

RiMe

Rivista dell'Istituto  
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317425

numero 2/II n. s., giugno 2018

ISSN 2035-794X

**Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre  
de l'opprimé aux jeux vidéo: September 12th de  
Gonzalo Frasca**

**Engaged video games, to educate? From the theatre of the  
oppressed to video games: September 12th by Gonzalo  
Frasca**

Emmanuelle Jacques

DOI: 10.7410/1354



**Special Issue**

**Las Humanidades y su estudio a través de los  
videojuegos, la gamificación  
y las redes sociales**

**Humanities and their study through video games,  
gamification and social networks**

A cargo de / Edited by  
Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

**Direttore responsabile**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione**

Esther MARTÍ SENTAÑES

**Comitato di redazione**

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

**Comitato scientifico**

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

**Comitato di lettura**

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

**Responsabile del sito**

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: [rime@isem.cnr.it](mailto:rime@isem.cnr.it) (invio contributi)

## RiMe 2/II n.s

### Special Issue

*Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales*

*Humanities and their study through video games, gamification and social networks*

a cargo de / edited by

**María Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari**

### Indice

Maria Betlem Castellà Pujols	5-12
<i>Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción / Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction.</i>	
Luciano Gallinari	13-14
<i>Editorial. Besides History. An increasingly intertwined thread with other digital and non-digital disciplines and tools</i>	
Íñigo Mugueta Moreno	15-42
<i>La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador / The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games.</i>	
José María Cuenca López - Rocío Jiménez-Palacios	43-64
<i>Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación / Teaching history and heritage through video games: research and innovation.</i>	
Emmanuelle Jacques	65-76
<i>Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux</i>	

*vidéo: September 12th de Gonzalo Frasca / Engaged video games, to educate? From the theatre of the oppressed to video games: September 12th by Gonzalo Frasca.*

Stefania Manca 77-88  
*Social network sites in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture.*

Israel Sanmartín 89-120  
*Historia medieval, historiografía y facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico / Medieval History, Historiography and Facebook: the creation of an intellectual space between popular culture and the academic world.*

Jaume Batlle Rodríguez - M. Vicenta González Argüello - Joan-Tomàs Pujolà Font 121-160  
*La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras / Narrative as a cohesive element of gamified tasks for the teaching of foreign languages.*

## Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : September 12th de Gonzalo Frasca

Engaged video games, to educate? From the theatre of the oppressed to video  
games: September 12th by Gonzalo Frasca

Emmanuelle Jacques  
(Laboratoire: RIRRA 21  
MCF en Arts plastiques  
Université de Montpellier)

### Résumé

Le jeu de Gonzalo Frasca, *Le 12 septembre* : un monde de jouet, utilisé dans les écoles comme simulation éducative questionne notre actualité et montre le vrai du faux des informations médiatiques. Il ouvre sur une réflexion autour de la guerre terroriste et situe les jeux vidéo artistiques comme moyen émancipateur. Je propose dans cet article une analyse sociocritique de ce jeu.

### Mots-clés

jeux vidéo, sociocritique, *Le 12 septembre* : un monde jouet, théâtre de l'opprimé, Boal, Frasca, Debord, éducation aux médias, société du spectacle, guerre terroriste.

### Abstract

The game by Gonzalo Frasca, *September 12: a world of toys*, used in schools as an educational simulation questions our current events and shows the truth of the false media information. It opens with a reflection on the terrorist war and situates artistic video games as an emancipatory means. I propose in this article a sociocritical analysis of this game

### Keywords

Video games; sociocritic; *September 12: a toy world*; theatre of the oppressed; Boal; Frasca; Debord; media education; entertainment society; terrorist war..

---

1. Introduction. - 2. *Le mythe de l'interactivité*. - 3. *Velvet Strike* questionne la réalité de *Counter Strike*.  
- 4. *Le 12 septembre* : un monde de jouer. - 5. *Au cœur du spectacle*, un espace sociocritique émancipateur. - 6. Conclusion. - 7. Bibliographie. - 8. Biographie.

