

N°54 • AVRIL 2017





# Édito

# Les Jeux vidéo, une culture à part entière

# Par Gérald Morin, rédacteur en chef

ui aurait dit, voyant en 1908 ces petits films muets de dix ou quinze minutes, qu'un jour le cinéma deviendrait une culture à part entière! Et pourtant personne quiourd'hui ne conteste au cinéma

On retrouve un peu le même parcours dans le domaine du jeu vidéo.

sa position de septième art.

Dans les années soixante-dix, les jeux vidéo se jouaient d'abord dans des lieux publics sur des bornes d'arcade en payant 50 cents ou un dollar comme pour les premiers petits films de trente secondes ou d'une minute qu'on pouvait voir à la fin du XIXème siècle dans des Kinetoscope Parlors, ces petits magasins où s'alignaient des rangées de kinetoscopes permettant à travers un œilleton de visionner pour 5 cents quelques moments d'images.

Comme le cinéma qui, à cause de besoins techniques coûteux nécessaires pour le produire et le présenter au public, est devenu très tôt une véritable industrie, le marché du jeu vidéo a très vite intéressé des investisseurs qui y ont vu là une véritable opportunité à conquérir.

Le cinéma a mis plus de temps que les jeux vidéo à donner à son public la possibilité de visionner ses produits chez soi, et non obligatoirement dans un lieu public. Cela se comprend aisément, les inventions techniques le permettant étant relativement récentes.

À la différence du cinéma où le spectateur reste passif devant l'écran, les jeux vidéo mettent le client-consommateur dans une situation active. Ce dernier intervient dans le jeu, peut obtenir des gadgets, des éléments lui permettant de progresser dans le jeu, d'augmenter la difficulté du parcours, de se confronter à d'autres joueurs.

Si le cinéma, à travers les œuvres de grands cinéastes comme Griffith, Chaplin, Orson Welles, Kurosawa, Fritz Lang, Ozu, Tarkovski, Renoir, Bergman, Fellini, Kubrick ou Godard, est reconnu sans contestation comme faisant partie des expressions majeures de l'art, cela ne se passe pas encore complètement au même niveau de la part des «académies» en ce qui concerne l'univers des jeux vidéo qui lui aussi a ses célèbres auteurs et ses grands réalisateurs pour l'instant moins connus du grand public.

Certes, c'est la plus grande industrie culturelle mondiale ayant engrangé près de 100 milliards de dollars en 2016, soit plus que les industries du cinéma et de la musique réunies. Certes, nombreux algorithmes développés pour les jeux vidéo sont aussi utilisés à des fins scientifiques à travers des serious games. Certes, 8% de la population américaine joue régulièrement et 6% joue online avec des partenaires. Même les jeux de société les plus classiques se retrouvent de plus en plus sur des tables numériques. Et le public devient de plus en plus accroc à des jeux narratifs. Il ne veut plus seulement suivre de belles histoires. Il veut les vivre. Il veut les construire même si ce n'est que virtuellement.

Quelle que soit la génération à laquelle nous appartenons, il est important de ne pas passer à côté de ce monde, qui occupe régulièrement le quotidien des jeunes mais aussi celui de nombreux adultes, pour le comprendre en découvrir ses qualités et son impact dans la société actuelle. GM

Le Salon du Livre et de la Presse de Genève ouvre ses portes ce mercredi 26 avril accueillant ses visiteurs jusqu'au dimanche 30 avril. CultureEnJeu y tiendra un stand (F667) durant cette période en compagnie de médias pour tous et des trois syndicats des médias (Impressum, Syndicom et SSM). Médias pour tous organise dans ce cadre deux Rencontres importantes sur l'Avenir de la presse les vendredi 28 et samedi 29 avril (voir programme en page 18).



Par Antoine Duplan p. 15

# SOMMAIRE

Avril 2017 - n°54

**DOSSIER** 

### Jeux vidéo, une culture à part entière 4 > 15 Aux origines des jeux vidéo 4

Jeux vidéo suisses: état des lieux 6

Le récit cinématographique à l'ère vidéoludique

Les premiers combats du dixième art

Les jeux, moteur du progrès scientifique

La masse et le Je 14

le Bar des Maudits 15

# **DOSSIER**

Soutenir la presse romande... 16 > 21 La FIJOU 16

Salon du livre 18

# **IDÉES & DÉBAT**

Évolution réjouissante de la révision de la loi sur le droit d'auteur

Service public et République

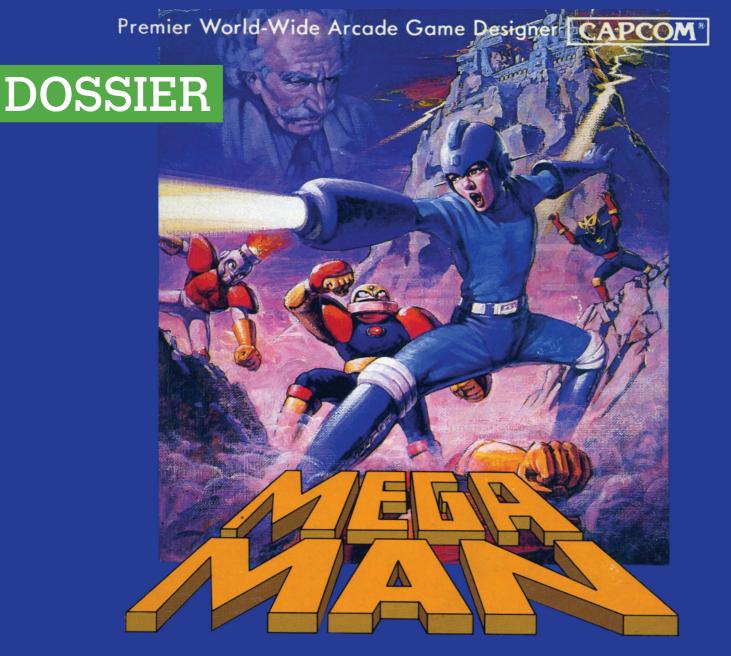
22

20

10

12

Prochain numéro: PROFESSION: JOURNALISTE... sortie en juillet 2017



# Aux origines des jeux vidéo

Rencontre avec Marc Atallah. Propos recueillis par Gérald Morin

# Pouvez-vous nous rappeler quels sont les objectifs poursuivis?

En général, on fait remonter les premiers jeux vidéo aux laboratoires du MIT (Le Massachusetts Institute of Technology) des années soixante. Durant leur temps libre des étudiants en informatique expérimentaient, à l'aide de différentes machines dont des oscilloscopes, les possibilités d'un nouvel ordinateur dont il disposait, à travers des exercices de simulation balistique qui se pratiquaient comme des jeux. On

est en pleine période de réflexion sur l'espace, et le jeu conçu manipulait une espèce de petit vaisseau spatiale qui devait éviter de tomber dans un trou noir.

# Cela se pratiquait-il comme un jeu ou comme une expérience scientifique?

C'était vraiment du jeu, pratiqué par ces étudiants dans leur temps libre, même si à la base ces manipulations avaient pour but une recherche de mesures scientifiques. Cette première simulation a vraiment donné envie de créer des jeux détachés de la recherche scientifique. C'est ainsi qu'en 1972 apparait le premier jeu vidéo de tous les temps le jeu PONG qui est un jeu de tennis simplifié: deux barres latérales qui divisent l'écran et une balle qui rebondit entre les deux. Ce jeu lance la première vague de jeux vidéo qui vont se jouer pour un dollar ou 50 cents sur des bornes d'arcade dans les bars à cafés et autres différents lieux publics, car il

n'existe pas encore d'appareils pour pratiquer ces jeux chez soi.

# Cette nouvelle forme de jeu va-t-elle remplacer les flippers?

Non, les bornes d'arcade ne vont pas tout de suite remplacer les flippers ou les juke-boxes, qui vont durer jusque dans les années quatre-vingt-dix, mais leur faire une forte concurrence. Or dans les années quatre-vingt, on a déjà une première crise des jeux vidéo : ces jeux ne sont pas assez intéressants, pas assez diversifiés et les bornes coûtent trop chères. C'est alors l'apparition de la console de salon aui va relancer l'industrie des jeux. Avec ces premières consoles, on peut jouer chez soi. On n'a plus besoin d'aller au bistrot pour jouer. Le jeu vidéo devient le flipper de l'avenir. On passe d'un jeu mécanique à une version maintenant numérique.

# À partir de quand les créateurs et l'industrie se mettent-ils à travailler ensemble?

Comme au départ, il s'agit d'un phénomène de marché américain, le rapport entre éditeurs, réalisateurs et maisons de production se fait très rapidement. Avec le lancement de la borne d'arcade PONG. on se trouve d'abord et avant tout dans la logique d'un produit économique. Au début, cela se passe très bien. Le jeu fait futuriste, donne une image pixélisée du monde de demain. Et sur ce succès, les éditeurs commencent à sortir de plus en plus de jeux avec inévitablement au bout d'un certain temps un essoufflement, une perte de créativité parce que ces jeux doivent coûter peu chers à la fabrication pour garantir leur rentabilité.

# Est-ce à ce moment-là que les créateurs sont revenus à la charge avec des idées de jeux nouveaux aux univers plus diversifiés?

Parfaitement. On a souvent eu ce problème de perte de crédibilité dans le monde de la fiction et maintenant dans celui des jeux fictionnels. Entre 1939 et 1945, c'était le boom des bandes dessinées qui ensuite n'ont plus réussi à se diversifier, d'où leur première grande crise en 1945-46. On a aussi assisté à une chute plus ou moins semblable dans le monde du cinéma de divertissement. Cette chute se manifestera beaucoup plus tard pour les jeux vidéo. Les premiers jeux sur borne d'arcade n'étant plus assez conviviaux, les joueurs se lassent et nombreuses entreprises de jeux vidéo doivent mettre la clé sous le paillasson. En 1982-83, le domaine de ces jeux entre en crise, ce qui va obliger ingénieurs et créateurs à se renouveler et à choisir un autre business model. On assiste alors à l'apparition des

consoles de salon dont le nombre va doubler avec l'arrivée sur le marché d'IBM et d'Apple et avec l'avènement des disques durs qui permettent de stocker les données. Puis avec l'ordinateur on va pouvoir jouer en ligne sans devoir passer par des consoles Nintendo ou PlayStation. Nintendo a une image et un graphisme plus rond, une destination plus familiale tandis que PlayStation est plutôt orienté vers un public d'adulte. L'ordinateur a l'avantage de n'être qu'un support pouvant accepter toutes sortes de jeux favorisant la créativité des réalisateurs et une production beaucoup plus variée.

# Y-a-t-il eu au départ un rapport entre les jeux vidéo et le monde de la BD?

Non pas vraiment. Il y a certes eu beaucoup de créateurs qui, dans les années quatre-vingt, ont adapté leurs jeux vidéo à un public de jeunes pour conquérir ce public qui avait ses propres références culturelles à travers la BD. Les éditeurs achetèrent alors les droits d'adaptation de certaines bandes dessinées pour les insérer d'une manière ou d'une autre dans cette nouvelle forme audiovisuelle de loisir ludique. Ce fut le cas par exemple des Schtroumpfs en 1993. Mais les ieux vidéo aux références bédéistes ne sont pas les meilleurs jeux, car ce qui fait la force d'un jeu vidéo ce n'est pas avant tout son graphisme mais c'est son gameplay, sa mécanique de jeu qui rend addictif le joueur. Dans la BD, c'est l'alternance des cases et la construction de l'intrigue qui rebondit au début de chaque nouvelle page. On navigue sur deux médiums aux règles fortes différentes.

