
L'idéologie dans le jeu vidéo made in U.S.A.

PAR HAUDE ÉTIENNE

Si l'on veut examiner la place que la culture populaire des jeunes fait à la politique, il est impossible de ne pas aller voir du côté du jeu vidéo. Loin des jeux qui figurent généralement dans nos colonnes critiques, Haude Étienne a choisi d'interroger les énormes succès de l'industrie vidéoludique américaine, terrain d'un déploiement idéologique plus ou moins affiché.

Mais que l'on ne s'y trompe pas : ces jeux majoritairement militarisés ne sont pas entre les seules mains des jeunes Américains...



Haude Étienne est doctorante en civilisation américaine. Ses recherches portent sur les jeux vidéo et l'idéologie qu'ils diffusent, la propagande, les médias américains, la guerre et la militarisation de la société américaine. Elle est également administratrice de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines.

HAUDE
ÉTIENNE

Il serait illusoire/irréaliste de vouloir étudier le jeu vidéo comme un média homogène, tant celui-ci montre différentes facettes. Les jeux qui seront traités ici sont ceux qui sont dits à fort potentiel commercial et qui sont produits par des entreprises américaines. Ces jeux sont proportionnellement les plus joués par les jeunes populations occidentales, bien qu'ils soient déconseillés aux moins de dix-huit ans. Parmi les plus populaires, on trouve les jeux de tir militaires, dans lesquels le/la joueur/euse incarne un soldat, le plus souvent américain, devant faire feu sur toute menace potentielle.

Dans une logique économique avérée, le jeu vidéo à diffusion industrielle tente de plaire au plus grand nombre de joueurs. Les choix des représentations mises en scène sont alors particulièrement révélateurs. Les études de contenus proposées à travers les univers de jeu et leurs héros révèlent que les jeux vidéo ne sont pas exempts d'idéologies, et que certains offrent même une vision particulièrement politisée du monde lorsqu'il y est représenté. Les liens entre ce média et l'armée américaine ont déjà été explorés par plusieurs chercheurs¹, qui tendent dans leur majorité à montrer que les deux secteurs entretiennent une relation privilégiée. Effectivement, l'armée profite des progrès techniques révélés par l'industrie vidéoludique, tout en utilisant le jeu vidéo pour diffuser des messages. Cette industrie est née grâce au soutien financier de l'armée, et bénéficie de contrats très lucratifs avec cette dernière. Dans ce média, les valeurs propagées peuvent être de natures diverses, et de bords politiques variés. Cette contribution a vocation à les mettre en lumière en deux temps, tout d'abord à travers une analyse de contenus de jeux vidéo d'apparence non politisés ; puis par l'étude de l'idéologie diffusée par l'industrie du jeu de tir militaire à la première personne depuis ses débuts.

L'ÉCOLOGIE DE L'AMÉRIQUE OBAMA

La méthodologie de l'analyse de contenus permet un regard critique et objectif sur des œuvres contemporaines et les idéologies intrinsèques. Les différents médias ont été particulièrement explorés sous cet angle, notamment par des chercheurs français. Parmi eux, Jean-Michel Valantin a révélé la proximité entre les contenus cinématographiques et le débat stratégique américain². Ses théories peuvent être également appliquées à la sphère vidéoludique, qui traite des mêmes sujets. Ainsi, les problématiques récurrentes des jeux de guerre sont celles qui occupent le devant de la scène stratégique actuelle : terrorisme, guerres pour l'information, attaques cybernétiques, drones, etc. Ces mêmes préoccupations sont présentes dans nombre de séries télévisées, parmi lesquelles l'une des plus célèbres est *Homeland*. La présence de ces contenus politisés, et leur proximité avec l'actualité stratégique américaine ont déjà été explorées dans d'autres travaux³. Il est néanmoins assez révélateur d'adapter la méthodologie de l'analyse de contenus à des jeux d'apparence moins chargés idéologiquement.

Nonobstant le contexte des jeux de guerre, on notera également la présence, en filigrane, de sujets d'actualité dans des jeux qui sembleraient ne pas être politisés de prime abord. C'est par exemple le cas de *The Last Of Us*, jeu américain de 2013. Le joueur y incarne un homme d'âge mûr dont le rôle

est de protéger une jeune fille d'attaques zombies dans un univers post-apocalyptique. La critique professionnelle et amateur avaient particulièrement bien accueilli ce jeu au décor atypique dans la culture vidéoludique, qui n'a pas pour habitude de proposer de telles ambiances dans les jeux à grands budgets. L'action se déroule dans une version désertée de Boston dans laquelle la végétation a envahi les infrastructures anthropiques. La nature y est résiliente et toute puissante, dans le contexte de l'Amérique pré-Trump. La préoccupation écologique apparaît flagrante dans le dispositif ; la Nature est supérieure, indifférente à l'Homme et son évolution, loin des univers désertiques à la *Mad Max*. Dans ce jeu, l'humanité est anéantie par une pandémie, la faune et la flore reprennent alors leurs droits sur le sol terrestre.

