

Valeurs & Comportements vidéo-ludiques

Comment le jeu vidéo véhicule-t'il des valeurs morales et politiques et peut-il contribuer à une éducation politique ?

Mathias Hängärtner
Tuteur: Daniel Pinkas

**Valeurs et comportements
vidéo-ludiques**

Comment le jeu vidéo véhicule-t'il des valeurs morales et politiques et peut-il contribuer à une éducation politique ?

Texte : Mathias Hängärtner
Tuteur : Daniel Pinkas

2017-2019 Media Design,
Masters of Arts HES-SO
in Media Design

— **HEAD**
Genève

Table des matières

Introduction	6
Le jeu militant et le statut de l'auteur	16
Historique et analyse de jeux polémiques	22
Comment analyser les composants politiques d'un jeu vidéo ?	32
La narration	35
Le point de vue	39
Les libertés offertes au joueur	42
Quelques autres éléments constitutifs du jeu vidéo	45
Conclusion	50
Bibliographie	54
Remerciements	60
Impressum	60

Introduction

Sunset (Tale of Tales, 2015)



Introduction

Incarner un douanier d'une république soviétique n'a, a priori, pas grand chose d'excitant: voir défiler devant soi des dizaines de personnes, contrôler chaque document - visa, passeport, permis de séjour - puis, laisser, ou non, le migrant traverser la frontière peut sembler une tâche rébarbative, à l'opposé de la promesse de divertissement qui est généralement associée au jeu vidéo. Pourtant, c'est l'expérience qui est proposée par le game designer américain Lucas Pope dans son jeu sorti en 2013, *Papers, Please* (3909 LLC, 2013). Voici un titre qui expose de manière explicite toute la mécanique bureaucratique qui se cache derrière les petites mains d'un système totalitaire. Le joueur se retrouve confronté à la pression qui lui est imposée par sa hiérarchie, son salaire dépendant du nombre de personnes qu'il parvient à contrôler en une journée. Il doit également prendre en considération sa situation familiale et son budget: faut-il économiser un peu sur le chauffage, au risque de voir un de



→ *Papers, Please*
(3909 LLC, 2013)

ses propres enfants tomber malade? Ou est-il préférable de dépenser l'intégralité de sa paie pour que la famille mange à sa faim, en croisant les doigts pour ne pas avoir à faire face à des périodes financièrement plus difficiles. En plus de tout cela, le joueur est confronté à des situations terribles vécues par les migrants qui se présentent à la frontière: personnes fuyant la guerre ou la misère, familles séparées, amants cherchant à rejoindre leurs partenaires restés de l'autre côté, nombreuses sont les situations déchirantes que le joueur va devoir affronter. Un excès de bonté le mettrait lui-même en danger mais comment rester insensibles aux drames qui se succèdent dans son bureau? Il y a aussi le risque de commettre une faute d'inattention, une erreur

qui permettrait à un opposant au régime de rentrer sur le territoire pour y commettre un attentat. Et puis, il y a ces personnes qui tendent leur passeport avec une grosse coupure cachée à l'intérieur: l'accepter, c'est courir le risque d'être arrêté et de finir ses jours dans les geôles du gouvernement! Mais d'un autre coté, cet argent permettrait d'acheter les médicaments dont le père du joueur a tant besoin...

Tels sont quelques-uns des dilemmes moraux que le joueur devra affronter lors d'une partie de *Papers, Please*. C'est en partie grâce à ce titre que je me suis rendu compte d'un des pouvoirs intrinsèques du jeu vidéo: celui de permettre d'expérimenter, par procuration, des situations moralement ambiguës dans lesquelles notre rapport au bien et au mal est mis à l'épreuve. Nous nous sommes donc demandé, si, dans quelle mesure et par quels moyens, le jeu vidéo pouvait contribuer à une éducation politique, quels sont les mécanismes mis en place par les designers pour transmettre leur message. Plus généralement, sommes nous influencés par les jeux auxquels nous jouons. Et finalement, le jeu vidéo serait-il une arme de soft power, capable d'infléchir les attitudes politiques voire de convertir les personnes qui le pratiquent à une cause donnée?

Pour tenter de répondre à ces questions, nous allons, dans un premier temps, prendre un peu de recul et revenir sur l'histoire des jeux polémiques, ceci dans le but de mieux cerner les sujets qui ont fait débat au sein de l'industrie vidéo-ludique et ailleurs. Puis, nous tenterons d'analyser pourquoi ces titres en particulier ont fait débat. Ensuite, nous reviendrons plus en détail sur les composants d'un jeu vidéo et sur ce qu'ils impliquent en termes d'attitudes à l'égard des valeurs morales.

Précisons néanmoins d'entrée de jeu que le sujet est vaste et fort complexe en raison des notions théoriques et philosophiques qu'il sollicite. De plus, le jeu vidéo lui-même est en constante expansion et évolution, il existe donc des limites imposées par le format même de cet exercice et appelle des analyses peut-être plus approfondies et circonstanciées. Ceci étant dit, attelons-nous à déchiffrer quelques dimensions et modalités d'action des messages politiques du jeu vidéo.



L'influence du jeu vidéo sur le joueur

Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005)

L'influence du jeu vidéo sur le joueur

Avant d'aborder de façon plus approfondie les composantes et les mécanismes politiques du jeu vidéo, il est légitime de s'interroger sur l'existence même d'une quelconque influence que le médium vidéo-ludique exercerait sur le joueur. Notre comportement et nos attitudes seraient-ils modifiés lors d'une partie de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)? Le jeu améliorerait-il nos capacités cognitives ou rendrait-il le joueur particulièrement abruti et violent? Ou, au contraire, le jeu vidéo serait-il une activité au bilan «neutre» dont les pratiquants ne retiennent aucun apport bénéfique ni ne subissent aucune influence néfaste? Un débat en particulier a monopolisé les interrogations que l'on pouvait avoir sur l'influence du médium: celui sur le lien supposé entre violence et jeu vidéo. Plusieurs études ont ainsi cherché à déterminer l'existence ou l'absence d'un rapport causal. Citons, parmi tant d'autres, l'étude menée par Craig A. Anderson et Karen E. Dill en 2000 qui constate que l'exposition à un contenu vidéo-ludique violent est corrélée à des comportements violents et délinquants, particulièrement chez les hommes et pour les sujets ayant une personnalité préalablement agressive¹. Les résultats de cette étude sont toutefois contredits par ceux obtenus par Lawrence Kutner et Cheryl Olson, co-fondateurs et directeurs du centre d'études médicales sur la santé mentale et les médias de l'université d'Harvard, au terme d'une vaste enquête portant sur les effets de la pratique du jeu vidéo chez l'enfant. Pour ces chercheurs qui se sont focalisés sur la pratique en conditions «réelles» du médium, c'est-à-dire au sein de la cellule familiale, le jeu vidéo n'engendre aucun comportement agressif ou néfaste sur l'individu, pour autant que les recommandations sur l'âge soient respectées. Le jeu vidéo, toujours selon cette étude, pourrait même avoir des effets bénéfiques (sur le développement social ainsi que sur la capacité d'apprentissage de l'enfant notamment) à condition que sa pratique soit encadrée et partagée avec un parent². Il faut cependant souligner que ces deux études démontrent - ou non - une corrélation entre les comportements violents et la pratique de jeux vidéo mais qu'aucune étude n'a, pour l'heure, réussi à prouver un lien de cause à effet entre ces deux éléments.

Bien entendu, comme il est d'usage lorsque le nombre d'études publiées sur un sujet explose et que les résultats divergent, des chercheurs proposent des méta-études qui rassemblent et compilent ces résultats pour tenter d'en

tirer des conclusions probantes. Mais là encore, il semblerait que la question peine à être tranchée. L'équipe de Craig A. Anderson a, par exemple, décelé une *corrélation*, peut-être causale, entre violence et jeux vidéo³ alors qu'une autre méta-étude, menée par John L. Sherry semble indiquer le contraire⁴.

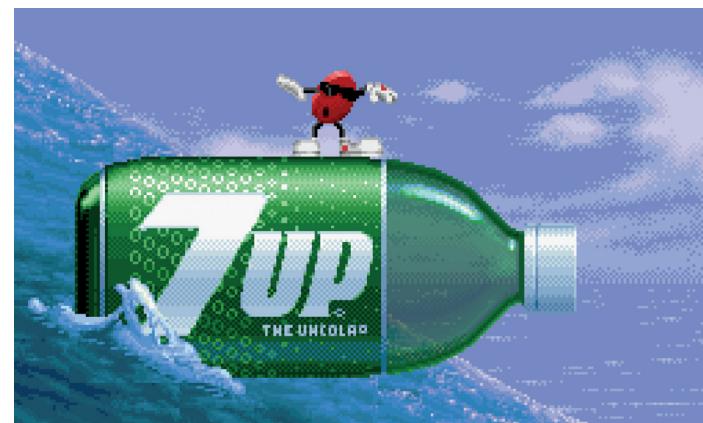
Quoiqu'il en soit de ce cas particulier, il semblerait qu'il soit assez communément admis, au sein de la communauté scientifique, qu'il existe un lien, un échange entre le joueur et le jeu. Que le jeu vidéo, comme toutes les activités culturelles, a un impact, bénéfique, néfaste ou moralement neutre, sur les individus qui le pratiquent. Certaines sociétés ou institutions ont par ailleurs bien compris qu'en plus de toucher un public jeune parfois peu réceptif aux communications commerciales habituelles, le jeu vidéo permettrait de propager une image positive de leur marque ou de leur produit dans l'esprit des joueurs. Un exemple très connu est celui de *Cool Spot* (Virgin Games, 1993) un jeu de plate-forme utilisant la mascotte de la marque de soda «7Up» comme personnage jouable. Ici, l'idée est d'ancre la firme dans l'imaginaire des enfants en associant l'image de la société au plaisir qu'ils vont prendre en jouant au jeu. Mais d'autres cas semblent plus problématiques encore: l'armée américaine

1. ANDERSON, Craig A. et DILL, Karen E. 2000. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. Avril 2000. Vol 78, N° 4, p. 772-790.
ISSN 0022-3514

2. KUTNER, Lawrence et OLSEN, Cheryl. *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York: Simon & Schuster. 2008, 272p.
ISBN 978-0-7432-9951-0

3. ANDERSON, Craig A. et al. 2010. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *PubMed - US National Library of Medicine, National Institute of Health* [en ligne]. Mars 2010. [consulté le 28 octobre 2018]. Disponible à l'adresse: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192553>

4. SHERRY, John L. 2007. Violent Video Games and Aggression: Why Can't We Find Effects? *American Psychological Association PsycNET* [en ligne]. 2007. [consulté le 28 octobre 2018]. Disponible à l'adresse: <http://psycnet.apa.org/record/2006-12100-015>



← *Cool Spot*
(Virgin Games, 1993)

caine a par exemple développé un jeu de tir à la première personne, *America's Army: Operations* (United States Army, 2002), dans l'optique de promouvoir l'institution militaire auprès des joueurs. Le titre, gratuit, va même jusqu'à diffuser des messages entre deux parties afin d'encourager le joueur à franchir la porte d'un bureau de recrutement.

