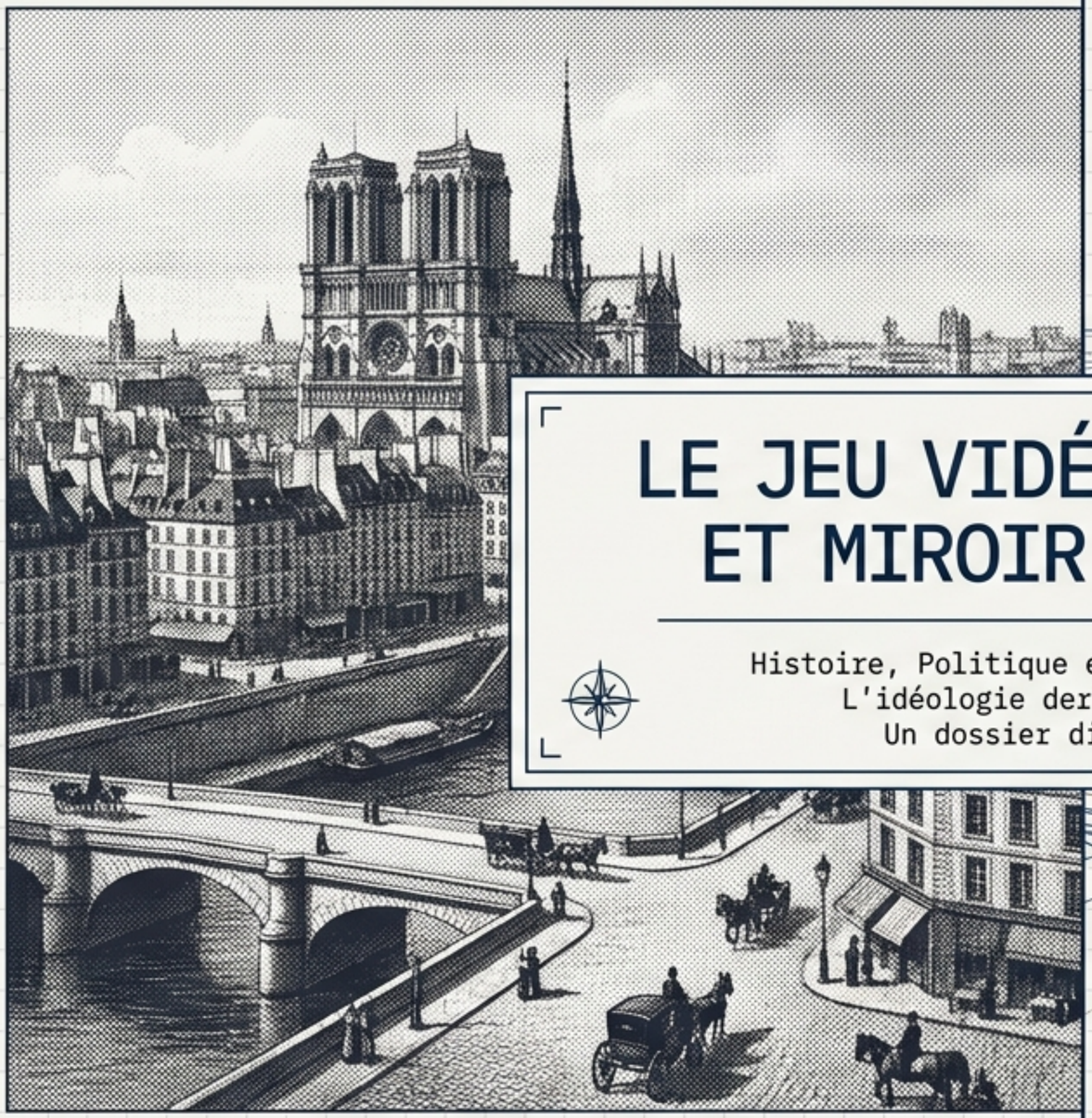


LE JEU VIDÉO : MATRICE ET MIROIR DU MONDE

Histoire, Politique et Représentations :
L'idéologie derrière le code.
Un dossier diagnostique.



FIGURE 01: PAYSAGE HISTORIQUE - PARIS CLASSIQUE.

FIGURE 02: ANALYSE STRUCTURELLE - MODÉLISATION NUMÉRIQUE.

