

Fiction vidéoludique et réalité de la surveillance de masse. Orwell : *Keeping an eye on you*

Maude Bonenfant

DANS **LITTÉRATURE** 2021/4 N° 204, PAGES 83 À 97
ÉDITIONS **ARMAND COLIN**

ISSN 0047-4800

ISBN 9782200933746

DOI 10.3917/litt.204.0083

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-litterature-2021-4-page-83?lang=fr>



CAIRN · INFO

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Armand Colin.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](https://shs.cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

Fiction vidéoludique et réalité de la surveillance de masse. Orwell : *Keeping an eye on you*

Le jeu vidéo, considéré comme le « dixième art », a su intégrer le schéma narratif propre aux fictions littéraires dans plusieurs de ses œuvres. Certains genres visent en effet à « raconter une histoire » en misant sur les forces de cette forme d'expression : interactivité, présence simultanée de plusieurs régimes sémiotiques, actions à performer de la part du lecteur/joueur, etc. Ces spécificités des jeux vidéo mènent Aarseth (1997) à les classer au sein de la littérature « ergodique », néologisme né de la juxtaposition de « travail » et « chemin » en grec ancien. Le chercheur insiste ainsi sur « les efforts non triviaux » requis de la part du lecteur/joueur pour plonger dans l'œuvre. Dans le cadre de cet article, la thématique de la surveillance de masse sera abordée par le truchement de la mise en fiction et des mécanismes narratifs afin de démontrer en quoi le jeu vidéo contribue à une réflexion critique de cet enjeu social en suscitant un engagement aux frontières de la fiction et du réel. Les motifs de l'immersion et du panoptisme serviront à démontrer le pouvoir de persuasion du jeu vidéo : le joueur est plongé *dans* la surveillance et ne peut en sortir, devenant à la fois surveillant et surveillé.

La surveillance dans le domaine des jeux vidéo est un phénomène connu, dès le début des années 2000, alors que la collecte d'informations sur les comportements des joueurs par les entreprises vidéoludiques devient progressivement la norme (Whitson, 2012 ; Whiton et Simon, 2014) et ce, au fur et à mesure des développements technologiques : jeux en réseaux sur Internet, plateformes en ligne de ventes dématérialisées, jeux sur appareils mobiles, consoles connectées, etc. Aujourd'hui, la collecte de données sur les joueurs est devenue un moteur de l'industrie (*data-driven industry*) en plus d'être un modèle d'affaire de plus en plus exploité, particulièrement par les jeux gratuits sur applications mobiles (Newzoo, 2020). La banalisation de la surveillance dont ont fait preuve les joueurs, entre autres à cause de la visibilité inscrite dans le code et la culture vidéoludiques (Cybulski, 2014), a contribué à la normalisation du dévoilement de soi (Bennett et

al., 2014), en parallèle avec l'explosion de l'utilisation des médias socio-numériques. Aujourd'hui, quelques multinationales telles que Tencent, Sony, Activision-Blizzard ou Electronic Arts détiennent une très large part du secteur vidéoludique, centralisant du même coup les informations collectées sur les joueurs à partir de divers jeux.

Si la pratique vidéoludique participe à la surveillance généralisée des activités en ligne, ce média peut également contribuer à la diffusion d'un discours critique sur cette même surveillance. À partir des rouages « classiques » de la narration, le jeu vidéo peut mettre en scène des personnages, des lieux et des événements pour raconter une histoire. Par l'articulation de la fiction avec l'interactivité, la jouabilité (*gameplay*) devient un mode artistique particulièrement convaincant pour « faire passer un message » en véhiculant des valeurs (Flanagan et Nissenbaum, 2014) et une vision éthique (Sicart, 2009). Les jeux à vocation sociale, les jeux expressifs ou les jeux journalistiques sont tous des genres qui visent, en partie du moins, une conscientisation de la part des joueurs en leur faisant vivre une histoire.

La mise en jeu de ce matériau fictif est opérée par le passage d'un régime sémiotique à un autre en formulant un scénario en langage vidéoludique. Est ainsi communiquée une histoire par « ludoformation » (Bazile, 2018), c'est-à-dire en mettant en forme une histoire grâce à l'articulation des règles du jeu avec la fiction (Juul, 2005). Cette forme d'expression conserve le plan sémantique de la fiction, mais en modifie le plan syntaxique par l'utilisation de représentations visuelles, de mécaniques de jeu, de sons, etc. Le jeu entraîne également un nouveau plan pragmatique comme mode de réception, considérant entre autres les spécificités interactives de ce média et le rôle du joueur dans le déroulement de la fiction. Selon une approche peircéenne du pragmatisme, le sens actualisé par le pôle de réception est évalué à partir de ses effets pratiques, soit ses effets affectifs et ses effets de sens.

