internet. Des jeux qui portent un autre discours, notamment sur l'usage de la violence ou sur des game design (terme qui désigne la manière dont le jeu est conçu et les actions qui y sont permises aux joueurs et aux joueuses) plus variés. Par exemple, des titres pensés autour de la construction plutôt que la destruction.

Émergent des jeux qui vont rencontrer un certain succès – pensons à Minecraft (Mojang, depuis 2009) – voire proposer des discours féministes, pacifistes, antiracistes ou même marxistes comme les jeux du collectif Molleindustria. Ce développement du jeu vidéo touche de nombreuses sphères qui vont créer d'autres jeux vidéo et surtout d'autres rapports aux jeux vidéo. Les advertgames et les serious games, plutôt issus du monde de l'entreprise et de la communication, prouvent que le jeu vidéo y est dorénavant considéré comme une culture à même de porter des discours autres que le divertissement, fussent-ils eux aussi au service de la consommation ou de la productivité. Le monde traditionnel de la culture produit quant à lui des art games mélangeant les considérations esthétiques de ce secteur aux pratiques vidéoludiques de jeunes créateurs et créatrices. Le retrogaming, soit la pratique et l'étude de jeux qui ne sont plus commercialisés, porte un discours sur le jeu vidéo en tant que culture avec un patrimoine et un passé au-delà des seules ventes de nouveautés ou de la course technophile à la puissance de calcul. Initié par des individus hors des institutions, le retrogaming va rapidement se structurer en associations aujourd'hui impliquées dans la création d'expositions temporaires avec le concours de musées traditionnels ou d'événements originaux comme des tournois pour les seniors. Enfin, le monde universitaire reprend ces discours amateurs pour les transformer en une recherche scientifique dès la fin des années 1990 avec les games studies.

Tout cela indique bien que d'autres discours et d'autres pratiques émergent, qui confirment le statut de culture à part entière des jeux vidéo. Mais ils vont aussi nourrir les combats politiques explicites qui vont se structurer par la suite autour du média.

### **Nouveaux modèles économiques**

Évolution la plus récente du média, l'ouverture à d'autres publics, plus féminins et plus âgés, qui avaient été jusqu'ici négligés commercialement, ainsi que la mise en place de nouveaux modèles économiques. Ces deux développements, souvent conjoints, sont essentiellement portés par l'extension du téléphone mobile ainsi que le changement de stratégie de sociétés commerciales comme Nintendo.

Si l'on peut y voir politiquement un renforcement du droit au loisir pour ces publics – comment en effet se divertir si aucune occupation n'est pensée pour vous ? –, cela se réalise dans les faits comme une extension du marché. Même si les secteurs associatifs et socio-culturel proposent d'autres approches du phénomène. Ces nouveaux jeux, appelés casual games, sont souvent plus simples à prendre en main et gratuits à télécharger. Mais pas forcément à jouer. En effet, le modèle du free-to-play, dorénavant majoritaire pour les jeux sur mobile, met en place toutes sortes de freins au déroulement du jeu, freins que les joueurs et joueuses peuvent lever en payant des microtransactions.

Le succès de ce modèle économique pousse l'industrie à développer toutes sortes de manières de monétiser les jeux produits et de faire payer plus longtemps et à plusieurs reprises les usagers : game pass, game-as-service, loot boxes, dlcs, publicités présentes dans le jeu, etc. Modèles qui soulèvent plusieurs questions éthiques et légales – par exemple, les jeux vidéo peuvent-ils, comme les réseaux sociaux, monétiser le temps d'attention que leur accordent leurs publics ? – incitant la Belgique, puis d'autres pays européens, à tenter d'encadrer légalement les pratiques les plus proches des jeux d'argent à partir de 2018.

Ce débat, pour technique qu'il soit, pose d'intéressantes questions sur la définition actuelle du jeu et en quoi sa position comme produit dans une économie de marché détermine cette définition.



### **Une guerre culturelle sans pitié**

Les jeux vidéo, comme toute production culturelle, portent un regard sur la société qui les conçoit. Mais ce regard, et donc cette vision politique, a longtemps été occulté par le statut de culture puérile ou de sous-culture. Avec son statut de loisir de masse largement pratiqué par des publics de plus en plus variés, une approche analytique de ce regard s'est développée, aussi bien parmi les associations dédiées, que parmi les universités ou les cercles militants. Et un événement va focaliser les débats qui couvent depuis longtemps : le #GamerGate.

Parti en 2014 d'une polémique montée en épingle sur une supposée collusion entre les journalistes spécialisés et les créateurs et créatrices de jeux progressistes, le #Gamergate va rassembler des joueurs et joueuses en colère qui veulent « garder la politique hors de leurs jeux vidéo ». Des débats enflammés vont se tenir sur les réseaux sociaux, principal lieu des échanges autour du sujet, et montrer que la « communauté des joueurs et des joueuses », qui s'est longtemps vue comme unie contre les critiques du monde extérieur en général et des médias traditionnels en particulier, est profondément divisée.

Ces débats prendront rapidement un tour explicitement politique en opposant une vision conservatrice, voire réactionnaire, aux approches progressistes, féministes, antiracistes et pour tout dire de gauche. Le mouvement du #Gamergate, qui aura entretemps dégénéré en campagnes massives de harcèlement, d'appels au meurtre et de fausses alertes à la bombe, sera d'ailleurs par la suite récupéré par le militant d'extrême droite Steve Bannon et jouera un rôle dans la campagne présidentielle victorieuse de Donald Trump en 2016.

Le #Gamergate aura mis en avant les débats qui traversent le média vidéoludique et ses usagers depuis longtemps, débats qui ont depuis pris encore plus d'ampleur, allant jusqu'à une véritable guerre culturelle. Ce qui permet d'ailleurs les liens entre les animateurs du #Gamergate et l'extrême droite américaine autour d'une panique morale sur l'identité des gamers, sur le rejet violent du féminisme<sup>[9]</sup>. Sur le sexisme dans le milieu des jeux vidéo, voir l'article de Camille Wernaers dans ce numéro. (NDLR)] et de l'islam ainsi que la promotion d'idées proches du suprémacisme blanc. Un reflet de la radicalisation politique à l'œuvre dans les démocraties depuis dix ans.

Dans le camp progressiste aussi, les positions se sont affirmées autour de plusieurs luttes pensées comme des combats politiques par leurs acteurs et actrices eux-mêmes. La question de la représentation tout d'abord. Les jeux vidéo, comme les autres médias, donnent une représentation du réel, de la société. Représentation initialement plus abstraite en raison des limitations techniques mais devenue graphiquement photoréaliste depuis une vingtaine d'années.