Si l'ambition du titre est de présenter des missions et des situations prétendument réalistes afin de correspondre au mieux au quotidien du soldat, les conséquences de leurs actes sont traitées avec beaucoup moins de réalisme; ainsi on ne trouve dans le jeu aucun effet gore ou sanguinolent, même lorsqu'un personnage reçoit une balle en pleine tête. Cette relative retenue permet au jeu d'obtenir un classement T (pour «Teen», soit adapté à un public adolescent selon la classification de l'organisme américain ESRB). Reste qu'America's Army, comme l'explique le chercheur Ian Bogost, reste



→ *Army: Operations*
(United States Army, 2002)

5. Ian BOGOST. «Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games». p. 79

un très bon outil d'analyse de l'idéologie qui règne au sein de l'armée américaine: honneur, dur labeur et diffusion d'une pensée unique politique à travers le monde⁵.

Il existe heureusement d'autres cas où l'influence que le jeu vidéo peut avoir sur ses utilisateurs est moins problématique. L'éducation est, par exemple, un domaine où l'utilisation du jeu vidéo semble prendre de l'importance: plusieurs projets émanant d'institutions ou d'initiatives personnelles proposés par des enseignants ont pour objectif d'introduire le jeu vidéo dans les salles de classe. L'idée qui parcourt ces initiatives étant que si chaque jeu, du plus trivial casse-brique sur téléphone portable au plus complexe des jeux de stratégie, nécessite un apprentissage, celui des règles qui régissent l'univers du titre, pourquoi ne pas utiliser ces propriétés pour enseigner quelque chose en plus au joueur, de sorte que le jeu vidéo serve à transmettre, au-delà de ses propres règles, un savoir. L'enseignement de l'histoire est par exemple régulièrement cité comme étant une branche que se préterait particulièrement bien à un accompagnement vidéo-ludique. L'idée de découvrir par

soi-même une reconstitution de Paris durant la Révolution française ou d'explorer librement un château du Moyen Âge peut faire rêver même si, comme le soulignent unanimement les intervenants de la conférence intitulée «Les jeux vidéo, une révolution pédagogique?» qui a eu lieu en octobre 2017 lors de la Geneva Gaming Convention, le jeu ne peut servir que de porte d'entrée à l'enseignement de l'histoire, doit s'accompagner d'un encadrement avant et après la partie et ne saurait prétendre aller au-delà du rôle d'un complément à un enseignement plus traditionnel⁶.

Relevons également que la pratique du jeu vidéo requiert du temps, beaucoup de temps. Une dizaine d'heures est généralement nécessaire avant de voir défiler les crédits de fin. À l'instar de la littérature ou des séries télévisées, le jeu vidéo occupe ainsi l'esprit de celui qui le pratique durant plusieurs jours et semble, si on le compare avec les dix-sept secondes que le visiteur passe devant une oeuvre d'art dans un musée⁷, capable de capter l'attention du joueur sur le long-terme: devrait en principe permettre au médium d'exercer une influence plus durable sur l'esprit du joueur.

6. SUISSE. Palexpo, 2017. *Les jeux vidéo, une révolution pédagogique?* 24 octobre 2017, [en ligne]. Genève: Geneva Gaming Convention. [Consulté le 27 octobre 2018]. Disponible à l'adresse: <https://ciel.unige.ch/2017/10/les-jeux-videos-une-revolution-pedagogique/>

7. SMITH, Jeffrey K. et SMITH, Lisa F. Spending Time on Art. *American Psychological Association PsycNET* [en ligne]. 1er juillet 2001. [consulté le 27 novembre 2018]. Disponible à l'adresse: <http://psycnet.apa.org/record/2002-17130-008>

Le jeu militant et le statut de l'auteur

Warcraft 3 (Blizzard Entertainment, 2002)

Le jeu militant et le statut de l'auteur

8. Ian Bogost définit le jeu éditorial comme l'équivalent vidéo-ludique des éditoriaux ou des dessins de presse que l'on retrouve dans la plupart des journaux. Il s'agit de jeux qui cherchent à convaincre le joueur d'adopter leur opinion sur un sujet précis ou, au moins, offrir au joueur une perspective inattendue sur ce sujet. Voir Ian BOGOST et al. « Newsgames: Journalism at Play », p. 6

9. Voir le manifeste du collectif: <http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>

10. BOGOST Ian, « Persuasive Games », p. 31

11. Gonzalo Frasca avait cependant déjà une influence non négligeable dans l'étude du jeu vidéo, il occupa par exemple une place importante dans le débat opposant narratologie et ludologie.

L'arrivée de jeu vidéo dit militant ou éditorial⁸, c'est-à-dire des jeux dont le propos est explicitement destiné à sensibiliser le joueur à une cause donnée, est intimement liée à l'émergence d'internet à haut débit et à l'essor du logiciel Flash, une technologie permettant la manipulation de graphiques vectoriels et d'images matricielles, utilisable notamment sur le web, qui permet d'ajouter de l'animation à une page internet. Très vite, de nombreux jeux vont être créés grâce à cette technologie qui offre l'avantage d'être relativement facile d'accès et de permettre à ces jeux d'être largement diffusés puisqu'il suffit d'un simple navigateur internet pour pouvoir en profiter. Cela va amener plusieurs artistes ou designers à s'intéresser au médium vidéo-ludique jusqu'alors réservé aux acteurs majeurs de l'industrie, associés avec des éditeurs et des distributeurs, ayant les moyens de s'offrir des licences pour diffuser leur production sur les consoles de jeux. Certains studios ou collectifs vont ainsi profiter de ce premier essor de la création indépendante pour proposer des expériences inédites, étrangères aux objectifs économiques des circuits de diffusion classiques. Cette période, qui prend place au début des années 2000, permet à de nombreux game designers de faire leurs premières armes et d'expérimenter avec le médium. Libres de toutes contraintes économiques, certains utiliseront leurs créations pour faire passer un message politique qui leur tient à cœur. C'est le cas du collectif *Molleindustria*⁹, fondé en 2003 par le game designer italien Paolo Pedercini, qui propose sur son portail internet de nombreux titres utilisant le jeu vidéo comme outil expérimental permettant à leurs auteurs d'exprimer leurs opinions politiques. Un des titres les plus connus réalisé par le collectif est *Mcdonald's Videogame* (Molleindustria, 2006), un jeu conçu comme une critique de l'industrie du fast-food. Le jeu entend dénoncer la corruption inhérente à ce milieu et l'avidité des compagnies tels que McDonald's qui chercheront toujours à maximiser leurs profits, quitte à remplacer des hectares de forêts vierges par des champs de colza et à déloger les populations indigènes¹⁰. Gonzalo Frasca offre un autre exemple de designer ayant émergé avec l'apparition du jeu exploitant la technologie Flash¹¹. Son jeu *12th September* (Powerful Robot Games, 2003), sur lequel nous aurons à revenir, fut l'un des titres marquants de ce que nous qualifions de jeux militants.

Bien que certains jeux antérieurs à ceux que nous venons de citer ont pu porter un message politique fort¹², le modèle économique de l'industrie durant les années 80-90 ne permettaient guère aux créateurs d'exprimer de façon trop explicite leurs opinions politiques. Il n'est pas abusif de considérer que l'industrie vidéo-ludique exerçait une véritable censure sur les opinions des designers. La crainte chez les éditeurs de se priver d'une partie de leurs revenus en raison d'un désaccord idéologique avec les joueurs suffit à expliquer l'absence de jeux engagés avant l'arrivée des indépendants. Cette frilosité est d'ailleurs toujours en vigueur au sein de l'industrie des triple A¹³. Ubisoft a par exemple dû



13. Les jeux triple A ou AAA sont l'équivalent vidéo-ludique des blockbusters au cinéma, des titres très chers à développer qui représentent un gros risque financier pour les éditeurs en cas d'échec commercial.

« FarCry 5
(Ubisoft Montréal, 2018)

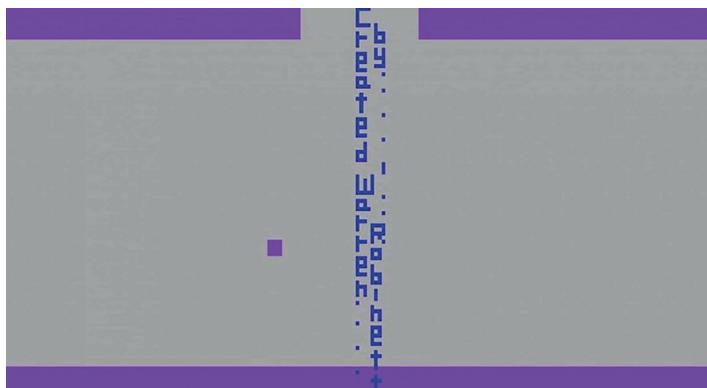
démentir tout propos politique lors de la sortie de *FarCry 5* (Ubisoft Montréal, 2018), le jeu ayant fortement déplu à certains joueurs identitaires qui ne voyaient pas d'un bon oeil que des américains blancs ruraux, vivant dans une secte d'inspiration catholique, servent d'antagonistes principaux au héros du jeu¹⁴. On peut aussi imaginer, comme l'explique Paolo Pedercini, que cette absence d'engagement est en partie explicable par le fait que les créateurs de jeux peinent à sortir de la notion qu'un jeu doit forcément se gagner ou se perdre¹⁵. Dès lors, il est délicat de critiquer le contresens d'une situation si le joueur parvient malgré tout à remporter la partie. Si l'on reprend l'exemple de *Mcdonald's Videogame*, cela reviendrait à générer des profits toujours plus grands tout en n'ayant aucun impact social ou environnemental nocif, soit l'inverse de ce que Paolo Pedercini cherchait à démontrer à travers son titre. Enfin, il convient de rappeler que le jeu vidéo, surtout dans les productions majeures, est un art collectif faisant appel à des dizaines de corps de métiers différents avec des personnalités et des traditions

14. AUDUREAU William, « La première image du jeu vidéo « Far Cry 5 » agace l'extrême droite américaine », disponible à l'adresse: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/05/26/la-premiere-image-du-jeu-video-far-cry-5-agace-l-extreme-droite-americaine_5134162_4408996.html

15. Jeux vidéo et idéologie capitaliste. [émission TV]. BiTS, magazine presque culte [en ligne]. 13 avril 2016. [Consulté le 7 novembre 2018]. Disponible à l'adresse: <https://www.youtube.com/watch?v=zR88GK0-xZY>



→ McDonald's Videogame
(Molleindustria, 2006)



← Adventure (Atari, 1979)

16. Mary Flanagan et Helen Nissenbaum citent dans leur livre « Values at Play in Digital Game », le cas d'une game designer anonyme qui dut batailler pour convaincre ses collègues des implications politiques du personnage qu'elle et son équipe étaient en train de créer.
Voir: FLANAGAN Mary et NISSENBAUM Helen, « Values at Play in Digital Games », p. 99

17. YARWOOD Jack, « Easter Eggs: The Hidden Secrets of Videogames », Disponible à l'adresse : <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/03/easter-eggs-the-hidden-secrets-of-video-games.html>

issues de milieux très divers. Ainsi, certains responsables de production ont peut-être simplement renoncé à un message politique qu'ils jugeaient éventuellement important simplement afin d'éviter les conflits internes¹⁶. Cette relative absence de message politique dans l'industrie des triples A ne signifie pas pour autant que ces titres en sont dénués, plusieurs exemples que nous allons développer par la suite vont dans ce sens. Il semblerait plutôt que ce sont des considérations marketing qui, comme nous l'avons vu avec le cas de *FarCry 5*, freinent l'inclusion de messages politiques forts.

