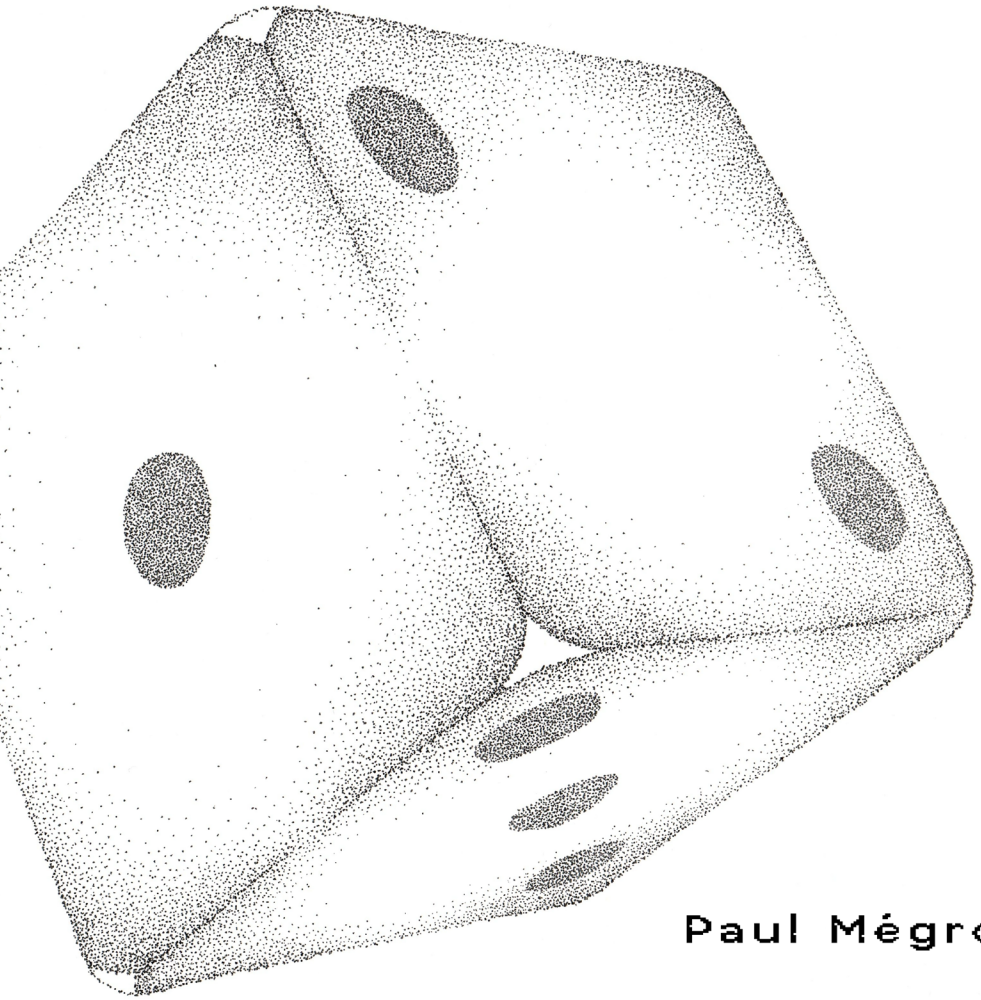
Better Play



Paul Mégroz

Better Play

Paul Mégroz

Sommaire

Introduction	7
Le pire du jeu vidéo	8
Jouer mieux	30
Penser un monde meilleur	42
Jouer un monde meilleur	56
Jouer nos contradictions	74
Conclusion	88
Bibliographie	92

Introduction

J'ai appris à lire en jouant à Pokémon sur la GameBoy que me prêtait mon père. Très tôt, j'ai développé une passion pour la culture populaire, les mondes imaginaires et les récits fictionnels, qui m'accompagnent encore aujourd'hui. Parallèlement à cela, mes engagements dans les domaines de l'art et de la politique se sont précisés, et, en rencontrant au début des années 2010 le concept de Game Studies j'ai eu la confirmation qu'il était possible de concevoir le jeu comme une forme d'art à part entière.

Aujourd'hui, le jeu est partout. Il ne se limite plus aux consoles et aux tables de jeux, il est en passe de s'infiltrer dans chacun des aspects de nos vies : il structure nos loisirs, notre travail, notre consommation, nos interactions sociales. Derrière son apparente neutralité, il façonne nos imaginaires et véhicule des normes qui influencent notre manière d'appréhender le monde. Ce constat m'a poussé à interroger le rôle du jeu dans nos sociétés : comment les mécaniques ludiques participent-elles à la reproduction d'idéologies dominantes ? À l'inverse, comment peuvent-elles être détournées pour devenir des outils d'émancipation et de réflexion critique ?

Le pire du jeu vidéo

Pendant la pandémie de COVID-19, comme beaucoup, j'ai été confiné chez moi. Cette période, marquée par une angoisse collective face à l'incertitude et aux bouleversements qu'elle engendrait, a aussi offert une pause forcée dans le rythme de la vie quotidienne. Pour certain, cette suspension a permis de prendre conscience de l'insuffisance du temps libre dans notre quotidien. Le contraste entre l'angoisse des temps troublés et l'opportunité de pour une fois prendre son temps a profondément et brusquement modifié notre manière de concevoir le temps et la place qu'y occupent créativité et loisirs. Pour certains d'entre nous, ce fut l'occasion de profiter de cette période de liberté pour créer ou apprécier du contenu culturel, artistique et divertissant sans forcément se soucier de gâcher ce temps libre devenu abondant.

Ce temps libre inattendu a donc donné naissance à de nombreuses initiatives créatives personnelles : sur Internet, des projets artistiques et culturels ont émergé, portés par l'adoption massive des outils numériques et le besoin d'expression malgré l'isolement. Parallèlement et logiquement, la consommation de contenus a explosé, avec une nette augmentation des activités comme le streaming et les loisirs virtuels.

Le domaine du jeu vidéo a particulièrement ressenti les effets du confinement. Pour beaucoup, il a évolué dans les consciences en devenant un moyen d'échappatoire au quotidien inquiétant et une des uniques manières de conserver des contacts sociaux en cette période.

Avec plus de temps libre, non seulement les joueurs ont alimenté l'industrie du jeu vidéo en augmentant leur temps de jeu quotidien mais un certain public a aussi commencé à s'y intéresser et à lentement l'adopter ses habitudes.[1]

Que se passe-t-il quand l'industrie culturelle la plus lucrative au monde, déjà plus importante que celles de la musique et du cinéma réunies, connaît une explosion sans précédent ?[2] Les chiffres sensationnels de croissance ont attiré de nombreux investisseurs généralistes, sans connaissances précises du marché du jeu vidéo et de son fonctionnement. Une vague massive d'investissements a donc été injectée dans le secteur, créant une quantité considérable d'emplois pour répondre à une demande accrue.[3]

À mesure que les productions se sont enrichies en contenu et en ambitions techniques, les coûts de développement ont explosé, notamment en raison des avancées technologiques toujours plus coûteuses. Parallèlement, l'essor du modèle *Game as a Service* — qui repose sur des jeux conçus pour être monétisés et alimentés sur le long terme à l'aide de mises à jour, plutôt que vendus comme des produits finis — a profondément transformé l'industrie.

---

1 Romano, Nick, « Game (still) on: How coronavirus is impacting the gaming industry », *Entertainment Weekly*, 2020.
2 Gaudiaut, Tristan, « Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement », *Statista*, 2021.
3 Arora, Krishan, "The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach", *Forbes*, 2024.

Ce modèle, en alignant le jeu vidéo sur l'économie de l'attention, a intensifié la concurrence avec d'autres formes de divertissement, tout en accentuant la pression sur les studios pour maintenir un engagement constant des joueur·euse·s.

Fatalement, cette croissance fulgurante s'est montrée insoutenable. Une fois les restrictions levées, les gens ont repris le travail et d'autres obligations, réduisant le temps consacré aux jeux vidéo. La diminution soudaine de la demande, combinée à une offre largement excédentaire exigée par des investisseurs peu renseignés a provoqué une crise majeure dans l'industrie. Les studios, ayant adapté leur production à des conditions exceptionnelles de consommation, se sont retrouvés à produire pour un public de nouveau limité par le temps. Ce déséquilibre a entraîné une série de licenciements massifs et la fermeture de nombreuses entreprises, même parmi celles qui semblaient prospérer.[4]

Cette crise a mis en lumière la fragilité structurelle de l'industrie du jeu vidéo, un problème bien antérieur à la pandémie. Malgré sa rentabilité, ce secteur souffre de dysfonctionnements systémiques : une précarité de l'emploi omniprésente, des périodes de « *crunch* » systématiques, un taux élevé de rotation du personnel, et une perte récurrente de savoir-faire.

---

4 Le Duigou, Brian, « Les développeurs face à l'avidité et l'ignorance », *Point'n Think*, 2024.

Carpenter, Nicole, « Video game company layoffs are creating an industry crisis », *Polygon*, 2023.

Ces problèmes sont exacerbés par un sexisme institutionnalisé et des conditions de travail souvent déplorables permises par un manque frustrant d'habitudes syndicales. Si la pandémie a accéléré la crise, elle n'a pas créé ces problèmes structurels. En réalité, l'industrie du jeu vidéo ne va pas mal depuis le COVID ; elle n'a, en fait, jamais fonctionné correctement.[5]

5 Audureau, William, « La difficile question de la charge de travail dans l'industrie du jeu vidéo », *Le Monde*, 2018.

« Discriminations dans l'industrie du jeu vidéo : problèmes systémiques, solutions collectives », *STJV*, 2020.



Hi-Fi Rush, Jeu vidéo, Tango Gameworks, Microsoft, 2023.

Tango Gameworks est un studio japonais racheté par Microsoft en 2020. En janvier 2023, il sort par surprise **Hi-Fi Rush**, qui, sans être une production gigantesque, s'est imposé comme un succès critique et commercial. Pourtant, malgré sa rentabilité apparente, à peine un an et demi plus tard, Microsoft annonce la fermeture du studio.

Ironiquement, dès le lendemain, Matt Booty, le directeur de Xbox Game Studios et responsable du secteur jeu vidéo chez Microsoft, annonce vouloir développer des jeux plus modestes mais qualitatifs - exactement ce que Hi-Fi Rush représentait.

L'histoire de **Hi-Fi Rush** et de Tango Gameworks n'est qu'un exemple parmi d'autres : au cours de l'année 2024, Microsoft licencie plus de 2 500 employé·e·s à travers le monde.

Le jeu vidéo ne traverse pas seulement une crise industrielle, mais aussi une crise culturelle profonde. Depuis 2014, le mouvement **Gamergate** a marqué un tournant dans cette communauté, créant avec violence une fracture durable parmi les joueur·euse·s.

Le mouvement a émergé à l'origine sur *4chan*, un réseau social notoirement associé aux mouvances réactionnaires d'extrême droite et a rapidement pris la forme d'une campagne de harcèlement visant à s'opposer à la montée du féminisme et à l'influence grandissante des femmes dans l'industrie du jeu vidéo.

L'événement déclencheur a été la sortie de **Depression Quest**, un jeu développé par Zoë Quinn. Si ce jeu a été salué par les critiques pour son traitement du thème de la dépression, il a aussi provoqué une réaction négative et bruyante d'une partie de la communauté des « *gamer* ».