L'objectif de cet article sera d'évaluer les effets affectifs et les effets de sens d'un jeu vidéo fondé sur la thématique de la surveillance étatique de masse. En analysant le cadre pragmatique du jeu *Orwell : Keeping an eye on you* (Osmotic Studios, 2016) seront identifiées les stratégies discursives utilisées par les concepteurs afin de « faire vivre » une histoire fictive dont les référents renvoient à la réalité des joueurs. Malgré la référence évidente, le jeu n'est pas une ludoformation du roman *1984* (Orwell, 1949), mais plutôt une mise en scène actuelle de la surveillance étatique de masse. À travers une enquête qu'il mènera en tant qu'employé de l'État, le joueur doit découvrir le ou les responsables d'un attentat en ayant accès à diverses sources d'information, parfois publiques, souvent privées. Dans une première partie de l'article seront présentées l'organisation sémiotique et la narration du jeu. Puis le rôle et la responsabilité du joueur dans le déroulement de l'histoire seront étudiés pour conclure avec une analyse de la structure panoptique du

jeu. Le pouvoir de persuasion de cette forme de littérature ergodique sera discuté en conclusion à partir des effets de cette fiction vidéoludique sur le récepteur.

ARRANGEMENT SÉMIOTIQUE DU JEU

La première scène du jeu, présentée sous forme de cinématique, simule la vue de caméras de surveillance balayant des espaces publics à la recherche d'individus suspects. Des personnages non joueurs sont ainsi visés par des zooms de caméra et leur profil est analysé par traitement informatique à partir d'une base de données de citoyens « fichés » par la police. Si les premiers contrôles d'identité s'avèrent négatifs, une femme marchant près de la Place de la Liberté est reconnue par le système qui a établi une correspondance avec son casier judiciaire. La cinématique se conclut par l'explosion d'une bombe à cette Place peu après le passage de la femme. Dès la première minute de jeu, le joueur est ainsi témoin du contrôle de la population par un système technologique combinant les caméras de surveillance à un traitement informatique de bases de données. Puis lui est proposée une cause à cette surveillance généralisée : la sécurité de la population.

La cinématique terminée, le joueur découvre son interface de jeu qui simule un écran d'ordinateur avec, à droite, la fenêtre d'exploration (ouverture d'un fureteur web, accès à distance à des appareils électroniques, visionnement des échanges téléphoniques, etc.) puis, à gauche, l'outil de stockage et d'analyse des informations découvertes et collectées à droite. La mécanique d'action consistera principalement à draguer vers la gauche, dans le système informatique, les informations considérées comme pertinentes à l'enquête identifiée à droite : en d'autres mots, il s'agit de téléverser dans le serveur des « blocs de données » (*datachunk*) collectés lors de l'enquête. L'environnement informatique est familier et le joueur retrouve facilement ses repères quotidiens : sites web, bureau d'ordinateur, interface de cellulaire, applications mobiles, carte géographique de GPS, etc. Il comprend également rapidement que le but du jeu est d'espionner des personnages pour découvrir le ou les coupables de l'attentat.

Puis, en haut de l'écran, apparaît une fenêtre qui semble destinée au clavardage, mais où le joueur ne peut répondre : la conversation est unidirectionnelle. Un « conseiller » (*adviser*), nommé Symes, intervient de manière irrégulière, mais relativement fréquente pour commenter les informations collectées par le joueur. Il peut en outre performer certaines actions, dont donner l'accès à certains documents confidentiels, autoriser l'enquête sur de nouveaux suspects et lancer des interventions policières. Par le type de pouvoirs conférés au conseiller ainsi que l'impossibilité pour

le joueur de lui répondre est révélée la hiérarchie sociale du jeu : Symes est un supérieur. Cette idée est renforcée par le positionnement de la fenêtre de communication du conseiller, au haut de l'interface, en surplomb des activités performées par le joueur. Même s'il ignore à quels moments le conseiller apparaîtra, il se sait surveillé en permanence par Symes, alors qu'il doit lui-même espionner des citoyens.

Cette thématique de la surveillance est annoncée dès le titre du jeu *Orwell* : *Keeping an eye on you*, mais également par le logo du jeu, basé sur l'œil d'une caméra, un symbole fortement connoté de surveillance. Rappelant l'œil de la Providence, soit le regard omniscient de Dieu sur l'Humanité, ce visuel informe déjà le joueur quant à la position du « système » par rapport à lui. Ce système qu'il découvrira s'appelle *Orwell*, autrefois nommé *Démiurge*, mais il sera rebaptisé à la suite du dégoût exprimé par son artisan principal devant ses effets « orwelliens ». Contrairement à d'autres jeux de simulation, particulièrement les simulations divines (ou *god games*), le joueur n'est pas extérieur à la diégèse, mais en fait directement partie. Il n'est qu'un chaînon dans une structure fortement hiérarchisée dont l'échelon supérieur détient l'autorisation d'espionner l'ensemble des citoyens. Dans une société où « le savoir est le pouvoir », l'accumulation des informations personnelles octroie alors un grand pouvoir aux têtes dirigeantes d'*Orwell*.

Cette participation du joueur au système *Orwell* est annoncée dès le message d'accueil du jeu, simulant l'entrée en poste à un nouvel emploi : « Bienvenue, votre candidature a été acceptée chez Orwell. Veuillez créer un profil ». Cette étape, habituellement extradiégétique dans les jeux vidéo, est ici scénarisée pour mettre immédiatement en immersion le joueur. Puis est ajouté qu'il faudra « assurer la sécurité du peuple de La Nation » en tenant le rôle d'un investigateur (*investigator*). Est ainsi renforcé le message communiqué par le jeu selon lequel surveillance et sécurité vont de pair.