Cette dernière hypothèse pose du reste la question de l'auteur dans le jeu vidéo, notion qui a toujours été compliquée à cerner ne serait-ce que du fait du nombre important de personnes impliquées dans la réalisation d'un jeu triple A. Longtemps, les hommes et les femmes derrière un titre demeuraient dans l'anonymat, au point que certains allaient jusqu'à cacher leur nom dans des recoins reculés ou des détails discrets de leur oeuvre. Un des exemples les plus connus remonte à 1979 et la sortie sur Atari 2600 du jeu *Adventure* (Atari, 1979) dans lequel le joueur peut trouver une salle secrète où est fièrement inscrite la phrase « Created by Warren Robinett ». À l'époque, Atari refusait que les développeurs qui travaillaient pour la firme soient crédités dans leurs jeux, de peur que ceux-ci soient débauchés par la concurrence¹⁷. Plusieurs d'entre eux, mécontents de la façon dont ils sont traités chez Atari, finiront par quitter l'entreprise pour fonder un futur géant de l'industrie : Activision. Par la suite, on notera que, de manière assez surprenante, c'est surtout les jeux de gestion qui mettront leurs créateurs en exergue: le nom de Cid Meier, par exemple, trône sur les jaquettes des jeux de la série des *Civilization* (MicroProse / Firaxis Games,

1991 - ...). Mais si certaines figures majeures du game design ont réussi à s'imposer en tant qu'auteurs à part entière à l'instar de Hideo Kojima¹⁸, il est toujours ardu, en dehors de la scène indépendante, d'identifier à coup sûr l'auteur d'un jeu vidéo. Ce flou autour du statut de l'auteur nous empêche bien souvent de savoir si un message est assumé et volontaire ou s'il est le fruit de mécanismes de gameplay ou narratifs porteurs, malgré eux, de valeurs morales.

18. Si on applique à leur oeuvre une lecture similaire à celle théorisée par François Truffaut pour le cinéma. C'est à dire que si l'on observe l'ensemble des jeux qu'ils ont développé, on peut y dégager une certaine cohérence et des thèmes redondants.



Historique et analyse de jeux polémiques

Simcity 2000 (Maxis, 1993)

Historique et analyse de jeux polémiques

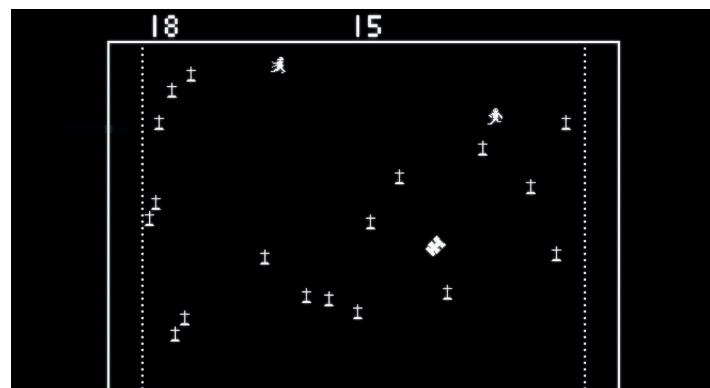
19. TRICLOT Mathieu,
«Philosophie des jeux vidéo»,
p.128

20. ROLLINGS Andrew et ADAMS Ernest, «On Game Design»
p.46

21. Le film est sorti en France sous le titre *Course à mort de l'an 2000*. Le jeu est également le premier exemple d'adaptation d'un film vers un jeu vidéo bien qu'il ne bénéficie pas d'une licence officielle.

Le débat sur l'influence que le jeu vidéo pourrait avoir sur ceux qui le pratiquent a nourri de nombreuses inquiétudes et ce très tôt dans son histoire. Dès qu'il est sorti des départements universitaires d'informatique au début des années 1970, le médium a suscité un engouement public impressionnant. Sous l'impulsion de Noam Bushnell et de sa société Atari, les bornes d'arcade se sont multipliées, investissant bars, salles de jeux, centres commerciaux et même laveries, fast-food ou encore salles d'attente de médecin ou de dentiste¹⁹. Les limitations techniques de l'époque ainsi que leur modèle économique (les bornes d'arcade fonctionnaient de la même façon que les flippers ou les baby-foots, le joueur devant insérer une pièce de monnaie ou un jeton préalablement acheté pour pouvoir jouer une partie) impliquaient que les développeurs de l'époque ne se souciaient guère de la complexité narrative, de la profondeur ou des qualités esthétiques de leurs titres²⁰. Ces concepteurs recherchaient avant toute chose un subtil équilibre entre la difficulté du challenge proposé (le jeu se devait d'être ardu afin que le joueur perde le plus vite possible) et la frustration occasionnée par la défaite (il faut tout de même l'encourager à remettre une pièce dans la machine).

Toutefois, en dépit des limitations techniques, certains titres sont tout de même parvenus à défrayer la chronique: c'est notamment le cas du jeu *Death Race* (Exidy, 1976) adaptation non officielle du film éponyme sorti un an plus tôt²¹. Dans ce titre, le joueur doit renverser un maximum de piétons à l'aide de son véhicule afin d'accumuler des points. Les personnages renversés par le joueur sont remplacés par des tombes que le joueur doit ensuite éviter sous peine de voir la partie se terminer.

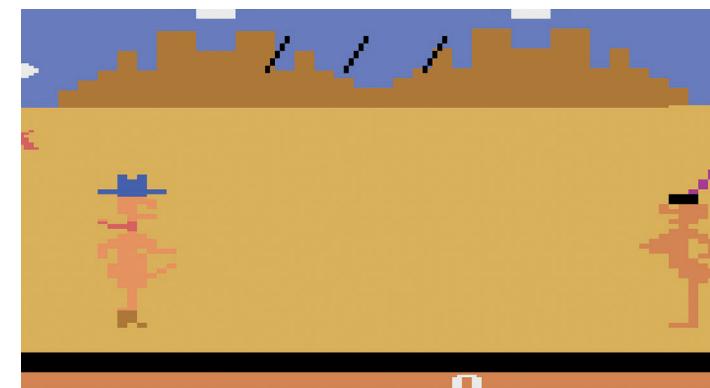


→ *Death Race* (Exidy, 1976)

24

C'est un article de l'agence de presse américaine Associated Press signé par la journaliste Wendy Walker qui déclenche la polémique. Repris par de nombreux médias américains jusqu'en Allemagne où le magazine Stern consacre un article à l'affaire, l'indignation fera long feu et aura surtout pour effet, selon le directeur marketing d'Exidy, Paul Jacobs, d'augmenter les ventes de la borne²². Compte tenu de l'aspect rudimentaire des graphismes de *Death Race*, la polémique créée autour du titre peut paraître aujourd'hui dérisoire voire ridicule. Pourtant, si d'un point de vue graphique le jeu n'est évidemment pas particulièrement choquant, son contexte narratif et son but portent des valeurs que l'on peut interpréter comme particulièrement transgressives (on augmente son score en reversant des piétons). Les critiques adressées par Wendy Walker à *Death Race* se basent ainsi plus sur le contexte narratif que sur son aspect visuel. Cela suggère que la journaliste, en essayant de comprendre les mécaniques de jeux et ce qu'elles impliquent moralement, s'est confrontée à ses propres valeurs morales et à sa vision de la société. Ce n'est qu'une fois se cheminement intellectuel accompli qu'elle a pu finalement rédiger son article.

Quelques années plus tard, en 1982, un jeu que l'on s'accorde à considérer comme particulièrement immonde va soulever l'indignation de plusieurs mouvements féministes et des associations de lutte pour les droits des amérindiens aux États-Unis. Développé par Mystique, une société spécialisée dans les jeux érotiques, *Custer's Revenge* (Mystique, 1982) place le joueur dans la peau d'un personnage inspiré par le commandant George Armstrong Custer, un officier de cavalerie de l'armée américaine ayant participé aux massacres de plusieurs centaines de natifs nord-américains



← *Custer's Revenge*
(Mystique, 1982)

25

22. SMITH, Keith, 2013. *The Ultimate (So Far) History of Exidy - Part 2*. The Golden Age Arcade Historian [en ligne]. 24 mai 2013, 11:57. [Consulté le 26 septembre 2018]. Disponible à l'adresse: http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/05/the-ultimate-so-far-history-of-exidy_24.html

durant les guerres indiennes. Le personnage jouable est entièrement nu à l'exception d'un chapeau, d'un foulard et de bottes, quelques pixels figurent son sexe en érection. Le but du jeu est d'éviter des flèches lancées par des ennemis hors-champ afin d'atteindre un personnage de femme amérindienne ligoté à un pilori, situé à l'autre extrémité de l'écran, afin de la violer²³.

Plusieurs plaintes émanant d'associations féministes et anti-racistes sont déposées. Atari, dont le logo figure sur la boîte du jeu, poursuivra à son tour Mystique en justice et fera retirer le jeu de la vente, bien que 80'000 cartouches aient trouvé preneur entre la sortie du jeu et son retrait du marché²⁴. Cette affaire aura au moins eu le mérite de sensibiliser les éditeurs et les fabricants à la nécessité d'exercer plus de contrôle sur les jeux qui arrivent sur le marché. La branche américaine de Nintendo va par exemple imposer un logo sur les boîtes des jeux sortant sur leurs consoles indiquant que ceux-ci ont été testés et validés par la firme.

Durant la décennie 80, c'est surtout à cause de la violence et du contenu sexuellement explicite que le jeu vidéo va se retrouver à nouveau sur le devant de la scène médiatique. Le réalisme des représentations graphiques allant de pair avec l'évolution de la puissance des composants informatiques, les scènes violentes deviennent de plus en plus réalistes. L'arrivée, au début des années 90 de la FML²⁵ dans des

23. SHAW Adrienne, «Gaming at the Edge : Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture» p.20

24. ANONYME. 1982. «Custer» Game Is Subject Of Two Lawsuits. *Billboard*, 11 décembre 1982. Vol 94, N° 49, p.8. ISSN 0006-2510

25. Full Motion Video, technologie qui consiste à prendre des photos ou des vidéos pour ensuite les numériser et les utiliser comme sprites ou comme cinématiques dans un jeu vidéo.



→ Mortal Kombat (Midway, 1992)

26. Entertainment Software Rating Board
26

titres comme *Mortal Kombat* (Midway, 1992) ou *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) va forcer l'industrie, sous la pression de diverses associations, à créer un label, l'ESBR²⁶, afin d'aider les parents à déterminer si le contenu du jeu qu'ils ont

entre les mains est bien adapté à leur enfant. En Europe, plusieurs pays vont se doter de leurs propres réglementations, calquées sur le modèle états-unien, mais il faudra attendre 2003 pour qu'une norme uniformise les différentes classifications européennes sous un seul et même système, PEGI²⁷.