La raison de ce rejet ? Mis à part un sexisme évident à peine camouflé, le jeu, presque entièrement textuel, a été jugé « ennuyant » et non conforme aux attentes d'un public masculin réactionnaire, peu enclin à accepter un contenu jugé « trop politique» ou « pas assez fun».[6]

6 Romano, Aja, « What we still haven't learned from Gamergate », *Vox*, 2021.

Ce phénomène, d'une violence extrême et qui s'est répandu bien au delà du cas Zoë Quinn a forcé beaucoup d'entre nous à observer la réalité en face : il a toujours existé de graves liens, puissants et profonds entre certains segments de la communauté « *gamer* » et des mouvements d'extreme droite. Des liens permis et renforcés grâce à des espaces en ligne liés au jeu vidéo, hébergeant de nombreux groupes de l'alt-right comme *QAnon* et permettant de discuter et propager des discours racistes, anti-intellectualistes, anti-féministes et nationalistes.[7]

Ce sont ces mêmes liens qui 10 ans plus tard, en 2024 ont permis une résurgence du Gamergate autour de nouvelles controverses. Cette fois, la campagne d'harcèlement s'est principalement concentrée sur les employé·e·s du studio « *Sweet Baby Inc*. », studio de consultation en développement narratif spécialisé dans les récits promouvant diversité, équité et inclusion. Ces attaques visaient une fois de plus à « protéger » le jeu vidéo de toute interprétation politique, tout en renforçant l'idée que cette culture serait mise en péril par une volonté d'y forcer un agenda idéologique.[8]

Ces dernières années, il est devenu presque systématique de voir des campagnes de harcèlement émerger après la sortie d'une œuvre de fiction, visant principalement des femmes, des personnes racisées ou queer. Ces attaques,

7 Emery, David, « What was 'Gamergate' ? », *Snopes*, 2022.

8 Coleman, Theara, « Gamergate 2.0: Extremism in video games sees another reckoning », *The Week US*, 2024.

facilitées par le travail effectué au préalable par le Gamergate, reposent toujours sur les mêmes accusations : dénoncer un prétendu agenda politique imposant une inclusivité forcée et perçue comme une dénaturation de leurs œuvres favorites. Ce discours réactionnaire, sous couvert de préserver l'authenticité ou la qualité d'une franchise, masque en réalité un rejet des représentations plus diverses dans la pop culture.

Le Gamergate et ses descendants défendent une vision du jeu vidéo et de la culture « *dépolitisée* ». Un genre de divertissement hors de toute volonté de transmettre quoi que ce soit si ce n'est du fun. Une vision adolescente et immature, inspirée par un souvenir nostalgique et fantasmé d'une époque où le jeu vidéo n'aurait été qu'un plaisir simple, dénué de discours.



Infinity Nikki, Jeu vidéo, Papergames, Infold Games, 2024.

Infinity Nikki propose un espace de jeu vaste et ambitieux, ainsi qu'une énorme quantité de contenu centré sur des activités traditionnellement associées à la féminité : mode, toilettage d'animaux, décoration…

Là où la majorité des jeux proposant des mondes ouverts reposent sur le combat et la conquête, celui-ci met en avant des formes de plaisir ludique plus douces et créatives. Contrairement à de nombreux jeux qui cantonnent ces éléments à des fonctionnalités annexes, *Infinity Nikki* en fait le cœur de son gameplay, offrant ainsi une alternative aux récits d'action dominants. Il est réjouissant de voir émerger des propositions qui prennent au sérieux ces centres d'intérêt souvent relégués au second plan dans l'industrie, d'autant plus dans un contexte où les femmes représentent aujourd'hui près de 50 % des joueur·euse·s.

Il est moins réjouissant cependant de voir cette approche accompagnée par une structure de jeu reposant sur un modèle économique de gatcha – un système basé sur des achats aléatoires, proche des jeux de hasard. Comme *Genshin Impact*, dont il reprend le fonctionnement, *Infinity Nikki* pousse ses joueur·euse·s au grind et au complétionnisme, leur inspirant à accumuler toujours plus d'objets, de tenues et d'accessoires. Sous ses couleurs pastel et son esthétique légère, il permet l'expression personnelle de la féminité à travers des mécaniques consumériste, où la progression passe autant par l'accumulation et l'achat que par une véritable créativité.

Paradoxalement à la vision du Gamergate, l'impact politique du jeu vidéo n'est plus à démontrer. Son rôle dans l'influence des opinions, la justification de guerres et d'invasions, ou encore la déshumanisation de certaines populations a été largement étudié. La sur-représentation des jeux centrés sur le conflit et la guerre, où l'affrontement devient le principal système d'interactivité, contribue à normaliser la violence comme mode d'action. Ces représentations jouent un rôle clair dans la justification de violences armées bien réelles que nous observons à notre époque.[9]

Cependant, un jeu n'a pas besoin de mettre en scène une guerre pour nous influencer. Une grande partie du catalogue vidéoludique ne nous demande pas tant de combattre que de produire, d'optimiser et d'accumuler. Plutôt que de détruire, ces jeux nous encouragent à bâtir et rentabiliser, inscrivant ainsi nos actions dans une logique de performance et d'efficacité. Les mécaniques de ce genre de jeu, dans leur majorité, sont conçues pour offrir un plaisir rapide et récompensant. Ils misent sur la satisfaction d'un travail bien fait, optimisé et efficace en mettant en place des systèmes fluides, rationnels, jouissifs et addictifs, légitimant ainsi une certaine vision du monde : libérale et productiviste.

9 Vít, Šisler, « Digital Arabs: Representation in video games », *European Journal of Cultural Studies*, 2008.

En nous immergeant, en nous rendant acteur·ice·s de leurs logiques internes, les jeux vidéo possèdent un pouvoir de persuasion immense, capable d'influencer profondément nos perceptions et comportements.[10]

Aujourd'hui, cette même logique est progressivement appliquée à chacun des aspects de nos vies. À travers les réseaux sociaux, les applications de rencontres ou encore le principe de développement personnel, la « *gamification* » du quotidien s'est imposée comme un outil de modification des comportements. De plus en plus, les entreprises l'utilisent pour nous faire accepter des conditions de vie, de travail et des habitudes, que nous rejetterions autrement.[11]

Dans le cadre du travail, la « *gamification* » ne le rend pas plus agréable mais elle permet aux entreprises de masquer l'exploitation derrière une illusion de compétition et d'accomplissement personnel.

Sur les plateformes de discussions d'Internet, elle devient un levier de radicalisation. En introduisant des mécaniques de récompenses et de progression, elle est pensée pour renforcer l'engagement des utilisateur·ice·s et les immergent graduellement dans des discours extrémistes.[12]

---

10 Bonhomme, Stello, « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu,* 2019.

11 Vincent, Gabrielle, "The Dark Side of Gamifying Work", *Fast Company*, 2018.

12 Schlegel, Linda, « The Role of Gamification in Radicalization Processes », *Moduszad*, 2021.



Helldivers 2, Jeu vidéo, Arrowhead Games Studios, Sony Interactive Entertainment, 2024.

Helldivers 2 nous plonge dans un futur dystopique et parodique où l'humanité mène une guerre absurde contre des espèces extraterrestres, sous prétexte de leur apporter la démocratie. Le jeu s'inspire directement du film **Starship Troopers** de Paul Verhoeven (1997), lui-même une satire de la propagande militariste et des logiques impérialistes américaines. Comme le film, le jeu tourne en dérision le discours belliciste, mais en plaçant les joueur·euse·s dans la peau de soldats coopérant pour mener ces offensives, il transforme cette critique en une expérience ludique et immersive. Cette esthétisation de la guerre, à travers des mécaniques de *gameplay* efficaces, brouille pourtant le message initial et peut créer, malgré elle, une forme de fascination pour le militarisme.

De son côté, **Warhammer 40,000** dépeint un univers de science-fiction où il n'existe que la guerre. Toutes les factions, sans exception, sont dépeintes comme violentes et belliqueuses, et l'humanité y est incarnée par un empire théocratique et fasciste vouant un culte fanatique à un dieu-empereur. Initialement conçu comme un wargame dans les années 80, destiné à se moquer de la guerre et du fanatisme, il s'est vu détourné de sa nature subversive par une partie de son public.

Bien que ces oeuvres cherchent à critiquer la guerre à travers leur narration, leur dimension ludique et interactive a surtout offert à certain·e·s des outils pour reproduire, sous couvert de *roleplay*, des discours violents et réactionnaires, à la fois sur le jeu et sur internet. Ces jeux ont servi de catalyseurs et maintenant de points de ralliement pour des communautés d'extrême droite.

Pour en revenir au Gamergate, il est important de noter qu'il ne s'agit pas d'un phénomène isolé. Il s'inscrit dans un mouvement plus vaste de récupération de la culture geek par l'extrême droite, qui s'est depuis renforcé et diversifié. Si, à l'époque, cette guerre culturelle était menée sur des forums et des réseaux sociaux, elle a aujourd'hui gagné des espaces bien plus influents.

Des figures comme Elon Musk ou Peter Thiel, géants des grandes entreprises technologiques, ne se contentent pas d'admirer les dystopies cyberpunk ; ils les prennent pour modèle et s'emploient activement à en faire une réalité. Ils ne cherchent plus à masquer leurs ambitions fascistes et les ancrent désormais dans une mythologie geek, technologique et populaire, utilisant les récits de science-fiction et de fantasy comme des exemples pour projeter leur vision du monde.[13]

Cette récupération réactionnaire ne se limite pas à la Silicon Valley. Depuis plusieurs années, des groupes d'extrême droite s'emparent et détournent des récits geek, y trouvant des archétypes et des structures de pouvoir facilement exploitables : le héros solitaire qui impose sa loi par la force, la glorification de la conquête, ou encore l'idée d'un ordre social justifié par des règles claires. Des œuvres censées être des mises en garde sont ainsi réinterprétées comme des manuels d'inspiration, alimentant des fantasmes réactionnaires.

13 Ajari, Norman, « Dark Gothic MAGA : Elon Musk, la néoréaction et l'esthétique du cyberfascisme », *lundimatin #461*, 2025.

Cette appropriation s'inscrit dans une stratégie plus large d'esthétisation du fascisme à travers les codes du numériques. L'extrême droite adapte son imagerie en intégrant des esthétiques issues d'Internet et de la culture populaire, produisant une vision du monde séduisante et familière pour une audience immergée dans ces références.

À ces enjeux culturels et politiques s'ajoutent des préoccupations environnementales. La fabrication massive de consoles, l'exploitation minière pour les matériaux rares nécessaires aux équipements, ainsi que les énormes centres de données pour les services en ligne et les jeux en streaming, contribuent à une empreinte carbone préoccupante. Ce modèle repose également sur l'extraction intensive de ressources en provenance de pays aux économies fragiles, perpétuant des dynamiques impérialistes et renforçant la dépendance de ces régions aux grandes puissances occidentales et aux logiques capitalistes qui les exploitent.[14]

Plus que jamais, il est évident qu'il n'est plus possible de continuer à fabriquer et consommer le jeu vidéo comme on l'a fait jusqu'ici. Il faut revoir nos attentes à la source ; repenser en profondeur notre approche de ce médium. Il n'est plus possible de nourrir une industrie violente envers ses travailleur·euse·s, son public et sa planète.

Mon constat est clair : non seulement l'industrie, gangrenée par ces problèmes, ne m'attire pas, mais pire encore, le statut de «gamer» me dégoûte désormais. Ce terme, qui aurait pu être synonyme

14 Claire Asher, "Playing dangerously: The environmental impact of video gaming consoles", *Mongabay*, 2022.

d’amour pour l’imaginaire, le jeu et la créativité est aujourd’hui empreint d’un poids toxique qui empêche toute identification sans un profond malaise.

Jouer mieux

De plus en plus, à la fois par militantisme et par aspiration à retrouver une pertinence et un sens dans le jeu vidéo, je cherche à me tourner vers des solutions alternatives à l'industrie mainstream. En tant qu'artiste et passionné, comment produire, étudier et participer au jeu aujourd'hui sans se retrouver piégé dans les rouages d'une industrie défaillante ou d'une culture crasseuse ? Comment mettre en place des moyens de faire du jeu, non plus un objet aliénant mais un outil émancipateur et fédérateur ?

Le jeu vidéo indépendant offre, certes, des oasis créatives, tout comme certaines compagnies émergentes tentent de proposer des alternatives plus éthiques et respectueuses. Pourtant, me lancer dans ce domaine me semble difficile : il faudrait non seulement des compétences techniques substantielles que je ne possède malheureusement pas, mais aussi naviguer et tenter de se faire une place dans une industrie toujours toxique et cruelle où seulement une poignée d'oeuvres parviennent à être rentables et où tenter de s'y inscrire avec une proposition alternative est simplement irréaliste.

