

Jeux vidéo et protestations civiques et politiques

Développer la littératie spatiale des manifestants urbains grâce au jeu vidéo ?

Videogames and protest: recalibrating spatial literacy in the gamespace

Hamza Bashandy, Pierre Hallot et Björn-Olav Dozo



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/gc/10034>

DOI : 10.4000/gc.10034

ISSN : 2267-6759

Éditeur

L'Harmattan

Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2019

Pagination : 75-97

ISSN : 1165-0354

Ce document vous est offert par Université de Liège



Référence électronique

Hamza Bashandy, Pierre Hallot et Björn-Olav Dozo, « Jeux vidéo et protestations civiques et politiques », *Géographie et cultures* [En ligne], 109 | 2019, mis en ligne le 06 juillet 2020, consulté le 18 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/gc/10034> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gc.10034>

Ce document a été généré automatiquement le 18 janvier 2021.

Jeux vidéo et protestations civiques et politiques

Développer la littératie spatiale des manifestants urbains grâce au jeu vidéo ?

Videogames and protest: recalibrating spatial literacy in the gamespace

Hamza Bashandy, Pierre Hallot et Björn-Olav Dozo

L'un des auteurs bénéficie du soutien du FNRS pour sa bourse de doctorat (FRESH, Fonds Pour La Recherche En Sciences Humaines).

Introduction

- 1 Au début du nouveau millénaire, le monde a été témoin de plusieurs mouvements de peuples en demande de justice au sein des espaces publics, en Égypte, en Tunisie, à Hong-kong, à New York et dans bien d'autres endroits. Les manifestants ont mobilisé l'espace comme un acteur politique à part entière (notamment en le thématisant, avec la notion d'« occupation ») et ont revendiqué la propriété de ces espaces publics occupés. L'utilisation des médias sociaux (Twitter, Facebook) lors de ces événements a conduit à une définition encore plus complexe de l'espace, en ajoutant une couche numérique à l'espace géographique des lieux. En parallèle à ces événements, des concepteurs de jeux, des amateurs et des activistes ont créé des jeux vidéo autour du thème des protestations civiques et politiques. Ils mobilisent des plateformes vidéoludiques pour simuler des espaces de contestation et de manifestation urbaine.
- 2 L'objectif de cet article est d'analyser trois jeux vidéo qui ont été développés afin de servir de terrain de simulation des contestations. Nous examinerons ces jeux selon trois points de vue :
 - celui du mode de représentation, nécessaire pour examiner de manière critique l'alliance offerte par l'espace de jeu et l'espace de protestation. Plus précisément, ce point de vue entend vérifier si le jeu place l'espace de protestation à l'avant-plan et si cet espace est

jouable. Nous examinons aussi si le jeu propose un regard positif sur la pratique civique de la protestation ;

- celui de la spatialité, qui est au centre de l'exercice de protestation. Par conséquent, ce point de vue recherche les représentations spatiales dans ces jeux et la manière dont le processus de jeu inclut le joueur dans la création de l'espace ;
- celui de la pédagogie. Ce point de vue a pour objectif d'étudier la possibilité d'utiliser des jeux pour développer la littératie spatiale. Nous examinerons si et comment la conscience spatiale des manifestants peut être développée à partir de ces jeux, à travers les leçons proposées dans le jeu étudié et leur généralisation possible.

- 3 Nous souhaitons ainsi contribuer au débat sur l'utilisation des jeux vidéo dans le contexte des manifestations et montrer comment ils ont réussi, mais aussi comment ils ont échoué à être au service des manifestations.

Définir la littératie spatiale

- 4 Nous avons choisi d'utiliser le terme « littératie » au lieu du terme « alphabétisation » vu la dimension socioculturelle que le terme littératie porte (Street, 1993 et 2005). Le concept de littératie est ainsi plus large que le concept d'alphabétisation : il nous permet de « repenser la problématique de l'alphabétisation, en tenant compte des facteurs épistémologiques, historiques, sociaux, politiques, idéologiques... » (Pierre, 2003). Selon Chartier et Rockwell (2013), « [d]ans un cas (alphabétisation), la procédure du transcodage écrit-oral est considérée comme un savoir-faire indépendant des contenus de lecture auxquels il est supposé donner accès, dans l'autre cas (literacy), c'est la capacité à comprendre et utiliser l'écrit qui est privilégiée. » Plutôt que la notion d'alphabétisation, ce concept plus large offert par le terme « littératie » correspond davantage à ce que nous souhaitons entendre par littératie spatiale dans le cas des manifestations.

- 5 Pour affiner ce concept, nous proposons d'en retracer brièvement les articulations principales. Venant à l'origine des domaines de l'enseignement, la littératie spatiale est généralement utilisée dans le domaine des SIG (systèmes d'information géographique) pour décrire les connaissances et les outils nécessaires à la compréhension d'un espace (Tsou & Yanow, 2010). Dans le domaine des études du jeu, Celia Pearce définit la « spatial literacy » comme l'ensemble de conventions et de compétences que les joueurs développent pour lire un certain espace du jeu (Pearce, 2008). Pearce étudie les jeux *Myst* (1993) et *Uru: Ages Beyond Myst* (2003) à partir desquels elle explicite quatre pratiques qui, selon elle, démontrent et développent la littératie spatiale. Ces quatre pratiques sont : l'interprétation (la lecture de l'espace), le discours (la description de l'espace), le *gameplay* émergent (le fait d'utiliser la connaissance de l'espace pour créer des formes de *gameplay* uniques) et le « *productive play* » (qu'on peut définir comme l'écriture de l'espace) (Pearce, 2008, p. 8)

- 6 La définition de Pearce se concentre uniquement sur l'espace de jeu. Cet article vise à étendre cette définition pour étudier un ensemble constitué de deux niveaux, l'espace physique et l'espace de jeu, ensemble considéré dans le cas de manifestations. La littératie spatiale comprend deux dimensions principales : la conscience spatiale et l'engagement spatial offerts par le jeu. Par conscience spatiale, il faut entendre la manière dont le créateur du jeu développe un espace qui s'entremêle avec le récit, est thématisé par celui-ci et devient ainsi un actant du jeu. L'engagement spatial renvoie

au niveau d'engagement possible de l'espace contesté, que le joueur expérimente en jouant. Cet élément ne peut s'actualiser que si le premier élément – la conscience spatiale – est présent.

Exemples de mobilisation de littératie spatiale lors de manifestations

- 7 Le vendredi 28 janvier 2011, au matin, la police égyptienne a fermé les entrées de la place Tahrir, au Caire, afin d'empêcher les manifestants d'occuper l'espace. Quelques heures plus tard, les manifestants ont repris les mosquées et les universités comme point de départ de leur déploiement. Passant par les ruelles du Caire et arrivant à la place Tahrir, ils ont été capables d'encercler la police et finalement d'occuper l'espace.
- 8 En 2013, lors d'une autre manifestation, les forces de sécurité, ayant tiré la leçon de la tactique utilisée par les manifestants en 2011, ont encerclé les manifestants et ont évacué la place Rabaa Al-Adawiya. Si on laisse de côté la grande violence utilisée par les forces de sécurité, on peut mettre en avant un autre facteur de déroute des manifestants : leur absence de conscience de leur présence spatiale. En effet, située à l'intersection de deux larges routes, la place Rabaa Al-Adawiya pouvait facilement être entourée à partir de ses quatre entrées par les forces de sécurité. Les manifestants ont donc été facilement emprisonnés (figure 1).
- 9 Ces deux exemples montrent clairement que l'illittératie spatiale, dans un premier temps des forces de sécurité, dans un second temps des manifestants, ont amené chacun des deux groupes à perdre la maîtrise de l'espace.