Durant la seconde moitié des années 90 et durant toute la décennie 2000, l'image du jeu vidéo va considérablement se ternir. Le médium fera régulièrement les gros titres lorsqu'un fait divers tragique se produit. C'est le cas lors du massacre du lycée de Columbine en 1999, dans le Colorado, où deux jeunes élèves ont pris d'assaut leur établissement scolaire, tuant douze élèves et un professeur. Durant l'enquête, il a été établi que les deux assaillants²⁸ jouaient régulièrement à des jeux de tir comme *Doom* (id Software, 1993)



← *Doom* (id Software, 1993)

ou *Quake* (id Software, 1996). Des associations regroupant des proches des victimes iront même jusqu'à attaquer en justice plusieurs sociétés qu'elles tiennent pour responsables du passage à l'acte des deux assaillants. Elles seront cependant déboutées par la justice américaine, faute d'avoir pu établir un lien solide entre les agissements des tueurs et la consommation d'images violentes de ce dernier. Deux ans auparavant, une autre tragédie similaire, la tuerie de Heath High School dans le Kentucky, avait elle aussi débouché sur un procès intenté par les familles des victimes, représenté par l'avocat Jack Thompson²⁹, à l'encontre de plusieurs compagnies de jeux vidéo ainsi que les producteurs et distributeurs du film d'Oliver Stone *Tueurs nés*. Mais ils furent également déboutés par la justice pour les mêmes raisons que l'affaire précédente.

29. Jack Thompson continuera par la suite sa croisade contre le jeu vidéo, devenant ainsi, aux États-Unis, une figure médiatique importante de la lutte contre la violence dans le jeu vidéo.

27. Pan European Game Information

30. La série, depuis son troisième opus sorti en 2001, se déroule en monde ouvert dans des reproductions de villes américaines. Le joueur y incarne généralement un malfrat devant faire face à plusieurs gangs rivaux et aux forces de police. Les possibilités d'interactions avec l'environnement sont très nombreuses et permettent, par exemple, d'avoir des relations sexuelles avec des prostituées, de voler les véhicules présents dans la ville, ou encore de tirer sur des civils sans défense.

→ *Grand Theft Auto 3*
(DMA Design, 2001)

31. Mary FLANAGAN, « Critical Play: Radical Game Design », p.223



ethniques et de genre³¹. Toutefois, le joueur choisissant d'adopter un comportement criminel verra s'élever son indice de recherche; il sera dès lors en permanence poursuivi par la police qui cherchera à l'arrêter ou à l'éliminer, le FBI ou même l'armée pouvant même intervenir s'il persiste dans son comportement.

Cette mécanique de gameplay vient quelque peu tempérer les critiques à l'encontre du jeu car, s'il encourage effectivement les comportements violents lors de ses phases scénarisées, il met aussi le joueur face aux conséquences de ses actes en le pénalisant lorsque son comportement devient trop extrême³². Notons également que ces jeux contiennent plusieurs éléments de critique explicite à l'égard de la société américaine, notamment son rapport aux médias (le joueur ayant la possibilité, par exemple, d'écouter des chaines de radio où l'on peut entendre des parodies de talk-show ou

32. Ian BOGOST, « Unit Operations: An Approach To Videogame Criticism », p.154

des bulletins d'information relatant des événements auxquels le joueur a pu parfois participer, en les traitant toujours sous un angle sensationnaliste) ou sa relation avec la publicité (de nombreuses caricatures de firmes existantes parsèment cet univers, critiquant ouvertement certaines pratiques commerciales éthiquement contestables³³). Par conséquent, la série des *GTA*, si on prend en compte son ton et son écriture, peut être considérée comme une satire de la société américaine et, à ce titre, son rapport à la violence peut sembler pertinent.

La question de la représentation des minorités, qu'elles soient d'ethnie ou de genre, occupe depuis plusieurs années une place de plus en plus importante dans les débats autour du jeu vidéo. Citons l'exemple de la Nintendo NES, console pionnière de l'ère 8-Bit sortie au Japon en 1983 et qui ne possédait pas, dans sa palette de 54 couleurs, suffisamment de teintes permettant de représenter des personnages noirs³⁴. Si on constate, ces dernières années, une augmentation du nombre de personnages issus de minorités qui occupent des premiers rôles sein de grosses productions³⁵, on peut encore les compter sur les doigts de la main. La représentation des femmes est, elle aussi, toujours problématique au sein de nombreux jeux, même parmi les plus récents. Les personnages féminins y font le plus souvent office de récompense pour le héros, justifiant aux yeux des développeurs la quête de ce dernier et les obstacles qu'il rencontrera sur sa route. L'un des exemples qui illustrent le mieux cette mécanique est celui de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), dans lequel la quête du personnage jouable, Mario, est, dans la narration, justifié uniquement par l'enlèvement de la princesse



← *Super Mario Bros.*
(Nintendo, 1985)

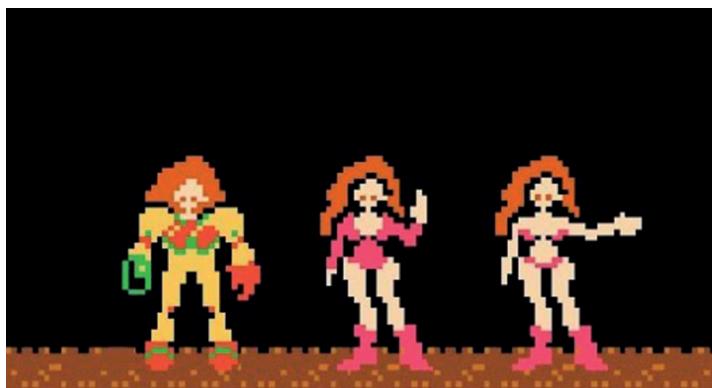
33. Ian BOGOST et al.
« Newsgames: Journalism at Play ». p.169

34. COLE, Yussef et DEPASS Tanya. 2017. Black Skin Is Still A Radical Concept in Video Games. *Vice Waypoint* [en ligne]. 1 mars 2017 [Consulté le 3 novembre 2018]. Disponible à l'adresse: <https://waypoint.vice.com/en-us/article/78qpxd/black-skin-is-still-a-radical-concept-in-video-games>

35. HENTY, Jasmine. 2016. Why Are Black Video Game Characters So Controversial? *New Normative - Progressive Gaming* [en ligne]. 12 décembre 2016. [Consulté le 3 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://newnormative.com/2016/12/12/black-video-game-characters-controversial/>

36. Voir Super Mario Odyssey (Nintendo, 2017)

Peach, qu'il doit secourir. Ce schéma narratif est reproduit dans la plupart des jeux de la série, jusqu'aux plus récents³⁶. Une autre caractéristique de la représentation des personnages féminins dans le jeu vidéo est leur sexualisation très prononcée et quasi systématique. Et ce, même lorsque le personnage féminin a un rôle central dans l'histoire et possède une personnalité forte et déterminée. Samus Aran, le personnage central du jeu *Metroid* (Nintendo, 1986) passe la totalité du jeu dans une armure que l'on peut considérer comme n'étant pas particulièrement sexualisée. Pourtant, si le joueur réussit à terminer le jeu dans un certain laps de temps et qu'il atteint tous les objectifs qui lui sont proposés, Samus va apparaître en sous-vêtement, trophée caché venant récompenser les fantasmes des joueurs. Enfin, les personnages féminins font figure bien souvent de victimes, servant à justifier la quête du héros qui aura à cœur de venger sa bien-aimée. Cette mécanique participe en réalité, selon Thomas Planques, d'une banalisation des violences faites aux femmes³⁷. On la retrouve dans de nombreux titres comme par exemple *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) où la quête du héros est motivée par le désir de vengeance suite



à l'assassinat de sa femme et de sa fille.

Si les mentalités changent lentement³⁸ les personnages féminins sont toujours sujets à des stéréotypes tenaces. Mais, au delà de leur représentation, les femmes travaillant dans l'industrie vidéo-ludique et ayant acquis une certaine visibilité font très régulièrement face à des campagnes de lynchage sur les réseaux sociaux de la part d'une frange de joueurs apparemment allergiques à la présence de femmes

dans le jeu vidéo. Selon eux, les femmes devraient soit exhiber leur corps soit laisser l'espace virtuel aux hommes et uniquement aux hommes³⁹. Une violente campagne de harcèlement a par exemple visé la game designer Zoë Quinn lors de la sortie de son jeu *Depression Quest* (The Quinnspiracy, 2013). Dès son arrivée sur le marché, le titre a bénéficié d'excellents retours de la presse spécialisée, mais pour des individus réunis dans un groupuscule baptisé Gamergate, ces bonnes évaluations ne sont imputables qu'à une indulgence injustifiée à l'égard du genre de la designer. S'en sont suivis des menaces de viol et de mort, du harcèlement moral et des campagnes de dénigrement visant à réduire au maximum la visibilité du jeu de Zoë Quinn en la discréditant elle-même et en inondant d'avis négatifs la page de son jeu sur les plate-formes de distribution⁴⁰.



39. Adrienne SHAW, « Gaming at the Edge : Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. » p.1

40. SAUVÉ, Mathieu-Robert. 2018. Pour un jeu vidéo féministe ! *Nouvelles - Université de Montréal* [en ligne]. 23 septembre 2018. [consulté le 13 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://nouvelles.umontreal.ca/article/2018/09/23/pour-un-jeu-video-feministe/>

← Zoë Quinn (John Lamparski / Getty Images)

Ce cas extrême n'est pourtant pas unique, une expérience similaire étant arrivée à la journaliste Anita Sarkeesian lorsqu'elle a fait appel aux internautes via un site de financement participatif afin de l'aider dans la réalisation d'une série de vidéos autour de la thématique de la représentation des femmes dans le jeu vidéo⁴¹. Avant même la publication de la première vidéo, elle faisait l'objet d'une pluie d'attaques misogynes, sexistes, homophobes et antisémites. Elle recevra également plusieurs menaces de viol et de mort. Certains, parmi les auteurs de ses attaques, iront même jusqu'à créer un jeu en flash invitant les joueurs à « battre Anita Sarkeesian » en appuyant de façon répétitive sur le bouton de la souris⁴².

41. FRUM, Larry. 2013. Nearly half of all video-gamers are women. *CNN Business* [en ligne]. 11 août 2013. [Consulté le 4 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://edition.cnn.com/2013/08/08/tech/gaming-gadgets/female-gamers/index.html>

42. La série d'Anita Sarkeesian « Tropes vs. Women in Video Games » est disponible sur *Youtube* à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q

Comment analyser les composants politiques d'un jeu vidéo ?

Alice : Retour au pays de la folie (Spicy Horse, 2011)

Comment analyser les composants politiques d'un jeu vidéo ?

43. Voir, notamment, les ouvrages *Persuasive Games* de BOGOST Ian, « *Persuasive Games : The Expressive Power of Video Games* » et JUUL Jasper, « *A Casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players.* »

Avant de d'aborder de manière plus détaillée les mécanismes de jeux et leurs possibles implications politiques, il faut nous intéresser à l'état actuel de la recherche universitaire sur le jeu vidéo, un domaine de recherche que l'on regroupe sous l'anglicisme de Game Studies. On distingue communément deux approches lorsque l'on cherche à comprendre et à analyser le message véhiculé par un jeu vidéo. La première, défendue notamment par des chercheurs tels que Ian Bogost ou Jasper Juul⁴³, se concentre sur le jeu en lui-même et sur les mécanismes qui le constituent. En anglais, on parle ainsi d'études centrées sur le *Game* (*Game-centered approach*), c'est-à-dire d'études portant sur l'ensemble des règles et des systèmes mis en place par les concepteurs lors de la création de leur jeu. Concrètement, cette méthode consiste à déconstruire un titre étape par étape afin de révéler les valeurs politiques qui ont été insufflées délibérément ou non au jeu par ses concepteurs. Afin d'illustrer cette approche, prenons le jeu de tir à la première personne *Call of Duty : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), un titre dans lequel le joueur incarne, selon les situations, plusieurs soldats de l'armée américaine dans une guerre



→ *Call of Duty : Modern Warfare*
(Infinity Ward, 2007)

imaginaire opposant les États-Unis à la Russie. Le partisan d'une approche centrée sur le *Game* notera que le titre propose une expérience étroitement dirigée dans laquelle le joueur n'a que peu d'influence sur le déroulement de l'histoire. Il fait également la part belle aux explosions et s'inspire largement dans sa mise en scène de films d'actions hollywoodiens. Le jeu, bien que très bien accueilli par la presse et les joueurs, fut tout de même critiqué notamment à cause de sa représentation très manichéenne des protagonistes, avec d'un côté le camp des « gentils », soit

les américains et britanniques, qui affrontent le camp d'en face, les « méchants » russes et arabes. Les mécanismes de gameplay au cœur du titre renforcent l'idée que seule l'intervention militaire est susceptible d'apporter une solution définitive aux conflits, d'autant plus que le joueur n'a pas de choix quant au déroulement de l'histoire.