Et cette représentation demeure très centrée sur une partie limitée de la société. Soit essentiellement les hommes blancs, jeunes et hétérosexuels, souvent valorisés dans une virilité militarisée selon les termes du chercheur Steven Kline[10. S. Kline, N. Dyer-Witford & G. De Peuter, *Digital Play*, McGill-Queen's University Press, 2003.]. De plus, cette représentation dans les jeux vidéo donne souvent une image dégradée des autres groupes sociaux, entre un certain racisme justifiant un impérialisme occidental, une association des LGBTQ au ridicule et une sexualisation du corps des femmes régulièrement présenté comme une récompense pour les joueurs.

De la même manière, la représentation du capitalisme (l'accumulation des possessions comme objectif du jeu et récompense des actions des joueurs), de l'industrialisation (l'exploitation des ressources comme moyen principal d'action dans les jeux) ou encore de l'occupation de la Palestine (sujet interdit sur la majorité des plateformes de distribution en ligne) montrent un grave problème dans la représentation de beaucoup de jeux vidéo mainstream[11. M. Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Les éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2021.].

De la même manière, outre leur représentation problématique, les différentes minorités doivent subir une violente délégitimation par rapport à leur accès aux jeux vidéo. Délégitimation qui prend souvent la forme d'un harcèlement en ligne particulièrement violent avec la connexion de la majorité des jeux à Internet. Cette délégitimation repose sur le postulat, longtemps alimenté par le marketing, d'un média réservé à un certain public, aussi appelé les « vrais gamers ». Ici aussi se joue une vision politique d'une société ouverte et respectueuse face à une communauté fermée et élitiste.

Élitisme aussi très critiqué. Il est associé depuis longtemps à la culture vidéoludique car celle-ci s'est, pour des raisons économiques et de marketing, présentée comme une culture de la compétition. Mais d'autres types de jouabilité existent aujourd'hui qui permettent de jouer de manière coopérative. Ou qui offrent aux personnes porteuses d'un handicap, soit 15 % de la population de l'Union européenne par exemple, un accès à tous les jeux. Ce qui peut sembler une évidence agite pourtant régulièrement les réseaux sociaux où les gamers accusent ceux qui revendiquent plus d'options d'accessibilité de « gâcher leur expérience de jeu en la rendant trop facile ».

En définitive, ce sont les pratiques elles-mêmes des jeux vidéo qui se sont politisées. Par exemple, le streaming, soit la diffusion par des vidéastes en ligne de parties de jeux qu'ils et elles commentent, a aussi été investi par la guerre culturelle qui agite les jeux vidéo. L'armée américaine, coutumière de l'usage de jeux vidéo pour favoriser son recrutement avec notamment la création de jeux gratuits America's Army depuis 2002, a récemment mis en place une chaîne sur Twitch pour y ce genre de retransmission.

On peut y voir son équipe d'e-sportifs – des joueurs et joueuses professionnelles qui concourent dans différentes compétitions dédiées – pratiquer des jeux au contexte militaire. Mais cette chaîne renvoie aussi vers des formulaires d'engagement. En 2019, elle a été prise d'assaut par des militants et militantes qui l'ont submergée de références aux crimes et criminels de guerre de l'armée américaine. Si la plateforme Twitch a banni nombre de ces militants et militantes, l'armée américaine a décidé de fermer sa chaîne suite à cette mauvaise publicité.

Enfin, au-delà des joueurs et des joueuses, c'est l'industrie elle-même qui est travaillée par ces questions politiques. Milieu très imprégné de l'idéologie libertarienne propre aux cultures numériques, l'industrie vidéoludique commence seulement à se syndiquer, à mettre en place des grèves et à réclamer de profonds changements. Outre de meilleures conditions de travail comme la fin du crunch<sup>[12]</sup> J. Schreier, *Du sang, des larmes et des pixels*, Mana Books, 2018.] – période de travail intensif qui peut durer des semaines voire des mois durant laquelle les heures supplémentaires obligatoires ne sont souvent pas payées – ou de meilleurs statuts, les travailleurs et travailleuses réclament aussi la fin des écarts de rémunération, considérables dans une industrie qui génère dorénavant plus de 190 milliards de dollars par an. Mais les mobilisations ne s'arrêtent pas là, elles touchent aussi des cultures d'entreprise gangrenées par le sexisme, l'homophobie et le racisme ainsi qu'une faible considération pour les enjeux écologiques liés à l'activité du secteur.

On le constate, les anciens combats syndicaux se renouvellent aussi dans le numérique créatif. Loin de se réduire aux polémiques, aux paniques morales, à une culture enfantine ou à un objet de consommation, les jeux vidéo incarnent une culture plurielle et très politisée. Longtemps imprégnés d'une idéologie conservatrice, encore présente dans certains succès commerciaux, ils offrent aujourd'hui de nombreux terrains de lutte progressiste dont se sont emparés militants et militantes, chercheurs et chercheuses.

À l'image d'autres domaines numériques, à commencer par les réseaux sociaux, les débats et les oppositions politiques n'ont pas fini de traverser ce média et les discours qu'il porte. Aux différentes forces de l'échiquier politique de l'investir.

### Notes de lecture sur l'article "Power Play" (SENET, n°11)



**An examination of the theme of politics in board gaming, with insights from designers including Jason Matthews (Twilight Struggle), Tory Brown (Votes For Women) and Zain Memon (SHASN).**

Dans l'histoire des jeux de société, certains titres emblématiques ont débuté comme des outils politiques ou ont été inspirés par des enjeux politiques de leur époque. Par exemple, le célèbre Monopoly, initialement connu sous le nom de "The Landlord's Game", a été créé en 1903 par Elizabeth Magie pour dénoncer les monopoles. Dans ce jeu, Magie a incorporé un système de taxation basé sur les idées de l'économiste Henry George, suggérant qu'il serait plus équitable de prélever des impôts sur la rente foncière que sur les salaires.

D'autres jeux, comme "The Game of Poetical Dominoes" en 1862 et "Race for Presidency" en 1877, se concentraient sur les mécanismes généraux de la gouvernance politique. Plus tard, entre 1908 et 1909, la Women's Social and Political Union a publié des jeux tels que "Suffragetto", "Pank-a-squith" et "Suffragettes in and out of Prison" dans le but de récolter des fonds tout en éduquant les enfants sur la controverse entourant le droit de vote des femmes au Royaume-Uni.

Le célèbre jeu "Twilight Struggle", créé par des auteurs soucieux de préserver la neutralité politique, ne célèbre pas la victoire des États-Unis pendant la guerre froide ni ne présente l'Union soviétique comme un empire du mal. Cette neutralité a contribué à sa popularité internationale. Des jeux comme "Battle of Ballots" en 1931 et "Diplomacy" en 1959 ont également exploré des aspects politiques, mettant en lumière des concepts tels que la coopération et la trahison dans la politique et les relations internationales.