Il faut ajouter que la création de ces nouvelles mécaniques de jeux numériques, qui maintiennent le joueur non seulement très actif mais aussi de plus en plus addictif, a déteint sur les jeux de société, sur les jeux de plateau qui ont acquis ainsi un



## MARC ATALLAH

est directeur de la Maison d'Ailleurs et maître d'enseignement et de recherche à la Section de français de l'Université de Lausanne. Ses recherches portent principalement sur les littératures conjecturales (utopie, dystopie, voyages imaginaires, science-fiction) et sur les théories littéraires (théories des genres, théories de la fiction).

regain d'intérêt et peuvent maintenant se jouer également en ligne.

# Si vous deviez donner trois noms de jeux qui ont fait le tour de la planète, lesquels choisiriez-vous?

Il y a beaucoup de jeux vidéo qui méritent d'être cités. Mais si on choisit des grands classiques, comme on le ferait dans le domaine de la BD franco-belge avec Tintin, Lucky Luke, Spirou ou Blake et Mortimer, il y a Mario avec son petit personnage mythique qui existe et continue de se jouer depuis 1983. Puis il y a Zelda (La légende de Zelda) qui a beaucoup marqué les esprits depuis 1986 comme une série de dix-neuf jeux vidéo d'action-aventure. Ensuite on peut citer FIFA, le nom générique d'une série de jeux vidéo de football apparu en 1993 et qui sort chaque année une nouvelle version où tous les joueurs de la saison sont représentés dans le jeu. Sans oublier World of Warcraft, un ieu de rôle on line massivement multijoueur dans un univers médiéval fantastique qui a démarré dès 2004. Un jeu dont le monde onirique continue à évoluer même quand on n'y joue pas. GM

## La Maison d'Ailleurs

Située dans les anciennes prisons d'Yverdon-les-Bains, la Maison d'Ailleurs est un musée fondé en 1976 par Pierre Versins, que l'on qualifie fréquemment de musée de la sciencefiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires. Ces genres ont produit des œuvres brillantes et produisent encore de nombreux chefs-d'œuvre, ont influencé la modernité et influencent encore notre quotidien, ont établi des cadres permettant de penser la réalité et continuent à nous inviter à penser notre condition. Les expositions programmées au musée viennent rappeler aux visiteurs que ce qu'ils imaginent parfois comme enfantin, rayonne en fait depuis le cœur de notre Occident technoéconomique:

la Maison d'Ailleurs est un appel à penser l'impensé et, donc, un lieu de liberté. La programmation 2017 est riche: «Corps-concept», une exposition sur l'impensé de nos conceptions du corps, débutera le 21 mai et se terminera le 19 novembre; puis «Je suis ton père!», un travail mythologique à partir de l'univers de Star Wars ouvrira, elle, ses portes le 9 décembre 2017.



# Jeux vidéo suisses: état des lieux

### Par David Javet et Yannick Rochat

En 2012, Matthieu Pellet et David Javet dressent un portrait de la création vidéoludique en Suisse pour l'ouvrage Video Games Around the World de J. P. Mark Wolf paru en 2015 aux éditions MIT Press. Ils y constatent que la taille réduite du pays et sa division en plusieurs régions linguistiques ne privilégient pas l'existence en Suisse de jeux basés sur la narration textuelle mais que les créateurs gagnent à s'exprimer à travers le langage universel que sont les systèmes du jeu.

inq ans plus tard, à l'heure où ces lignes paraissent, on observe comme point commun dans les jeux vidéo suisses l'adoption d'une approche minimaliste du design, autant à travers des dynamiques de jeu simples mais ludiques qu'à travers des visuels soignés et, souvent, atypiques. Cette créativité est régulièrement récompensée dans les festivals où il est fréquent qu'un ou plusieurs jeux suisses récoltent des prix, tels les jeux de collaboration Dreii (Etter Studio, 2013) et Deru - The Art of Cooperation (INK KIT Studios, à paraître). Œuvre de l'auteur fribourgeois Wuthrer, Don't Kill Her (à paraître) – un autre jeu primé - illustre remarquablement ces principes de design minimaliste et créatif en proposant une expérience de prime abord classique de jeu de plateforme. Celle-ci est rapidement transcendée par une narration cryptique placée de manière innovante – au niveau suisse – au centre du jeu et mise en scène grâce à des objets, personnages et environnements intégralement réalisés au crayon puis numérisés. Ce graphisme «tremblant» réellement original engendre un impact fort sur la joueuse ou

Sous l'impulsion des formations de plusieurs écoles, les créateurs suisses proposent des jeux adoptant des formes innovantes et sans rapport avec des productions de masse peu enclines à remettre en question des approches classiques du game design. *Oniri Islands* (Tourmaline, à paraître) est un jeu collaboratif sur tablette héritant de l'approche de la Haute École d'Art et Design de Genève (HEAD). Il

le joueur en l'immergeant dans un univers

propose d'explorer l'univers du jeu par la manipulation physique de figurines sur l'écran. Primé multiples fois, Far: Lone Sails (Mr. Whales' Game Service, à paraître) quant à lui est un exemple typique du game design enseigné à la Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Empruntant de loin au genre du jeu de plateforme, le jeu place l'avatar en retrait, caché au fond d'une

# Chaque production vidéoludique transmet un message politique à travers ses règles, son univers visuel ou son environnement sonore.

machine ressemblant à un tank pour offrir le premier rôle à ses décors cyclopéens. Le gameplay est relégué au second plan sans que cela ne diminue la force évocatrice des images et l'impression laissée sur le joueur.

S'il est possible d'argumenter que chaque production vidéoludique transmet un message politique à travers ses règles, son univers visuel ou son environnement sonore, certains créateurs exposent celui-ci de manière plus évidente. Le studio zurichois Blindflug en a d'ailleurs fait sa marque de fabrique: le jeu mobile First Strike (2013) invite ses joueurs à une réflexion autour de l'armement nucléaire mondial en simulant un affrontement atomique entre des superpuissances militaires. Le joueur réalisera éventuellement que le seul moyen de gagner est de désarmer le pays qu'il incarne, et donc de refuser de jouer. Blindflug a continué ensuite à explorer le jeu «à message» avec Cloud Chasers: Journey of Hope (2015), une œuvre nous présentant le quotidien de migrants en exil.

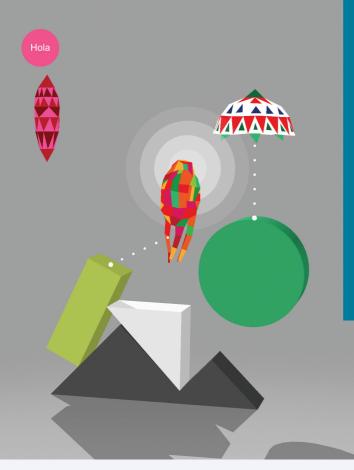
Les créateurs suisses se servent également du médium vidéoludique à des fins pédagogiques. Bénéficiant d'une campagne de financement participatif réussie, Niche (Stray Fawn Studio, accès anticipé) est un jeu de stratégie mettant en scène la survie et l'évolution d'une espèce animale. À l'origine du projet et désormais en charge du game design, Philomena Schwab utilise les mécaniques du jeu pour amener le public à découvrir la complexité de la génétique.

On constate à la vue du catalogue actuel de jeux vidéo suisses une grande diversité des formes explorées ainsi que des supports de jeu proposés. On retrouve ainsi des créations suisses autant sur consoles de salon (*Dreii*, 2013; *Feist*, 2015) que sur plateformes mobiles avec le travail surprenant de Christian Schnellmann

# Les jeux suisses face au public

En parallèle à la structuration et à la stabilisation de la scène vidéoludique suisse, ces cinq dernières années ont vu l'apparition d'un nombre croissant d'événements ouverts au public tels le GameZfestival et le Ludicious Zurich Game Festival en région zurichoise. Ceux-ci proposent des espaces d'exposition dédiés à la création locale, ainsi que des cycles de conférences données par des acteurs internationaux du domaine. En Suisse Romande, les Numerik Games, organisés à Yverdon-les-Bains depuis 2015, proposent un survol de thématiques et de créations liées au numérique avec, en particulier, deux espaces dédiés aux jeux suisses servant à faire découvrir au public la scène locale.

en apparence fragile.





### **DAVID JAVET**

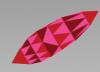
mène actuellement un projet de thèse consacré aux représentations des technologies dans les franchises de science-fiction japonaises à l'UNIL (Université de Lausanne). En parallèle, il est concepteur de jeu au sein du collectif lausannois Tchagata Games et travaille comme curateur dans différents festivals suisses. Avec Yannick Rochat et deux autres chercheurs, il est membre du Gamelab de l'UNIL.



# YANNICK ROCHAT

membre du GameLab et collaborateur occasionnel au journal Le Temps, est premier assistant à l'UNIL et chercheur en humanités numériques, un domaine où se rencontrent informatique, mathématiques et sciences humaines et sociales. Mathématicien de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne, il est docteur en mathématiques appliquées aux sciences humaines et sociales de l'UNIL.





(Kind of Soccer, 2014; Aux B, 2015) ou la critique acerbe des milieux financiers de The Firm (Sunnyside Games, 2014). Dans le domaine de la réalité augmentée, les Lausannois de Furinkazan proposent Opticale (2016), un jeu d'exploration basé sur la géolocalisation, alors que dans la même ville le jeu pour casque de réalité virtuelle Anshar Wars 2 (2015) d'Ozwe Games nous met aux commandes d'un vaisseau spatial. Quant aux Genevois d'Everdreamsoft, ils permettent aux joueurs de devenir propriétaires d'assets numériques à l'intérieur du jeu Spells of Genesis (2016) grâce à la technologie blockchain. Cette grande diversité proposée à travers diverses formes ludiques permet aux acteurs de la scène suisse de construire un savoir-faire profitable et durable autant dans les domaines techniques et artistiques que mercantiques.

Un texte concerné par les jeux vidéo suisses se doit de citer également le succès économique très important de la franchise Farming Simulator développée par le studio zurichois GIANTS Software. Cette lignée de jeux de simulation nous place en charge d'une exploitation agricole qu'il faut gérer et faire croître. Chaque

nouvel opus bénéficie de partenariats toujours plus importants avec les acteurs du machinisme agricole et forestier (tracteur, moissonneuse-batteuse, etc.) permettant un «effet de réel» en même temps qu'un placement de produits efficient. Dans la lignée, l'amour des Suisses pour les transports ferroviaires est fièrement représenté par le travail du studio schaffhousois Urban Games avec ses simulations complexes et documentées Train Fever (2014) et Transport Fever (2016).

Fréquentes en Suisse romande grâce à l'important dynamisme de la scène amateur, les game jams proposent la réalisation d'une œuvre vidéoludique dans un temps imparti. Terrains de rencontres et d'expérimentations, elles posent occasionnellement les bases de l'élaboration d'un jeu commercialisable, voire de la création d'un nouveau studio. Ainsi, le prototype du jeu d'horreur asymétrique Hell Eluja (à paraître) des Fribourgeois d'Oniroforge qui oppose un joueur évoluant en réalité virtuelle à un joueur sur plateforme mobile a d'abord été créé lors de la Global Game Jam de l'année 2016 prenant place au Musée suisse du jeu à La Tour-de-Peilz.