ARCHITECTONIQUE DIAGNOSTIQUE

Gemini Notebook

Le Média de la Moitié de l'Humanité

Les Récits

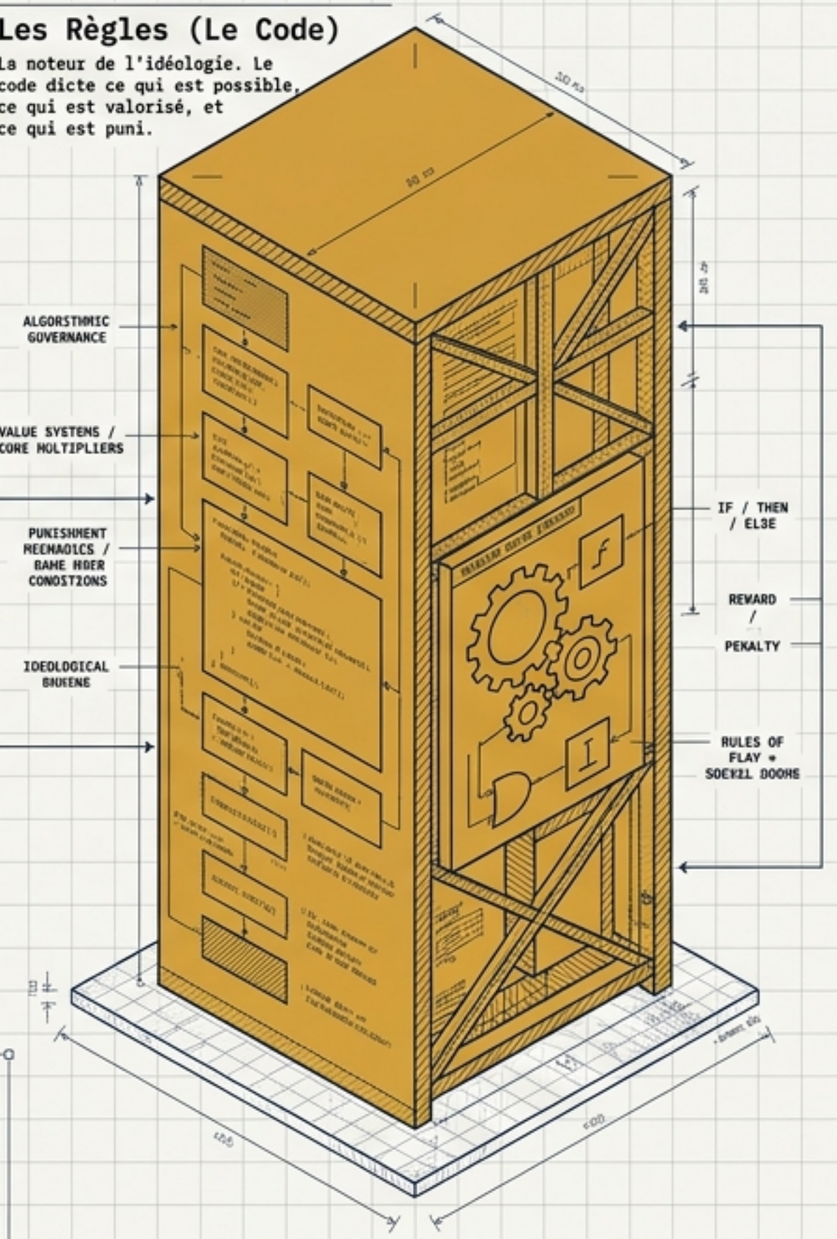
Le cadse nazzatif et le ecénazio appasent. (Ex: Un hésos sauve le monde).

Les Images

L'esthétique, la modélisation et los stdcéotypes visuels. (Ex: te Male Gaze ou l'orientalisme).

Les Règles (Le Code)

La noteur de l'idéologie. Le code dicte ce qui est possible, ce qui est valorisé, et ce qui est puni.



ANALYTICAL SUMMARY / CONCLUSION

Analyser un jeu vidéo, c'est lire ses règles comme on lit le scénario de notre société.

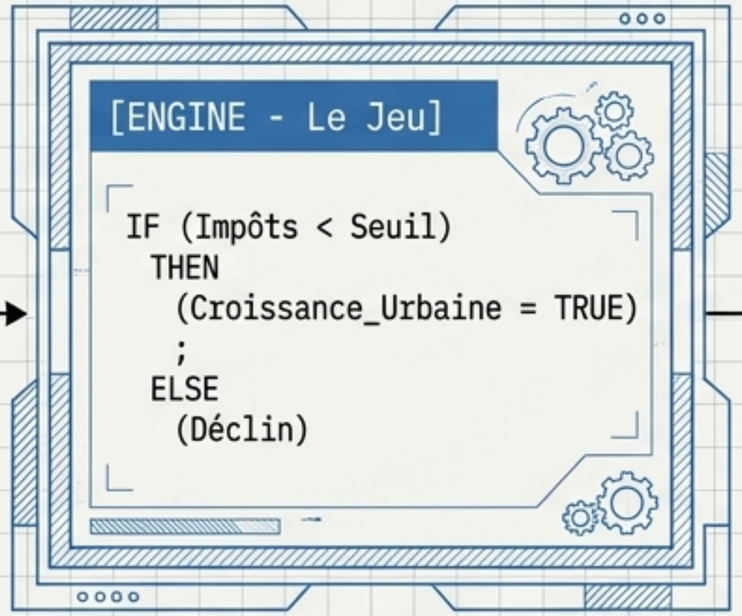
Gemini Notebook

La Rhétorique Procédurale : Quand le Code Devient Argument

Un jeu n'argumente pas avec des mots, mais avec ses mécaniques (Ian Bogost, *Persuasive Games*, 2007).

[INPUT - Le Joueur]

Action :
Baisser_Impôts()



[OUTPUT - L'Écran]

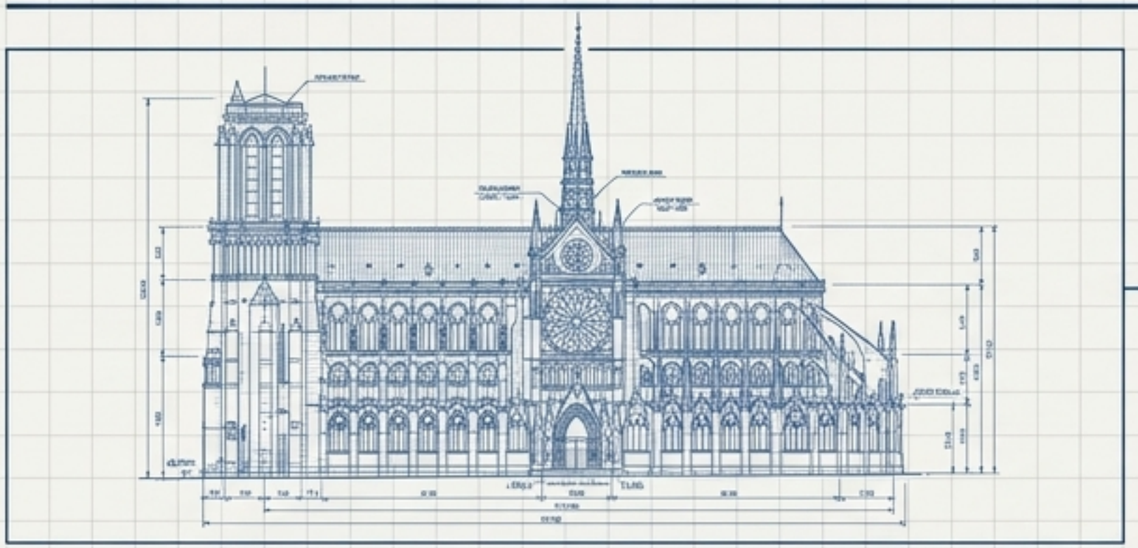
La ville s'étend, le joueur est récompensé par un score élevé.

