



INSTITUT DE RECHERCHE ET D'ÉTUDES EN DROIT DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

IDÉOLOGIES ET JEU VIDÉO

Rapport de recherche réalisé par
Mlles Anne-Christelle BLANCHON et Sarah CHEMLA

Sous la direction de M. le Professeur Guy DROUOT

Table ronde du 22 mai 2008



Faculté de droit et de science
politique d'Aix-Marseille

Master Recherche « Droit des médias »
Aix-en-Provence

2007-2008



Université Paul Cézanne
U III

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CHAPITRE I L'INTRUSION DE MESSAGES IDÉOLOGIQUES DANS LES JEUX VIDÉO

SECTION 1 LE JEU VIDÉO COMME SUPPORT DE L'IDÉOLOGIE
DOMINANTE

SECTION 2 LE JEU VIDÉO COMME ARME DE PROPAGANDE
POLITIQUE ET MILITAIRE

CHAPITRE II LES LIMITES À L'IMMIXTION DE LA « BONNE IDÉOLOGIE » DANS LES JEUX VIDÉO

SECTION I L'IMPACT DE L'IDÉOLOGIE DOMINANTE À RELATIVISER

SECTION II LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX CONTESTATAIRES
JUSTIFIANT UN ENCADREMENT JURIDIQUE

CONCLUSION

INTRODUCTION

Le jeu vidéo fait désormais partie du paysage culturel. Il suffit pour s'en convaincre d'écouter le discours des médias, ou celui de la classe politique. Déjà lors de l'inauguration du pavillon numérique du Futuroscope à Poitiers, le 19 avril 2003, le Premier ministre Jean-Pierre Raffarin soutenait l'industrie du jeu vidéo, allant jusqu'à parler de « *République numérique* ».

Il ne s'y trompait pas, on constate depuis une croissance exponentielle du monde numérique. Le jeu vidéo en est une parfaite illustration. À cet égard, au premier trimestre 2006, les sites de jeux vidéo touchent près de 8 millions d'internautes qui effectuent en moyenne 9 visites par mois¹. Par ailleurs, si le cœur du marché du jeu vidéo est toujours majoritairement jeune et masculin, la tendance est à la féminisation des utilisateurs et atteint de plus en plus un public de 35-49 ans². Ainsi, le jeu vidéo apparaît comme un élément quasi incontournable des foyers occidentaux. En témoigne la pratique journalière moyenne de 3,8 millions de français à un jeu vidéo³.

Cette explosion de la diffusion, combinée avec l'élargissement de sa cible, conduit à considérer le jeu vidéo comme un phénomène de masse. Certains ont pu apparenter le jeu vidéo, non plus à un simple « logiciel de loisir », mais à un véritable « média de loisir »⁴, dont le chiffre d'affaires mondial est supérieur à 20 milliards de dollars. Sur le marché européen, la France se situe en troisième position, derrière le Royaume-Uni et l'Allemagne⁵. L'ampleur de ce phénomène a conduit à des débats houleux sur les contenus véhiculés et leur impact potentiel sur le public. Principalement centrés sur la représentation de la violence physique et ses conséquences sociales, les discussions semblaient négliger les aspects politico idéologiques. Pour autant, l'influence qui peut en résulter sur les esprits n'en est pas moins considérable. D'autant plus qu'à l'instar des médias classiques tels que le cinéma ou la télévision, le jeu vidéo transmet les valeurs dominantes le plus souvent de façon insidieuse. Il

¹ Source : Médiamétrie.

² *ibidem*.

³ *ibidem*.

⁴ Telle est l'opinion du VGVN (Video Game Voters Network).

⁵ Patrick DEVEDJIAN, ministre délégué à l'Industrie, *Discours d'ouverture à la réunion de travail avec les professionnels du secteur des jeux vidéo*, 13 mai 2005.

ne s'agit pas dans ce cas de faire l'apologie de ces valeurs, mais plutôt de toucher grâce à elles le plus grand nombre, et de maximiser ainsi le profit économique.

L'évolution technologique qui a fait apparaître, à côté des jeux sur console, les jeux en ligne en créant une interactivité avec le joueur, a replacé les aspects politico idéologiques au cœur du débat. Désormais, l'intégration de valeurs par le jeu vidéo n'a plus seulement pour objectif de séduire le plus grand nombre, mais de le faire adhérer à une idéologie politique. Les jeux en ligne donnent ainsi une toute autre dimension au secteur de la vidéo-ludique, surtout lorsqu'ils mettent en relation entre eux une multitude de joueurs (ce que l'on appelle les jeux massivement multi-joueurs ou MMOG), grandissant l'impact éventuel sur ces derniers.

Devenu un véritable outil de communication, le jeu vidéo semble ainsi se détourner de sa vocation première, à savoir le divertissement, pour servir une cause idéologique, voire propagandiste. À côté de l'intégration de la culture de masse, propre à tout média, les jeux en ligne favorisent en effet l'expression d'idéologies subversives.

S'il n'est plus à douter que le jeu vidéo connaît les mêmes mécanismes qu'un média de masse, on peut néanmoins se demander dans quelles mesures il est au service d'idéologies. En effet, l'interactivité de plus en plus grande des jeux en ligne permet-elle, à la différence des médias classiques, de s'échapper naturellement (c'est-à-dire sans l'intervention des pouvoirs publics) de l'emprise de l'idéologie dominante pour aboutir à une plus grande diversité culturelle ? Ou bien une telle liberté n'est elle pas plutôt le synonyme, soit d'un renforcement de l'idéologie dominante, soit d'un risque de dérives des contenus véhiculés ?

Il est parfois intéressant d'effectuer une approche comparatiste entre le cheminement parcouru par le média jeu vidéo et celui des médias plus classiques. Ainsi, dans ses prémices, le jeu vidéo ne s'est pas démarqué de ses confrères et se trouve très vite imprégné de messages idéologiques (Chapitre 1). Cependant, une frontière va pouvoir au fur et à mesure être dessinée entre le marché de la vidéo-ludique et les autres médias, dès lors que le premier semble plus apte, du fait essentiellement de ses spécificités technologiques, à relativiser l'intrusion de l'idéologie dominante dans les jeux vidéo (Chapitre 2).

Chapitre I

L'INTRUSION DE MESSAGES IDÉOLOGIQUES DANS LES JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo, outil de communication, est nécessairement vecteur de messages plus ou moins explicites. Si le jeu vidéo est souvent empreint des valeurs dominantes, celles-ci ne font qu'accompagner le jeu et ne le dénature pas de sa fonction ludique (Section 1). En revanche, dans d'autres hypothèses, le potentiel du jeu vidéo à être un vecteur de messages est instrumentalisé à des fins politiques (Section 2), ce qui place sa fonction ludique au second plan.

Section I - Le jeu vidéo comme support de l'idéologie dominante

Les jeux vidéo, en tant qu'œuvres culturelles, n'échappent pas à la règle selon laquelle les produits culturels peuvent refléter les idéologies dominantes et les intérêts des groupes sociaux dominants⁶. Néanmoins, si l'on peut affirmer que les jeux vidéo sont le reflet du libéralisme économique, il ne s'agit pas ici d'une démarche volontaire qui détournerait le jeu de sa fonction ludique. L'idéologie dominante se contente d'accompagner le jeu qui apparaît fréquemment comme une transposition du monde néo-libéral (§1) mais aussi comme une transposition « américanisée » des conflits internationaux (§2).

§1 - La transposition du monde néo-libéral

Beaucoup de jeux vidéo semblent imprégnés des valeurs économiques et culturelles de la société occidentale. Si la loi du profit et l'esprit de compétition paraissent largement exploités (A), la logique dictant cette utilisation est beaucoup plus économique qu'idéologique. C'est en effet le plaisir du joueur qui est recherché à travers la retranscription des valeurs dominantes (B).

⁶ Pierre BOURDIEU, *La distinction : critique sociale du jugement*, édit. de Minuit, 1979. L'auteur met en évidence la manière dont le mode de vie et la culture des dominants s'imposent comme étant plus « légitimes » que les autres, du fait de la relation de pouvoir existant au sein de la société.

A - Le jeu vidéo, imprégné de la loi du profit

Dans la plupart des jeux vidéo, on retrouve la transposition du modèle de fonctionnement néo-libéral dont est largement empreinte la société occidentale contemporaine. Les valeurs dominantes qui irriguent ce modèle sont l'économie de marché et l'individualisme. Si les jeux vidéo n'ont pas pour vocation d'assurer leur diffusion, il est incontestable qu'ils en sont souvent le fidèle reflet.

En effet, il est fréquent que l'avancée au sein du jeu ou encore le passage au niveau supérieur nécessite d'atteindre un certain seuil d'accumulation. On reconnaît là les traits caractéristiques de notre société de consommation dans laquelle nos désirs sont insatiables et d'autant plus forts que l'objet est initialement inaccessible. Dans les jeux, il peut s'agir d'une accumulation de ressources mais aussi de compétences. Le sociologue Laurent Trémel souligne que « *tout est traduit dans une perspective comptable* ». Le score, par exemple, semble un élément incontournable des jeux vidéos. Par ailleurs, l'accumulation ne se suffit souvent pas à elle-même, elle doit être gérée efficacement en vue de la réalisation de profit. La nature de celui-ci varie selon les jeux ; il peut-être de nature politique, culturel ou technologique. Dans *Diablo*, le joueur recherche des pièces d'or permettant l'acquisition d'armes toujours plus performantes. D'après Tony Fortin⁷, ce renouvellement permanent est assimilable à celui auquel nous nous livrons afin d'adapter notre matériel aux évolutions rapides de la technologie. Les jeux de stratégie en temps réel sont encore plus empreints de ce culte du profit puisque l'accent est souvent mis sur l'impératif de rapidité de production. C'est le cas de *Starcraft* (Ubi Soft, 1998). Le but est d'anéantir ses adversaires avant que ce ne soit eux qui le fassent. Pour cela, les joueurs doivent constituer le plus rapidement possible la meilleure puissance de feu. La tactique choisie importe peu. L'essentiel est de concevoir rapidement « la chaîne de production » la plus efficace. Cette course à la puissance peut s'analyser en une transposition virtuelle de la concurrence acharnée à laquelle se livrent les entreprises dans le monde actuel⁸. En effet, cette stratégie gagnante est assimilable à celles de multinationales animées par une volonté monopolistique.

