



HAL
open science

Recherche, art et jeu vidéo

Cedric Parizot, Douglas Edric Stanley

► **To cite this version:**

Cedric Parizot, Douglas Edric Stanley. Recherche, art et jeu vidéo. antiAtlas Journal, 2016, #1, <10.23724/AAJ.2>. <halshs-01528853>

HAL Id: halshs-01528853

<https://shs.hal.science/halshs-01528853v1>

Submitted on 1 Jun 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Copyright - All rights reserved

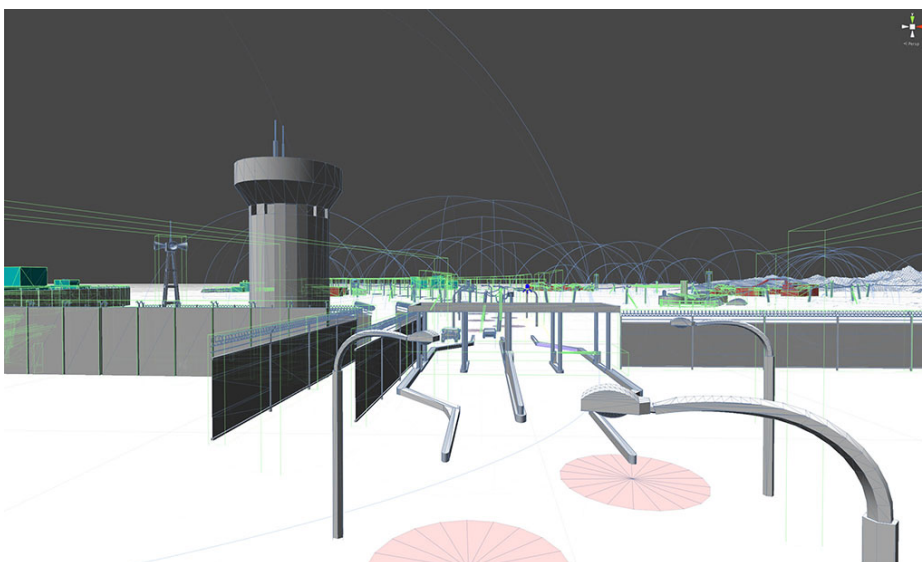
RECHERCHE, ART ET JEU VIDÉO : ETHNOGRAPHIE D'UNE EXPLORATION EXTRA-DISCIPLINAIRE

Cédric Parizot et Douglas Edric Stanley

Cédric Parizot est anthropologue du politique, chercheur au CNRS, Institut de recherches et d'études sur le monde arabe et musulman. Il est initiateur et coordinateur du collectif *antiAtlas des frontières*. Ses deux derniers ouvrages : *Israelis and Palestinians in the shadows of the wall. Spaces of separation and occupation*, 2015, Ashgate (co-édité avec S. Latte Abdallah) et "Marges et Numérique/ Margins and digital technologies", 2015, *Journal des anthropologues* 142-143 (co-édité avec T.Mattelart, J. Peghini et N. Wanono).

Artiste d'origine américaine, Douglas Edric Stanley est professeur d'Arts numériques à l'École supérieure d'art d'Aix en Provence où il a fondé L'Atelier Hypermédia, un atelier qui traite l'algorithme et le code en tant que matières plastiques. Il est également enseignant au Master Media Design de la Haute École d'Art et de Design de Genève où il enseigne le Design algorithmique. Il a participé en tant qu'artiste à de nombreuses expositions liées à l'art informatique.

Mots-clefs : art, art numérique, décentrement-distanciation, dispositif, ethnographie, frontière, intifada, Israël, jeux vidéo, Palestine, murs, recherche, régime de mobilité, rhétorique procédurale.



Pour citer cet article : Parizot, Cedric, Stanley, Douglas Edric, Recherche, art et jeu vidéo
Ethnographie d'une exploration extra-disciplinaire, *antiAtlas Journal*, 01 | 2016, [En ligne], publié le
13 avril 2016, URL : <http://www.antiatlas-journal.net/recherche-art-et-jeu-video-ethnographie-dune-exploration-interdisciplinaire>, dernière consultation le 7 juillet 2016.

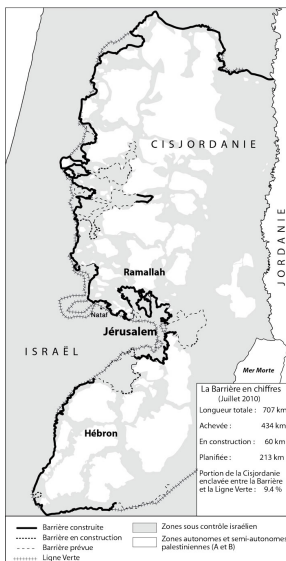
Introduction

1 Cet article propose une restitution du processus de conception et de développement d'un jeu vidéo documentaire et artistique. Intitulé *A Crossing Industry*, ce jeu porte sur le fonctionnement du régime de séparation israélien en Cisjordanie dans les années suivant la fin de la seconde Intifada (2007-2010) (carte ci-contre). Son élaboration, toujours en cours, est effectuée par une équipe transdisciplinaire composée d'un anthropologue (Cédric Parizot), d'un artiste (Douglas Edric Stanley), d'un philosophe (Jean Cristofol) et de dix étudiants de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence¹. Il s'agit dans cette contribution d'envisager comment la technologie vidéo ludique a permis d'articuler une démarche documentaire dont l'objectif est de modéliser une analyse ethnographique, avec une démarche artistique animée par ses propres enjeux esthétiques et poétiques.

Le cadre offert par la revue *antiAtlas Journal* permet de mettre en perspective cette collaboration art-science de façon originale. Cosigné par deux de ses concepteurs (Cédric Parizot et Douglas Edric Stanley), cet article agence deux types de supports : un texte et des médias. J'ai (Cédric Parizot) rédigé le texte à la première personne, afin de faire part de l'expérience que j'ai vécue autour de cette collaboration. Les médias, eux, sont constitués par une partie des photographies et des cartes utilisées pour présenter mes recherches à Douglas Edric Stanley, Jean Cristofol et les étudiants ; mais ils rassemblent surtout, les schémas, les premiers essais de codages de dialogues et d'animation, ainsi que les premières ébauches du jeu que nous avons réalisés ensemble.

Le projet de ce jeu vidéo est né au début de l'année 2013. À l'époque, je travaillais avec Jean Cristofol dans le cadre du projet *antiAtlas des frontières*. Enseignant à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, Douglas était un collègue de Jean. En nous rapprochant, ce dernier avait tenté de concilier deux types d'attentes.

Dans le cadre de l'antiAtlas des frontières, j'envisageais la collaboration avec des artistes comme un moyen d'explorer de nouvelles formes de modélisation de mes recherches et de susciter des retours critiques sur mes propres pratiques de représentation (Schneider et Wright, 2006, Dgarrod, 2013). Les jeux vidéo me semblaient d'autant plus attrayants qu'ils constituent de puissants simulateurs (Frasca, 2003) offrant un mécanisme rhétorique et narratif spécifique. Ian Bogost (2007, p. 15) qualifie leur rhétorique de « procédurale », c'est-à-dire un art de la persuasion qui s'appuie sur le système informatique pour construire ou défaire une argumentation. Ces jeux ont d'ailleurs depuis longtemps mobilisé l'attention des chercheurs en sciences sociales. Ils ont fait l'objet de nombreuses formes d'utilisation pédagogiques (Ruffat et Ter Minassian, 2008) pour développer de nouvelles méthodes d'enseignement. C'est le cas en histoire et en géographie où ont été évaluées les potentialités offertes par des jeux commerciaux tels que *Civilisation III* (Squire 2004) et *Sim City* (Ter Minassian et Rufat, 2008). En science politique, des jeux éducatifs comme *Global Conflict* ou *PeaceMaker* ont été utilisés pour mettre les étudiants en situation de prise de décision (Gonzalez *et al.*, 2013). Des anthropologues se sont également intéressés aux capacités d'enseignement et de conseil offerts par des jeux artistiques tels que *Every Day the Same Dream* (Marinescu-Nenciu, 2015). Ces études ont d'ailleurs contribué à structurer un champ de recherche, le *Digital Games-Based Learning* (Neville et Shelton, 2010). Enfin, des enseignants-chercheurs ont tenté d'élaborer leurs propres applications. C'est le cas en histoire de Kevin Kee (2011) qui en s'impliquant directement dans le processus de création du jeu s'est efforcé de s'interroger sur l'esthétique de cette forme d'expression.



Carte de la Cisjordanie (2010), © M. Barazani, CRFJ.
 Cartographie Ocha Information Management Unit 2010, Base de données Ocha, PA, MoP.

À l’instar de nombreux autres artistes (Bogost, 2007, Flanagan, 2009, Perderson, 2010), Douglas s’était depuis quelques années emparé du pouvoir rhétorique des jeux et de leur langage esthétique. En jouant avec les codes et les formes de ce domaine, il s’était efforcé de confronter le public à des situations performatives qui leur demandaient de questionner leurs a priori culturels et idéologiques. Il a notamment réalisé entre 2001 et 2006 différentes variantes d’une installation nommée *Invaders!* qui reproduisaient les déroulements des événements du 11 Septembre 2001 mais à l’intérieur du jeu classique *Space Invaders*. Cependant, de son point de vue, malgré une poussée importante opérée par des jeux « indépendants », au cours de ces dernières années, dans son ensemble, le milieu du jeu vidéo souffrait d’un discours et d’une esthétique plutôt infantilisants. Douglas envisageait donc notre collaboration comme un moyen d’explorer avec ses étudiants un contenu très riche, tout en poussant les limites du « jeu » et de « l’art ».

A Crossing Industry étant en cours d’élaboration, il ne s’agira pas ici d’évaluer sa capacité à communiquer un message à l’intention d’un public défini², mais bien d’appréhender ce que provoque cette expérimentation art-science chez ses concepteurs. Le processus de conception de *A Crossing Industry* est ici envisagé comme un dispositif artistique (Fourmentaux, 2010)³ et documentaire critique (Caillet, 2014)⁴. En croisant nos démarches, il permet de mettre en perspective les écarts irréductibles qui prévalent entre elles et de susciter du même coup une série de retours critiques sur nos formes d’accès et de construction du réel. Cette analyse ne prétend donc pas véritablement apporter de contribution aux débats des *Games Studies*. Elle relève en priorité d’un exercice d’extra-disciplinarité, au sens où la définit Brian Holmes (2007)⁵, intéressant en premier lieu l’anthropologie et la création artistique.

Pour mieux préciser notre démarche, je voudrais tout d’abord présenter brièvement les jeux vidéo réalisés au cours des 25 dernières années sur le conflit israélo-palestinien. J’en viendrai ensuite au dispositif art-science que nous avons mis en place et la manière dont il a permis d’articuler les propositions scientifiques et les propositions artistiques. Enfin, je montrerai comment la gestion des écarts entre ces propositions conduit à relativiser la capacité argumentative du jeu pour souligner sa capacité d’interpellation.

I.