Si le jeu vidéo veut se renouveler et explorer de nouveaux horizons, il doit s'émanciper autant que possible des logiques purement industrielles et économiques qui limitent son expression. Plutôt que de se penser uniquement en termes de rentabilité et de marché, il gagnerait à être envisagé aussi comme un espace d'expérimentation artistique et culturelle. Cela implique de sortir d'une logique d'auto-répétition et de repli sur soi, afin

d'explorer d'autres formes de narration, d'autres mécaniques et d'autres sensibilités.

Comme l'explique à merveille le documentaire en deux parties « *Crise du JV: les jeux bizarres sont la réponse* » des vidéastes « Zeph & Ramo »[15] : si l'on souhaite voir le jeu vidéo continuer d'exister, il faut impérativement revoir la taille des jeux, des projets et des studios. Se tourner vers la création, non de jeux immenses, repoussant les limites techniques et les records mais plutôt de jeux bizarres, plus modestes, coûtant moins chers et permettant donc une plus grande liberté créatrice.[16]

Ce terrain me semble en adéquation avec mes aspirations et j'espère sincèrement un jour, avoir l'opportunité de m'essayer à la conception de jeux pouvant s'inscrire dans cette lignée.

15 Lima, Antoine. « *Crise du JV: les jeux bizarres sont la réponse [A MAZE 1/2] ».* [Vidéo]. Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/34NVLRHsxSU?si=VedmWtr4HtB47off .

16 Je ne peux recommander suffisamment le visionnage de ce documentaire tant il a été pour moi une véritable révélation, bouffée d'espoir et une immense inspiration dans ce travail et ma réflexion.

En attendant, une autre voie s'impose encore davantage à mes yeux, une pour laquelle j'éprouve déjà une réelle passion et que j'ai la chance de pratiquer régulièrement : celle des jeux analogiques.

Les **jeux analogiques**, ce sont toutes les formes qui s'opposent au numérique : jeux de plateau, de cartes, de dés, et surtout de rôle. Ces formes offrent une accessibilité enthousiasmante ; elles ne nécessitent généralement ni équipements coûteux ni compétences techniques complexes, mais seulement un espace, du temps et la volonté de se réunir. Ils s'étendent sur tout un spectre d'accessibilité, de complexité et de goût ; du simple jeu de carte, au jeu de rôle ultra-spécifique dont les règles s'étendent sur plus de 600 pages.

De plus, et contrairement au jeu vidéo où nos décisions sont souvent limitées par des choix préétablis, les jeux analogiques nous placent au cœur du processus créatif en offrant la possibilité à tout un chacun d'exprimer son agentivité : dans nos choix en tant que joueur·euse mais également en tant que qu'artisan·e du jeu. Les jeux analogiques nous permettent de soulever le voile opaque des règles et mécaniques d'un jeu vidéo en nous donnant un accès direct à leur structure et à leur fonctionnement. Lorsque l'on joue à un jeu analogique et que les participant·e·s décident unanimement que l'un de ses aspects ne leur convient pas, iel sont libres de le modifier à leur guise.

Itch.io est une plateforme en ligne dédiée aux jeux indépendants, offrant un espace où les créateur·ice·s peuvent publier librement leurs œuvres, qu'elles soient classiques ou expérimentales.

Contrairement aux grandes boutiques en ligne comme Steam, celle-ci favorise une approche alternative du jeu vidéo : on y trouve aussi bien des productions à la finition professionnelle que des expériences plus étranges, exploratoires, souvent radicales, repoussant les limites du médium. Son modèle économique flexible, basé sur un système de rémunération fixe ou à prix libre, permet aux créateur·ice·s de proposer leurs jeux selon leurs propres conditions. De plus, la plateforme encourage l'échange et le dialogue à travers un espace de commentaires, où les joueur·euse·s peuvent donner des retours constructifs.

A MAZE Festival est un événement qui se déroule annuellement à Berlin. Il rassemble des artistes et créateur·ice·s de jeux venus du monde entier pour présenter leurs œuvres, échanger sur leurs pratiques et discuter de l'état du médium. **A MAZE** c'est un espace de réflexion collective où se croisent expérimentations artistiques, témoignages professionnels et questionnements critiques sur l'industrie du jeu vidéo.

Ces initiatives ne sont que deux exemples parmi d'autres qui, en plus d'illustrer une volonté grandissante des s'émanciper de l'industrie dominante du jeu vidéo, permettent d'échanger, à la fois des jeux intéressants, mais aussi des témoignages et des discours visant à s'organiser concrètement pour trouver des solutions pérennes.

Le jeu analogique a aussi un atout évident : celui de rapprocher géographiquement ses joueur·euse·s. Il leur demande de partager le même espace, de l'investir et d'y performer l'acte de jouer ensemble. Il force un contact direct avec l'autre, demande de faire usage de capacités sociales comme amuser, mentir ou convaincre. Il demande également de faire preuve d'empathie autours de la table, d'être à l'écoute des autres, d'apprendre à reconnaître quand se mettre en retrait au bénéfice du groupe ou au contraire d'identifier le moment parfait pour passer au premier plan. Pour beaucoup de jeunes personnes, adopter le jeu analogique dans leurs habitudes a été un moyen de développer une confiance en soi et des capacités relationnelles, ce qu'une pratique ludique entièrement numérique aurait plus difficilement pu faire. Aujourd'hui, le jeu analogique reste pour beaucoup un moyen de tisser et d'entretenir des liens sociaux. Les conventions et autres événements « geek » offrent même l'opportunité d'y jouer avec des inconnu·e·s, favorisant ainsi les rencontres et le sentiment de communauté.

Bien sûr, ces affirmations ne sont pas absolues. Le fonctionnement communautaire d'une partie de jeu ne garantit pas toujours une expérience positive, et certaines peuvent même devenir le cadre de dynamiques toxiques, voire de violences. Il suffit de passer un peu de temps sur les espaces de discussion en ligne dédiés aux jeux de rôle pour trouver une multitude de témoignages, souvent de joueuses, relatant des expériences marquées par des abus, du harcèlement ou des

comportements agressifs, permis par le cadre fictif d'une partie.

Le jeu analogique repose sur un contrat social et ludique que chaque joueur·euse doit accepter en entrant dans l'espace de jeu. Ce cadre, bien que pensé comme un terrain d'expérimentation et de liberté, peut être détourné par certain·e·s qui y voient une opportunité d'agir sans contrainte ni responsabilité. La fiction devient alors un prétexte pour adopter des comportements qu'ils ou elles n'oseraient pas avoir dans la réalité. Pourtant, si le jeu doit permettre d'explorer des situations inhabituelles, il ne doit pas pour autant devenir un espace où tout est permis, surtout lorsque cette liberté sert à reproduire des dynamiques oppressives sous couvert de *roleplay*.

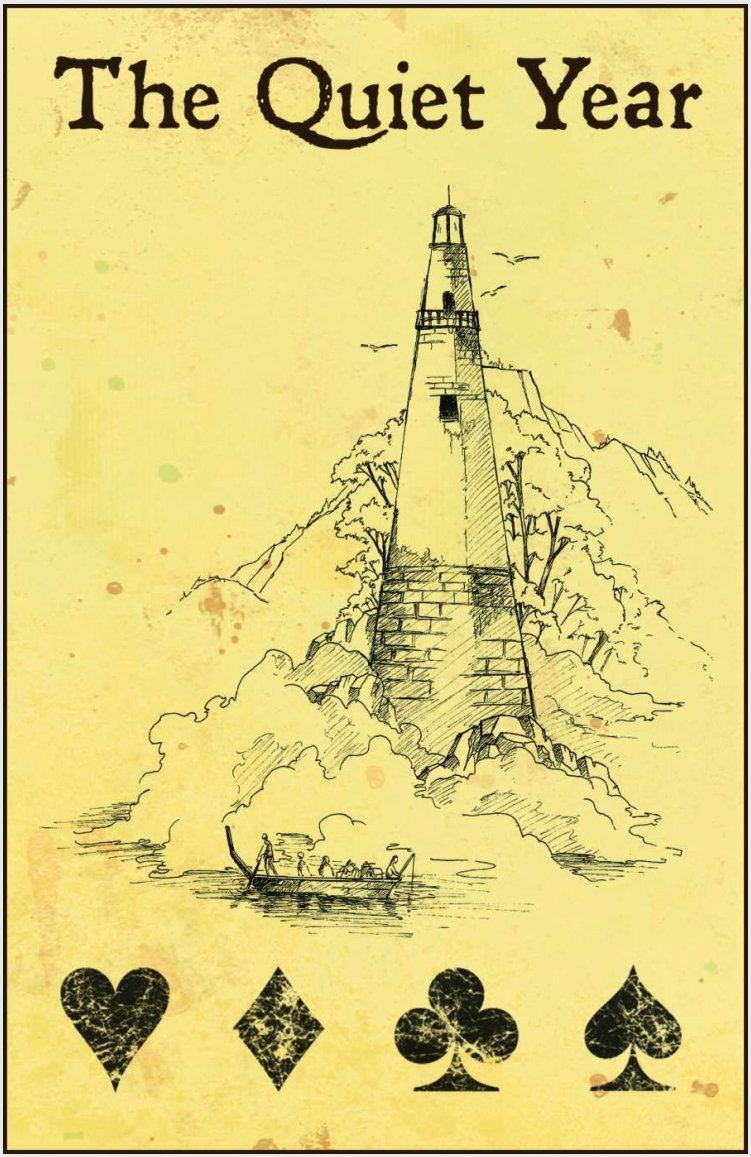
Créer un cadre sain et respectueux est donc essentiel pour une bonne pratique du jeu analogique. Assurer une « safe place » autour de la table permet non seulement de protéger les joueur·euse·s de comportements abusifs, mais aussi de garantir une expérience de jeu plus engageante et équitable pour tou·te·s. Ces dernières années, la communauté du jeu de rôle a largement pris conscience de cet enjeu, développant différentes solutions pour encadrer la sécurité émotionnelle des joueur·euse·s. Des outils comme la X-Card, les feux tricolores ou les discussions pré-session sont autant d'initiatives qui visent à assurer un cadre ludique bienveillant, où chacun·e peut s'exprimer sans crainte d'être mis·e en danger.

Cependant, ces outils ne suffisent pas à eux seuls : leur efficacité repose avant tout sur la volonté collective de les faire respecter. Un cadre bienveillant ne peut exister que si chaque participant·e s'engage activement à intervenir lorsqu'une limite est franchie, à écouter et à prendre en compte les ressentis des autres. Instaurer des règles est une chose, mais c'est la vigilance du groupe qui garantie un véritable espace de jeu sécurisant et inclusif.

À mon avis, c'est dans ce mélange d'activité sociale et ludique que réside tout le potentiel des jeux analogiques. En effet, lorsqu'ils sont joués, ils demandent une réflexion, une prise de décision et une interaction directe avec le médium ainsi qu'avec les autres participant·e·s. Plus qu'un simple divertissement, ils ont la capacité de devenir un espace de co-création, d'échange, et de réflexion

sociale et artistique dans lequel lorsque ses participant·e·s rencontrent un aspect avec lequel iels sont en désaccord, iels peuvent s'arranger pour le modifier. Les jeux analogiques sont responsabilisants : ils nous permettent de définir ensemble les termes du jeu, tout en nous offrant un espace pour nous outiller et nous éduquer face aux mécanismes de manipulation des dynamiques ludiques et à leur intégration croissante dans nos quotidiens.

Ainsi, m'engager dans cette voie me permet de répondre à mon malaise face au jeu vidéo. Le jeu analogique, et en particulier le jeu de rôle, est pour moi un moyen excitant de toucher au game design. Il me permet de concilier mes envies de création et de réflexion avec mes préoccupations éthiques, tout en m'offrant un espace libre où je suis à la fois actif et responsable du bon déroulement de l'expérience. Il me pousse à sortir de ma zone de confort, aussi bien socialement qu'intellectuellement, et me permet de maintenir des amitiés précieuses. Jouer avec attention et engagement crée des opportunités uniques d'échange, de partage d'idées et de renforcement des liens sociaux, d'une manière parfois plus fluide et naturelle qu'ailleurs. Plus que tout, avoir eu la chance de développer cette pratique régulière me confirme le potentiel créatif qu'apporte son aspect collectif.