### 1. Introduction

Dans cette communication, j'ai choisi de vous présenter le jeu de Gonzalo Frasca, *Le 12 septembre: un monde de jouet*, qui met en scène une simulation des conséquences des frappes militaires au Moyen-Orient. Pour ce faire Gonzalo Frasca saisit une approche situationniste du théâtre comme métaphore

numérique et redonne une validité à la notion d'interactivité. Il nous fait réfléchir au cœur de la société de spectacle devenu ludique comment se réapproprier les moyens de production d'une parole publique comme espace démocratique. Un double dialogue apparaît dans ce jeu vidéo entre une critique des moyens immersifs et mimétiques du médium et le questionnement des décisions de nos gouvernements dans cette guerre contre l'islamisme radical. Cette guerre spectacle par excellence met au cœur de son discours passéiste une critique de la société néolibérale. Ainsi *Le 12 septembre : un monde de jouet*, est posé au cœur de l'univers numérique de l'industrie du divertissement comme un objet pédagogique ouvert et initiateur de questionnement sur le vrai et le faux des informations médiatiques, il est en quelque sorte ce que Jacques Rancière (1987) en mémoire à Joseph Jacotot nomme une œuvre ignorante. Nous proposons de mettre ce jeu vidéo en dialogue avec le travail du Collectif Retort composé d'activistes et d'universitaires californiens, situé dans le mouvement situationniste et qui pose dès 2008 dans le livre *Des Images et des bombes*, aux éditions les prairies ordinaires, la question si Al qaïda et Daech ne représentent pas une sorte d'avant-garde culturelle extrêmement affûtée et proposant une effrayante régression de la civilisation.

## 2. *Le mythe de l'interactivité*

Debord écrit *La société du spectacle* en 1967, moments où différentes révoltes surgissent dans le monde contre les appareils d'état et contre les discriminations sociales et économiques, comme notamment les événements de Watts où les révoltes des noirs américains sont présentées comme une expression terroriste par l'état américain et où Debord dans son texte y verra l'expression d'une émancipation à la société du spectacle notamment avec le pillage des supermarchés. Ainsi le vol par exemple de réfrigérateurs alors que dans les quartiers noirs il n'y pas d'électricité exprime un rejet de la consommation capitaliste et ce qu'elle impose comme discriminations sociales. Puis les événements de 68 verront une jeunesse privilégiée rejoindre les causes des défavorisés et initier une révolution culturelle. Devant la violence répressive des états Michel De Certeau s'exprime,

Es.:

«En mai dernier, on a pris la parole comme on a pris la Bastille en 1789. Entre juin et octobre 1968, l'ordre est revenu et A «l'ivresse» de la prise de parole succède «la gueule de bois.» (de Certeaux, 1968)

Il utilise alors la parabole de la cabane de Charlot dans le film *La ruée vers l'or*, projeté au bord d'un précipice. Le peuple n'aura d'autre choix que la chute

mortelle ou le maintien en équilibre fragile. S'inspirant des idées situationnistes, de la psychogéographie et des concepts de dérives et de détournement, il va ainsi se concentrer sur les déplacements de sens possibles tels les déplacements de Charlot dans la cabane. À l'intérieur d'un système, il mettra en évidence les écarts entre stratégies et tactiques, entre espace et lieux, entre pouvoir et pratique. Il situe sa réflexion au centre entre une position révolutionnaire d'un côté et réactionnaire à l'autre bout. Avec ses collaborateurs, il s'attachera à observer comment les pratiques singulières du quotidien habillent l'espace stratégique et y détectera une forme d'appropriation populaire où s'expriment mille et une façons de vivre ensemble l'espace urbain. Ce travail au cœur du paradigme interprétatif fait glisser la production du sens du système productif aux usagers et déconnecte définitivement la créativité de la vie ordinaire d'une totalité anthropologique (Charbonnier, 2000). La créativité populaire est alors intégrée comme une compensation à l'insuffisance affective de la vie et une réponse au concept d'idiot culturel (Garfinkel, 1967, p. 35-75) comme moyen de relativiser le pouvoir notamment des médias. Il n'y avait qu'un petit pas à faire, les années 80-90 le réaliseront, pour passer des arts de faire à une participation démocratique des citoyens aux décisions d'aménagement urbain. Apparaît un « savoir citoyen » par opposition au savoir expert (Callon et al., 2001) qui est alors considéré comme une plus-value en regard du processus décisionnel politique qui va permettre avec l'aide des nouvelles technologies de l'information, l'intégration de l'action citoyenne à la société du spectacle sous forme d'une participation-facilitatrice. Comme le souligne Slavoj Žižek (2009) par un exemple révélateur du leurre du paradigme interprétatif et interactif, le dispositif de spectacle télévisuel américain sans être numérique et interactif va très rapidement intégrer la participation du public par la mise en scène des applaudissements. Le public intégré au spectacle télévisuel se retrouve à regarder une émission où les applaudissements prévus dans le scénario remplacent l'action du spectateur qui donne alors l'illusion d'être actif. La réalité devenue un pseudo monde feint de compléter la participation, ainsi le spectateur délègue son action au système audiovisuel qui applaudit à sa place et agit à sa place. Alors que resté immobile, sa participation n'est composée que de faux choix et de fausse liberté. Il y a ainsi une double délégation, la représentation et la participation. De la même façon, le dispositif interactif numérique n'initie pas un véritable dialogue, mais crée un nouvel espace où la rétroaction de l'utilisateur devient nécessaire au déroulement fictionnel. C'est un nouveau rapport entre personnes médiatisées par un média numérique coercitif. La dérive nommée surf dans le cyberspace devient le meilleur moyen de s'y déplacer. Mais ce déplacement même s'il est une véritable activité cognitive n'en est pas moins une illusion spectaculaire. Double illusions ici

