

Les jeux vidéo engagés, nouvelle tendance vidéoludique

Stéphane Natkin, Professeur, chaire Systèmes Multimédia au Cnam

Publié le 5 février 2018 – Mis à jour le 7 novembre 2018

Devenus des produits à part entière de notre culture, les jeux vidéo sont loin de se résumer à une simple distraction. Bien au contraire, la tendance des jeux sérieux est aujourd'hui porteuse d'une dimension nouvelle qui amorce un timide essor dans l'industrie vidéoludique : celle des jeux vecteur d'un engagement. La preuve en exemple.



© Enjmin

À l'instar de la littérature ou du cinéma, de très nombreux jeux vidéo sont porteurs d'une idéologie, souvent implicite. Les jeux de stratégie et de gestion en sont les exemples les plus criants. Le modèle mathématique qui gère le jeu n'est pas non plus neutre. Par exemple, jusqu'à la version 4, il était impossible de gérer une ville dans SimCity, autrement qu'en expansion.

Si la plupart des jeux répondent au besoin de distraction du joueur, les jeux dits « sérieux », ou *serious games*, sont loin de se limiter à cet objectif. Parmi eux, les **jeux politiques**, outre leurs caractéristiques ludiques, sont aussi **porteurs explicites d'un message**.

Le monde politique s'intéresse aujourd'hui de près aux jeux vidéo, un domaine « *djeun* », pourvoyeur d'emplois. En revanche, la production « *mainstream* », du jeu vidéo se défie des jeux politiques, trop éloignés d'une pratique

commerciale saine et prudente. Or l'avenir de cette industrie ne réside pas uniquement dans le « fun » : à l'égal des autres médias, les jeux vidéo peuvent être vecteurs de l'engagement politique.

Deux schémas de construction pour les jeux engagés

Les jeux politiques sont en général construits selon l'un des deux schémas suivants :

Si un film politique vous présente des personnages et des conflits qui vous amènent à **prendre position**, dans un jeu à la différence du cinéma, vous êtes le héros. Face à un conflit, vous devez prendre des décisions qui sont soit contraintes (position morale passive), soit liées à votre éthique (position morale active). Les conséquences de ces choix vous mèneront émotionnellement ou logiquement au message politique.

Un deuxième principe consiste à demander au joueur de gérer une situation empruntée au monde réel et qui, quelle que soit sa stratégie, le conduit à un échec. Il doit finir par comprendre que la situation dans laquelle il est placé est, dans son principe, viciée ou absurde.

L'une des meilleures illustrations de la seconde méthode est celle du jeu **September 12th**, auquel le *game designer* uruguayen **Gonzalo Frasca** doit en grande partie sa célébrité. Dans ce jeu, vous observez une petite ville qui est située, de toute évidence, au Moyen-Orient. Vous disposez d'une mire vous permettant de viser pour tirer des missiles. La ville est composée de citoyens normaux, de terroristes, reconnaissables à leurs costumes, et d'un petit chien. En bon joueur, vous visez les terroristes et tirez. Malheureusement votre missile est lent et peu précis. Vous allez donc peut-être tuer des terroristes (comme dans les jeux commerciaux) mais sûrement aussi quelques civils. Dès la frappe terminée, toute la famille des morts collatéraux se réunit, pleure un bon coup et se transforme en terroriste... Donc, plus vous tuez de terroristes...