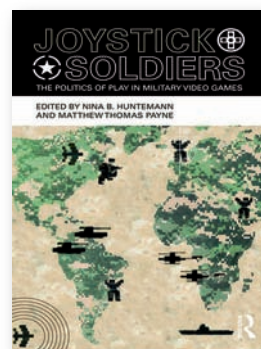
Jean-Michel Valantin a également établi que les préoccupations environnementales revenaient de manière cyclique sur le devant de la scène stratégique américaine, particulièrement en temps de paix et de calme géostratégique. Dans le contexte d'un apaisement militaire relatif, lié à la fin officielle de la guerre en Irak, ce jeu prend une autre dimension. *The Last of Us* devient alors, par ses caractéristiques particulières, une production imprégnée d'inquiétudes liées au réchauffement climatique. Ces angoisses écologiques sont également déclinées dans d'autres supports médiatiques, jeux vidéo ou non. Dans le jeu *Call of Duty: Ghost*, le héros évolue parfois dans un décor luxuriant assisté d'un allié non humain, un chien. La faune et la flore sont ici en majesté. Dans certaines séries télévisées, on retrouve cette thématique à travers la présence récurrente d'allusions à un « retour à la terre » comme dans *Hannibal* ou *True Detective*. La présence de contenus politisés – ici les valeurs écologistes de la Nature résiliente – est alors flagrante et peut apparaître comme emblématique du second mandat de Barack Obama. Il y a fort à parier que cette tendance écologiste se trouvera bouleversée par l'arrivée de Donald Trump à la tête de l'État américain.

LES VALEURS RÉPUBLICAINES D'UNE INDUSTRIE CULTURELLE

D'une manière plus pérenne, les sagas militaires à succès, telles que *Call of Duty*, *Medal of Honor* ou *Battlefield* font montre d'idéologies d'un autre ordre. Celles-ci sont plus proches de celles de la Droite conservatrice, et plus précisément de la Nouvelle Droite américaine, et ce depuis le début du succès des blockbusters actuels. Cela est particulièrement visible dans le traitement réservé au thème de la famille dans les jeux de ce type.

Le chercheur Mokhtar Ben Barka a analysé cette Nouvelle Droite et ses relations aux valeurs familiales néoconservatrices⁴. Selon lui, ce mouvement est empreint d'un culte de la famille nucléaire traditionnelle, au sein de laquelle le père incarne l'autorité en faisant régner l'ordre auquel l'épouse doit se soumettre, et les enfants doivent obéir. Ce modèle ne représente pas plus de dix pour cent des familles américaines⁵, mais ce sont bien ces valeurs qui sont très fréquemment diffusées par les blockbusters. C'est le cas dès les premiers *Call of Duty* ou *Medal of Honor*, où l'on ne manque jamais une occasion de mentionner la paternité des héros. On se bat pour sa famille, voire même en famille⁶ et, dans un sens plus large, pour une version fantasmée des valeurs

Les sagas militaires à succès font montre d'idéologies proches de celles de la Droite conservatrice et ce depuis le début du succès des blockbusters actuels. Cela est particulièrement visible dans le traitement réservé au thème de la famille dans les jeux de ce type.



Régulièrement, au cours du jeu, on verra que l'épouse de l'avatar reste à la maison, très occupée par le travail domestique. [...] Notons que les familles mises en scène sont toujours blanches et hétéroparentales.

américaines. Dans les années 2010, c'est encore plus flagrant. On peut citer en exemple *Medal of Honor* (2010), dans lequel le joueur incarne un soldat parti combattre au front. Régulièrement, au cours du jeu, on verra que l'épouse de l'avatar reste à la maison, très occupée par le travail domestique. Cette non-activité professionnelle de la mère de famille qui attend le retour de son époux possède une charge idéologique forte, qui diffuse des valeurs non paritaires, conformes aux idéaux néoconservateurs défendus par la Nouvelle Droite. Notons que les familles mises en scène sont toujours blanches et hétéroparentales. Dans les jeux les plus récents on trouve quelques femmes militaires⁷, mais on peut penser que celles-ci sont présentes suite aux nombreuses accusations de sexisme proférées contre les éditeurs.

À ces valeurs familiales républicaines on opposera celles des terroristes qui vont parfois attaquer des familles américaines au complet, comme pour démontrer la dichotomie entre les deux factions. Le positionnement pro-famille des personnages américains insinue que les opposants des États-Unis ne partagent pas cette valeur.