aussi, illusion d'une interface graphique se voulant de plus en plus immersive et illusion d'une participation qui se réduit à une liberté conditionnée à la structure algorithmique et procédurale.

### *3. Velvet Strike questionne la réalité de Counter Strike*

Dans le jeu vidéo Counter Strike soit en français «contre-attaque», créé en 1999 et édité par Valve Corporation, le joueur incarne soit une bande de terroristes, soit des commandos antiterroristes à la première personne. Ce jeu est un jeu multijoueurs où une narration environnementale met en scène un monde entièrement réservé comme terrain de jeu militaire. Dans cette zone d'intervention militaire ne règne qu'une philosophie minimale de survie ne permettant pas au joueur de s'interroger sur les raisons de cette situation. Propulsés dans cet univers, les joueurs ont le seul choix d'être d'une partie ou de l'autre. Ainsi tuer est irrémédiable, le système de jeu contraint les joueurs à viser, tirer et toucher leur cible avec en boucle de jeu intermédiaire la notion de voir sans être vus ou d'être touchés sans avoir pu voir son adversaire. Le jeu pourrait se résumer à un jeu de cache-cache, où viser, lancer, toucher devient une activité cognitive totalement détacher du sens des représentations en présence comme le défend Mathieu Triclot (2011), cybernéticien, dans son célèbre livre Philosophie des jeux vidéo. Mais comme le mettent en scène dans une performance virtuelle Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon dans Velvet-Strike, depuis 2001, ce jeu est devenu «réalité». Ce qui suscite un ensemble de questions pour ces artistes américains. Est-ce la réalité qui a convergé vers la simulation ou n'y a-t-il plus de frontière entre fiction et réalité ? Mais dans ce cas qui décide de la réalité ? Est-ce possible à l'image de 1984 d'Orwell, que le président Bush ait passé un accord entre un réseau de chaînes de télévision américaine et l'armée américaine pour créer une série de docu-fictions mettant en scène des soldats américains partis combattre les terroristes à l'étranger (Hudelot, 2015)? De ces interrogations une performance en sortira permettant aux joueurs de Counter Strike de créer des graffitis pour la paix et des slogans antiguerre à l'intérieur du jeu. Dans le même esprit d'un questionnement entre fiction et réalité, en 2006, Joseph Delappe, dans un jeu en ligne hautement idéologique, distribué gratuitement par l'armée américaine «America's Army», inscrit sur l'interface les victimes de cette guerre. Delappe a ainsi écrit plus de 4000 noms de personnes mortes cassant le cercle magique du jeu et montrant le lien entre fiction et réalité.