Figure 1 – À gauche : Les manifestants sont facilement encerclés par la police s'ils prennent la place comme leur point de départ. À droite : La police peut perdre le contrôle de l'espace si les manifestants arrivent des rues qui entourent la place

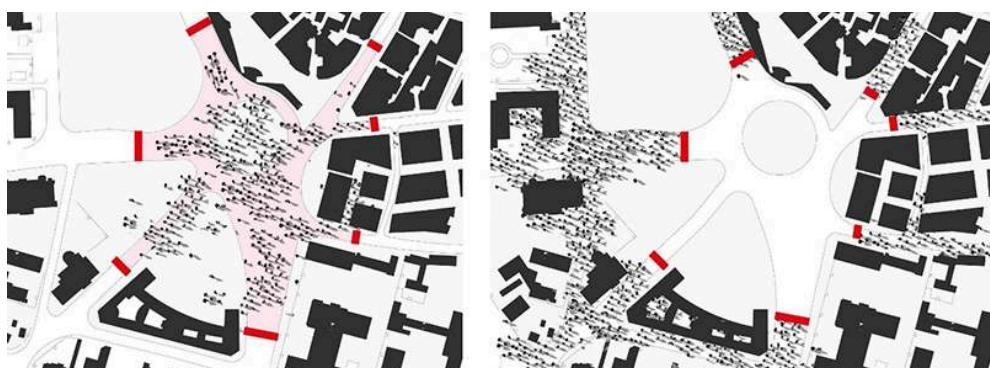


Illustration réalisée par les auteurs

Bref état de l'art sur la gestion de l'espace urbain par les manifestants

- 10 Avant de procéder à l'analyse du corpus de jeux, en lien avec la littératie spatiale, il nous faut présenter un état de l'art succinct des travaux sur l'espace urbain contesté lors de protestations civiques ou politiques et situer notre apport.

¹¹ Différents chercheurs ont pu montrer que les rassemblements de foule dans les espaces urbains exercent non seulement une pression sur les autorités, mais provoquent également une paralysie de la vie administrative et politique (Bayat, 2017, P. 126) et une perturbation de l'économie urbaine (Harvey, 2012, P. 118). Les autorités étatiques tentent de limiter l'apparition de ces déploiements spatiaux, en imposant des stratégies urbaines à court et à long terme (figures 2 et 3), qui visent à aménager l'espace. Ces aménagements définissent les conditions de possibilité de la répartition de la mainmise sur l'espace contesté (Tilly, 2000 ; Martin & Miller, 2003 ; Said, 2015). Les récents rassemblements de foule ont illustré que la compréhension de l'espace était souvent manquante du côté des contestataires et que l'espace était considéré comme un concept abstrait. Mais pour certains, ce constat n'est pas une fatalité ; pour y remédier, ils ont recours au jeu vidéo. Dans cet article, nous souhaitons analyser des jeux vidéo qui thématisent des mouvements sociaux dans leur récit, afin de répondre à deux questions : quels sont les jeux qui prennent en considération le rôle de l'espace dans les manifestations ? Dans quelle mesure les créateurs de jeux de protestation sont-ils conscients de la dimension spatiale lors de la construction de leurs jeux ?

Figure 2 – Carte montrant comment la police crée les barricades pour contrôler l'espace



Illustration par les auteurs

¹² Nous postulons que les jeux vidéo ont la capacité d'offrir une compréhension profonde de la façon dont l'espace peut affecter la protestation politique et civique. Les jeux vidéo offrent une plate-forme permettant de recréer virtuellement des espaces géographiques, de montrer les stratégies et les tactiques déployées par les manifestants et par la police afin d'occuper ou de contrôler un espace contesté, tout en maintenant la symbolique des lieux et en donnant aux joueurs la possibilité d'être actifs. De plus, les jeux vidéo, faisant partie de la culture populaire, sont présents dans le contexte des

manifestations contemporaines. Par exemple, des artistes activistes en Turquie ont utilisé des graffitis pour résister et défier le régime oppressif ; les dessins réalisés sur les murs de la place Taksim lors de la manifestation Occupy Gezi de 2013 montrent de fortes références aux jeux vidéo (Demirbag-Kaplan & Kaplan-Oz, 2018).

Figure 3 – Une barricade proche de la place Tahrir, décembre 2011



Crédits : Alisdare Hickson, <https://www.flickr.com/photos/alisdare/6472869105/>

¹³ Les jeux vidéo peuvent être considérés comme spatiaux (Ter Minassian *et al.*, 2012, p. 210) au même titre que les manifestations, car les deux phénomènes occupent un espace et prennent place dans l'espace. De plus, les théoriciens des jeux vidéo ont souvent cité les travaux de théoriciens urbains tels que Henri Lefebvre pour interpréter l'espace dans les jeux vidéo (Leirfall, 1997 ; Aarseth, 2007 ; Nitsche, 2008 ; Crawford, 2015). Des recherches récentes ont proposé une compréhension de l'espace du jeu en tant que domaine distinct permettant une déviation de l'éthique par rapport au monde matériel, tout en décrivant sa frontière comme une membrane poreuse, dans laquelle le joueur se déplace entre les deux mondes (Castronova, 2005, p. 147). Considéré de la sorte, le jeu vidéo devient alors pervasif pour étendre les expériences de jeu au monde physique. Les jeux vidéo peuvent ainsi offrir aux mouvements sociaux un moyen d'actualiser leur conscience collective de l'espace et donc agir en tant qu'outil de littératie spatiale.

Occuper le virtuel : typologie des jeux et univers thématisant la protestation urbaine

¹⁴ Pour donner au lecteur un aperçu de jeux mettant en scène des manifestations, nous proposons une typologie rapide. Nous approfondirons dans la section suivante le dernier type mis en avant.

¹⁵ La conception et la construction de jeux de contestation politique ou civique ne constituent pas une nouveauté. Il existe de nombreux titres qui traitent du sujet. Historiquement, l'essor des jeux vidéo de contestation (activistes) est généralement lié

aux manifestations anti-entreprises de Seattle en 1999 (Pedercini, 2004) ainsi qu'à la mobilisation internationale contre la guerre en Irak en 2003 (Dyer-Witheford & De Peuter, 2009, p. XXVII). Les récents mouvements sociaux, qui ont eu lieu dans plusieurs villes du monde, ont eu une troisième incidence sur la production de jeux de contestation. Ces mouvements ont inspiré plusieurs activistes et développeurs de jeux vidéo et les ont poussés à créer des jeux d'action, des jeux de société et des jeux numériques pour leur apporter leur soutien.

- 16 Ce texte distingue trois types de jeux qui peuvent être liés à la contestation. Le premier est constitué de jeux vidéo et d'environnements virtuels qui n'étaient pas initialement conçus pour aider les manifestants, mais qui ont été détournés par certains joueurs dans ce but. C'est le cas des jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (JDRMM). Les joueurs se sont ainsi approprié ces espaces pour protester. Le deuxième type se compose des jeux qui présentent la protestation comme le décor du récit du jeu. Dans ce cas, la protestation est généralement marginalisée, vidée de sa substance et utilisée comme arrière-plan. Enfin, le troisième type contient les jeux dans lesquels la protestation est centrale. Cette dernière catégorie a différents noms, tels que les jeux d'activistes (Flanagan, 2009), les « current-event-games » (Bogost *et al.*, 2010) ou encore les « newsgames » (Sicart, 2009).

