

JEUX VIDÉOS ET VISIONS DU MONDE

Par Aurélien Berthier

Chargé d'étude, Présence et Action Culturelles

On l'a déjà succinctement abordé, il devient de plus en plus nécessaire d'enclencher une analyse critique des idéologies véhiculées par les jeux vidéo. À partir de plusieurs titres très largement vendus à l'échelle mondiale (on parle en dizaine de millions d'exemplaires, sans compter les copies illégales), on essayera de poser quelques jalons d'analyses de contenus et de l'importance d'interroger les jeux.

Le jeu vidéo comprend des genres très différents et il est dur d'en faire une analyse unifiée. Au gré des versions successives d'un même titre, les ressorts scénaristiques peuvent être modifiés et les valeurs de ces œuvres évoluer. Néanmoins, une constance et des prédominances de certaines valeurs peuvent apparaître à l'analyse.

DE LA GUERRE

Au sein des jeux de guerre où l'on contrôle un soldat ou un commando, la guerre est généralement montrée comme « propre » (il n'y a pas de sang dans la série des Call of Duty, les cadavres disparaissent après quelques instants). Elle serait aussi propre en ce qu'elle ne tue que des soldats, jamais de civils. Les ennemis sont le plus souvent déshumanisés, sans visage, anonymes (ce sont de simples cibles) ce qui permet de figurer la guerre comme un jeu de massacre ludique. On est souvent jeté dans un environnement chaotique sans autre forme d'explications (on interroge rarement les causes politiques des conflits).

Par ailleurs, ces jeux proposent souvent en creux un argumentaire de justification aux doctrines du moment. Il est même étonnant de voir comment les scénarios de certains jeux évoluent dans le temps avec les doctrines à l'œuvre au niveau des gouvernements (américain principalement). Des titres ont ainsi pu participer à une justification de la théorie de la guerre préventive, de celle la théorie du choc des civilisations, de la techno-guerre prônée par le Pentagone et dernièrement, correspondant à la période post-11 septembre, à une véritable entreprise de légitimation de la « guerre contre le terrorisme ». Les jeux défendent en creux le recours à des forces paramilitaires ou aux opérations spéciales (tortures, assassinat ciblé) hors du droit ou de la morale (*Act of War, Splinter Cell, Just Cause*). « *Tout se passe donc comme si la politique de l'administration Bush avait trouvé un écho direct et fidèle du côté des jeux de tir.* » (Mathieu Triclot) Le scénario le plus fréquent étant celui qui met en scène un agent menant des actions illégales dans l'intérêt du « monde

libre que le gouvernement ne saura officiellement cautionner. Par exemple, dans un jeu de tir subjectif comme *Black Op* où l'on incarne un agent de la CIA, on peut expérimenter les opérations secrètes et illégales du gouvernement américain.

La vision de la guerre est fort éloignée des réalités des conflits armés tandis qu'à bien des égards, la frontière est mince avec la propagande militaire.

CIVILIZATION : ETHNOCENTRISME ET BELLICISME

Civilization est un jeu qui permet d'être à la place d'un dirigeant omniscient et permanent d'un peuple de l'âge de pierre à la conquête spatiale. Il faut l'organiser et en assurer le développement. Il s'agit de bâtir des villes, de gérer l'économie, de s'assurer d'un progrès technologique constant et d'un accès aux ressources nécessaire. Ces deux derniers éléments sont cruciaux, car ils permettent le meilleur armement militaire possible qui, lui-même, permet de faire la guerre et la gagner avec ses voisins. Des voisins avec qui les rapports sont d'ailleurs toujours frictionnels.

Ce jeu, sorti en 1991, a connu plusieurs déclinaisons et un large succès. Parfois cité comme un exemple de jeu à fortes visées "éducatives" de par ses évocations de l'histoire, il n'en reste pas moins porteur d'une forte dimension ethnocentriste : la seule manière de gagner le jeu est de suivre le développement vers la démocratie libérale américaine qui est proposée en guise d'aboutissement. Les civilisations européennes ou la civilisation américaine garantissent de bien meilleures chances de gagner que celle par exemple des Zoulous ou des Indiens. Le jeu dénote d'une forte croyance dans le progrès (toujours linéaire) et d'un technoscientisme très développé et au service de la guerre.