Une autre activité de cette scène amateur est le homebrew, nom donné au développement de jeux et d'applications diverses sur des systèmes dont le cycle d'exploitation est terminé. Pour illustrer ce savoir-faire, deux œuvres nous viennent

Le soutien de Pro Helvetia au jeu vidéo a donné l'impulsion nécessaire à la fédération des acteurs ainsi qu'à la création d'associations régionales. immédiatement à l'esprit. Sortie pour la Vectrex, une des consoles emportées dans le crash du jeu vidéo de 1983, vecZ (2016) est un jeu de tir à défilement vertical de René Bauer, professeur dans la filière de game design de la ZHdK. Le jeu est même distribué sur des cartouches identiques aux originales. En ce qui concerne CastleBoy (2017), dont le Vaudois Joël Lauener est co-auteur, c'est une adaptation libre de Castlevania (Konami, 1986) réalisée pour l'Arduboy, une console de jeu de la taille d'une carte de crédit. Son écran minuscule impose ainsi des contraintes techniques fortes. Développer aujourd'hui sur de tels supports permet d'explorer et d'écrire une histoire alternative du jeu vidéo, de comprendre la philosophie derrière un hardware. Développer en homebrew est une recherche personnelle dans l'histoire du jeu vidéo - un véritable exercice de style en game design.

À travers cet état des lieux, nous avons décrit une scène suisse structurée, composée d'initiatives de tailles diverses et s'appliquant à des genres variés. Le soutien de Pro Helvetia au jeu vidéo initié dès 2010 a donné l'impulsion nécessaire à la fédération des acteurs ainsi qu'à la création d'associations régionales servant de points de rencontre et d'échange. Toutes les pièces du puzzle sont là, et il ne manque qu'un soutien politique sur le long terme pour l'assembler en industrie du jeu vidéo suisse.

Par Alain Boillat

râce au développement de machines informatiques permettant un rendu «photo-réaliste» du monde représenté, les jeux vidéo, en particulier ceux qualifiés de «Triple-A», prennent aujourd'hui d'autant plus des airs de films de fiction que leur création résulte d'investissements financiers dignes d'Hollywood et que, réciproquement, l'imagerie numérique a envahi tous les types d'écran. Cette parenté en termes d'esthétique et de mode de production favorise les transferts sur le plan des pratiques narratives: le cinéma, certes, demeure un médium dépourvu d'interactivité, mais la forme des films peut parfois intégrer certaines composantes de l'expérience vidéoludique non pas en transformant le spectateur en joueur, mais en les déplaçant sur les personnages de la fiction. Ce procédé ne s'observe pas seulement dans des adaptations cinématographiques de jeux (qui se contentent le plus souvent de reprendre des motifs visuels ou narratifs sans être affectés dans leur mode de représentation) 1 mais concernent plus généralement l'état actuel d'un cinéma qui, face à la concurrence de l'industrie vidéoludique, s'approprie la référence aux jeux tant sur le plan du potentiel expressif qu'en termes de stratégie commerciale.

# **Avatars filmiques**

Ainsi en va-t-il d'Avatar (James Cameron, 2009) qui, dès son titre, assoit un horizon de références destiné à se poser

comme un must d'une immersion qui est par ailleurs supposée ouvrir la voie à la généralisation de la technologie 3D. Un film comme The Edge of Tomorrow (Doug Liman, 2014), où le protagoniste interprété par Tom Cruise se voit pris dans une même boucle d'actions (en l'occurrence guerrières) de laquelle il ne réussit pas à s'extraire (comme un joueur que ni parviendrait pas à dépasser l'un des niveaux du jeu et recommencerait inlassablement la partie), est emblématique de l'ouverture du récit hollywoodien d'aujourd'hui à accueillir une déclinaison des possibles plutôt que la seule actualisation d'une chaîne unique de causalité. Certes, ce type de récit arborescent était concevable avant la généralisation massive des jeux vidéo<sup>2</sup>, tandis que le pouvoir d'une réalité illusoire produite par une machine informatique constituait déjà l'un des topoï de la cyberculture<sup>3</sup>; la science-

fiction s'est nourrie de cet imaginaire qui réactualise le mythe de la caverne de Platon. En bande dessinée, on peut penser notamment aux Murailles de Samaris (Peeters et Schuiten, 1983), à l'album Sur les terres truguées de la série Valérian (Christin et Mézières, 1977) ou à Convoi (Smolderen et Gauckler, 1990-1995). Toutefois, le penchant récent d'Hollywood pour des histoires inspirées notamment de Philip K. Dick<sup>4</sup> s'explique par une situation nouvelle où la familiarité des

L'ouverture du récit hollywoodien d'aujourd'hui à accueillir une déclinaison des possibles plutôt que la seule actualisation d'une chaîne unique de causalité.

spectateurs du cinéma grand public avec les jeux vidéo garantit l'intelligibilité de telles pratiques qui, sans ce nouveau contexte médiatique, auraient pu sembler peu compatibles avec les normes du cinéma dominant.

Souvent, l'insertion de référence aux jeux vidéo est explicitée dans les films par une structure d'enchâssement et par le passage d'un monde à l'autre. Si des films tels que Tron (Steven Lisberger, 1982) et son sequel de 2011 renvoient explicitement aux jeux vidéo, le récent Assassin's Creed (Justin Kurzel, 2016)

exploite un procédé d'enchâssement déjà présent dans les jeux de la franchise homonyme d'Ubisoft, mais transforme significativement I'«Animus» permettant de plonger dans la mémoire génétique du «sujet» en un dispositif qui, à divers titres, se veut spectaculaire: le héros doit lutter pour l'apprivoiser (le branchement d'une connexion dans la nuque rejoint l'attirail des représentations technophobes d'eXistenZ ou de Matrix) et la performance corporelle de ce dernier (via celle de la star masculine engagée pour le film, Michael Fassbender), amplifiée par l'appareillage prothétique high-tech, s'offre au regard des scientifiques qui semblent accéder partiellement aux images de l'Espagne de l'Inquisition grâce à un dispositif de projection holographique. La représentation du passé dans le présent, maladroitement mise en scène dans Assassin's Creed, résulte



# **ALAIN BOILLAT**

est professeur à la Section d'histoire et esthétique du cinéma de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne. Ses recherches portent notamment sur les théories du récit et de la fiction, ainsi que sur l'histoire de la bande dessinée.



alors que le médium vidéoludique (auquel se substitue l'Animus) nous obligerait sinon à le relativiser (le joueur n'est qu'en partie un spectateur face à un écran), du moins à le complexifier.

# Résidents vidéoludiques en terre cinématographique

L'une des rares déclinaisons filmiques d'une franchise vidéoludique à avoir su tirer un parti véritablement productif du médium d'origine est la série Resident Evil, qui compte actuellement sept opus coproduits et scénarisés par Paul W.S. Anderson (dont quatre qu'il réalise par ailleurs)<sup>5</sup>; elle est issue du jeu homonyme produit par Capcom qui inclut actuellement, toutes plateformes confondues, plus de 25 jeux. En effet, à force de rejouer continuellement les mêmes boucles d'action et de traverser les mêmes lieux, ces longs métrages en viennent à exhiber jusqu'à l'absurde les implications de la sérialité – dans une logique certes moins critique que... ludique.

De la même manière qu'un joueur enclenche une console pour débuter une partie, l'héroïne des films, Alice, n'a de cesse de se réveiller, de se redécouvrir comme sujet dans un état d'amnésie que l'on peut considérer comme la transposition narrative du rapport perpétuel d'immédiateté instauré par l'utilisateur avec l'avatar d'un jeu vidéo (sorte de degré zéro de la psychologie du personnage), dans le labyrinthe aseptisé d'un laboratoire souterrain utilisé pour des tests d'armes biologiques et placé sous le contrôle d'une intelligence artificielle dont nous adoptons par moments le «point de vue» 6, comme s'il s'agissait d'un didacticiel de jeu. Alice découvre progressivement les différents pièges de l'installation dont elle doit s'échapper en franchissent des sas successifs, selon une démarche exploratoire qui prévaut également dans les jeux de survival horror.

Resident Evil a érigé le reboot en procédé narratif à tel point que l'unité du personnage est parfois mise en péril, ce qui est thématisé dans le film par la production de clones. Dans le troisième opus, Extinction (2007), la séquence d'ouverture reprend celle du film de 2005 mais s'achève sur la mort d'Alice. Sa dépouille est alors transportée à l'extérieur de l'installation

aux tenues identiques utilisées pour des tests antérieurs.

par deux individus casqués en combinaison de protection puis jetée dans ce qu'un travelling arrière révèle être un charnier 7 où s'amoncellent les versions d'elles-mêmes aux tenues identiques utilisées pour des tests antérieurs, vision macabre qui donne corps à toutes ces «vies» perdues via l'avatar au cours d'un jeu. Dans le quatrième volet, Afterlife (2010), l'ordinateur réinitialise des «séguences» préalablement vues dans la série en faisant surgir une foule dans un décor d'abord vide de Tokyo, New York ou Moscou afin de recréer la contamination initiale de la population par le virus. Ces reconstitutions en laboratoire sont réitérées comme des parties de jeu, mais le monde de zombies et de mutants est bien réel dans la fiction du film. Même si l'héroïne est en quête de son passé comme l'est Jason Bourne, il ne s'agit pas tant de renvoyer au parcours du personnage qu'aux films antérieurs de la série8: la séquence inaugurale de Resident Evil: Retribution (2012) est la reprise exacte de la séquence finale du volet précédent, mais montrée à l'envers et au ralenti; au début de Resident Evil: The Final Chapter (titre paradoxal en ce qu'il est incompatible avec le principe de ressassement/variation de la franchise), une multitude d'écrans dans l'écran sur lesquels défilent des fragments d'épisodes précédents s'assemblent pour former l'images d'Alice (qui, comme d'habitude, énonce son nom et se pose comme unique repère dans un monde post-apocalyptique qui menace de devenir posthumain): le personnage est construit avant tout comme une somme d'images préalables. Si aucune d'entre elles n'est issue d'un jeu vidéo (Alice n'y étant pas présente, les films se contentant de ne reprendre que quelques éléments du monde du jeu pour proposer un récit autonome), il n'en demeure pas moins que les audaces formelles et narratives de cette série – pourtant assez unanimement méprisée, il faut bien le dire – doivent beaucoup à la coexistence de deux marchés de la culture de masse, celui du jeu vidéo et celui du cinéma, dont les produits sont souvent consommés aujourd'hui grâce à des interfaces identiques. AB

- 1. Il en va de même des adaptations de comics, les films n'étant que très rarement travaillés formellement (comme le sont par exemple ceux réalisés par Zack Snyder) dans un jeu de référence au médium premier.
- En témoignent notamment Groundhog Day de Harold Ramis et le diptyque Smoking/No Smoking d'Alain Resnais, sortis dans les salles en 1993. Voir René Audet et alii, Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines, Paris, Dis Voir, 2006.
- 3. Par exemple dans le roman Simulacron III de Daniel F. Galouye (1964), puis dans ses adaptations télévisuelle et cinématographique (voir notre ouvrage Cinéma, machine à mondes, Genève, Georg, p. 275-293)
- Ibid., p. 185-188 et, à propos de Next (Lee Tamahori, 2007), p. 323-328.
- À ces films en «prises de vues réelles» (aux nombreux effets spéciaux numériques) s'ajoutent deux longs métrages d'animation japonais, Resident Evil: Degeneration
- (2008) et Resident Evil: Damnation (2012). Réalisés avec le concours du père de la franchise vidéoludique, Shinji Mikami, ces deux productions sont visuellement et narrativement plus proches des jeux vidéo.
- Images ostensiblement infographiques comprenant vision thermique, figurations schématiques du complexe, écrans multiples, mentions écrites,... À propos de la multiplication des écrans dans Resident Evil (et en particulier dans le trailer de Retribution), voir Cinéma, machine à mondes, op. cit., p. 35-43.
- La clôture de ce prologue de Resident Evil: Extinction s'inscrit ici dans la filiation des scènes de répression policière du cinéma horrifique des années 1970, notamment dans Rabid (David Cronenberg, 1977).
- À ces références internes s'ajoutent, avec une originalité toute relative, des emrunts à de nombreux films de science-fiction tels que les séries Alien ou Terminator (déclinées quant à elles dans un second temps en jeux vidéo).