Thèse Économique Codée.

Le jeu ne raconte pas le néolibéralisme ; il oblige le joueur à l'exécuter pour gagner. Toute règle est une thèse idéologique.

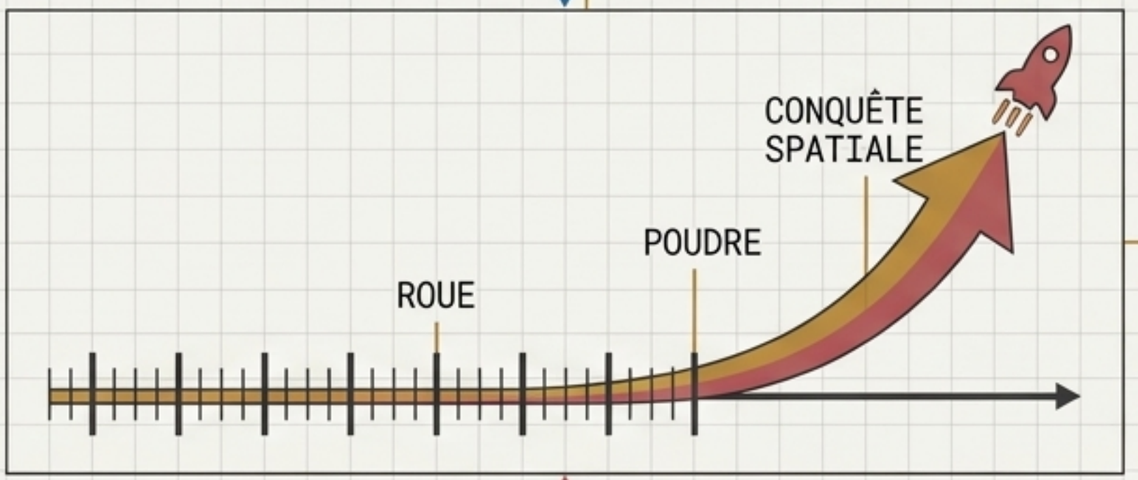
Gemini Notebook

Le Terrain de Jeu Historique : Reconstitution vs. Téléologie



Maîtriser L'Espace (Assassin's Creed Unity, 2014)

Comprime le temps (anachronismes, complots), mais offre une **précision documentaire de l'espace.** (2 ans de modélisation pour Notre-Dame ; mode Discovery Tour utilisé en classe).

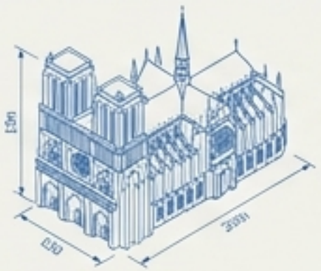


Imposer Le Temps (Civilization, 1991)

Impose une **vision progressiste et occidentale** de l'histoire. Toutes les civilisations doivent passer par les mêmes étapes (roue, poudre, conquête spatiale) pour gagner. L'histoire devient une **compétition téléologique.**

Gemini Notebook

Le Diagnostic des Historiens : L'Illusion du Documentaire

L'Exactitude (Les Détails)	L'Authenticité (L'Impression de Vérité)
Définition: La justesse méticuleuse des éléments isolés (architecture, armes, vêtements).	**Définition:** La cohérence de l'expérience, des mentalités et des dynamiques de pouvoir.
Exemple: La modélisation de Notre-Dame au centimètre près dans AC Unity. 	**Exemple:** La pensée contrefatuelle des jeux de stratégie (Et si Gandhi avait la bombe nucléaire ?). 
Le Risque: Créer une coquille historiquement parfaite, mais vide de sens social.	**Le Risque:** Valider des stéréotypes ou romantiser l'empire sous couvert d'immersion.

Consensus académique : Le jeu vidéo est un point de départ, non une source primaire.

Gemini Notebook

Les Deux Visages de la Guerre Virtuelle

Le Simulateur Militaire / Blockbuster

- **Jeux :** Call of Duty (400M ventes), America's Army.
- **Le Sujet :** Le Joueur = Héros. Toujours du bon côté.
- **La Mécanique :** Éliminer les cibles. La guerre sans civils ni conséquences durables.
- **Fonction d'État :** Outil de familiarisation et de recrutement militaire (pilotage de drones à la manette).

La Contre-Tradition / Antimilitarisme

- **Jeux :** This War of Mine (2014), Spec Ops: The Line.
- **Le Sujet :** Le Joueur = Civil ou victime traumatisée.
- **La Mécanique :** Survivre, faire le deuil, gérer la culpabilité.
- **Fonction d'État :** Entré au programme scolaire officiel en Pologne (2020).

Gemini Notebook

L'Échiquier Mondial du Soft Power Vidéoludique

USA : Recrutement Direct

America's Army (2002-2022)

15 millions de joueurs.