Intervenir sur un terrain miné

Le conflit israélo-palestinien a inspiré de nombreux concepteurs de jeux vidéo. Les Israéliens et les Palestiniens n’en sont pas les seuls artisans, il faut compter aussi sur les Américains, les Syriens, les Libanais ou encore les Iraniens (Šisler, 2009). Comme on

peut s'y attendre, cette scène est très polarisée : que ces jeux soient réalisés par des entreprises de production mobilisant des moyens conséquents ou par des indépendants, la plupart d'entre eux se positionnent clairement pour un côté ou pour l'autre ; quant aux critiques et aux réactions qui suivent leur diffusion, elles sont souvent très virulentes (Tawil Sourì, 2007, Yaron, 2014). Les tentatives de remise en cause des visions et des récits dominants sur ce conflit existent bien, mais elles sont beaucoup plus rares. C'est ce qui a pu être constaté lors de l'exposition organisée en 2006 par le Digital Art Lab de Holon en Israël, appelée *Forbidden Games* (Danon et Eilat, 2006) : sur l'ensemble des jeux présentés seul *Global Conflict Palestine* proposait une véritable réflexion sur les processus de construction des récits sur le conflit. *A Crossing Industry* s'inscrit dans le prolongement de type de jeu tout en s'en distinguant par certains aspects.

a. Une scène vidéo-ludique très polarisée

4 Les jeux les plus courants sont des jeux de guerre. Il ne s'agit pas ici d'en dresser une liste exhaustive mais de présenter les récits qu'ils contribuent à entretenir sur la période qui nous intéresse, c'est-à-dire, celle allant de la première Intifada (1987-1993) à nos jours. Comme le montre à juste titre Vïc Šisler (2009), bien que ces jeux défendent des positionnements et des visions radicalement opposés, leur *game play* entretient un méta-récit similaire construit autour de l'affrontement entre deux peuples.

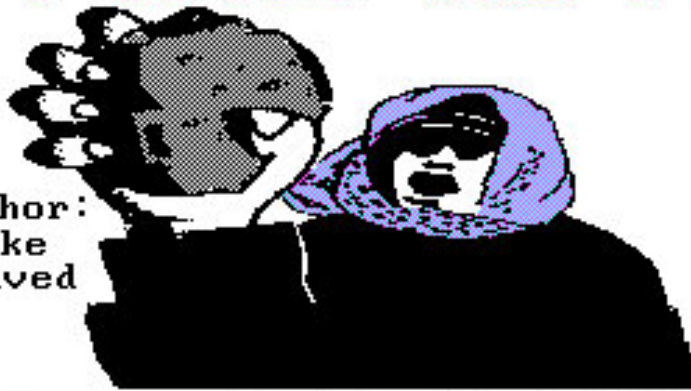
C'est un Israélien, Mike Medved, qui en 1989, a réalisé l'un des premiers jeux sur le conflit : *Intifada* (ci-contre). Ce jeu met en scène un soldat israélien pris en étau entre les manifestants palestiniens et son gouvernement. Le but du joueur est de disperser des manifestations en tuant et en blessant le minimum de Palestiniens afin de ne pas entraîner l'élection d'un gouvernement de gauche (Yaron, 2014). Comme le soulignent Danon et Eilat (2006), ce jeu véhicule un point de vue très israélien : l'idée d'être seul contre tous, l'image de la lutte de David contre Goliath. Il faudra ensuite attendre 2014 avant que de nouveaux jeux prennent pour thème les affrontements entre Israéliens et Palestiniens⁶, tels que *Bomb gaza* (2014), dans lequel le joueur doit larguer un maximum de bombes sur la Bande de Gaza tout en évitant de tuer des civils et d'être touché par les missiles tirés par le Hamas (vidéo ci-contre). Compte tenu des vives réactions que la sortie du jeu a suscitées, Google et Facebook ont été contraints de retirer le jeu de leur plateforme (*Guardian*, 2014).⁷

En Israël, le rôle politique que peuvent jouer les jeux vidéo est de plus en plus pris au sérieux par certains *think tanks*.

En Israël, le rôle politique que peuvent jouer les jeux vidéo est de plus en plus pris au sérieux par certains *think tanks*. En 2015, le Jewish People Policy Institute (JPPI) déplore ainsi que l'industrie vidéo-ludique israélienne n'ait pas suffisamment investi ce champ. Il suggère au gouvernement israélien de l'encourager et de la soutenir pour qu'elle puisse concevoir des jeux susceptibles de diffuser une image positive d'Israël et de lutter contre l'entreprise de « délégitimation » menée par le mouvement BDS⁸. Il propose de prendre exemple sur l'armée qui, au cours de l'offensive israélienne de 2014 dans la Bande de Gaza, a conçu un jeu interactif intitulé *IDF Ranks*⁹, et dans lequel à chaque fois que le joueur lisait, commentait, aimait ou partageait une information donnée par le porte-parole de Tsahal, il gagnait des points et montait dans les rangs de l'armée (JPPI, 2015, p. 243).

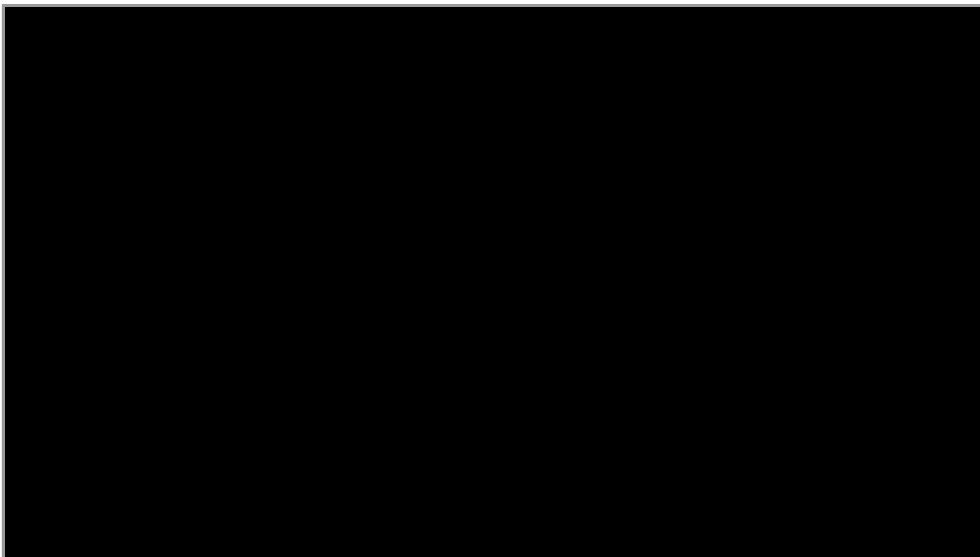
אינתיפאדה

Author:
Mike
Medved



Copyright © 1989

Couverture du jeu vidéo *Intifada* de Mike Medved, 1989, <http://www.mobygames.com/game/intifada>



Clip du jeu vidéo *Bomb Gaza* (2014) posté par DrumTwoDaBass sur Youtube.

- 5 Les premiers jeux prenant clairement parti pour les Palestiniens, *Under Siege* (2001, ci-contre à gauche et vidéo à droite) et *Under Ash* (2003), ont été réalisés par une firme syrienne Dar al-Fikr. Reprenant la perspective du jeu de tir à la première personne, la première scène de *Under Siege* s'ouvre à Hébron, en 1994, dans la mosquée d'Abraham, juste avant que le colon israélien Baruch Goldstein assassine plusieurs dizaines de fidèles musulmans au moment de la prière : le joueur doit éviter les balles et abattre le tireur le plus rapidement possible. Dans les autres scènes, il se retrouve dans des manifestations face à l'armée israélienne avec pour seule arme une fronde et ce n'est qu'en progressant dans les niveaux qu'il pourra obtenir des armes à feu automatiques. Le jeu *Under Ash*, quant à lui, se focalise davantage sur la seconde Intifada (2000-2004) (Tawil Sourî, 2007).

Un renversement radical de perspective

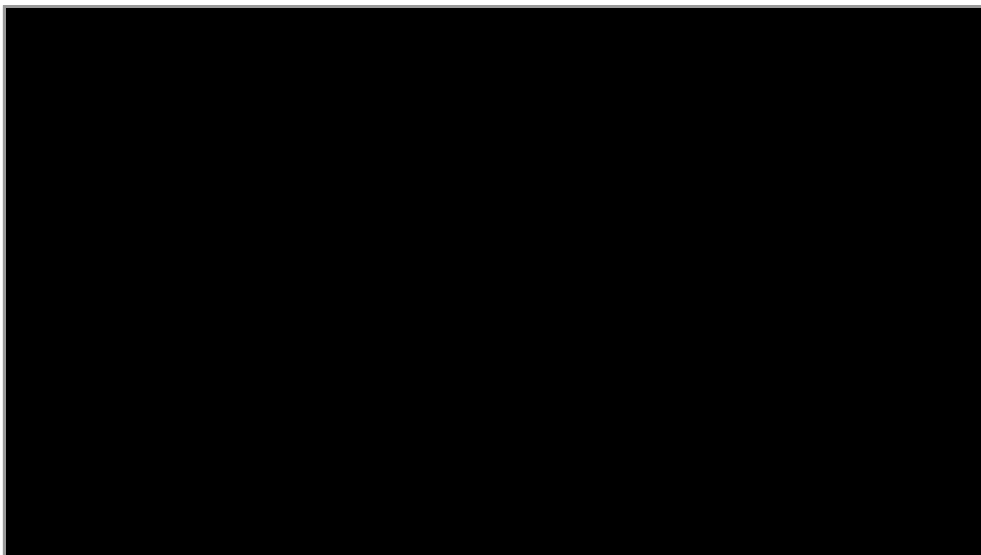
À l'instar de bien d'autres jeux disponibles sur le marché, leurs concepteurs insistent sur leur étroit rapport au réel (Šisler, 2009), une manière de convaincre à la fois de la validité de leur message et de leur caractère immersif (Höglund, 2008, cité par Šisler, 2009). *Under Siege* et *Under Ash* intègrent des récits de type documentaire, des interviews et des témoignages de nombreux Palestiniens ainsi que des données fournies par l'ONU (Tawil Sourî, 2007, p. 549). Toutefois, l'objectif de ces jeux est moins de documenter que d'opérer un renversement radical de perspective : en incarnant un Palestinien, le joueur n'est plus condamné, comme cela a longtemps été le cas dans les jeux qui dominent le marché, d'incarner le membre d'une force de sécurité américaine, européenne ou israélienne dont les ennemis sont le plus souvent des Arabes (Donan et Eilat, 2006). En outre, plutôt que de réduire les Palestiniens au statut de victimes, ces jeux les dépeignent comme des

résistants (Tawil Souri, 2007).