Plus récemment, des jeux comme "We the People" en 1993 ont introduit des éléments narratifs riches en émulant des événements historiques réels. "Votes for Women" est un exemple de jeu utilisant des cartes pour explorer des thèmes politiques, en l'occurrence le mouvement pour le droit de vote des femmes.

Cependant, les jeux politiques peuvent devenir moins pertinents avec le temps ou dans d'autres contextes culturels. Des titres comme "Die Macher" en 1986 se concentrent sur des événements politiques spécifiques, tandis que des jeux plus récents comme "SHASN" en 2021 tentent d'évoquer des élections politiques en Inde en mêlant des éléments abstraits et concrets.

À propos de Die Macher, un retour du vidéaste Laurent Lecomte : Le jeu est extrêmement thématique et les mécaniques sont assez raccord. Le jeu est très (trop selon les standards actuels) procédural mais pour l'époque c'était évidemment très novateur (pour rappel Die Mâcher est la toute première entrée sur BGG avec le « 1 » dans son URL). C'est donc une somme de petites phases très thématiques (et interactives) qui se succèdent les unes aux autres et se répètent sur les 7 manches/élections de la partie. La seconde édition reste la meilleure pour moi (la première était un jeu assez différent). La troisième présente la meilleure version des règles mais l'édition est illisible et difficilement jouable. Quant à la dernière édition de Spielworxx, les changements me dérangent plus qu'autre chose. Le jeu est évidemment très cynique. Et même s'il est ancré ds une époque (mécaniquement et au niveau des partis et de la politique), ça reste plus que jamais d'actualité.

## 3. Courte description et but du jeu

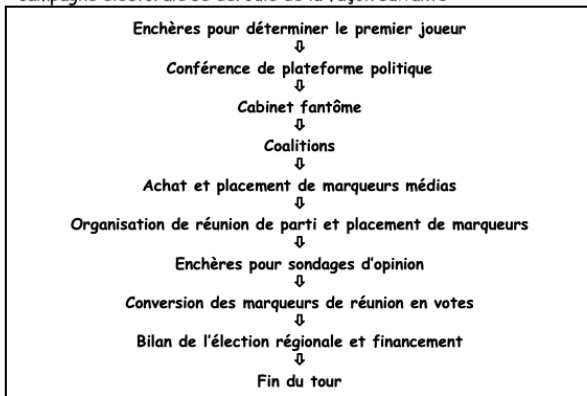
» Chaque joueur a comme tâche de mener leur parti dans 7 élections régionales consécutives parmi certains États (Länder) d'Allemagne. La gestion des fonds du parti est de première importance car il faudra de l'argent pour utiliser les cartes du cabinet fantôme, pour acheter de l'influence chez les médias, pour acheter des marqueurs de réunions de parti et pour acheter les cartes de sondage d'opinions. La gestion des fonds n'est pas facile car l'argent n'est disponible qu'à la fin de chaque manche. «

### 3.1 La campagne électorale

Chaque joueur représente un des 5 partis traditionnels d'Allemagne:

CDU - Unions des chrétiens sociaux  
SDP - Parti social-démocrate  
FDP - Parti démocrate libre  
Die Linkspartei - Parti de la Gauche  
Die Grünen - Les Verts

Le jeu débute avec quelques étapes préliminaires de préparation. Ces étapes permettent aux joueurs de voir où les 4 premières élections régionales auront lieu. Ainsi ils pourront planifier leur stratégie un peu d'avance. Après les étapes préliminaires, le jeu commence en gré, chaque tour culminant avec le décompte d'une élection régionale. Pour chacun des tours sauf le dernier, la campagne électorale se déroule de la façon suivante :



Enchères pour décider le premier joueur

Au début de chaque tour, chaque joueur inscrit secrètement un montant d'argent sur leur feuille de pointage. Le joueur qui offre le plus grand montant d'argent peut alors choisir quel joueur

sera le premier pour ce tour. Noter que durant quelques phases du jeu, il y a un avantage à commencer et dans d'autres, le dernier joueur à jouer a l'avantage. Un joueur peut rien offrir (zéro) si il n'est particulièrement pas dérangé par qui commence le tour. Si tous les joueurs offrent zéro, chaque joueur roule simplement un dé et le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé choisit qui débutera le tour.

#### Conférence de plateforme politique

Chaque parti a une plateforme électorale qui est déterminée par 4 cartes de politique. C'est en effet la base de leur campagne électorale. Pendant la conférence de plateforme politique, les joueurs ont l'occasion de substituer exactement une carte de politique de parti. Les joueurs ont parfois intérêt à changer leur plateforme électorale car pour chaque État, le nombre de cartes de politique qui correspond aux cartes d'opinion publique influence directement le nombre de votes obtenus en cet État. Puisque l'électorat dans chaque État a des priorités et des opinions différentes vis-à-vis certains sujets politiques, un joueur peut améliorer ses chances dans les élections en changeant la plateforme politique de son parti.

#### Cabinet fantôme

Les politiciens dans le cabinet fantôme soutiennent les partis pendant la campagne électorale. Les cartes de cabinet fantôme représentent les divers membres d'un parti qui peuvent soit aider un joueur durant leur campagne ou saboter la campagne d'un autre joueur (voir l'annexe A pour la liste des membres du parti liés à chaque carte). La plupart de ces cartes coûte chère mais certaines sont relativement peu dispendieuses. Plus la carte est chère, plus elle peut affecter les résultats élection dans un État. Les cartes peuvent être utilisées pour effectuer les effets suivants:

### Extrait des règles de Die Macher :

En fin de compte, les jeux de société politiques offrent un moyen unique d'explorer et de comprendre les enjeux politiques et sociaux, tout en offrant une expérience ludique et éducative pour les joueurs de tous horizons.

### **Ludovox : « Les jeux de société et la politique » par Shanouillette**

Le jeu de société, en tant que produit de son époque, cristallise bien souvent les enjeux sociétaux de son temps, voire même, véhicule des idées de tous les bords politiques possibles.

Oui, sans que l'on s'en doute – sous ses dehors naïfs d'amusements dominicals – les jeux ont parfois incarné de véritables médias idéologiques.

En rendant les participants acteurs de leur choix, les jeux de société mettent les joueurs dans des postures, via leur thème, leur mécanique, qui sont bien souvent loin d'être neutres. Certains en font d'ailleurs des arguments de vente, tandis que d'autres rebutent pour les mêmes raisons (je me souviens avoir eu du mal à trouver un testeur pour écrire sur Deal American Dream car jouer à un jeu sur le narcotrafic inspiré de faits réels ne vendait en fait du rêve à personne !).