Par ailleurs, la neutralité d'une partie du vocabulaire, entre autres pour référer aux organes de pouvoir, présente un caractère générique s'appliquant indistinctement aux lieux et aux époques : La Nation, le Parti, la Loi Sécurité, etc. Cette généricité est une stratégie discursive utilisée entre autres dans les dystopies telles que *1984* (Orwell, 1949) pour suggérer l'idée de totalité, voire de totalitarisme de la société dépeinte. Les références au roman sont d'ailleurs nombreuses dans le jeu (Syme, $2+2 = 5$, etc.), parfois de manière inversée : la Police de la Pensée (*Thought Police*) de *1984* devient simplement Pensée (*Thought*), un groupe de résistants au « règne de la surveillance totalitaire ».

Le caractère dystopique du vocabulaire est cependant contrebalancé par la banalité des protagonistes (un professeur d'université, une ancienne étudiante travaillant en relations publiques, un musicien devenu journaliste, une ancienne cadre devenue artiste, une ancienne militaire devenue

journalière, etc.), des lieux (carrefour en ville, centre d'achat, campus universitaire, cybercafé, etc.) et des événements (problèmes de météo, conflit diplomatique à l'étranger, crise entre des acteurs d'un film, etc.). L'espace de jeu, copiant l'organisation sémiotique des environnements informatiques communs, ancre le joueur dans son quotidien, jusqu'à la navigation dans *Timelines*, référence directe à *Facebook*. L'interprétation selon laquelle le jeu *Orwell* représenterait un monde dystopique et fantaisiste n'est pas possible vu le rapport familial entretenu avec le joueur, autant sur le plan de la jouabilité que des représentations, des thématiques et des valeurs promues.

NARRATION DU JEU

L'élément déclencheur du récit n'est également pas original et permet au joueur de saisir aisément l'objectif du jeu. À la suite de l'explosion de la bombe sur la Place de la Liberté, il a pour mission de participer à l'identification du ou des coupables en tant qu'investigateur pour l'État. Explorant des documents numériques, directement sur le web, via un accès piraté à des appareils électroniques ou transmis par le conseiller avec qui il fait équipe, le joueur doit recueillir les informations pertinentes à la résolution de l'enquête, divisée en cinq chapitres. Se profile alors rapidement une suspecte (la femme identifiée dans la cinématique), qui sera arrêtée suite à l'envoi d'information par le joueur, mais elle s'avérera innocente. Les indices pointent finalement plutôt vers le groupe nommé Pensée, initié par le professeur d'université Gunter Aarons. L'objectif du groupe demeure longtemps un mystère pour le joueur puisqu'il apparaît soit comme un inoffensif club de « débats politiques » ou comme une violente cellule de résistance aux mesures de sécurité de l'État, jugées excessives et brimant les droits à la vie privée des citoyens.

Puis, découvrant qu'un nouvel attentat aura lieu, le joueur est alors pressé de le prévenir en identifiant le prochain lieu visé – ce qu'il réussira ou non à faire selon ses décisions. Si plusieurs suspects, appelés Cibles (*Targets*), se multiplient au fil de l'enquête, l'étau se resserre jusqu'à quelques membres de Pensée. Progressant dans son enquête, le joueur découvre en même temps les rouages du système de surveillance de masse *Orwell*, ses liens avec la haute sphère politique et industrielle ainsi que ses effets délétères sur la démocratie. Au dernier chapitre de l'histoire, le joueur devra faire le choix de son camp et décider du sort du programme *Orwell* ainsi que des acteurs gravitant autour. Quatre fins sont possibles, toutes mettant en partie au grand jour *Orwell* et faisant du joueur un héros populaire ou un criminel d'État, selon l'angle de vue de ses actions.

Scénarisé de façon très structurée, *Orwell* est qualifié de jeu de progression qui « *directly set up each consecutive challenge* » (Juul, 2008 : 67).

L'enchaînement des séquences de jeu n'est pas nécessairement consécutif et peut se faire sous mode d'embranchements, mais la reconstitution scénaristique demeure similaire : les concepteurs du studio Osmotic ont alors un fort contrôle sur le déroulement de l'histoire (Juul, 2006 : 73). Or, même si la structure narrative est très contrainte dans ce jeu, le sens de l'expérience vidéoludique n'est pas pour autant prédéterminé. Il demeure toujours un flottement de sens, soit un espace d'appropriation du joueur pour interpréter le jeu (Bonenfant, 2016), par exemple en étant renvoyé à son vécu et sa propre perspective sur la surveillance.

En fait, selon Ken Levine (2008), créateur du célèbre jeu *Bioshock* (2K Games, 2007), la narration dans les jeux vidéo s'aborde de deux manières opposées. D'un côté, l'histoire est « poussée » (*push narrative*) vers le joueur par des cinématiques ou autres séquences prédéterminées : la jouabilité est alors contrainte, mais les concepteurs s'assurent que l'information a été communiquée aux joueurs. De l'autre côté, l'histoire est « tirée » (*pull narrative*) par le joueur qui doit lui-même identifier les informations pertinentes à la narration et reconstruire l'histoire à partir des divers indices.