La création des plateformes de mise en ligne (Google, AppStore, etc.) pour des applications smartphones semblent avoir favorisé l'ouverture de nouvelles scènes d'affrontements entre Israéliens et Palestiniens. Ce fut le cas au cours de l'été 2014 (Paillot 2014), au moment du conflit meurtrier qui a opposé Israël au Hamas dans la Bande de Gaza. Du côté palestinien, trois premiers jeux ont été diffusés sur ces plateformes : *Gaza Hero*, *Gaza Man* et *Free Palestine*. Chacun simule à sa manière la lutte de la population contre l'offensive israélienne : *Gaza Man* met en scène un Palestinien armé d'un RPG-7¹⁰ tirant sur des tanks, des soldats et des avions ; dans *Free Palestine* le joueur évolue sur les plateaux Mario tout en évitant les obstacles constitués par des fossés, des boules de feu ou des soldats israéliens ; enfin, dans *Gaza Hero* le joueur touche les tanks, les avions, les bateaux et les missiles israéliens pour les transformer en pain, gâteaux, sandwichs, bouteilles d'eau pour nourrir les Palestiniens assiégés. Il faut également mentionner le jeu *The Liberation of Palestine* développé à Gaza (voir vidéo ci-contre) et présenté en 2014 par ses concepteurs comme un moyen de développer l'esprit de la résistance chez les jeunes palestiniens (Yaron, 2014). Ces jeux se veulent donc être le pendant palestinien des jeux pro-israéliens *Bomb Gaza*, *Whack Hamas* ou *Gaza Assault* (Paillot, 2014)¹¹ que Google et Facebook avaient été contraints de retirer compte tenu des polémiques qu'ils avaient suscitées.



Affiche du jeu *Under Siege 2* (2005), source : <http://kotaku.com/5654958/a-game-about-insurgency>



Clip du jeu vidéo *Under Siege* (2013) posté par Derek Gilda sur Youtube.



Clip réalisé par le Middle East Media Resarch Institute, *New Palestinian Computer Game Teaches Players: Amed Resistance, Not Negotiations*, clip N°4567, 19 et 22 octobre 2014.

b. Problématiser ou documenter le conflit

- 6 À côté des jeux reproduisant l'affrontement, des jeux éducatifs se sont développés. Ils visent à proposer une approche beaucoup plus problématisée du conflit israélo-palestinien : à l'image de *Global Conflict, Palestine* (Serious Games, 2007) et de *Peace Maker* (Impact Games, 2008).

Global Conflict, Palestine (Fig 7., vidéo ci-contre) propose une réflexion critique sur les conditions d'élaboration de l'information journalistique sur le terrain. Le joueur y incarne un reporter qui doit collecter des informations auprès de Palestiniens et d'Israéliens, puis rendre compte de ce qu'il observe en évitant de froisser les attentes de son lectorat (israélien, palestinien ou occidental). Selon les questions qu'il pose, l'empathie qu'il manifeste et l'aide qu'il peut accepter de donner à ses interviewés, l'indice de confiance de ceux-ci évolue, tout comme la qualité des informations qu'ils acceptent de lui délivrer. L'intérêt du jeu est donc de mettre à la fois en lumière la complexité des relations entre ces populations et l'impossibilité de maintenir une position d'observateur neutre et distant. Il révèle, en outre, le caractère négociable des informations et le caractère situé de la réalité construite à travers ces interviews (Šisler, 2009).

Une réflexion critique sur les conditions d'élaboration de l'information journalistique

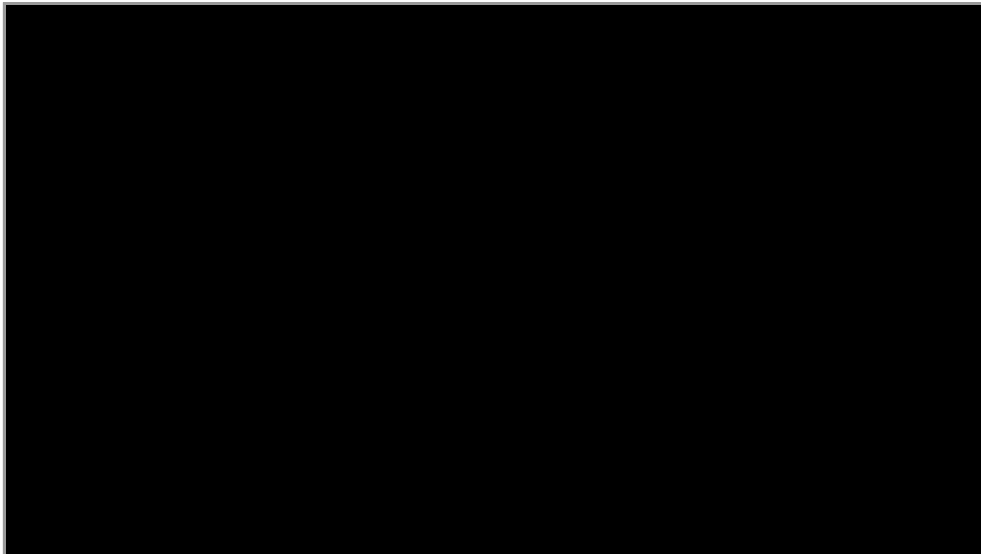
PeaceMaker insiste davantage sur la multiplicité des acteurs engagés dans ce conflit et, ainsi, sur la difficulté de modéliser les facteurs et les processus intervenant dans la structuration de ce conflit (Gonzalez *et al.*, 2010). Cependant, en replaçant le joueur dans la position d'un décideur politique, il l'éloigne du vécu des populations et des relations complexes qu'elles tissent au quotidien : le joueur incarne, en effet, soit le Premier ministre israélien, soit le Président de l'Autorité palestinienne. L'objectif est de prendre des décisions pertinentes pour faire avancer la paix, tout en composant avec les pressions internationales, les conditions imposées par les différents bailleurs de fonds, ainsi que les déstabilisations provoquées par des opérations menées par des groupes armés palestiniens, des raids de l'armée israélienne, les colons et la pression de l'opinion publique. L'autre intérêt de *PeaceMaker* est de souligner le déséquilibre des rapports de force entre les deux parties. Ainsi, alors que le Premier ministre israélien conserve un contrôle sur les checkpoints, les périodes de couvre-feux, la destruction de maison ou des frappes militaires, le Président palestinien n'a que des pouvoirs limités (Šisler, 2009).

Enfin, le conflit israélo-palestinien a inspiré des jeux commandités par des organisations de défense des droits de l'Homme. C'est notamment le cas de *Safe Passage*, réalisé en 2010 par Gisha (Fig. 8, vidéo ci-contre, en dessous), une organisation non gouvernementale israélienne fondée en 2005 et dont le but est de protéger la liberté de mouvement des

Palestiniens en s'appuyant sur les droits garantis par les lois internationales et israéliennes. Le jeu vise à sensibiliser le public en lui faisant expérimenter de manière interactive les restrictions de mouvement imposées aux Palestiniens de Cisjordanie et de Gaza. Il inclut une dizaine de documents officiels et de décrets émis depuis le début des années 1990, moment où Israël a commencé à imposer les premières restrictions de mouvement dans les Territoires occupés¹².

Le joueur peut incarner trois personnages confrontés à trois situations : une étudiante de Gaza cherchant à se rendre à l'université de Bir Zeit (Cisjordanie) pour y poursuivre ses études ; un marchand de glace désireux de se rendre en Cisjordanie pour y développer une entreprise ; et enfin, un chef de famille séparé de sa femme et de son enfant après avoir été arrêté en Cisjordanie et transféré à Gaza. Afin de rendre compte des réglementations et des procédures auxquelles se heurtent les protagonistes, le jeu délaisse la perspective réaliste pour effectuer un détour poétique par la fiction. Par exemple, alors qu'elle est bloquée à la sortie de la Bande de Gaza par un tableau en trompe l'œil, l'étudiante palestinienne a le choix de faire une demande de sortie soit en passant directement par l'armée israélienne, représentée par une boîte aux lettres surmontée d'un béret, soit en s'adressant au bureau palestinien des Affaires civiles représenté par la main d'un robot, ou encore de faire un recours auprès de la cour suprême israélienne, représentée par un marteau à lunettes. Ces symboles témoignent bien que l'étudiante n'interagit jamais avec des personnes, mais avec une bureaucratie kafkaïenne qui ne lui laisse que peu de marge de manœuvre. Jouable en à peine un quart d'heure, *Safe Passage* atteint efficacement son objectif de sensibilisation aux restrictions auxquelles font face les Palestiniens.

À l'instar de ces trois exemples, *A Crossing Industry* se distancie de l'affrontement armé pour envisager le quotidien des relations qu'entretiennent Palestiniens et Israéliens en Cisjordanie occupée.



Clip du jeu *Global Conflict, Palestine* (2007), posté par SeriousGamesdk sur Youtube.



Clip du jeu *Safe Passage* (2010) posté par Otraverdad sur Youtube.

c. A Crossing Industry : une démarche polémique

- 7 L'histoire est celle d'un jeune Palestinien qui revient vivre dans son village d'origine au lendemain de la seconde Intifada (2000-2004). Après quelques années d'absence à l'étranger, il découvre non seulement que celui-ci se trouve enclavé entre des colonies israéliennes et le mur de séparation, mais également que les restrictions de mouvement autour de celui-ci ont été drastiquement renforcées. Mais les Israéliens ne sont pas les seuls à réglementer les déplacements des personnes et des marchandises. Reprenant progressivement ses repères, il découvre toute une économie informelle de l'intermédiation et du passage impliquant des Palestiniens, des Israéliens, et parfois même des internationaux.



Des coureurs participent au marathon de Palestine, dont une partie du trajet s'effectue dans le camp de réfugiés d'Aida (Cisjordanie, territoire palestinien occupé). Photographie Agnès Varraine-Leca, 2014.



Vue sur le mur de séparation depuis le toit d'une maison du camp de réfugiés d'Aida (Cisjordanie).
Photographie Agnès Varraine-Leca, 2009

- 8 En ayant recours au simulateur du jeu, l'objectif de *A Crossing Industry* est de modéliser les formes d'interactions qui se mettent en place entre les multiples acteurs (Palestiniens et Israéliens) qui interagissent à l'ombre du mur et contribuent, chacun à leur niveau, à affecter le fonctionnement du régime de séparation. Au lieu de mettre fin aux relations entre Palestiniens et Israéliens, la politique de séparation mise en œuvre depuis les années 1990 les a en effet transformé et a multiplié les chaînes d'intermédiation (Garcette, 2015 ; Latte Abdallah et Parizot, 2015).

Que ce soit dans leurs déplacements, dans leurs activités économiques ou sociales, les Palestiniens sont régulièrement contraints de faire appel à l'aide de personnes ressources ou de passeurs professionnels pour contourner les obstacles et les dispositifs de surveillance israéliens. Passeurs et contrebandiers tirent profit de ces contraintes et mettent en place des activités très lucratives. De plus s'ils facilitent le passage, ils imposent aussi leurs propres règles informelles. Articulés autour de réseaux associant des Palestiniens de Cisjordanie, de Jérusalem, d'Israël, ainsi que des Juifs israéliens, ces « entrepreneurs sans frontières » contribuent à la fois à réorganiser les rapports entre les populations et à complexifier le fonctionnement du régime de séparation (Parizot, 2014).



Les Tigres de Jinbah, vidéo anonyme visant à montrer les prouesses de jeunes chauffeurs palestiniens assurant le transport des ouvriers sans permis vers Israël, 2010



Jeunes élèves palestiniennes (Sud de la Cisjordanie) observant la route qui mène à leur école pour voir si elle n'est pas bloquée par des colons israéliens. Photographie Eduardo Sorteras, 2010.



Hummer de l'armée israélienne, Sud de la Cisjordanie. Photographie Jérôme Bellion, 2010.

