

Le jeu vidéo s'expose comme média politique

ARTS VISUELS L'expo Games & Politics se tient jusqu'au 23 février à l'Iselp à Bruxelles

- L'exposition montre comment le jeu vidéo peut être vecteur de conscientisation politique.
- Immersion et interactivité pour s'interroger sur le monde.

Comment survivre en tant que civil pendant un conflit armé ? Comment avouer son homosexualité à ses proches ? Comment est fabriqué le téléphone sur lequel on joue, des mines africaines de métaux rares aux usines d'assemblage chinoises ? Autant de questions posées par les jeux exposés depuis le début du mois de janvier à l'Iselp, l'institut des arts contemporains à Bruxelles.

Le projet, monté par le Goethe-Institut et le ZKM (Zentrum für Kunst und Medien à Karlsruhe) expose 18 jeux vidéo depuis 2016 dans le monde et entend démontrer que le jeu est un moyen comme un autre de conscientiser le public aux questions politiques.

« Traditionnellement, le jeu vidéo est exclusivement considéré comme une activité de loisir, voire un média dangereux pour les jeunes, explique Cristina Nord, directrice du programme culturel du sud-ouest européen au Goethe-Institute. Or, ces dernières années, si le média reste un loisir, il se montre aussi sous un jour plus sérieux, politique, esthétique et artistique. Un moyen d'expression comme un autre. Malheureusement, pour le grand public, cette forme de culture reste souvent mal vue. »

« Eh mais tu joues un mini-Francken, là »

A travers six thèmes, parmi lesquels la migration, les questions de genre, la guerre ou encore la critique médiatique, le visiteur peut donc poser les mains sur tous les jeux présentés. Car c'est bien dans l'interaction que réside la force de ce médium.

Le jeu vidéo s'expose encore peu dans le monde de l'art. « Il reste de la méfiance et du discrédit envers le jeu

vidéo comme moyen d'expression artistique. Comme ces sujets restent rarement traités, il existe une forte demande. On a pu le constater lors des précédentes présentations de l'exposition », note la directrice.

Mais le public habituel de l'Iselp est souvent plus au fait de l'art contemporain que du jeu vidéo. « On voulait donc que les jeux exposés et les conférences qui se tiennent en parallèle soient accessibles à tous, joueurs comme non-joueurs et amateurs d'art comme néophytes », insiste Adrien Grimmeau directeur de l'Iselp.

La force de ces jeux est qu'ils sont assez immédiats à prendre en main. Des étudiants joueurs de l'Iselp sont d'ailleurs là pour accompagner le public moins averti. « En plus de leur immédiateté, les jeux interrogent très vite les joueurs sur leurs actions, explique Julien Annart, détaché pédagogique auprès de FORJ et expert belge du jeu vidéo. On est bien vite amené à poser des choix que l'on n'aurait pas faits dans des circonstances normales. Quand j'ai présenté Papers, Please, qui permet d'incarner un garde-frontière chargé de filtrer les entrées dans une dictature communiste imaginaire, à des élèves, le jeu a très vite provoqué des débats : "Eh mais tu joues un mini-Francken, là", a bien vite lancé l'un d'eux. Très rapidement, le jeu a permis de lancer des discussions, parfois animées, entre les jeunes. »

Un enjeu de démocratie culturelle

« De fait, le jeu, de par les questionnements qu'il implique, est une très bonne porte d'entrée à la banalité du mal d'Hannah Arendt, continue Julien Annart. Et l'accessibilité du médium, surtout auprès d'une génération qui y est très habituée, permet de transmettre des messages forts ou, en tout cas, de provoquer le questionnement. Il s'agit d'un très bon exemple de démocratie culturelle. »

Reste que les jeux présentés ici sont bien loin des blockbusters de l'industrie vidéoludique. Ici, pas de Fifa 19 ou

de Fortnite. « On peut dresser un parallèle avec l'industrie du cinéma, note Julien Annart. Les jeux exposés ne sont

pas considérés comme des blockbusters même si certains ont rencontré un succès considérable. Mais les messages politiques sont dans tous les jeux. Candy Crush, par exemple, dit énormément de choses sur la société capitaliste. Un jeu comme GTA, souvent décrié pour sa violence, peut se lire comme une critique acerbe de la société américaine, ou du rêve américain. Pour beaucoup des créateurs des jeux présentés ici, le jeu vidéo représentait le seul moyen de communiquer, de présenter leur vision du monde. » ■