De Divercity avec sa prémisse écolo, à Diplomacy, (jeu de 1959 qui promet de longues heures de tractation en mettant 2 à 7 joueurs dans la peau des grandes puissances européennes), le jeu de société moderne aime questionner les grands sujets politiques. Aujourd'hui avec des jeux comme Incorporated, on joue encore et toujours aux maîtres du monde... Qui sont non plus les dirigeants de pays, mais ceux de Méga-corporation. D'ailleurs, les jeux SF raffolent de ça, les Méga-corporation (de Android netrunner à Specter ops). Pourtant... pourtant, dites... Ce n'est plus tellement de la SF en fait maintenant...

### **Le jeu, un enjeu politique ?**

Evidemment. On le sait au moins depuis le Monopoly. Incarnant aujourd'hui le jeu capitaliste par excellence de par son thème et son succès (Hasbro France annonçait en 2014 qu'il se vendait 500 000 Monopoly par an), il avait pourtant comme premier objectif d'en dénoncer les dérives. Elizabeth J. Magie, son auteur, l'a en effet inventé en 1904 pour faire comprendre aux joueurs "la nature antisociale du monopole" et il sera d'ailleurs utilisé dans cet objectif, notamment dans les écoles, jusque dans les années 30. «C'est une démonstration pratique du système actuel d'accaparement des terres avec tous ses résultats et toutes ses conséquences habituelles.» expliquait son auteur.

Le jeu, par son mécanisme même (les cases du plateau deviennent des biens privés), était censé faire comprendre aux enfants les affres de la paupérisation liés au monopole. C'est pour les mêmes raisons qu'on fait du serious game en entreprise aujourd'hui: Le jeu permet de rendre attrayantes des notions à diffuser.

Pour la petite histoire, l'activiste Elizabeth J. Magie refusera tous droits d'auteur, et c'est un certain Charles Darrow qui tentera de gagner de l'argent avec "le jeu du propriétaire". Elle espère tout de même que la diffusion de son jeu dans les magasins par la firme Parker permettra par la même occasion la diffusion de ses idées – sauf que le livret pédagogique est retiré dès les premières années d'exploitation... C'est ainsi que le Monopoly deviendra le symbole du capitalisme décomplexé que l'on connaît bien (avec une stratégie gagnante qui consiste à passer le début de la partie à tout racheter pour ensuite finir en prison !). Imaginez qu'on retire les livrets pédagogiques de tous les Jeux Opla et qu'ils deviennent dans quelques années les figures d'une société ultra-consumériste ! Ahh !

### Une lecture du monde

Déjà au 19e siècle, les pédagogues s'emparaient souvent du support du jeu dans leurs activités d'enseignement, et notamment pour éduquer l'histoire. Les jeux pédagogiques, sous forme de Loto ou de Jeu de l'oie le plus souvent, présentaient une forme attractive et efficace de par leur mécanique répétitive pour inculquer certains savoirs. Comme avec le Monopoly d'ailleurs, les cases permettaient d'y plaquer n'importe quel thème et les illustrations étaient déclinables à l'infini (plus de 10 000 variantes seraient à ce jour recensées pour le Jeu de l'oie). Aujourd'hui, les profs d'histoire raffolent des jeux Academy Games, comme Freedom The Underground Railroad (ou 878 Vikings Invasion of Europe actuellement sur KS) pour les mêmes raisons : Ils permettent d'apprendre et de s'amuser en même temps.





C'est aussi au 19<sup>e</sup> siècle que les premiers wargames prussiens apparaissent. « Mais ce n'est pas un jeu ! C'est de l'entraînement à la guerre ! Je vais recommander son utilisation par l'armée. » aurait déclaré l'officier Officier Von Muffling en jouant une partie de Kriegsspiel, jeu de simulation de guerre imaginé par le baron von Reisswitz.

Quelques années plus tard, Herbert George Wells, le génial écrivain britannique qui, comme certains d'entre vous, aimait bien les jeux de guerre avec des figurines, s'en inspira pour imaginer "Petites Guerres" : un "jeu des rois" à portée pacifiste, qui prenait en compte la question des prisonniers et le moral des troupes. "Il suffit de jouer quatre fois à Petites Guerres pour comprendre à quel point une Grande Guerre serait une chose abominable." disait l'auteur de La machine à explorer le temps et de la Guerre des Mondes, et ce en 1913. Vous connaissez le parolier qui voulait changer le monde avec des bouquets de fleurs ? Et bien l'auteur qui voulait changer le monde avec des jeux de société était là bien avant... Voilà qui ne devrait pas déplaire aux auteurs des Poilus !



## Satires et propagandes

Dans Le Pas de l'oie renouvelé des Boches (avec la caricature de Guillaume II un boulet au pied en case finale), paru pendant la grande guerre, on tâchait manifestement de bien faire comprendre aux enfants qui était l'ennemi à abattre :



L'Allemagne nazie utilisera aussi le jeu de société pour diffuser son idéologie xénophobe. Dans Juden Raus (Günther & Co., 1938 – fiche BGG) le but des joueurs était de sortir tous les juifs du plateau... Vous avez froid dans le dos ? Alors faisons un saut dans le temps et jetons un oeil sur Trollland. Dans ce titre, vous voilà devenu un trtrollland-49-1307461853-4356011 et vous ne supportez pas ces nouveaux venus qui sentent bon et ne mangent pas de morts, nommés les Résidents d'Outre Monde (les ROM). Il vous faut les "expulser par charrettes".



25 et 26 mars 2024 – Maison de quartier Malibran – Bruxelles

Dans ce jeu satirique de Cathala sorti en 2010, l'idée était bien d'interpeller chacun sur une actualité qui rappelle de très mauvais souvenirs."

En effet... Et pour interpeller le public, rien ne vaut l'humour ! C'est pas les amateurs de Junta, jeu-culte se riant bien caustiquement des républiques bananières, qui diront le contraire...

De l'humour, les auteurs de jeux en ont à revendre quand il s'agit d'épingler la politique, ou plutôt les politiques. Souvenez-vous, lors des Présidentielles 2012, de ces nombreux jeux de société parodiques qui avaient fait parler d'eux jusque dans les médias généralistes : Elisez-moi, Cass-toi pov'con, La course à L'Elysée, Racolage électoral, Skândal...

Étrangement, malgré quelques projets, cette présidentielle 2017 a l'air de moins inspirer les auteurs français... Le jeu des trônes laisserait-il par chez nous ?



En parlant d'homme politique, aviez-vous déjà vu cette édifiante publicité ? Le milliardaire président Trump, a vu éditer son jeu de société éponyme en 1989, "basé sur sa carrière", jeu qui participa à la construction de cette image de super-businessman-self-made-man qui lui a permis d'accéder aux plus hautes fonctions de l'état américain aujourd'hui.