Selon Levine, la narration poussée s'apparente aux médias linéaires et ne reflète pas la spécificité interactive et rhizomatique du média vidéoludique. Même si les joueurs risquent de ne pas recueillir toutes les informations nécessaires à la reconstitution de l'histoire si la narration est « tirée », l'important est que « *the people who engage and pull it toward them will be so passionate about it because they were involved in that decision* » (Levine, 2008). Le fait de chercher des informations, de les comprendre et de les évaluer par rapport à un fil conducteur est en fait devenu une mécanique de jeu commune qui s'articule autour de la recherche d'indices, le tri puis la résolution de problèmes. Dans le cas présent, l'enquête, fondée sur des informations à reconstituer, engage le joueur non seulement dans le jeu, mais aussi dans la fiction, puisqu'il y tient un rôle.

RÔLE DU JOUEUR

Par sa responsabilité directe dans la diégèse du jeu, le joueur occupe un double statut. D'abord, il est un joueur-lecteur à qui l'on raconte une histoire en lui faisant performer des actions. Le jeu présente cette caractéristique d'organiser son discours sous forme de *rhétorique procédurale*, c'est-à-dire par un enchaînement d'actions relevant de procédures prises en charge par le code informatique afin d'atteindre un certain résultat (Murray, 1997).

I suggest the name *procedural rhetoric* for the practice of using processes persuasively, just as verbal rhetoric is the practice of using oratory persuasively and visual rhetoric is the practice of using images persuasively. Procedural

rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion – to change opinion or action (Bogost, 2008, p. 117).

Au lieu de « dire » ou de « montrer », l'émetteur fait faire des actions au récepteur afin de le convaincre du bien-fondé d'une idée. Cette manière de « faire faire » qui engage pleinement le joueur dans son activité présente un pouvoir de conviction particulièrement efficace : guidé par le jeu, le joueur coopère physiquement à l'argument principal d'*Orwell* puisqu'il n'est pas seulement spectateur et doit agir sur le récit. Or, il n'a pas à pleinement prendre conscience des arguments pour poursuivre le jeu qui, s'il est bien ficelé, maintiendra attentif le joueur et pourra le « manipuler » jusqu'à la fin.

Orwell est en fait un pamphlet contre la surveillance étatique de masse et démontre le bien-fondé de « l'affaire Snowden » : en 2013, Edward Snowden, agent de la *Central Intelligence Agency* (CIA) et consultant analyste pour la *National Security Agency* (NSA) aux États-Unis, révèle l'existence d'un programme secret de surveillance mondiale de toutes les communications numériques. Si les États-Unis présentent un historique d'espionnage domestique depuis au moins les années 1970 (appels téléphoniques), un élargissement des pouvoirs des autorités est concédé en même temps que le développement des technologies informatiques de communication. Plusieurs ententes entre le gouvernement et les principales entreprises de communication sont signées, notamment avec de nouveaux acteurs apparus à partir des années 2000 (Google, Apple, Facebook, Microsoft, etc.).

Est particulièrement pointé du doigt le programme PRISM, acronyme de *Planning Tool for Resource Integration, Synchronization, and Management* (un nom qui pourrait très bien être intégré à la novlangue), qui est une actualisation du *Terrorist Surveillance Program* mis en place après les attentats du 11 septembre 2001. Programme classé de la NSA, PRISM permet, sans mandat légal, la surveillance électronique sur Internet et d'autres fournisseurs de services de communication dans le monde entier, mais aussi des citoyens des États-Unis. Lorsqu'il a été mis au grand jour, PRISM a été justifié par l'argument de la lutte anti-terroriste. Selon James R. Clapper, directeur à l'époque de la National Intelligence,

[PRISM] is an internal government computer system used to facilitate the government's statutorily authorized collection of foreign intelligence information from electronic communication service providers under court supervision. (2013)

Cette description du système PRISM pourrait, ironiquement, servir à expliquer le mode de fonctionnement du système *Orwell* simulé dans le jeu. *Orwell* a été légalisé par la Loi Sécurité qui vise « une simplification et une accélération du processus d'enquête et des procès contre les criminels potentiels, ainsi qu'un accroissement du budget pour les dépenses liées à

la sécurité ». Cette description de la loi du jeu pourrait, à l'inverse, décrire le *Protect America Act* (2007) qui a rendu légalement possible cette surveillance mondiale de la part des États-Unis au nom de la sécurité nationale. Néanmoins, si le pouvoir judiciaire (*court supervision*) de cet acte doit contrebalancer les pouvoirs octroyés aux acteurs du programme PRISM, dans le jeu, cette division du pouvoir est opérée entre le joueur qui investigate et les branches exécutives du système *Orwell*. Cette manière de concevoir la « sécurité d'État » montrera ses failles, notamment en termes de droits à la vie privée – dans le cas d'*Orwell* tout comme celui de PRISM.