The Quiet Year, Jeu analogique, Avery Alder, Buried Without Ceremony, 2013.

The Quiet Year est un jeu de narration collective où l'on dessine, invente et fait évoluer ensemble la carte d'une communauté suite à l'effondrement de nos sociétés. Au fil des tours, des cartes tirées au hasard introduisent des événements qui obligent à prendre des décisions et à s'adapter. Le jeu propose d'incarner à intervalle deux dynamiques : la destruction, lorsqu'une carte introduit une catastrophe, et la construction, lorsqu'il s'agit de rebâtir et de redéfinir l'avenir de la communauté.

On ne peut ni gagner ni perdre. Le cœur du jeu réside dans les discussions, les débats et les choix parfois égoïstes, parfois solidaires, qui façonnent le destin de cette communauté et la direction qu'elle prendra.

Penser un monde meilleur

Parmi les différentes catégories de jeux analogiques, une concrétise tout particulièrement mon approche de ce médium : le jeu de rôle.

Le jeu de rôle, tel que nous le connaissons aujourd'hui, est né dans les années 70 et est bien souvent attribué à l'apparition de **Donjons et Dragons**. Lors de sa sortie en 1974, *D&D* révolutionne la manière dont les joueur·euse·s interagissent avec un monde fictif. Ce jeu de rôle permet à ses participant·e·s de s'impliquer dans des histoires créées en collaboration, incarnant des personnages qu'iels créent de toutes pièces puis en les faisant évoluer dans des mondes fantastiques, déterminés par des règles de jeu spécifiques. Ce système innovant met l'accent sur la narration partagée et la gestion d'un personnage à travers un cadre d'aventure et de stratégie. L'utilisation de dés est introduite pour instaurer un facteur de hasard dans les actions des joueur·euse·s et permettant de différencier l'expérience d'un simple exercice de co-narration improvisée.

C'est cette licence qui, encore aujourd'hui, reste la référence pour celles et ceux qui s'aventurent dans l'univers des jeux de rôle ; et, bien que depuis les 50 années d'existence de ce médium, il ait eu le temps d'élargir et d'approfondir sa proposition, *D&D* reste aujourd'hui l'archétype absolu du jeu de rôle dans l'imaginaire collectif, celui auquel on pense spontanément lorsqu'on évoque ce genre de jeu.

Personnellement, bien que mes premières expériences de jeu de rôle ne se soient pas faites

à travers *Donjons et Dragons*, j'ai une affection particulière pour cette licence et sa vision du jeu, car elle m'a offert la possibilité d'explorer un univers et un type de récit qui m'ont profondément marqué dans mon enfance : celui de l'œuvre de Tolkien, en particulier « Le Seigneur des Anneaux ». Gary Gygax, le créateur de *D&D*, s'est largement inspiré de l'heroic fantasy et des récits épiques de Tolkien pour imaginer l'univers de son jeu. Cette influence (à la limite de la citation, voir du plagiat) m'a permis, en tant qu'enfant, de voir en *D&D* un moyen de reproduire les même aventures qui m'avaient tant marqué et d'enfin participer aux scènes de quêtes épiques, de combats héroïques et de voyages dans des paysages légendaires.

Avec le temps, mon amour pour les mondes imaginaires s'est intensifié et précisé. J'ai nourri mon appétit pour ce genre grâce à de nombreuses oeuvres diverses et surtout de médium différents. J'ai pu observer comment il s'exprime au cinéma, en littérature et en jeu vidéo ; comment il se sert des différentes règles, contraintes et forces de ces véhicules pour se diversifier et aiguiser ses messages. En m'intéressant aux forces structurantes de l'imaginaire, avec un sérieux s'intensifiant au fur et à mesure de mes découvertes, je me suis penché sur ce que des chercheur·euse·s ont pensé et révélé avant moi. Très vite, j'ai réalisé que nombreux d'entre elleux avaient déjà tracé les grandes lignes de ce qu'iels définissent comme les rôles et intérêts de l'imaginaire fictionnel, apportant ainsi à ce genre ses titres de noblesse.

Grâce à elleux, je me suis rendu compte que les récits qui me plaisaient tant, en plus de leur valeur en tant que divertissement et œuvre d'art, avaient très souvent été porteurs de messages politiques, conscientisés ou non, et se montraient même selon certain·e·s, comme un outil particulièrement adapté pour parler d'idéologies. En effet, à partir du moment où une œuvre s'attelle à décrire un monde imaginaire, qu'elle l'organise, le structure, y définit des intérêts, y hiérarchise des camps, ou encore s'attarde sur un aspect plutôt qu'un autre, elle effectue par définition un travail politique.

La création d'un monde fictif à travers une oeuvre culturelle, offre donc un défi autant qu'une opportunité : celui de proposer une certaine vision du monde. Cette vision peut être parfois simplifiée et vulgarisée afin d'en transmettre l'essence plus aisément mais elle peut être également amplifiée pour mettre en lumière un élément précis.

La fiction spéculative est une quête des possibles, une manière de poser la question « **Et si ?** » et d'imaginer ce qui adviendrait si nous percevions le monde différemment. La fiction permet de démontrer d'autres réalités, d'autres manières d'organiser notre monde ; certaines souhaitables, d'autres, au contraire, à éviter. Son but n'est pas tant de pointer le doigt en direction d'une organisation parfaite du monde que de pousser à la réflexion. Le « Et si ? » de la fiction devient une méthode réflexive.

Cette méthode est particulièrement appliquée dans le cas de la dystopie, genre de la Science-Fiction avec lequel nous sommes aujourd'hui accoutumés tant il a occupé le paysage culturel ces dernières décennies à travers des oeuvres comme *Hunger Games* pour la littérature et le cinéma ou encore *BioShock* pour le jeu vidéo. C'est un genre qui sert à mettre en garde face à une dérive que l'on remarque dans nos sociétés d'aujourd'hui, en sélectionnant quelques aspects (les inégalités sociales extrêmes et la fascination morbide pour le spectacle de la violence dans le cas d'*Hunger Games*) et en choisissant d'en faire le point central de son monde, de son oeuvre et de son propos.

Pourtant, en regardant aujourd'hui l'état du monde, et malgré le fait que la fiction ait tenté de nous prévenir, il est forcé de constater que la dystopie n'est pas véritablement parvenue à son but. Les récits qui devaient nous alerter sur les dévoiements de nos sociétés semblent désormais absorbés par les système qu'ils critiquaient. Ils sont, j'en ai bien peur, devenus des produits vidés de leur potentiel subversif, normalisés au point où les mécanismes qu'ils dénoncent nous paraissent familiers, presque inévitables.

C'est particulièrement frappant dans le cas du cyberpunk, un genre autrefois marqué par une critique acerbe du capitalisme et des dérives technologiques. À l'origine subversif et disruptif, il a progressivement été vidé de sa charge contestataire pour devenir une simple esthétique néon-chrome, récupérée en partie par l'extrême droite et marketisée par les industries qu'il

dénonçait. Aujourd'hui, il est plus souvent synonyme de cuir, de lumières criardes et de prothèses cybernétiques que d'une remise en question réelle des structures de pouvoir qu'il mettait en scène. Heureusement, d'excellentes œuvres comme *Severance* en série ou *Norco* en jeu vidéo montrent que le genre dystopique n'est pas totalement épuisé. Je ne le vois donc pas comme un genre à rejeter, mais plutôt comme un outil à manier avec discernement, sans en surestimer la portée et en gardant à l'esprit son potentiel accablant.

Dream Askew est un jeu de rôle sans meneur·euse qui propose une expérience de narration partagée couplé à un système de règle simple mais riche. Contrairement aux récits traditionnels où l'effondrement du monde est synonyme de chaos et de violence, *Dream Askew* explore un avenir où des communautés marginalisées rebâtissent autrement, en dehors des structures de pouvoir dominantes. Il explore les conséquences de l'effondrement non pas à travers la survie brutale, mais en s'intéressant à la manière dont les infrastructures, les organisations et les structures sociales se transforment en l'absence du monde tel que nous le connaissons.

Radicalement queer, *Dream Askew* interroge la construction du genre dans une société où les normes d'aujourd'hui ont disparu. Il pousse les joueur·euse·s à imaginer de nouvelles identités et à questionner leurs représentations : lorsqu'un nom ou un concept lié au genre apparaît, le jeu encourage à en discuter ensemble, à en définir l'incarnation et à enrichir ainsi l'univers collectif. Il invite à poser des questions ouvertes sur l'avenir, à construire sur les réponses des autres, et à envisager comment des communautés peuvent renaître en réinventant leurs propres codes.



Dream Askew, Jeu analogique, Avery Alder, Buried Without Ceremony, 2018.

Au lieu de prophétiser un avenir malheureux ne devrions nous pas essayer d'effectuer un virage à 180° et tenter de prononcer ce qui pourrait être plus appréciable ? Aujourd'hui, comme beaucoup d'autres, je pense qu'il est nécessaire de réinvestir des genres et thématiques plus positives, en s'intéressant d'avantage à l'utopie, non pas comme une recette toute faite, mais comme un outil de réflexion et de désir collectif.

Je ne suis évidemment pas seul dans cette réflexion : des penseur·euse·s comme Vincent Gerber, dans son livre *L'imaginaire au pouvoir*, ou Ketty Steward, dans *Le Futur au pluriel : réparer la science-fiction*, défendent également l'importance de cet élan utopique. Cet appétit est aussi visible dans des initiatives contemporaines telles que *Les Utopiales* de Nantes et pour le jeu de rôle, la *Applied Hope: The Solarpunk & Utopias Jam* sur *itch.io* ou encore l'apparition d'ouvrage comme *Utopia on the Tabletop*[17] qui témoignent à la fois d'intérêts renouvelés pour des futurs imaginés autrement ainsi que pour des manières de les incarner à travers des jeux.

J'ai l'impression que l'utopie, en tant que genre, a longtemps été mal comprise et injustement dénigrée. Peut-être parce qu'on l'a trop souvent perçue comme naïve ou offrant des solutions simplistes. Il faut pourtant la voir avant tout un exercice de pensée (une continuité du « Et si ? » discuté plus tôt), une invitation à imaginer autrement. L'utopie, dans sa dimension fictive, n'a pas vocation à se réaliser telle quelle dans le

17 Walton, Jo L., *Utopia on the tabletop*. Brighton: Ping Press, 2024.

monde réel. Elle offre plutôt un cadre, un point de départ pour nourrir notre réflexion et inspirer des actions concrètes ; probablement imparfaites mais néanmoins tangibles. Même si l'utopie que l'on tente de bâtir dans la réalité diffère de sa forme imaginaire, elle aura eu le mérite d'ouvrir une brèche, de proposer une direction vers laquelle tendre, et de nous encourager à envisager ce qui semblait avant impossible.

Mais si la dystopie a malheureusement été vidée de sa charge critique par sa banalisation, l'utopie n'est pas pour autant immunisée contre une récupération similaire. On a pu le voire notamment avec le mouvement Solarpunk : né d'une volonté de penser un futur écologique et socialement désirable, il a été en partie absorbé par le libéralisme, transformé en une esthétique « verte », consensuelle et vidée de ses implications politiques radicales ; en proposant généralement une solution provenant uniquement d'innovations technologiques, son potentiel subversif s'en retrouve neutralisé.

De plus, un problème récurrent dans les œuvres utopiques reste l'absence de représentation des luttes sociales et politiques ayant mené à l'amélioration de la société. Trop souvent, ces récits se concentrent sur le résultat final : un monde harmonieux et stable, sans jamais montrer les combats, les obstacles et les sacrifices nécessaires à sa construction. Cette omission donne l'impression que ces futurs désirables apparaissent spontanément, comme un aboutissement naturel, occultant ainsi la complexité et la violence des processus historiques réels.

Plus encore que des visions de sociétés idéales, la fiction spéculative peine à proposer de véritables modèles de transition. Comment passe-t-on d'un monde imparfait à une société utopique ? Quelles stratégies, quels conflits, quelles prises de pouvoir permettent d'y parvenir ?