- 9 Alors que *Safe Passage* présente une approche *juridique* des réglementations et des restrictions de mouvement imposées par Israël aux Palestiniens, *A Crossing Industry* propose au contraire une analyse *pratique* de son fonctionnement. Le régime de séparation n'est donc plus envisagé simplement comme une technologie de pouvoir, mais bien comme résultant de l'articulation entre les stratégies d'un acteur puissant (l'État d'Israël) et les tactiques d'acteurs plus faibles (l'Autorité et la population palestinienne) condamnés à vivre dans le temps et l'espace de l'autre¹³.

***A Crossing Industry* ne cherche ni à jouer un rôle éducatif ou militant, ni à offrir un point de vue prétendument neutre de la situation : il propose une prise de position ethnographique et artistique.**

A Crossing Industry ne cherche ni à jouer un rôle éducatif ou militant, ni à offrir un point de vue prétendument neutre de la situation : il propose une prise de position ethnographique et artistique. En présentant une enquête de terrain menée entre Israël et la Cisjordanie entre 2005 et 2010, il rend compte d'une interprétation de processus sociaux, économiques et politiques. En effet, l'analyse est à la fois médiatisée par les réseaux de relations et les attachements émotionnels que j'ai développés sur ce terrain (Parizot, 2012) et prend position par rapport à d'autres énoncés académiques. De même, en modélisant cette analyse à travers un jeu et une histoire dotés d'une forte charge esthétique et poétique, Douglas envisage de montrer que pour être efficace, les jeux dits « sérieux »

doivent intégrer une forte dimension ludique et poétique. De son point de vue, leur force disruptive provient justement de l'ambiguïté générée par la confrontation entre leur caractère « inutile » (Huizinga, 1951) et la gravité des sujets ou des récits dont ils peuvent être porteurs. Dans cette perspective, ce jeu relève donc d'un *jeu polémique* (*polemical game*) comme l'entend Eddo Stern (UCLA, 2016), c'est-à-dire un jeu qui à travers une double prise de position cherche davantage à alimenter un certain nombre de débats et moins à convaincre.

II.

La conception du jeu : un interstice social

- 10 Pour tenter d'articuler nos propositions scientifiques et artistiques nous avons fait le choix de nous inscrire dans un processus collaboratif et non coopératif, c'est-à-dire dans la *co-production* d'une œuvre¹⁴. Ce faisant, nous voulions éviter toute forme de hiérarchie dans notre processus de travail, c'est-à-dire, que les artistes ne jouent pas le rôle d'exécutant dans la modélisation d'un projet scientifique ou que le chercheur se limite au rôle de consultant dans un processus créatif. Notre objectif était d'ouvrir un *interstice social* au sens où le définit Nicolas Bourriaud (2002), c'est-à-dire un espace libre et une période de temps qui ont permis d'apprécier les écarts entre nos deux démarches pour mieux explorer par la suite des formes d'échanges et d'articulations que ceux reconnus comme étant légitimes dans les domaines de l'art et de la recherche.

a. Proposition scientifique et proposition artistique

- 11 Les premières réflexions autour du contenu et de la forme du jeu ont été menées au sein de l'École d'Art d'Aix-en-Provence. Nous avons pris l'habitude de nous retrouver chaque semaine dans l'Atelier Hypermédia de Douglas, dans lequel il expérimente avec ses étudiants la programmation dans leur pratique artistique. Afin de les familiariser progressivement avec le terrain, j'ai commencé par leur présenter mon analyse du fonctionnement des mécanismes de contrôle israéliens en Cisjordanie et les formes territoriales complexes qu'ils ont contribué à façonner depuis les années 1990. Pour ce faire, je me suis reposé sur une série de présentations orales, j'ai partagé des articles et des supports graphiques (cartes et photos). Les étudiants m'ont également apporté leur propre matériau (films, articles de presse, œuvres d'art, etc.) pour en discuter avec moi.

Ensuite, Douglas et quatre étudiants de l'atelier (Tristan Fraipont, Emilie Gervais, Martin Greffe, et Matthieu Gonella) se sont efforcés de réfléchir à la conception d'un langage graphique et des premières animations pour objectiver et mettre en jeu cette connaissance. Afin de mieux situer ce langage par rapport aux œuvres existantes, ils ont passé en revue, joué, analysé et discuté différents types de jeux. Ils ont envisagé des exemples ayant marqué l'histoire des jeux vidéo, certains avec une forte dimension narrative, tels que des jeux textuels (*Oregon Trail*, Minnesota Educational Computing Consortium 1971/1979), des jeux d'aventures (*Zelda*, Nintendo, 1986-2002, *Another World*, Eric Chahi 1991, *Alone In the Dark*, Frédérick Raynal, Infogrames 1992) ; ou encore des jeux d'énigmes comme *Myst* (Cyan 1993). Ils se sont également tournés vers des jeux expérimentaux, artistiques, ou « indépendants » comme *Passage* (Jason Rohrer 2007), *Waco Resurrection* (Eddo Stern et al. 2004), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2003), *Proteus* (Ed Key & David Kanaga 2013). Ils ont discuté de jeux à grand succès, tels que *Tomb Raider* (Eidos Interactive 1996/2013) ou *Red Dead Redemption* (Rockstar Games 2010). Enfin, ils ont envisagé les formes de représentation et les différents messages déployés par les jeux portant sur le conflit israélo-palestinien (partie 1) et sur la question des frontières (*Frontiers the Game*, Gold Extra 2012, *Papers, Please*, Lucas Pope 2013)¹⁵.

En octobre 2013, le projet a finalement adopté un langage graphique intégrant des objets 3D simplifiés (*low-poly*), un fond uni en nuances de gris – plutôt vide et sans sol visible –, et des couleurs primaires pour représenter les différents types de lieux (zones sous contrôle israélien, zones palestiniennes, etc.) et les différents statuts des personnes (Palestiniens, Palestiniens de citoyenneté israélienne, Juifs israéliens, soldats, garde-frontières, etc.). En distribuant ces objets sur une carte inspirée de celle que je leur

avais dessinée, nous avons pu élaborer la première ébauche de l'espace de navigation.

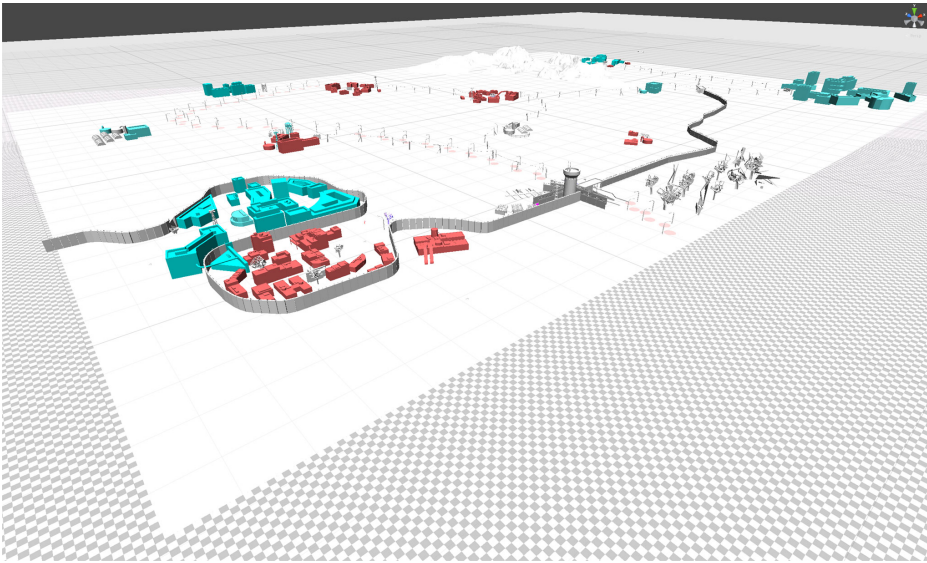
Si certains éléments ont été dessinés directement dans Sketchup et Cinema4D par Matthieu Gonella, d'autres, par contre, ont été récupérés sur Internet et réadaptés pour le jeu. Entre septembre et octobre 2013, nous avons ajouté d'autres éléments visuels (*checkpoints*, barrières, rouleaux de barbelés, lampadaires, etc.) et avons sonifié l'espace avec des boucles sonores composées par l'étudiant Bastien Hudé. L'élaboration de l'espace du jeu et l'intégration de ces éléments a été faite à partir de Unity, un moteur de jeu qui présente l'avantage d'avoir une licence gratuite et de pouvoir générer des applications sur différents supports (Mac, Windows, Linux, smartphones, tablettes et consoles de jeu).



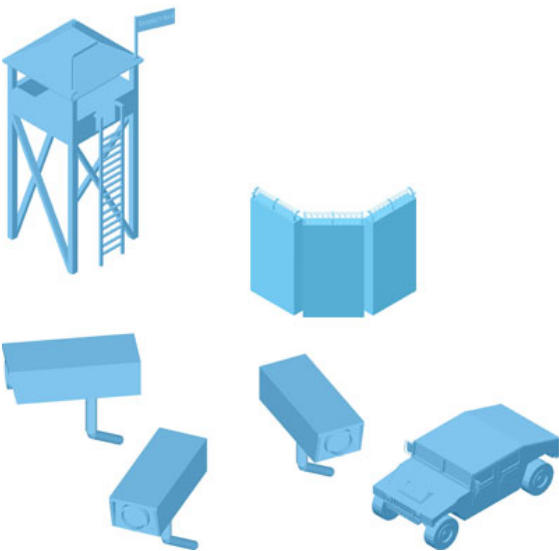
Porte aménagée dans la barrière de séparation, Sud de la Cisjordanie. Photographie Cédric Parizot, 2006.



Checkpoint de Wadi al-Khalîl/Meitar, côté palestinien, Sud de la Cisjordanie. Photographie Jérôme Bellion, 2010.



Seconde ébauche de la carte du jeu, Mathieu Gonella, Douglas Edric Stanley, *A Crossing Industry*, 2014.



Éléments 3D *low-poly* réalisés par Mathieu Gonella, 2013

b. Écarts

12 Le code, le moteur de jeu et le langage graphique ont donc joué un rôle central dans la médiation des démarches et des propositions scientifiques et artistiques. Pour les artistes, ces outils permettaient autant d'exprimer que d'objectiver la connaissance scientifique délivrée par l'ethnologue. De la même manière, ce sont le code, le moteur de jeu et le langage graphique qui m'ont permis à la fois d'évaluer la manière dont mes propositions avaient été assimilées et transcrites par les artistes, ainsi que d'illustrer mon propos. Toutefois, cette traduction n'a pas pour autant entraîné de conciliation entre les démarches artistiques et scientifiques. Au contraire, cette première ébauche nous a fait prendre conscience de l'importance des écarts entre ma proposition scientifique et celles, artistiques, élaborées par Douglas et les étudiants.

Les premiers écarts étaient liés aux conditions culturelles et matérielles qui ont médiatisé le processus de partage de connaissance. Les représentations que Douglas et les étudiants avaient a priori du conflit israélo-palestinien ont joué un rôle déterminant dans le processus d'assimilation de la connaissance que je leur ai transmise et dans la première tentative d'objectivation de celle-ci. La dimension oppressante de la musique et de l'environnement graphique de la première ébauche rendaient ainsi davantage compte des représentations des artistes que des miennes.