Par la multiplication des indices menant à un parallèle entre l'affaire Snowden et le programme PRISM, la reconstitution narrative d'*Orwell* expose la thèse défendue par les concepteurs du jeu. Par une schématisation, c'est-à-dire en réduisant les « traits » de l'histoire à l'essentiel, est facilitée la compréhension pour le joueur des enjeux éthiques, politiques et sociaux de la surveillance étatique de masse. Par la stratégie discursive du brouillage des frontières opérée dès l'entrée en jeu, où le joueur reconnaît des éléments familiers, le caractère dystopique et fictionnel du jeu est dilué au profit d'un effet réaliste. Par ses nombreux référents dans la réalité et par la rhétorique procédurale utilisée, le jeu vise à convaincre le joueur des dangers de la surveillance de masse non seulement au sein de la diégèse, mais, surtout, dans sa vie quotidienne (Lyon, 2015).

Cette thèse est appuyée par l'autre statut du joueur : outre être un joueur-lecteur qui déploie l'histoire, il est également un joueur-acteur tenant un rôle de protagoniste au sein de la diégèse. Son avatar, soit le personnage construit comme une projection de lui-même au sein du jeu, sert d'adresse directe au joueur. Cette stratégie rhétorique qui engage celui-ci dans la « conversation » est d'abord indirecte, puisqu'il espionne les personnages en catimini, mais lorsque certains d'entre eux se rendront compte de la présence de l'investigateur qui les espionne, ils s'adresseront au joueur directement en le tutoyant, ajoutant un flou sémantique quant à la part fictionnelle des paroles.

J'ai une question pour toi, maintenant que tu as vu l'œuvre d'Orwell : penses-tu vraiment que ce système puisse aider qui que ce soit ? Tu pensais que le gouvernement ne t'espionnait pas, toi aussi ? Tu te croyais... en DEHORS du système [...] Et si on montrait aux gens ce qu'ils [les acteurs au sein d'*Orwell*] stockent à ton sujet ? Que même TOI, tu n'es PAS en dehors du système. Que PERSONNE n'est en dehors du système.

Cette adresse directe au joueur se double d'un acte performatif du discours, où l'actualisation d'un énoncé a un effet sur le réel (Austin, 1962). La performativité est un processus par lequel le sens et, par extension, la réalité sociale se créent en même temps que l'acte discursif (Butler, 1990). Ainsi, en tant que personnage de l'histoire, le joueur fait advenir ce qui est énoncé dans le jeu en performant les arguments des concepteurs. La

performativité de la surveillance, donc le sens et la réalité sociale produits par l'acte de surveiller, entraîne une responsabilisation d'autant plus grande de la part du joueur puisque, prenant part au récit, et réalisant la référence directe à l'affaire Snowden et au programme PRISM, il sera confronté à un dilemme moral.

Défini comme une situation où un positionnement moral ou éthique est nécessaire, le dilemme moral est souvent utilisé comme ressort ludique où le choix posé par le joueur déterminera la suite du récit (Zagal, 2009). Les ambivalences entre les choix possibles « véhicule[nt] une certaine éthique ou conception du monde, ils entraînent la responsabilisation du joueur, font naître chez lui un lien émotionnel très fort avec la diégèse » (Barnabé, 2018 : 153). Pour être particulièrement efficace du point de vue de la charge affective engagée dans le dilemme, le jeu ne doit pas permettre le retour en arrière afin que le joueur subisse les conséquences de ses décisions et évalue les effets de ses actes (Sicart, 2010, 2013). Dans *Orwell*, à partir du moment où le joueur envoie une information dans le système, il en perd le contrôle et ne peut la corriger, même si celle-ci se révèle erronée et mène, par exemple, à une arrestation fautive ou même à la mort d'un des personnages. Habitué à fonctionner par essais et erreurs dans la majorité des jeux vidéo (Juul, 2016), le joueur est confronté à une règle inhabituelle dont le poids éthique est d'autant plus grand : réfléchir aux conséquences de ses actes pour l'ensemble des citoyens concernés par son espionnage, car il ne peut simplement pas retourner à un point précédent (*reload*). Comme le présente le site web¹ du jeu, « *the information you supply will have consequences...* ».

RESPONSABILITÉ DU JOUEUR

D'abord exécutées de façon candide et détachée, les mêmes actions ludiques (téléverser des informations dans le système *Orwell*) prennent un sens nouveau au fur et à mesure de l'avancement dans l'histoire. Le jeu, en déconstruisant un à un les arguments pouvant justifier la surveillance étatique de masse, donc le bien-fondé des actions du joueur, le pousse à réfléchir aux conséquences possibles de l'envoi de chaque bloc d'information. Comme protagoniste, mais également comme citoyen, le joueur ne peut plus faire semblant de ne pas être concerné : par exemple, constatant l'aberration de considérer comme « suspect » le fait d'effacer un post sur un média socionumérique (comme un personnage le fait sur *Timelines*), le joueur est renvoyé à sa propre pratique sur les médias socionumériques et à l'obligation d'accepter la traçabilité de ses actions sur Internet.

1. <https://www.osmoticstudios.com/orwell-keeping-an-eye-on-you/> (dernière consultation le 29 juin 2021).