L'utopie, lorsqu'elle est appliquée comme méthode de réflexion, n'a pas vocation à fournir des réponses figées ou des solutions définitives. Son rôle est avant tout de faire rêver, d'ouvrir le champ des possibles plutôt que de dicter une marche à suivre. La fiction spéculative, en particulier la science-fiction, s'est souvent perçue – ou a été perçue – comme un genre doté de capacités presque prophétiques. Cette prétention à anticiper le futur repose parfois davantage sur l'orgueil de ses auteur·ice·s que sur une réelle capacité d'analyse prémonitoire. Plutôt que de s'enfermer dans cette posture divinatoire, la science-fiction gagnerait à rester modeste et à embrasser pleinement son rôle d'inspiratrice. Elle n'a pas à prédire l'avenir ; elle doit avant tout donner envie d'en construire un différent, en stimulant notre imaginaire et en ouvrant des horizons inattendus.

Elle peut, et même doit, rester en perpétuelle construction, un horizon mouvant plutôt qu'un modèle rigide. Pour cela, j'en suis persuadé, pour rester pertinente, elle doit abandonner toute prétention à la perfection ou à des visions « universalistes » qui imposeraient une vérité unique.

Réhabiliter l'utopie aujourd'hui, c'est accepter de tourner la page des grandes idéologies. Elle ne peut plus être une solution dirigiste ; elle doit, au contraire, stimuler une réflexion locale, vernaculaire et adaptée aux contextes et réalités multiples qui composent notre monde. Cela implique de penser des réponses au cas par cas, en tenant compte des nombreuses spécificités qui nous définissent et nous différencient.

Terra Nil est un jeu Solarpunk nous demandant de nettoyer un par un les différents écosystèmes de notre planète. Il illustre de manière impressionnante les effets de différentes formes de pollution sur l'environnement, avec un niveau de détail remarquable. Il s'agit davantage d'une célébration de la beauté de la nature que d'une réflexion engagée sur l'avenir. Le jeu offre une expérience apaisante et satisfaisante, mais sa proposition s'arrête là, sans porter de message ou une réelle ouverture sur le futur.



Terra Nil, Jeu vidéo, Free Lives, Devolver Digital, 2023.

Jouer un monde meilleur

Le jeu de rôle sur table est une pratique fondamentalement collective. Il se joue en groupe, généralement constitué de 2 à 6 joueur·euse·s et d'un·e meneur·euse de jeu, dont le rôle est de présenter un monde peuplé de défis, de personnages et de situations auxquels les joueur·euse·s devront réagir. Ceux-ci contrôlent leurs personnages en décrivant leurs actions et interactions avec cet univers, créant ainsi une narration émergente à travers un constant va-et-vient entre leurs décisions et les réponses du·de la meneur·euse.

Contrairement au jeu vidéo, où les mécaniques sont souvent dissimulées sous du code, le jeu de rôle expose pleinement ses systèmes aux joueur·euse·s. Chacun·e est en mesure de comprendre, manipuler et adapter ces règles en temps réel, sans qu'un programme arbitre les décisions. Cette accessibilité directe aux mécaniques du jeu change profondément l'expérience : elle ne repose pas uniquement sur l'habillage narratif ou esthétique, mais sur la manière dont les règles elles-mêmes façonnent l'émotion et l'engagement des participant·e·s. Un système bien conçu ne se contente pas de structurer une histoire : il devient le moteur principal de l'expérience ; de ses interactions sociales, de nos prises de décisions et de nos expérimentations collectives.

Grâce à cette flexibilité, le jeu de rôle favorise l'échange, la collaboration et l'improvisation. Il n'est pas un médium figé ou prédéterminé, mais un espace de création en temps réel, où les règles ne sont pas seulement appliquées, mais constamment réévaluées, réinterprétées et

adaptées par les joueur·euse·s. Cette ouverture permet une appropriation du jeu qui n'existe que plus difficilement dans le jeu vidéo, où les cadres sont plus rigides et les interactions limitées aux actions prévues par les développeur·euse·s.

Même lorsqu'une partie prend place dans un univers déjà décrit dans un manuel, les joueur·euse·s doivent constamment enrichir et improviser autour de ce cadre. Chaque interaction, chaque décision contribue à approfondir et à adapter le monde en fonction des choix des participant·e·s. En cela, le jeu de rôle ne se contente pas de réutiliser des mondes fictionnels : il invite à les questionner, à les étendre et à les remodeler en fonction des besoins et des perspectives du récit en création. Ce processus engage une réflexion similaire à celle des auteur·ice·s de science-fiction et de fantasy, notamment dans leur capacité à formuler des hypothèses spéculatives sur le fonctionnement d'un monde. En ce sens, le jeu de rôle met directement en pratique le principe du « Et si ? » permis par la fiction, en permettant de tester, dans un cadre ludique et interactif, les implications d'un univers et des règles qui le régissent.

Cette dynamique propre au jeu de rôle ne se limite pas au cadre narratif : elle reflète aussi une forme d'expérimentation sociale. Autour d'une table, des personnes se rassemblent, s'accordent sur des règles, improvisent ensemble, négocient des conflits et adaptent les normes de leur monde imaginaire. Ce processus n'est pas sans rappeler la fonction d'une communauté : c'est un espace où l'on co-construit des réalités partagées, où

l'on débat et où l'on ajuste collectivement des règles pour que l'expérience commune soit enrichissante et agréable pour tou·te·s. Ainsi, par son fonctionnement même, le jeu de rôle incarne une démarche utopique : il permet de tester de nouveaux modes d'organisation, de relation et de narration, en explorant collectivement d'autres manières d'être et de faire ensemble.

Cependant, si le jeu de rôle offre une liberté d'interaction bien plus grande que le jeu vidéo, il ne faut pas oublier que cette liberté reste encadrée par son système. Chaque règle, chaque mécanique, chaque choix proposé aux joueur·euse·s oriente leur expérience. Lorsqu'un jeu consacre l'essentiel de ses règles au combat – détaillant sortilèges, armes et compétences martiales – il est difficile d'ignorer l'invitation implicite qu'il lance : combattre. Un système de jeu structure les comportements attendus : si l'on place une épée vorpale +3 entre les mains des joueur·euse·s et leur offre un contexte parfait pour l'utiliser, peut-on réellement s'étonner qu'iels s'en servent ?

Le jeu de rôle n'est ni un roman ni un film. Même s'il s'agit d'un médium collaboratif, jouer une partie n'équivaut pas uniquement à écrire une histoire à plusieurs. C'est un médium avec ses propres dynamiques, ses propres contraintes, et surtout, ses propres biais. Les mécaniques d'un jeu ne sont jamais neutres. Elles orientent les décisions, hiérarchisent les actions et conditionnent la manière dont nous appréhendons l'univers fictionnel qu'elles structurent. Elles véhiculent des idées de manière insidieuse, non pas en les énonçant

directement, mais en nous incitant à répéter certains comportements et à en négliger d'autres.

Tout comme dans le jeu vidéo, ces mécaniques influencent profondément notre manière d'interagir avec le monde qu'elles mettent en scène. En nous immergeant dans leur logique interne, elles nous rendent acteur·ice·s de leurs principes implicites et façonnent notre perception de ce qui est « normal » ou attendu.

Ce constat est particulièrement flagrant dans *Donjons & Dragons*, qui repose sur un système de combat central et gratifiant, encourageant les joueur·euse·s à résoudre leurs problèmes par la confrontation. La progression des personnages est étroitement liée à leur efficacité martiale : vaincre des ennemis rapporte des points d'expérience, qui permettent d'accéder à de meilleures capacités, armes et armures, rendant ainsi le cycle du combat inévitable.

L'un des aspects emblématiques de *D&D* est sa structure classique d'exploration de donjons, souvent résumée par la formule Porte, Monstre, Trésor. Cette dynamique repose sur une boucle de jeu simple : les aventurier·e·s ouvrent une porte, rencontrent un monstre, le combattent, puis récupèrent un trésor avant de répéter le processus. Conçue pour rythmer les parties et maximiser les enjeux ludiques, cette logique a toutefois été critiquée pour son manque de remise en question de la violence et du pillage.

En effet, le principe même du donjon comme espace à explorer implique souvent une intrusion non questionnée dans un territoire occupé, où la population locale – aussi monstrueuse soit-elle – est traitée comme une menace à exterminer. Cette approche s'inscrit dans une dynamique impérialiste, où l'ennemi est une altérité radicale à éliminer sans remise en question. Cette logique se retrouve également dans la manière dont *D&D* construit ses représentations raciales et culturelles. Le jeu repose sur un bio-essentialisme marqué, où les différentes races fictionnelles sont figées dans des archétypes comportementaux : les orques sont brutaux, les elfes raffinés et les gobelins sournois. Ces tropes, qui ne sont pas sans rappeler des stéréotypes ethniques instaurés par un racisme scientifique dans des contextes coloniaux bien réels, perpétuent une vision du monde dangereuse et manichéenne, où les conflits sont souvent prédéterminés par l'essence même des peuples en présence.

Là où ce bio-essentialisme traverse une grande partie du genre de la fantasy, sa présence dans un jeu comme *D&D* me semble encore plus problématique. Dans un roman, une telle vision peut être nuancée, déconstruite ou remise en question à travers le récit et l'évolution des personnages. Même si une œuvre de fantasy reprend ces archétypes, elle peut offrir des contre-exemples, des points de vue divergents, en faire un véritable propos en montrant comment un personnage s'auto-détermine et échappe à sa condition supposée.

Le jeu, lui, grave ces stéréotypes dans ses mécaniques. Ce ne sont plus seulement des tropes narratifs, mais des règles explicites, noir sur blanc. Les orques sont brutaux et stupides, non parce que le récit les présente ainsi, mais parce que c'est inscrit dans les statistiques du jeu : un malus à l'intelligence, compensé par un bonus en force. En traduisant cette vision en chiffres et en règles immuables, le jeu ne se contente pas de refléter un imaginaire problématique : il l'institutionnalise. Ce qui pourrait être un biais narratif devient une mécanique de jeu objective, reproductible et difficilement questionnable dans le cadre du système.

Cette simplification se retrouve aussi dans la manière dont *D&D* représente les sociétés. Bien qu'il semble puiser son inspiration dans un imaginaire médiéval, il s'éloigne radicalement du Moyen Âge historique. Les structures politiques et économiques complexes de la féodalité sont écrasées au profit d'un modèle qui ressemble bien davantage à un capitalisme modernisé : les gardes municipaux deviennent une force de police centralisée, les guildes se réduisent à de simples clubs privés, et l'économie repose sur un marché fluide et individualiste où la richesse circule librement entre aventurier·e·s et marchands.[18]

Ce biais n'est pas a sous-estimer. En posant ce modèle comme allant de soi, *D&D* contribue à ce que Mark Fisher nomme le « réalisme capitaliste », cette idée que le capitalisme est non seulement le seul système viable, mais qu'il est désormais

18 Walton, Jo L., *Utopia on the tabletop.* Brighton: Ping Press, 2024, pp. 6-9.

impossible d'imaginer une alternative crédible. Or, c'est précisément dans cette tension que le jeu de rôle devient un terrain d'enjeux idéologiques : il prétend offrir une échappatoire vers d'autres mondes, mais ces mondes, dans leur organisation sociale et économique, restent largement façonnés par la logique capitaliste. L'aventure, l'exploration, la richesse et le pouvoir s'articulent toujours autour des mêmes dynamiques, contribuant à enfermer l'imaginaire dans un cadre qui reproduit les structures dominantes du monde réel.[19]

Dès le XIXe siècle, le mouvement *Arts & Crafts*, porté notamment par William Morris, s'est déjà saisi de cet imaginaire médiéval pour au contraire, critiquer les dérives de l'industrialisation. En réhabilitant des formes artisanales et des récits inspirés du Moyen Âge, ce mouvement cherchait à opposer une vision d'un passé idéalisé et harmonieux à l'aliénation provoquée par la modernité industrielle. Cette dynamique perdure aujourd'hui dans la fantasy et certains jeux de rôle, qui, parfois, convoquent cette esthétique comme outil d'une critique anti-industrielle, consciente ou non.[20]

19 Fisher, Mark, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester, Zero Books, 2009, p. 2.

20 Blanc, William, Winter is coming. France: Libertalia, 2023.

Spire est un jeu de rôle dans lequel on joue des drows : des elfes noirs, un peuple toujours présenté comme essentiellement maléfique dans les univers de fantasy classiques. Ici, c'est différent : on incarne des révolutionnaires prêts à tout pour renverser le pouvoir en place, celui des hauts-elfes, qui dominent et exploitent la ville-tour de Spire.