Velvet-Strike, jeu vidéo modifié de Brody Condon, Joan Leandre et Anne-Marie Schleiner



Dead-in-Iraq, jeu vidéo modifié de Joseph Delappe

#### 4. *Le 12 septembre: un monde de jouer*

Gonzalo Frasca saisit un sujet dans son actualité et crée un jeu comme une réponse à la presse américaine et certainement aussi aux jeux de guerre terroriste disponibles en ligne. Pour cela Frasca (2011) reprend les écrits théoriques sur le théâtre et les interfaces graphiques numériques et propose le théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal (1979) comme métaphore vidéoludique dans sa thèse en game design. Lorsqu'il fait cela, il inscrit le numérique en tant que médiation des rapports de domination, il pose la question de la réappropriation des moyens d'expression à des fins d'expression citoyenne. L'approche de Boal est marxiste et Brechtienne, elle pose le théâtre comme métaphore de la structure des sociétés et critique la séparation entre la production qui réquisitionne la parole dans l'espace public et les spectateurs passifs et dépossédés des moyens d'expression. Boal transforme alors le théâtre sur scène en performances dans l'espace public à des fins d'émancipation des spectateurs. En même temps ceux-ci quittent leur posture passive et investissent la scène décloisonnée grâce à une incitation à partager leur expérience. Dans le théâtre de Boal, plus de spectacles, mais des sketches qui interpellent les citoyens sur des problématiques sociétales et psychologiques. La tragédie d'Aristote est déconstruite et son système coercitif en même temps, la fonction des œuvres faites pour remédier à la pauvreté de la vie réelle se transforme en performance comme lieu de thérapie des malaises dans la civilisation. Les acteurs devenus médiateurs permettent de faire émerger les problématiques citoyennes. Le processus de création devient le lieu d'émancipation, peu importe le résultat final puisque c'est dans la réappropriation des moyens de production que le changement social s'effectue. Le théâtre de Boal connaît un succès important et une multitude d'adaptations, théâtre forum où le débat et le dialogue sont au cœur de la performance, mais aussi théâtre invisible notamment dont les performances dans l'espace public restent anonymes. Cette approche à de nombreuses accointances avec le mouvement situationniste, notamment il met l'accent sur l'importance de se réapproprier les moyens de production. Dans son rapprochement entre design d'interfaces et théâtre, Gonzalo Frasca affirme implicitement que le numérique est un nouveau lieu d'expression possible d'un collectif ou peut s'effectuer une transformation en communauté. Posé ainsi il semble urgent de rendre visible les mécanismes spectaculaires à l'œuvre dans ces formes de communications médiées numériquement. Son jeu s'inscrit dans le mouvement des jeux d'information et des jeux pour changer le monde. Il est un des premiers jeux d'information. Pour Gonzalo Frasca, la force du jeu vidéo est dans la mise en performance de l'action joueur grâce à un espace ludique de simulation. Il rapproche le jeu vidéo du jouet « la païda » de Roger Caillois à contrario du jeu avec des règles « le ludus ». Ainsi le jeu vidéo permet grâce à sa

structure numérique d'être un espace d'émergence de sens, ce qu'il nomme un système Simiotic. L'objectif sera que le jeu vidéo suscite par l'expérimentation d'un problème discussion et médiation culturelle. Ainsi plus de joueurs immergés, mais des joueurs qui vont pouvoir expérimenter le jeu afin de construire leur jugement sur une réalité. Les fictions interactives deviennent alors un espace de simulation de la vie et d'entendement. Ces simulations évitent selon Gonzalo Frasca une narration binaire ou manichéenne et permettent d'interpeler sur les conséquences des choix posés par le joueur. S'inscrit ainsi au cœur du jeu, la rejouabilité comme processus de variation dans l'expérimentation.