⁷ Tony FORTIN, « L'idéologie des jeux vidéo », In SANTOLARIA N. et TREMEL L., *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris 2004, PUF, coll. sociologie d'aujourd'hui.

⁸ Tony FORTIN, « politique et jeux vidéo », www.planetjeux.net.

Dans les jeux de rôle en ligne massivement multi joueurs (MMORPG), la progression dans le jeu est souvent étroitement liée aux objets collectés et au temps passé pour les acquérir. Un véritable réseau social se structure au sein du jeu et l'accumulation de richesse conduit à l'assignation d'un rang social dans cette communauté virtuelle. Ces jeux, tel qu'*Everquest* développent une économie parallèle abolissant ainsi les frontières avec le monde physique. De la même façon, dans *Second Life*, si la victoire n'est pas une fin, les résidents sont encouragés à échanger, acheter des terrains, commercer.

Par ailleurs, dans la société occidentale contemporaine, l'individualisme est largement consacré. L'individu évolue dans une société où la compétition, la concurrence n'est plus seulement nationale mais internationale. Cela explique que la performance personnelle prime sur l'effort collectif. La recherche de performance traduit la volonté de gagner. Certes l'objectif de gagner accroît le plaisir du joueur, mais il se rattache également à la culture occidentale qui valorise l'esprit de compétition. Ce culte de la performance individuelle, de la réussite personnelle, est mis en exergue dans les jeux de combat et plus particulièrement au sein des *Death Match* dans lesquels un seul survivra, le gagnant. Être vainqueur du jeu *Pokemon* (Nintendo) implique de massacrer tous ses concurrents. La victoire implique donc l'élimination de tous les autres. Cependant, le développement des jeux massivement multi joueurs atténue cette tendance car ils semblent favoriser la collaboration entre les joueurs.

Les scénarios des jeux vidéo semblent souvent marqués par l'esprit du libéralisme économique. Il apparaît néanmoins que cette transposition du modèle néo libéral soit motivé par des considérations d'ordre économiques plutôt qu'idéologiques.

B - Le jeu vidéo, tourné vers le plaisir du joueur

La fonction première d'un jeu est ludique. Il s'agit en principe de divertir, d'amuser, de faire plaisir au joueur. L'un des moyens d'assurer son plaisir, largement exploité par les développeurs, est de le flatter en lui permettant de s'idéaliser. Cet espace virtuel généré par le jeu vidéo est propice à la mise en place d'une sorte de mégalomanie. Celle-ci consiste en une surestimation de ses capacités, de sa puissance. Le joueur se trouve donc projeté dans des situations de grandeur ; son avatar est doté de pouvoirs exceptionnels, d'une apparence qui rompt radicalement avec celle des personnages non joueurs dont les couleurs sont fades. Il est

finalement érigé en héros tout puissant. La toute puissance dont il se trouve doté change la perception du possible, et contraste avec une réalité sociale pas toujours facile. C'est en particulier le cas pour la jeunesse confrontée au chômage, la déqualification ainsi qu'à une dépendance prolongée à l'égard des parents⁹.

Ce possible « idéal du moi » se trouve renforcé avec les MMORPG dans lesquels l'avatar est modulé physiquement et intellectuellement selon le désir du joueur. Si le jeu vidéo classique peut-être l'occasion d'une rupture totale avec la vie réelle, les mondes virtuels mis en place dans les MMORPG vont jusqu'à compromettre la frontière entre le réel et le virtuel. C'est le cas de *Second Life*, monde virtuel dans lequel 90% du contenu est créé par les utilisateurs et où tout paraît possible¹⁰. Dans *Everquest*, les joueurs démarrent avec des ressources strictement égales et évoluent dans une société où l'État n'intervient pas dans l'économie. Il n'y a pas de taxation sur les transactions, pas de réglementation des activités.

Le joueur a donc l'occasion de se projeter comme bon lui semble dans le jeu et de compenser ses frustrations engendrées par sa vie dans le monde réel. Le jeu a dans ce cas une sorte de fonction curative. Que les valeurs de notre société se retrouvent dans les jeux apparaît ici comme l'opportunité pour le joueur d'avoir un cadre connu et donc sécurisant qui permet d'accroître le plaisir engendré par le jeu. Les développeurs poursuivent une démarche de séduction justifiée par la nécessité de vendre. Il s'agit pour eux de faire plaisir au joueur afin de satisfaire la demande et non d'accomplir un objectif purement idéologique. Les valeurs du monde néo-libéral présentes dans les jeux ne font ici que l'accompagner mais ne le dénature pas de sa fonction initiale.

Si les jeux vidéo semblent transposer les structures et les valeurs de la société occidentale contemporaine, ils sont également le reflet des conflits internationaux tels que perçus par la première puissance mondiale¹¹.

⁹ Laurent TREMEL, « Les jeux vidéo : outils pédagogiques ou vecteurs de l'idéologie dominante ? », www.cahiers-pedagogiques.com/article.php3?id_article=2734, 4 décembre 2006.

¹⁰ « Révolution 2.0, *Le Courrier International* Hors-série, octobre-décembre 2007.

¹¹ Tony FORTIN, « La guerre à portée de tous », *Le Monde Diplomatique*, juillet 2007.

§2 - La transposition « américanisée » des conflits internationaux

L'idéologie politique véhiculée de façon insidieuse par les jeux vidéos paraît évoluer en fonction du contexte géopolitique (A) et ce, toujours dans le sens d'une consécration de l'hégémonie des valeurs de la première puissance mondiale (B).

A - L'évolution des jeux vidéo à l'image du contexte géopolitique

Même si une évolution est en cours, les scénarios des jeux vidéo semblent souvent reprendre l'idée d'un affrontement entre le camp du bien et du mal. En effet, la plupart des jeux semblent être « *les otages inconscients des clichés et du simplisme servis par les médias* »¹² et du formatage idéologique les entourant. Jusqu'à la fin des années 1990, les jeux vidéos se trouvent empreints d'une conception bipolaire des rapports géopolitiques inspirée des relations internationales de l'époque. Le choix des nations belligérantes au sein des jeux de simulations de guerre suit donc une logique qui apparaît évidente car bien connue du joueur. L'Iran, la Chine, la Russie et l'Irak forment le quatuor des nations malveillantes tandis que les USA apparaissent toujours comme les garde-fous de la paix mondiale. C'est donc la vision du monde des États-Unis qui nous est délivrée.

Les attentats du 11 septembre 2001 ont créé une rupture dans la bipolarisation de la conception des rapports de forces. Ainsi, à l'instar des séries télévisées (*24h chrono*, *Jericho*) et du cinéma, les jeux vidéo mettent en scène des univers marqués par les conséquences des attentats du 11 septembre. Ils dressent un tableau chaotique du monde qui justifie cette lutte contre un troisième camp : le « terrorisme islamique ». Les deux camps, Est/Ouest, antérieurement antagonistes se trouvent désormais unis aux fins d'une lutte commune contre le même ennemi. Le jeu de stratégie *Command and Conquer Generals* (Electronic Arts, 2003) en est une parfaite illustration. Les États-Unis et la Chine, deux nations devenues « amies » luttent ensemble contre un réseau proche d'Al-Qaïda dont les membres n'hésitent pas à massacrer et piller les populations civiles. Le jeu est sorti deux mois avant le début de la deuxième guerre en Irak et projette le joueur vingt ans après la guerre en y donnant l'armée américaine victorieuse à l'issue d'une guerre présentée comme pleinement légitime.

¹² Tony FORTIN, « politique et jeux vidéos », www.planetjeux.com, 19 août 2004.

Certains jeux reprennent les interventions successives des États-Unis dans le monde. C'est le cas du très récent *Army of Two* (*Electronic Arts, 2008*) qui plonge les joueurs dans la peau de deux mercenaires américains qui exécutent des missions en Somalie, en Afghanistan et en Irak. C'est clairement la consécration de la transposition de l'engagement de la première puissance dans le monde.

Les forces en présence dans les jeux vidéo paraissent être la reproduction de celles qui s'affrontent dans le monde réel. Mais les jeux vidéo vont plus loin en consacrant l'hégémonie des valeurs libérales.

B - La consécration de l'hégémonie des valeurs libérales

Jusqu'au développement des *game play*, la logique d'antagonisme binaire était incontournable, le joueur incarnant toujours le camp du « bien » opposé à celui du mal. Le camp du « terrorisme islamique » incarne évidemment le camp du mal. Les jeux vidéo ne consacrent que très rarement une inversion des rapports de force. Dans *Act of War : direct action* (Atari, 2005) les terroristes islamiques ont pris d'assaut les réserves de pétrole et s'opposent aux États-Unis. À l'inverse, le camp du « bien » est façonné par la politique américaine.

En ce sens, dans son analyse du sens politique du jeu *Civilization*, Laurent Trémel démontre qu'une hiérarchie est opérée entre les différents régimes politiques. Le despotisme serait primitif, le communisme et la République française transitoires et l'anarchisme accidentel. L'évolution politique au sein du jeu mène à la fin de la partie au système politique « idéal » : la démocratie américaine. Dans *Conflict desert storm*, le joueur incarne nécessairement un soldat britannique ou américain ayant pour mission de libérer l'Irak du joug de son dictateur. L'information est claire : l'ennemi est le soldat irakien, le joueur est érigé en défenseur de l'ordre mondial. Dans une même lignée le jeu de stratégie *War Front : Turning Point* (10tacle Studios, 2007) présente les forces américaines comme « défenseur de la liberté » face à « un empire totalitaire ». Par ailleurs, les *First person shooters* relaient souvent la version américaine d'un monde partagé entre les États-voyous (Corée du Nord, Iran, Irak, Libye...) et le garde-fou de la paix mondiale que sont les États-Unis. Cet antagonisme n'est pas sans rappeler l'« axe du mal » de George W. Bush.