Les conditions humaines, matérielles et financières à notre disposition ont également affecté l'écart entre le projet initial et la première proposition graphique. Au début, nous avons envisagé un dispositif multi-joueurs permettant à plusieurs personnes de jouer

simultanément en ligne et d'incarner différents rôles (passeurs, contrebandiers, ouvriers, gardes-frontières, etc.), le scénario devant évoluer au rythme de leurs interactions (Parizot et Stanley, 2014). Nous avons finalement opté pour un jeu limité à un joueur incarnant un ouvrier palestinien de Cisjordanie dont l'objectif serait de contourner les dispositifs de surveillance pour aller travailler en Israël.

Je ne pouvais plus me cantonner dans le rôle d'un passeur de savoir, tandis que les artistes tenteraient de l'objectiver à travers le codage du langage graphique, du texte et des règles d'interactions.

Beaucoup plus significatif encore a été l'écart irréductible entre la proposition scientifique et la proposition artistique. En tant qu'anthropologue, j'appréhendais, au départ, le jeu comme un documentaire scientifique. Je considérais cette forme d'écriture comme particulièrement innovante et susceptible de construire un modèle explicatif à travers des opérations et un environnement nouveau. J'espérais notamment que cette première ébauche de l'espace de navigation pourrait intervenir comme une forme de cartographie alternative, susceptible de mettre en valeur, les formes territoriales complexes qui prévalent dans les espaces israélo-palestiniens depuis la fin de la seconde Intifada. De leur côté, Douglas et les étudiants considéraient le jeu comme un dispositif artistique. Leurs premières propositions artistiques étaient par conséquent davantage déterminées par leur cohérence esthétique ainsi que la manière dont eux-mêmes positionnaient cette œuvre par rapport au champ de la création vidéo ludique. Le choix d'un décor minimaliste cherchait d'ailleurs à rompre d'emblée avec les jeux marqués par la tentation réaliste.

C'est à partir de là que nous avons pris conscience du fait que nous devions repenser nos positions respectives. Je ne pouvais plus me cantonner dans le rôle d'un passeur de savoir, tandis que les artistes tenteraient de l'objectiver à travers le codage du langage graphique, du texte et des règles d'interactions. Nous devions nous investir dans une réflexion plus profonde pour comprendre comment nous pourrions composer avec ces écarts.

III.

Le jeu comme documentaire critique

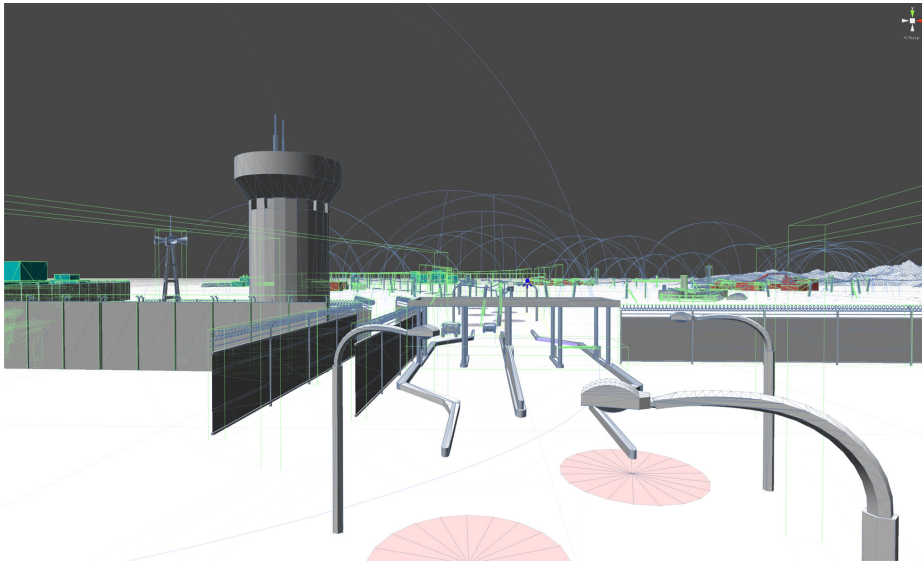
Nous avons exploré plusieurs pistes d'articulation. De mon côté, je me suis efforcé de m'appropriier le langage graphique réalisé à partir de Unity et les logiciels d'écriture du scénario. Les réflexions suscitées par ces tentatives m'ont permis d'opérer un retour critique sur le caractère hégémonique qu'avaient pris certains régimes de visibilité, comme la cartographie, dans ma réflexion. Ces échanges ont également permis d'appréhender la nature contingente et intersubjective du processus de construction d'une argumentation à travers un jeu vidéo. Enfin, ils ont contribué à repenser les formes d'intervention que nous offrait *A Crossing Industry*. C'est en ce sens que ce jeu a joué pleinement son rôle de documentaire critique (Caillet, 2014) : non pas tant dans sa capacité de documenter une situation sur le terrain mais en nous conduisant à réfléchir à nos modes d'accès et de construction du réel.

a. L'hégémonie de la carte

14 Compte tenu de mon faible niveau de connaissance en informatique, j'ai laissé le soin à Douglas de s'occuper de la programmation 3D. Si j'ai collaboré avec lui et les étudiants pour sélectionner leurs propositions et veiller à ce que celles-ci ne contredisent pas trop radicalement ma proposition scientifique, je n'avais, en revanche, ni la capacité, ni l'autorité pour me prononcer sur la cohérence artistique du projet. J'ai donc dû m'accommoder et m'appropriier tels quels ces éléments graphiques pour envisager comment je pourrai les articuler et représenter la complexité des formes territoriales dans les espaces israélo-palestiniens. J'ai ainsi attribué à ce langage graphique un nouveau sens qui s'est superposé, et parfois articulé, avec celui dont l'avaient déjà investi l'artiste et ses étudiants.

Alors que j'avais été à la fois séduit et déstabilisé par l'univers minimaliste et

oppressant que m'avait proposé Douglas dans la première ébauche, j'ai très vite trouvé des avantages dans la représentation 3D simplifiée. Le détour par la fiction permettait de démarquer *A Crossing Industry* des jeux qui tombent dans le piège de l'illusion réaliste, en réduisant le réel à un paysage qui se donnerait à voir indépendamment de la position de l'acteur et de l'appareillage à travers lequel il en fait l'expérience. En présentant un univers fictionnel, *A Crossing Industry* posait d'emblée l'irréductibilité du réel à un paysage animé.



A Crossing Industry, visuel réalisé par Douglas Edric Stanley, 2014.

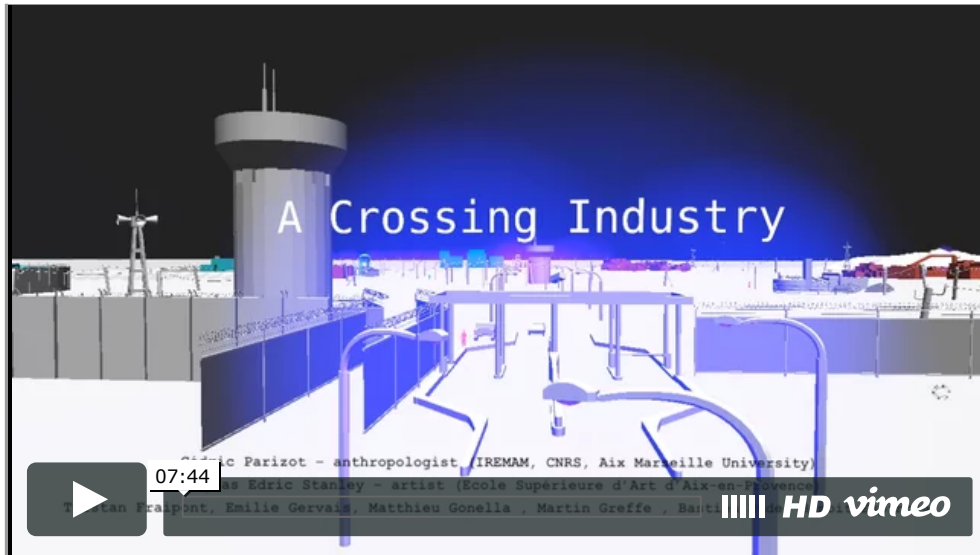
- 15 Ensuite, en ayant recours à une fiction minimaliste, ce langage graphique permettait d'opérer un travail d'épuration, ne conservant dans la carte que les éléments les plus caractéristiques que nous désirions mettre en exergue. J'ai ainsi pu mettre en valeur les repères hégémoniques, c'est-à-dire, les infrastructures et les statuts (de personnes et de lieux) qui s'imposent par leur matérialité à l'ensemble des acteurs. Cette première carte a donc donné à voir des zones d'habitations, les infrastructures mises en place par Israël pour déployer ses dispositifs de contrôle (mur, checkpoints, tours de guets, barrières routières, etc.), ainsi que les couleurs tranchantes qui font référence aux identités statutaires attribuées aux populations israéliennes et palestiniennes par le système administratif israélien. Les personnages bleus incarnent les citoyens israéliens juifs, les rouges les Palestiniens des territoires occupés, les oranges les Palestiniens de citoyenneté israélienne, etc. Des couleurs différentes sont également attribuées aux différents représentants des autorités israéliennes et palestiniennes pour les singulariser du reste de la population : marron pour les gardes des compagnies de sécurité privées ; gris-vert pour les gardes-frontières ; verts pour les soldats, etc.

Une mise en scène du brouillage spatial opéré par la prolifération des limites et des dispositifs de contrôle en Cisjordanie.

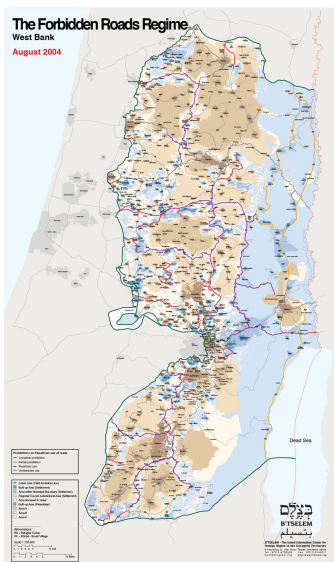
Les premières animations de ce paysage ont été envisagées comme une mise en scène du brouillage spatial opéré par la prolifération des limites et des dispositifs de contrôle en Cisjordanie. J'envisageais pouvoir insister d'emblée sur les limites d'une lecture cartographique et institutionnelle des espaces israélo-palestiniens. La seconde ébauche du système de navigation, qui a été exposée à Ferrare en Italie en octobre 2014¹⁶, s'ouvre ainsi sur un checkpoint israélien à travers lequel passent des voitures, et autour duquel s'affairent des personnages de couleurs différentes. Au passage d'un drone, la caméra se décentre vers la gauche, survolant et découvrant lentement un paysage minimaliste, traversé par des murs et des routes qui séparent ou relient des zones habitées de couleur rouge et bleue. Elle passe ensuite par-dessus le mur pour zoomer sur un village encerclé sur trois côtés, dans lequel se tient debout un personnage rouge. Un curseur en forme d'une croix apparaît, le joueur peut commencer à évoluer dans ce nouvel univers.

La saturation de l'environnement graphique par les dispositifs de contrôle (murs,

barrières, checkpoints, tours de guets, etc.) et les multiples démarcations (murs, barrières, routes de contournement réservées aux colons israéliens, etc.) soulignent la forte imbrication des territoires. De même, la présence de personnages de différentes couleurs au sein du checkpoint, comme celle de personnages rouges dans les espaces bleus, renforce ce sentiment d'interpénétration entre les espaces de vie des deux populations et met ainsi en doute la dimension territoriale de la séparation.