# Les Premiers Combats du Dixième Art

# Par Marielle Stamm et Yves Bolognini

Il était une fois un jeu vidéo dont la complexité était telle qu'il n'a jamais été programmé. Les Premiers Combats du Dixième Art est un jeu de plates-formes et d'aventure. Ali Baba et la Fée Carabine gravissent des montagnes. À chaque étape, ils assistent à des guerres sanglantes. Ali Baba recueille les armes laissées sur les champs de bataille, des consoles et des PC, des manettes et des bazookas. Il les emporte au fond de sa caverne, tandis que la Fée Carabine enregistre les scores.



ui, de l'ordinateur, arme universelle ou de la console, arme spécialisée, va gagner cette première bataille?

Dès 1958, le physicien Higinbotham intrigue ses visiteurs avec un jeu imitant le tennis. Il affiche sur l'écran d'un oscilloscope deux traits, un petit, vertical, simulant le filet, un long, horizontal, la surface du court. Un petit carré imitant une balle se balade de part et d'autre du pseudo filet grâce à deux molettes actionnées par les joueurs. Derrière le gadget, un calculateur hors de prix, destiné à la recherche nucléaire dans le Laboratoire de Brookhaven, calcule la trajectoire de la pseudo balle.

Quatre ans plus tard, des ingénieurs s'amusent à programmer Spacewar! sur un PDP 1. Cet ordinateur ne coûte plus que 120'000 dollars, mais il a été offert au MIT où ils travaillent, par Digital Equipment. Des vaisseaux spatiaux s'affrontent sur fond de ciel étoilé pour le plus grand plaisir de deux joueurs qui s'acharnent sur quatre boutons!

À la même époque, les jeux d'arcade font déjà fureur avec leurs bornes électroniques, installées dans les bars et les cinémas, à l'usage du grand public. Pac-Man, un petit bonhomme glouton à bouille jaune et bouche triangulaire toujours ouverte, galvanise des milliers de personnes et avale... des millions de pièces de monnaie, enrichissant au passage les propriétaires de ces machines à sous.

# Le duel PC/ console

Puis, à l'instar des ordinateurs qui vont

progressivement devenir plus petits, moins coûteux et étendre leur clientèle auprès des particuliers, les consoles pour jeux vidéo envahissent le salon de Monsieur Tout le Monde. La rivalité, née au début des années 80, entre ordinateur et console existe toujours aujourd'hui. Le premier est encore dix fois plus cher que la seconde, mais offre des capacités de calcul inégalées notamment pour certains jeux très sophistiqués. La seconde, dotée de qualités graphiques aussi impressionnantes, est plus simple d'utilisation et livrée avec les accessoires indispensables aux jeux, manettes et boutons, et autres joysticks. À un coût bien moindre!

Sur les ordinateurs individuels sont développés, dès 1980, les premiers jeux d'aventure graphique. Programmé pour fonctionner sur l'Apple 2, Mystery House se déroule dans un manoir à l'allure victorienne où rode un meurtrier. Le concurrent d'Apple, le Commodore 64, va héberger plus de 2'000 jeux. Car les casse-têtes que les joueurs doivent résoudre nécessitent une puissance de calcul qui n'est pas encore disponible sur les consoles de l'époque. C'est sur l'Amiga que les ados découvrent, en 1989, les splendides images de Shadow of the Beast.

Mais revenons en arrière, car les jeux sur console connectés sur la télé ont défer-lé bien plus tôt. La société américaine Atari a d'abord proposé Pong sur une borne jaune, en s'inspirant du Tennis for Two de Higinbotham, puis fabriqué une console dotée de cartouches et vendue avec des joysticks, un simple bâton vertical accompagné d'un légendaire bouton

# La rivalité, née au début des années 80, entre ordinateur et console existe toujours aujourd'hui.

rouge. La VCS/2600 est vendue à 30 millions d'exemplaires, un succès planétaire! Livrée dès sa sortie en 1978, avec Combat et huit autres jeux, cette console va créer la sensation avec Adventure qui se déroule dans un environnement médiéval et fantastique.

Hélas, la déferlante des consoles connaît un coup d'arrêt brutal et inattendu dû à la surabondance des jeux entraînant, dans son sillage, une baisse de leur qualité. Le «krach» de 1983 affecte principalement Atari qui, surfant sur ses succès, commet plusieurs erreurs. Elle adapte Pac-Man sur sa console dans une version peu satisfaisante. Puis E.T l'Extraterrestre, non sans avoir versé des droits exorbitants aux producteurs du film éponyme. Hélas! Le succès n'est pas au rendez-vous. La légende veut que le fabricant ait enterré plus de sept cent mille cartouches invendues dans le désert d'Alamogordo au Nouveau Mexique.

# Les guerriers japonais

Désormais, la rivalité va se porter plus loin, et se muer en guerre américanojaponaise avec un lutteur de taille, Nintendo. De simple fabricant de cartes à 
jouer, l'entreprise se propulse sur le marché du jeu vidéo, dès 1980. Six ans plus 
tard, elle lance sur le marché japonais, la 
Famicom, connue en Europe et aux USA 
sous le vocable NES. Son principal atout?

## Le Musée Bolo

La caverne d'Ali Baba, vous l'aurez deviné, c'est l'avatar du Musée Bolo, un musée d'informatique hébergé par l'EPFL, à Lausanne. Les collections du musée renferment des milliers de machines, de périphériques, de logiciels et d'accessoires. Et aussi des consoles et des milliers de jeux vidéo dont la collection personnelle de Bruno Bonnell, l'ex PDG d'Infogrames, un éditeur français de jeux célèbre. Le Musée Bolo est animé par une équipe de spécialistes qui restaure, rénove et entretient les machines. Fidèle à ses objectifs, raconter l'histoire du numérique par le biais de ses collections, le Musée Bolo deviendra le Musée du numérique, un espace d'exposition construit dans la banlieue de Lausanne. Un premier jalon de ses futures activités a été posé avec l'exposition Disparition programmée qui raconte de façon ludique la disparition de l'ordinateur.



Elle est deux fois moins chère que ses concurrentes. Mais pas seulement! Le héros de ses jeux, Mario est un petit plombier bedonnant et irrésistible. Coiffé d'une casquette rouge et revêtu d'une salopette à bretelles marron, il part à la conquête du monde. Le Fée Carabine recense un score exceptionnel des Mario et de ses suites, Super Mario. Quarante millions d'exemplaires vendus dans le monde! L'histoire des consoles se poursuit sans Atari qui a baissé les bras.

Nintendo est déjà sur un autre front avec deux nouveaux rivaux japonais, Sega et Sony. La rivalité tourne autour des performances, à coup de microprocesseurs de plus en plus puissants au cœur des consoles rivales. Plus ludique est la confrontation d'un autre type entre les ingénieuses mascottes qui se battent à coup d'autres performances! Mario fait des bonds gigantesques. L'emblème de Sega, Sonic, un petit hérisson malin aux cheveux bleus, court... à la vitesse du son! Hélas Nintendo a le dernier mot. Ali Baba ramasse la Master System, la Mega Drive puis la Saturn de Sega. Car le samouraï git à terre, vaincu par son concurrent.

La Fée Carabine compte déjà les points sur une autre plateforme où Sony a pris le relais. Le nom de son arme, la Playstation! Toute puissante, elle possède



une mémoire sur disque de sa fabrication, le CD ROM, et un son de qualité CD, de quoi combler les oreilles des ados de cette fin de millénaire. Elle surpasse et dépasse la NES 64 de Nintendo, dernière en date des NES, qui s'obstine à proposer ses jeux sur cartouche. On est en 1995. Cinq ans plus tard, Microsoft, un géant venu du monde informatique, débarque avec une drôle de boîte, qu'il nomme la Xbox... Désormais on peut jouer aux mêmes jeux sur console et sur PC. On peut aussi télécharger son passetemps favori directement sur Internet.

# L'ultime combat

Ali Baba et la Fée Carabine sont débordés par les propriétés graphiques de plus en plus époustouflantes, les lunettes 3D qui les plongent dans un monde virtuel, les caméras qui détectent les mouvements, la cascade des genres, stratégie, vitesse, sports, aventure. Ils décident d'abandonner le terrain à Internet où se déroulent aujourd'hui des bagarres à grande échelle. Elles rassemblent des milliers d'utilisateurs autour de joutes qualifiées d'un terme imprononçable, MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Il faudrait imaginer un nouveau jeu pour enregistrer les nouveaux scores.

Mario est un petit plombier bedonnant et irrésistible.
Coiffé d'une casquette rouge et revêtu d'une salopette à bretelles marron, il part à la conquête du monde.

Que faire désormais, pour nos deux avatars, sinon tester leurs capacités mentales avec Les Exercices d'entraînement cérébral du Professeur Kawashima? On y entraîne ses neurones sur la DS, une petite bête portable à deux écrans qui a inondé le marché en 2004.

Aujourd'hui, la mode est au rétro, Nintendo propose depuis octobre 2016 la Classic Mini, une réplique de sa première console de 1986 qui plaît aux nostalgiques. Sacrifiant aux impératifs des nouvelles technologies, elle est livrée avec deux câbles, HDMI et USB. Console, télé, informatique, Internet y vivent en paix... en attendant d'autres combats. Dans sa caverne Ali Baba est comblé. Ses trésors ont à nouveau le vent en poupe.



# **YVES BOLOGNINI**

est le directeur du Musée Bolo, informaticien EPFL et chef de projets. Passionné par l'histoire de l'informatique, collectionneur dès 1995, il fonde en 2002 le Musée Bolo, première exposition permanente du genre en Suisse.



# MARIELLE STAMM

a été la première journaliste en informatique de Suisse, dès 1974. Elle est l'auteur de quatre romans dont trois déjà publiés et de plusieurs nouvelles. Elle a co-écrit Disparition Programmée avec Yves Bolognini.

# Les jeux, moteur du progrès scientifique

### Par Andres Perez-Uribe

Les jeux nous offrent une échappatoire aux problèmes et difficultés de la vie de tous les jours.

ane McGonigal, conceptrice de jeux vidéo de renommée mondiale, nous raconte dans son ouvrage «La réalité est en panne» (Reality is Broken) que pendant les guerres médiques, il y a environ 2500 ans, les Lydians, vivant une période de famine, avaient fait recours aux jeux pour résister à cette dure épreuve. À cette époque, le roi ayant décidé que le peuple n'avait le droit de manger qu'un jour sur deux, les jours où on ne mangeait pas, on les consacrait à jouer. Cette période a vu naître des jeux de dés, d'osselets et de halle

Plus tard dans l'histoire, mais bien avant le développement de l'ordinateur numérique, l'homme a voulu construire des machines qui jouaient contre son semblable et défiaient l'intelligence humaine. En 1776, Wolfgang von Kampelen construisit une machine mécanique qui jouait aux échecs. Cette machine, appelée le «Turc mécanique», était en réalité un automate, commandé par une personne qui se cachait à l'intérieur d'un meuble.