Le développement des *game play*, c'est-à-dire des jeux dynamiques dont les événements ne sont pas entièrement prévus par leurs concepteurs, semble estomper la logique d'antagonisme binaire traditionnelle. C'est désormais la politique du chaos qui fait concurrence à la société des nations. Le joueur ne s'affilie plus nécessairement à un camp ou un autre. L'objectif est seulement de lutter contre le chaos pour restaurer l'ordre ; ordre tel que perçu par le monde occidental. Selon Tony Fortin, cette transformation de la conception binaire s'explique par la perte de sens justifiant l'action militaire de la première puissance mondiale. En effet, la fin de l'hostilité Est/Ouest a été suivie de l'émergence du terrorisme qui remet en question la puissance de l'ordre étatique. Les jeux vidéo militaires seraient à la fois le produit de cette perte de sens et le vecteur de sa reconstruction. La réaffirmation de l'hégémonie de la première puissance et de ses valeurs apparaît nécessaire mais ne prend plus la même forme. Ainsi, quand le jeu offre un choix au joueur, celui-ci se trouve restreint à une alternative simplifiée : le libéralisme politique et économique, ou le chaos.

Section II - les jeux vidéo comme arme de propagande politique et militaire

L'importance grandissante des jeux vidéo comme nouveau moyen d'expression est aujourd'hui de plus en plus vraie. Cette capacité à véhiculer des valeurs idéologiques a en effet très vite inspiré les hommes d'État et les dirigeants de l'armée. Ainsi, certains jeux sont ou deviennent de véritables outils politiques aux mains d'États (§1), ou vont jusqu'à promouvoir les valeurs de l'armée et de la guerre (§2).

§1- L'instrumentalisation politique des jeux vidéos

Véritable industrie culturelle, les jeux vidéo ne sont plus de simples jeux innocents et vierges de toute manipulation politique. Bien au contraire, nos hommes d'État saisissent l'enjeu de ce nouveau média qui, comme les précédents, permettra de véhiculer l'idéologie nationale (B). A cet égard, une telle démarche politique débute par un investissement financier de la part des gouvernements (A)

A - Les jeux vidéo subventionnés par les gouvernements

Face à une concurrence accrue dans un marché mondial en fort développement, l'industrie française des jeux vidéo doit pouvoir bénéficier d'une politique de soutien de la part des pouvoirs publics si elle veut reprendre sa place de premier rang¹³. Classé en première position des ventes de produits culturels en France, le jeu vidéo représente une part croissante des histoires et des images montrées à nos concitoyens, avec les émotions et les valeurs qu'elles véhiculent, et constitue à ce titre un élément de notre culture à part entière. C'est la raison pour laquelle a récemment été institué par le gouvernement français un mécanisme de crédit d'impôt destiné à soutenir les entreprises de création des jeux vidéo dans le cadre du maintien de la diversité culturelle. En effet, la diversité culturelle, défendue par la France aux niveaux européen et international, passe tant par la diversité des œuvres que par la diversité des créateurs. Cette mesure fiscale avait été annoncée dès le mois d'octobre 2006 par le ministre de la Culture de l'époque, Renaud Donnedieu de Vabres, pour aider les développeurs de jeux vidéo. Rejeté une première fois par le Sénat en décembre 2006, ce projet de loi a finalement été adopté par l'Assemblée nationale en février 2007, grâce au lobbying des professionnels¹⁴. La commission mixte paritaire, puis la Commission européenne, ont également donné leur accord à une telle initiative¹⁵. Ainsi, s'ils répondent aux critères d'originalité, de qualité et de promotion de la diversité culturelle européenne, les studios de développement pourront bénéficier, pendant une période de 4 ans, d'une subvention indirecte correspondant à 20% des coûts de production, pour un plafond annuel de 3 millions d'euros. Cette volonté des pouvoirs publics d'insuffler les valeurs de la diversité culturelle aux travers des jeux vidéo, par le biais de subventions, manifeste combien les hommes politiques ont su appréhender ces simples « jeux » comme un véritable média.

Cette instrumentalisation politique se retrouve également sur le continent asiatique qui, au regard de l'idéologie véhiculée par les jeux massivement multijoueurs, a pris la mesure de l'enjeu politique de ce nouveau type de médias. Ainsi, la Corée du Sud, longtemps considérée comme la patrie du jeu en ligne, finance largement l'industrie vidéo-ludique nationale. En effet, dès 1998, le ministère sud-coréen de l'Information et de la Communication faisait adopter le « Korean Software Industry Promotion Act » dont le principal objet est la création

¹³ L'industrie française des jeux vidéo subit une crise inquiétante : par rapport à 1994, il y a en 2005 deux fois moins d'emplois (12000 contre 25000) et 4 fois moins de studios.

¹⁴ « La subvention aux développeurs français enfin validée », <http://jeuxvideofluctuat.net>, 12 décembre 2007.

¹⁵ *Ibidem*.

de la KIPA. Celle-ci est une « agence à but non lucratif » dont le rôle est de sélectionner et de subventionner le développement national de jeux en ligne¹⁶. Ayant officiellement une action principalement commerciale et de promotion de la production logicielle coréenne, la KIPA n'en reste pas moins une agence gouvernementale régulant à l'aide de subventions, un marché d'opérateurs privés exploitants des produits susceptibles d'être considérés comme des médias. Il ne s'agit plus ici de créer en faveur de la diversité culturelle, mais plutôt de s'orienter vers une optique purement nationale.

Cette optique peut également se vérifier, mais dans un autre registre, lorsque l'on passe sur le continent américain. En effet, forte d'un projet de 600.000\$, la sécurité du territoire américain a financé un jeu nommé *Ground Truth*, destiné à former les citoyens dans le but de faire face aux catastrophes naturelles et aux attaques terroristes¹⁷. Le jeu a pour ambition d'inculquer aux joueurs la meilleure façon de réagir avec intelligence et rationalisme à des événements graves. Cela permettrait, dans la réalité et face à l'adversité, de minimiser les pertes humaines. Le jeu vidéo est là encore utilisé par les hommes politiques en direction de la population nationale à des fins d'éducation. Devenu un outil pédagogique à l'initiative d'hommes d'État, le jeu vidéo reste néanmoins centré sur les peurs de la première puissance mondiale (à savoir notamment le terrorisme) et atteint en cela son paroxysme dans la confusion entre réel et virtuel.

Issus directement du financement de l'État, les jeux vidéo sont ainsi plus à même de promouvoir l'idéologie nationale.

B - Les idéologies nationales promues par les jeux vidéo

Les jeux de guerres, ou *wargames*, s'étant développés très tôt, l'incursion du réel dans le virtuel s'opéra rapidement par l'intermédiaire du symbole de l'identité nationale : le drapeau. Ces jeux « orientés » politiquement ont parfois une vocation historique. Le continent asiatique est assez révélateur de cette utilisation des jeux vidéo pour inculquer des valeurs historiques aux citoyens nationaux. Deux exemples méritent notamment d'être cités. Tout d'abord, la société Shanda Entertainment, le « plus gros studio de développement chinois »,

¹⁶ Aurélien PFEFFER, « MMORPG et Politique », <http://jeuxonline.info>, 21 septembre 2006.

¹⁷ « Ground Truth : La Sécurité du Territoire américain se lance dans le gaming », <http://jeuxvidéo.fluctuat.net>, 3 septembre 2007.

développe avec le soutien des autorités de Pékin, *Chinese Hero Registry*, un MMORPG censé véhiculer les valeurs morales du pays. Pour progresser, le joueur incarne une personnalité marquante de la société chinoise et doit aider ses contemporains, et non tuer des ennemis. En récompense, le joueur obtient une version numérique du Petit Livre Rouge, recueil de citations de Mao qui pose les bases de la doctrine politique du parti communiste chinois. Le jeu vise ainsi à contrebalancer la « *surreprésentation de l'industrie vidéo ludique étrangère et la corruption qui accompagne les jeux vidéos* ¹⁸ ». Ensuite, on peut également s'intéresser au développement, en août 2005, de *Anti-Japan War Online*, un MMORPG patriotique chinois ¹⁹. D'après Liu Junfeng, le directeur du projet, *Anti-Japan War Online* « *permet aux joueurs, et plus spécialement les jeunes Chinois, d'apprendre leur histoire. Ils ressentiront un sentiment patriotique en combattant les envahisseurs pour protéger leur mère patrie* ²⁰ ». *Anti-Japan War Online* repose en effet sur la réalité historique de la Chine et notamment les guerres successives qui l'opposèrent au Japon ²¹ (*depuis la guerre sino-japonaise de 1894-1895 jusqu'en 1945 et la fin de la Seconde guerre mondiale*). Au-delà de son caractère historique, ce MMORPG destiné au marché chinois, impose son camp aux joueurs qui ne peuvent incarner que des paysans, des travailleurs ou des étudiants chinois luttant au sein des forces communistes contre les soldats nippons (contrôlés par l'ordinateur). Le média « MMORPG » apparaît alors comme un véritable outil de propagande patriotique.

C'est dans ce même esprit de patriotisme, que les pouvoirs publics chinois ont lancé en juin 2006 « *un programme à destination des développeurs et concepteurs de jeux en ligne talentueux* ²² ». L'objectif revendiqué visait à encourager une production nationale susceptible de concurrencer les MMORPG originaires des États-Unis, du Japon et de Corée. Au-delà des considérations économiques, l'enjeu est principalement culturel. Les jeux véhiculent des valeurs qui « influencent la jeunesse chinoise ». Le gouvernement chinois veut alors produire des jeux « sains », reflétant la culture traditionnelle et la civilisation moderne chinoise pour les jeunes.

¹⁸ Aurélien PFEFFER, « MMORPG et Politique », *op. cit.*

¹⁹ Développé par le studio chinois PowerNet Technology en collaboration avec la « China Communist Youth League » (CCYL, la Ligue des Jeunesses Communistes Chinoises).

²⁰ Aurélien PFEFFER, « MMORPG et Politique », *op. cit.*

²¹ S'inscrivant dans le cadre des relations tendues entre le Japon et la Chine, cette annonce de l'été 2005 faisait vraisemblablement suite aux manifestations chinoises d'avril 2005, protestant contre les manuels scolaires destinés aux jeunes élèves japonais, qui minimisaient sur les exactions de l'armée japonaise en Chine dans le cadre de la seconde guerre sino-japonaise du 13 décembre 1937 et réduisaient les 300 000 morts du massacre de Nankin à un simple « incident ».