La seconde méthode d'analyse est celle revendiquée notamment par Mathieu Triclot qui se réfère aux écrits du philosophe Jacques Henriot⁴⁴. Selon lui, il faut surtout considérer la réalité complexe de la pratique du jeu plutôt que le jeu en lui-même. C'est en observant comment les joueurs comprennent et jouent⁴⁵ à un titre que l'on pourra en faire une analyse pertinente. Pour illustrer sa théorie, Henriot prend le cas d'enfants jouant avec des cailloux. Ici, il n'existe pas de règles prédéfinies, les enfants vont trouver ses cailloux par terre et inventer au fur et à mesure de leur activité. Puis, une fois la partie terminée, les cailloux redeviendront inertes. Ainsi, pour comprendre ce jeu, ce n'est pas les cailloux qu'il convenait d'observer mais l'activité des enfants, l'acte de jeu. Cette approche relève de l'appellation *Play* qui se distingue ainsi de l'approche centrée sur le *Game*, évoquée précédemment. Cependant, comme nous allons le voir, ces deux méthodes ne sont pas irréconciliables. Mais reprenons notre exemple *Call of Duty : Modern Warfare*, le tenant d'une approche centrée sur le *Play* constatera que pour de nombreux joueurs l'aspect qui prime lors d'une partie est le scoring: une mécanique de gameplay qui consiste, dans ce cas, à abattre le plus de cibles sans mourir afin d'obtenir le meilleur score possible. Le joueur va entraîner sa dextérité et sa rapidité d'exécution afin d'enchaîner les éliminations de ses adversaires. S'il parvient à en réaliser un certain nombre, il sera récompensé par des bonus qui lui permettront de prendre encore plus facilement l'avantage sur ses opposants. La contexte politique et la représentation des personnages passe ici complètement au second plan et l'on pourrait même imaginer que si les développeurs avaient choisi de remplacer les armes par des pistolet à eau, le jeu aurait connu le même succès.

Cependant, il faut relativiser cette dernière affirmation: le studio responsable de cet épisode de *Call of Duty* a sciemment choisi le contexte politique dans lequel il a inscrit son titre. Un contexte qui, si l'on pourrait penser qu'il n'a rien d'innocent, semble pourtant possiblement secondaire

44. TRICLOT Mathieu, « *Philosophie des jeux vidéo* », p.23

45. Au sens où un interprète joue un morceau de musique.

46. PENNEY Joel, « No Better Way To « Experience » World War II: Authenticity And Ideology In The Call Of Duty And Metal Of Honor Communities », p.199

47. FLANAGAN Mary et NISSENBAUM Helen, « Values at Play in Digital Games », p. 30

pour un certain nombre de joueurs. Une étude menée par Joel Penney⁴⁶ s'est intéressée au regard que portent les joueurs de *Call of Duty* sur leur jeu. Cette étude a démontré que les joueurs américains s'auto-identifient comme plutôt conservateurs détectaient en ces jeux des valeurs positives, tel que la camaraderie entre soldats et l'éloge d'une défense musclée de leur pays. Le discours était fort différent chez la plupart des joueurs non américains ou chez ceux se situant à gauche sur l'échiquier politique, américain ou non. Pour eux, la guerre telle qu'elle est décrite dans le jeu illustre une vision unilatérale des conflits modernes et ne reflète pas leur complexité. Cette étude démontre au moins une chose, à savoir que le game design, ne détermine pas de façon rigide comment le joueur interprétera les valeurs morales à première vue véhiculées par le jeu en question. Son niveau d'éducation, son appartenance sociale, politique et culturelle exercent une grande influence sur l'interprétation que le joueur fera du titre auquel il joue⁴⁷.

L'approche centrée sur le *Game* permet d'appliquer une vision objective et analytique du jeu vidéo mais risque parfois de tomber dans une sur-interprétation du message d'un titre. A contrario, l'approche centrée sur le *Play*, si elle est essentielle pour comprendre comment les joueurs s'approprient un jeu risque de manquer certaines valeurs politiques incontestablement inscrites par les développeurs au sein de leur jeu. Dans l'analyse qui va suivre, je m'efforcerai de conjuguer les deux méthodes; la grille d'analyse est largement inspirée des travaux de Mary Flanagan, d'Helen Nissenbaum et de Jonathan Belman dont les travaux s'inscrivent dans la lignée de ceux de Ian Bogost ou Jasper Juul mais j'essaierai néanmoins d'y intégrer des données issues de la dimension *Play* des Game Studies.

Comme nous l'avons constaté dans l'introduction de cette section, l'histoire, le contexte narratif ou la diégèse, d'un jeu vidéo peut très bien se révéler largement anecdotique une fois la manette en main. À l'inverse, comme le souligne Nicolas Szilas, « dans un jeu narratif, l'histoire, observée statiquement, comme le résultat de l'interaction, peut-être parfaitement ennuyeuse et inintéressante. Alors que du point de vue du joueur, l'expérience était pleine d'intérêt et de signification⁴⁸ ». Ajoutons que la dimension narrative est présente dans des proportions extrêmement variables en fonction du genre auquel le jeu est rattaché; elle peut même être totalement absente dans certains cas. Marc Matti, chercheur à l'université de Nice, propose trois catégories pour classifier le contenu narratif d'un jeu⁴⁹: en premier lien, on distingue les jeux d'action narrative ou à récit complet. Ici, le joueur n'a que peu d'influence sur le déroulement de l'histoire, celle-ci se déroulant sur le mode linéaire d'une séquence cinématographique. Le récit comporte une situation initiale, une série de péripéties avant de se conclure sur une situation finale. Les jeux de tir ou d'action, comme *Call of Duty* (du moins dans sa déclinaison en solo) que nous avons évoqué précédemment, entrent dans cette catégorie; c'est également le cas des jeux d'horreur ou d'aventures. Marc

La narration

48. TER MINASSIAN Hovig et al. « Espaces et temps des jeux vidéo », p. 78

49. SZILAS Nicolas et RÉTY Jean-Hugues, « Crédit de récits pour des fictions interactives: Simulations et réalisation », p. 193



« Minecraft (Mojang, 2011)

Matti distingue ensuite les jeux à contenu narratif faible, soit les jeux qui ne proposent pas de dimension narrative importante, à l'image des jeux de course automobile par exemple. On retrouve ici principalement des jeux de scoring, où le but est d'atteindre un score ou un objectif chronométré. Les jeux d'affrontement multijoueur comme la série des *Counter-Strike* (Valve, 1999) ou des *Battlefield* (DICE, 2002) entrent également dans cette catégorie. La troisième

catégorie de Matti regroupe les jeux dit temporels ou évolutifs. On y retrouve les jeux qui échappent aux prototypes d'analyse littéraire classique, soit en raison du fait que l'une des composantes est absente (un jeu sans fin par exemple) soit parce que la dimension narrative est laissée, en partie ou dans sa totalité, entre les mains du joueur. C'est notamment le cas des jeux « bac à sable » comme *Minecraft* (Mojang, 2011) où le joueur est laissé libre d'explorer un univers et d'y élaborer ses propres aventures. On est, dans ce cas précis, très proche des cailloux d'Henriot. Citons également dans cette catégorie les jeux massivement multijoueur comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), des jeux si denses qu'il est pratiquement impossible de les terminer. Finalement, on retrouve également ici les jeux de stratégie ou de gestion, dont les composants narratifs varient à chaque partie selon la méthode adoptée par le joueur pour résoudre la problématique à laquelle il est confronté.

On remarque que cette dernière catégorie regroupe de nombreux titres qui ont comme caractéristiques communes le fait que le joueur se retrouve, en quelque sorte, aux commandes de son histoire. Cela rend la narration tributaire de l'investissement que le joueur est prêt à consentir dans le jeu en question, certains abandonnant *Minecraft* dès les premiers minutes alors que d'autres y construiront des villes entières. Quoique utile, la classification de Matti a surtout une valeur heuristique, et admet sans doute des contre-exemples; cela d'autant plus qu'un jeu pourrait très bien changer de catégorie en fonction de la pratique du joueur: le speedrun par exemple, discipline qui consiste à terminer un jeu le plus rapidement possible, peut très bien transformer un jeu d'infiltration comme *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) en un jeu de course, modifiant, de ce fait, la catégorie initiale - un jeu d'action narrative - en un jeu à contenu narratif faible.

Ces considérations théoriques sur la classification des jeux nous intéressent parce que la narration est souvent un des principaux vecteurs de valeurs politiques dans un jeu vidéo. Ou, en tout cas, le vecteur le plus facilement identifiable. Plusieurs titres ne reposent d'ailleurs que sur le contexte narratif pour transmettre le message. *12th September* (Gonzalo Frasca, 2003) illustre parfaitement ce constat: dans ce titre développé par le designer indépendant Gonzalo Frasca, le joueur dirige un réticule semblable à celui d'une arme à feu.

Face à lui, en vue aérienne, se trouve une ville d'apparence moyen-orientale dans laquelle circulent des passants. De temps à autre, des personnages représentant le stéréotype de la figure du terroriste oriental (de par les armes qu'ils portent ainsi que par leur keffieh) vont apparaître à l'écran; le joueur peut alors décider de faire feu sur eux. Mais l'arme dont le joueur dispose, que l'on identifie dans un premier temps comme étant un fusil de précision, va s'avérer bien plus dévastatrice: au lieu d'éliminer uniquement la cible désignée, l'impact va provoquer une énorme déflagration, détruire une bonne partie de la ville et tuer, en plus des terroristes, nombre de passants qui ont eu la malchance de se trouver à proximité de l'explosion. Si le joueur continue à faire feu, on constate rapidement que les passants ordinaires se font de plus en plus rares et que, au fur et à mesure de la partie, ils sont remplacés par les terroristes, jusqu'à ce que les terroristes finissent par être les seuls personnages



← *12th September* (Gonzalo Frasca, 2003)

à arpenter les ruines de la ville. *12th September* ne peut dès lors être considéré comme étant « terminé » que lorsque le joueur comprend la futilité de ses actions⁵⁰. Le message que Gonzalo Frasca entend faire passer est ici explicitement exposé: les frappes dites chirurgicales n'existent pas et elles n'engendrent que la violence. Finalement, il eut été préférable de ne jamais tirer le premier missile.