Le jeu prend des concepts de la fantasy traditionnelle, à la base construits comme des archétypes raciaux et réducteurs mais les transforme, en fait un object critique, respectueux du matériel de base dont il s'inspire mais corrigeant leurs défauts.



Spire, Jeu de rôle, Grant Howitt, Christopher Taylor, Decard Ltd., Rook, Rowan, 2018.

Si modifier *D&D* pour l'adapter à d'autres types de récits est possible, cela reste une tâche ardue. Le jeu a été conçu autour d'un système de combat tactique, et même en en détournant les mécaniques, son ADN demeure profondément ancré dans une logique d'affrontement et de progression martiale. Plutôt que de chercher à tordre un cadre rigide, une autre approche consiste à se tourner vers des jeux ayant, dès leur conception, intégré d'autres dynamiques narratives et ludiques.

Ces alternatives prennent des formes variées : certaines suppriment la violence comme moteur du jeu, d'autres en modifient la fonction, et d'autres encore déplacent les enjeux vers des dimensions plus introspectives. **The Book of Cairn**, par exemple, conserve une partie des codes du jeu de rôle classique mais en transforme radicalement les objectifs. Cette fois, on n'agit plus pour notre propre chef, notre enrichissement ou en quête de pouvoir mais en réaction à des problèmes et menaces qui troublent la petite communauté dont les aventurier·e·s que l'on incarne font partie. Ici, la communauté est centrale à l'histoire : c'est elle et son bien être qui sont génératrices d'aventures et de situations à résoudre.

The Book of Cairn repose sur un équilibre à préserver : les personnages doivent gérer leurs ressources et éviter l'accumulation d'événements négatifs, sous peine de voir leur communauté sombrer dans le chaos. La violence y est une option, mais elle est accompagnée d'une mécanique d'harmonie spirituelle, qui régule et en punit les

excès. Son usage doit être pesé avec soin, car elle peut mener à des conséquences malheureuses.[21]

Wanderhome va encore plus loin en supprimant totalement la violence comme solution. Ce jeu narratif propose d'explorer un monde pastoral à travers des personnages animaux, en mettant l'accent sur la découverte, la contemplation et les relations interpersonnelles. Ici, les conflits ne se résolvent ni par l'affrontement ni par des mécaniques de victoire ou d'échec, mais par le dialogue et le voyage. Ce faisant, il démontre qu'un récit peut se construire sans combat tout en restant engageant.[22]

D'autres jeux, comme **Masks : A New generation** ne suppriment pas le conflit mais le réorientent vers d'autres dynamiques. Masks est un jeu de rôle mettant en scène des adolescent·e·s super-héros, inspirés des comics comme Teen Titans. Plutôt que de focaliser les mécaniques sur la puissance ou la tactique, il s'intéresse à la construction de l'identité des personnages tout en explorant le thème de l'altérité et de la neurodiversité. Les mécaniques du jeu mettent moins l'accent sur l'effet des super-pouvoirs lorsqu'ils se manifestent et davantage sur la manière dont ils affectent les personnages eux-mêmes. L'action et la violence y sont présentes, mais l'intérêt des jets de dés et de la narration est déplacé vers leur impact personnel et émotionnel. Les systèmes du jeu encouragent les joueur·euse·s

21 *The Book of Cairn*, jeu de rôle, Mark Carroll, Paul Caughell, Ross A. Isaacs, SoulJAR Games, 2014.

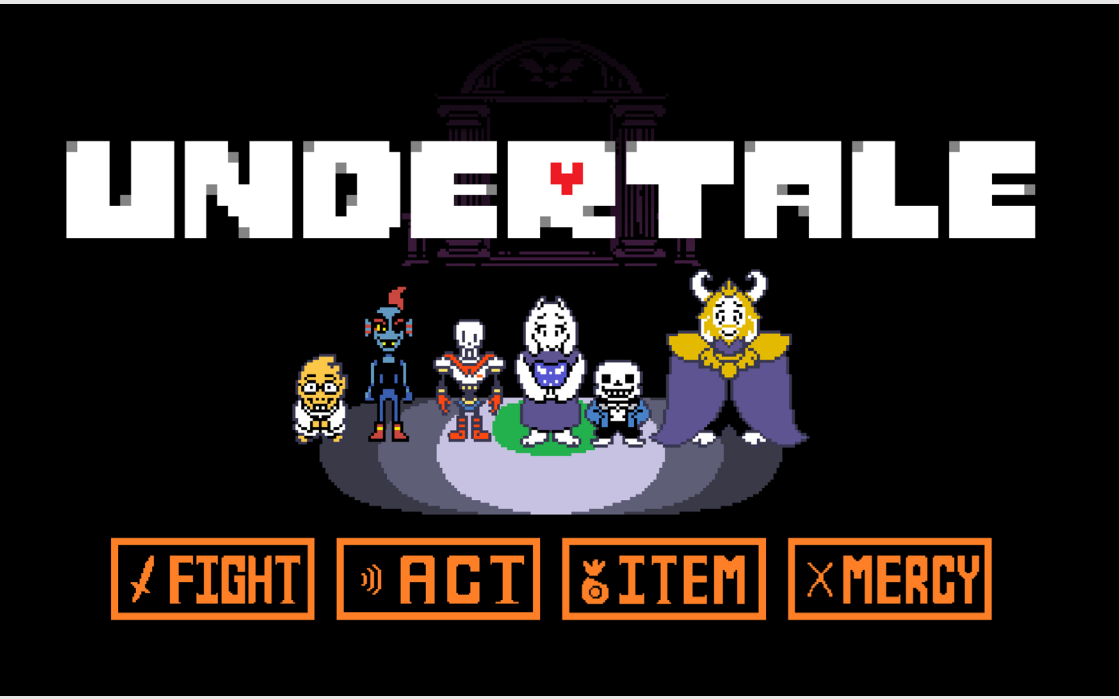
22 *Wanderhome,* jeu de rôle*,* Jay Dragon, Possum Creek Games, 2021.

à interroger la manière dont leurs pairs et mentors influencent leur perception d'elles·eux-mêmes, et comment cette identité évolue au fil de la partie. Même s'il permet la violence, le cœur du jeu repose donc moins sur les combats que sur les dilemmes personnels, les relations entre personnages et les crises identitaires.[23]

Loin d'être de rares exceptions, ces jeux illustrent un mouvement plus large dans le jeu de rôle contemporain : celui d'une véritable volonté de diversification des structures narratives et ludiques. En s'éloignant du paradigme de l'affrontement comme moteur principal du jeu, ils ouvrent la voie à de nouvelles manières de raconter et de vivre des histoires collectives, et enrichissantes. À travers des nouvelles règles et principes, ce genre de propositions mettent en place de nouvelles dynamiques. Très souvent, elles s'écartent de l'individualisme des jeux plus classiques. Ici, les réussites et échecs personnels prennent moins d'importance : c'est le groupe et la communauté qui deviennent une responsabilité partagée. Ces mécaniques, en déplaçant les enjeux, transforment grandement les thèmes et sujets évoqués lors des parties et permettent de convoquer des affects différents, mettant l'accent sur des instants de jeu plus rares et jusqu'ici sous-exploité dans les jeux classiques.

23 *Masks : A New Generation*, jeu de rôle, Brendan Conway, Magpie Games, 2017.

Undertale interroge le combat comme unique méthode d'interaction et cherche d'autres formes de résolution de conflit. En détournant les mécaniques traditionnelles des jeux d'aventures, il pousse les joueur·euse·s à reconsidérer leur rapport à la violence et à comprendre qu'éliminer ceux que l'on perçoit comme des obstacles n'est pas une nécessité. S'il est possible de terminer le jeu sans combattre, il est aussi permis – et même encouragé – d'expérimenter la voie de la violence. Cette liberté est précisément ce qui permet au jeu d'en souligner les conséquences, faisant ressentir le poids des choix et la manière dont ils transforment le monde du jeu



Undertale, Jeu vidéo, Toby Fox, 2015.



Moon: Remix RPG Adventure, Jeu vidéo, Love-de-Lic, ASCII Entertainment, 1997.

Moon: Remix RPG Adventure va encore plus loin dans cette remise en question en nous plaçant dans un monde marqué par les ravages d'un héros de jeu vidéo classique. Ici, on ne joue pas l'aventurier qui terrasse des monstres, mais celui qui répare les dégâts laissés derrière lui, soigne les créatures blessées et tente de reconstruire un monde abîmé par le passage du héro. Le jeu joue avec la notion même de contrôle : lorsqu'on incarne un personnage dans un jeu, on pense le diriger, mais en réalité, c'est souvent lui qui délimite nos actions possibles. Moon illustre cela en nous mettant d'abord dans la peau d'un héros traditionnel, nous poussant à tuer le dragon avant de nous faire incarner un·e inconnu·e qui doit gérer les conséquences de ces actes. En nous faisant alterner entre ces points de vue, le jeu nous amène à interroger le rôle des protagonistes et la manière dont ces rôles sculptent notre rapport au pouvoir et à l'action.



Dark Souls, Jeu vidéo, FromSoftware, BANDAI NAMCO Entertainment, 2011.

Dark Souls rompt avec les récits classiques de l'heroic fantasy glorifiant l'héroïsme et la destinée. Il ne nous place pas dans la peau d'un·e élu·e destiné·e à sauver le monde, mais dans celle d'un être insignifiant pris dans un cycle inéluctable. Le jeu ne nous accorde ni victoire éclatante, ni destinée héroïque : il met en scène un monde en ruine où chaque tentative de changement semble vouée à perpétuer le même désastre. Sa difficulté brutale et son refus d'une fin «idéale» forcent les joueur·euse·s à repenser leur rôle et à questionner l'idée même du héros et de la libération.

Ces trois jeux désamorcent nos attentes de joueur·euse en jouant avec les codes et mécaniques traditionnelles. Plutôt que de proposer un récit héroïque classique où l'on incarne un·e élu·e destiné·e à vaincre le mal, ils questionnent notre rapport à la violence, à l'héroïsme et au destin. En nous confrontant à nos automatismes de joueur·euse·s, ils nous poussent à interroger les logiques archaïques des récits d'aventure et de conquête.

En réinterrogeant qui nous sommes dans les mondes que nous explorons et ce que signifie « jouer un héros », ces jeux nous invitent à repenser nos habitudes de jeu.

Jouer nos contra dictions

Bien que j'éprouve une sincère admiration pour les jeux qui cherchent à s'éloigner du conflit – et que j'y joue avec plaisir – je ne peux m'empêcher de les considérer comme une réponse incomplète à la question de la violence dans le jeu. Ces jeux offrent des alternatives précieuses et nécessaires, mais ils ne suffisent pas à restructurer pleinement la place de la violence dans nos imaginaires ludiques et narratifs.

Le jeu, par sa nature libre, nous permet d'agir de manière irréfléchie et sans conséquences dans un cadre sécurisé, ce qui est une source de plaisir essentielle à préserver. Cependant, cette même liberté peut devenir problématique, surtout lorsqu'elle touche à la violence. En effet, rendre la violence « amusante » sans cadre critique, c'est courir le risque qu'elle soit récupérée ou pire : normalisée, standardisée.

Aujourd'hui, le constat est clair : la violence est sur-représentée dans les jeux, qu'ils soient analogiques ou numériques. Un constat qui s'étend d'ailleurs à l'ensemble des productions culturelles. Si les raisons de cette sur-représentation sont multiples et mériteraient une étude approfondie, je me permets tout de même d'en relever quelques-unes qui me semblent pertinentes dans le cas des jeux.