Bon, il ne l'a peut-être pas vu, mais l'an dernier, d'autres jeux sont revenus sur les tables outre-Atlantique, estampillés "Trump" eux aussi, mais pourtant d'une toute autre teneur (Trump trumps, Trump hate humanity...). Alors, à quoi préférez-vous jouer ?



### La politique est partout

Bien sûr, nous ne faisons qu'effleurer le sujet ici car finalement, chaque jeu, même s'il ne le revendique pas clairement, porte en lui une certaine idéologie, ce à quoi les auteurs sont d'ailleurs de plus en plus attentifs afin d'éviter de voir éclater malgré eux des polémiques non désirées (je pense à Waka Tanka ou Yamatai par exemple).

Les jeux de civilisation décrivent comment une société se développe, les jeux sur la Préhistoire comment l'homme est devenu homme, nous pourrions aussi analyser les thèmes colonialistes, médiévaux, ceux évoquant les agents secrets, la mafia, l'environnement, les religions, le post-apo, l'économie, le développement entrepreneurial... ou simplement ceux qui traitent du bonheur ! Oui, les fameux "points de victoire" liés à l'accumulation de richesse demeure nettement plus souvent employés que les "points de bonheur" par exemple (peu nombreux sont ceux qui les utilisent, citons tout de même The pursuit of happiness, ou Tramways). Si c'est sûrement à la base par simple commodité technique, cela ne témoigne-t-il pas aussi d'une certaine vision des choses, propre à nos sociétés ? Ou est-ce parce que, dans notre grande sagesse, nous savons que le bonheur n'est pas quantifiable ?

### **Le jeu vidéo Counter Strike utilisé comme une salle secrète pour héberger le journalisme interdit en Russie**

Traduction d'un article disponible sur <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000009555855.html>, par Esa Mäkinen

Counter-Strike est l'un des jeux vidéo les plus populaires au monde. Son concept de base est simple : les joueurs sont divisés en équipes de terroristes et de contre-terroristes. Les contre-terroristes doivent désamorcer des bombes ou sauver des otages, par exemple, tandis que les terroristes essaient d'empêcher cela. Chaque manche dure deux minutes, puis les joueurs changent de rôle. Après quelques dizaines de manches, le vainqueur est déclaré.

Le jeu est extrêmement populaire en Russie, notamment à Saint-Pétersbourg et à Moscou. Environ quatre millions de Russes y jouent, principalement des jeunes hommes.

Originellement créé aux États-Unis, Counter-Strike diffère de nombreux services en ligne occidentaux et plateformes numériques sur un point : Il n'est pas interdit en Russie. Les Russes peuvent toujours y jouer.

Après le début de la guerre en Ukraine, la Russie a interdit à ses citoyens l'accès à des services en ligne tels qu'Instagram, Facebook et Twitter, ainsi qu'aux sites de plusieurs médias occidentaux, y compris Helsingin Sanomat. En raison de cela, une grande proportion de Russes ne sont pas au courant de ce qui se passe en Ukraine, par exemple. Les médias contrôlés par l'État russe ne disent pas la vérité.

Pour ceux qui ne sont pas familiers avec Counter-Strike, voici une brève introduction : l'environnement de jeu est appelé une carte. En commençant à jouer, le joueur choisit d'abord une carte. La carte la plus populaire est Dust 2, qui présente un paysage poussiéreux ressemblant au Maroc.

Le jeu dispose de quelques dizaines de cartes officielles, mais n'importe qui peut créer ses propres cartes à l'aide d'outils disponibles gratuitement. Il existe plus de cent mille cartes conçues par les joueurs.

Les concepteurs de cartes les plus connus, tels que Volcano et FMPONE, qui ont créé une carte populaire située dans la centrale nucléaire de Tchernobyl, sont de grandes stars dans le domaine du jeu vidéo.

En plus des zones de jeu réelles, les concepteurs ajoutent souvent des éléments supplémentaires particuliers à leurs cartes : des messages cachés, des graffitis, voire même des salles secrètes contenant des messages.

Plus tôt cette année, Helsingin Sanomat a chargé deux concepteurs de cartes bien connus de créer une carte Counter-Strike imitant une ville slave. Une salle secrète a été cachée dans la carte.

Pourquoi ajouter du journalisme à un jeu vidéo ? Immédiatement après le début de la guerre en Ukraine, la Douma d'État russe a adopté plusieurs lois visant à réprimer la liberté d'expression. Ces lois interdisent la diffusion de "fausses informations" sur les forces armées russes ou les opérations de la Russie en Ukraine.

Il est également interdit d'exiger des sanctions contre la Russie. Enfreindre ces lois peut entraîner des peines de prison pouvant aller jusqu'à 15 ans. À l'heure actuelle, pratiquement tous les médias indépendants en Russie ont été fermés ou ont suspendu leurs activités de leur propre initiative. Certains ont fui le pays. Les conséquences des nouvelles lois ont été fortement ressenties par les journalistes russes.

Le journaliste de Helsingin Sanomat, Petteri Tuohinen, et le photographe Kalle Koponen étaient à Boutcha, au nord de Kiev, lorsque les cruautés de l'armée russe ont commencé à être révélées. Le massacre n'était pas une fausse nouvelle. Tout s'est passé. Des personnes avaient été abattues dans la rue. Il y avait une fosse commune de civils derrière une église. Au moins certaines des victimes avaient les mains attachées derrière le dos.

Les chaînes de télévision Zvezda et Izvestia ont toutes deux présenté un reportage sur Boutcha le 4 avril 2022. Les deux chaînes ont offert de longues citations de sources représentant le ministère russe de la Défense, répétant le même message :

L'armée ukrainienne a apporté les cadavres à la ville et les a placés dans les rues. Les Russes n'ont fait aucun mal à Boutcha ; au contraire, ils ont aidé les citoyens locaux. En Russie, les médias indépendants ont été remplacés par un flux continu de propagande des chaînes de télévision publiques. Ils dépeignent les actions de la Russie en Ukraine comme une bataille héroïque contre le terrorisme.

Selon des enquêtes considérées comme fiables, plus de 50% des Russes soutiennent la guerre en Ukraine. Lorsque la presse libre est réprimée, le gouvernement du président Vladimir Poutine peut présenter la guerre de la manière qu'il souhaite : en mettant l'accent sur sa nature héroïque et en minimisant ses victimes.

Counter-Strike est un jeu de tir à la première personne, c'est-à-dire que le joueur voit l'environnement du jeu à travers les yeux de son avatar. Ils peuvent courir à travers des portes et frapper des murs. Ils ont des armes et des munitions. S'ils sont touchés, ils meurent. Le moment de la mort est décisif pour la salle secrète de Helsingin Sanomat. Lorsque l'avatar du joueur meurt, la vue du jeu change : pendant un moment, le joueur peut traverser les murs ou voler autour de la carte. À ce stade, ils peuvent également trouver la salle secrète cachée sous terre.