On observe également que la narration, ou le contexte narratif, est bien souvent le seul vecteur utilisé par les développeurs pour faire passer leur message. Il en résulte parfois une contradiction avec le gameplay; ce phénomène, appelé dissonance ludonarrative, survient lorsque les enjeux scénaristiques - et les valeurs qui y sont associés - s'opposent aux

50. FLANAGAN Mary et NISSENBAUM Helen, «Values at Play in Digital Games» p. 36

^{51.} *Dissonance : Les incohérences entre gameplay et scénario*. [émission TV]. BiTS, magazine presque culte [en ligne]. 23 mars 2016. [Consulté le 25 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=G-WshXNbd8>

libertés offertes par le titre. Dans *Uncharted* (Naughty Dogs, 2007), le personnage principal, Nathan Drake, est présenté comme étant un aventurier juste et intègre, grandement inspiré par Indiana Jones. Mais une fois la manette en main, notre héros se transforme en tueur sanguinaire, capable d'éliminer des centaines de personnes dans l'unique objectif d'aller récupérer un trésor oublié⁵¹. Ainsi, il semble judicieux, lors de la création d'un jeu vidéo, d'éviter l'utilisation de la narration comme unique vecteur de valeurs morales.

La façon dont sont présentés les événements au sein d'un jeu vidéo a une importance considérable sur le discours du titre en question. Souvent rapproché de la mise en scène au cinéma, le point de vue permet bien souvent au jeu d'établir la relation que le joueur entretiendra avec les autres éléments constitutifs du titre⁵². Par exemple, un jeu de stratégie comme *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) place le joueur dans une posture quasi-divine, lui permettant d'observer sa ville et ses habitants en vue aérienne. Cette impression est sans doute renforcée par les interactions entre le joueur et l'environnement de jeu; le premier peut donner, à sa guise, toutes sortes d'ordres aux unités qu'il contrôle et qui doivent les exécuter sans pouvoir les remettre en question.

Concentrons-nous sur la vue à la première personne (qui permet au joueur de vivre l'expérience de jeu directement à travers les yeux virtuels du personnage qu'il incarne) car, de toutes les possibilités qu'offrent la 3D, c'est cet angle de vue qui va faire couler le plus d'encre, surtout lors de l'émergence des FPS⁵³. Plus que la violence en tant que telle, qui restait dans la norme par rapport aux jeux de l'époque, l'usage de la caméra subjective dérangeait beaucoup. Des universitaires comme David Grossman, ancien officier de l'armée américaine et professeur à l'université d'Arkansas iront même jusqu'à accuser les jeux comme *Doom* (id Software, 1993) ou *Quake* (id Software, 1996) d'être des simulateurs de meurtre à destination des enfants⁵⁴. Selon une idée assez répandue dont la validité semble présupposée par Grossman, les jeux à la première personne impliqueraient une identification quasi-immédiate du joueur à son avatar et à ses actions. Cette affirmation simpliste est remise en question par Mathieu Tricot: selon lui, l'identification n'est pas une opération mentale automatique. Au contraire, la vue à la première personne crée une sorte de vertige, une désincarnation, une perte de repères⁵⁵. Cela ne signifie pas que la vue à la première personne est dépourvue d'intérêt; au contraire, combinée à une écriture soignée, elle peut assumer un rôle central dans l'histoire et permettre au joueur de s'immerger de manière singulière dans un univers. La scène d'introduction d'*Half-Life* (Valve, 1998) aura par exemple marqué de nombreux joueurs, subjugués par une mise en scène et une narration inédites. Le jeu n'effectue aucune coupure entre les scènes cinématiques et les scènes jouables, la totalité du jeu se déroule uniquement au travers

Le point de vue

^{52.} FLANAGAN Mary et NISSENBAUM Helen, «Values at Play in Digital Games» p. 53

^{53.} Ou *Doom-like*, le terme qui était alors utilisé pour désigner le genre.

^{54.} CRAWFORD Garry, «Video Gamers», p. 70

^{55.} TRICLOT Mathieu, «Philosophie des jeux vidéo», p. 82

⁵⁶ Les dialogues importants se déroulent par exemple dans des endroits clos, afin que le joueur ne puisse pas partir et manquer ainsi une information capitale pour la suite de l'aventure.



→ *Half-Life* (Valve, 1998)

incarne, Morgan Freeman, est muet et ne possède pas de réelle personnalité: difficile dès lors de ressentir de l'empathie pour ce personnage que l'on ne voit pas et que ne s'exprime jamais. Peut-on en inférer que lorsque le personnage incarné par le joueur doit avoir une personnalité forte, certains développeurs privilient une vue à la troisième personne, où le joueur voit le personnage qu'il dirige. Quoi qu'il ne soit, grâce à la troisième personne, le joueur peut mieux observer les réactions de son personnage et, ainsi, créer peut-être plus facilement un lien d'empathie. Cela fonctionne particulièrement bien dans des jeux comme *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) qui varient la distance et les angles de caméra pour correspondre au mieux à ce que les développeurs cherchent à exprimer. Lorsqu'ils désirent mettre en valeur l'environnement dans lequel évoluent les personnages, la caméra prend du recul et s'élève pour offrir au joueur une meilleure vue, en plongée, sur le paysage. À l'inverse, lors de scènes d'infiltration, où le joueur est aux prises avec des hordes de zombies, la caméra se rapproche des personnages afin de mieux retranscrire leur peur mais également afin de priver le joueur d'une partie de la visibilité, amplifiant ainsi son sentiment d'angoisse. D'autres titres, peut-être moins inspirés par le cinéma, laisseront au joueur une plus grande liberté quant à l'utilisation de la caméra. Les jeux de plate-formes en sont un bon exemple

car ils permettent bien souvent d'ajuster la camera afin de mieux préparer un saut ou d'éviter un piège. Mais cette liberté laissée au joueur dans le maniement de la camera comporte aussi des effets pervers, notamment, comme l'explique Adrienne Shaw, dans des titres mettant en scène des personnages hyper-sexualisés comme Lara Croft. Dans le cas présent, la liberté que permet le maniement de la caméra offre aux joueurs la possibilité d'observer Lara sous tous les angles possibles, un acte qu'Adrienne Shaw rapproche du voyeurisme⁵⁷. Dans le récent *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017), le jeu récompense même le joueur d'un succès⁵⁸ s'il parvient à placer dix fois la caméra sous la jupe de son héroïne⁵⁹.



« *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017)

L'utilisation des différents points de vue au sein du jeu vidéo offre aux développeurs un large éventail de possibilités pour «mettre en scène» leur jeu. Si ces choix répondent bien souvent à des contraintes techniques liées au gameplay que les développeurs entendent mettre en place au sein de leur titre, ils restent très importants dans l'analyse qu'on peut faire d'un titre dans la mesure où ils définissent à eux seuls la façon dont le joueur va découvrir l'environnement de jeu.

⁵⁷ Un succès ou achievement en anglais est un message apparaissant en cours de jeu et venant récompenser le joueur lorsqu'il a accompli certaines actions.

⁵⁸ Adrienne SHAW, «Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture.» p. 59

⁵⁹ BATTLECHILI [pseudonyme], 2017. How do I get the "What are you doing" achievement? Steam Community [en ligne]. 24 mars 2017 [consulté le 11 novembre 2018]. Disponible à l'adresse: <https://steamcommunity.com/app/524220/discussions/c/1355123c54c2653261/>

Les libertés offertes au joueur

60. Adrienne Shaw observe en effet que de nombreux joueurs choisissent, s'ils ont en la possibilité, un avatar à leur image. Elle remarque également que les joueurs sont plus attachés à des personnages qu'ils ont pu personnaliser eux-mêmes qu'à des avatars pré-conçus par le jeu. Shaw précise toutefois que ce mécanisme n'est pas forcément synonyme d'identification comme on pourrait le penser au premier abord. Il faut plutôt y voir simplement une manifestation du fait que le joueur projette généralement un peu de sa personnalité dans son avatar. Voir : Adrienne SHAW, « Gaming at the Edge : Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. » p. 136

→ Le mode de personnalisation de son avatar dans *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studio, 2011)

Lorsque l'on évoque le sentiment de liberté que peut offrir le jeu vidéo, chaque joueur aura un titre en tête qui l'aura particulièrement marqué à cet égard. Pour certains, ce sera la mélancolie que l'on ressent en parcourant les vastes plaines désertiques de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). Pour d'autres, ce sera les nombreuses variations de gameplay que proposent des titres comme *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studio, 2011). Enfin certains s'émerveilleront des possibilités quasi-infinies de personnalisation des habitations que l'on peut construire dans *Les Sims* (Maxis, 2000). De tels exemples, parmi bien d'autres, qui illustrent la variété de titres qui procurent, d'une façon ou d'une autre, un sentiment de liberté.

Mais laissons de côté les environnements de jeu pour nous concentrer sur les options de personnalisation offertes au joueur, par exemple lors de la création de son avatar. Plusieurs titres permettent en effet au joueur de déterminer certaines caractéristiques physiques de leur avatar ; cela va du choix de la couleur de peau ou du genre à des détails comme la forme du menton ou des oreilles. Les RPG sont les jeux qui proposent généralement le plus d'options de personnalisation de l'avatar. Si on peut saluer ces options qui permettent au plus grand nombre de se représenter dans le jeu⁶⁰, certaines minorités peuvent se sentir exclues du



jeu en raison d'un manque d'options qui les forcent, de fait, à choisir un personnage ne leur correspondant pas. Dans *Fable* (Lionhead Studio, 2004), il n'est pas possible de choisir sa couleur de peau, les personnages jouables étant exclusivement blancs, alors même que des personnages dont la pigmentation cutanée est différente peuvent être aperçus

durant l'aventure. Notons également qu'il a fallu attendre 2015 et la sortie de *FIFA 16* (EA Canada, 2015) pour qu'Electronic Arts intègre finalement des équipes féminines à sa série de simulation de football. Un ajout qui s'accompagna, comme le constate la journaliste Lauren Provost, de nombreuses réactions sexistes de la part de certains joueurs⁶¹. Toutefois, il serait peut-être un peu injuste de critiquer ces titres qui font des efforts, certes perfectibles, pour inclure des minorités dans les univers qu'ils proposent. Reste qu'ils sont assez représentatifs du chemin qui reste à parcourir si



61. PROVOST, Lauren. 2015. FIFA 16 intègre des femmes et ces réactions sexistes prouvent qu'il était temps de le faire. *Huffpost* [en ligne]. 28 mai 2015. [Consulté le 8 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.huffingtonpost.fr/2015/05/28/fifa-16-femmes-jeu-video-equipes-feminines-femmes-sexisme-misogynie-commentaires_n_7460530.html

← *FIFA 16* (EA Canada, 2015)

on aspire à un jeu vidéo plus égalitaire en termes de représentation. Notons également que le choix de faire figurer des minorités dans un titre dénote un certain engagement de la part des développeurs à une époque où la peau blanche et le sexe masculin sont encore sélectionnés « par défaut⁶² » dans les éditeurs de personnages⁶³.