Une étude du MIT prouve une efficacité de recrutement supérieure aux publicités.

Chine : Fierté Nationale & Censure

Black Myth: Wukong (2024)

20 millions de ventes en un mois.

Premier AAA chinois.

Consignes strictes aux streamers (interdiction de parler de féminisme).



Russie : Patriotisme d'État

Financement public de jeux patriotiques et censure stricte des récits divergents.

Hezbollah : Jeux Miroirs

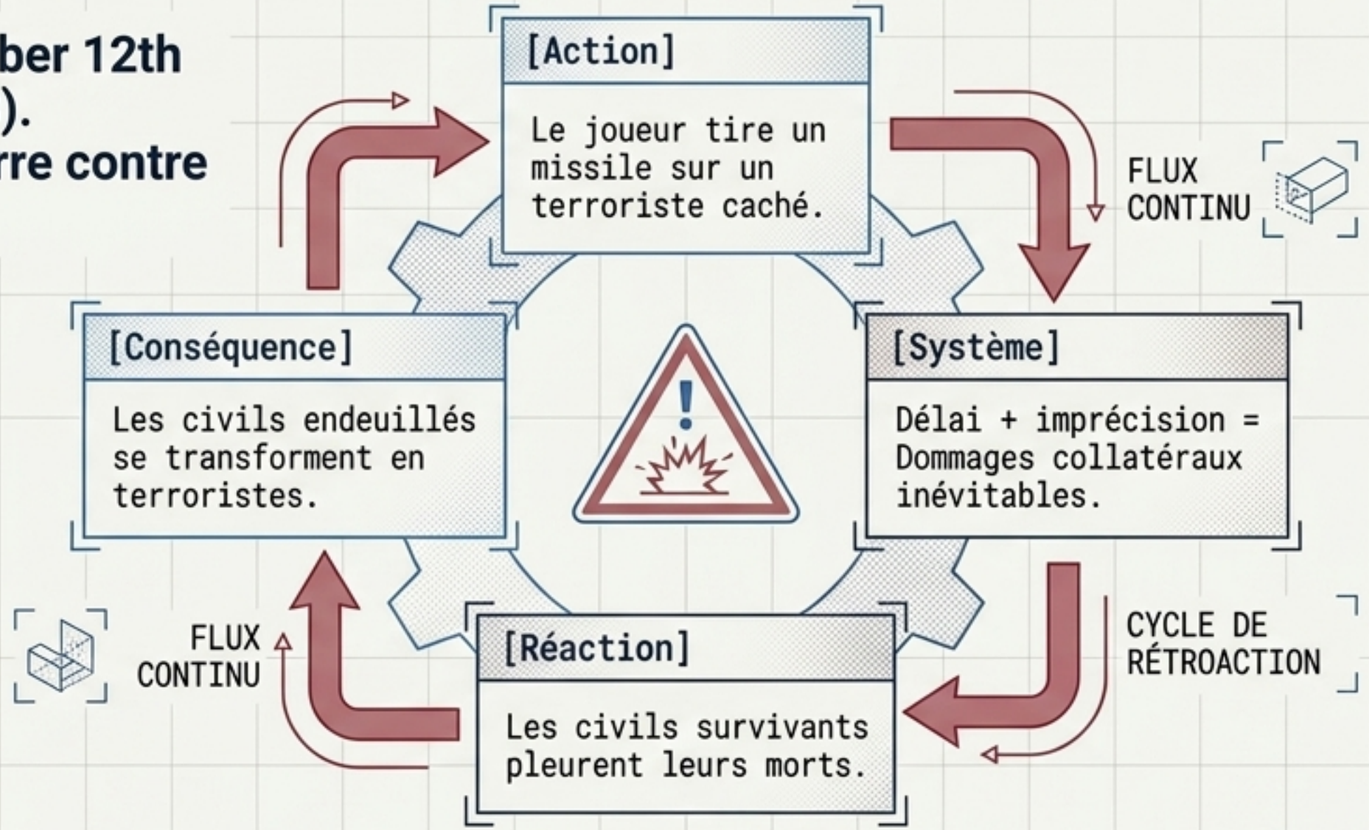
Special Force (2003)

Réponse asymétrique aux jeux occidentaux, inversant les rôles d'ennemis et de cibles.

Gemini Notebook

Le Newsgame et la Dissidence Par le Code

Étude de cas : September 12th (Gonzalo Frasca, 2003). Une critique de la Guerre contre le terrorisme.

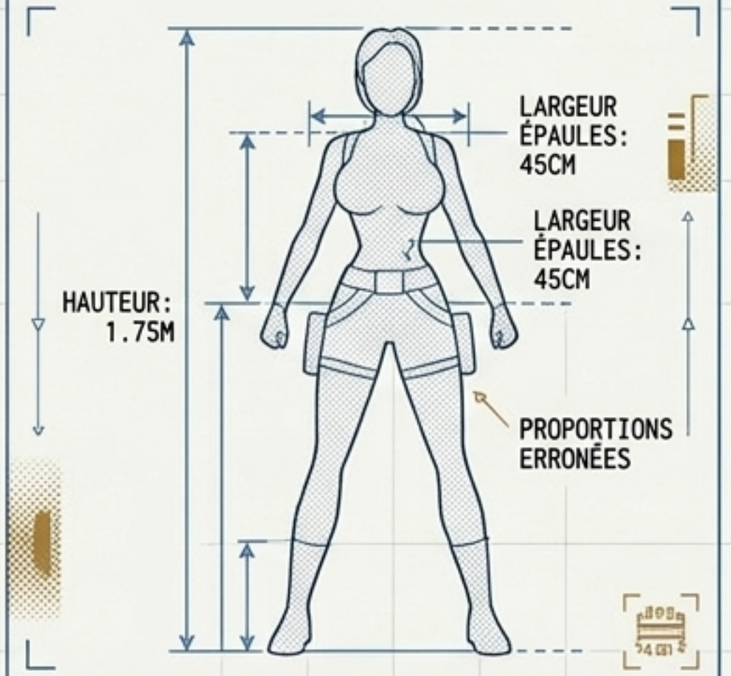


Un jeu impossible à gagner. La frustration mécanique est le message politique : la violence engendre la violence.