Démonstrations virtuelles dans les JDRMM

- 17 Les manifestations virtuelles dans le jeu ont émergé avec l'existence de JDRMM tels qu'*Ultima Online* (1997) et *World of Warcraft* (2004). Un grand nombre de ces manifestations étaient liées à des problèmes qui existaient uniquement dans le monde fictif, similaires à des problèmes de service à la clientèle ou à la modification du niveau de contrôle des personnages (Hjorth & Chan, 2009, p 142). Cependant, face aux interdépendances croissantes entre les mondes virtuels et les espaces physiques, les joueurs ont investi l'espace virtuel de manière à accueillir des manifestations liées aux problèmes politiques, culturels et sociaux du monde physique. Depuis plusieurs années, *Second Life* (SL) a inclus des dizaines de manifestations en raison de la liberté que cette plateforme offre à ses utilisateurs de recréer et de réimaginer le monde physique existant.
- 18 SL est un environnement virtuel qui a été abondamment mobilisé par les utilisateurs pour développer des activités ludiques fondées notamment sur le jeu de rôle. Cependant, l'invitation de Linden Lab, créateur de *Second Life*, à l'égard de certaines sociétés, telles que IBM et Rebook, a conduit à une contestation parmi les joueurs qui ont considéré cet acte comme une violation de l'éthique libertaire qu'ils croyaient trouver dans leur monde virtuel (Dyer-Witheford & De Peuter, 2009, p. XIV). Plus tard, en 2007, le syndicat international (UNI global union) a organisé une manifestation devant le campus virtuel IBM de *Second Life* pour soutenir les travailleurs italiens en grève contre IBM. De tels événements ont encouragé les activistes à créer un parti virtuel « *Second Life Left Unity* » (SLLU) pour « s'opposer au capitalisme, ainsi qu'au racisme et au sexisme en tant que partie intégrante du capitalisme » (Tracer, 2018). Leur contribution a également été significative lorsqu'ils ont organisé une manifestation et ont réussi à empêcher le Front national – le parti politique français d'extrême droite – de créer leur siège dans l'espace de jeu (Nitsche, 2008, p. 235).
- 19 Comme indiqué précédemment dans l'état de l'art, le rassemblement de foule dans les espaces urbains exerce une pression sur le régime oppressif et paralyse la vie

administrative et politique (Bayat, 2017, p. 126 et Harvey, 2012, p. 118). En développant une analogie partielle, on peut constater qu'un serveur surpeuplé, avec des manifestants virtuels et des personnes connectées pour regarder l'événement, peut causer un « crash » du serveur de jeu (Hjorth & Chan, 2009, p. 143). C'était le cas en 2007 dans *Fantasy Westward Journey* (FWJ), le jeu multijoueur en ligne le plus populaire en Chine à ce moment-là. Les joueurs ont cru voir le drapeau du soleil rayonnant – symbole du militarisme japonais – dans le jeu ; ils se sont alors réunis le 7 mars 2007 devant le bâtiment portant cette enseigne. Selon Henry Jenkins, près de 10 000 joueurs ont participé à la manifestation le premier jour. Leur nombre a ensuite considérablement augmenté, ce qui a provoqué des problèmes du serveur de jeu (Jenkins, 2006).

- 20 L'espace du jeu semble offrir davantage de liberté aux joueurs pour protester et présenter leur point de vue en toute sécurité sans risquer l'incarcération. Cependant, il faut toujours savoir que cet espace est, dans la plupart des cas, contrôlé par une société exploitante. À tout moment, ils peuvent interrompre la manifestation. De plus, avec le grand nombre de joueurs et les mondes en expansion dans ces jeux multijoueurs en ligne, les sociétés éditrices de ces jeux régulent ces rassemblements contestataires en se concentrant principalement sur la taille plutôt que sur la raison de la manifestation (Linden Lab, 2008). Dans ce cas, le code aveugle et quantitatif devient le pouvoir dominant dans l'espace du jeu vidéo.

Protestation en tant que décor

- 21 Des jeux tels que *SimCity* (1993, 1999, 2003), la série *Tropico* (2009, 2011, 2014) et *Assassin's Creed Unity* (2014) sont les plus populaires concernant l'introduction de la protestation et de l'émeute dans leur diégèse. Ces jeux ont volontairement décidé de ne pas relater des événements politiques. Ce faisant, ils vident la contestation de sa substance et de sa cause afin d'accroître l'expérience ludique et la rendre plus dynamique. Par exemple, *Assassin's Creed Unity* se situe dans une ligne de temps adjacente à la Révolution française dans laquelle le récit vidéoludique (Barnabé, 2018) est nourri de ces apports tout au long du jeu. Cependant, il s'agit d'une caractéristique de fond du récit principal, qui n'est pas incluse dans l'expérience jouable.
- 22 *SimCity* offre une perspective différente, parfois radicale, de l'acte de protestation ou de l'émeute. *SimCity* a présenté pour la première fois les émeutes dans sa deuxième version : *SimCity 2000*. Selon Julian Bleecker, l'introduction des émeutes était une décision de dernière minute (Bleecker, 2004, p. 50) en réponse aux émeutes de Los Angeles en 1992, moins d'un an avant la sortie de la deuxième version du jeu. Le racisme a été le principal catalyseur des émeutes de Los Angeles. Cependant, dans *SimCity*, les conflits de race et de classe sont absents. Il est impossible de voir des émeutes raciales dans *SimCity* (Pedercini, 2017). Les émeutes ont été présentées comme une caractéristique de « disasters », des catastrophes naturelles ou des accidents importants (crash d'un avion sur la ville par exemple). Les catastrophes peuvent se produire de manière aléatoire, ou le joueur peut les déclencher. Dans les versions suivantes du jeu, les émeutes ont ensuite été considérées comme équivalentes à d'autres éléments mettant la ville en péril, comme la fusion d'un réacteur nucléaire, un météore, un séisme, un ovni ou une attaque de zombies. Dans le jeu, les conditions qui

déclenchent une émeute « compren[nent] une forte chaleur, une criminalité élevée et un taux de chômage élevé » (Bleecker, 2004, p. 51).

- 23 Le jeu favorise la planification et la stratégie, mais il a été critiqué sous de nombreux angles. Nous considérons pour notre part que *SimCity* nous fournit des informations et un point de vue sur la manière dont les émeutes et les manifestations sont considérées dans le jeu. En tant que maire de *SimCity*, les émeutes représentent une menace et doivent être résolues le plus rapidement possible. Le joueur doit d'abord intervenir par la force pour gérer les émeutes ; il peut ensuite seulement réfléchir à la manière de traiter les problèmes de criminalité et d'éducation. Dans *SimCity 2013*, les émeutes existent toujours, mais elles ne sont plus considérées comme une catastrophe. La possibilité d'une émeute est devenue très rare ; il est fréquent de voir une grève ou une manifestation devant la mairie. On constate que le point de vue intradiégétique sur la manière de considérer les manifestations a évolué.