Vidéo de la seconde version de *A Crossing Industry* réalisée par Tristan Fraipont, 2014.



B'tselem, carte de la Cisjordanie représentant les restrictions d'accès aux routes imposées aux palestiniens en août 2004.

16 Au fur et à mesure que je réalisais les possibilités offertes par cette mise en jeu, je devenais de plus en plus ambitieux. J'envisageais d'ailleurs de pouvoir mettre en scène les usages asymétriques de l'espace entre Israéliens et Palestiniens, dans l'espace et dans le temps. Les dispositifs de contrôle israéliens contribuent en effet non seulement à inscrire les circulations des populations israéliennes dans différents espaces, mais aussi dans différents moments de la journée. Depuis les années 1990, les autorités israéliennes ont construit un réseau de routes dites de « contournement », permettant de relier les colonies juives à Israël en évitant au maximum de passer par les villes et les villages palestiniens. Au cours de la seconde Intifada un certain nombre de ces routes ont été interdites aux véhicules palestiniens accentuant ainsi le processus de séparation des déplacements des deux populations (B'Tselem, 2004). Si la plupart de ces restrictions d'accès ont été levées dans les années suivant la seconde Intifada, les obstacles au mouvement déployés par l'armée continuent dans de nombreux lieux à dissocier des circulations des deux populations (Handel, 2009). Cette séparation spatiale se double d'une séparation temporelle. Les colons israéliens se déplacent essentiellement pendant des périodes correspondant à leurs horaires de travail. Si ces horaires sont souvent les mêmes

que ceux des Palestiniens, la facilité de déplacement dont ils jouissent sur les routes de Cisjordanie et lors de la traversée des checkpoints n'exige pas qu'ils partent à des heures très matinales. À l'inverse, afin d'anticiper le temps pris par les imprévus, les contrôles et les longues files d'attente déployées aux checkpoints, les travailleurs Palestiniens sont contraints de circuler parfois beaucoup plus tôt.

Si la mise en jeu de cette séparation temporelle des déplacements était techniquement réalisable, elle risquait cependant d'enfermer le jeu dans une perspective cartographique de l'espace. Car même si l'horloge du jeu permettait d'attribuer aux circulations des uns et des autres des rythmes et des moments distincts, le support sur lequel elles s'effectueraient resterait quant à lui achronique, à l'instar de n'importe quelle carte. Cette mise en jeu n'opèrerait donc qu'une spatialisation dynamique des mouvements des uns et des autres, différenciés par les lieux, des rythmes et des moments. Or, pour reprendre les termes de Michel De Certeau (1990, p. 59), même dynamique, cette spatialisation ne pourrait rendre compte de la manière dont les individus construisent différemment leurs rapport à l'espace ; rapport qui s'élabore en articulant temporellement, culturellement et émotionnellement les lieux qu'ils traversent dans le cadre de leurs trajectoires quotidiennes.

Même dynamique, cette spatialisation ne pourrait rendre compte de la manière dont les individus construisent différemment leurs rapport à l'espace.

C'est là que je me suis rendu compte des contradictions entre mon approche ethnographique sur le terrain et la perspective cartographique dans laquelle je tendais à m'enfermer dans le cadre de mes analyses. Bien que je me sois concentré sur mon terrain sur la manière dont les populations de cette région organisent différemment leurs trajectoires quotidiennes, la carte continuait de former le principal cadre à travers lequel je continuais de projeter et de me représenter celles-ci. Si mes efforts pour m'appropriier le langage graphique mis en place par Douglas ainsi que le régime de visibilité offert par le jeu ne m'ont pas encore permis d'envisager de forme de projection alternative ou plus efficace que la carte, ils m'ont en tout cas aidé à prendre conscience des décalages existant entre les énoncés et les formes de visibilité que je mobilise habituellement dans la modélisation de ma recherche.

b. Intentionnalité, intersubjectivité et codage

- 17 Afin de mieux comprendre comment le jeu permettrait de construire une argumentation, je me suis également tourné vers un certain nombre de travaux théoriques et notamment ceux de Gonzalo Frasca (2003) et de Ian Bogost (2007). À l'instar du premier, j'ai donc commencé par envisager le jeu comme un simulateur permettant de reproduire des systèmes complexes d'interaction dans des environnements plus réduits qui en retiennent les principales caractéristiques. J'ai été ensuite particulièrement séduit par la théorie de la procéduralité définie par Bogost (2007), selon laquelle, à travers le codage des règles d'interaction les jeux vidéo disposent d'un puissant moyen de persuasion. En immergeant le joueur dans un système d'interaction, le jeu permettrait d'élaborer une narration en temps réel - c'est-à-dire une narration inscrite dans l'action du joueur plutôt que dans l'organisation séquentielle et prédéterminée de textes, d'images ou d'animations, telle que celles que fournissent les livres, les films ou certaines expositions (Gattet, 2014). Et c'est en découvrant ce qu'il est possible et impossible de faire, que le joueur intégrerait progressivement les règles de l'univers reproduit dans le jeu. Comme le souligne Aline Caillet (2014, p. 61) à propos de certaines pratiques documentaires filmiques, le jeu vidéo pourrait donc être envisagé comme un moyen de réactiver des processus plutôt que de les représenter : « L'entremise du jeu - au sens de performer, refaire par les gestes - apparaît dès lors comme ce qui permet de construire la scène actuelle qui non pas représente - et encore moins reconstitue - mais réactive un passé en lui-même infigurable. » Je me suis donc fixé pour objectif de coder un scénario afin de simuler le fonctionnement des règles formelles et informelles qui organisent les circulations des Palestiniens et des Israéliens en Cisjordanie. En septembre 2015, en collaboration avec Jean, nous avons réalisé le premier essai de codage d'une rencontre entre le joueur et un checkpoint volant¹⁷. L'enjeu était de réactiver l'attitude imprévisible et parfois arbitraire du personnel qui tient ces checkpoints.

Ces essais ont été réalisés par l'intermédiaire du logiciel Twine. Ci-contre un lien renvoie vers un exemple jouable en mode textuel. En manipulant les variables nous avons pu définir le type de contrôle déclenché à l'intérieur du jeu en fonction de l'identité des autorités auxquelles le joueur est confronté (policiers, gardes-frontière, militaires, etc.), de l'orientation de sa trajectoire (est-ce que le joueur se dirige vers une zone israélienne ou entre dans une enclave palestinienne ?), des documents dont il dispose (permis de travail en Israël ou non) et de son mode de transport (voiture, à pied). L'introduction d'un degré d'aléatoire dans la réaction des autorités permet de multiplier le nombre d'interactions et de scènes possibles, mais aussi de réactiver le caractère peu prévisible de leurs réactions. Enfin, la répétition de scènes de contrôle aux résultats toujours distincts - simulée dans cette version textuelle par une boucle qui ramène à chaque fois le joueur au début de la scène - vise à faire expérimenter, dans le jeu, l'arbitraire qui découle des injonctions contradictoires des différentes autorités.

**After turning onto the dirt road leading to the Enclave, Raja sees
a group of people next to a car 200 meters away.**

Essai de codage d'une rencontre entre le joueur et un checkpoint mobile, Jean Cristofol et Cédric Parizot, Octobre 2015. Jouer en ligne à l'adresse :
<http://www.antiatlas-journal.net/twine/MobileCheckpoint.html>

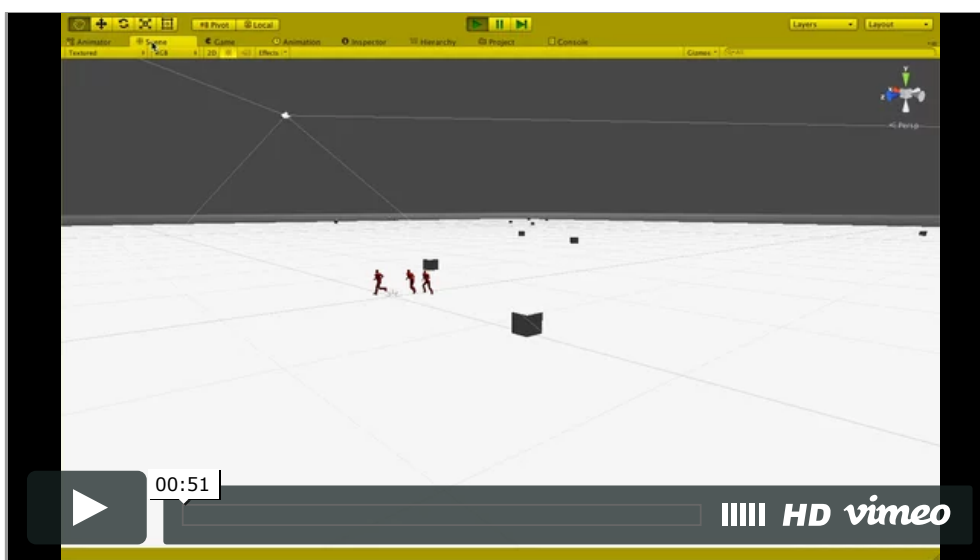
- 18 Cependant, à l'instar du langage graphique, ce codage n'est pas univoque. Il est d'abord intersubjectif, dans le sens où il articule les différentes subjectivations des concepteurs. Le processus collaboratif que nous avons mis en œuvre a agencé plusieurs visions et manières de mettre en jeu cette rencontre entre le joueur et les gardes du checkpoint volant. La première série de dialogues programmée dans Twine est une synthèse négociée entre mes propositions et celles de Jean. Ce scénario a ensuite été transformé par la mise en scène qu'a effectuée Douglas lorsqu'il l'a recodé dans Fungus¹⁸, un logiciel (*open source*) d'écriture non-linéaire intégré à Unity. À travers cette opération, il leur a donné un rythme, une spatialité, une esthétique qu'ils n'avaient pas dans leur version textuelle. Il a également réécrit les dialogues pour leur donner une forme plus adaptée et plus conforme à l'anglais. Cette langue que nous avons choisie au départ pour que le jeu soit accessible par un plus large public, contribue elle aussi à redéfinir les interactions sur un mode qui s'éloigne inévitablement du terrain ethnographique.

L'élaboration d'un discours critique à travers un jeu polémique peine à s'affranchir des formes produites par les institutions privées ou universitaires qui dominent l'industrie vidéo-ludique.

Il faut enfin ajouter que le codage a fortement été affecté par l'intégration d'éléments extérieurs tels que les animations des personnages. Ces dernières ont été réalisées à partir de captures de mouvements (*motion pictures*) mises en ligne et en libre accès par l'Université Carnegie Mellon¹⁹. Élaborées à partir de citoyens américains, ces animations projettent dans le jeu des gestuelles corporelles très éloignées de celles que l'on peut rencontrer dans le contexte israélo-palestinien. Ironiquement, elles rappellent aussi que

pour des raisons matérielles et financières, l'élaboration d'un discours critique à travers un jeu polémique peine à s'affranchir des formes produites par les institutions privées ou universitaires qui dominent l'industrie vidéo-ludique.