²² Aurélien PFEFFER, « MMORPG et Politique », *op. cit.*

Cette promotion de l'idéologie nationale touche parfois presque au militantisme. A cet égard, le monde virtuel Second Life, dont le principal objet est de générer une vie virtuelle parallèle à la réalité et dont le contenu est intégralement créé par les utilisateurs, est régulièrement le théâtre des manifestations engagées. Les hommes politiques en personne ont même fait le déplacement dans le monde virtuel. Ainsi, Mark Warner, ancien gouverneur de l'État de Virginie et candidat aux élections présidentielles américaines, a notamment prononcé à ce titre un discours dans Second Life avant de répondre aux questions des résidents présents dans l'assistance²³. On peut dès lors se demander si le discours sera décompté du temps de parole du candidat dans les médias...

On peut démontrer à travers ces exemples que les forces politiques d'une nation prônent désormais leurs valeurs dans le monde du multimédia. Cet exercice ludique transforme les jeux vidéo en média politique, à vocation essentiellement nationale. Cette imbrication des pouvoirs publics et des organismes privés, du politique et de l'idéologique, de la propagande virtuelle à l'impact réel, correspond à la face cachée des jeux vidéo, résultat d'une instrumentalisation politique, souvent « insidieuse », de ces jeux. Or, de cette logique politicienne et propagandiste, il n'y a qu'un pas vers une logique militariste. Ainsi, il arrive que les jeux vidéo passent des mains de la politique aux mains de l'armée pour servir ici aussi les intérêts de ses dirigeants.

§2 - L'exploitation militaro-industrielle des jeux vidéo

Le complexe militaro-industriel a produit et façonné des jeux vidéo, le lien entre l'armée et les joueurs n'ayant ainsi cessé de s'intensifier. Ce rapport de plus en plus ténu trouve son paroxysme dans le recrutement des joueurs pour une carrière militaire via les jeux en ligne (B). Les joueurs étant directement interpellés par ces jeux vidéo, ceux-ci deviennent un véritable outil au service de la justification de la guerre (A).

²³ Michèle BLANC, « Un premier politicien dans Second life », <http://micheleblanc.com>, 1^{er} septembre 2006.

A - Les jeux vidéo au service de la justification de la guerre

La fin du monde bipolaire, dans les années 1980, suite à la chute de l'URSS, a conduit à délégitimer la taille du complexe militaro-industriel américain. En l'absence de guerre, pour maintenir les crédits attribués au complexe militaro-industriel, il a fallu réorienter certaines de ses activités vers les secteurs de la recherche et du développement. D'où l'apparition du complexe du divertissement militaire, autrement dit d'une synergie entre l'armée et l'industrie des jeux vidéo. Les produits de cette collaboration sont les vecteurs d'une idéologie qui légitime aujourd'hui l'action des forces américaines. C'est ainsi que l'on tente de justifier la lutte contre le terrorisme en mettant en scène la guerre dans laquelle le monde libre s'oppose à l'axe du mal. L'Iran, l'Irak, la Russie, la Chine, la Corée du Nord représentent le panel des nations malveillantes. Pour justifier l'intervention des forces armées, les jeux vidéo se basent sur le différentialisme, le « choc des civilisations²⁴ ». La simple couleur de peau « basanée » va ainsi pouvoir justifier qu'il s'agit d'un terroriste. Il n'est pas nécessaire de savoir si ce dernier va passer à l'acte ou non, on fait preuve d'une logique préventive.

La recherche de la guerre propre, du « zéro mort », consiste ainsi à prévenir tous les crimes en neutralisant la menace avant même que l'hostilité n'ait commencée. Cette notion de guerre propre s'est forgée au cours de la première guerre du golfe où le camp américain s'était fixé l'objectif de « zéro mort », tant chez les civils irakiens que dans les rangs des soldats. La violence est alors clairement euphémisée, aucun espace n'est accordé pour le sang, la douleur physique ou l'agonie des soldats. Ce camouflage de la violence physique obéit à une idéologie, à savoir que la guerre propre dans les jeux vidéo ne répond pas à une esthétique mais plutôt à une façon de concevoir et justifier la guerre. L'analogie entre le jeu vidéo et les opérations militaires est utilisée pour « déréaliser » la violence du conflit. La soumission de l'industrie du jeu semble alors évidente et conforte l'idée des frères Le Diberder selon laquelle « la configuration géopolitique dans laquelle se développe le secteur (des jeux vidéo) est celle d'un monde d'après la fin du communisme, où règne un américano-centrisme paré des vertus de l'innocence ». Certains jeux cherchent néanmoins à être plus réalistes en n'hésitant pas à représenter des victimes torturées²⁵. Plus qu'un simple média de loisir, la vidéo ludique devient un véritable instrument de propagande politique et militaire, jusqu'à recruter directement les soldats parmi les joueurs en ligne.

²⁴ Samuel HUNTINGTON, *Le choc des civilisations*, éd. Odile Jacob, 2007 : le XXème fut le siècle de l'affrontement des idéologies, le XXIème serait celui du choc des civilisations.

²⁵ Par exemple : *Return to Castle Wolfenstein*.

B - Les jeux vidéo au service du recrutement

La réorganisation du complexe militaro-industriel suite à la fin de la guerre froide a abouti à déléguer une part de l'entraînement des soldats à des sociétés privées concevant des simulateurs virtuels. Cette convergence entre les technologies militaires et celles du grand public permettent de diminuer les risques d'aléa sur le terrain, de tester de nouvelles stratégies²⁶... Cela pour un coût nettement avantageux par rapport à celui des exercices réels (surtout en ce qui concerne l'entraînement des véhicules ou des avions). Les coûts de formation sont ainsi réduits tout en augmentant les performances des personnels, car ces simulations militaires ne se limitent plus désormais au simple jeu de tir. Elles se sont diversifiées afin de mieux correspondre aux besoins des armées²⁷. Il s'agit ici de mettre les soldats en situation par l'intermédiaire d'une réalité virtuelle, où l'apprentissage par l'erreur est rendu possible. En effet, le caractère réversible des jeux vidéo permet au joueur (en l'occurrence au soldat) de recommencer autant de fois que nécessaire la mission proposée, jusqu'à connaître la réaction la mieux appropriée. Ayant conscience qu'il s'agit d'un marché fructueux, des acteurs traditionnels du jeu vidéo ont ainsi signé des partenariats avec l'industrie militaire²⁸.

Dès lors, certains jeux ne se contentent plus d'être les miroirs d'une idéologie mais en sont les acteurs revendiqués. Tel est notamment le cas d'*America's Army*, produit de propagande provenant de l'armée américaine destiné à recruter des jeunes. Sorti le 4 juillet 2002, il fait du joueur un soldat (forcément) américain afin d'attirer le plus grand nombre de jeunes vers une carrière militaire. L'unicité du point de vue de ce jeu, gratuitement disponible en téléchargement, a pu faire l'objet de critiques alimentant l'idée d'une militarisation de la société, ou à tout le moins de manœuvres douteuses de propagandes. Malgré ces contestations, selon le Pentagone, 28% des joueurs visitent ensuite le site de l'US Army directement accessible depuis le jeu par une icône affichée en permanence. De plus, le

²⁶ *Urban Resolve 2015*, une reproduction en trois dimensions de la capitale irakienne, permet notamment au Pentagone de mettre en scène tous les scénarios et de préparer la guerre en milieu urbain.

²⁷ Exemples : *Pulse !!* simulateur d'opérations chirurgicales mis en place par l'Office de la recherche navale, est adapté aux conditions difficiles dans lesquels exercent les médecins militaires opérant sur le champ de bataille ; *Tactical Iraqi Language & Culture Training* permet aux marines d'apprendre l'arabe et les coutumes locales en conversant avec des Baghdadis en 3D, à l'aide d'un micro et d'une souris.

²⁸ L'exemple le plus célèbre est Pandemic Studios, qui a développé *Full Spectrum Warrior* (sert à l'entraînement des troupes et au traitement psychologique des soldats affectés en opération) pour l'armée américaine avant de le commercialiser.

contenu éthique du jeu semble dicté par des valeurs telles que la loyauté, l'honneur, l'intégrité ou bien encore le courage, toutes rappelées en introduction.

Néanmoins, l'utilisation des jeux vidéo à des fins idéologiques et propagandistes n'atteint pas toujours l'effet escompté. En effet, on aperçoit très vite des limites d'ordre structurelles et sociétales à introduire dans nos jeux vidéo une « bonne idéologie », c'est-à-dire conforme aux valeurs dominantes de notre société.

Chapitre II

LES LIMITES À L'IMMIXTION DE LA « BONNE IDÉOLOGIE » DANS LES JEUX VIDÉO

Malgré l'influence dominante de la « bonne idéologie » dans notre société, celle-ci ne fait pas l'unanimité au sein d'un monde véritablement disparate, tant du point de vue des cultures existantes que des récepteurs les représentant (Section 1). Cette absence de consensus autour d'une seule et même idéologie conduit à la naissance de mouvements contestataires dans la vie réelle, mais également dans les jeux virtuels que le droit s'est alors efforcés d'encadrer (Section 2).

Section I - L'impact de l'idéologie dominante à relativiser

S'il est vrai que l'idéologie dominante reste la plus répandue au sein du secteur des jeux vidéo, ce constat ne doit pas nous faire conclure à une véritable organisation manipulatrice de la part des pouvoirs publics ou des industriels. En effet, comme pour les médias classiques, on constate un certain formatage des contenus (§2) destiné à tenir compte de la diversité des cultures et des récepteurs dans le monde (§1), ce qui minimise l'ampleur de l'intrusion des valeurs néo-libérales dans les jeux vidéo

§1 - L'indispensable prise en compte des disparités du monde actuel

L'impact de l'idéologie contenue dans les jeux vidéo, quelle qu'elle soit, n'est pas une constante absolue et inéluctable, mais se trouve au contraire être une donnée à géométrie variable. En effet, le degré de cet impact dépend du récepteur lui-même et de sa culture (B), ce qui explique que peu de jeux soient véritablement engagés (A).