Jeux au service de la protestation

- 24 Les médias numériques ont donné de nouvelles définitions au civisme contemporain. À travers le monde, d'innombrables personnes exploitent les moyens de diffusion des médias numériques pour permettre une participation démocratique. Les jeux numériques attirent particulièrement l'attention et sont utilisés par les autorités locales dans le but de mobiliser la communauté. Par exemple, certains jeux numériques ayant pour objectif la planification urbaine locale ou des applications de services communautaires servent à donner un retour venant directement des citoyens au conseil municipal. Par conséquent, les jeux numériques peuvent être employés comme outils de coproduction des services gouvernementaux ou, au contraire, pour défier les organismes institutionnels, comme dans le cas de *Occupy Movement* (2011) (Gordon et al., 2013, p. 2).
- 25 Les manifestations pacifiques retiennent particulièrement l'attention des théoriciens civiques, qui s'intéressent également aux manifestations et aux jeux vidéo (Stokes & Williams, 2018). Cet intérêt pour la protestation et les jeux est dû, d'une part, à une augmentation du nombre de manifestations dans le monde et d'autre part, au fait que les jeux vidéo constituent un support fertile et non conventionnel pour les jeunes activistes. Les jeux vidéo partagent de nombreuses similitudes avec les manifestations pacifiques (Duncombe, 2007). Par exemple, les jeux de rôle peuvent faire écho à certains jeux carnavalesques effectués par des manifestants en groupe. Ils permettent de s'aligner avec le corps collectif (l'ensemble des manifestants) et d'exprimer simultanément son identité personnelle (Stokes & Williams, 2018, p. 330).
- 26 Retracer l'histoire de tels jeux est toujours un défi. Sicart (2014) affirme que les jeux vidéo politiques « abordent un thème politique du moment et disparaissent ensuite rapidement de la scène publique ». Des jeux, tels que *Yellow Umbrella* (2014), ont été créés en tant que jeux mobiles lors des manifestations de 2014 à Hong-kong, mais n'existent plus sur les magasins en ligne. De même, lors des manifestations de *OccupyGezi* en Turquie en 2013, un #GezijAM de 48 heures a eu lieu pour soutenir les manifestants dans la rue. Les développeurs locaux se sont regroupés et ont téléchargé environ onze jeux, dont la plupart ne sont cependant plus accessibles aujourd'hui (Sezen & Sezen, 2016).

La conception de jeu comme activisme

- 27 Pour approfondir ce troisième type de jeux défini juste auparavant, c'est-à-dire les « jeux au service de la protestation », et pour illustrer le type de jeux vidéo qui peuvent s'y inscrire, nous allons présenter trois jeux. Le processus de sélection des cas d'études est étroitement lié aux éléments suivants :
- la protestation est jouable ou interactive ;
 - la protestation a une relation directe avec un espace soit physique, soit imaginaire ;
 - le jeu est jouable par le public ;
 - la représentation de la protestation dans le jeu a un point de vue clair sur l'acte de démonstration publique et désigne donc un opposant, qui sera en concurrence avec le joueur.
- 28 Notre corpus est constitué de trois cas : *1979 Revolution: Black Friday* (2016), *OccupyGezi* (2013) et *Riot: Civil Unrest* (2019). Les cas seront analysés en utilisant les trois points de vue qui nous avons identifiés dans l'introduction.
- 29 Nous avons éliminé les jeux qui ne pouvaient pas répondre à ces critères, tels que *Assassin's Creed Unity*. Bien que la franchise Assassin's Creed soit connue pour sa quête d'une précision spatiale, nous avons choisi de la retirer des cas sélectionnés car les événements sont utilisés comme arrière-plan, comme expliqué plus haut. D'autres jeux ont été éliminés en raison de leur indisponibilité, par exemple certains jeux vidéo créés lors du #GeziJAM. Ils auraient constitué des cas très appropriés pour cette recherche, car ils sont centrés sur la protestation ; cependant, la plupart des jeux du parc Gezi ne semblent plus exister que via leur titre (Sezen & Sezen, 2016). Ils sont totalement introuvables ou inaccessibles, ce qui nous empêche de les analyser lors d'une session de jeu.
- 30 Nous allons tout d'abord présenter les trois jeux lors d'une phase de description systématique. Ensuite, nous mobiliserons le concept de littératie spatiale afin de comparer les apports de chaque jeu.

1979 Revolution : Black Friday (2016)

Tableau 1 – Informations pratiques sur le jeu *1979 Revolution: Black Friday*

Date de sortie	4 avril 2016
Éditeur	INK Stories, N-Fusion Interactive
Mode de jeu	Solo
Plate-forme	PC, Mobile
Langues supportées	6

- 31 Ce jeu (figure 4) est construit autour de l'histoire de la révolution iranienne, une référence aux événements qui ont entraîné le renversement de la dynastie des Pahlavi sous Mohammad Reza Shah Pahlavi. La révolte et la protestation contre le shah ont

commencé en octobre 1977. La manifestation s'est transformée en un rassemblement de résistance civile comprenant des aspects à la fois séculaires et religieux et qui ont culminé en janvier 1978. Entre août et décembre 1978, la désobéissance civile provoquée par des grèves et des manifestations fige le pays. Consécutivement, le règne royal s'est effondré le 11 février lorsque les tactiques des guérillas et des groupes rebelles ont devancé les troupes affiliées au Shah dans des combats armés dans les rues. Ces événements ont finalement porté Khomeiny au pouvoir (Nahavandi, 1999).

Figure 4 – Reza, le protagoniste du jeu avec son ami Babak Azadi, observant les manifestants qui remplissent les rues de Téhéran



Capture d'écran réalisée par les auteurs de l'article

³² Le jeu reconstitue un événement historique et pivot de la révolution iranienne, évoquant une expérience spatiale et sociale afin d'en recréer le souvenir. L'intrigue est centrée sur la prise de décision lors de la manifestation. Il a lieu quelques jours avant le tragique tournant de la révolution, le massacre du vendredi noir qui a laissé plusieurs dizaines de civils morts sur la place Jaleh de Téhéran après que les forces pro-shah ont ouvert le feu sur la foule. Le protagoniste du jeu, Reza, un jeune photographe rentré d'Allemagne après avoir terminé ses études se retrouve dans les rues de Téhéran en pleine révolution. Le récit de l'histoire est raconté en flashback. Reza, arrêté par la police, se retrouve dans une sombre salle d'enquête. À la suite des questions de l'enquêteur, Reza commence à se souvenir des événements survenus dans les rues de Téhéran. Le joueur se familiarise avec les événements de la révolution de 1979, documente les moments importants à l'aide de son appareil photo et prend des décisions. Les photos capturées sont toujours comparées à des photos en noir et blanc capturées lors de la manifestation initiale, dans le but de relier les événements virtuels du jeu à ces événements.

Tableau 2 – Analyse de *1979 Revolution: Black Friday*

Analyse du jeu 1979 Revolution : Black Friday utilisant les trois points de vue

Le mode de représentation	<p>Le jeu dépeint la ville Téhéran avec une fidélité visuelle relativement avancée. Le jeu jette une lumière positive sur l'exercice de protestation et il est raconté du point de vue du peuple. Cependant, l'espace de protestation est à peine jouable.</p>
La spatialité	<p>Le joueur peut interagir avec l'environnement bâti et peut, par exemple, aller sur le toit d'un bâtiment. Il profite des environnements urbains pour prendre ses photos. Cependant, le joueur ne peut pas choisir l'endroit lui-même. Un scénario fixe détermine a priori l'expérience de l'espace, ce qui empêche le joueur d'explorer la ville.</p>
La pédagogie	<p>Le but de ce jeu est pédagogique : il vise à offrir une leçon d'histoire à travers le jeu. Cependant, le jeu ne permet pas de développement de la littératie spatiale des joueurs. Dans son livre <i>Life as Politics</i>, Asef Bayat (2017), chercheur irano-américain qui a vécu la révolution iranienne, explique pourquoi certaines rues étaient l'épicentre de la révolution et le rôle que certains espaces ont joué durant les événements en indiquant quatre caractéristiques sociospatiales : la centralité de l'espace, la proximité des pôles culturels et intellectuels, l'accessibilité par les réseaux de transport et la possibilité pour la foule de fuir hors de l'espace. Le jeu est incapable de montrer ces caractéristiques. Bien que le scénario du jeu dépende des choix du joueur, ceux-ci n'incluent pas des décisions spatiales.</p>

³³ Le jeu *OccupyGezi* (2013) fait référence aux manifestations et aux troubles civils de l'ensemble de la Turquie, qui ont commencé en réaction à la violente répression exercée par la police contre une modeste manifestation écologiste fin mai 2013. Les manifestants se sont mobilisés contre les plans de réaménagement de la région de Taksim, notamment la démolition du parc Gezi, un des derniers espaces verts d'Istanbul (Sezen & Sezen, 2016). La mobilisation de dizaines de milliers de personnes vers la place Taksim et les affrontements survenus le 1^{er} juin 2013 avec la police ont entraîné le retrait de la police et l'occupation du parc Gezi par les manifestants. L'état a réagi à ces manifestations en déployant massivement la police antiémeute. Après des mois d'affrontements violents qui ont provoqué un nombre élevé de blessés chez les civils, la manifestation s'est estompée fin août 2013 (Amnesty International, 2013).