Avec l'arrivée des premiers ordinateurs électroniques, les machines capables de jouer aux jeux sont devenues une réalité. Une des premières réalisations des ingénieurs est l'ordinateur Nimrod, construit en Angleterre en 1951 et conçu pour jouer le jeu de Nim.

Claude Shannon, qui est à l'origine des concepts de base de l'informatique et donne un sens mathématique précis à la notion d'information, a été le premier à publier un article sur comment programmer l'ordinateur pour jouer aux échecs. Ses algorithmes sont à la base de la machine Deep Blue qui a battu Kasparov en 1997. Il avait fallu construire une machine spécifique pour cette tâche, elle pesait 1.5 tonnes et était capable d'évaluer 200 millions de coups par seconde.

Après Shannon, d'autres chercheurs ont programmé des ordinateurs pour jouer à d'autres jeux, comme le Jeu de Dames, le Backgammon ou le jeu de Go.

Mais c'est seulement l'an dernier que l'on a réussi à battre les meilleurs joueurs de Go au monde. Les règles de ce jeu millénaire d'origine chinoise sont très simples et s'apprennent en quelques minutes. Mais le nombre de positions légales est quasiment incalculable<sup>1</sup>, ce qui rend très difficile la programmation d'un ordinateur pour jouer avec une bonne stratégie au Go. Les chercheurs estimaient qu'il fallait encore dix ans de recherche pour maîtriser ce jeu dans le domaine de l'intelligence artificielle, mais ce sont finalement des ingénieurs de l'entreprise DeepMind, une compagnie britannique d'intelligence artificielle, acquise par Google en 2014, qui ont réussi à mettre en place un logiciel capable de jouer au GO, appelé AlphaGo, utilisant ensemble divers algorithmes d'intelligence artifi-

Travailler sur la programmation d'une intelligence artificielle pour jouer à un jeu



# Parmi ces « jeux sérieux », certains ont été conçus pour faire participer le public à la recherche scientifique.

peut être vu par certains comme quelque chose de pas très sérieux. Mais l'investissement de compagnies, telle qu'IBM dans ce type de problèmes, a beaucoup contribué au développement des algorithmes et à la reconnaissance d'une telle approche.

Aujourd'hui, le développement des jeux vidéo peut être une activité très lucrative, le marché mondial est immense, mais mieux encore, on a inventé l'idée des jeux sérieux. Des jeux qui visent non seulement à divertir mais qui ont aussi un but éducatif ou formateur.

Parmi ces «jeux sérieux», certains ont été conçus pour faire participer le public à la recherche scientifique. Cette idée, qui consiste dans la préparation d'une interface ludique à des problèmes réels non résolus, garde l'espoir de pouvoir les résoudre avec la participation massive de joueurs.

Fold-it est un exemple de ce type de jeux. Des chercheurs de l'Université de Washington ont programmé le jeu sous la forme d'un puzzle 3D, le but étant d'identifier la structure 3D des protéines. À travers ce jeu, la communauté de joueurs a fourni des stratégies pour résoudre des puzzles, stratégies que les chercheurs ont pu exploiter afin de parvenir à trouver la structure d'une enzyme proche de celle du virus du SIDA. Ceci leur a valu une publication dans la revue Nature en 2011, où ils mentionnent qu'il y a eu plus de 57'000 joueurs ayant contribué à cette recherche.

Inspirés par l'expérience de Fold-it et d'autres jeux sérieux, nous avons





**ANDRES PEREZ-URIBE** 

est professeur d'informatique à la Haute École d'Ingénierie et de Gestion du Canton de Vaud depuis 2003. Sa recherche porte sur les algorithmes d'apprentissage automatique (Machine Learning) et les systèmes adaptatifs.

développé, à l'École d'Ingénieurs du Canton de Vaud, le jeu Forest Defenders (voir figure ci-dessous), un jeu du genre Tower defense dont le but est d'arrêter des ennemis qui traversent une carte graphique, en construisant des tourelles qui les empêchent de passer, qui peuvent les ralentir, voire les détruire. On y trouve divers types d'ennemis et divers types de tourelles. Lorsqu'un ennemi est détruit, le

Jouer au méchant semble avoir plus de succès que demander aux gens de sauver la planète. joueur gagne des pièces avec lesquelles il peut acheter de nouvelles tourelles. Sélectionner le type de tourelle et sa position dans la carte font partie de la stratégie du jeu. Dans Forest Defenders, le jeu démarre par une phase où le joueur est invité à détecter une déforestation, en comparant deux images satellites d'une même région de la planète, mais correspondant à deux dates différentes. Si ses détections correspondent à celles trouvées par un système de suivi de la déforestation appelé Terra-i<sup>2</sup>, le joueur est doté de pouvoirs pour battre plus facilement les ennemis. Ce jeu a été conçu avec l'idée de motiver la participation du public dans une tâche de comparaison d'images satellite, tâche qui peut être ennuyeuse et fatigante. Les informations fournies par les joueurs lors de

la première phase du jeu sont stockées sur un serveur et en principe doivent soit valider les détections de déforestation, soit indiquer aux chercheurs des zones où le système de suivi ne détecte pas cette déforestation.

Cela dit, le succès des jeux sérieux dépend de la participation de nombreux joueurs et de leur acharnement à traiter le problème à résoudre. Les concepteurs des jeux sérieux doivent donc proposer des jeux originaux, intéressants, captivants, avec de beaux graphismes et de la bonne musique. Le but et les règles de ces jeux doivent être faciles à comprendre et leurs niveaux de jeu évoluer en fonction de l'acquisition des compétences du joueur pour maintenir son intérêt. De bons jeux sérieux ouvrent la porte à une nouvelle forme de résolution de problèmes et doivent permettre à n'importe qui de collaborer dans la recherche de solutions aux problèmes les plus complexes. Paradoxalement, jouer au méchant semble avoir plus de succès que demander aux gens de sauver la planète. Des jeux où l'on vole des voitures, où l'on infecte des humains avec un virus mortel, où l'on joue au dictateur, ont eu un grand succès par le passé. Peut-être est-il temps de repenser nos jeux - que l'humain cesse de jouer au méchant – et de prévoir d'autres mécanismes narratifs qui permettent aux histoires de construire du positif.

Puissent toutes ces heures que les jeunes passent à jouer à des jeux vidéo contribuer à l'acquisition de certaines compétences qui pourraient être exploitées au service des problèmes du monde réel.



- On estime que le jeu de Go a 10'170 (un nombre égal à 1 suivi de 170 zéros) positions légales et qu'il y a 10'600 parties possibles.
- 2. http://www.terra-i.org



# La masse et le Je

Par Christophe Gallaz, écrivain et chroniqueur

La question est faussement simple. Les jeux vidéo constituent-ils une culture à part entière? Ben oui, à divers égards au moins: ils sont définis par un langage, une esthétique, des récits et des figures dûment spécifiés au fil des ans, qui longent aujourd'hui le champ voisin des arts plastiques et du cinéma.

Or cette approche ne suffit pas, comme on s'en doute. Il se trouve en effet qu'un terme précis jouxte souvent l'expression «jeux vidéo». C'est celui d'«industrie». On évoque en effet «l'industrie des jeux vidéo» - alors qu'on n'évoque évidemment iamais l'industrie de la littérature ou celle des beaux-arts...

> Un terme précis jouxte souvent l'expression « jeux vidéo ». C'est celui d'« industrie ».

Or ces deux disciplines participent elles aussi de la culture, pour ne pas dire qu'elles la fondent. Il y a donc paradoxe, et même contradiction dans le fait que ce qui relève de l'«industrie» peut constituer la culture autant que ce qui n'en relève pas. D'autant que l'industrie, selon le dictionnaire, c'est du lourd. Le vocable désigne en effet l'«ensemble des activités économiques ayant pour objet l'exploitation de matières premières, de sources d'énergie et leur transformation, ainsi que celle de produits semi-finis en biens de production ou de consommation».

Diable. Nous voici donc brutalement déportés, avec les jeux vidéo, dans la direction prosaïque de la marchandise, de la consommation de masse et des usines – autrement dit très loin, justement, de la littérature ou des beaux-arts. Dans un autre monde, même. Et même dans un monde opposé, celui que la littérature et

les beaux-arts ont pour vocation de combattre. Court-circuit conceptuel.

Autre chose: que fait donc là, à côté de cette «vidéo», ce mot de «jeux»? L'art estil un jeu, lui? Pour reprendre les définitions du dictionnaire, est-il une «activité physique ou mentale gratuite, n'ayant dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même et que le plaisir qu'elle procure»? Et la littérature, serait-elle un «amusement, un divertissement, une récréation»? De leur côté, les beaux-arts relèveraient-ils du «caprice [ou] de la fantaisie pure»? Seraient-ils «dépourvus de signification et de valeur profondes»?

Nous voici donc en pleine confusion face à ce postulat suggérant que l'industrie des jeux vidéo fait partie de la culture. Dans une confusion telle qu'on pourrait laisser tomber cette question, d'ailleurs, et ne rien catégoriser. Ni les jeux vidéo ni la littérature, ni les beaux-arts ni l'architecture, ni la peinture ni la musique, ni la haute couture ni la grande cuisine, ni même le tennis quand il est pratiqué de manière à réjouir son spectateur en lui procurant un sentiment d'élégance et de beauté de type quasi chorégraphique – comme y parvient un danseur inspiré du genre Federer.

Voilà. À ce stade de l'analyse et du commentaire, il est donc peut-être plus indiqué de modifier l'axe de notre interrogation première et de nous demander ceci: pour nous révéler la réalité quotidienne qui nous entoure, les jeux vidéo font-ils aussi bien que la littérature, les beauxarts ou le cinéma? Nous éclairent-ils aussi bien qu'eux sur nous-mêmes? Leurs concepteurs parviennent-ils, à l'instar du

documentariste Michael Moore lorsqu'il vilipende des horreurs présidentielles comme Donald Trump, à nous mobiliser pour nous conduire à méditer un monde meilleur? Les jeux vidéo nous arment-ils sur les plans du civisme et de la politique - ce qui constitue de toute éternité la vocation fondamentale de la culture?

Eh bien non. Je ne pense pas. L'industrie des jeux vidéo ne «travaille» pas la Cité démocratique. Elle l'aère ou l'occupe jusqu'au point d'une dépolitisation idéale - je veux dire d'une dépolitisation qui produit davantage de grégarismes et d'indifférence, face aux pouvoirs séculiers dominants, que de conscience ou de résistance à leur endroit.