Gemini Notebook

Le Champ de Bataille des Représentations

Années 1990 : L'Objet Commercial



Archétype : Lara Croft (1996).

Analyse : Le Male Gaze dominant. Des proportions exagérées par erreur de code, ciblant un public perçu comme exclusivement masculin et hétérosexuel.

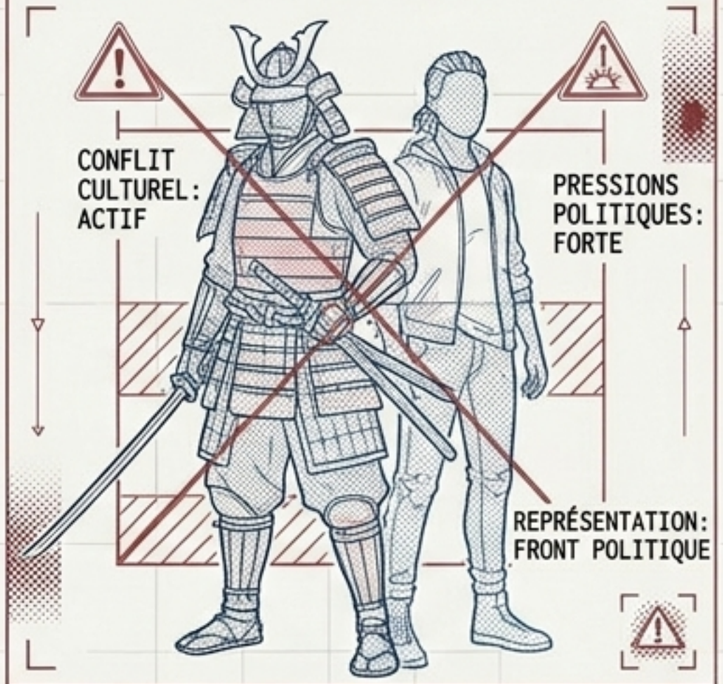
Années 2010 : Le Sujet Complexe



Archétype : Aloy, Ellie.

Analyse : Apparition de la complexité psychologique, de l'agentivité et de la diversité (genre, orientation, handicap avec Celeste).

Années 2020 : La Guerre Culturelle



Archétype : Yasuke, les équipes Diversité.

Analyse : La représentation devient un front politique. Les pressions économiques et politiques forcent certains studios à reculer sur l'inclusion.

Gemini Notebook

La Mécanique des Guerres Culturelles : Du GamerGate à l'Alt-Right

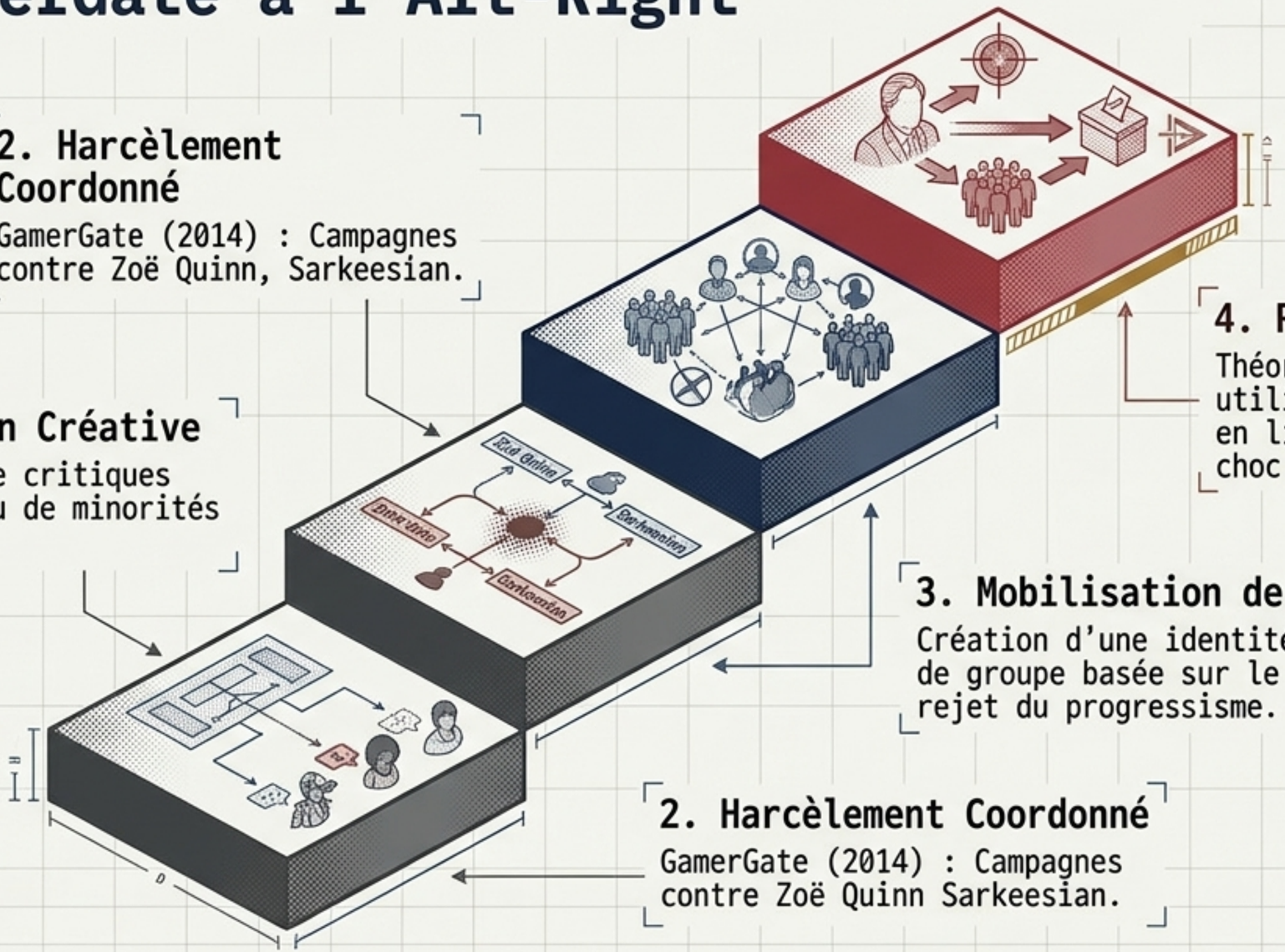
Le Diagnostic :
Le GamerGate n'était pas un caprice de joueurs, mais la matrice tactique de l'alt-right en ligne moderne.