THOMAS CASAVECCHIA

EN PRATIQUE

Des conférences grand public

L'exposition est accessible de 11 à 18 h du mardi au samedi. En plus des jeux, tous jouables, se tient une série de conférences qui s'adressent autant aux amateurs d'art que de jeux vidéo. Des chercheurs ou des créateurs, sélectionnés par Julien Annart, viennent, tout au long de l'exposition, vulgariser leurs domaines d'expertise respectifs. Ces conférences sont ouvertes à tous au prix de 6 euros. Trois cours seront donnés par Julien Annart, tous les jeudis jusqu'au 21 février compris, de 14 à 16 heures, sur l'histoire culturelle et politique du jeu vidéo.

Le 6 février de 18 à 20 h : « Power to the People : enjeux politiques du jeu vidéo » : une table ronde avec cinq créateurs belges.

Le 13 février de 18 à 19 h 30 : « Des machinimas au speedrun : Les détournements du jeu vidéo par les joueurs ».

Le 20 février de 18 à 19 h 30 : « L'art du jeu vidéo : Les processus créatifs de l'industrie vidéoludique ».

TH.CA.

TESTER DES « PERLES » INDÉPENDANTES

Papers, Please**Lucas Pope, USA, 2013**

Dans Papers, Please, le joueur incarne un douanier chargé de gérer les entrées dans l'État d'Arztotzka, un régime communiste fictif. Après une guerre de six ans avec la Koléchie voisine, le pays rouvre ses frontières. Au joueur de détecter les terroristes, les contrebandiers ou les immigrants illégaux en analysant les papiers fournis. Plus il laisse entrer de personnes, plus son salaire augmente, ce qui pousse le joueur à accélérer la cadence quitte à faire preuve de négligence (lourdement sanctionnée). Le joueur est sans cesse confronté à des dilemmes moraux et à leurs conséquences. Cette vieille dame qui dispose de papiers périmés veut retrouver sa famille, doit-on la laisser passer au risque de perdre de l'argent qui doit subvenir aux besoins de sa propre famille ?

This War of Mine**11 bit studios, Pologne, 2014**

Si la plupart des jeux mettent en scène les conflits armés au travers du prisme des militaires, le jeu prend ici le parti de nous mettre aux commandes d'un groupe de civils tentant de survivre dans une ville ravagée par la guerre. Les créateurs se sont inspirés de récits de survivants de Bosnie ou de

Syrie pour proposer aux joueurs de gérer le quotidien de leurs personnages. Dans ce jeu, on répartit les tâches quotidiennes à accomplir entre les différents avatars. Demander à Boris d'aller explorer tel bâtiment voisin, quitte à dévaliser un autre groupe de survivants, laisser Bruno cuisiner pendant que Pavle, alité, se remet de ses blessures, sont autant d'actions à réaliser tout en surveillant la santé mentale des personnages. En commettant des atrocités pour survivre, ils sont susceptibles de sombrer dans la dépression et risquent même de se suicider.

Sunset**Auriea Harvey & Michaël Samyn (Tale of Tales) Belgique, 2015**

Sunset est l'unique jeu créé par un studio belge de la sélection. Malheureusement, Tale of Tales a dû fermer ses portes peu après la sortie de Sunset, déçu par les ventes de ce dernier. Comme la plupart des jeux du studio, Sunset est davantage une expérience contemplative et esthétique qu'une expérience interactive. Ici, c'est l'univers et le décor qui parlent au joueur plutôt que les actions à réaliser. On incarne une femme de ménage noire chargée de nettoyer le faste appartement de Gabriel Ortega en son absence. L'occasion pour le joueur d'explorer les secrets du riche célibataire. En filigrane se joue une guerre civile dans Anchuria, un État fictif d'Amérique du Sud. De ce conflit, on n'aperçoit que des bribes via la narration environnementale du titre.

TH.CA.