##### *5. Au cœur du spectacle, un espace sociocritique émancipateur*

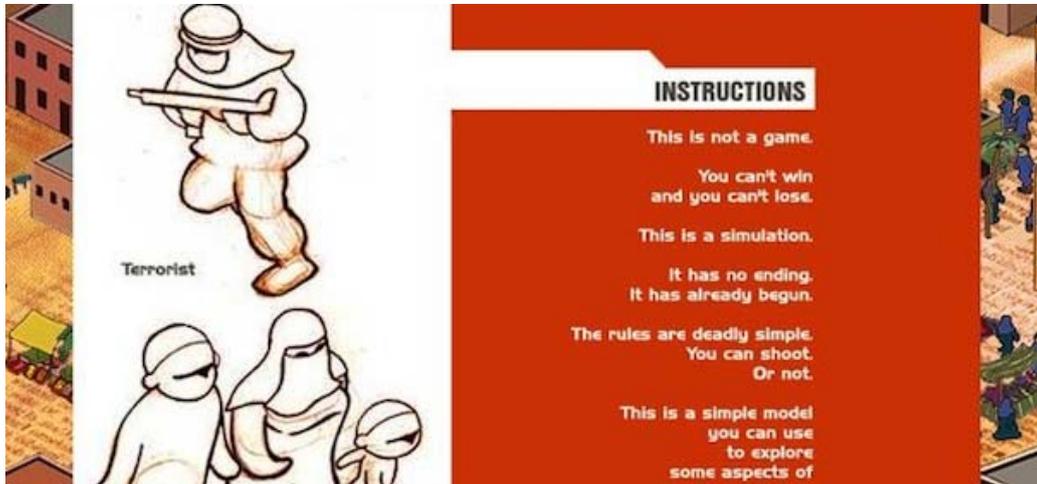
Dans cette communication je propose une analyse sociocritique du jeu vidéo *Le 12 septembre : un monde jouet* créé par Gonzalo Frasca. J'argumente que cette réalisation vidéoludique entre en dialogue avec un ensemble d'œuvres industrielles et avec des discours médiatiques. Elle révèle dans ses formes et son expressivité, les lacunes et contradictions de notre société belliqueuse. La sociocritique postule une homologie structurale entre un non-conscient collectif qui s'exprime dans et à travers les œuvres et la situation sociale des différents groupes sociaux représentés. Ainsi cette création fait apparaître l'essence ou le maximum de conscience possible (la conscience idéale) d'un artiste engagé. Ce jeu artistique résiste à l'instrumentalisation des façons de jouer de l'industrie, à l'image de l'avant-garde qui utilise alors une esthétique négative (Jimenez, 1986), il met en échec la fluidité, la précision et la réussite de l'action atomique des joueurs. Il saisit le *New York Time* du 12 septembre 2001 mettant en scène les attentats terroristes contre les deux tours jumelles et la déclaration des faucons américains favorables à une riposte énergétique. Cette guerre terroriste utilise tous les moyens de communication de la société occidentale du spectacle afin de construire une guerre de la terreur. Ainsi un terrorisme-spectacle retourne la force des images et les moyens de communication de son adversaire contre lui-même. Cette guerre pose une critique du néolibéralisme occidental et lance une croisade religieuse contre la notion de progrès social et économique. Elle est hautement idéologique et spectaculaire.

Dans le jeu vidéo *Le 12 septembre : un monde jouet*, Gonzalo Frasca saisit le cyber espace pour créer une parenthèse de réflexion des décisions qui vont être prises après le 11 septembre, le joueur est invité dans un jeu de guerre à la première personne à expérimenter les conséquences des frappes américaines en Afghanistan. Reprenant le leitmotiv du terrorisme « personne n'est totalement

innocent », il met dans les mains des joueurs occidentaux, un fusil. Une vue surplombante sur un village du Moyen-Orient permet de donner au joueur l'illusion de maîtriser du regard l'espace et les mouvements des villageois. L'utilisation de stéréotypes, un village archaïque, des vêtements aux allures simplifiées assurent une compréhension immédiate de la situation. L'objectif du jeu apparent « éliminer les talibans ».



Interface du jeu vidéo Le 12 septembre : un monde de jouet de Gonzalo Frasca



Interface d'accueil du jeu vidéo Le 12 septembre : un monde de jouet de Gonzalo Frasca