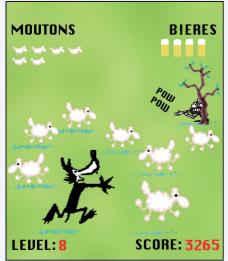
Je m'étais efforcé, en des temps antérieurs, de distinguer la culture verticale de la culture horizontale. La première nous permettant de délier l'expérience de notre existence singulière de celle de nos congénères pour rejoindre par le haut ce qui transcende les arts: nos tremblements intimes face à l'Autre, notre terreur impartageable de la mort ou notre ignorance de l'éternité. Et la seconde nous permettant de faire l'inverse: de lier l'expérience de notre existence singulière à celle de nos congénères par le biais d'un dénominateur commun d'ordre spectaculaire qui serait précisément les jeux vidéo, en l'occurrence, de manière à différer momentanément nos tremblements intimes face à l'Autre, notre terreur impartageable de la mort ou notre ignorance de l'éternité. Deux programmes et deux visées, donc: soit vers le Je dans sa plénitude optimale, soit vers la masse évidemment compressée. ■ ChG













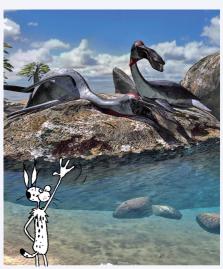




















# La FIJOU, pour soutenir la presse romande

par **Frédéric Gonseth**, cinéaste, président de medien für alle - médias pour tous - media per tutti et **Alain Maillard**, journaliste, rédacteur en chef d'Édito

De longue date, la pensée dominante dans les médias de notre pays répétait que plus la presse se tenait loin de l'État, mieux elle se portait. La presse appartenait à des privés qui savaient mieux que personne jouer le rôle de l'éditeur au pays de la liberté.

ujourd'hui en Suisse romande, mis à part de vaillants acteurs cantonaux et locaux, l'éditeur Ipapier, sauf quelques niches, est entré en déshérence. Sa mort est annoncée, passons vite au numérique et pas d'acharnement thérapeutique, nous trouverons bien un nouveau modèle économique telle est la nouvelle pensée convenante en Suisse romande, du moins dans les colonnes du Temps: «Il faut rester rentable - c'est le prix de la liberté 1 ». Toute la question est dans ce mot: c'est quoi être rentable? Les critères des actionnaires ou ceux de la société dans son ensemble? Et de quels actionnaires? Le président du conseil d'administration du Temps ne décide plus, il entérine - c'est à Berlin que le groupe Ringier/Axel Springer a éteint le poumon artificiel de l'Hebdo. Stéphane Garelli ne peut rien faire d'autre non plus que se contredire, en concluant par une ode à l'utilité de la presse «au même titre que les institutions politiques, l'économie et le monde culturel<sup>2</sup>».

Mais la question de la rentabilité hante le débat sur la presse. On la chasse – la gauche fait un effort et découvre que même la presse privée fournit des prestations de service public – elle revient par la fenêtre: peut-on attribuer des subventions pour assurer la parution du Temps, sachant qu'elles vont surtout contribuer au taux extravagant de profit visé par les groupes Ringier/Axel Springer ou Tamédia?

On remarquera en passant que les éditeurs privés, qui s'offusquent d'une possible intervention de la collectivité dans leurs affaires, n'hésitent pas à exiger de démolir le service public de la SSR pour leur permettre de se développer dans l'audiovisuel, mais passons.

# Au lieu de publi-reportages, des reportages publics!

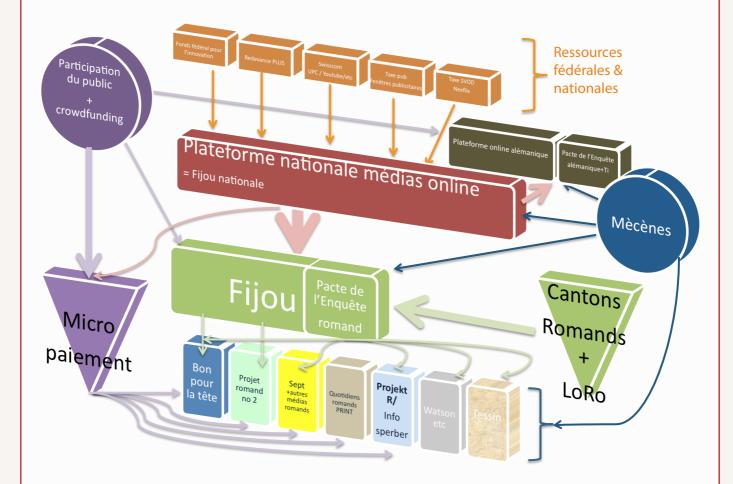
Il faut aider le journalisme romand à survivre, empêcher un titre romand comme Le Temps de disparaître - ou aider un ou plusieurs nouveaux titres à naître sur les cendres de l'Hebdo ou sur de nouveaux terrains. L'information est un bien public, à préserver même si elle n'est plus rentable. Les ventes, les abonnements et la publicité ne suffisant plus à couvrir les frais de rédaction, d'impression et promotion de ces journaux, (qu'ils paraissent sur papier ou en ligne), il faut et il suffit de s'assurer que l'aide publique ne soit pas détournée de ses buts: permettre à des journalistes de vivre de leur travail et d'être publiés dans des organes touchant un large lectorat.

Quels devraient être les critères d'une aide publique directe à des médias imprimés ou en ligne? Faudrait-il la réserver aux titres sans but lucratif? Cette question reste ouverte. La Confédération ou les cantons pourraient réserver leurs subventions à des médias qui, soient-ils sous forme d'associations, fondations, coopératives ou SA, auraient dans leurs buts d'être non lucratifs. Toutefois un tel critère aurait l'inconvénient d'exclure la plupart des titres ayant aujourd'hui un lectorat important et largement fidèle, et qui sont néanmoins en danger.

On peut aussi considérer qu'il n'est pas d'importance prioritaire que l'éditeur réceptionnaire de cette aide soit intégré à un groupe local ou international, qu'il soit fauché ou au'il redistribue des dividendes, pourvu que cet éditeur fasse son travail d'éditeur et assure au contenu journalistique soutenu par la collectivité une diffusion qui lui permette de retourner, par la lecture, à la collectivité. L'essentiel est que cette activité à l'échelle romande puisse survivre et se développer sous de nouvelles formes adaptées à notre temps, quel que soit le vecteur économique qui réalise la prestation: mécénat privé, public, associatif, ou capitaliste.

# L'importance des filtres

Les éditeurs du Temps et de TAMEDIA essaient de trouver leur réponse à la perte de la rentabilité de la presse d'information et elle est extrêmement mauvaise. Ils n'hésitent pas à franchir d'eux-mêmes le pas de la perte d'indépendance rédactionnelle en promouvant, pour retrouver des revenus, des publi-reportages sous des formes diverses<sup>3</sup>. Une pratique suicidaire pour la crédibilité du journalisme. Il est grand temps d'encourager nos éditeurs à faire un pas en arrière et à retrouver une indépendance éditoriale sans laquelle la presse ne peut prétendre garder son utilité sociétale. Dans ce sens, les éditeurs privés seraient malvenus de s'offusquer d'une intervention de la collectivité si celle-ci permet d'effectuer des reportages qui font honneur à l'indépendance éditoriale ou si elle permet de sauver les dernières rotatives de Suisse romande.



### LÉGENDE DU SCHÉMA FIJOU

De haut en bas: les diverses ressources au niveau national dont la plupart sont des pistes nouvelles. Elles alimentent une association nationale gérée par les professionnels des médias et ses déclinaisons régionales. La plateforme FIJOU romande attribue d'une part des financements sur des critères politico-économico-culturels à des organes de presse print ou online, et d'autre part elle met sur pied un «Pacte de l'Enquête», sur le modèle du Pacte de l'audiovisuel: des

projets d'enquête sont sélectionnés par un panel de professionnels, et proposés ensuite à une Bourse dans laquelle les éditeurs romands peuvent les acquérir à bas prix, échelonnés en fonction de leur taille. Le système offre une garantie maximale d'imperméabilité entre les donateurs, les journalistes et les rédactions. Les organes aidés ne sont pas tenus d'être à but non lucratif. Le modèle peut déjà commencer à fonctionner avec des moyens romands uniquement, qui pourraient être fournis par les cantons et l'organe de répartition romand de la LoRo. FG.

Mais quel type d'intervention? Il y en a plusieurs. Outre une aide directe à l'impression et à la distribution des journaux, ou proportionnée à la diffusion en ligne et/ou une mesure des contenus originaux produits, un double mécanisme d'aide indirecte peut être mis en place sans délai. Ceci sans avoir à créer des monstres institutionnels et surtout sans courir le risque d'un contrôle politique sur le contenu éditorial.

Une plateforme associative romande, créée et gérée par les professionnels eux-mêmes en partenariat avec les autorités politiques, la FIJOU (association pour le financement du journalisme), se chargerait de recueillir les fonds provenant des sources les plus diverses, du crowdfunding aux taxes publicitaires sur les fenêtres étrangères et aux câblo-

La question de la rentabilité hante le débat sur la presse. On la chasse, elle revient par la fenêtre

distributeurs Swisscom TV, UPC (etc.), en passant par les aides cantonales et celle de l'Organe de répartition romand de la Loterie Romande.

# La FIJOU – fonds de soutien à l'enquête et bourse romande du journalisme

LA FIJOU serait gérée non par l'État mais par des professionnels des médias, qui se substitueraient ainsi de fait collectivement aux éditeurs privés devenus incapables de garantir les pulsations du cœur du métier de journalisme en Suisse romande. Ces fonds seraient attribués selon des critères économico-politico-culturels: des aides de démarrage à de nouveaux organes, des fonds de soutien à des titres existants indispensables à leur région et menacés de disparition, et enfin une aide ciblée sur le contenu journalistique indépendant et

sa publication par un titre romand ou national, y compris ou non des titres présumés «rentables».

Une telle plateforme est à créer sans délai, même avec peu d'argent au départ, pour éviter l'effet de cassure qui risque de voir de nombreuses compétences journalistiques migrer vers d'autres secteurs et la société romande perdre ainsi un savoir-faire précieux. La sélection enquêtes serait ouverte aux projets de journalistes indépendants, ou, à des conditions plus restrictives, à des enquêtes provenant de rédactions (pourvu qu'elles soient ensuite proposées à la bourse comme les autres).

Une fois financées et menées à bien, ces enquêtes écrites, audio ou audiovisuelles, destinées aussi bien au papier qu'au web, seraient en effet proposées à une bourse des reportages publics ouverte à tous les éditeurs romands à des conditions avantageuses - ce serait donc pour les éditeurs des articles subventionnés - et ils devraient porter la mention «FIJOU», et au-delà, à des conditions moins avantageuses, aux éditeurs de tout le pays. Les prix payés par les éditeurs pour ces enquêtes seraient étagés en fonction de la taille de leur lectorat, afin que dans cette bourse de service public une forme de... concurrence équitable soit rétablie...

Ce modèle est une proposition destinée à ouvrir des perspectives, aussi bien dans la profession que pour le monde politique. Toutes les contributions pour l'améliorer sont les bienvenues! FG & AM

<sup>1.</sup> Stéphane Garelli, Le Temps 18.3.2017

Iden

Notamment de nouvelles publications entièrement sponsorisées ou classées «Life style», ce qui cache mal leur raison d'être prétexte à la publicité sur papier glacé.

# Avenir de la presse

Deux Rencontres organisées par médias pour tous au Salon du Livre et de la Presse de Genève

Première Rencontre adressée aux professionnels des médias romands >>> vendredi 28 avril 2017, salle K

9h30-12h00 FIJOU: Présentation d'un projet

de Financement du JOUrnalisme,

par Frédéric Gonseth

et d'un projet d'ingénierie numérique de service public, par Hansi Voigt Modératrice: Chantal Tauxe

13h45-15h30 NO BILLAG: les risques courus par le service public

Avec Pascal Crittin, directeur désigné de la RTS

Serge Reymond, directeur de publications Tamedia

Gabriel Sigrist, directeur de LargeNetwork

Modérateur: Alain Maillard

15h30-17h00 LA PRESSE PRIVÉE peut-elle être d'intérêt public?