A - Des jeux « politiquement corrects »

S'il est vrai que les jeux vidéo véhiculent des valeurs et délivrent un contenu politique en filigrane de leur première finalité, à savoir le divertissement, les développeurs ne s'éloignent pourtant que très rarement du politiquement correct. Si d'un point de vue ludique, beaucoup de jeux se révèlent dignes d'intérêt, ce n'est en revanche pas le cas d'un point de vue culturel où l'on ne peut que constater la prédominance de produits fades car prisonniers de l'idéologie dominante. Ainsi, les jeux authentiquement engagés sont rares, faiblesse inhérente à cette uniformisation des produits, et conduit inéluctablement à une forme de pensée unique aussi développée qu'à l'intérieur des autres médias. Empruntant les chemins déjà balisés par les médias classiques, les concepteurs de jeux vidéo s'adaptent aux variations idéologiques existantes dans le monde. Le succès des jeux vidéo s'expliquerait ainsi avant tout par « leur intégration croissante des références de la culture de masse ²⁹ ». C'est la raison pour laquelle le politiquement correct semble être la pierre angulaire de tout jeu vidéo (et d'une manière générale de toute œuvre) destiné à être commercialisé au niveau mondial. On peut remarquer à cet égard combien les jeux vidéo « réagissent de manière accrue aux événements et, à cause de leur structure ouverte, s'adaptent à merveille au cynisme contemporain de la société post-littéraire ³⁰ ».

Depuis la fin des années 1990, on dénote une prise en compte des questions sociales dans les différentes suites des jeux vidéo. C'est dans cet esprit que *Civilization III* (sorti en 1999) continue, comme l'avait déjà entamé *Civilization II*, son processus de multiplication du nombre des civilisations avec un rééquilibrage au profit des nations d'Amérique du Sud. La question du racisme s'est bel et bien retrouvée jusqu'au cœur de l'industrie du jeu vidéo. Si « tout au long des années 80 et 90, il n'y avait jamais le moindre personnage noir [ayant une] chance de développer une personnalité ³¹ », l'effet du politiquement correct et de l'ouverture du marché s'est fait ressentir au sein du monde des jeux vidéo. Des titres tels que *Urban Chaos*, *Shaolin Style* ou encore *Shadow Man* ont ainsi fait apparaître des protagonistes non-blancs comme de véritables vedettes et non de simples figurants. Cette intégration de la critique sociale dans l'univers des jeux vidéo a clairement été exprimée par Bruce Shelley, développeur en chef d'Ensemble Studios, interrogé à l'occasion de la sortie du jeu *Age of*

²⁹ Pierre BRUNO, *Les jeux vidéo*, Syros, 1993.

³⁰ Jens HAUSER, Hors série Cahiers du cinéma, septembre 2002.

³¹ « Dans les jeux, des personnages hauts (un peu trop) en couleur », *Le Courrier International*, n°497, 17 mai 2000.

Empires III. Il estime que la conciliation entre la véracité historique et le politiquement correct exigé de nos jours pour s'adresser au grand public, est le reflet d'un produit voulu tout d'abord distrayant. Les concepteurs de jeux vidéo abordent ainsi le contenu idéologique de leurs œuvres « sous le même angle qu'Hollywood », ce qui marque une frontière de plus en plus étroite entre les médias classiques et la vidéo-ludique. On assiste à une sorte de correction du contenu idéologique pour ne pas contrevenir aux idéaux couramment admis. Bruce Shelley raconte comment il a dû, alors que le développement était terminé, modifier une unité présente dans *Age of Empires II*. La raison était la coiffe en pointe blanche portée par cette unité, qui avait pu être comparée aux cagoules du Ku-Klux-Klan. Alors que cette unité était censée représenter des soldats s'étant battu jadis en Turquie, certains y ont vu une similitude avec les événements s'étant déroulés à l'époque, au sud des États-Unis.

Afin de rentrer dans le moule du politiquement correct, les éditeurs de jeux vidéo doivent s'adapter aux mœurs et aux courants socio-culturels du moment, c'est-à-dire se conforter à la culture de masse. Néanmoins, dans un esprit relativiste, Laurent Trémel indique que « *la culture de masse n'a de masse que le nom. Les différents produits sont pensés, diffusés et reçus en fonction de « publics cibles » aux caractéristiques socioculturelles différentes* ³² ». Cette diversité de récepteurs risque donc de menacer l'idée d'une apologie sans nuance de la culture de masse, de l'américano-centrisme.

B - Des jeux aux réceptions variables

Selon Pierre Bruno³³, les produits consommés par les jeunes de milieux populaires (c'est-à-dire les jeux d'actions relatifs aux consoles) les conditionneraient à des tâches répétitives et aliénantes qui les conforteraient dans leur position sociale de « dominés ». Parallèlement, les jeunes de milieux aisés s'adonneraient à des jeux de stratégie, de réflexion sur micro-ordinateur, autrement plus pédagogique et épanouissant. Cette diversité de pratiques antagonistes, marquant une nette opposition entre « riches » et « pauvres », permettrait d'établir une hiérarchisation des jeux vidéo en lien direct avec les caractéristiques socio-culturelles des joueurs. Mais pour notre auteur, le fait « jeu vidéo » ne signifierait rien en lui-même, il ne laisserait que se perpétuer les inégalités sociales d'origine. Il exclu ainsi

³² Laurent TRÉMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes*, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2001.

³³ Pierre BRUNO, *Les jeux vidéo, op. cit.*

tout danger idéologique résultant de la pratique des jeux vidéo, estimant que « *ce ne sont pas les jeux vidéo qui nous apportent, c'est nous qui apportons aux jeux vidéo*³⁴ ». Cela signifie que si le discours des jeux vidéo est fortement connoté idéologiquement, il n'en constitue pas pour autant un danger réel pour la simple raison que l'idéologie n'est pas nécessairement structurée, univoque et liée à un inconscient individuel.

Cependant, Laurent Trémel³⁵ a mis en évidence une diversité de réceptions et de discours au sein même de la population des joueurs de jeux vidéo sur ordinateurs, c'est-à-dire les joueurs « riches » de Pierre Bruno. Le questionnement porte moins aujourd'hui sur la détention de tel ou tel type de support et de jeu en fonction des différents milieux sociaux que du rapport de ceux-ci avec les contenus culturels des œuvres jouées. D'autant plus que cette hiérarchisation des joueurs selon leur milieu social semble quelque peu dépassée, car nombre de foyers modestes possèdent désormais des ordinateurs. Ce fractionnement de la catégorie des joueurs semble donc vain si les jeux vidéo ne font pas eux-mêmes l'objet d'une étude approfondie sur leur idéologie. En effet, une même catégorie de joueurs jouant à des produits identiques, n'auront pas forcément le même rapport avec ceux-ci, ils pourront décoder et juger leur contenu idéologique de façon distincte. Ainsi, la motivation des joueurs pour tel ou tel produit ne doit pas se résumer exclusivement à un simple phénomène de mode ou passe-temps. Le choix des jeux vidéo serait le résultat d'une logique culturelle qui, au-delà d'une simple retranscription des inégalités sociales, aboutirait à une interprétation personaliste des valeurs véhiculées dans le produit par le joueur, en fonction de ses propres idéaux et de sa culture nationale³⁶. L'impact idéologique des jeux vidéo, souhaité ou non par les éditeurs, n'aura pas le même degré ni la même signification, suivant le récepteur.

Cependant, on ne peut faire l'apologie de cette théorie sans tenir compte de la globalisation du marché et de son processus de création, l'idéologie des jeux vidéo se formatant aujourd'hui essentiellement autour des valeurs néo-libérales. La primauté quasi-exclusive d'un type de valeurs ne peut aboutir à une diversité extrêmement importante d'interprétation, mais plutôt à un formatage des contenus et a minima de la pensée.

³⁴ Pierre BRUNO, *ibidem*.

³⁵ Laurent TRÉMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes, op. cit.*

³⁶ *Return to Castel Wolfenstein* ne sera pas interprété de la même manière par un jeune allemand issu d'un milieu social identique à celui d'un jeune américain.

§2 - L'inéluctable formatage des contenus

Industrie culturelle raisonnant selon la loi du profit, le secteur des jeux vidéo ne pouvait espérer très longtemps être épargné par le contexte de la mondialisation (A) et prétendre à des scénarios riches et diversifiés au regard des réalités du monde dans lequel on vit (B). Au contraire, un formatage des contenus ressort du mécanisme de création des jeux vidéo et contribue ainsi à relativiser là encore l'impact idéologique sur les joueurs.

A - La globalisation du secteur

Industrie colossale au chiffre d'affaires annuel de 20 milliards de dollars³⁷, les jeux vidéo se révèlent peu soucieux du respect de la diversité politique et culturelle. Cette globalisation du secteur aboutit alors nécessairement à un formatage des contenus. En effet, la perméabilité du marché explique pourquoi les développeurs de jeux vidéo s'abstiennent d'inclure un véritable contenu politique dans leurs œuvres, car les messages et autres symboles politiques n'ont pas la même résonance dans tous les pays. Or le rayonnement de l'œuvre dépend précisément de son impact idéologique, c'est-à-dire de sa perception dans chaque pays au regard de leurs valeurs nationales. Un jeu qui ne se conforterait pas à l'idéologie dominante ne peut prétendre avec certitude faire l'objet d'un consensus de la part des publics. C'est ce qui est arrivé à *Return to Castle Wolfenstein*, permettant aux joueurs d'endosser l'uniforme noir des Waffen SS. Lourd de symboles, ce jeu a été interdit en Allemagne, mais peut toujours être vendu dans le reste de l'Europe sous un packaging significatif de couleur noir et rouge. Cette controverse a voulu être relativisée par Activision, l'éditeur du jeu, en rappelant que ces représentations n'ont pas la même portée symbolique en Europe et aux États-Unis (pays dans lequel a été réalisé le jeu)³⁸. Pour citer un autre exemple, il en va également ainsi de la condamnation du génocide des Indiens en Amérique avec *Oddworld*³⁹.