Eric Schmidt, ancien PDG de Google, l'avait affirmé en 2009² : si un individu a quelque chose à cacher, il ne devrait pas l'avoir fait en premier lieu, établissant une adéquation entre « être un bon citoyen » et « être entièrement transparent » (le fameux *nothing to hide*). En référence directe, un personnage du jeu affirme que celles et ceux qui sont contre la Loi Sécurité ont quelque chose à cacher et qu'il faut donc les surveiller pour le bien commun. Un des membres du groupe de résistants Pensée répond que « [La plupart des gens] se fichent du fait que leurs droits leur sont arrachés. « Pourquoi s'insurger quand on n'a rien à cacher ? » est leur excuse par défaut. Ils se sentent en sécurité dans leurs maisons confortables ». En internalisant cet argument, les citoyens se croient en sécurité s'ils permettent la surveillance de toutes leurs activités, y compris la géolocalisation via le GPS de leur appareil mobile.

L'argument de la sécurité, largement exploité pour justifier la nécessité de réduire le droit à la vie privée, surtout depuis le 11 septembre 2001, est d'ailleurs présenté dès l'ouverture du jeu pour ensuite démontrer les dérives possibles que même les meilleures intentions ne réussiront pas à éviter. Le professeur Gunther Aarons, expert en éthique des médias, avait d'abord travaillé sur le Codex Éthique du programme *Orwell* avant de créer le groupe dissident Pensée : il avait voulu s'assurer que des interventions humaines empêchent un élargissement inconsidéré des pouvoirs du système de surveillance. La présence d'un investigateur, issu de la société civile (le joueur), et d'un conseiller, sans lien direct avec les informations collectées sur les suspects, devait prévenir ce qui se passera finalement : le « système » enclenche un engrenage fait de chaque être humain sans pouvoir sur l'enchaînement des procédures. Cette critique du système par rapport à une possible déresponsabilisation face au résultat global de l'addition de tous les actes individuels engage le joueur lui-même par le rôle direct qu'il tient dans *Orwell*. Tout particulièrement après la mort d'un personnage, faisant suite à l'envoi d'une escouade policière justifiée par les informations que le joueur a collectées, l'indifférence ou le détachement par rapport au déroulement scénaristique n'est plus possible. Le joueur est responsable des conséquences de ses actes, inscrites dans un système qui le dépasse, et il ne peut plus feindre la neutralité.

Découvrant des effets de la surveillance, entre autres en termes d'obéissance aux injonctions du système sans que des sanctions soient explicitement appliquées, le joueur choisit son camp en étant pris à partie. Ce passage vers une collaboration avec des membres de Pensée fait de lui un criminel dans le système totalitaire décrit par *Orwell*. Les effets affectifs produits par ce retournement scénaristique sont potentiellement très forts puisque, passant de l'usage d'une rhétorique procédurale pour communiquer un message, le

2. <https://gawker.com/5419271/google-ceo-secrets-are-for-filthy-people> (dernière consultation le 29 juin 2021).

jeu use également de stratégies de rhétorique processuelle (Bonenfant et Arsenault, 2016).

Alors que la rhétorique procédurale est basée sur le « faire faire », la rhétorique processuelle est plutôt un « faire être » dont les effets peuvent marquer le récepteur de manière permanente, par exemple sous forme de conscientisation. Faisant sans cesse référence à la réalité quotidienne du joueur ainsi qu'à des événements réels comme l'affaire Snowden, le jeu le renvoie à sa propre condition humaine. Selon une des fins du jeu, le journal *National Beholder* écrit que le joueur aura un « procès public pour avoir violé la Loi Nationale en rendant son rôle public » – exactement comme Edward Snowden qui est, depuis 2013, poursuivi par le gouvernement des États-Unis. Peu importe la fin choisie, le joueur tiendra finalement le rôle de lanceur d'alerte sans qu'il l'ait nécessairement voulu.

PRINCIPE DU PANOPTISME

La force rhétorique du jeu est en réalité de faire performer et ressentir au joueur les effets du panoptisme sur les simples citoyens. Conceptualisé au XVIII^e siècle par Jeremy Bentham pour « construire des maisons d'inspection, nommément des maisons de force » (selon la traduction de 1791 du sous-titre de son ouvrage), le principe panoptique est fondé sur l'idée qu'un surveillant dont la présence n'est pas visible peut, à tout moment et en tout point, surveiller. Le panoptisme entraîne alors le respect des règles en tout temps, les surveillés ignorant à quels moments la surveillance est effective.

Foucault, dans *Surveiller et Punir* (1975), a montré le fonctionnement du dispositif panoptique par autodiscipline : le pouvoir des autorités est actualisé non pas par la force et la violence, mais par l'internalisation de l'injonction à obéir, à devenir des « corps dociles ». Ce dispositif fonctionne ainsi selon un effet performatif de la part des sujets qui tiennent un rôle coopératif en internalisant les règles pour les appliquer automatiquement. Un personnage du jeu affirme : « pourquoi y a-t-il autant de caméras de sécurité ? La réponse est : POUR INTIMIDER. On reste calmes, silencieux et prudents quand on est filmés. Ou quand on a peur qu'il y ait des caméras invisibles ». La surveillance de masse agit sur le comportement des citoyens en contrôlant constamment leurs actions par la simple possibilité d'être surveillés.