Autant dire que si les règles d'interaction que j'avais définies pour rendre compte de l'attitude des soldats ou des policiers sont restées inchangées, leur codage les a mises en jeu à travers des dialogues et des mouvements porteurs d'autres contenus et d'autres représentations. On mesure ici les limites de la théorie de la rhétorique procédurale telle qu'elle est définie par Ian Bogost (2007). Cette théorie avait d'ailleurs été vivement critiquée pour son approche déterministe et instrumentale du code qui n'envisageait l'action du joueur que comme un moyen d'actualiser une argumentation définie dans le code (Sicart, 2011). Nous pouvons ajouter à cela qu'il faut aussi prendre en compte le caractère contingent et intersubjectif du processus de modélisation de la connaissance que l'on peut opérer à travers un jeu vidéo. Il faut enfin insister sur le caractère non universel des représentations qui sont portées par les animations. En somme, non seulement un jeu vidéo accumule et articule des significations et des contenus hétérogènes, mais en outre, ceux-ci ne peuvent être saisis par tous. Avant même d'envisager son pouvoir de communication, il convient donc de souligner les limites de ses capacités de modélisation d'une argumentation.



Essai d'animation réalisé par Douglas Edric Stanley sur Unity, 2015.

c. De l'explication scientifique à l'interpellation artistique et politique

- 19 Ceci étant dit, depuis l'automne 2014, grâce à une médiation opérée par Jean nous avons commencé à envisager ce jeu sous un autre angle que celui d'un simple documentaire. Cela faisait plusieurs mois que nous éprouvions des difficultés à progresser dans l'écriture des dialogues et dans l'élaboration de l'interface graphique - comme si le décalage entre les enjeux documentaires que je poursuivais et les enjeux artistiques de Douglas empêchaient de créer davantage. Jean a alors suggéré d'inventer une fable qui permettrait à la fois de définir une trame dynamique pour le scénario et de redonner une résonance poétique au jeu.

Inspirés par le récit autobiographique de l'avocat palestinien Raja Shehade dans son ouvrage *Palestinian Walks* (2008), nous avons alors choisi de rompre avec la figure de l'ouvrier palestinien que nous avons retenue jusqu'alors pour décider que le joueur incarnerait un jeune Palestinien désireux flâner. Partant d'un village du sud de Cisjordanie situé près du mur de séparation, le joueur chercherait à se frayer un chemin à travers les dispositifs de surveillance israéliens grâce aux passages aménagés et organisés de manière informelle par les passeurs. Son seul but : se promener et contempler le paysage des environs de son village, la mer Morte et la mer Méditerranée.

Le recours à cette fable a permis d'articuler étroitement nos démarches puisque le détour poétique remet radicalement en question les discours convenus sur les Palestiniens : en attribuant au joueur le désir de se promener, sans aucune autre justification ou objectif

pratique, le jeu évite d'envisager la vie et les actions des Palestiniens sous les angles restrictifs de leurs rapports conflictuels avec Israël ou celui, très utilitariste et victimisant, des discours humanitaires. Ce dernier type de récit, tout en prenant la défense de leur droits, envisage trop souvent leur vie en fonction de leurs besoins et de leurs difficultés d'accès au marché du travail, aux soins médicaux, à l'éducation et à leurs ressources. Comme le disait à juste titre Ariel Handel (2015, p. 78)²⁰ à propos du livre de Raja Shehade, il s'agit avec ce jeu d'insister sur le fait que les Palestiniens sont avant tout « des êtres humains, faisant pleinement l'expérience de leur vie et luttant contre les discours qui tendent à les réduire à des créatures biologiques définies uniquement en fonction de leur besoins ».

Le recours à cette fable a permis d'articuler étroitement nos démarches puisque le détour poétique remet radicalement en question les discours convenus sur les Palestiniens.

Au printemps 2015, Jean a mis en place un atelier d'écriture avec un groupe d'étudiants de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence auquel on notamment participé Théo Goedert, Miléna Walter, Yohan Dumas. Ils ont apporté chacun leur touche pour nourrir et enrichir cette fable. À l'automne 2015, ces projets de scénarios ont été complétés par les inspirations d'autres étudiants dans le cadre d'un *workshop* d'une semaine. Progressivement, nous avons pu mettre en jeu un premier acte pour un personnage à qui nous avons enfin attribué un nom, Raja, une histoire personnelle, des rêves et une singularité que ne pouvait lui donner une recherche documentaire. *A Crossing Industry* sortait ainsi définitivement d'une démarche explicative et scientifique pour proposer une interpellation artistique et politique.



Portion du mur de séparation à Bethleem (Cisjordanie).
photographie Cédric Parizot, 2009.

Conclusion

20 La technologie vidéo ludique ne constitue pas un medium plus efficace que l'écrit dans la modélisation d'une recherche ou dans la création artistique. D'un point de vue strictement anthropologique, les jeux vidéo ne permettent pas de gagner en conceptualisation ou en explication. De même, compte tenu de l'irréductibilité des écarts entre les deux démarches, ils ne permettent pas véritablement de concilier recherche et création artistique.

En revanche, en ayant permis de mettre en perspective ces écarts et en ayant amené les uns et les autres à composer avec, le processus d'élaboration de ce jeu a permis de nous interpeller à plusieurs niveaux. Tout d'abord, il m'a donné la possibilité d'opérer un retour critique sur les dispositifs de savoir sur lesquels j'avais coutume de me reposer. Ce retour n'est pas uniquement de l'ordre de la réflexion. En m'impliquant directement dans la programmation du jeu, j'ai pu faire l'expérience des limites de mes cadres de représentations. L'engagement avec la technologie vidéo ludique et la pratique artistique

ont permis d'opérer en quelque sorte un processus de décentrement-distanciement équivalent à ceux dans lesquels j'ai été impliqué lors de ses allers et retour sur le terrain israélo-palestinien (Parizot, 2012). Ensuite, la restitution du processus de conception de *A Crossing Industry* a permis de nuancer les capacités rhétoriques des jeux vidéo. Compte tenu du caractère contingent et intersubjectif de la modélisation produite à travers le code, la rhétorique que déploie un jeu ne peut être envisagée comme le résultat d'un processus intentionnel et maîtrisé.

Enfin, l'intérêt de l'articulation entre recherche ethnographique, pratique artistique et technologie vidéo ludique réside dans le discours décalé du jeu ; un discours construit autour de la fable d'un flâneur qui problématise non seulement les représentations et les images des Palestiniens véhiculées par les discours dominants, mais aussi la dimension parfois trop utilitariste de certains jeux sérieux et de certaines explications scientifiques. Car tout en s'efforçant de documenter précisément et sérieusement le conflit, ils en évacuent une partie importante de ses dimensions.

Références bibliographiques

BOGOST, Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*, Cambridge, London, MIT Press.

BOURRIAUD, Nicolas, 2002, *Relational Aesthetics*, Paris, Les presses du réel.

B'TSELEM, 2004, *Forbidden Roads: Israel's Discriminatory Road Regime in the West Bank*, Août, [En ligne] consulté le 17 mars 2016, https://www.btselem.org/download/200408_forbidden_roads_eng.pdf

CAILLET, Aline, 2014, *Dispositifs critiques. Le documentaire, du cinéma aux arts visuels*, Rennes, PUR.

CLEGER, Osvaldo, 2015, « Procedural Rhetoric and Undocumented Migrants: Playing the Debate over Immigration Reform », *Digital Culture and Education* 7(1), p. 19-39, [En ligne] consulté le 16 mars 2016, <http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2015/04/cleger.pdf>

DANON, Eyal and EILAT, Galit, 2006, *Forbidden Games, Maarav* [En ligne] mis en ligne le 28 décembre 2006, consulté le 10 mars 2016, <http://www.maarav.org.il/archive/classes/PUItem4e99.html?lang=ENG&id=869>

DE CERTEAU, Michel, 1990, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard.

DEGARROD, Lydia, N., 2013, « Making the unfamiliar personal: arts-based ethnographies as public-engaged ethnographies », *Qualitative Research*, 13, no. 4, p. 402-13.

FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play: Radical Game Design*, Cambridge, London, MIT Press.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul, 2010, « Le concept de dispositif à l'épreuve du net-art », in Violaine APPEL, Hélène BOULANGER, et Luc MASSOU (dir.), *Les dispositifs d'information et de communication : concepts, usages et objets*, Paris, de Boeck, p 137-47.

FRASCA, Gonzalo, 2003, « Simulation versus Narrative », in MJP Wolf, B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, p. 221-35.

GARCETTE, Arnaud, 2015, *La filière oléicole au pied du mur*, Thèse de doctorat, Monde arabe et musulman, sous la direction de Cédric PARIZOT et Annie LAMANTHE, Iremam, Aix-Marseille Université, décembre.

GATTET, Benjamin, 2014, *The Stephen King of Fighters*, Master HES-50 Design, Haute école d'art et de design, Genève, Sous la direction de Nicolas NOVA, janvier.

GONZALEZ, Cleotilde, SANER, Lelyn D., EISENBERG, Laurie Z., 2013, « Learning to Stand in

the Other's Shoes: A Computer Video Game Experience of the Israeli-Palestinian Conflict », *Social Science Computer Review* 31(2), p. 236-243

GRANJON, Fabien et Christophe MAJIS, 2015, « Vers une 'nouvelle anthropologie' critique ? Jalons pour une épistémologie matérialiste des humanités numériques », *Journal des anthropologues* n°142-143, p. 281-303.

GUARDIAN, 2014, « Bomb Gaza game pulled from Google app store - video », *The Guardian*, [En ligne] mis en ligne le 7 août 2014, consulté le 17 mars 2016, <http://www.theguardian.com/world/video/2014/aug/07/bomb-gaza-mobile-game-google-video-facebook-playftw-app>

HANDEL, Ariel, 2009, « Where, Where to and When in the Occupied Territories? An Introduction to Geography of Disaster », in M. Givoni, S. Hanafi, A. Ophir (eds.), *The Power of Exclusive Inclusion*, Zone Books, Boston, MIT Press, p. 179-222.

HANDEL, Ariel, 2015, « What are we talking about when we talk about "Geographies of Occupation"? », in LATTE ABDALLAH, Stéphanie et Cédric PARIZOT, *Israelis and Palestinians in the Shadows of the Wall: Spaces of Separation and Occupation*, Londres, Ashgate, p. 70-86.

HÖGLUND, Johan, 2008, « Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter », *Game Studies* 8 (1) [En ligne] consulté le 17 mars 2016, <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>

HOLMES, Brian, 2007, « Géographie différentielle. B-Zone : devenir-Europe et au-delà », *Multitudes* 2007/1 (no 28), p. 112-113.

JPPI (Jewish People Policy Institute), 2015, « Policy Opportunities for Video Games and Interactive Entertainment », in JPPI (ed.), *Annual Assessment 2014-2015*, [En ligne] consulté le 17 mars 2016, http://jppi.org.il/uploads/JPPI_2014-2015_Annual_Assessment_English-Policy_Opportunities_for_Video_Games_and_Interactive_Entertainment.pdf

KEE, Kevin, 2011, « Computerized History Games: Narrative Options », *Simulation Gaming* 42 (4), p. 423-440.