La mondialisation du secteur, tant dans son processus de vente que de création, conduit donc à des produits standardisés où l'identité des jeux vidéo est méconnaissable⁴⁰. Electronic

³⁷ Tony FORTIN, « Guerres à la portée de tous », *op.cit.*

³⁸ Tony FORTIN, « Politique et jeux vidéo », <http://www.temps-reels.net>, 28 juillet 2003.

³⁹ GT Interactive, 98.

⁴⁰ Tony FORTIN, « L'idéologie des jeux vidéo », In Nicolas SANTOLARIA et Laurent TREMEL, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, *op. cit.*

Arts, Activision (désormais Activision Blizzard depuis son rachat par Vivendi Games⁴¹), ou encore Ubisoft pour la France, tiennent ainsi le haut de l’affiche des éditeurs de jeux avec un panel d’offres conséquent⁴². Tenu majoritairement par quelques multinationales, le secteur des jeux vidéo ne peut prétendre à une grande diversification mais au contraire, comme tout autre produit des multinationales, à un formatage de son contenu. Ce média, qui avait pu être qualifié de média d’expression, rejoint les autres médias proposant une expression uniforme. Le jeu vidéo se confond ainsi au milieu du cinéma ou de la télévision comme un média neutre où les engagements politiques ne sont en réalité qu’en conformité avec le marché du profit.

En effet, la vocation propagandiste de l’industrie vidéo ludique qui a pu être révélée, ne doit pas cacher la ligne directrice de cette dernière qui est, comme toute industrie, guidée par la loi du profit. C’est cet objectif de plaire au plus grand nombre, condition d’une vente massive, qui a conduit, inéluctablement ou presque, à l’établissement de scénario simpliste et stéréotypé.

B - La faiblesse scénaristique

Beaucoup de jeux vidéo se réduisent à un scénario manichéen stéréotypé, qui consiste à un simple affrontement entre le camp du bien et le camp du mal. Ce simplisme réducteur s’éloignent ainsi de la réalité politique. C’est un panorama réducteur des relations internationales qui nous est offert, tant le choix des nations belligérantes place presque systématiquement la Chine, l’Iran, l’Irak et la Russie dans le quatuor des nations malveillantes, face à des Américains garde-fous de la paix mondiale. L’Europe se situant entre les deux, toujours prête à soutenir la première puissance mondiale⁴³. Des clichés sont ainsi servis au détriment d’une quelconque originalité. Plus que du manque de créativité, cela découle en réalité essentiellement d’une volonté de ne pas désorienter le joueur de la voie du *consuming* pur et dur. La vocation d’accessibilité au plus grand nombre semble induire une certaine simplicité. La complexification du scénario risquerait en effet de perdre le joueur dans des subtilités qu’il ne souhaite peut-être pas explorer dans sa recherche de divertissement. S’il existe bien des jeux de réflexion, on constate que ceux-ci s’orientent vers

⁴¹ « Jeux vidéo : le français Vivendi rachète Activision, deuxième éditeur mondial », Écrans, Libération, 2 décembre 2007.

⁴² Ex : La série des *Call of duty* pour Activision.

⁴³ Tony FORTIN, « Politique et jeux vidéo », *op. cit.*

un public relativement ciblé, beaucoup moins vaste que les jeux de guerres, de courses, ou autres jeux d'actions.

Une telle faiblesse scénaristique peut prêter à de dangereuses interprétations, voire réappropriations à d'autres fins que celui du divertissement, surtout pour les jeux d'action où le but pour gagner est de détruire toutes les autres races (parfois sans même justifier le bien fondé de la mission). On en aboutit à une banalisation de certaines situations, inhérente aux jeux vidéo. Ainsi, des notions telles que la vie et la mort sont désacralisées car elles perdent dans le jeu leur caractère irréversible par le système des vies ou des sauvegardes. L'objectif de notre étude n'est pas ici d'alimenter le débat déjà très riche de la violence dans les jeux vidéo, mais plutôt d'analyser la naissance d'un paradoxe étonnant : c'est dans l'objectif de susciter l'adhésion du plus grand nombre que les éditeurs de jeux vidéo véhiculent les valeurs de l'idéologie dominante. Or, c'est également dans cet objectif que les mêmes éditeurs optent pour un scénario simpliste, voire réducteur, lequel aurait tendance à relativiser l'impact de l'idéologie dominante sur les récepteurs. En effet, la vision offerte d'un monde stéréotypé ne peut refléter avec précision les réalités complexes d'une société, libérale ou non. L'intérêt de vouloir retranscrire une quelconque idéologie au travers des jeux vidéo semble alors perdre de sa valeur.

Cette faiblesse scénaristique ne doit pas pour autant être entendue comme une situation irrémédiable ou définitive. Le *storytelling* témoigne même du contraire⁴⁴, construisant les scénarios autour d'une véritable narration et des personnages enrichis. De même, la montée en vogue des jeux subversifs semble prendre en compte de nouveaux paramètres dans la construction de leur scénario. Toujours est-il que ces derniers s'inscrivent également, et ce de manière significative, dans le sens d'une remise en cause de l'idéologie dominante.

⁴⁴ Voir le rapport de Guy DROUOT, « Storytelling et jeu vidéo : l'Institute for Creative Technologies, une nouvelle Shéhérazade ? ».

Section 2 - Le développement de jeux contestataires justifiant un encadrement juridique

Si beaucoup de jeux paraissent formatés et se font, volontairement ou non, le relais de l'idéologie dominante, d'autres jeux tentent de renverser l'ordre établi ou, tout du moins, de remettre en cause les valeurs transmises (§1). Le développement de certains de ces jeux, notamment les plus extrémistes, présente des dangers que le droit encadre plus ou moins efficacement (§2).

§1 - Le renversement de l'ordre établi

Les jeux vidéo dont le contenu manifeste une volonté de s'inscrire à contre courant de l'idéologie dominante sont principalement de deux sortes. Si certains consacrent une remise en cause de l'idéologie dominante de façon insidieuse (A), les jeux clandestins sont vecteurs d'une idéologie revendiquée (B).

A - La remise en cause de l'idéologie dominante par les jeux subversifs

La subversion tend à remettre en cause l'ordre établi. Appliquée aux jeux vidéos, ont été qualifiées de subversives par la presse spécialisée, les œuvres qui rompent avec les schémas classiques du bon goût et de la moralité. Ils font désormais l'objet d'une catégorie à part entière. Ces jeux semblent imposer une rupture avec le « politiquement correct ». Les limites de la morale s'y trouvent repoussées. Les challenges imposés propulsent le joueur hors la loi. L'objectif est de s'appuyer sur l'univers virtuel pour faire sauter les barrières traditionnelles⁴⁵. L'État de droit semble aboli, l'évolution se fait dans un univers instable. Dans GTA par exemple, le personnage incarne un truand ; il est donc dès le départ prédisposé à tuer, voler. Le joueur n'incarne plus le « bien », il doit faire abstraction de « sa bonne conscience ». Cependant, tous les jeux subversifs n'imposent pas expressément un détournement de la morale, le joueur peut seulement y être incité. C'est le cas dans *Carmageddon* (1997,

⁴⁵ Tony FORTIN, « L'idéologie des jeux vidéo », In Nicolas SANTOLARIA et Laurent TREMEL, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, op. cit.

Funsoft). Effectuant une course de voiture, le conducteur a le choix entre écraser les piétons ou les éviter. Ce choix aura des conséquences sur son temps de course. Celui qui choisit d'écraser les passants aura plus de chance de gagner, sans être pour autant pénalisé.

La progression narrative n'est donc pas nécessairement conditionnée par un accomplissement d'actes illégaux et immoraux. L'opposition entre les jeux subversifs et les autres est claire : dans les uns, la destruction apparaît comme une finalité nécessaire (*State of Emergency*), dans les autres, le joueur est dans un processus de construction (*Industry Giant*). De la même façon, alors que *Gran Theft Auto* (GTA) propulse le joueur comme acteur de la criminalité, *Sim City* l'érige en protecteur de la population civile contre celle-ci. Si l'antagonisme avec les autres jeux est évident, il trouve rapidement ses limites. En effet, il n'est pas rare qu'au sein de ces jeux, le joueur déviant ne puisse se soustraire à l'ordre étatique que dans une certaine mesure. C'est ainsi que dans GTA, le personnage finit souvent au commissariat.

Les jeux vidéo subversifs semblent avoir l'ambition de développer une contre-culture. On peut néanmoins se demander si cette ambition est le fruit d'une idéologie anti-libérale ou la simple exploitation commerciale d'un nouveau filon : le « politiquement incorrect »⁴⁶. C'est la critique qui a été formulée par Naomi Klein, auteur du manifeste altermondialiste « No Logo »⁴⁷, au sujet du jeu *State of Emergency*. Le joueur y incarne un dissident du régime chargé d'accomplir des missions visant à renverser le régime en place. Le saccage de magasins, l'assassinat de dignitaires et l'agression des services de l'ordre peuvent être l'objet de ces missions. La référence aux mouvements alter mondialistes ne fait aucun doute. Ce jeu est qualifié de subversif car il se réapproprie les idées dissidentes issues du contexte anti-mondialisation, Naomi Klein y voit une simple récupération commerciale du mouvement.

Les justifications de la montée des jeux subversifs ne peuvent se limiter à la volonté de leur concepteur de s'inscrire à contre-pied de l'idéologie dominante. Comme nous l'avons déjà évoqué, les contenus des jeux vidéo entretiennent des liens de dépendance étroits avec les contraintes économiques. Ces ludiciels ne sont pas issus de la mouvance contestataire mais bien de l'industrie libérale. Leur essor se trouve également incité par un climat de rejet du monde actuel qui augmente le désir du consommateur d'incarner le « méchant »

⁴⁶ Tony FORTIN, « L'idéologie des jeux vidéo », In Nicolas SANTOLARIA et Laurent TREMEL, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, op. cit.

⁴⁷ Naomi KLEIN, *No logo, la tyrannie des marques*, Actes Sud, 2000.

s'opposant à l'ordre social établi. La logique commerciale veut donc que l'offre s'adapte à cette demande.

Si le développement des jeux subversifs ne parvient qu'à une remise en cause relative de l'idéologie dominante, on constate parallèlement un essor des jeux clandestins vecteur de valeurs extrémistes.