La salle est cachée près d'un monument de flamme éternelle. Les monuments de la flamme éternelle sont courants dans les villes russes et ukrainiennes. Ils servent de mémoriaux de la Seconde Guerre mondiale, ou de la Grande Guerre patriotique, comme on l'appelle en Russie.

Dans la carte Counter-Strike de Helsingin Sanomat, la flamme a un motif différent. Les villages ukrainiens et russes sont assez similaires. Le but est de faire comprendre aux Russes que les horreurs de la guerre se déroulent dans des endroits qui leur sont très familiers.

Il y a une lumière au-dessus de la porte. C'est un indice que l'examen attentif de l'objet peut révéler quelque chose. Il y a des escaliers menant à une salle souterraine.



D'abord, le joueur voit un mur avec un titre. À côté du titre, il y a une carte montrant combien de cibles civiles en Ukraine ont été touchées par les Russes.

Un autre mur affiche un article sur le massacre de Boutcha. Lorsque le joueur s'approche des images, il entend une voix off russe sur sa radio lui expliquer de quoi il s'agit : des civils ukrainiens assassinés par des soldats russes.



Un autre article concerne un Ukrainien nommé Yuriy Glodan. Il est sorti faire des courses, et pendant ce temps, un missile russe a tué sa famille. La journaliste de Helsingin Sanomat, Katriina Pajari, et le photographe Rio Gandara ont rencontré Glodan à Odessa en mai 2022.

L'histoire de la famille Glodan n'a jamais été racontée aux Russes. Les médias d'État russes sont également restés silencieux sur les Russes décédés dans la guerre. Il est impossible d'obtenir des chiffres précis sur les victimes, car toutes les parties minimisent leurs pertes et exagèrent celles de l'adversaire. Par conséquent, les estimations varient également.

La table dans la salle secrète de Counter-Strike affiche le chiffre le plus fiable que Helsingin Sanomat a pu trouver : 70 000 Russes morts.

Les concepteurs de la carte disent être fiers de leur travail. "Pouvoir participer à la création d'une telle carte avec un but humanitaire lié au monde réel."

Ils ne veulent pas divulguer leurs noms, car ils craignent les réactions des joueurs russes. Ils pourraient être harcelés et leur travail pourrait être entravé en raison de la publication de la carte. Ils ont tous deux conçu des centaines de cartes Counter-Strike mais jamais rien de tel.

"L'agression insensée de la Russie contre l'Ukraine a tué des dizaines de milliers de civils, y compris des enfants. Le moins que nous puissions faire est de mettre en lumière les crimes de guerre de Poutine et la propagande russe."



### Échanges et débats autour de la thématique du jeu Brazil Imperial

#### Eduardo Felipe :

Je suis professeur d'histoire brésilienne et j'écris pour le blog "Jogada Histórica" (quelque chose comme "Jeu Historique"), où je parle de jeux ayant un thème historique. En tant que professeur d'histoire brésilienne et ayant participé aux tests du jeu Brazil, j'ai quelques points importants à souligner :

Le jeu Brazil dépeint la période de l'Empereur D. Pedro II, une époque où le Brésil n'était plus une colonie du Portugal. L'une des raisons pour lesquelles D. Pedro I, père de D. Pedro II, a proclamé l'indépendance était le désir du Portugal de rétrograder le Brésil à nouveau au statut de colonie après la révolution libérale de Porto.

D. Pedro II, qui est représenté dans le jeu Brazil, était un monarque particulier, extrêmement intelligent et un scientifique né. Pendant son règne, il a fait évoluer le Brésil en un pays industrialisé, fondé des banques, des bibliothèques et des universités. D. Pedro II avait plusieurs défauts, tels que sa relation avec l'esclavage, les guerres avec d'autres puissances sud-américaines – la Guerre du Paraguay a été un massacre qui a décimé les 2/3 de la population d'un pays prospère, ne laissant que des femmes et des enfants, par exemple.

Le jeu Brazil ne représente rien de tout cela, j'ai déjà joué et je peux dire que l'accent historique est mis sur la construction de l'identité nationale brésilienne de cette période. Cette identité a historiquement évolué au cours des dernières décennies. Mais c'est un débat beaucoup plus profond.

En jouant à Brazil, vous connaîtrez beaucoup de personnages de notre culture, des grands politiciens aux écrivains classiques de la littérature brésilienne.

[ÉDIT] Un autre point que je veux aborder est la question de l'esclavage.

Bien que Pedro II fût l'empereur du Brésil, il y avait au Brésil une élite oligarchique politiquement très influente, et la grande majorité d'entre eux étaient propriétaires d'esclaves. Pedro II était assez progressiste en ce qui concerne l'abolition de l'esclavage, mais il ne l'a pas fait avant 1888. Avant cette date, le commerce des esclaves a été aboli et plusieurs lois ont été créées pour réduire progressivement la dépendance à l'égard du travail des esclaves au Brésil. Lorsque sa fille, la princesse Isabel, a signé la loi abolissant l'esclavage au Brésil en 1888, cet acte a fortement déplu à cette élite et a été l'un des éléments qui ont conduit au coup d'État militaire qui a mis fin à l'Empire et conduit à la proclamation de la République.

### **La réponse de l'auteur du jeu, Ze Mendes :**

Bonjour à tous,

Je tiens à m'excuser pour cette fausse représentation. Tout ce qu'il dit ici est faux.

Le Brésil traverse un moment difficile dans sa vie politique et cela polarise les gens. Malheureusement, certaines personnes se laissent dominer par la haine et les mensonges et attaquent ceux qui pensent différemment d'eux. Le Brésil n'exalte pas seulement les héros abolitionnistes, tels qu'André Rebouças, Dom Obá II et Machado de Assis, mais tout au long du jeu, vous recherchez la Science, une ressource qui symbolise la liberté et la technologie.

Je m'excuse au nom de ces personnes qui essaient de me diffamer et de diffamer un jeu qui a été réalisé avec beaucoup d'amour par une équipe qui aime l'histoire du Brésil. Nous développons ce jeu depuis les 4 dernières années et plus de 20 personnes de tous horizons y ont directement participé.

Merci à tous les soutiens de ce projet, qui constituent certainement la majorité de la communauté brésilienne des joueurs de jeux de société. Cela a fait de Brazil le jeu le plus attendu de tous les temps dans notre pays. C'est épique pour nous.

Merci à tous, y compris à ceux qui ne nous apprécient pas.

Jouons bientôt à Brazil !