2. Harcèlement Coordonné

GamerGate (2014) : Campagnes contre Zoë Quinn, Sarkeesian.

1. Friction Créative

Apparition de critiques féministes ou de minorités dans le jeu.



4. Récupération Politique

Théorisation par Steve Bannon : utilisation de ces communautés en ligne comme troupes de choc politiques.

3. Mobilisation de Masse

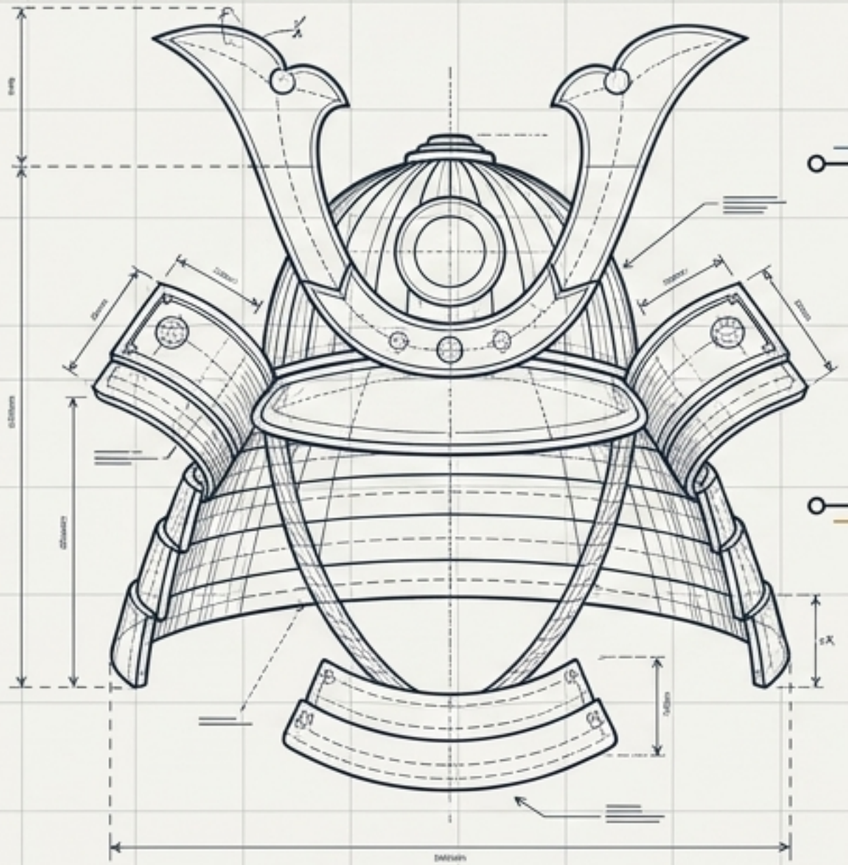
Création d'une identité de groupe basée sur le rejet du progressisme.

2. Harcèlement Coordonné

GamerGate (2014) : Campagnes contre Zoë Quinn Sarkeesian.

Gemini Notebook

Anatomie d'une Polémique Contemporaine : Le Cas Yasuke



[Le Fait Historique]

La Réalité : Yasuke, un samouraï d'origine africaine, a existé dans le Japon des Sengoku. (Validé par les historiens comme Thomas Lockley).

[L'Accusation Politique]

L'Attaque : Accusations d'inexactitude historique, dénonciation d'une diversité forcée (wokeism), et campagnes de boycott organisées.