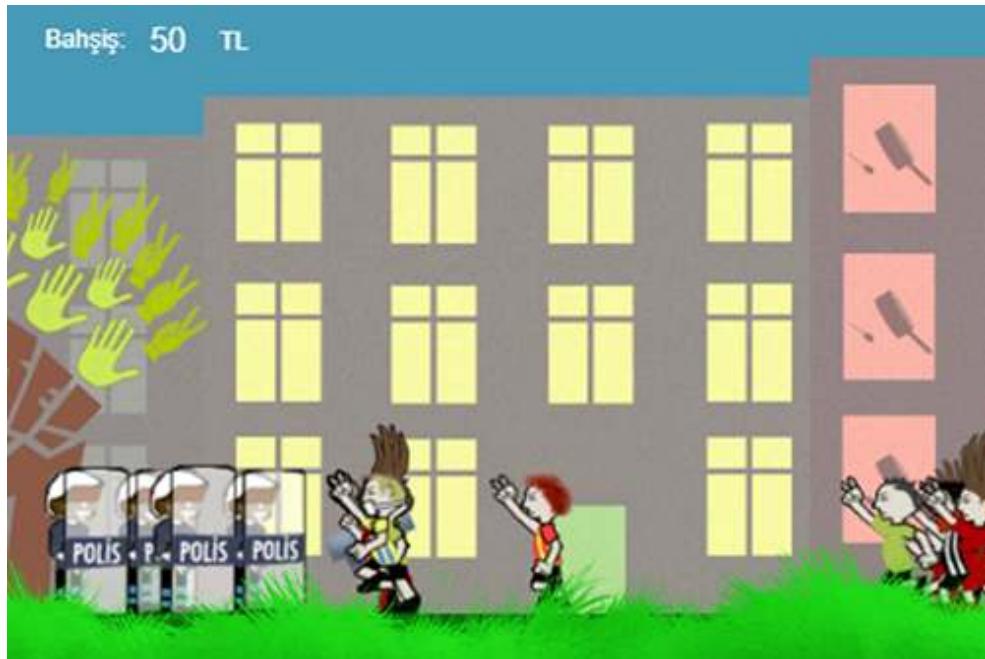
OccupyGezi (2013)

Tableau 3 – Informations pratiques sur le jeu *OccupyGezi*, 2013

Date de sortie	2013
Éditeur	Kemal Akay
Mode de jeu	Solo
Plate-forme	Web - http://kemalakay.com/?p=215 (Accédé le 15/08/2019)

Langues supportées	1 (Turque)
--------------------	------------

Figure 5 – Capture d'écran par les auteurs de l'article montrant l'organisation de la police et des manifestants dans l'espace du jeu



³⁴ Ce jeu en particulier est un des rares jeux traçables/jouables parmi tous les jeux développés à la Gezi Game Jam. La #GeziJAM a eu lieu début juin 2013 en Turquie pendant l'occupation du parc Gezi. Il a été annoncé par la communauté de développeurs de jeux numériques non officiels « Game Developers @ Turkey ». Le thème comprenait des sujets tels que la désinformation, la violence policière, la démocratie et la liberté des médias (Dijital Oyun Kültürü, 2013). Dans le cas d'*OccupyGezi*, l'expérience du jeu est dirigée par l'antagoniste : le joueur joue le rôle d'un policier chargé de tirer des cartouches de gaz lacrymogène sur les manifestants. *OccupyGezi* est un jeu qui ne peut qu'être perdu par le joueur. On pourrait affirmer que le jeu représente l'ambiance des premiers jours de la manifestation, qui a entraîné le retrait de la police de la place Taksim et du parc Gezi. Le joueur décide de lancer du gaz lacrymogène ou non et peut également choisir de laisser passer les gens sans recourir à la violence (figure 5). L'utilisation de gaz lacrymogène ne bloque pas la route des manifestants, elle ne fait que les ralentir. Les gaz lacrymogènes multiplient le nombre de manifestants.

Tableau 4 – Analyse du jeu *OccupyGezi*

Analyse du jeu <i>OccupyGezi</i> utilisant les trois points de vue
--

Le mode de représentation	<p>La représentation de l'espace de manifestation est manquante. Le jeu focalise sur le comportement de la police face à la foule : <i>OccupyGezi</i> consiste à montrer et à glorifier le pouvoir des manifestants et l'impuissance qui montre les limites de la police (Sassen, 2011). La rhétorique du jeu est fondée sur la victoire des manifestants dans tous les cas.</p> <p>L'espace dans le jeu est très abstrait : une façade simple et neutre entourée par des herbes. Toutefois, le jeu contient différentes représentations d'iconographies de résistance locale issue de la manifestation du parc Gezi. Il rend hommage aux aspects emblématiques de la contestation, tels que le fait de frapper avec des ustensiles de cuisine.</p>
La spatialité	<p>Le jeu ne révèle aucune stratégie ou tactique spatiale et le joueur n'a aucun contrôle sur l'espace du jeu.</p> <p>L'environnement de jeu peut être séparé facilement et ne doit pas être ancré dans un lien de jeu spatial, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un fond amovible qui n'affecte pas l'expérience de jeu.</p>
La pédagogie	<p>Le jeu promeut un point de vue critique sur la protestation, en faisant en sorte que le manifestant joue le rôle de la police. Cependant, les objectifs du jeu ne sont pas pédagogiques par principe.</p> <p>Le jeu n'offre pas de littératie spatiale aux joueurs. Le créateur du jeu n'a pas réussi à communiquer l'aspect spatial des manifestations. Cela pourrait être dû au temps limité du game jam.</p>

³⁵ Riot : *Civil Unrest* recrée virtuellement les espaces contestés afin de conserver la mémoire de ces espaces et événements (figure 6). Le jeu a principalement mis en lumière quatre mouvements de contestation différents, dont la plupart ont eu lieu en 2011. Tout d'abord, le mouvement NoTAV qui s'est déroulé à Val Di Susa, en Italie. Son but était d'empêcher la construction de la ligne de train à grande vitesse entre Turin et Lyon (Notavparis, 2015). Deuxièmement, la manifestation de Keratea en Grèce, au cours de laquelle des habitants ont protesté contre les projets du gouvernement de créer un dépôt pour le stockage des déchets de la capitale. (Botetzagias & Karamichas, 2009) Troisièmement, le mouvement des Indignés en Espagne en réponse à la crise économique, dont les événements reproduits dans le jeu proviennent de Madrid et de Barcelone (Ancelovici *et al.*, 2016). Enfin, la révolution égyptienne qui a eu lieu dans toutes les villes égyptiennes, mais dont le jeu ne fait que recréer les événements survenus autour de la place Tahrir, au Caire.