Ce jeu n'a que très rarement été questionné malgré son fort manque de neutralité dans les valeurs politique qu'il véhicule. Le sociologue Tony Fortin remarque même que « *la progression y est basée sur les thèses discutables de l'historien Will Durant, qui légitime la supériorité de la civilisation américaine sur les autres cultures qu'il considère comme inférieures. Civilization relit donc l'Histoire à la 'lumière' de l'idéologie libérale* »¹.

Si cet aspect s'atténue au fil des versions qui voient se multiplier les choix de civilisation possibles et les facteurs de victoires, d'autres aspects du jeu montrent que, volontairement ou non, que les conflits militaires sont inévitables et en tout cas nécessaires. Dans *Civilization*, et la plupart des jeux de la même famille, il n'est pas possible de mener avec succès une autre politique qu'une politique impérialiste, de conquête des autres territoires : « *La diversité culturelle est incompatible avec le profit, les nations n'existent pas sans politique impérialiste. Impossible de mener une politique pacifique et non expansionniste pour une civilisation si elle veut "survivre"* »(Tony Fortin). Dans beaucoup d'autres jeux de stratégies en temps réel (à l'instar de *Age of empires*), qui possèdent également des aspects de gestion et de développement, il n'est possible ni de mener une coexistence pacifique, ni d'épargner les civils.

LES SIMS : VIE QUOTIDIENNE ET CONSOMMATION

¹ <http://jeux-video.krinein.com/tony-fortin-grand-jeu-interview-1543.html>

La série des *Sims*, qui ont été vendus à partir du début des années 2000, laisse au joueur une très grande liberté dans les actions possibles. Il s'agit de prendre en charge une famille ou un individu tout au long de sa vie. Il n'y a pas de but à proprement parler dans ce simulateur de vie sociale sinon celui de maintenir son ou ses personnages de "bonne humeur". « *La liberté laissée au joueur s'illustre en particulier dans la construction de la maisonnée, réinventant du côté du jeu vidéo un mélange jouissif de Lego et de maison de poupée.* » (Mathieu Triclot) Ce jeu possède des aspects très progressistes (le mariage gay et l'adoption d'enfant par des couples homosexuels sont par exemple possibles dans les *Sims 2*). Mais, continue Mathieu Triclot, « *Pour autant, il existe un point sur lequel le jeu ne transige pas : pour continuer à jouer, il faut accumuler constamment de l'argent et des marchandises de façon à répondre aux besoins des Sims. Tout est possible, à condition de transformer sa vie en une sorte de téléachat continu.* »

Un point de vue que soutient également Tony Fortin, qui perçoit des valeurs intrinsèques des *Sims* (le foyer, la famille, la consommation) une illustration du monde post-11 septembre et surtout un univers qui fait jouer une violence symbolique très forte : pour avoir des amis, mieux vaut être riche, avoir un bon travail et une grande maison fastueusement équipée.

Mais plus encore que l'injonction à consommer, la logique du jeu, son esthétique politique, nous met aux commandes d'individus pourvus d'indicateurs qui réduisent l'existence à un ensemble de paramètres à satisfaire (manger, s'amuser, socialiser etc.). En nous permettant cette expérience du capital humain, le jeu ne cesse de promouvoir une vision toute fonctionnaliste et toute utilitariste de l'existence. Pour ainsi dire néolibérale.

SIM CITY : THERE IS NO ALTERNATIVE

Sim City est un jeu de gestion apparu en 1989. On y tient le rôle du maire (éternel) d'une ville qu'il s'agit de développer et de faire prospérer. On y décide des affectations des zones de construction (commerces, habitation, industries...), on construit les voies de transports, des services publics de base (hôpital, policier, pompier, écoles, universités), on tente de respecter un équilibre entre le nombre d'habitants, l'attractivité de sa ville, l'état de l'immobilier, son taux d'imposition, son taux de criminalité, etc.