### **La réponse de l'éditeur du jeu, Super Meeple :**

Bonjour, en tant qu'éditeur de Brazil en français, je voulais simplement dire que nous sommes vraiment heureux de proposer ce jeu formidable sur notre marché. Je suppose que ce genre de débat et de discussion était inévitable étant donné qu'il y a toujours des personnes quelque part qui se sentent "offensées" par quelque chose et qu'Internet (à travers les réseaux sociaux, les forums, etc.) offre la possibilité d'exprimer ouvertement ses sentiments, peu importe si vous savez de quoi vous parlez, juste pour le plaisir de "donner son avis". Le jeu traite d'une certaine période de l'histoire du Brésil et les joueurs incarnent les monarques de cette période. Je n'ai vu nulle part dans le livret de règles, le livret historique, les cartes, etc., un message caché faisant de la propagande pour le monarchisme. Peut-être que je suis trop bête.

Je soutiens pleinement le jeu et je remercie l'éditeur d'avoir réalisé un si bon jeu avec des illustrations vraiment sympas.

Profitez du jeu !

PS : Maintenant, je sais que le monarchisme est synonyme de colonialisme, qui est synonyme d'esclavage ! Les choses sont plus simples que je ne le pensais, grâce à ceux qui nous aident à clarifier nos idées... \* juste au cas où, c'est bien sûr ironique \*

## Les activités vécues

### Atelier 1 : Découverte de jeux vidéo indépendants et politiques

Les participants se répartissent en sous-groupes de deux, chaque sous-groupe étant disposé face à un ordinateur. Chaque sous-groupe se rend simultanément sur le padlet suivant : <https://padlet.com/boriskrywicki/tests-de-jeux-vid-o-bjo4bczgc893ubck>

Ils appliquent les consignes suivantes : Choisissez un jeu (écrivez votre nom à côté, chaque sous-groupe doit choisir un différent). Jouez de votre côté pendant 10 minutes puis répondez aux questions suivantes :

- 1) Dans quel contexte a été créé ce jeu (combien de personnes, combien a-t-il coûté, combien de temps ça a pris... ?)
- 2) Dans quelle catégorie (expressif, poétique, politique, narratif, pédagogique... ou autre ?) placeriez-vous ce jeu et pourquoi ?
- 3) Quel est le message du jeu ?

Les participants remplissent le padlet simultanément puis on le débrief en grand groupe.

### Atelier 2 : Décortiquons les jeux de société

Les participants sont répartis en 4 sous-groupes dédiés aux différents jeux de société « politiques » présentés par le formateur.

#### A Watergate (2 joueurs) :

Watergate est un jeu de stratégie asymétrique pour deux joueurs. L'un des joueurs incarne la presse, tandis que son adversaire incarne l'administration Nixon, chacun avec un jeu de cartes qui lui est propre.

Environ 45 minutes par partie. Les participants jouent une partie, et peuvent inverser les rôles si le temps le leur permet.

#### B Resist ! (jeu solo, à pratiquer à 2) :

Resist! est un jeu solitaire rapide, basé sur des cartes, dans lequel vous incarnez un maquisard espagnol qui lutte contre le régime franquiste.

Environ 30 minutes par partie. Les participants jouent une partie en prenant les décisions ensemble, l'un des deux incarnant le « chef de la résistance » qui tranche en cas de doute. Idéalement, les deux participants refont ensuite une partie en échangeant ce rôle.

### C Le Cortège (2 joueurs)

Le Cortège est un jeu atypique et immersif : un duel de pichenette tactique sur le thème de la manifestation ! Chaque camp possède ses propres palets à placer sur le plateau pour déclencher des effets.

Environ 15 minutes par manche. Les participants jouent deux manches en alternant les rôles. Ensuite, ils s'interrogent ensuite sur les éventuels ajouts potentiels à ce jeu : nouvelles unités ? Règles supplémentaires ?

### D Brazil Imperial (4 participants)

Dans Brazil : Imperial, vous devez construire des bâtiments, gérer les ressources, explorer les terres, créer des échanges commerciaux, acquérir le soutien des plus grandes personnalités du pays, et recruter une puissante armée pour protéger vos intérêts contre les États rivaux.

Les participants ne jouent pas au jeu (ce serait trop long, trop compliqué !) L'idée est de décortiquer le jeu et sa représentation thématique, notamment en se basant sur son livret historique, mais aussi ce qui ressort de la lecture en diagonale du livre de règle.

Pour ces 4 jeux, répondre aux questions suivantes, sur le support d'une *Mind Map*.

- ✓ En quoi ces jeux sont-ils politiques ? Quels choix esthétiques et de représentation ont-ils opérés ?
- ✓ Quels sont les liens entre la mécanique et la thématique ?
- ✓ Le jeu fait-il référence à des événements historiques ? Si oui, quel est la pertinence de ces renvois à l'histoire ? Est-elle politiquement orientée ? (*vous pouvez évidemment utiliser des sources de documentation extérieures à l'aide d'ordinateurs ou de smartphones*)
- ✓ Souhaiteriez-vous opérer des modifications ? Lesquelles ? En quoi changeraient-elles l'éventuel message idéologique du jeu ?
- ✓ *Pour les jeux asymétriques* : que vous ont fait ressentir les deux positions ? L'une était-elle plus confortable que l'autre ?

### **Atelier 3 : Let's jam ! Game jam de jeu de société ou de jeu vidéo**

La Game Jam est un événement créatif et collaboratif où des participants se réunissent pour concevoir, développer et créer des jeux dans un laps de temps déterminé. Que ce soit des jeux vidéo ou des jeux de société, les Game Jams offrent une occasion unique aux développeurs, artistes, designers et amateurs de jeux de travailler ensemble sur des projets passionnants et innovants.

Les principes de base sont les suivants :

1. Temps limité : Les Game Jams ont généralement une durée fixe, qui peut varier de quelques heures à plusieurs jours. Cette contrainte de temps pousse les participants à être créatifs et à produire des résultats rapidement.
2. Thème : Souvent, les Game Jams sont basées sur un thème spécifique annoncé au début de l'événement. Ce thème peut être aussi large que "Amour et Haine" ou aussi spécifique que "Escape Room dans l'Espace". Les participants doivent alors concevoir leurs jeux en fonction de ce thème.
3. Collaboration : Les Game Jams encouragent la collaboration complémentaire entre les participants. Que ce soit en formant des équipes ou en travaillant individuellement, les participants échangent des idées, partagent leurs compétences et travaillent ensemble pour créer quelque chose de nouveau.
4. Expérimentation : Les Game Jams sont un terrain propice à l'expérimentation et à l'innovation. Les participants sont encouragés à essayer de nouvelles idées, mécaniques de jeu et concepts artistiques, souvent en dehors de leur zone de confort habituelle.

