

Des jeux vidéo pour s'attaquer au « choc des civilisations »

MIS EN LIGNE LE 13/12/2016 À 11:18

PAR THOMAS CASAVECCHIA

Sept jeux amateurs présentés à Bruxelles pour déconstruire les préjugés. Tant sur les jeux, que sur les cultures.



René Breny

C'est bien connu, les Américains aiment la démocratie. En revanche, c'est tout naturel, ils exècrent le communisme. Ils sont industriels et expansionnistes. Les Egyptiens, quant à eux, sont un peuple religieux et industriel. L'organisation politique chère à leur cœur est le despotisme alors qu'ils ont les républiques en horreur. Et ne parlons même pas des Coréens, monarchistes qui portent aux nues les valeurs de la science et du commerce.

Ces traits -grossiers- sont les caractéristiques données à ces peuples par le jeu vidéo Civilization III, paru en 2001. Très clairement, ça date. Mais le dernier volet, Civilization VI, paru il y a quelques semaines continue cette tradition en attribuant des bonus particuliers à chaque civilisation jouable. Ainsi jouer les Mongoles dans la dernière itération octroie un bonus d'attaque lorsque l'on assaille une Cité-Etat. Car le but dans Civilization, est bien d'imposer sa civilisation au globe. Que ce soit par la conquête militaire, la domination culturelle ou scientifique.

Un planning que n'aurait pas désavoué Samuel Huntington, théoricien en 1996 du choc des civilisations. Théorie selon laquelle, dans un nouvel ordre mondial post-guerre froide, la géopolitique s'articulerait autour des tensions entre différentes civilisations inconciliables.

80 heures d'atelier

Pour lutter contre ces stéréotypes, Roland de Bodt, écrivain et chercheur et Jacques Remacle, administrateur-délégué de l'asbl [Arts&Publics](#), s'associent pour créer Rives d'Europe et lutter contre les théories du choc des civilisations.



JEUX (3)

Vendredi, l'association, présentait sept jeux vidéo. Tous tentaient, à leur façon de tordre le cou à ces idées reçues. Il ne s'agit pas ici de jeux commerciaux développés par des équipes de 80 personnes trois ans durant. Ni des « serious game » commandés par une institution à des fins de sensibilisation, non. Ces jeux, prototypes, en chantier depuis le mois d'août ont été réalisés en amateur lors d'ateliers. Il

aura fallu plus de 80 heures pour débattre de la théorie du choc des civilisations, pour en apprendre plus sur les jeux vidéo et sur les stéréotypes ou les messages qu'ils peuvent transmettre. Il a ensuite fallu maîtriser l'outil pour créer les jeux en tant que tels.

Les auteurs, âgés de 15 à 45 ans, ont tous des profils différents. « *La seule condition était qu'ils aient une curiosité pour la thématique du choc des civilisations ou pour le jeu vidéo. Aucune connaissance particulière n'était demandée pour aucun des domaines* », explique Pierre-Yves Hurel, chercheur à l'ULG et un des trois animateurs de ces ateliers.

De l'éducation aux médias

« *Il faut prendre conscience que le jeu vidéo est un média et une pratique culturelle, et qu'à ce titre, ils véhiculent des valeurs. Exactement comme le fait le cinéma*, explique Pierre-Yves Hurel. *Une fois que l'on a accepté le jeu pour ce qu'il est, à savoir une œuvre culturelle, chaque œuvre devient critiquable pour ce qu'elle est et non pas comme média. Ainsi s'il est ridicule de dire aujourd'hui que le cinéma rend violent, on peut critiquer le système de Hollywood car il manque de diversité ethnique par exemple* ».



RENE BRENY

Les jeux présentés ont été créés davantage pour poser des questions au joueur, que pour lui apporter des réponses, ou lui asséner des vérités. On pourra ainsi se mettre dans la peau d'un pêcheur, sur sa barque de fortune, qui en fonction des choix du joueur pourrait devenir progressivement passeur de migrants. On peut aussi, par exemple se

lancer dans une partie à deux du mythique « Pong » dans une version revisitée intitulée « Pong of the civilization ». Le but ici, contrairement à l'original, est de collaborer, d'effectuer un maximum de passes. En lieu et place de la balle, une lettre symbolisant les contacts diplomatiques et qu'il conviendra de faire éviter le spectre de la xénophobie sous peine de voir émerger un « faiseur de haine ».

« J'ai été très surpris de voir à quel point le jeu vidéo pouvait véhiculer toutes sortes de valeur, explique Roland de Bodt. Il est nécessaire que la société civile s'empare de ce média et se l'approprie ». « Le jeu vidéo ne peut pas être uniquement produit par l'industrie. Quand on sait qu'environ la moitié de la population joue, il est temps que le public s'empare de ce moyen d'expression », estime Pierre-Yves Hurel.

Le projet a été réalisé sous la houlette d'Arts&Publics en collaboration avec PointCulture, Action Médias Jeunes, Culture et Démocratie et le CBAI. Il est réalisé avec le soutien du Service public francophone bruxellois – secteur Cohésion sociale et Culture.

Les jeux, gratuits et en licence libre sont disponibles sur [le site du projet](#).