LATTE ABDALLAH, Stéphanie et Cédric PARIZOT (dir.), 2015, *Israelis and Palestinians in the Shadows of the Wall: Spaces of Separation and Occupation*, Londres, Ashgate, <http://www.ashgate.com/isbn/9781472448880>

MARINESCU-NENCIU, Alina Petra, 2015, « Collaborative learning through art games », *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, Volume 6, Number 1, Summer, [En ligne], consulté le 17 mars 2016, <http://compaso.eu/wp/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Marinescu-Nenciu.pdf>

NEVILLE, David O. et SHELTON, Brett E., 2010, « Literary and Historical 3DDigital Game-Based learning: Design Guidelines », *Simulation and Gaming* 41(4), p. 607-629.

PAILLLOT, Frédéric, 2014, « Le conflit israélo-palestinien en jeux vidéo : une vieille histoire », *Logithèque*, [En ligne] mis en ligne le 5 août 2014, consulté le 16 mars 2016, [http://www.logitheque.com/articles/le conflit israelo palestinien en jeux video une vieille histoire 690.htm](http://www.logitheque.com/articles/le%20conflit%20israelo%20palestinien%20en%20jeux%20video%20une%20vieille%20histoire%20690.htm)

PARIZOT, Cédric, 2012, « Moving Fieldwork: Ethnographic Experiences in the Israeli-Palestinian space », in Haim HAZAN et Esther HERTZOG (dir.), *Serendipity in Anthropological Research, The Nomadic Turn*, Londres, Ashgate. [http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/52/10/51/PDF/AFFECT TO AFFECT-c.pdf](http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/52/10/51/PDF/AFFECT_TO_AFFECT-c.pdf)

PARIZOT, Cédric, 2014, « An Undocumented Economy of Control », in Lisa ANTEBY, Virginie BABY COLLIN, Sylvie MAZZELLA, Stéphane MOURLANE, Cédric PARIZOT, Céline REGNARD and Pierre SINTÈS (dir.), *Borders, Mobility and Migration : Perspectives from the Mediterranean, 19th-21st century*, Bruxelles, Bern, Berlin, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Wien, PIE Peter

Lang, p. 93-112.

http://halshs.archivesouvertes.fr/docs/00/73/63/29/PDF/An_Undocumented_border_economy.pdf

PARIZOT, Cédric et Douglas Edric STANLEY, 2014, "A Crossing Industry" *Obs/IN #3 - En-Jeux [vidéo] des images*, p. 112-119.

PEDERSON, Claudia Costa, 2010, « Trauma and Agitation: Video Games in a Time of War », *Afterimage* 38 (2), Septembre-Octobre, [En ligne], consulté le 17 mars 2016, En <http://vsw.org/afterimage/issues/afterimage-vol-38-no-2/>

RUFAT, Samuel et Hovig TER MINASSIAN, 2012, « Video games and urban simulation: new tools or new tricks? », *Cybergeo : European Journal of Geography*, Mise en ligne, 19 octobre, consulté le 04 January 2016. URL : <http://cybergeo.revues.org/25561>

SHEHADEH, Raja, 2008, *Palestinian walks: Notes on a Vanishing Landscape*, Londres, Profile Books.

SCHNEIDER, Arnd et Christopher WRIGHT, 2006, *Contemporary Art and Anthropology*, Oxford, New York, Berg.

SCHNEIDER, Arnd, 2012, « Anthropology and Art », in Richard FARDON, Olivia HARRIS, Trevor H. J. MARCHAND, Mark NUTTALL, Cris SHORE, Veronica STRANG, Richard A. WILSON (eds), *The Sage Handbook of Social Anthropology*, Londres, Sage.

SICART, Miguel, 2016, « Against procedurality », *Game Studies* 11 (3), December, [En ligne], consulté le 17 mars 2016, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

SQUIRE, Kurt, 2004, *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, PhD thesis, Instructional Systems Technology Department, Indiana University.

ŠISLER, Vít, 2009, « Palestine in Pixels: The Holy Land, Arab-Israeli Conflict, and Reality Construction in Video Games », *Middle East Journal of Culture and Communication* 2, p. 275-292.

TAWIL SOURI, Helga, 2007, « The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens », *Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East*, Volume 27, Number 3, p. 536-551, URL: muse.jhu.edu/journals/comparative_studies_of_south_asia_africa_and_the_middle_east

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography*. Mis en ligne le 27 mars 2008, consulté le 4 janvier 2016. URL : <http://cybergeo.revues.org/17502>

TRICLOT, Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

UCLA (University of California Los Angeles), 2016, « Professor creates video games that redefine art », *ScienceDaily*, [En ligne] mis en ligne le 2 février 2016, consulté le 16 mars 2016, <https://www.sciencedaily.com/releases/2016/02/160202192423.htm>

UNSWORTH, John, 2003, « The Humanist: "Dances with Wolves" or "Bowls Alone"? » <http://www.arl.org/storage/documents/publications/scholarly-tribes-unsworth-17oct03.pdf> Consulté le 4 janvier 2016.

YARON, Oded, 2014, « Gazans 'Liberate Palestine' in New Computer Game », *Haaretz*, [En ligne] mis en ligne le 30 Octobre, consulté le 17 mars 2016, <http://www.haaretz.com/israel-news/.premium-1.623363>

Notes

1. Institut de recherches et d'études sur le Monde arabe et musulman (Iremam), UMR 7310,

AMU/CNRS, Université Aix-Marseille - MMSH, 5 rue du Château de l'Horloge - BP 647, 13094, Aix-en-Provence cedex 2.

2. École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, 5 rue Émile Tavan, 13100, Aix-en-Provence.

3. Yohan Dumas, Benoit Espinola, Tristan Fraipont, Émilie Gervais, Théo Goedert, Mathieu Gonella, Martin Greffe, Bastine Hudé, Thomas Molles, Milena Walter.

4. Ceci ne signifie pas que nous envisagions, au même titre que certains tenants de la théorie de la procéduralité, que les jeux puissent être envisagés comme des objets définis en priorité par leurs concepteurs et que les joueurs n'interviendraient que pour actualiser les messages définis dans le code (Sicart, 2011). Bien au contraire, l'expérience est constitutive de ces jeux (Triclot, 2011).

5. Pour Jean-Paul Fourmentraux, l'intérêt du terme de dispositif est de mettre l'accent sur le « caractère performatif de ces dispositifs qui ouvrent de nouveaux espaces de jeu et de négociation, en soulignant leur capacité de (re)configuration des acteurs et de leurs pratiques. » (2010, p. 137).

6. Dans son ouvrage *Dispositifs critiques*, Aline Caillet montre comment l'intégration de nouveaux processus d'effectuation (détour par la fiction, recours à des modes performatifs, à la narration, aux approches expérimentales) dans la pratique documentaire filmique permet de repenser de manière critique nos modes d'accès et de construction du réel.

7. « Si le mot de tropisme exprime bien le besoin ou le désir de se tourner vers quelque chose d'autre, vers une discipline extérieure, la notion de ré-flexivité indique le retour critique au point de départ, qui cherche à transformer la discipline initiale, à la désenclaver, à ouvrir de nouvelles possibilités d'expression, d'analyse, de coopération et d'engagement en son sein. C'est cette circulation à double sens, ou plutôt cette spirale transformatrice, que l'on peut appeler l'extradisciplinaire. » Sur ce point, voir également l'article Anna Guilló dans ce volume.

8. Les jeux qui ont été créés au cours des années 1990 et 2000 portent davantage sur le conflit israélo-arabe, opposant Israël à ses voisins libanais, syriens, égyptiens et jordaniens. C'est le cas des simulateurs de vol tels que *Israeli Air Force* (Electronic Arts, 1998) et *Wings over Israel : Strike Fighters 2* (Third Wire Production, 2008). Le joueur effectue des missions et des raids aériens dans les pays en guerre avec Israël au cours des conflits de 1967, 1973 et 1982. Les autres s'intéressent à des périodes plus anciennes comme *Les Pionniers (HaHalutzim)* (FixinGames, 2016) qui interpelle le joueur sur la vie des premiers migrants juifs arrivés en 1882 en Palestine. (<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.maingame7v2>).

9. Voir sur ce point <http://www.theguardian.com/world/video/2014/aug/07/bomb-gaza-mobile-game-google-video-facebook-playftw-app>

10. « Boycott, désinvestissement et sanctions » est une campagne internationale appelant à exercer des pressions économiques, universitaires, culturelles et politiques sur Israël afin d'aboutir à la fin de l'occupation et de la colonisation en Palestine, l'égalité pour les citoyens palestiniens d'Israël, et le respect du droit au retour des réfugiés palestiniens.

11. Le jeu est présenté sur le blog de l'armée israélienne et peut être téléchargé à partir de ce lien <https://www.idfblog.com/idf-ranks-game/#>

12. Lance-grenades antichar portatif de fabrication russe.

13. http://www.logitheque.com/articles/le_conflit_israelo_palestinien_en_jeux_video_une_vieille_histoire_690.htm

14. <http://qisha.org/about/about-qisha>

15. Je reprends ici l'opposition faite par Michel de Certeau (1990) entre stratégies et tactiques.

16. Selon John Unsworth (2003, cité par Granjon et Majis, 2015) « dans le modèle

coopératif, l'individu produit du savoir qui se réfère et puise dans le travail d'autres individus ; dans le modèle collaboratif chacun travaille en conjonction avec les autres, produisant conjointement du savoir qui ne peut être attribué à un seul auteur ».

17. Pour une présentation des jeux récents réalisés sur le thème de la frontière voir l'article de Cleger (2015).

18. Afin de renforcer le contrôle sur les mouvements des Palestiniens, déjà assuré par des checkpoints fixes et des obstacles routiers, les Israéliens ont multiplié le recours aux checkpoints volants sur les axes routiers. Totalement aléatoire, établis selon le bon vouloir des soldats ou des policiers, ces checkpoints donnent en outre un caractère imprévisible au contrôle. Entre 2014 et 2015, l'armée a déployé une moyenne de 300 à 450 checkpoints volants par mois sur les routes de Cisjordanie (B'Tselem, 2015, http://www.btselem.org/freedom_of_movement/checkpoints_and_forbidden_roads, consulté le 14 avril 2016). Compte tenu de ces obstacles, les Palestiniens ont beaucoup de mal à prévoir avec certitude le temps de déplacement qu'il leur faut pour aller d'un point à un autre.

19. Cf. <http://fungusgames.com> ou <http://github.com/FungusGames/Fungus>

20. CMU Graphics Lab Motion Capture Database, cf. <http://mocap.cs.cmu.edu>

21. « Insisting on being a lively human being, living and experiencing life to the full, who is fighting against his flattening into a biological creature defined only by his medical, educational and agricultural needs ».

Remerciements

Nous voulons tout d'abord remercier les étudiants de l'École d'Art d'Aix-en-Provence qui ont participé aux premières étapes de l'élaboration de ce jeu. Nous souhaitons ensuite exprimer toute notre gratitude à nos collègues qui ont participé à travers leurs conseils, leur écoute et leurs lectures, à l'écriture de cet article ainsi qu'à la réalisation des premières ébauches de *A Crossing Industry* : Anne Laure Amilhat Szary, Jean Cristofol, Aurélia Dusserre, Anna Guilló et Sabine Partouche. Enfin, nous remercions les deux relecteurs anonymes qui ont évalué les premières versions de cet article.