Pour cette activité, les participants ont le choix entre deux « supports créatifs » :

- 1 Game Jams de jeux vidéo : Dans ce type de Game Jam, les participants créent des jeux vidéo, allant des jeux simples en 2D aux expériences plus complexes en 3D. Ils utilisent généralement des logiciels de développement de jeux comme Unity, Unreal Engine, ou des outils de programmation comme GameMaker Studio.

Les participants choisissant ce support reçoivent un « document de game design » (GDD) simplifié les invitant à penser leur concept de jeu (cf. Annexes de la fiche pédagogique « Création d'un jeu vidéo » : <https://www.c-paje.be/actus/consult/119>). Ils esquissent aussi sur papier le 1<sup>er</sup> niveau de leur jeu et peuvent imaginer les suivants.

- 2 Game Jams de jeux de société : Contrairement aux Game Jams de jeux vidéo, les Game Jams de jeux de société se concentrent sur la création de jeux de société physiques, tels que des jeux de cartes, des jeux de plateau ou des jeux de rôle. Les participants utilisent souvent du papier, des stylos, des cartes et d'autres matériaux pour prototyper et tester leurs jeux.

Les participants choisissant ce support reçoivent un large tas de matériel (pions, cartes, dés...) et tentent de concevoir un début de prototype jouable, en partant du thème ou de la mécanique. Ils sont invités à réfléchir d'abord à une seule mécanique et à son ancrage thématique, puis à élargir le projet au fur et à mesure. Le jeu peut être compétitif ou coopératif. Si les participants veulent prolonger l'expérience, ils peuvent se référer aux conseils créatifs délivrés au cours du podcast 63-88.

### Références supplémentaires

“World Peace Game” par Behind the News

<https://youtu.be/TY8D7T0lteg?si=Gkvd7amawtEGTKx9>

« Jeux vidéo et politique » par Bits (Arte) : <https://youtu.be/mLXlvc9CJkY?si=V5dpQf5hRGgopO3n>

### Liste de jeux vidéo ouvertement politiques :

- Chômeur blaster
- Everyday the same dream
- Papers, please
- This war of mine
- That dragon cancer
- 4 apparts et un confinement
- Crispytalism (disponible sur <https://pyhurel.itch.io/>)
- #JEUDEBOUT (voir <https://carnetdejeu.wordpress.com/2016/04/10/y-aura-t-il-des-jvdebouts/>)
- Enterre moi mon amour
- A Normal Lost Phone
- Another Lost Phone
- Engagée (<https://artsetpublics.itch.io/engagee>)
- Les productions Molleindustria
- Oddworld 1 & 2
- Bioshock 1 & 2
- Les productions Otterways
- Les œuvres d’Anna Anthropy

### Ouvrages et articles scientifiques :

- *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, -Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* par Anna Anthropy (2012)
- “Time to stop playing: No game studies on a dead planet” par Hammar et. Al. (2023) : [https://www.researchgate.net/publication/376545266\\_Time\\_to\\_stop\\_playing\\_No\\_game\\_studies\\_on\\_a\\_dead\\_planet](https://www.researchgate.net/publication/376545266_Time_to_stop_playing_No_game_studies_on_a_dead_planet)
- *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* par Nick Dyer-Witheford (2009)
- *Racisme et jeu vidéo* par Mehdi Derfoufi (2021)

## Bibliographie

I. Mayer, "The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review", *Sage Journals*, 2009.

I. Bogost, *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy*, First Monday, 2006.

Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, Wiley Blackwell, 2009.

A. Khoo, Video games as moral educators?, National Institute of Education, 2012.

## Ludographie

-Time's Up – Auteur : Peter Sarrett – Éditeur : Repos Production (1999)

-Jungle Speed – Auteurs : Tom & Yako – Éditeur : Asmodée Éditions (1991)

-Caylus – Auteur : William Attia – Éditeur : Ystari Games (2005)

-Corridor – Auteur : Joli K. Nasser – Éditeur : Gigamic (1986)

-Quarto – Auteur : Blaise Muller – Éditeur : Gigamic (1991)

-Les Colons de Catane (rebaptisé Catane) – Auteur : Klaus Teuber – Éditeur : Kosmos – (1995)

-7 Wonders – Auteur : Antoine Bauza – Éditeur : Repos Production (2010)

-Santa Maria – Auteur : Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby – Éditeur : Aporta – Games (2017)

-Five Tribes – Auteur : Bruno Cathala – Éditeur : Days of Wonder (2014)

-Freedom: The Underground Railroad – Auteur : Brian Mayer – Éditeur : Academy Games (2012)

-Endeavor – Auteur : Carl de Visser, Jarratt Gray – Éditeur : Z-Man Games (2009)

-Diplomacy – Auteur : Allan B. Calhamer – Éditeur : Avalon Hill (1959)

-Pandémie – Auteur : Matt Leacock – Éditeur : Z-Man Games (2008)

-Haute Tension (ou Power Grid) – Auteur : Friedemann Friese – Éditeur : 2F-Spiele (2004)

-Diplomacy – Auteur : Allan B. Calhamer – Éditeur : Avalon Hill (1959)



- Incorporated – Auteur : Non spécifié – Éditeur : Non spécifié (année d'édition non précisée)
- Android: Netrunner – Auteur : Richard Garfield – Éditeur : Fantasy Flight Games – (2012)
- Specter Ops – Auteur : Emerson Matsuuchi – Éditeur : Plaid Hat Games (2015)
- Monopoly – Auteur : Elizabeth J. Magie (pour la version originale), Charles –Darrow (pour la version commerciale) – Éditeur : Parker Brothers (1935)
- Freedom: The Underground Railroad – Auteur : Brian Mayer – Éditeur : Academy Games (2012)
- Little Wars – Auteur : H.G. Wells – Éditeur : Non spécifié (1913)
- Petites Guerres – Auteur : H.G. Wells – Éditeur : Non spécifié (1913)
- Juden Raus – Auteur : Non spécifié – Éditeur : Günther & Co. (1938)
- Trollland – Auteur : Bruno Cathala – Éditeur : Non spécifié (2010)
- Trump: The Game – Auteur : Milton Bradley Company (basé sur la carrière de –Donald Trump) – Éditeur : Milton Bradley Company (1989)
- Waka Tanka – Auteur : Non spécifié – Éditeur : Superlode (2017)
- Yamatai – Auteur : Bruno Cathala, Marc Paquien – Éditeur : Days of Wonder – (2017)

## Annexe : C-Paje. Qui sommes-nous?

### Identité

#### Une ASBL



\*Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

\*une équipe pluridisciplinaire

\*un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)

\*une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

### Un réseau



L'ASBL C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau

C-paje.

### Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

### Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

### Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur.

Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

### Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion.

Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

### Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

### Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.