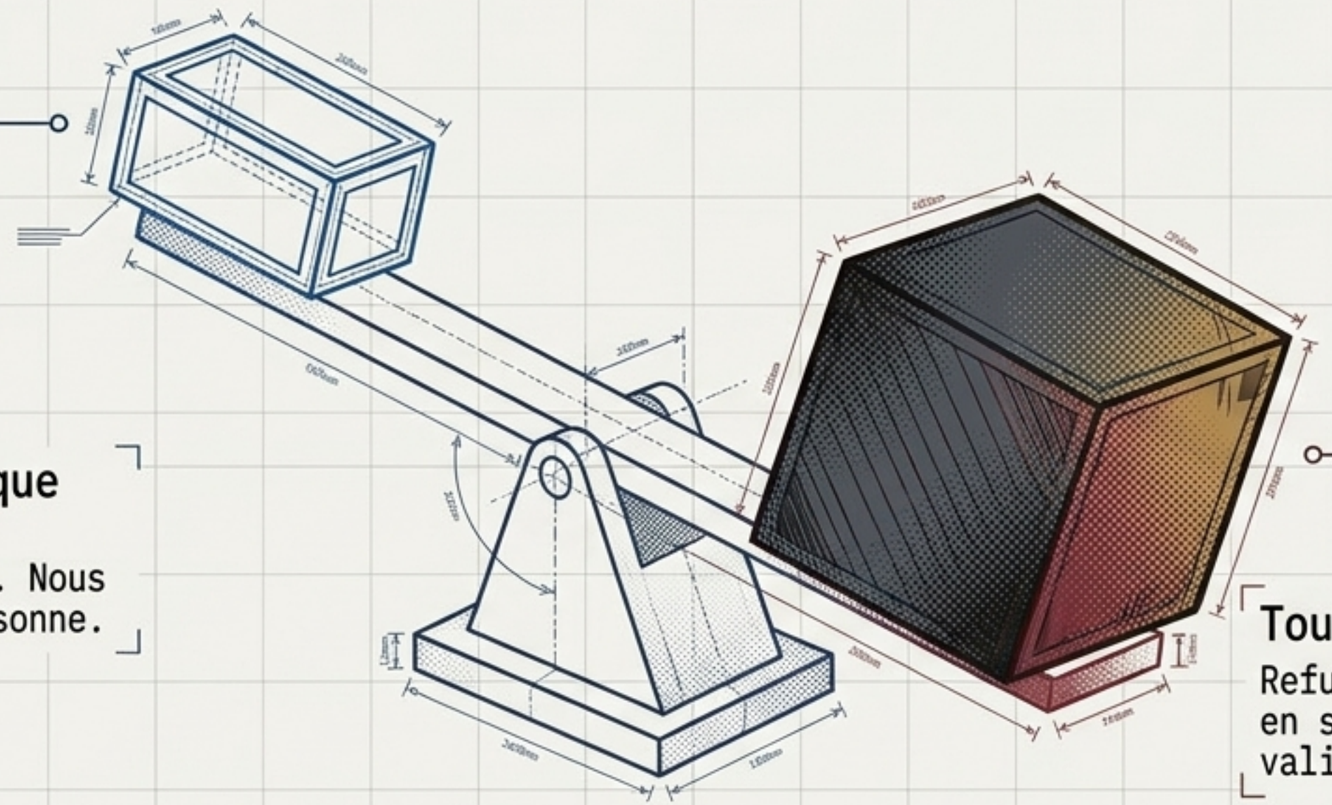
[La Réalité Économique]

Le Résultat : Malgré le boycott bruyant, le jeu (Assassin's Creed Shadows) attire 3 millions de joueurs en une semaine.

L'enjeu réel n'est pas l'exactitude du passé, mais l'acceptation de la diversité dans le présent.

Gemini Notebook

Le Mythe de la Neutralité Impossible



Le Jeu Sans Politique

La posture de relations publiques (ex: Ubisoft). Nous ne voulons froisser personne.

Toute Règle Est Une Thèse

Refuser de prendre position est en soi une position politique qui valide et renforce le statu quo.

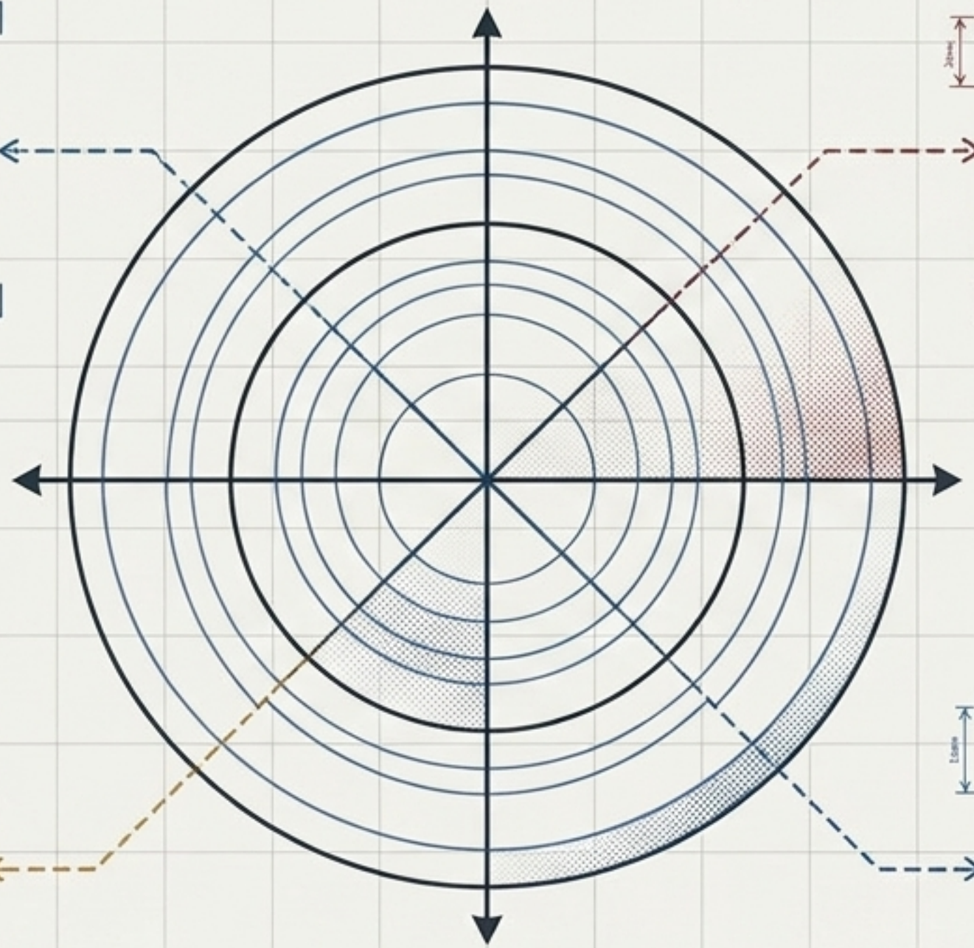
Il n'existe pas d'espace numérique neutre. La banalité bureaucratique (Papers, Please) ou la glorification de (Civilization) sont des choix idéologiques programmés.