Avec Christian Campiche, président d'IMPRESSUM

Serge Michel, rédacteur en chef du Monde Afrique

Luc Debraine, journaliste, Bon pour la tête

Christophe Gallaz, essayiste Modérateur: Marc-Henri Jobin Seconde Rencontre Débat ouvert à tous

>>> samedi 29 avril 2017, scène Médias (A111)

14h30-16h00 Quels soutiens aux médias des élus

politiques en Suisse romande?

Avec Gilles Marchand, directeur désigné de la SSR

Pierre Maudet, conseiller d'État

et les conseillers nationaux

Philippe Nantermod, Alice Glauser, Adèle Thorens et Roger Nordmann Modératrice : Chantal Tauxe

Contact

Margaret Labbé 079 138 44 34 info@mfa-mpt.ch





# DÉCOUVREZ NOTRE DEUXIÈME HORS-SÉRIE!

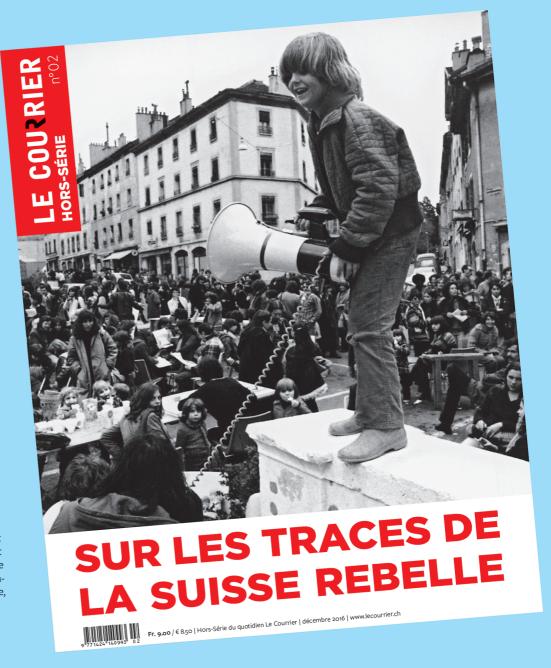
# **UNE AUTRE SUISSE**

Qui imaginerait que les austères murs de Saint-Pierre, à Genève, ont résonné de cris furieux contre Jean Calvin? Qui peut se représenter la paisible Yverdon, levée comme un seul homme pour ses ouvrières? Comment supposer que Murifeld, sur le périph «sud» de la capitale fédérale, fut le quartier général de quelque vingt mille insurgés?

Cette histoire populaire, oubliée des programmes scolaires, négligée par les autorités à l'heure des commémorations, est au cœur de notre deuxième Hors-Série. Une trentaine d'événements, de conflits féconds, de gestes libératrices, de batailles mémorables.

Ce magazine de 98 pages, richement illustré et entièrement réalisé par la rédaction du *Courrier*, apporte aussi quelques regards experts, interrogeant l'évolution de la lutte sociale, son rapport au territoire, à la mémoire, aux révolutions technologiques.

La Suisse n'est pas et n'a jamais été ce havre de paix et de prospérité partagée célébré par le mythe. Sous le vernis du consensus, le pays est traversé des mêmes conflits que ses voisins. Fractures de classe, brisures régionales, ruptures confessionnelles dont le temps et les vainqueurs ont atténué l'écho. Reconquérir ce passé de luttes et d'espoirs, où puisent nos acquis et nos défaites actuels, c'est reprendre le fil de l'Histoire. Reprendre confiance dans l'action collective, démocratique. Se prendre à rêver d'une autre Suisse, moins conformiste. Plus solidaire.



# Je souhaite commander le Hors-Série n°02!

Veuillez m'envoyer \_\_\_\_\_ exempaire(s) Prix unitaire: Fr. 9.00 + frais de port Fr. 3.00

	LE COURIER
Nom:	Téléphone:
Prénom:	E-mail:
Adresse:	N° d'abonné:
NPA - Localité:	

# Service public et République

Par le Professeur émérite **Jakob Tanner**, Centre de recherche d'histoire sociale et économique de l'Université de Zurich<sup>1</sup>

Le service public est aujourd'hui sous le feu des critiques. Dans différents pays européens, les médias du secteur public sont littéralement attaqués.

l'initiative Suisse, «No Billag», qui sera soumise à votation l'année au plus tard au printemps 2018, lance une grande offensive concertée contre les médias du service public<sup>2</sup>. Cette intervention est orchestrée par l'UDC, les jeunes PLR, l'Union des arts et métiers et d'autres milieux de la bourgeoisie de droite. Au lieu d'attaquer ouvertement la célèbre et populaire Société suisse de radiodiffusion et télévision (SSR), on s'en prend à son financement. Si l'initiative populaire aboutit, la SSR perdra sa principale source de revenus, ce qui équivaudrait à la priver de ses moyens d'existence. Le débat émanant de ce contexte est un discours politique qui s'articule autour de mots clés. Il s'agit en particulier de quatre notions avec lesquelles certains essaient de remettre en cause la légitimité de la SSR, de limiter sa taille et son mandat, voire de la remettre entièrement en question - et ce de manière progressive. En introduction, je commenterai brièvement ces mots clés en me penchant sur leur sémantique.

Le premier s'intitule «médias d'État». En pleine connaissance du caractère erroné de cette appellation, on fait ici appel à un réflexe anti-État et on évoque la vision faussée d'un monopole coûteux s'accompagnant d'une diminution de la demande et de la liberté de choix.

On n'est plus très loin de la deuxième notion, l'«obligation de redevance». On incrimine ainsi les taxes en les considérant comme des prélèvements obligatoires et au lieu de souligner que la préservation de l'État de droit et la liberté démocratique ne tombent pas du ciel, mais dépendent du bon fonctionnement des institutions, de biens publics et, en l'occurrence, de la qualité des médias, on met

en cause leur financement en l'assimilant à une «contrainte». Étant donné que sous cet aspect, l'État et la SSR sont de toute façon la même chose, les impôts d'État et les redevances Billag sont mis dans le même panier et diffamés en tant que tribut prélevé sur l'argent «durement gagné» des contribuables.

La troisième notion est celle d'«approvisionnement de base». Il s'agit effectivement d'une notion officielle - le Conseil fédéral parle explicitement d'«approvisionnement de base» dans son rapport intitulé «Le service public dans le domaine des infrastructures», datant de l'année 2004. Appliquée aux médias, l'idée d'«approvisionnement de base» fausse néanmoins le regard sur les opportunités et les problèmes, car elle suggère que l'on disposerait d'une sorte de tapis d'informations bon marché pouvant couvrir toute la Suisse par le biais de la SSR, tandis que tout le reste, l'approvisionnement du pays en actualités et en divertissements, pour ainsi dire, pourrait être cédé à des entreprises privées génératrices de valeur actionnariale. Le principe serait que l'État ne devrait prendre en main que ce que les marchés ne seraient pas en mesure de fournir.

Ce qui nous amène à la quatrième notion, celle de la subsidiarité. Le principe de subsidiarité est ancré dans la Constitution fédérale suisse. L'article 5a dispose ce qui suit: «L'attribution et l'accomplissement des tâches étatiques se fondent sur le principe de subsidiarité.» Ainsi défini, il sert à l'organisation de l'État à partir du bas et spécifie que les tâches publiques doivent être confiées à l'entité la plus proche des citoyens et que les entités supérieures (cantons, Confédération) ne doivent intervenir que lorsque cela est nécessaire pour atteindre un objectif.

Ce principe ne règle toutefois en aucun cas la délimitation entre les activités des médias privées et publiques.

Ces notions, contredites par les faits ou utilisées mal à propos, rendent des images déformées, destinées à étayer des affirmations qui dans de nombreux cas, sont insoutenables sur le plan statistique et empirique, et font abstraction des problèmes réels. Même sans sombrer dans un pessimisme culturel caricatural, on peut tout de même affirmer que dans le contexte d'une économie de l'attention toujours plus complexe et volatile, la qualité des médias s'est dégradée, et ce dans une mesure mettant en danger la démocratie. Il n'est pas difficile de reconnaître que cette tendance est dictée par le calcul et le profit et que, face aux principes de l'économie privée, la SSR est une garante de qualité. En ce qui concerne les taux d'audience et de fréquentation, les chiffres de la SSR divergent nettement de ceux des scénarios No Billag. Par ailleurs, la focalisation sur les coûts empêche de voir qu'un service public tel que la SSR contribue à la création de valeur pour l'économie nationale et a un énorme impact en termes d'emplois, comme une étude BAK vient à nouveau de le montrer<sup>3</sup> (...)

Le service public est un concept qui est apparu au XIX<sup>e</sup> siècle à la croisée de la théorie de l'État et de la démocratie. Du point de vue administratif de l'État, le service public est une activité axée sur le contact avec un public – à l'opposé d'un service interne. Cependant, il y a une différence entre subvenir aux besoins d'une population, d'un côté, et organiser la société démocratiquement, de l'autre. Une Res publica ne peut se construire que si ce public intervient, non pas simplement en tant que demandeur ou client, mais en tant qu'homo politicus, en tant que citoyen. Ce n'est

qu'à partir de ce moment qu'il existe une cause publique, commune, qu'on peut concevoir un intérêt commun, un «bienêtre collectif», et que les biens publics entrent en jeu, concrétisant pour ainsi dire la volonté du peuple. En d'autres termes, si la société se réduit à la dichotomie secteur privé versus secteur étatique, la question de la démocratie ne se pose même plus. Dans ce cas, ce sont soit des investisseurs privés, soit les dirigeants politiques qui prennent les décisions.

Historiquement, la démocratie est née dans un espace intermédiaire politiquement dynamique, dans lequel l'État administratif territorial et une économie privée transfrontalière se sont vus l'un et l'autre confrontés à un public critique. Ce dernier a renforcé l'aspiration des citoyens à construire ensemble une société régie par des principes démocratiques. (...)

Cela nous ramène au présent(...). À mon avis, les attaques dont fait l'objet la SSR depuis quelque temps répondent à une double motivation. Le premier motif correspond à un intérêt, répondant aux principes de l'économie privée, à élargir le rayon d'activité et augmenter les marges bénéficiaires. Cela relève d'une dynamique propre au capitalisme et compréhensible. Pour contre-argumenter, il s'agit d'une part de souligner que la force de la SSR n'a pas grand-chose à voir avec les tendances à la crise et les perspectives de croissance des entreprises médiatiques privées. D'autre part - et surtout - il convient de noter le rapport étroit entre démocratie, vie publique et médias et de rappeler que les médias privés ne peuvent remplir les tâches d'information complexes liées à un État comprenant officiellement quatre régions linguistiques, mais dont la diversité linguistique est en réalité encore plus grande. Par conséquent, tout s'accorde pour maintenir la structure duale bien rodée historiquement entre une SSR financée par la redevance et un paysage multimédia privé pluraliste, et rejeter un concept axé sur le profit.

Le second motif est politique. Aujourd'hui, dans le monde entier, les démocraties établies sont confrontées à une réorganisation lourde de conséquences de l'espace médiatique, qui a commencé en Italie et a été qualifiée de «berlusconisation». Les disparités croissantes de revenus et de richesses vont de pair avec la mainmise

ouverte ou cachée, par des financiers fortunés, sur des médias en crise pouvant être rachetés à moindre frais. Dans le segment de l'économie privée de la société démocratique, aucun dispositif de défense ne semble avoir été mis en place contre de telles prises de contrôle. Le danger vient manifestement de la droite, de nationalistes et de populistes qui se sont enrichis et voient dans le contrôle d'organes de presse, mais également dans l'exploitation de propres chaînes de télévision, un moyen efficace de construire une puissance médiatique pour renforcer non seulement leur influence politique mais aussi leurs privilèges économiques. (...)