B - L'essor d'une idéologie revendiquée par les jeux clandestins

Comme nous l'avons précédemment étudié, les jeux vidéo peuvent être détournés de leur nature ludique à des fins de promotion de politiques d'État. Parallèlement, le développement d'Internet, caractérisé par une participation accrue des internautes au contenu et un encadrement juridique à l'efficacité relative, a permis à des jeux porteurs d'idéologies extrémistes de se développer. Ici, la démarche de diffusion d'une idéologie est volontaire devenant même la fonction première et claire du jeu. C'est le cas de deux types de jeux en particulier : les jeux *militants* et les jeux *xénophobes*.

Les *jeux militants*, souvent d'une grande violence, sont caractérisés par l'absence totale de morale. Néanmoins, on voit également se développer des jeux militants dénués de cette violence, produits et réalisés par des associations qui s'inscrivent dans une volonté de critique constructive. C'est le cas du jeu très récent *ICED* créé par l'association américaine Breakthrough militant pour les droits de l'homme⁴⁸. La plupart des jeux violents militants sont conditionnés par l'actualité. Ainsi, à l'instar des jeux commerciaux, les événements impliquant directement les États-Unis sont une source d'inspiration courante des logiciels clandestins ou amateurs. Suite aux attentats du 11 septembre 2001, Ben Laden et Saddam Hussein ont été au centre de jeux dans lesquels le joueur pouvait leur faire subir de graves sévices. Ces jeux permettent une extériorisation de la colère des joueurs qui peut être la source d'une banalisation de la violence individuelle. Celle-ci se trouve d'une part, légitimée par la cible qui apparaît comme un ennemi public et d'autre part, dédramatisée par le ton humoristique employé.

⁴⁸ Ce jeu fait éprouver au joueur le difficile quotidien d'un immigré aux États-Unis. Le jeu a pour but de décrire, de manière concrète, les conditions des immigrés sur le sol américain. Il s'inspire volontairement de la mécanique ludique de GTA.

Les sites *www.uzinagaz.com* et *www.jeuxflash.net* ont fait l'objet de poursuites judiciaires intentées par Jean-Marie Le Pen⁴⁹. L'éditeur du site « jeuxflash.net », un adolescent de 17 ans, avait assorti le jeu du commentaire suivant : « Lancez une hache sur Le Pen. Si comme moi, vous avez envie de tuer ce connard de Jean-Marie Le Pen, alors ce jeu est fait pour vous. Donnez-vous en à cœur joie et faites-le souffrir, cette ordure !!!! ». Sur la même page, un lien renvoyait également sur Uzinagaz.com ; Le juge des référés a constaté que le site jeuxflash.net avait été rendu inaccessible et estimé que les hébergeurs Bewest et Tiscali, prestataire d'Uzinagaz.com, avaient rempli leurs obligations liées à la loi du 1^{er} août 2000⁵⁰, applicable à l'époque des faits.

Pour ces jeux dont l'unique fonction réside dans la satisfaction des pulsions agressives et partisans de leurs utilisateurs, l'action est généralement la même. Il s'agit dans la majorité des cas de tuer ou de brutaliser une figure emblématique. Outre le jeu du lancer de hache sur une personnalité politique, le site Uzinagaz propose actuellement un jeu en ligne intitulé « Fuck les Farc » dont le but est de tuer tous les *guerilleros* afin de délivrer Ingrid Bétancourt.

Parallèlement à ces jeux militants, *les jeux xénophobes* se développent. L'existence de jeux vidéo commerciaux ouvertement xénophobes reste encore limitée. En revanche, Internet offre aux extrémismes de toute nature, des perspectives de diffusion très large de leur idéologie. En Europe et aux États-Unis, les mouvements nationalistes s'estiment souvent censurés par les médias traditionnels. Internet constitue donc un espace propice à une propagation efficace et peu coûteuse de leurs thèses. Le développement jeux vidéos on line ainsi que celui des jeux MMORPG tendent à favoriser les contenus xénophobes. L'extrême droite suisse a ainsi utilisé en octobre 2007 un jeu vidéo raciste véhiculant l'idée que les étrangers sont la source de tous les maux du pays⁵¹.

Par ailleurs, les jeux en réseaux favorisent une expression aisée, a fortiori assez libre d'idéologies contestables. En outre, de plus en plus de jeux sont dits « ouverts » c'est-à-dire qu'ils permettent au joueur de ne pas être prisonnier d'une narration et d'un décor préalablement établis. Les joueurs peuvent intervenir dans la définition de certaines règles du

⁴⁹Ordonnance de référé du 17 janvier 2003, TGI Paris : http://www.juritel.com/Ldj_html-822.html

⁵⁰ Loi n° 2000-719 du 1^{er} août 2000 modifiant la loi du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication.

⁵¹http://www.lepost.fr/article/2007/10/19/1038837_1-extreme-droite-suisse-utilisedes-jeux-vidéos-raciste-pour-recruter-des-nouveaux-membres.html

jeu, dans la conception des scénarios, dans l'évolution des règles de la gouvernance. Cette flexibilité qui permet à l'utilisateur de personnaliser son produit n'est pas à l'abri de tout danger. Les forums de discussion par le biais des avatars peuvent être l'occasion de l'expression d'idées extrémistes.

La flexibilité accrue offerte par les jeux vidéo en ligne peut soit favoriser une réappropriation de l'idéologie dominante, soit une rupture avec celle-ci. Il n'en reste pas moins que cette souplesse accroît les risques d'expansion de jeux à contenu extrémistes. Voyons donc quel encadrement est prévu par le droit français afin de remédier à ce danger généré par les jeux en ligne.

§2 - L'encadrement juridique des expressions idéologiques

Si le jeu vidéo est avant tout un loisir, c'est également un média de masse vecteur de messages, d'idées plus ou moins acceptables selon les Etats. En droit français, le jeu vidéo est considéré comme un média soumis de ce fait aux grands principes qui régissent la liberté d'expression (A). Néanmoins, l'application des principes théoriques aux spécificités du développement des jeux vidéo en rend le respect difficile (B).

A - Les limites de la liberté d'expression au média jeu vidéo

Quel que soit son support d'exploitation, le jeu vidéo est un outil de communication qui bénéficie des grands principes de la liberté d'expression. La liberté d'expression, principe fondamental de la démocratie, est consacrée juridiquement au niveau national par l'article 11 de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen ; au niveau international par l'article 19 de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme de 1948 et enfin, au niveau européen, par l'article 10 de la Convention européenne des Droits de l'Homme. Principe fondamental de la démocratie, cette liberté n'est pas pour autant absolue.

L'article 1^{er} de la loi du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication, modifiée par la loi du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, précise que si la communication par voie électronique est libre, l'exercice de cette liberté peut-être limitée

par la nécessité de faire respecter la dignité humaine⁵². Ainsi, qu'il s'agisse des jeux vidéo en ligne ou non, l'exercice de la liberté d'expression ne doit pas porter atteinte à la dignité humaine, en particulier en incitant « à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes à raison de leur origine ou de leur appartenance ou de leur non appartenance à un groupe, à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée »⁵³.

La nécessité pour les développeurs d'« intégrer la critique sociale »⁵⁴ a finalement permis de limiter les stéréotypes racistes au sein des jeux classiques. Néanmoins, quand bien même le jeu aurait une connotation raciste, tenter une action sur le fondement du non respect de la dignité humaine est souvent délicat en raison de la difficulté à rapporter la preuve de la violation. En effet, l'idéologie contestable au regard de notre législation, est le plus souvent insidieuse.

En revanche, le jeu en ligne, caractérisé par le rôle de plus en plus actif des joueurs, répond à une logique différente. Ainsi, ce n'est plus nécessairement le jeu en lui-même, tel que conçu par son auteur qui peut être vecteur d'une idéologie xénophobe, mais ce qu'en font les utilisateurs. En ce qui concerne les jeux vidéo en ligne et plus précisément les MMORPG, les avatars peuvent discuter dans le jeu et les joueurs peuvent également échanger des propos porteurs de valeurs extrémistes par l'intermédiaire de forums et de messageries privées. Les joueurs sont alors responsables des propos illicites échangés dans ce cadre. Néanmoins, les joueurs ne sont pas toujours aisément identifiables et viennent le plus souvent des quatre coins du monde. Se pose donc la question de la responsabilité de l'éditeur concernant les propos échangés dans le cadre du jeu, ainsi que de l'effectivité du dispositif de la loi sur la confiance dans l'économie numérique.

⁵² On peut néanmoins se demander quel sera l'impact de l'exclusion des jeux en lignes du champ d'application de la Directive sur les services de médias sans frontière. Cette exclusion ressort cependant d'un considérant ce qui ne lui donne pas de force juridique contraignante.

⁵³ Article 24 de la loi du 29 juillet 1881.

⁵⁴ Évolution du jeu *Civilisation* en est une illustration.

B - L'efficacité relative de l'encadrement des contenus extrémistes

Les jeux en réseaux présentent, en matière de responsabilité, les mêmes obstacles que ceux de la problématique plus générale de la responsabilité pour la diffusion d'un contenu illicite sur internet. Il est en effet fréquent que l'auteur des propos litigieux, premier responsable de ceux-ci, ne soit pas aisément identifiable. Le système de la responsabilité dite « en cascade » conduit à se tourner vers l'éditeur.

Il convient, avant tout, de déterminer si les propos tenus en ligne par le joueur entrent dans le champ d'application de la loi sur la confiance dans l'économie numérique, c'est-à-dire se demander s'il y a « communication au public en ligne ». Une réponse négative entraîne la qualification de « correspondance privée » duquel découle le régime du secret des correspondances. En ce qui concerne celles qui sont qualifiées de « communication publique », elles entrent dans le champ d'application de la loi du 21 juin 2004. Or, la diffusion des messages illicites est possible via les forums ou via les « messageries privées ».