QUAND LA RÉALITÉ ET LA FICTION S'ENTREMÊLENT

Ces valeurs néorépublicaines ne poseraient qu'un problème superficiel si elles étaient circonscrites à la fiction. Le jeu vidéo et son industrie, comme d'autres industries culturelles de masse, ont pour particularité de ne pas être des sphères autarciques, mais d'être toujours sous l'influence du contexte géostratégique des productions, tant au niveau de sa production qu'à celui de sa diffusion⁸. Les échanges de personnels et de capitaux sont très fréquents entre l'industrie vidéoludique, le cinéma et l'armée par exemple⁹. En conséquence de ces échanges, la réalité militaire vient parfois semer le trouble dans les univers fictionnels. Concrètement, le jeu *Medal of Honor: Warfighter* en offre un exemple parlant. Ce jeu se conclut par le décès du compagnon d'arme de l'avatar. Après une scène de funérailles militaires, un discours à la gloire des soldats tombés au combat apparaît à l'écran sur fond de musique patriotique. Ce discours est celui qui fut prononcé par Stacey Freiwald, la veuve d'un soldat tombé en Irak, lors des funérailles de son mari en 2008.

Par ce mélange de réalité et de fiction, le jeu brouille les frontières entre ce qui est réel, factuel, et ce qui est fictif et du domaine de l'émotion. Le/la joueur/euse qui venait chercher du divertissement à travers une simulation de puissance de feu se trouve face à un contenu hautement orienté politiquement, au sein duquel on trouve une démonstration des rites funéraires militaires américains. Le jeu ne lui livre ici que la vision américaine de la guerre en Irak, faisant appel aux émotions du joueur ou de la joueuse et non à son sens critique, en le confrontant à des contenus idéologiques à un moment où celui-ci est pris dans l'action du jeu.

Les sagas de jeux militaires dont il est question ici mettent également en scène des personnages réels, parfois de manière controversée. C'est le cas par exemple de la représentation de Jonas Savimbi dans *Call of Duty: Black Ops 2*. Jonas Savimbi était un dirigeant angolais controversé, décédé en 2002. Le jeu le décrit comme un bagarreux sanguinaire à la santé mentale douteuse. Ses héritiers ont d'ailleurs intenté un procès à l'éditeur du jeu, suite à la manière



↑
Medal of honor. Warfighter,
Electronic Arts.

↓
This War of Mine. The Little Ones.
11 bit studios.



↑
Call of Duty:
Black Ops 2,
Activision



←
Battlefield 3,
Electronic Arts.



Lorsqu'ils ne viennent chercher que du divertissement et qu'ils se retrouvent confrontés à des contenus historiquement biaisés, que font-ils de ces informations ?

dont Jonas Savimbi y est dépeint – épisode judiciaire qui s'est conclu au détriment de la famille Savimbi. Dans ce jeu, le joueur interagit également avec la version vidéoludique d'un haut gradé américain, le lieutenant-colonel North, personnage réel ayant participé à la conception du jeu. Ce personnage est lui aussi pour le moins controversé, puisqu'après la sortie du jeu, il a été accusé d'avoir pris part à des faits de trafic de drogue. Alors que Jonas Savimbi est présenté comme un personnage douteux, le lieutenant-colonel North apparaît comme quelqu'un de tout à fait respectable. La différence de traitement de ces deux personnages est elle-même chargée d'idéologie, et montre les possibilités d'orientation politique du média jeu vidéo, qui est souvent mis entre les mains d'un public qui n'a pas toujours les clefs pour en analyser les partis pris. Ce jeu a été un très fort succès commercial, permettant à son éditeur d'empocher cinq cents millions de dollars seulement vingt-quatre heures après sa sortie. On imagine alors sans peine le nombre de personnes exposées à ces contenus orientés, dans un sens comme dans l'autre.

UNE MISE EN SCÈNE BIAISÉE DE L'HISTOIRE

Car c'est effectivement à travers ce prisme que le problème de l'idéologie dans les jeux vidéo doit être analysé. Que retiennent les joueurs de ces contenus orientés politiquement et si largement diffusés ?

Lorsqu'ils ne viennent chercher que du divertissement et qu'ils se retrouvent confrontés à des contenus historiquement biaisés, que font-ils de ces informations ?

Si les franchises militaires mettent de nos jours plus en scène des guerres fictives que des guerres passées, celles-ci ont commencé leurs sagas par des jeux proposant des reconstitutions de la Seconde Guerre mondiale, en retraçant des épisodes importants du conflit, toujours du point de vue des Alliés. Cette mise en jeu de l'Histoire pose alors la question de la neutralité dans les jeux de guerre : comment rendre compte de la complexité de la guerre et de son expérience en opposant systématiquement deux armées ?