La première raison, souvent évoquée et instinctivement associée au jeu, est son rôle cathartique. Jouer la violence permet d'éprouver un sentiment de puissance et de plaisir dans un cadre sécurisé et inoffensif. Le contrat ludique, en suspendant temporairement les normes morales

du monde réel, autorise des actions interdites ou inacceptables hors du jeu, offrant ainsi un espace d'exploration libéré des contraintes éthiques habituelles.

La seconde tient au fait que violence s'inscrit naturellement dans logique narrative, ludique et mécanique : elle est simple, efficace et immédiatement compréhensible. Au sein d'un récit : conflit, lutte et oppression comme obstacles sont une source facile et fiable de tension et de challenge. Au sein des jeux, la violence propose des mécaniques intuitives et satisfaisantes. Elle ne nécessite que peu d'explications : frapper un ennemi, tirer sur une cible, détruire un obstacle sont des actions offrant un retour sensoriel clair et gratifiant. Le *game feel* joue aussi un rôle clé : la satisfaction du tir dans *DOOM*[24] ou encore le réactivité des coups dans *Devil May Cry*[25] sont pensés pour maximiser un plaisir jouissif.

Ce besoin d'accessibilité rapide n'est pas anodin : il est le fruit de décisions dictées par des logiques de rentabilité. Dans une industrie saturée, où l'offre est abondante et le temps d'attention des joueur·euse·s est limité, les jeux doivent accrocher et fidéliser leur publique rapidement.

Puisque nous y sommes habitués, la violence permet un engagement immédiat : dès les premières minutes on comprend le *gameplay*, la boucle de progression et le jeu nous en félicite. Cette tendance qu'ont les jeux à se forcer à être immédiatement agréables en mains freine malheureusement

24 *DOOM*, jeu vidéo, id Software, 1993 - série.
25 *Devil May Cry,* jeu vidéo, Capcom, 2001 - série.

l'expérimentation et l'apparition d'autres moyens d'interaction, plus radicaux et moins courants car nécessitant, pour les studios, une prise de risque et pour les joueur·euse·s, un temps d'adaptation, de réflexion et de prise en main.

En plus de cela, l'industrie du jeu vidéo, dominée par des studios occidentaux et japonais, est influencée par des normes culturelles où la violence est souvent normalisée, voire valorisée. Les grandes productions s'alignent souvent (consciemment ou non) sur une vision interventionniste du monde, jouant par la même occasion un rôle non-négligeable dans leur légitimation. Par exemple, *Call of Duty*[26], *Battlefield*[27] et d'autres shooters militaires adoptent généralement une posture de neutralité politique, mais glorifient de facto la guerre en proposant uniquement un point de vue occidental et une mise en scène spectaculaire des affrontements, sans réel questionnement critique sur les dynamiques de pouvoir sous-jacentes.

Faute à un manque frappant d'exemple allant dans ce sens, nous oublions trop souvent que nos oeuvres n'ont pas besoin de conflit, de violence et de souffrance pour justifier leur existence. Il ne fait aucun doute que cette abondance de jeux violents a un impact néfaste sur notre perception du monde. Nous façonnant, expérience après expérience, pour adopter leur point de vue.

---

26 *Call of Duty,* jeu vidéo, Activision Blizzard, 2003 - série.

27 *Battlefield*, jeu vidéo, DICE, Electronic Arts, 2002 - série.

Dans **Papers, Please**, on incarne un agent de l'immigration dans un pays totalitaire fictif, chargé de contrôler les documents des individus cherchant à franchir la frontière. Jour après jour, les procédures se complexifient : de nouveaux papiers sont exigés, les règles se durcissent, et notre tâche consiste à repérer rapidement la moindre anomalie. L'aspect ludique du jeu repose sur l'efficacité : manipuler les papiers, les vérifier vite et bien, appliquer les consignes, éviter les erreurs.

Mais parfois, un·e voyageur·euse prend la parole, partage un fragment de son histoire, tente de nous attendrir ou de nous corrompre. Chaque décision a un coût : laisser passer une personne sans les bons papiers peut entraîner une perte de salaire. Or, cet argent est vital : à la fin de chaque mois, il faut payer le loyer, assurer le chauffage, acheter de la nourriture et des médicaments pour notre famille, au risque de perde la partie. Le jeu nous place ainsi face à une tension constante entre notre devoir mécanique et notre conscience morale. Il nous force à endosser le rôle d'un rouage d'un système totalitaire, à appliquer une bureaucratie froide et déshumanisante.



Papers, Please, Jeu vidéo, Lucas Pope, 3909 LLC, 2013.

La violence fait partie de nos vies. Elle est omniprésente, tellement normalisée dans nos divertissement qu'elle rejoint notre quotidien. Lorsque nous avons la chance de ne pas la subir directement, elle trouve tout de même un chemin jusqu'à nous, à travers les médias ou grâce aux réseaux sociaux. C'est pourquoi il me parait essentiel, plutôt que d'en éliminer toute représentation d'interroger cette violence.

Un des problèmes majeurs du traitement de la violence dans le jeu est qu'elle est souvent réduite à son aspect physique. En réalité, la violence ne se limite pas à un échange de coups : elle peut revêtir une quantité innombrable d'aspect : psychologique, économique, sociale, structurelle, etc. Il ne s'agit pas de hiérarchiser ces aspects mais de les connaître ; de chercher à comprendre pourquoi et comment ils sont employés.

À l'inverse, un autre point essentiel est la distinction entre violence et résistance. Lorsqu'un jeu met en scène un soulèvement, une lutte pour la survie ou une opposition à un pouvoir oppressif, ce n'est pas juste de la violence : c'est une forme de persistance, de survie ou d'espoir. Or, cette distinction fait régulièrement débat. L'usage de violence dans des contextes de résistance peut être condamné dans le but de délégitimer des luttes pourtant justifiées. Condamner systématiquement tout acte de violence revient souvent à invisibiliser l'oppression qui les provoque et à exiger une soumission totale de la part des dominé·e·s. Parallèlement, cette distinction peut être manipulée pour justifier des violences, invoquant la « légitime

défense » dans des contextes où il s'agit juste de la reproduction d'une violence dominatrice.

Malheureusement, trop peu de jeux permettent d'explorer ces nuances et de mettre en lumière ce qui relève de la domination et ce qui relève de la révolte. Cela peut impliquer de concevoir plus des jeux où la violence n'est pas une évidence, mais une option parmi d'autres. Où elle ne soit pas pensée pour être juste agréable mais pour être intégrée dans un cadre qui permette de la comprendre et d'en explorer les conséquences.

En tant que joueur et militant, je suis convaincu qu'il serait une erreur d'abandonner cette question et de la laisser être appropriée par d'autres camps politiques. La gauche a trop souvent eu du mal à proposer des récits enthousiasmants, à donner envie et à faire rêver. Or, pour beaucoup, l'affrontement est synonyme d'excitation et de plaisir ludique. Supprimer radicalement la violence du jeu, ce serait refuser d'explorer un levier fondamental du storytelling et du game design mais aussi fermer la porte à tout un public déjà joueur·euse. Il est donc impératif de questionner ce plaisir que la violence peut nous procurer, de réfléchir au contexte dans lequel elle peut être mise en jeu et aux significations qu'elle peut revêtir.

Depuis la naissance du jeu vidéo et du jeu de rôle, à force de propositions incluant la violence comme point central, une grammaire ludique s'est construite autour du conflit et de la confrontation. Une culture du jeu vidéo existe, bâtie sur des décennies de mécaniques souvent violentes mais

appréciées par des millions de joueur·euse·s, moi le premier. Qu'on le veuille ou non, cette culture nous a nourris et reconnaitre un plaisir à la retrouver dans un jeu est naturel. La balayer d'un revers de main serait non seulement hypocrite, mais aussi contre-productif. Il ne s'agit pas de renier ces héritages, mais de les repenser, d'y injecter de nouvelles dynamiques, de les critiquer et de les transformer.

Mais alors, comment conjuguer cette réflexion avec le plaisir immédiat que procurent ces mécaniques ? Je parle beaucoup du rôle politique du jeu, mais qu'en est-il du simple plaisir ludique ? Un des usages les plus répandus du jeu est de détendre, de divertir et d'offrir un espace temporaire d'échappatoire au réel. Pourtant, comment concilier le plaisir de jouer avec cette réflexion critique, sans que l'un n'éclipse l'autre ?

J'en discutais plus tôt, les participant·e·s du Gamergate affirment vouloir un jeu vidéo « apolitique » – une revendication qui sert surtout de prétexte, visant à maintenir un statu quo racial et genré en excluant les femmes et les minorités. Pourtant, la question mérite d'être posée : devons-nous nécessairement envisager toutes nos œuvres et nos expériences ludiques sous un prisme critique et politique ? Existe-t-il un espace pour des jeux véritablement dépolitisés, ou est-ce une illusion ?

S'intéresser à la politique est important, mais il est aussi normal, si nous en avons la possibilité, de parfois prendre du recul, de se déconnecter du flot constant d'analyses et d'engagement. Le jeu ne devrait-il pas être capable d'offrir ces moments de

respiration, ces instants où l'on joue simplement pour le plaisir, sans chercher à en extraire un discours ou un propos ?

Personnellement, je fais partie de celles et ceux qui pensent que tout est politique. Chaque décision, d'autant plus lorsqu'elle touche au travail et à l'art sont porteuses de messages et de positions. C'est normal, on ne peut rien y faire.

Bien sûr, certain·e·s pourraient avancer que ces deux dimensions - le « fun » et le politique - ne s'excluent pas mutuellement et peuvent même se renforcer l'une l'autre, qu'un jeu peut à la fois être politiquement conscient et profondément agréable à jouer. C'est évidemment vrai dans certain cas mais il est indéniable qu'aujourd'hui, beaucoup de nos habitudes de jeu, se sont formées grâce à une accumulations d'expériences ludiques découlant de décisions politiques problématiques. Pour simplifier : en jouant, nous avons appris à ressentir du plaisir à combattre, amasser et optimiser.

Dans nos jeux, ce sont souvent ces activités qui calibrent nos désirs et nos passions. On ne peut donc pas condamner la violence et l'aliénation des jeux vidéos sans se condamner nous même. C'est pourquoi, au lieu de chercher à se punir, en se refusant le plaisir d'y participer, il est impératif de l'accepter de se réconcilier avec. Il ne s'agit pas de se mettre à aimer la violence aveuglément, mais de reconnaître qu'on en est indissociable. Cela fait des nous des joueur·euse·s empli·e·s de contradictions, et plutôt que de les

nier, il faut apprendre à jouer avec.

L'enjeu n'est pas d'évacuer la violence du jeu, mais de lui donner du sens. Il s'agit de créer des espaces de jeu où les actions violentes sont encadrées par une réflexion sur leurs rôles et conséquences, ou, idéalement, de concevoir des cadres si abstraits, si éloignés du réel, qu'ils ne renvoient plus à une violence brutale mais à une représentation allégée, presque inoffensive.

Le jeu, en tant que médium, repose peut-être encore plus que d'autres sur le conflit comme moteur narratif et mécanique. Il est donc urgent d'ouvrir cette discussion et de l'investir pleinement : pour enrichir nos fictions, pour comprendre les conflits que nous mettons en scène et pour en dire quelque chose de pertinent. Mais aussi parce que la question du conflit et de la violence est au cœur des luttes contemporaines : violences policières et coloniales, oppressions systémiques, luttes de classe et de genre.

La violence ne se résume pas à un simple échange de coups : elle est aussi un aspect de notre monde. Elle structure nos oeuvres, nos récits, nos systèmes de pouvoir, nos façons d'interagir. Or, il est essentiel de raconter des histoires qui comptent pour nous. Parfois, ces histoires sont pleines de violence, et c'est compréhensible : elles reflètent des réalités du monde dans lequel nous vivons et nous donnent les outils pour y faire face. La fiction ludique nous permet d'expérimenter des solutions, même si celles-ci ne sont pas souhaitables dans la réalité. Parfois, ce qui compte, c'est l'expérience de

jeu elle-même : la sensation d'avoir agi, de s'être battu ensemble, d'avoir vaincu un ennemi ou surmonté un problème. Dans cette optique, la violence fictionnelle peut être un moyen de se sentir puissant·e et capable, de reprendre du contrôle sur des situations qui, dans le réel, nous échappent.