Gemini Notebook

La Boîte à Outils : Comment Lire un Jeu Vidéo

1. La Règle (Rhétorique Procédurale)

Que récompense le code ? (La guerre, la croissance économique, la survie ?)



2. L'Espace (Géopolitique)

Comment la carte est-elle construite ? Favorise-t-elle le colonialisme (explorer, exploiter, exterminer) ?

3. Le Sujet (Représentations)

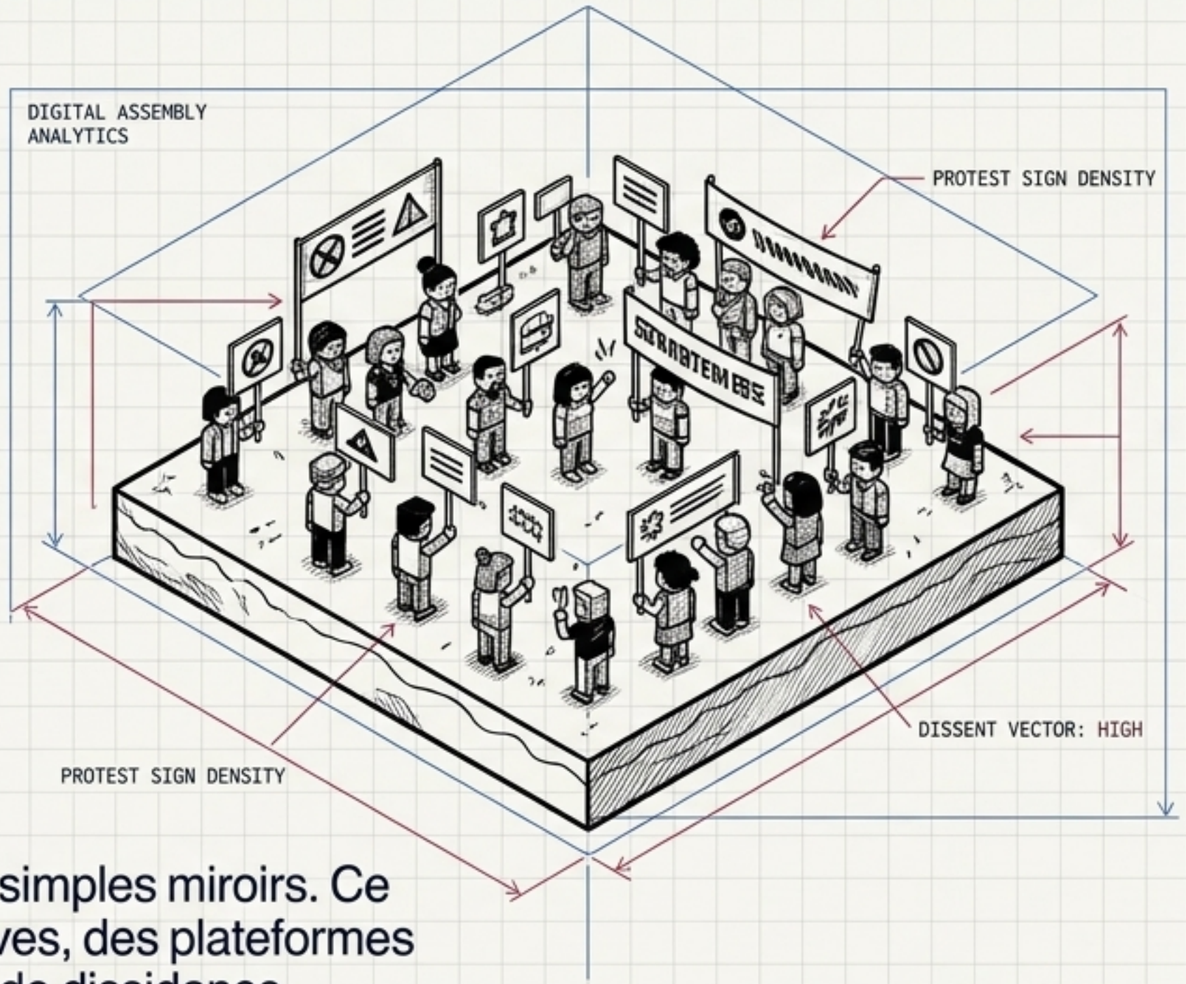
Qui est le joueur-héros ? Qui sont les cibles ? (Exceptionnalisme vs. Victimes civiles).

4. Le Contexte (Soft Power)

Qui finance le développement et pourquoi ? (Armée, État autoritaire, Studio indépendant ?)

Gemini Notebook

L'Espace Public Numérique



Les jeux vidéo ne sont plus de simples miroirs. Ce sont des places publiques actives, des plateformes de campagne, et des espaces de dissidence.

#SoftPower #GameStudies #RhétoriqueProcédurale #GuerresCulturelles

Comprendre le jeu vidéo, c'est comprendre les idéologies qui programment notre monde.

Gemini Notebook