Certains éditeurs de jeux, qui ne sont pas américains, semblent avoir résolu le problème, ainsi celui de *Spec Ops: The line*, qui montre une expérience de guerre différente, dans laquelle le joueur est confronté à des dilemmes éthiques impossibles à résoudre de façon binaire. L'idéologie est toujours présente dans ce jeu, mais elle est interrogée par le support. Plus récemment, *This War of Mine* montrait la guerre du point de vue des civils, en mettant en scène l'impossible tentative de survie dans une ville désertée et constamment bombardée. Le second opus de ce jeu proposait aux joueurs d'adopter le point de vue d'un enfant survivant pendant le conflit. La charge émotionnelle de ce jeu reste est alors très forte, mais celui-ci donne la « parole » aux victimes, en s'éloignant des faits d'armes pour se concentrer sur l'humain. Loin de considérer les joueurs de jeux vidéo comme de la cire molle¹⁰, les contenus problématiques sont très probablement négociés par les joueurs : ils n'y prêtent une attention que relative, et sont conscients des problèmes qu'ils posent. Toutefois, le succès de ces deux jeux reste anecdotique au regard des colossales rentrées d'argent provoquées par les blockbusters militaires.

UNE INDUSTRIE SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Par leur immense potentiel de diffusion, les jeux vidéo sont d'excellents vecteurs d'idées, tout comme les autres médias, à ceci près que les joueurs de jeu vidéo sont actifs dans leurs expériences de consommation. L'interaction entre le joueur et le jeu ne doit pas être mise de côté. Le gouvernement américain est particulièrement conscient du potentiel du jeu vidéo dans ce cadre. Lors des révélations de l'affaire Snowden en 2013, différents documents de la NSA furent rendus publics qui mettaient en lumière l'importance des études en cours sur la capacité du jeu vidéo à être diffuseur d'informations partout à travers le monde.

Alors que certaines franges de l'industrie vidéoludique tentent de proposer des contenus et des messages originaux, d'autres délivrent des messages proches du néoconservatisme. Les jeux de tirs à la première personne à orientation militaire sont particulièrement populaires auprès des jeunes générations, et ces jeux comptent parmi les plus « chargés » idéologiquement. Les contenus proposés par ces jeux sont loin d'être idéologiquement neutres.

Qu'il s'agisse d'idéologies sociales ou politiques, les jeux à grand succès se font les diffuseurs de certaines valeurs. Pour limiter l'exposition des jeunes joueurs à des contenus problématiques, plusieurs tentatives de régulation ont abouti. En Europe, la norme « PEGI »¹¹ propose un système d'évaluation des jeux vidéo selon les contenus, avec mention d'éventuels contenus sensibles (violents, pornographiques, vulgaires, etc.) pour permettre aux jeunes joueurs et à leurs parents de se repérer parmi la pléthorique offre vidéoludique. Cependant, comme c'est également le cas dans le secteur du cinéma, les contenus idéologiques ne sont jamais signalés en amont. Cela est regrettable, et limite fortement l'efficacité de cette norme de régulation. L'éducation aux médias à l'école peut être un début de solution à ce problème. ●

Pour limiter l'exposition des jeunes joueurs à des contenus problématiques, plusieurs tentatives de régulation ont abouti. [...] Cependant, les contenus idéologiques ne sont jamais signalés en amont.



1. Alexis Blanchet, Nick Turse et Tim Lenoir en sont d'éminents représentants.

2. Jean-Michel Valantin : *Hollywood, le Pentagone et Washington : les trois acteurs d'une stratégie globale*, Éditions Autrement, 2010.

3. Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne : *Joystick soldiers : The Politics of play in military video games*. 1 vol., Routledge, 2010.

4. Mokhtar Ben Barka : « La famille dans le discours de la Nouvelle droite américaine ». *Revue française d'études américaines*, n°97, n° 3 (1 septembre 2003), 2342.
http://www.cairn.info.ezproxy.univ-paris3.fr/resume.php?ID_ARTICLE=RFEA_097_0023.

5. Ibid.

6. *Call of Duty : Ghosts*.

7. *Call of Duty : Black Ops 3*.

8. Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne : *Joystick soldiers : The Politics of play in military video games*. 1 vol., Routledge, 2010.

9. Ces échanges sont notamment facilités par l'existence de centres de recherches tels que l'Institute of Creative Technology à USC.

10. À la manière de Jacques Ellul dans *Propagandes*, Armand Colin, 1962.

11. Voir à ce sujet notre article en page 175.