D'abord appliqué aux prisons afin que la possible présence d'un seul surveillant entraîne l'obéissance de tous les prisonniers, le principe du panoptisme a ensuite servi de grille de lecture pour analyser l'organisation sociale hypermoderne, entre autres l'internalisation de l'injonction à fournir volontairement des informations sur soi à travers l'expansion des technologies (numérisation des activités quotidiennes, informatisation du traitement des

informations, popularisation des médias socionumériques, multiplication des caméras de surveillance, etc.). « Le pouvoir panoptique est un principe de transparence générale. Chacun doit être vu par tous, chacun doit être sous la surveillance d'autrui » (Laval, 2012 : 16). À l'inverse, dissimuler des informations devient suspect, le principe de sécurité prévalant sur le droit à la vie privée.

Ce principe articule l'entière de l'expérience vidéoludique de *Orwell* : le joueur doit surveiller les activités numériques des personnages qui, au début, ne se savent pas surveillés par le joueur, mais qui l'apprendront – comme le joueur a appris, en 2013, que toutes ses activités en ligne pouvaient être espionnées. Le joueur se sait surveillé par le conseiller (puis par la Ministre de la Sécurité elle-même) et se discipline à ne pas faire d'erreur, le retour en arrière n'étant pas possible. Le joueur est placé devant un dilemme qui le déchire entre sa volonté de compléter le jeu en identifiant le ou les coupables pour qu'ils soient sanctionnés, mais, en même temps, son refus de participer à ce système de surveillance totalitaire. Plus précisément, en explorant la structure transparente du jeu qui lui offre des pouvoirs autoritaires sur les surveillés, le joueur perçoit la toute-puissance du système de surveillance de masse, tout en réalisant le caractère clos et contraignant de cette même structure ludique. L'histoire est, pour lui, entièrement scénarisée vers une nouvelle injonction, celle de refuser, voire de lutter contre cette surveillance de masse orwellienne. Le joueur est pris dans les mailles de ce système ludique et se fait jouer par les concepteurs : il deviendra Snowden, peut-être malgré lui.

CONCLUSION

Présentant une structure panoptique, le jeu met en abyme le joueur dans un monde trop familier pour s'en distancier. Si la fiction du jeu agit comme moteur d'engagement, les référents à la réalité renvoient sans cesse le joueur à sa propre condition. Le titre d'une ancienne chanson allemande, « *Die gedanken sind frei* » (*Les pensées sont libres*), souvent convoqué dans le jeu, lui rappelle la nécessité de ne pas internaliser l'injonction au dévoilement de soi et à ne pas « emprisonner son esprit » dans une structure sociale panoptique dont seule une poignée de privilégiés profitent – en l'occurrence la haute sphère politique, mais surtout économique, particulièrement regroupée autour des GAFAM. La menace de la surveillance envers la démocratie ne s'est pas seulement concrétisée de la part de l'État, mais également de la part des grandes entreprises déployant des modèles économiques fort lucratifs basés sur la surveillance des citoyens. Ce capitalisme de surveillance profite à des acteurs économiques qui s'approprient la vie privée des citoyens pour convertir leurs informations en données numériques, exploitées et vendues à diverses fins prédictives (Zuboff, 2019).

Dans ce contexte de surveillance de masse, seules les pensées semblent échapper à la traçabilité ; pourtant, la prédiction ne devient lucrative qu'à partir du moment où elle s'actualise réellement. Afin d'atteindre ces objectifs, des technologies qualifiées de persuasives, tout comme des stratégies discursives tout aussi persuasives, sont développées puis exploitées (algorithmes de recommandation, publicité ciblée, défilement infini d'images et de vidéos, notifications, etc.). Le jeu et des stratégies de ludification sont d'ailleurs utilisés afin de capter l'attention et étendre les temps de connexions des utilisateurs, ce qui contribue à la production de données (Benjamin, 2019). Par la suite, les systèmes informatiques de collecte, stockage et traitement de données massives sont conçus de façon à prédire puis à agir sur les comportements (Mayer-Schonberger et Cukier, 2013) : au lieu de parler de Big Brother, Zuboff propose la figure du Big Other, ce système impersonnel de surveillance de masse qui fonctionne de manière tout à fait légale, avec l'accord et même la collaboration des citoyens qui l'alimentent consciemment. Gunther Aarons, le professeur d'université du jeu, se demande d'ailleurs : « si l'interconnectivité exponentielle des humains à travers les techniques modernes devient la mémoire et le cerveau de notre société, et qu'aucune institution n'est capable de surveiller son flux, comment les pensées peuvent-elles encore être libres ? » Big Brother nous regardait ; maintenant, Big Other sait tout sur nous, même sur nos pensées les plus intimes en réussissant à les faire advenir par une sorte de prophétie autoréalisante (Merton, 1948).