Riot: Civil Unrest (2019)

Tableau 5 – Informations pratiques sur le jeu *Riot: Civil Unrest*, 2019

Date de sortie	12 February 2019
Éditeur	Leonard Menchiari, IV Productions
Mode de jeu	Solo, Multijoueur

Plate-forme	Steam, Nintendo Switch
Langues supportées	8

Figure 6 – Capture d'écran réalisée par les auteurs de l'article de la place Tahrir recréée dans le jeu *Riot: Civil Unrest*



- 36 Il existe cinq modes de jeu différents : story mode, global mode, versus mode, custom mode et editor mode. Ce jeu offre, contrairement à d'autres, la possibilité de jouer du côté des manifestants ou du côté de la police. Dans certains cas, comme en mode personnalisé (custom), le joueur doit jouer des deux côtés pour pouvoir déverrouiller d'autres événements. En fonction du statut du joueur, l'objectif peut être de protéger les tentes contre toute destruction, d'occuper pacifiquement l'espace en tant que manifestant ou inversement dans le cas de la police. En fonction du niveau joué, le joueur, en tant que manifestant ou policier, peut passer de passif (pacifique) à agressif (violent) ou inversement. Chaque mode a sa tactique et son équipement. En mode global, cela peut affecter de manière significative les points que les joueurs obtiennent à la fin de chaque niveau, bien qu'ils aient atteint leur objectif, car cela affecte le « résultat politique ». Le résultat politique est lié à la réaction des médias sociaux à l'événement. Par exemple, l'utilisation de la violence peut amener à perdre des points et, par conséquent, à perdre le combat.

Tableau 6 – Analyse du jeu *Riot: Civil Unrest*

Analyse du jeu <i>Riot: Civil Unrest</i> utilisant les trois points de vue
--

Le mode de représentation	<p><i>Riot: Civil Unrest</i> est peut-être le jeu le plus sophistiqué du marché à l'heure actuelle parmi ceux qui tentent de décrire et de recréer les espaces des récents soulèvements populaires. Le jeu imite les espaces de protestation existants en utilisant le style pixel art et en proposant plus de vingt cartes d'espaces contestés.</p> <p>Récemment, le jeu a introduit un « mode d'édition » permettant de recréer un espace de protestation personnalisé à partir d'une bibliothèque existante.</p>
La spatialité	<p>Les espaces ne sont pas reliés entre eux et sont une carte à écran unique. À chaque niveau, la caméra cloisonne une scène, un espace spécifique dans lesquels le lecteur ne peut que faire un zoom avant ou arrière. Par conséquent, il y a un manque de mobilité. L'acte de mouvement entre les différents espaces d'une même ville est perdu. Il manque une carte qui peut créer la connexion entre ces espaces séparés.</p>
La pédagogie	<p>Différemment des autres cas, ce jeu tente de contribuer à la littératie spatiale des joueurs. Toutefois il n'offre pas une expérience pédagogique spatiale approfondie de ces événements. Le jeu présente quelques tactiques spatiales que la police utilise durant de tels événements, telle que la manière dont les unités de police se forment afin de contrôler, séparer ou encercler la foule. La foule, sous certaines conditions, est capable de construire des barricades. Cependant ces tactiques dépendent plus du comportement de la foule ou de la police que de l'aménagement de l'espace.</p>

Analyse des trois jeux du point de vue de la littératie spatiale

³⁷ Les cas que nous avons décrits montrent qu'un jeu qui traite principalement la question de la protestation n'est pas nécessairement au service de l'exercice de la protestation. De même, les jeux qui utilisent la protestation comme scénario principal ne promeuvent pas, par définition, la protestation comme un outil sociétal d'engagement civique. De plus, cette étude a révélé que le positionnement est nécessaire pour que les créateurs de jeu offrent à leurs joueurs l'intégralité de l'histoire. *1979 Revolution: Black Friday* (2016) prend la position du manifestant, mais il laisse au joueur le choix d'être pacifique ou violent. *OccupyGezi* (2013) soutient les mouvements sociaux même si le protagoniste incarné par le joueur est la police. *Riot: Civil Unrest* (2019) prend un chemin différent, le jeu revendique une position neutre et laisse le joueur décider de prendre le rôle de la police ou des manifestants. Par conséquent, il semble utile que les créateurs explicitent leur positionnement, leur point de vue, leur pouvoir et leurs intentions.

Littératie spatiale pour les créateurs des jeux

³⁸ L'illittératie spatiale est l'un des principaux problèmes qui empêchent les jeux de servir activement les manifestations. C'est aussi le point de vue le plus utile dans le cadre de ce travail. *OccupyGezi* (2014) n'offre aucune contribution à la conscience spatiale ou l'engagement spatial du joueur car l'espace n'est ni centralisé ni joué. Par contre, les créateurs des jeux *1979*, *Black revolution* (2018) et *Riot: Civil Unrest* (2019) sont conscients de la dimension spatiale qui existent dans les mouvements sociaux, mais le joueur n'est pas engagé dans cette expérience. Dans les deux cas, le contrôle du personnage dans

l'espace est limité. Le joueur ne contribue pas à l'acquisition de connaissances, il n'est qu'un simple spectateur de l'histoire du déroulement du jeu.

- 39 Les concepteurs de jeux ont souvent peu conscience de la dimension spatiale de la protestation. Les concepteurs construisent des scènes élaborées, souvent avec des représentations vivantes d'événements réels, mais ne parviennent pas à transformer l'expérience de jeu en une interaction à quatre dimensions avec la manifestation et ses activités. L'espace est ensuite réduit à des images d'arrière-plan, à des plans fixes et à un espace de jeu accessible réduit. Cela provoque une « tokenisation » (c'est-à-dire le remplacement d'un élément critique par un élément à la fonction équivalente, mais sans la même valeur symbolique) de l'espace : il devient un symbole statique qui prive l'espace du jeu de ses caractéristiques politiques. En outre, les cas dénotent une grave sous-estimation des manifestants et de leurs capacités spatiales. La police se voit attribuer diverses activités sous forme de stratégies et de tactiques organisées tandis que les manifestants sont souvent représentés comme réactionnaires et désorganisés, comme dans le cas de *Riot: Civil Unrest* (2019).
- 40 En nous fondant sur la définition des stratégies et des tactiques proposées par Michel de Certeau selon laquelle les stratégies sont associées à l'espace, au pouvoir et aux institutions, tandis que les tactiques sont liées au territoire de l'individu impuissant (Lombardo, 2010), nous pouvons défendre l'idée que les manifestants ont également la capacité d'appliquer tant des stratégies que des tactiques spatiales. La définition de de Certeau 1990 [1984] distingue la manœuvre à grande échelle d'une unité de planification spatiale et l'occupation tactique de l'espace par les masses de protestation (Frow, 1991). Les manifestants créent des tactiques à travers l'espace vécu afin de revendiquer le contrôle de celui-ci. De l'autre côté, la police possède davantage de capacités et d'outils pour développer des stratégies spatiales dans l'espace conçu. Les manifestations du sommet, ainsi que la dernière vague de manifestations, ont montré la capacité des manifestants à générer des stratégies. Cependant, leur impact reste limité.
- 41 En revanche, les jeux vidéo actuels considèrent le pouvoir que les manifestants acquièrent et les espaces qu'ils occupent comme une résultante de leur grand nombre. Les concepteurs de jeux sont figés dans l'approche de la manifestation adoptée par les chercheurs jusqu'à la moitié du XX^e siècle, pendant laquelle les études portaient sur le comportement de la foule. Durant longtemps, les chercheurs ont étudié la foule seulement comme un agent actif dans la protestation. (Sighele, 1901 ; Le Bon, 1905 [1895] ; Blumer, 1939 ; Canetti, 1960) Cependant, depuis le début des années 1990, les chercheurs ont investi le concept de spatialité proposé par Michel Foucault (1984), et ils ont commencé à reconnaître le rôle de l'espace dans la formation de la protestation contemporaine. Pour certains développeurs, les jeux vidéo semblent avoir le potentiel de donner aux manifestants les outils nécessaires pour développer des stratégies spatiales en les soutenant avec une vue plane (*top-down*), c'est-à-dire la vue manquant aux manifestants lors d'un événement.