D'un côté Frasca accentue la mise en scène dramatique en jouant sur les effets disproportionnés entre la lunette du fusil et l'envoi de roquette et d'un autre, il dénature l'expérience immersive liée à la sensation de déséquilibre de la vue à la première personne en offrant une interaction extrêmement stable sans aucun enjeu ludique de maîtrise du déplacement. Mais cette illusion de maîtrise et de facilité va être mise à l'épreuve grâce à une latence entre le tir et l'impact de la roquette. À nouveau l'expérience immersive est mise en échec en ne permettant pas au joueur de retrouver l'expérience des jeux de guerre à la 1re personne où agilité, précision et rapidité permettent grâce à une focalisation pragmatique, de suspendre la crédulité et le jugement. Ainsi comme le dit Mathieu Triclot en parlant des jeux de guerre à la première personne, le joueur ne tue pas, il vise, se concentre et touche une cible. Dans ce jeu cela s'avère impossible. En même temps Frasca montre que la rhétorique de la guerre en Irak avec les arguments de frappes chirurgicales et de dommages collatéraux s'avère mensongère. Ainsi d'une façon machiavélique, le joueur ne peut en aucun cas éviter la mort de civils, de femmes et d'enfants alors que lui n'est à aucun moment mis en danger. Les corps des joueurs confortablement installés derrière leurs écrans apparaissent dans le dénuement de l'interface comme un lieu inatteignable, à l'image de la main de Dieu. Les enfants symboles de l'innocence et preuve de l'injustice d'une action belliqueuse sans lois habillent de leurs cris l'univers sonore troublant l'ambiance sonore ludique des bornes d'arcane. L'interface dénudée et sans coutures ne permet qu'une action possible : tirer tel un sniper sur des terroristes djihadistes. Transformé en réticule rouge, le joueur clique sur

des personnages à l'aspect terroriste dans un décor de village tranquille. À chaque tir, le village est touché, apparaissent des corps allongés morts, des personnages alors se lamentent et pleurent avant de crier vengeance et de se transformer en terroristes. Ainsi plus le joueur tire, plus le village se remplit de silhouettes armées. Le joueur se retrouve donc à constater qu'il ne peut pas gagner et éliminer les terroristes. En découle un constat sur «la violence qui engendre la violence», le non-jeu est ainsi saisi afin de créer une distanciation et initier une réflexion.

Mais alors si un si petit jeu de simulation permet en quelques minutes de comprendre que la décision prise par nos gouvernements ne permettra pas de résoudre le problème de cette guerre terroriste ? Comment cette décision peut-elle être soutenue par l'ensemble des pays occidentaux ? Effectivement ce jeu critiqué par certains joueurs inconditionnel, est saisi dans les écoles par des instituteurs qui s'en emparent afin de lancer le dialogue, la curiosité. Ce jeu vidéo devient l'initiateur d'une enquête, il ouvre sur le désir d'en savoir plus, à la mesure de la figure du maître ignorant de Jacques Rancière, il n'affirme pas, il questionne afin qu'enseignants et élèves essaient de mieux comprendre la réalité de cette guerre. C'est l'objectif de Gonzalo Frasca, permettre par la simulation d'expérimenter différentes décisions afin de mieux agir dans la vie et comprendre ce qui se cache derrière cette mise en spectacle. Cette guerre rend visibles dans une sorte de précipité les visages d'une globalisation mortifère comme Hannah Arendt le souligne dans son livre *L'impérialisme* (1982). Véritable ogre insatiable, ce libéralisme est devenu maître du subterfuge et du simulacre. Moitié narcisse, moitié vautour, il voudrait nous persuader qu'il agit en total accord avec les principes de la libre création, du développement sans fin, de la diversité avec des armes qu'il présente comme un soft-Power, alors que parallèlement à une économie culturelle, il a besoin de la force militaire pour maintenir son pouvoir et cacher sa finalité destructive. Au cœur de son fonctionnement il applique la notion d'accumulation primitive de Marx (1887) qui permet en dehors de tous droits internationaux de trouver les ressources d'un appétit jamais contenté par l'accaparement, le déplacement, la main mise brutale sur les ressources, le regroupement sans pitié des dépossédés dans des baraquements d'entreprise ou des ghettos rongés par la maladie avec pour seul rêve rejoindre la terre de l'opresseur pour survivre.