Orwell, en usant des spécificités du jeu vidéo, réussit à communiquer un message très clair sur les effets de la surveillance de masse et les conséquences de notre indifférence collective face à ce système de plus en plus puissant et structuré, voire hors de contrôle. Un billet sur le blogue de Pensée affirme ainsi que « l'indifférence envers nos propres droits est une ennemie bien plus dangereuse que le gouvernement dans le combat contre les lois de surveillance qui détruisent notre intimité ». En déplaçant le positionnement du joueur de l'observateur distant qui exécute des tâches pour lesquelles il a été embauché en début de jeu vers un rôle actif de résistance où sont ressentis les effets de la surveillance de masse, le jeu réussit non seulement à « parler de » surveillance, mais à « la faire vivre ».

En effet, si la rhétorique procédurale utilisée a « fait faire » au joueur une série d'actions qui simulent la structure panoptique de la surveillance de masse, cette rhétorique devient processuelle alors que sont convoquées les valeurs du récepteur – non pas le récepteur « joueur », mais le « citoyen » qui joue à *Orwell* et qui ressent réellement les effets pervers de cette surveillance réelle trop souvent banalisée. Ainsi, la surveillance, par le vecteur imaginaire de la fiction vidéoludique, est mise à distance pour que le citoyen puisse en évaluer les effets sur sa propre vie et développer une réflexion critique. Au même titre que la littérature engagée, ce jeu vidéo

prend à partie le joueur pour qu'il ne demeure plus indifférent face à cette réalité.

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press.
- Austin, John Langshaw (1991), *Quand dire, c'est faire [How to do Things with Words, 1962]*, Paris, Points.
- Bazile, Julien (2018), « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu*, no 9.
- Barnabé, Fanny (2018), *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- Benjamin, Garfield (2019), « Playing at Control : Writing Surveillance in/for Gamified Society », *Surveillance & Society*, vol 17, no 5.
- Bennett, C. J., Haggerty, K. D., Lyon, D., & Steeves, V. (2014), *Transparent lives : Surveillance in Canada*. Athabasca University Press.
- Bogost, Ian (2008). « The Rhetoric of Video Games », in *The Ecology of Games : Connecting Youth, Games, and Learning* (K. Salen, dir.), Cambridge : MIT Press.
- Bonenfant, Maude et Dominic Arsenault (2016), « Dire/faire/être : éthique, performativité et rhétoriques procédurale et processuelle dans les jeux vidéo », *Implications philosophiques*, [en ligne].
- Bonenfant, M. (2015), *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Éditions Liber.
- Butler, Judith ([1990] 2005), *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*, Paris, La Découverte.
- Clapper, James R. (2013), « Facts on the Collection of Intelligence Pursuant to Section 702 of the Foreign Intelligence Surveillance Act », Washington, DC 20511.
- Cybulski, Alex Dean (2014), « Enclosures at Play : Surveillance in the Code and Culture of Videogames », *Surveillance & Society*, 12 (3).
- Flanagan, Mary et Helen Nissenbaum (2014), *Values at Play in Digital Games*, Cambridge, MIT Press.
- Foucault, Michel ([1975] 2014), *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Juul, Jesper (2013), *The Art of failure*, Cambridge, MIT Press.
- Laval, Christian (2012), « Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique », *Revue du MAUSS*, vol. 2, n° 40, p. 47-72.
- Levine, Ken in Christian Nutt (2008), « GDC : Ken Levine Speaks : Empowering Players to Care About Your Stupid Story », *Gamasutra*.

- https://www.gamasutra.com/view/news/108482/GDC_Ken_Levine_Speaks_Empowering_Players_to_Care_About_Your_Stupid_Story.php.
- Lyon, David (2015), *Surveillance after Snowden*, Hoboken, John Wiley & Sons.
- Mayer-Schonberger, Viktor et Kenneth Cukier (2013), *Big Data : A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*, New York, Eamon Dolan/Mariner Books.
- Merton, Robert K. (1948), « The Self-Fulfilling Prophecy », *The Antioch Review*, Vol. 8, No. 2, p. 193-210.
- Murray, Janet (1997), *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New York : Free Press.
- Newzoo. (2020), *Global Games Market Report*. <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Orwell, George ([1949] 2014), *1984*, New York, Harper Perennial.
- Sicart, Miguel (2009), *The Ethics of Computer Games*, Cambridge : MIT Press.
- Sicart, Miguel (2010), « Wicked games : On the design of ethical gameplay », *Proceedings of the 1st DESIRE Network Conference on Creativity and Innovation in Design*, p. 101-111
- Sicart, Miguel (2013), *Beyond Choices : The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge : MIT Press.
- Whitson, Jennifer R. (2012), « Game Design by Numbers : Instrumental Play and the Quantitative Shift in the Digital Game Industry », *Department of Sociology and Anthropology, Carleton University, Ottawa, Canada*.
- Whitson J., Simon B. (éd.) (2014), « Special Issue on Surveillance, Games & Play », *Surveillance & Society*, 12 (3).
- Zagal, José P. (2009), « Ethically notable videogames : Moral dilemmas and gameplay », *Proceedings of DIGRA 2009: Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice, and Theory*, p.1-9.
- Zuboff, Shoshana (2019), *The Age of Surveillance Capitalism*, New York, Public Affairs.