En ce qui concerne les propos échangés *dans le cadre des forums de discussions*, la qualification va dépendre du caractère privé ou public de ces communications. D'après la jurisprudence⁵⁵, deux critères permettent de déterminer si la condition de publicité est remplie. Il n'y aura pas publicité s'il existe un contrôle d'accès au forum. Pour les jeux vidéo en ligne, on peut dire qu'il y a un certain contrôle d'accès puisqu'il faut être abonné pour y participer. Néanmoins, les jeux gratuits compromettent cette analyse. Le deuxième critère serait celui de la communauté d'intérêts. Il paraît délicat de considérer qu'il y a communauté d'intérêts lorsque ce sont des milliers d'internautes qui échangent dans le cadre d'un jeu. Il est en revanche possible d'envisager que les discussions via les canaux de groupe, utilisés par un nombre restreint de membres, soient motivées par une communauté d'intérêts. Ainsi, selon cette analyse formulée dans la recommandation des membres du Forum des droits sur l'internet⁵⁶, « les discussions ayant lieu sur certains canaux peuvent relever de la correspondance privée, alors que d'autres (notamment le canal général et le canal local) sont soumis au statut de la communication publique. »

Dans le cadre d'une communication publique des jeux en ligne, le régime de responsabilité du prestataire technique (l'exploitant ou intermédiaire permettant l'accès du

⁵⁵ TGI Paris, 17 mars 2006.

⁵⁶ Recommandation du Forum des droits sur l'internet en date du 09 novembre 2007, « Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ? ».

service en ligne) découle de la loi du 21 juin 2004. Deux régimes distincts existent selon que l'on retienne la qualification d'hébergeur ou d'éditeur. L'article 6-I 2 prévoit une responsabilité « allégée » en faveur des hébergeurs alors que la responsabilité des éditeurs, prévue par l'article 93-2 de la loi du 29 juillet 1982, est plus aisément retenue. La détermination de la qualification dépendra de son niveau d'implication dans l'élaboration et la gestion de l'outil de discussion. Rappelons toutefois que les critères de la jurisprudence sur ce point ne semblent pas encore stabilisés⁵⁷.

D'autres jeux permettent aux joueurs de s'échanger des *messages via un système de messagerie privée*. La recommandation du Forum des droits sur l'internet considère que dans ce cas, « il serait possible de considérer que l'exploitant du service doit se voir appliquer le régime d'opérateur de services de communications électroniques »⁵⁸. Il serait donc tenu de respecter le secret des correspondances.

Quels que soient les fondements juridiques permettant d'éviter que les idéologies les plus extrémistes soient véhiculées à travers les jeux vidéo, leur portée reste limitée. La principale limite réside dans le caractère international des jeux en ligne. Ainsi, les différences d'appréciation et de cadre juridique entre les États sur les limites apportées à la liberté d'expression sont à géométrie variable selon les États. Aux États-Unis par exemple, la liberté d'expression est très largement admise ce qui constitue un frein à l'application d'une décision française concernant un éditeur étranger. Par ailleurs, les jeux empreints d'idéologies apparentes pourront être aisément l'objet de poursuites. Au contraire, les jeux vecteurs d'idéologies « silencieuses » pas moins dangereuses, qui s'inscrivent dans le courant dominant restent souvent à l'abri d'actions judiciaires.

⁵⁷ Affaire *Tiscali*, CA Paris, 7 juin 2006 ; *My Space*, TGI Paris, 22 juin 2007 ; *Dailymotion*, TGI Paris, 13 juillet 2007 ; *E-bay*, CA Paris, 19 octobre 2007.

⁵⁸ Articles L. 32 15 et suivants du code des Postes et des Communications électroniques.

CONCLUSION

La confusion entre l'univers virtuel des jeux vidéo et leur impact réel sur les esprits et les comportements des joueurs est aujourd'hui un débat extrêmement chez les professionnels du secteur. La violence physique n'est plus la seule à susciter des inquiétudes, tant la violence morale ou idéologique tend à se développer. La manipulation des esprits n'est-elle pas d'ailleurs un préalable à l'accomplissement d'actes nuisibles inspirés des jeux vidéo ? Aussi l'immixtion d'idéologies, dominantes ou contestataires, dans les jeux vidéo tend à devenir un enjeu majeur de notre société. Ceci est d'autant plus vrai que les jeux vidéo sont de plus en plus en proie à des instrumentalisation de la part de nos hommes d'État ou des militaires.

Pour autant, il serait faux de croire qu'il s'agit là d'une nouveauté de la part des fabricants de jeux. En effet, dès ses prémices, le jeu vidéo était un vecteur puissant d'idéologies. Mais c'est essentiellement le développement des jeux en ligne et des jeux subversifs qui nous a permis d'en prendre conscience. Cette conscience ne doit pas pour autant être surestimée. Si les professionnels et les plus avertis réalisent de plus en plus le danger potentiel de ces messages idéologiques, le joueur lambda lui semble inconsciemment mais directement affecté par cette intrusion. Simple support ludique pour lui, le jeu vidéo ne peut représenter un danger. Et pourtant, force est de constater au travers des propos directement tenus par les joueurs via les jeux en ligne que ces derniers influent bien sur les esprits. Ainsi, si le joueur est passé d'un comportement passif à un comportement actif dans l'utilisation interactive des jeux vidéo, son esprit lui reste souvent passif et peu éduqué à un regard critique à l'égard de ce qui apparaît comme un loisir.

Il est cependant encore temps de réagir, et c'est ce que le droit s'attache à faire bien que de nombreux obstacles se dressent devant lui. Les difficultés techniques et juridiques à un encadrement efficace des jeux vidéo (surtout pour les jeux en ligne) ne doivent pas cacher les efforts fournis par les pouvoirs publics pour réglementer le secteur. D'autant plus qu'il est nécessaire de tenir compte du poids économique que représente ce secteur dans notre société. Une réglementation trop stricte serait alors difficilement envisageable techniquement et peu souhaitable politiquement, car elle risquerait de freiner une diversité plus largement possible que dans les autres médias et de conduire à un renforcement de l'idéologie dominante.

Malgré toutes nos inquiétudes, le jeu vidéo ne doit pas être accablé de tous les maux. En effet, la polémique de la violence physique et morale dans les jeux vidéo ne doit pas faire oublier qu'il est également un outil d'éducation voir de guérison. Entre vertus et zones d'ombres des jeux vidéo, il est nécessaire de construire un équilibre pour le bien-être des joueurs, et a fortiori de la société.

BIBLIOGRAPHIE

I – OUVRAGES

BOURDIEU (P.), *La distinction : critique sociale du jugement*, éd. De Minuit, 1979

BRUNO (P.), *Les jeux vidéo*, Syros, 1993

FORTIN (T.), « L'idéologie des jeux vidéo », In SANTOLARIA (N.) et TREMEL (L.), *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2004, pp. 45-73

KLEIN (N.), *No logo, La tyrannie des marques*, Actes Sud, 2000

TREMEL (L.), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes*, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 2001

II – ARTICLES

BLANC (M.), « Un premier politicien dans Second Life », <http://micheleblanc.com>, 1^{er} septembre 2006

FORTIN (T.) : « Politique et jeux vidéo », www.planetjeux.net

« La guerre à portée de tous », *Le Monde diplomatique*, juillet 2007

PFEFFER (A.), « MMORPG et Politique », <http://jeuxonline.info>, 21 septembre 2006

TREMEL (L.), « Les jeux vidéo : outils pédagogiques ou vecteurs de l'idéologie dominante ? », www.cahiers-pedagogiques.com, 4 décembre 2006

« Révolution 2.0 », *Le Courrier international*, Hors série, octobre décembre 2007

« Dans les jeux, des personnages haut (un peu trop) en couleur », *Le Courrier international*, n°497, 17 mai 2000

« Ground Truth : La Sécurité du Territoire américain se lance dans le gaming », <http://jeuxvidéo.fluctuat.net>, 3 septembre 2007

« La subvention aux développeurs français enfin validée », <http://jeuxvidéo.fluctuat.net>, 1^{er} décembre 2007

III – DISCOURS, RECOMMANDATIONS

DEVEDJIAN (P.), Ministre délégué à l'Industrie, *Discours d'ouverture à la réunion de travail avec les professionnels du secteur des jeux vidéo*, 13 mai 2005

« Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ? », *Recommandation du Forum des droits sur l'internet*, 9 novembre 2007

TABLE DES MATIÈRES

Sommaire.....	
Introduction.....	5
Chapitre I - L'intrusion de messages idéologiques dans les jeux vidéo.....	7
Section I – Le jeu vidéo comme support de l'idéologie dominante.....	7
§1 – La transposition du monde libéral.....	7
A – Le jeu vidéo, imprégné de la loi du profit.....	8
B – Le jeu vidéo, tourné vers le plaisir du joueur.....	9
§2 – La transposition « américanisée » des conflits internationaux.....	11
A – L'évolution des jeux vidéo à l'image du contexte géopolitique.....	11
B – La consécration de l'hégémonie des valeurs libérales.....	12
Section II – Les jeux vidéo comme arme de propagande politique et militaire.....	13
§1 – L'instrumentalisation politique des jeux vidéo.....	13
A – Les jeux vidéo subventionnés par les gouvernements.....	14
B – Les idéologies nationales promues par les jeux vidéo.....	15
§2 – L'exploitation militaro-industrielle des jeux vidéo.....	17
A – Les jeux vidéo au service de la justification de la guerre.....	18
B – Les jeux vidéo au service du recrutement.....	19
Chapitre II – Les limites à l'immixtion de la « bonne idéologie » dans les jeux vidéo.....	21
Section I – L'impact de l'idéologie dominante à relativiser.....	21
§1 – L'indispensable prise en compte des disparités du monde actuel.....	21
A – Des jeux « politiquement correct ».....	21
B – Des jeux aux réceptions variables.....	22
§2 – L'inéluctable formatage des contenus.....	23
A – La globalisation du secteur.....	24
B – La faiblesse scénaristique.....	24
Section II – Le développement de jeux contestataires justifiant un encadrement juridique...	26
§1 – Le renversement de l'ordre établi.....	28
A – La remise en cause de l'idéologie dominante par les jeux subversifs.....	28
B – L'essor d'une idéologie revendiquée par les jeux clandestins.....	28
§2 – L'encadrement juridique des expressions idéologiques.....	29
	32

A – Les limites à la liberté d’expression au média jeu vidéo.....	32
B – L’efficacité relative de l’encadrement des contenus extrémistes.....	34
Conclusion.....	36
Bibliographie.....	38
Table des matières.....	40