Espace du jeu, espace autour du jeu

- 42 Dans le livre collectif *Espace et temps des jeux vidéo*, Mathieu Triclot mentionne l'importance, non seulement d'étudier l'espace de jeu, mais aussi l'espace où le jeu prend place : « À l'espace dans le jeu, il faut ajouter l'espace autour du jeu, l'espace de la pratique, celui dans lequel les actes de jeu se déploient concrètement... En bref, à tout ce qui fait la qualité distincte d'un lieu » (Ter Minassian *et al.*, 2012). Une réflexion peut

également se porter sur les raisons pour lesquelles un jeu ne peut pas être joué/créé de la même manière dans des lieux différents.

- 43 Les technologies spatiales permettent d'étendre le champ du jeu sur l'espace. Les outils d'information géographique ont provoqué un changement de paradigme dans les jeux vidéo en déplaçant l'expérience de jeu du salon à la rue – créant les jeux basés sur la localisation – où le jeu avait originellement commencé. Les technologies, telles que les systèmes de positionnement utilisant les données de géolocalisation, peuvent offrir une compréhension approfondie de la tactique spatiale de la protestation (Martin, 2014 ; Mohamed et al., 2015), en plus de leur capacité à améliorer la compréhension de l'espace pour les développeurs.
- 44 Comme le jeu doit être interactif et pertinent vis-à-vis d'une existence spatiale, les jeux basés sur la localisation des joueurs doivent également prendre en compte leur sécurité. L'espace de jeu est l'espace de simulation créé pour pouvoir éventuellement affecter l'espace simulé. Cependant, afin d'élaborer une stratégie, comme le fait valoir Michel de Certeau, il faut séparer le sujet de vouloir et de pouvoir de son environnement pour que celui-ci puisse fonctionner (de Certeau, 1990 [1984]). Par conséquent, un jeu qui cause la provocation peut être contre-productif.

Conclusion

- 45 À la suite de l'analyse de ces trois jeux, nous pouvons conclure que malgré le potentiel existant en faveur du développement d'une littératie spatiale grâce aux jeux vidéo, un tel accomplissement n'est pas encore actualisé.
- 46 À l'heure actuelle, les créateurs des jeux de protestation considèrent le succès ou l'échec de l'occupation d'un espace comme la résultante du nombre des manifestants ou du niveau d'équipements de la police et négligent le facteur spatial. L'espace est réduit à des images d'arrière-plan. Afin qu'un jeu puisse servir à la littératie spatiale des manifestants, les créateurs des jeux doivent acquérir une compréhension approfondie de l'espace de protestation, de l'espace du jeu, ainsi que des relations spatiales entre ceux-ci.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH Espen, 2007, « Allegories of space », *Space Time Play*, p. 44-47.
- AMNESTY INTERNATIONAL, 2013, « Turkey accused of gross human rights violations in Gezi Park protests ». <<https://www.amnesty.org/en/latest/news/2013/10/turkey-accused-gross-human-rights-violations-gezi-park-protests/>> (10 novembre 2019)
- ANCELOVICI Marcos, DUFOUR Pascale, NEZ Héloïse, 2016, *Street politics in the age of austerity: from the indignados to occupy*, Amsterdam University Press.

BARNABÉ Fanny, 2018, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Nouvelle édition [en ligne], Presses universitaires de Liège. <<http://books.openedition.org/pulg/2613>>. DOI: 10.4000/books.pulg.2613.

BAYAT Asef, 2017, *Revolution without revolutionaries: making sense of the Arab Spring*, Stanford University Press.

BLEECKER Julian C., 2004, *The reality effect of technoscience*, Santa Cruz, University of California.

BLUMER Herbert, 1939, « Collective behavior », in Robert Ezra Park et Edward Byron Reuter, *An outline of the principles of sociology*, NY, Barnes and Noble, p. 219-280.

BOAL Augusto, 2005. *Games for actors and non-actors*, Routledge.

BOGOST Ian, Ferrari Simon, Schweizet Bobby, 2012, *Newsgames: journalism at play*, Mit Press.

BOTETZAGIAS Iosif, KARAMICHAS John, 2009, « Grassroots mobilisations against waste disposal sites in Greece », *Environmental Politics*, vol. 18, n° 6, p. 939-959.

CANETTI Elias, 1960, *Crowds and power*, Viking press.

CASTRONOVA Edward, 2005, « Real products in imaginary worlds », *Harvard Business Review*, p. 20-22.

CERTEAU Michel de, 1990 [1984], *L'invention du quotidien. 1, Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard.

CHARTIER Anne-Marie, ROCKWELL Elsie, 2013. « Histoire comparée des Outils et débats sur la lecture des débutants : alphabétisation vs literacy. Introduction », *Histoire de l'éducation*, n° 138, p. 5-16.

CRAWFORD Garry, 2015, « Is it in the game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming, and sports videogames », *Games and Culture*, vol. 10, n° 6, p. 571-592.

DEMIRBAG-KAPLAN Melike, KAPLAN-OZ Begum, 2018, « We beat the cops in gta: po (ludic) al activism in the age of video games », *Convergence*, vol. 24, n° 6, p. 623-647.

DIJITAL OYUN KÜLTÜRÜ, 2013, « #Gezijam etkinliği ve geliştirilen oyunlar ». <<https://dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/15/gezijam-etkinligi/>>

DUNCOMBE Stephen, 2007, *Dream: re-imagining progressive politics in an age of fantasy*, New Press.

DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig, 2009, *29 Games of empire: global capitalism and video games*, U of Minnesota Press.

FLANAGAN Mary, 2009, *Critical Play: Radical Game Design*, MIT press.

FOUCAULT Michel, 1984, « Des espaces autres (1967), Hétérotopies », *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, p. 46-49.

FRASCA Gonzalo, 2001, « Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate », Master's Thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology Atlanta.

FROW John, 1991, « Michel de Certeau and the practice of representation », *Cultural Studies*, vol. 5, n° 1, p. 52-60.

GODDARD William, BYRNE Richard, MUELLER Florian 'Floyd', 2014, « Playful game jams: guidelines for designed outcomes », ACM, p. 1-10. <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2677758.2677778>> (24 décembre 2018).