Le sentiment de liberté peut également être impartie au joueur en le laissant aborder une situation ad libitum. Dans *Dishonored* (Arkane Studios, 2012) le joueur incarne un assassin renégat ayant pour mission d'éliminer certaines cibles responsables du coup d'état qui l'a fait tomber en disgrâce. Le joueur est libre d'appréhender ses objectifs comme bon lui semble : il peut neutraliser ses ennemis les uns après les autres ou opter pour une approche davantage basée sur l'infiltration, en utilisant des chemins cachés et en évitant les confrontations. Selon l'angle adopté par le joueur, les personnages et l'environnement évolueront soit vers un monde en proie à la violence et au chaos soit vers un futur moins dystopique. Finalement, certains titres laissent une grande marge de manœuvre au joueur dans ses possibilités

62. COLE, Yussef et DEPASS Tanya. 2017. Black Skin Is Still A Radical Concept in Video Games. *Vice Waypoint* [en ligne]. 1 mars 2017 [Consulté le 3 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : https://waypoint.vice.com/en_us/article/78qpxd/black-skin-is-still-a-radical-concept-in-video-games

63. Lors de la création de son avatar dans *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), c'est par exemple l'option « caucasien » qui est pré-sélectionnée, et ce, malgré qu'elle n'apparaîsse qu'en troisième position lorsque l'on déroule la liste des groupes humains qu'il est possible d'incarner.

d'interaction avec les personnages non jouables. À l'image de *Mass Effect* (BioWare, 2007) par exemple, jeu dans lequel le joueur a la possibilité de résoudre une situation de conflit diplomatiquement, grâce au dialogue et à la persuasion. Le joueur est également complètement libre dans le choix de ses relations amoureuses et de son orientation sexuelle.



→ *Mass Effect* (BioWare, 2007)

64. Notons toutefois que s'il est possible d'incarner une femme noire dans le jeu, le personnage représenté sur la jaquette du titre est un homme blanc.

Toutes ces libertés que les designers offrent ou non aux joueurs peuvent être interprétées comme l'expression de leur opinion politique. Dans le cas de *Mass Effect*, les possibilités laissées au joueur dans la représentation de leur avatar ainsi que dans leur orientation sexuelle de ces derniers sont la résultante d'une politique de pluralisme et d'égalitarisme de la part de BioWare, le développeur du titre⁶⁴. Car ces libertés ont évidemment un coût pour les studios - modéliser des personnages, écrire des dialogues, prévoir des environnements plus ouverts qui s'adapteront au style de jeu adopté par le joueur - et les inclure dans un titre, alors que la concurrence ne le fait pas, peut être interprété comme une affirmation des valeurs défendues par le studio en question.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et on pourrait légitimement penser que de nombreux autres aspects que l'on n'a pas évoqué auparavant auraient tout à fait leur place au sein de cette analyse. Le contexte de jeu paraît par exemple être un facteur non négligeable lorsque l'on analyse un jeu. Comme nous l'avons vu, replacer un titre dans la pratique et les usages qui en sont faits permet de relativiser une analyse parfois trop unilatérale. La designer Mary



← *[giantjoystick]*
(Mary Flanagan, 2006)

Flanagan joue avec la notion de contexte de jeu en proposant par exemple, une reproduction géante d'un joystick d'Atari 2600. L'œuvre, nommée *[giantjoystick]* (Mary Flanagan, 2006), permet de jouer à des classiques de la ludothèque de la console comme *Asteroids* (Atari, 1981) mais, à cause de la taille disproportionnée du contrôleur de jeu, le titre conçu au départ pour être joué par une seule personne, devient un jeu de coopération, où plusieurs joueurs sont nécessaires afin de manier le joystick. D'autres facteurs, peut-être plus marginaux, peuvent aussi être porteurs de message politique ; l'interface, la musique et même le moteur de jeu pourraient également être pris en considération lors de l'analyse d'un titre. L'environnement est lui aussi vecteur de valeurs morales, comme on l'a pu l'observer précédemment avec l'exemple de la série de *GTA*⁶⁵. Il peut également servir de support à la narration comme l'explique le chercheur Henry Jenkins⁶⁶.

Notons enfin que c'est bien souvent lorsque l'on combine différents éléments constitutifs d'un jeu que les valeurs morales véhiculées par le titre en question apparaissent. La caméra «voyeuriste» de *Tomb Raider* n'a de sens qu'une fois mise en relation avec la représentation hyper-sexualisée

65. Voir la section sur les jeux polémiques.

66. JENKINS, Henry. 2005. *Le game design : une architecture narrative* (traduit de l'anglais par CERVULLE, Maxime.) [en ligne] [consulté le 14 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : http://arcade-expo.fr/wp-content/uploads/2010/10/le_gamedesign_henry_jenkins.pdf

Quelques autres éléments constitutifs du jeu vidéo



→ *Tomb Raider*
(Core Design, 1996)

67. FLANAGAN Mary et
NISSENBAUM Helen, « Values at
Play in Digital Games » p. 71

68. Voir la page Steam dédiée
aux succès du jeu, disponible
sous : <https://steamcommunity.com/stats/524220/achievements>

de l'héroïne⁶⁷. Et cette affirmation est évidemment à relativiser, notamment en observant les usages du jeu. Ainsi, seuls 12,5 % des joueurs ayant joué à *Nier : Automata* ont déverrouillé le succès « What are you doing ? » qui les incitait à regarder dix fois sous la jupe de l'héroïne⁶⁸.

Conclusion

Grand Theft Auto IV (Rockstar North, 2008)



Conclusion

Dans la section introductive, nous avons posé la question de l'influence du jeu vidéo en général et en particulier de son influence sur ce qu'on pourrait appeler une « éducation politique » en sensibilisant à l'importance de certaines valeurs et en contribuant à l'ouverture d'esprit du joueur. Au terme de cette enquête, il nous semble que quelle que soit la forme par laquelle les messages politiques sont véhiculés par le jeu vidéo, il est fort difficile d'évaluer l'apport « éducatif » proprement dit pour le joueur. Si certains titres, comme *12th September* ou *Mcdonald's Videogame*, ont été conçus spécifiquement dans le but de convaincre (ou du moins de générer le débat), ils restent des cas à part peu représentatifs dans l'industrie vidéo-ludique et leur impact reste probablement assez marginal. Quant aux productions triple A, on peut observer qu'elles suivent globalement l'évolution de la société vers une plus grande inclusion des minorités. Le jeu de tir *Battlefield 1* (DICE, 2016) permet désormais d'incarner une femme ou un personnage de couleur alors que ce choix était impossible dans les autres opus de la série. D'autres titres manifestent un certain souci d'éthique par divers mécanismes: *Spec Ops: The Line* (Yager Development,



→ *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012)

2012) propose dans sa conclusion une remise en question des actions du joueur, en le confrontant à tous les personnages qu'il a dû éliminer au cours de sa partie. *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) propose au joueur de se glisser dans la peau d'une guerrière picte atteinte de maladie mentale, les développeurs s'étant même entouré de psychologues afin de tenter de reproduire fidèlement les symptômes de la maladie. Mais, là encore, aucune enquête empirique ne permet d'établir ce que les joueurs auront

retenu de ces expériences et quel aura été, dans la pratique, leur expérience de jeu. Rappelons du reste que l'interprétation d'un titre dépend beaucoup du mieux social, culturel et religieux du joueur⁶⁹.

Cependant, l'apparition de festivals comme Games For Change⁷⁰ et l'intérêt croissant des institutions culturelles pour le jeu vidéo semble indiquer que le médium pourrait servir de support de réflexion et contribuer, à sa manière, à une éducation politique. Quoi qu'il en soit, ce travail, que nous abordions avec une idée sans doute trop simpliste des relations entre valeurs morales et jeu vidéo, nous a permis de mieux cerner les complexités des enjeux politiques dans le jeu vidéo et nous a rendu plus attentif aux modalités selon lesquelles des implications éthiques et politiques pouvaient se présenter lors de la conception d'un jeu, et pourraient, dans certains cas, entrer en contradiction les uns avec les autres.

En définitive, le point que nous considérons comme crucial est que le jeu vidéo doit rester un terrain d'expérimentation pour le joueur. Inclure des messages éditoriaux trop spécifiques pourrait se révéler contre-productif dans la mesure où cela contreviendrait à la liberté d'action du joueur. L'une des forces du médium, comme nous l'avons constaté dès l'introduction, est de laisser le joueur expérimenter des choix moralement difficiles. Même une violence très graphique reste acceptable tant qu'elle me laisse le choix dans l'action. La possibilité de tuer n'importe quel passant dans un *GTA* ne me pose pas de problème tant que le jeu n'y force pas. À l'inverse la scène de torture⁷¹ de *GTA V* est beaucoup plus problématique car dans ce cas, d'autres possibilités que celle d'accomplir les actions demandées étaient exclues. C'est sans doute dans la liberté d'action laissée au joueur que réside le potentiel d'éducation morale ou politique du jeu vidéo; en ce sens, le jeu vidéo et le monde réel ont des points communs. On revient ainsi à l'une des caractéristiques fondamentales du médium qu'est l'interactivité, permettant à chacun de se confronter à des décisions moralement difficiles pour, éventuellement, en tirer un enseignement.

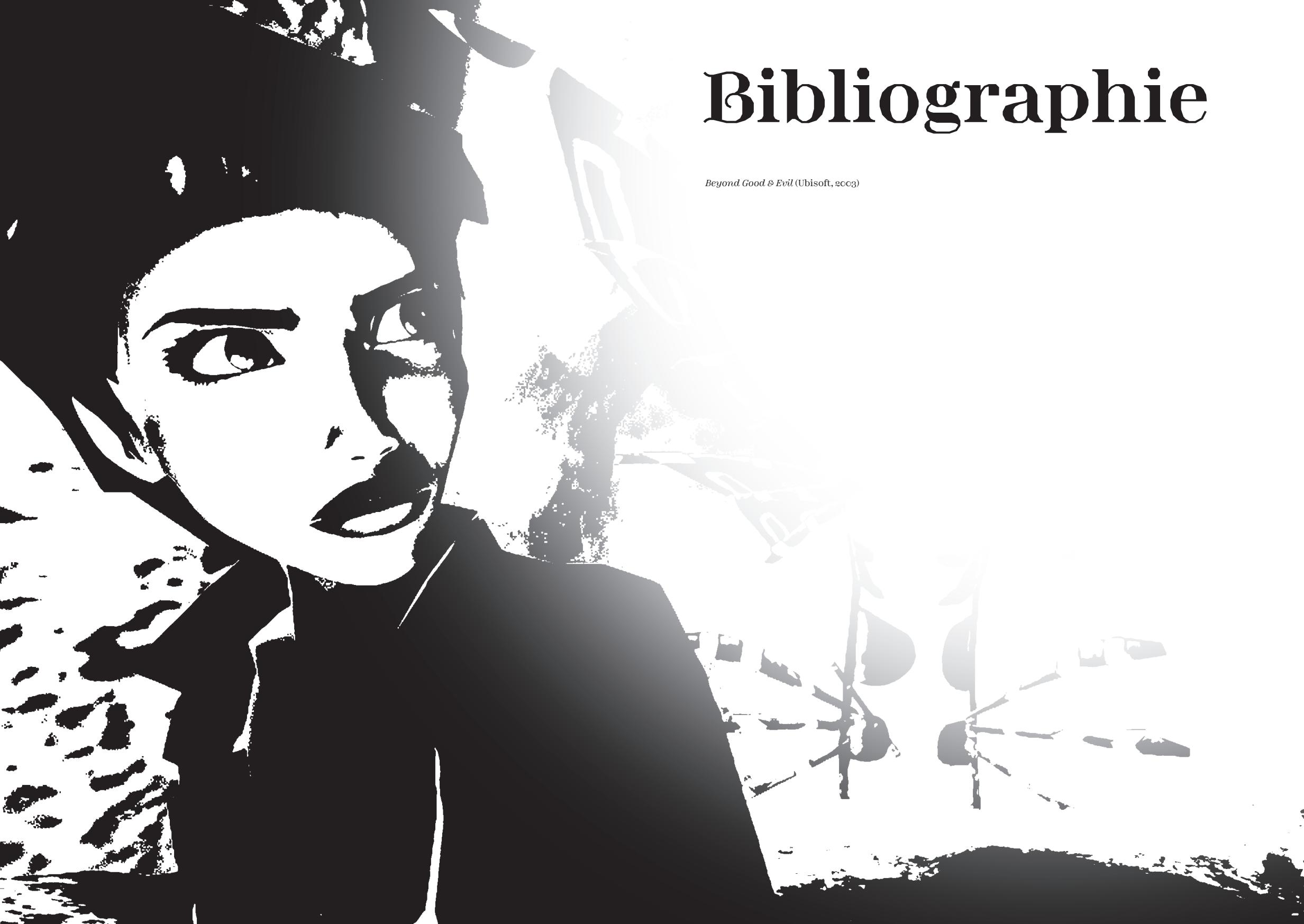
69. FLANAGAN Mary et NISSENBAUM Helen, «Values at Play in Digital Games» p. 31