Dans l'utilisation des médias, justement, il s'agit toujours en fin de compte de voir ce que les autres ont vu aussi. De plus en plus d'univers parallèles s'installent sur les réseaux sociaux. On peut observer le phénomène des filter bubbles et des echo chambers (bulles de filtres et chambres d'écho): si chaque groupe ne trouve la confirmation de sa vision du monde qu'à travers l'échange avec ses semblables et que son propre horizon se rétracte de plus en plus, la société démocratique se désagrège. Pour préserver la démocratie, les médias doivent agir comme des plateformes de dialogue interculturel et intergénérationnel englobant les différents groupes et régions. À qui confier cette mission, sinon à la SSR?

Une tâche tout aussi importante est dévolue aux sociétés de médias de droit public du fait que, jusqu'à ce jour, le public européen est très fragmenté le long des fron-

nationales. tières Il en résulte des espaces de réverbération nationaux qui l'emportent sur les visions transfrontalières et les arguments de droit international. Cela renforce les blocages de communication et favorise la montée des nationalismes de tous bords. La SSR est donc invitée à essayer de nouveaux modèles d'information transnationale et européenne,

qui sont difficilement accessibles pour les médias privés.

La SSR, en tant qu'entreprise de service public, est confrontée à un autre défi qu'elle a déjà commencé à relever, à savoir la convergence des télécommunications et des médias. On parle également de la tendance à offrir des produits complets ou d'une «fusion des contenus médias et des télécoms» (NZZ, 25.10.2016, p. 26). Cette évolution est accélérée par la logique économique du big data: d'un côté, les entreprises médiatiques disposent d'offres exclusives, mais, de l'autre, elles ne peuvent plus les financer à l'aide de leurs propres recettes publicitaires et deviennent dépendantes des sociétés de télécommunication, lesquelles disposent de données personnelles en masse qu'elles veulent transformer en matière première créatrice de valeur. La SSR n'échappera pas à cette tendance, mais elle bénéficie d'une marge d'action qui lui permet de participer activement à l'élaboration des formalités et des conditions de cette coopération. C'est la seule façon d'empêcher que le paysage médiatique soit soumis à un calcul commercial qui conduirait à toujours plus d'uniformisation. Soumettre la politique démocratique à un tel principe reviendrait à la priver de sa pluralité et de sa force d'innovation. L'enjeu est donc de taille. Pour être à la hauteur de ces défis et assurer, au XXIe siècle, un avenir productif au service public, la démocratie dépendra plus que jamais de la capacité d'apprentissage d'une SSR consciente de ses valeurs.



- 1. Le prof. Jakob Tanner a tenu le 18 novembre 2016 à Berne dans les studios de la SRF une conférence «Service Public und Republik: eine historische Annäherung» pour les cadres de la SRG SSR. Pour une question de place nous n'avons pas pu publier le texte intégral de son intervention que vous pouvez trouver sur: http://www.srgssr.ch/fileadmin/pdfs/2016-11-18\_SRG\_Vortrag\_Jakob\_Tanner.pdf
- 2. L'initiative populaire s'intitule officiellement: «Oui à la suppression des redevances radio et télévision (suppression des redevances Billag)» et a été déposée le 11 décembre 2015. Voir https://www.admin.ch/ch/t/pore/vi/vis454.html
- BAK Basel, Effets économiques des médias de service public financés par la redevance. Une analyse d'impact macroéconomique commandée par l'Office fédéral de la communication OFCOM, 30 septembre 2016.
   Cf. http://www.bakbasel.com/fileadmin/documents/reports/BAKBASEL\_BA-KOM\_Volkswirtschaftlicher\_Nutzen\_Service\_Public\_im\_Medienbereich\_barrierefrei\_FR.pdf



# **IMPRESSUM**

# CultureEnJeu n°54 Avril 2017

Éditeur responsable Association CultureEnJeu Association pour la sauvegarde des ressources financières des artistes de toute la Suisse

CultureEnJeu • Avenue Églantine 5 www.cultureenjeu.ch

# Rédacteur en chef

Gérald Morin • gerald.morin@cultureenjeu.ch

# Comité de rédaction

Joël Aguet • Vincent Arlettaz • Christian Campiche • Frédéric Gonseth • Corinne Jaquiéry Gérald Morin • Marco Polli • Nadine Richon • Christine Salvadé

# **Direction artistique**

Françoise Morin • françoise.morin@cultureenjeu.ch

# Identité visuelle & maquette

Elise Gaud de Buck • www.lelgo.com

## **Auteurs invités**

Voir sur www.cultureenjeu.ch section Auteurs

# **Administration & abonnements**

Micaela Campiche • secretariat@cultureenjeu.ch

# Parution quatre fois par an

ISSN 1660-7678 • Reproduction des textes autorisée uniquement avec l'accord de l'éditeur et avec la citation de la source.

# **Impression**

Gasser Media SA • CH - 2400 Le Locle

## Illustrations & crédits photographiques couverture et illustrations: © Pitch Comment

- MEGA MAN © Coll. Maison d'Ailleurs
- Bibliothèque © Maison d'Ailleurs
- David Javet © Sébastien Monachon
- Yannick Rochat © Stéphanie Liphardt
- Assassin's Creed © DR
- Alain Boillat © Alain Kilar
- Resident Evil: Extinction © DR
- Musée Bolo © Musée Bolo
- 7 8 8 9 11 11 12 13 13 Marielle Stamm © Stéphane Gazalé
- Yves Bolognini © Tristan Bolognini
- Le Turc mécanique © LD
- Fold-it © DR
- Andres Perez-Uribe © Andres Perez-Uribe
- Forest Defenders © DR

# Évolution réjouissante

# de la révision de la loi sur le droit d'auteur

La révision de la loi sur le droit d'auteur connaît une évolution positive. Après le constat d'échec du projet mis en consultation il y a un an, l'AGUR II (le groupe de travail re-convoqué par la Conseillère fédérale Simonetta Sommaruga) vient de rendre ses conclusions. Le DFJP (Département fédéral de justice et police) soumettra au Conseil fédéral un nouveau projet de révision de la loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA) en été 2017.

Il y sera tenu compte du compromis de l'AGUR II: du point de vue de la SSA, il est particulièrement réjouissant que sa principale revendication, soit l'introduction d'un droit à rémunération inaliénable dans le domaine de la vidéo à la demande en faveur des auteurs et interprètes de l'audiovisuel, fasse partie du train de mesures retenu. Un tel droit, que les auteurs ne pourraient pas transférer et auquel ils ne pourraient renoncer par voie contractuelle, constituerait une mesure efficace pour rétablir une certaine équité dans l'économie numérique.

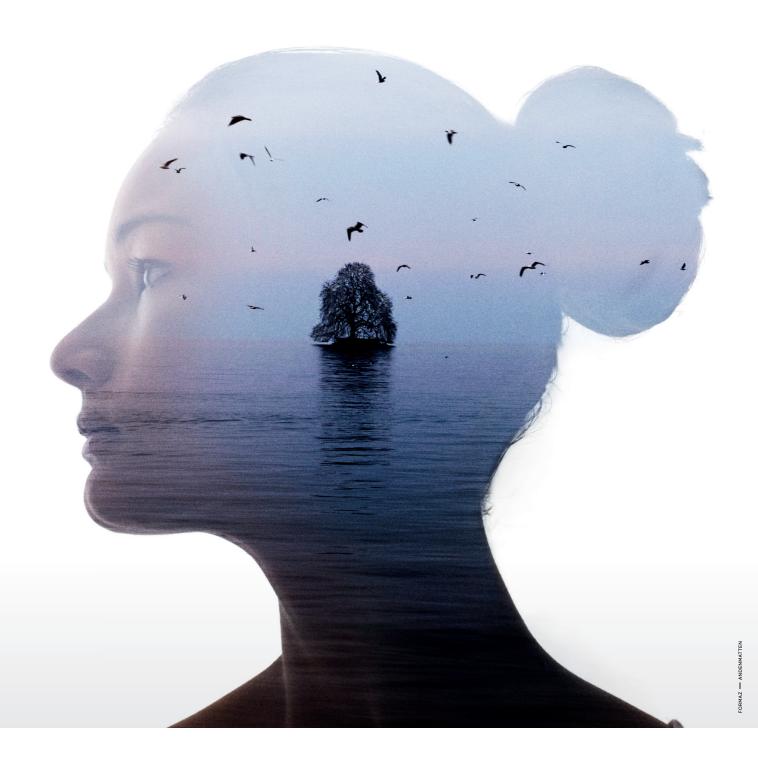
Parmi les autres sujets retenus figurent également des mesures contre la piraterie sur internet: si l'AGUR parie principalement sur l'autorégulation, l'obligation de faire en sorte qu'un contenu illicite ne réapparaisse pas (stay down) permettra de mieux se défendre contre les hébergeurs qui font de l'accès illicite à des œuvres protégées leur modèle d'affaires. Il sera également possible, à nouveau, de collecter des données à des fins de poursuite pénale. En revanche, aucune mesure n'est prévue concernant un blocage, par les fournisseurs d'accès à internet, de sites situés à l'étranger qui piratent massivement les œuvres.

Les consommateurs conservent la liberté de téléchargement à des fins privées. Le mécanisme de la redevance sur la copie privée n'a pas été touché, ce que l'on peut saluer après les tentatives d'amputation de cette rémunération des auteurs dans l'avant-projet. On peut toutefois regretter que cette rémunération n'englobe pas clairement les technologies du «nuage» qui remplacent déjà le stockage sur des appareils propres. Mais que cela ne porte ombrage à un compromis remarquablement équilibré qui prévoit également: un privilège d'utilisation pour la recherche scientifique, une amélioration pour l'usage d'œuvres dites orphelines (c'està-dire dont l'auteur ne peut pas être identifié ou retrouvé), l'introduction d'une protection des photographies qui ne constituent pas une œuvre, la prolongation du délai de protection en faveur des artistes-interprètes s'alignant sur les normes dans l'Union européenne. L'accélération des procédures d'approbation des tarifs et une obligation pour les utilisateurs de fournir des données sous forme électronique faciliteront le travail des sociétés de gestion d'auteur.

Enfin, la SSA salue le projet d'introduction de licences collectives étendues: un mécanisme légal permettrait d'étendre des contrats de licence conclus par des organisations représentatives de créateurs à tout ayant droit, à la condition que certains critères soient remplis. On faciliterait ainsi certaines utilisations de masse, souvent liées à l'intérêt public, tout en garantissant une rémunération équitable et en permettant aux auteurs de conserver leur faculté de retrait (opt-out). Ce dispositif est d'une souplesse remarquable, puisqu'il permet d'adapter aisément les modalités de gestion de droits d'auteur aux progrès technologique et aux changements de société.

# Derrière chaque création audiovisuelle il y a des femmes et des hommes. Nous protégeons leurs droits d'auteur.

Les Fonds culturels de la SSA et de SUISSIMAGE soutiennent la création et accompagnent le développement de nouveaux projets.









CULTURE <

DISTRIBUÉS PAR LA LOTERIE ROMANDE CHAQUE ANNÉE À PRÈS DE 3'000 PROJETS



SOUTIEN NUMÉRO 1 DE L'UTILITÉ PUBLIQUE EN SUISSE ROMANDE.
#AVECLORO