Deux géographes ont montré que Sim City était borné par des règles strictes et une logique de jeu qui implique une certaine vision du développement urbanistique². Celle de l'étalement urbain, de la division sociale du territoire entre quartiers aisés et quartiers populaires, celle de la division fonctionnaliste du territoire qui sépare la ville en quelques zones (de travail, d'habitation, de commerces, de loisirs) ou encore celle de la prédominance de l'automobile et de la route sur les transports en commun. Autant de caractéristiques qui correspondent au modèle de l'urbanisation nord-américaine. D'autres choix urbanistiques ne fonctionneront tout simplement pas. Soigner le cadre de vie par une présence de la nature (qu'il vaut mieux remplacer par des parcs d'attractions), faire le choix de la mixité sociale (hausse de la criminalité assurée et fuite des habitants les plus aisés) ou encore multiplier des transports en commun et réduire le nombre des routes (désorganisation complètement la ville).

Plus encore, comme l'indique Tony Fortin, il est même impossible - si l'on souhaite gagner - d'opter pour une gestion de la ville autre que celle qui est basée sur une croissance

² Il s'agit de Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat, cités par Mathieu Triclot dans Philosophie des Jeux Vidéos

continue. Le “développement” y est réduit à la seule recherche de profit. Choisir une politique sociale se traduira ainsi par un échec de développement. Les services publics servent d'ailleurs explicitement de variable d'ajustement aux crises de financement que connaît sa ville. Le manuel conseillera d'ailleurs de ne pas hésiter à les faire fermer afin de rééquilibrer les comptes. Ainsi, en somme, chacun est libre de tester les recettes libérales du FMI et de la Commission européenne que les états européens vont avoir à subir dans les mois qui viennent. C'est l'expérience de la gestion néolibérale qui est donnée à jouer

LES VALEURS DE L'IDEOLOGIE DOMINANTE

Il est normal que les œuvres de l'esprit reflètent *quelque chose* de la société qui les fabrique ou les voit naître, qu'elles soient un miroir de l'idéologie dominante. Dans notre univers marqué par une prise de pouvoir par les idées du néolibéralisme, il n'est donc pas étonnant que celles-ci transparaissent dans des productions culturelles de manière plus ou moins conscientes voire délibérée. Toute une analyse et une série de travaux en groupe seraient nécessaires à mener vis-à-vis de ces objets. Parfois, l'analyse peut paraître excessive. Ainsi, certains chercheurs, comme Laurent Trémel, voient le *leveling* (le fait de monter d'un niveau *-level-* à l'autre au cours d'une partie) ou le *scoring* (le fait de faire des points) comme des processus intégrés et mis en scène de la doctrine de l'ascension sociale qui suppose qu'au prix d'efforts, on monte invariablement l'échelle sociale.

Des simulations guerrières, on peut retenir une absence totale d'alternative : il n'existe pas de compromis possible. De même dans les jeux de gestion où le “There is no alternative” au capitalisme libéral constitue une règle tacite. Tout jeu propose par ses règles et son environnement un monde, un univers où on peut poser les questions suivantes : pourquoi y a-t-il des ennemis et des amis ? D'autres rapports que l'affrontement sont possibles à l'intérieur du jeu ? Que puis-je faire avec le modèle du monde qui m'est fourni ? Quelles actions sont disponibles ? Quels possibles sont oubliés ? C'est ce point qui est particulièrement prégnant : certains jeux opèrent une réduction de l'espace symbolique et de la pensée qui participent à la diffusion de certaines valeurs qu'il conviendrait de contrebalancer par une éducation à ce média.

Articles, sites et ouvrages consultés :

Mathieu Tricot, Philosophie des jeux vidéos, La découverte / Zones, 2011 – [Livre disponible librement en ligne] http://www.editions-zones.fr/spip.php?id_article=135&page=lyberplayer

www.cahiers-pedagogiques.com/spip.php?article2734

www.monde-diplomatique.fr/2007/07/FORTIN/14939

www.omnsh.org

www.planetjeux.net

Pour aller plus loin :

Les Cahiers du jeu vidéo, N°1, « La guerre : De SpaceWar à Call of Duty », Ouvrage collectif, Pix'n'Love, 2008

Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris. L'Harmattan (coll. "Champs visuels"), 2006

Tony Fortin, Laurent Trémel, 2009, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris. Le Cavalier Bleu.

Laurent Trémel , Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes. Paris. PUF (coll. "Sociologie d'aujourd'hui"). 2001

Présence et Action Culturelles – Analyse 2011-29