70. Festival qui récompense des jeux proposant une approche sociales et éducative du médium vidéo-ludique. Voir <http://www.games-forchange.org/who-we-are/about-us/>

71. FLEUROT, Grégoire. 2013. *GTA V: la scène de torture qui ne passe pas*. *Slate* [en ligne]. 20 septembre 2013. [Consulté le 16 novembre 2018]. Disponible à l'adresse: <http://www.slate.fr/life/77978/gta-v-torture-video>

Bibliographie

Beyond Good & Evil (Ubisoft, 2003)



Livres

- BLANCHET, Alexis. *Des pixels à Hollywood*. Paris: Pix'n Love, 2010, 45op. ISBN 2918272116
- BOGOST, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011, 192p. ISBN 978-0-8166-7647-7
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: The MIT Press, 2010, 464p. ISBN 978-0-2625-1488-0
- BOGOST, Ian. *Unit Operations: An Approach To Videogame Criticism*. Cambridge: The MIT Press, 2006, 244p. ISBN 978-0-262-52487-2
- BOGOST, Ian et al. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press, 2010, 248p. ISBN 978-0-2625-1807-9
- CRAWFORD, Garry. *Video Gamers*. Londres: Routledge, 2012, 190p. ISBN 978-0-415-56368-0
- FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: The MIT Press, 2009, 362p. ISBN 978-0-262-51865-9
- FLANAGAN, Mary et NISSENBAUM, Helen. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: The MIT Press, 2014, 224p. ISBN 978-0-262-52997-6
- GENVO, Sébastien. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan. Champs Visuels, 2003, 96p. ISBN 2-7475-3675-0
- HELLIO Patrick & TASTET Sylvain. *Génération jeu vidéo : Années 80*. Paris: Wildfire Éditions, 2017, 302p. ISBN 978-2-9562607-0-7
- ISBISTER, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge: The MIT Press. Playful Thinking, 2016, 192p. ISBN 9780262034265
- JUUL, Jasper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press, 2009, 264p. ISBN 9780262013376
- McIVER LOPES, Dominic. *A Philosophy of Computer Art*. New York: Routledge, 2010, 160p. ISBN 978-0415547611
- PENNEY, Joel. *No Better Way To «Experience» World War II: Authenticity And Ideology In The Call Of Duty And Metal Of Honor Communities*. In: HUNTEMANN, Nina et PAYNE, Matthew Thomas (dir.). *Joystick Soldiers: The Politics of Play In Military Video Games*. New York: Routledge, 2009, p. 191-205. ISBN 978-0415996600
- PERÉNY, Étienne. *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris: Questions théoriques. Lecture > Play, 2013, 288p. ISBN 978-2-917131-25-1
- ROLLINGS, Andrew et ADAMS, Ernest. *On Game Design*. New York: New Riders, 2003, 648p. ISBN 978-1592730018
- SHAW, Adrienne. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015, 304p. ISBN 978-0-8166-9316-0
- TER MINASSIAN, Hovig et al. *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques. Lecture > Play, 2012, 292p. ISBN 978-2-917131-19-0
- TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte. Hors Collection Zones, 2011, 246p. ISBN 9782355220388

Articles en ligne

- ANDERSON, Craig A. et al. 2010. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *PubMed - US National Library of Medicine, National Institute of Health* [en ligne]. Mars 2010. [Consulté le 28 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192553>
- AUDUREAU, William. 2017. La première image du jeu vidéo «Far Cry 5» agace l'extrême droite américaine. *Le Monde* [en ligne]. 26 mai 2017. [Consulté le 7 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/05/26/la-premiere-image-du-jeu-video-far-cry-5-agace-l-extreme-droite-americaine_5134162_4408996.html
- BRADBURY, Jack. 2016. Religion, racisme et ultra-violence: l'histoire des jeux vidéo polémiques. *Clubic* [en ligne]. 27 avril 2016. [Consulté le 30 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.clubic.com/mag/jeux-video/article-803322-1-petite-grande-histoire-jeux-polemiques.html>
- COLE, Yussef et DEPASS Tanya. 2017. Black Skin Is Still A Radical Concept in Video Games. *Vice Waypoint* [en ligne]. 1 mars 2017 [Consulté le 3 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : https://waypoint.vice.com/en_us/article/78qpxd/black-skin-is-still-a-radical-concept-in-video-games
- FRUM, Larry. 2013. Nearly half of all video-gamers are women. *CNN Business* [en ligne]. 11 août 2013. [Consulté le 4 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://edition.cnn.com/2013/08/08/tech/gaming-gadgets/female-gamers/index.html>
- FLEUROT, Grégoire. 2013. GTA V: la scène de torture qui ne passe pas. *Slate* [en ligne]. 20 septembre 2013. [Consulté le 16 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.slate.fr/life/77978/gta-v-torture-video>
- HENTY, Jasmine. 2016. Why Are Black Video Game Characters So Controversial? *New Normative - Progressive Gaming* [en ligne]. 12 décembre 2016. [Consulté le 3 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://newnormative.com/2016/12/12/black-video-game-characters-controversial/>
- PROVOST, Lauren. 2015. FIFA 16 intègre des femmes et ces réactions sexistes prouvent qu'il était temps de le faire. *Huffpost* [en ligne]. 28 mai 2015. [Consulté le 8 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.huffingtonpost.fr/2015/05/28/fifa-16-femmes-jeu-video-equipes-feminines-femmes-sexisme-misogynie-commen-taires_n_7460530.html
- SAUVÉ, Mathieu-Robert. 2018. Pour un jeu vidéo féministe! *Nouvelles - Université de Montréal* [en ligne]. 23 septembre 2018. [consulté le 13 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://nouvelles.umontreal.ca/article/2018/09/23/pour-un-jeu-video-feministe/>
- SMITH, Jeffrey K. et SMITH, Lisa F. Spending Time on Art. *American Psychological Association PsycNET* [en ligne]. 1er juillet 2001. [consulté le 27 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://psycnet.apa.org/record/2002-17130-008>
- SHERRY, John L. 2007. Violent Video Games and Aggression: Why Can't We Find Effects? *American Psychological Association PsycNET* [en ligne]. 2007. [Consulté le 28 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://psycnet.apa.org/record/2006-12100-015>
- YARWOOD, Jack. 2016. Easter Eggs: The Hidden Secrets of Videogames. *Past Magazine* [en ligne]. 27 mars 2017. [Consulté le 11 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/03/easter-eggs-the-hidden-secrets-of-videogames.html>

Articles papier

ANDERSON, Craig A. et DILL, Karen E. 2000. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. Avril 2000. Vol 78, N° 4, p. 772-790.
ISSN 0022-3514

ANONYME. 1982. «Custer» Game Is Subject Of Two Lawsuits. *Billboard*. 11 décembre 1982. Vol 94, N°49, p.8. ISSN 0006-2510

BAVELIER, Daphné et GREEN, C. Shawn. 2003. Action video game modifies visual selective attention. *Nature*. 29 mai 2003. Vol 423, N° 6943, p. 534-537. ISSN 1476-4687

HODENT-VILLAMAN, Celia. 2007. Les jeux vidéo sont-ils bons pour le cerveau ? *Sciences Humaines*. Janvier 2007. N° 178. ISSN 0996-6994

Blog

SMITH, Keith, 2013. The Ultimate (So Far) History of Exidy - Part 2. *The Golden Age Arcade Historian* [en ligne]. 24 mai 2013, 11:57. [Consulté le 26 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/05/the-ultimate-so-far-history-of-exidy_24.html

Conférences

SUISSE. Palexpo, 2017. *Les jeux vidéo, une révolution pédagogique ?* 24 octobre 2017, [en ligne]. Genève: Geneva Gaming Convention. [Consulté le 27 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://ciel.unige.ch/2017/10/les-jeux-videos-une-revolution-pedagogique/>

FRANCE. Amphithéâtre de la Maison des Associations, 2015. *Les représentations des minorités de genre et d'orientation sexuelle dans les jeux*, 22 mai 2015, [en ligne]. Rennes: Stunfest. [Consulté le 21 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.nesblog.com/les-representations-des-minorites-de-genre-et-dorientation-sexuelle-dans-les-jeux/>

JENKINS, Henry. 2005. *Le game design: une architecture narrative* (traduit de l'anglais par CERVULLE, Maxime.) [en ligne] [consulté le 14 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : http://arcade-expo.fr/wp-content/uploads/2010/10/le_gamedesign_henry_jenkins.pdf

Documents PDF

Jeux vidéo et idéologie capitaliste. [émission TV]. BiTS, magazine presque culte [en ligne]. 13 avril 2016. [Consulté le 7 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=zR88GKo-xZY>

Dissonance : Les incohérences entre gameplay et scénario. [émission TV]. BiTS, magazine presque culte [en ligne]. 23 mars 2016. [Consulté le 25 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=G-WshXNnbd8>

Émission de télévision

BATTLECHILI [pseudonyme], 2017. How do I get the "What are you doing" achievement? *Steam Community* [en ligne]. 24 mars 2017 [consulté le 11 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://steamcommunity.com/app/524220/discussions/0/135512305402653261/>

Forum

Sarkeesian, Anita, 2013. *Tropes vs Women in Video Games : Damsel in Distress - Part 1* [Enregistrement en ligne]. Youtube [en ligne]. 7 mars 2013 [Consulté le 4 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q

Vidéos en ligne

L'auteur remercie chaleureusement Pierre-Alain Giesser pour son aide précieuse lors de mise en page de ce mémoire ainsi qu'Eloïse Marcé pour ses corrections et ses judicieux conseils. Un immense merci à Daniel Pinkas, tuteur de cet essai, pour sa patience, sa disponibilité, son aide et ses multiples relectures.

Merci également à tout le corps enseignant du master Media Design de la HEAD - Genève et à tous celles et ceux qui m'ont soutenus durant la rédaction.

Imprimé au pool impression de la HEAD - Genève sur du papier *Fischer Tatami* 115 g/m² et *Arjowiggins Keaykolour* 300 g/m² en novembre 2018

Le texte est composé en *Minotaur Regular de Production Type*, caractère dessiné uniquement à l'aide de droites, à l'image des polygones qui constituent le jeu vidéo en trois dimensions.

2017-2019 Media Design,
Masters of Arts HES-SO
in Media Design

—HEAD
Genève