- GORDON Éric, BALDWIN-PHILIPPI Jessica, BALESTRA Martina, 2013, « Why we engage: how theories of human behavior contribute to our understanding of civic engagement in a digital era », *Berkman Center Research Publication*, n° 21.
- HARVEY David, 2012, *Rebel cities: from the right to the city to the urban revolution*, Verso Books.
- HJORTH Larissa, CHAN Dean, 2009, *Gaming cultures and place in Asia-Pacific*, Routledge.
- JENKINS Henry, 2006, « National politics within virtual game worlds: the case of China ». <http://henryjenkins.org/blog/2006/08/national_politics_within_virtu_1.html> (20 décembre 2018).
- KENNEDY Helen W., 2018, « Game jam as feminist methodology: the affective labors of intervention in the ludic economy', *Games and Culture*, vol. 13, n° 7, p. 708-727.
- LE BON Gustave, 1905 [1895], *Psychologie des foules*, Paris : F. Alcan.
- LEIRFALL Anita, 1997, « Space, place and dimensionality », conférence *The digitale challenge: New information technology, media and communication*, University of Trondheim, Dept. of Art and Media.
- LINDEN LAB., 2008, « Protest – Second life wiki ». <<http://wiki.secondlife.com/wiki/Protest>> 3 janvier 2019).
- LOMBARDO Davide, 2010, « De Certeau, the everyday and the place of humour », *Revue d'Histoire des Sciences Humaines*, n° 2, p. 75-98.
- MARTIN Deborah, BYRON Miller, 2003, « Space and contentious politics », *Mobilization: An International Quarterly*, vol. 8, n° 2, p. 143-156.
- MARTIN Paul, 2014, « A spatial analysis of the JBA Headquarters in splinter cell: double agent », *Entertainment Computing*, n° 5.
- MOHAMED Abdelbaseer A., VAN NES Akkelies, SALHEEN Mohamed A., 2015, « Space and protest: a tale of two Egyptian squares », *SSS10: Proceedings of the 10th International Space Syntax Symposium*, London, UK, 13-17 July 2015, Space Syntax Laboratory, The Bartlett School of Architecture, UCL.
- NAHAVANDI Houchang, 1999, *La révolution iranienne : vérité et mensonges*, L'Âge d'homme.
- NITSCHE Michael, 2008, *Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds*, MIT Press.
- NOTAVPARIS, 2015, « Assemblée pour Une Marche contre Le TGV Lyon-Turin | Comité No Tav Paris ». <<https://notavparis.wordpress.com/2015/05/26/assemblee-pour-une-marche-contre-le-tgv-lyon-turin/>> (2 juillet 2019).
- PEARCE Celia, 2008, « Spatial literacy: reading (and writing) game space », conference *Proceedings, Future and Reality of Gaming (FROG)*, Vienne, 17-19 octobre 2008.
- PEDERCINI Paolo, 2004, « The role of play », *Molleindustria*. <<http://www.molleindustria.org/node/128>> (24 décembre 2018).
- , 2017, « SimCities and SimCrises – International City Gaming Conference Keynote », *Molleindustria*. <<http://molleindustria.org/GamesForCities/>> (2 juillet 2019)
- PIERRE Régine, 2003, « Entre alphabétisation et littératie : les enjeux didactiques », *Revue française de linguistique appliquée*, vol. 8, n° 1, p. 121-137.
- SAID Atef, 2015, « We ought to be here: historicizing space and mobilization in Tahrir Square », *International Sociology*, vol. 30, n° 4, p. 348-366.
- SASSEN Saskia, 2011, « The global street: making the political », *Globalizations*, vol. 8, n° 5, p. 573-79.

SEZEN Tonguc Ibrahim, SEZEN Digdem, 2016, « Designing and playing to protest: looking back to Gezi games », in Tonguc Ibrahim Sezen et Digdem Sezen, *Gamer Psychology and Behavior*, Springer, p. 73-88.

SICART Miguel, 2008, « Newsgames: theory and design », in *International Conference on Entertainment Computing*, Springer, p. 27-33.

—, 2014, *Play Matters*, MIT Press.

SIGHELE Scipio, 1901, *La foule criminelle : essai de psychologie collective*, F. Alcan.

STOKES Benjamin, WILLIAMS Dmitri, 2018, « Gamers who protest: small-group play and social resources for civic action », *Games and Culture*, vol. 13, n° 4, p. 327-348.

STREET Brian V., 1993, *23 Cross-cultural approaches to literacy*, Cambridge University Press.

—, 2005, *Literacies across educational contexts: mediating learning and teaching*, Caslon Pub.

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel, 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo, Questions théoriques*.

TILLY Charles, 2000, « Spaces of contention », *Mobilization: An International Quarterly*, vol. 5, n° 2, p. 135-159.

TRACER Plot, 2018, « Charter and aims and principales », *Second Life Left Unity*. <<http://slleftunity.blogspot.com/p/charter-and-aims-and-principles.html>> (20 décembre 2018)

TSOU Ming-Hsiang, YANOW Ken, 2010, « Enhancing general education with geographic information science and spatial literacy », *Journal of the Urban & Regional Information Systems Association*, vol. 22, n° 2.

RÉSUMÉS

Cet article propose une analyse des liens entre les espaces virtuels des jeux vidéo et les espaces physiques des manifestations. Les récents mouvements éludcent l'importance de la compréhension de l'espace, que ce soit par les manifestants ou par la police pour occuper ou contrôler un espace contesté. Récemment et en réponse aux manifestations de masse, de nombreux créateurs de jeux et activistes ont développé des jeux vidéo pour soutenir les manifestants dans leur quête de justice. Cette recherche présume que l'espace du jeu peut offrir aux mouvements sociaux un moyen d'actualiser leur conscience collective de l'espace et donc agir en tant qu'outil de littératie spatiale. Par conséquent, cette recherche pose deux questions : est-ce que le répertoire actuel contient des jeux qui mettent en considération le rôle l'espace joue dans les manifestations ? En outre, est-ce que les créateurs de jeux de protestation sont conscients de la dimension spatiale lors de la construction de leurs jeux ? Afin de répondre aux questions de recherche, nous commençons par définir la littératie spatiale comme le niveau de conscience spatiale et d'engagement spatial qu'un jeu peut comprendre. Utilisant trois points de vue : le mode de représentation, la spatialité et la pédagogie, cette recherche étudie trois cas impliquant le jeu, la protestation et la ville. Les trois cas sont *1979 Revolution: Black Friday* (2016), *OccupyGezi* (2013) et *Riot: Civil Unrest* (2019). La recherche a conclu que les créateurs des jeux étaient partiellement conscients de la dimension spatiale d'une manifestation, mais ils n'ont pas réussi à imbriquer les espaces construits dans le récit du jeu et à engager les joueurs dans l'espace du jeu ; et par conséquent, les jeux présentés ne parviennent pas à agir comme un outil de littératie spatiale. Bien que les cas actuels aient principalement négligé la dimension spatiale, cette recherche croit toujours au potentiel de l'espace de jeu en tant qu'outil de littératie

spatiale. Ainsi, nous proposons l'intégration des technologies géospatiales dans la construction d'espaces de jeu dans l'espoir qu'ils puissent servir à la littératie spatiale des manifestants.

This article proposes an analysis of the links between the virtual space of video games and the physical spaces of protest. The recent movements elucidate the importance of spatial understanding, whether by the protesters or the police to occupy or control a contested space. Recently and in response to the mass protests, many game makers and activists have developed video games to support protesters in their quest for justice. This research argues that gamespace can offer for social movements a way to actualise their collective conscious and to act as a tool of spatial literacy. Therefore, this research poses two questions: Does the existing library contain games that put into consideration the role space plays in protests? Moreover, are the game makers aware of the spatial dimension when building their games? To answer the research questions, we start by defining spatial literacy as the level of spatial awareness and spatial engagement that a game can comprise. Using three analytical lenses: Representation, spatiality, and pedagogy, this research studies three cases that engage with gameplay, protest, and the city. The Three cases are 1979 Revolution: Black Friday (2016), OccupyGezi (2013) et Riot: Civil Unrest (2019). The research concluded that games makers were partially aware of the spatial dimension of a protest, but they failed to interweave the constructed spaces with the game narrative and to engage players in the game space, and consequently, the presented games fall short in acting as a tool for spatial literacy. Although the present cases mostly neglected the spatial dimension, this research still believe in the potential of the gamespace to act as a tool of spatial literacy; thus, we propose the integration of geospatial technologies in the construction of gamespaces in the hope that they can serve as a spatial literacy tool for protesters.

INDEX

Mots-clés : manifestation, jeux vidéo, littératie spatiale, espace du jeu, espace public, espace contesté, résistance

Keywords : protest, video games, spatial literacy, gamespace, contested space, game jams, public space

AUTEURS

HAMZA BASHANDY

Université de Liège

hamza.bashandy@uliege.be

PIERRE HALLOT

Université de Liège

P.Hallot@uliege.be

BJÖRN-OLAV DOZO

Université de Liège

BO.Dozo@uliege.be