Disco Elysium est un jeu qui fait de la politique l'écrasante majorité de son propos et de son *gameplay*. En incarnant un policier amnésique enquêtant dans un quartier en proie à une grève ouvrière, le·a joueur·euse explore un monde marqué par l'échec d'une révolution communiste. Le jeu permet, à travers les choix proposé dans ses dialogues, d'adopter différentes positions politiques – libérales, communistes, fascistes ou centristes – tout en remettant constamment ces idéologies en question. C'est un jeu parcouru par des récits et des mécaniques de conflits et d'agressions, sans un instant les incarner à travers un combat physique.

Disco Elysium prouve qu'un jeu peut rencontrer un succès critique et commercial tout en abordant des sujets politiques profonds et complexes, sans sacrifier sa richesse narrative et poétique ou sa dimension ludique.



Disco Elysium, Jeu vidéo, ZA/UM, 2019.

Conclusion

Jouer à un jeu, tout comme regarder un film, ne transforme pas quelqu'un en personne violente, raciste ou misogyne. Cette idée est simpliste et absurde. Cependant, il est indéniable qu'aujourd'hui, le jeu a rejoint le rang des facteurs pouvant amplifier ces dérives, en offrant parfois un terrain propice à leur diffusion ou leur banalisation.

Plus que jamais, il est essentiel d'ouvrir le jeu. D'abord, parce que toute forme d'art et de culture s'épanouit lorsqu'elle se nourrit d'échanges et de liens. Mais aussi parce que les mécaniques et dynamiques du jeu vidéo sont souvent intégrées de manière inconsciente par les joueurs et joueuses aguerri·e·s, au point de ne plus être questionnées.

Aujourd'hui, le jeu est partout : il façonne nos loisirs, notre consommation, nos interactions sociales et même notre travail. Face à cette omniprésence, nous n'avons plus le choix : il faut nous en protéger lorsqu'il sert à nous contraindre, nous distraire à outrance ou nous manipuler, mais aussi l'investir pleinement pour en faire un espace de réflexion, de résistance et d'expérimentation. Il faut démocratiser la pratique du jeu avant que la gamification du quotidien ne prenne encore plus d'ampleur.

L'art n'est jamais neutre, et ça n'a jamais autant été le cas qu'avec le jeu : il est un espace de projection, de pouvoir et de représentation. Il peut être un formidable outil d'émancipation, tout comme un vecteur de normalisation et de manipulation. C'est pourquoi il est nécessaire d'en démocratiser l'accès

et l'étude : pour mieux comprendre son influence, identifier ses biais et, surtout, en explorer tout le potentiel créatif.

Le jeu devrait être un moyen de discussion et d'échange. Il faut maximiser cette force, en démultipliant les propositions et en encourageant les retours, en considérant les sensibilités et les expériences de chacun·e. Comme tout le monde, je ne suis pas exempt de biais, de préjugés ou de réflexes à questionner. Le jeu – et encore plus le jeu de rôle – peut, en réunissant des personnes aux idées et vécus variés, devenir un espace de pensée collective. Un lieu où l'on peut analyser ensemble, apprendre de nos erreurs et ouvrir le dialogue.

Pour y parvenir, il faut repenser la manière dont le jeu est produit et diffusé. Une des raisons de l'état actuel du jeu est lié à son fonctionnement économiques défectueux. Il est urgent de créer des alternatives : construire des réseaux de création et de distribution indépendants pour alimenter les tentatives étranges, expérimentales et radicales.

Jouer avec des personnes qui n'ont jamais touché à un jeu, créer avec des apportant d'autres idées et savoir-faire, c'est bousculer les conventions établies et enrichir le médium. La culture ludique, qu'elle soit numérique ou analogique, est fondamentalement collective : c'est dans ces rencontres et ces échanges que naissent les idées nouvelles et les expériences les plus marquantes.

De mon côté, je vais continuer à explorer le jeu, son potentiel utopique et la place que peut y prendre

la violence, en créant mes propres propositions, en les partageant et en m'intéressant aux nouvelles. J'ai également la chance de faire parti du collectif Co.[Gamo] qui organise régulièrement des parties de jeu publiques dans des espaces culturels. À travers cette initiative, j'aimerais sincèrement mettre à profit mes connaissances et ma culture ludique pour partager des moments aussi enrichissant que plaisant.

Bibliographie

Jeux vidéo

Battlefield, Jeu vidéo, DICE, Electronic Arts, 2002 - série.

Call of Duty, Jeu vidéo, Activision Blizzard, 2003 - série.

Dark Souls, Jeu vidéo, FromSoftware, Bandai Namco Entertainment, 2011.

Devil May Cry, Jeu vidéo, Capcom, 2001 - série.

Disco Elysium, Jeu vidéo, ZA/UM, 2019.

DOOM, Jeu vidéo, id Software, 1993 - série.

Helldivers 2, Jeu vidéo, Arrowhead Game Studios, Sony Interactive Entertainment, 2024.

Hi-Fi Rush, Jeu vidéo, Tango Gameworks, Microsoft, 2023.

Infinity Nikki, Jeu vidéo, Papergames, Infold Games, 2024.

*Moon: Remix RPG Adventur*e, Jeu vidéo, Love-de-Lic, ASCII Entertainment, 1997.

*Papers, Pleas*e, Jeu vidéo, Lucas Pope, 3909 LLC, 2013.

Terra Nil, Jeu vidéo, Free Lives, Devolver Digital, 2023.

Undertale, Jeu vidéo, Toby Fox, 2015.

Jeux analogique

Dream Askew, Jeu analogique, Avery Alder, Buried Without Ceremony, 2018.

Donjons & Dragons, Jeu analogique, Gary Gygax, Dave Arneson, TSR (Wizards of the Coast, Hasbro, 1974.

Masks: A New Generation, Jeu analogique, Brendan Conway, Magpie Games, 2017.

Spire, Jeu analogique, Grant Howitt, Christopher Taylor, Decard Ltd., Rook, Rowan, 2018.

The Book of Cairn, Jeu analogique, Mark Carroll, Paul Caughell, Ross A. Isaacs, SoulJAR Games, 2014.

The Quiet Year, Jeu analogique, Avery Alder, Buried Without Ceremony, 2013.

Wanderhome, Jeu analogique, Jay Dragon, Possum Creek Games, 2021.

Articles et essais académiques

Ajari, Norman, « Dark Gothic MAGA : Elon Musk, la néoréaction et l'esthétique du cyberfascisme », *lundimatin #461*, 2025.

Arora, Krishan, "The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach", *Forbes*, 2024.

Asher, Claire, « Playing dangerously: The environmental impact of video gaming consoles », *Mongabay*, 2022.

Audureau, William, « La difficile question de la charge de travail dans l'industrie du jeu vidéo », *Le Monde*, 2018.

Bonhomme, Stello, « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu*, 2019.

Carpenter, Nicole, « Video game company layoffs are creating an industry crisis », *Polygon*, 2023.

Coleman, Theara, « Gamergate 2.0: Extremism in video games sees another reckoning », *The Week US*, 2024.

Emery, David, « What was 'Gamergate' ? », *Snopes*, 2022.

Gaudiaut, Tristan, « Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement », *Statista*, 2021.

Görlich, Y., « Creativity and productivity during the COVID-19 pandemic ». *Sci Rep 13, 14615*, 2023.

Le Duigou, Brian, « Les développeurs face à l'avidité et l'ignorance », *Point'n Think*, 2024.

Nicolás, Argüello, Diego, « For some Helldivers 2 players, the fascist role-play has gone too far », *Polygon*, 2024.

Parrish, Asch, « Microsoft says it needs games like Hi-Fi Rush the day after killing its studio », *The Verge*, 2024.

Romano, Aja, « What we still haven't learned from Gamergate », *Vox*, 2021.

Romano, Nick, « Game (still) on: How coronavirus is impacting the gaming industry », *Entertainment Weekly*, 2020.

Schlegel, Linda « The Role of Gamification in Radicalization Processes », *Moduszad*, 2021.

STJV, « Discriminations dans l'industrie du jeu vidéo : problèmes systémiques, solutions collectives », *STJV*, 2020.

Vincent Gabrielle, « The Dark Side of Gamifying Work », *Fast Company*, 2018.

Vít Šisler, « Digital Arabs: Representation in video games », *European Journal of Cultural Studies*, 2008.

Ouvrages et essais

Blanc, William, *Winter is Coming*, France : Libertalia, 2023.

Gerber, Vincent , *L'imaginaire au pouvoir, Science-Fiction politiques et Utopies,* France, Le passager Clandestin, 2024.

Fisher, Mark, *Capitalist Realism: Is There No Alternative ?* Winchester, Zero Books, 2009.

K. Le Guin, Ursula, *Le langage de la nuit*. France, Aux Forges de Vulcain, 2016.

Steward, Ketty, *Le Futur au pluriel : réparer la science-fiction*, France, Inframonde, 2023.

Walton, Jo L., *Utopia on the Tabletop*, Brighton, Ping Press, 2024.

Vidéos

Ache, « *L'Open-World est né dans le Colonialisme.* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/d3wqk46ZdIE?si=mMbAnvpj0-tmIvh9.

Ache, « *La Fascination du Fascisme. (Ou Pourquoi le Second Degré n'existe pas)* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/D5jdB6bNVcw?si=6gFwfFeyMySsC-OM.

Ache, « *Mass Effect et la Logique du G*nocide.* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/LUyP_dGtOE4?si=-YikZkn5PatQevQE.

Konbini, « *Jeu vidéo : la plus grosse crise de son histoire ? | Docu* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/0nueihmrxGk?si=T6yDxaxwjc0TUGWl.

Lima, Antoine. « *Weird Games Manifesto [A MAZE 1/2]* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/34NVLRHsxSU?si=VedmWtr4HtB47off.

Lima, Antoine. « *Weird Games Manifesto [A MAZE 2/2]* ». Youtube, 2024. Disponible sur : https://youtu.be/oBrkdcVam4U?si=bea0DQKcONl3Mybe.

Better Play	Paul Mégroz
Tuteur·trice·s de mémoire	Çağla Aykaç et Gene Ray
Étudiant·e·x·s diplômant·e·x·s 2024-25	Salome Djeranian, Sama El Roumi Baradei, Melissa Ghazale, Aastha Gupta, Amina Jendly, Jocelyn Kagina, Jennate Laamyem, Assadour Matthey, Paul Mégroz, Lucy Morvan, Loréleï Nelle, Louane Nyga, Geneva Oke, Lora Perdichizzi, Morgane Roduit, Anna Tretyakova
Étudiant·e·x·s 2024-25	Léa Gravina, Yannick Haas, Mariam Janashia, Rhita Jdaini, Carmen-Shiba Keiso, Sarah Kellenberger, Charline L'Hotellier, Assadour Matthey, Shkelqim Qestaj, Eva Valenzuela, Aurélie Vivarié, Elisa Wyss
Faculté	Çağla Aykaç, Federica Martini (programme head), Anne-Julie Raccoursier, Gene Ray
Professeur·e·x·s Invité·e·x·s 2024-25	Julie Enckell, Kodwo Eshun, Olivia Alexandra Fahmy, Samia Henni, Basim Magdy, Nadia Radwan, Cecilia Moya Rivera
Assistante-x-s	Alex Gence, Loreleï Regamey

Grands remerciements à Simon Frommel et Alexandra Galian pour les relectures et discussions.

Master of Arts HES-SO en Arts Visuels

CCC – Critical Curatorial Cybermedia –
pratiques curatoriales et de recherche

https://campus.hesge.ch/master-ccc/

ccc.head@hesge.ch

HEAD Genève
Haute école d'art et de design – Genève
Département Arts Visuels
head.hesge.ch
info.head@hesge.ch

Genève, mars 2025