## *6. Conclusion*

Je terminerais, par deux constats que fait le collectif Retort, suite aux différentes manifestations contre cette guerre, du 15 février 2003 puis du 15 mars à

Melbourne, Sydney, Rome, Tokyo, Londres, Paris, Madrid, Buenos Aires, Berlin, Dhaka, Barcelone, New York, San Francisco et dans des milliers d'autres endroits dans le monde qui mettaient l'accent sur le rapport entre guerres et industrie pétrolière. La première est qu'il faut voir dans ce libéralisme militaire toute une logique globale d'industrie militaire, mais aussi de reconstruction et de domination économique mettant au cœur de son développement la déconstruction physique et urbaine de pays devenus des zones de non-droits et permettant au libéralisme d'agir sans institutions régulatrices. Ainsi le processus de globalisation libérale nécessite pour son déploiement incessant des lieux hors les lois et de non-droit. Ces lieux ont deux versants d'un côté des zones franches commerciales et de l'autre des bases militaires qui permettent d'appliquer partout dans le monde une logique d'exploitation sans limites aux mépris des conditions humaines de vie. Il est intéressant de noter que la dernière version de Counter Strike sortie le 22 avril 2012 se nomme Globale offensive et offre deux nouveaux modes de jeu : « démolition » et « course aux armements ». Le deuxième constat est que dans les pays en voie de développement presque 50% des habitants des villes vivent dans des taudis, en Asie du sud et au centre la proportion atteint 58% dans l'Afrique subsaharienne elle excède 70% . On estime que d'ici 25 ans plus de deux milliards vivront dans des bidonvilles. Cette pauvreté est le terreau sur lequel se nourrit l'islamisme radical.

## 7. Bibliographie

- Arendt, Hanna (1982) *L'Impérialisme*. trad. Martine Leiris. Paris: Fayard.
- Boal, Augusto (1979) *Le théâtre de l'opprimé: pratique du théâtre de l'opprimé*. London: Pluto Press, édition française, Paris: La découverte, 2003.
- Callon, Michel - Lascoumes, Pierre - Barthe, Yannick (2001) *Agir dans un monde incertain. Essai sur la démocratie technique*. Paris: Le Seuil (collection "La couleur des idées").
- Charbonnier, Vincent (2000) *Le problème de la totalité chez Lukács. Eustache Kouvélakis. Marx 2000*. PUF, pp.155-167, Actuel Marx Confrontation. <hal-00640683>.
- de Certeau, Michel (2008) 'Pour une nouvelle culture. Le pouvoir de parler', *Études*, 5, Tome 408, pp. 628-635. Paru dans la revue ETVDES en octobre 1968, consulté le 30 janvier 2018, ES: <<https://www.cairn.info/revue-etudes-2008-5-page-628.htm>>
- Debord, Guy (1967) *La Société du spectacle*. Paris: Éditions Buchet/Chastel.

- Frasca, Gonzalo (2001) *Videogames of the oppressed : videogames as a means for critical thinking and debate*. consulté le 30 janvier 2018, Es.: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>>
- Garfinkel, Harold (1967) *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Jimenez, Marc (1986) *Adorno et la modernité, vers une esthétique négative*. Paris: Klincksieck.
- Hudelot, Alexy (2015) 'Les jeux vidéo de tir à la première personne (FPS) et le Pentagone : les limites du récit pour la science politique', *Politique et Sociétés*, 342, pp. 17-38-
- Marx, Karl (1887) *Le capital. Critique de l'économie politique, Traduction française de la première édition allemande par Joseph Roy et entièrement révisée par Karl Marx, 1872-1875*. Paris: Éditions sociales.
- Rancière, Jacques (1987) *Le maître ignorant: Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*. Paris: Fayard.
- Retort (2005) *Des images et des bombes, politique du spectacle et néolibéralisme militaire*. Paris: Les prairies ordinaires, trad. Française 2008.
- Triclot, Mathieu (2011) *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.
- Zizek, Slavoj (2009) *Bienvenu dans le désert du réel*. Paris: Flammarion.(Champs essais n°825, Philosophie).

## 8. Biographie

Emmanuelle Jacques.  
MCF en Arts plastiques.  
Laboratoire: RIRRA 21.

Je m'intéresse aux représentations des corps et aux stéréotypes véhiculés dans les médias numériques et plus particulièrement les jeux vidéo. Les représentations graphiques de l'altérité dans l'histoire de l'art et du divertissement m'ont rapidement fait approcher une problématique adjacente, le racisme systémique et persistant de nos sociétés occidentales. J'effectue un travail plastique vidéoludique, mettant en scène l'expérience singulière d'une adoption en Afrique.





