

Nick Dyer-Witthford, Greg de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*

Minneapolis/London, University of Minnesota Press, coll. Electronic Mediations, 2009

Laurent Di Filippo

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2877>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.2877](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.2877)

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 30 juin 2011

Pagination : 392-393

ISBN : 978-2-8143-0084-2

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Laurent Di Filippo, « Nick Dyer-Witthford, Greg de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* », *Questions de communication* [En ligne], 19 | 2011, mis en ligne le 18 juillet 2018, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2877> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.2877>

---

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

Tous droits réservés

---

# Nick Dyer-Witheford, Greg de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*

Minneapolis/London, University of Minnesota Press, coll. Electronic Mediations, 2009

Laurent Di Filippo

---

## RÉFÉRENCE

Nick Dyer-Witheford, Greg de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis/London, University of Minnesota Press, coll. Electronic Mediations, 2009, 320 p.

- 1 Dès les remerciements en début d'ouvrage, le lecteur est prévenu : ce livre est un projet politique. Il conviendra de s'en souvenir tout au long de sa lecture. Largement inspiré par le livre de Michael Hardt et Antonio Negri, *Empire* (Hardt Michael, Negri Antoni, *Empire*, Cambridge, Harvard University Press, 2000), l'ouvrage présenté ici étudie le lien entre jeu vidéo et capitalisme global. C'est ce dernier qui fait office d'Empire. La notion est entendue comme « *a new planetary regime in which economic, administrative, military and communicative components combine to create a system of power « with no outside »* » (Hardt, Negri, 2000, xii) » (p. XIX). Les auteurs s'attachent à démontrer comment les jeux vidéo s'intègrent à un complexe militaro-industriel fondé sur le monopole des ressources économiques et communicationnelles.
- 2 Dans une première partie « *Game Engine : Labor, Capital, Machine* », Nick Dyer-Witheford et Greg de Peuter (le premier est maître de conférences à la faculté d'information et d'étude des médias de l'*University of Western Ontario*, le second est doctorant à l'école de communication de l'université Simon Fraser) exposent plusieurs éléments propres à l'Empire, c'est-à-dire au capitalisme global de l'information. Cela commence par une histoire des jeux vidéo comme on la trouve dans de nombreux ouvrages dédiés à ce

sujet. Cependant, la particularité est de la présenter du point de vue de la force « ouvrière » de ce média, dont le travail n'est plus un travail industriel, manuel, à la chaîne, mais dont les productions sont immatérielles, sa matière première étant devenue l'information. L'Empire va donc mettre en place des moyens de contrôler cette information. Le deuxième chapitre s'intéresse à l'un des grands acteurs de l'industrie vidéoludique, *Electronic Arts*. Sa présentation s'appuie sur le message de l'épouse d'un employé, posté sur un blog pour dénoncer la manière dont l'entreprise exploitait son mari. Ici, les auteurs montrent que l'industrie de l'information n'a rien à envier aux anciennes formes de travail malgré son côté ludique et attrayant. Heures supplémentaires impayées et quotas à remplir sont monnaie courante dans une entreprise qui a su optimiser sa gestion de l'information, notamment en remplaçant la créativité par la reproduction de modèles de jeux basés sur des licences. Le troisième chapitre met en avant les supports de jeu et plus particulièrement la console Xbox, que les auteurs placent face à ses rivales. En retraçant l'histoire de la « machine » (p. 70), terme et notion qu'ils empruntent, entre autres auteurs, à Gilles Deleuze et Félix Guattari, et en la replaçant au cœur de stratégies de conquêtes, Nick Dyer-Witheford et Greg de Peuter montrent comment les supports de l'information servent eux aussi à soutenir l'Empire. Les consoles agissent alors comme des interfaces non neutres servant à soumettre l'individu en le prolongeant et en le reliant au réseau d'information global.

- 3 Dans une seconde grande partie « *Gameplay: Virtual/Actual* », les deux chercheurs prennent en exemple trois jeux ou séries de jeux pour montrer comment ceux-ci s'intègrent au modèle d'Empire selon les composantes qu'ils en ont dégagées. Premièrement, ils prennent en exemple le jeu *Full Spectrum Warrior* pour étudier le lien entre les jeux vidéo et le complexe militaro-industriel. En effet, ce jeu est la version grand public d'un système de simulation commandé par l'armée américaine. Le deuxième exemple est celui de l'utilisation du « *biopower* », c'est à dire de ressources humaines. Pour cela, Nick Dyer-Witheford et Greg de Peuter prennent l'exemple des MMORPG et plus particulièrement le plus fameux d'entre eux, *World Of Warcraft*. Ils montrent que les joueurs créent de la valeur pour le jeu, mais qu'en retour certains essaient de créer de la valeur et de l'argent à partir du jeu. Cela se matérialise particulièrement en Chine autour du phénomène de « *Gold farming* », la récolte d'or virtuel, ensuite vendu contre monnaie réelle. Enfin le troisième exemple est celui de la série de jeu *Grand Theft Auto* (GTA), qui fait le lien entre les jeux vidéo et la ville, centre symbolique de l'Empire. Les auteurs passent en revue trois titres de la série et, pour chacun, relèvent le point par lequel il se raccroche à la problématique de l'Empire : urbanisme néolibéral pour *GTA Vice City*, espace racialisé pour *GTA San Andreas*, et capital criminel pour *GTA IV*. Ils insistent sur la représentation des villes fidèles à leurs modèles et sur les rapprochements faits avec des contextes socio-politiques réels. La représentation vidéoludique est donc plus qu'un univers virtuel puisqu'elle semble traduire la réalité. De plus, les logiques internes du jeu sont largement empruntées aux logiques capitalistes.
- 4 La troisième et dernière partie « *New Game?* », quant à elle, présente une forme d'alternative au modèle d'Empire développé jusqu'ici. Les auteurs s'appuient pour cela sur le concept de multitude « *the multitude is the social force that is at once the motor and the antagonist, the engine and the enemy, of Empire* (Hardt and Negri 2000, 2004 [Hardt Michael, Negri Antonio, *Multitude: war and Democracy in the Age of Empire*, New York, Penguin, 2004]) ». Ils renforcent leur démonstration par plusieurs exemples de

manières dont la multitude peut agir : jeux de rue, réappropriation des médias, jeu dissident, développements alternatifs, jeux de simulation activistes, simulations politiques, mondes autogérés, piratage et « *Creative Commons* ». Chacune de ces façons de faire peut être une alternative au modèle dominant de capitalisme global.

- 5 Le livre se conclut par un chapitre appelé « *Exodus* », qui résume la pensée des deux chercheurs. Il ne s'agit pas de s'exiler d'un pays, ou de la planète, mais de quitter l'Empire tel qu'il a été décrit au long de l'ouvrage. Les auteurs font un détour par ce qui sous-tend l'Empire : l'exploitation, non seulement des ouvriers de l'information, mais également des populations qui se trouvent au début et à la fin de la chaîne de production des artefacts. Des mines de coltan en République démocratique du Congo aux décharges électroniques d'Inde, en passant par le salon de jeunes joueurs américains, les bénéfices et les malheurs du capitalisme global sont inégalement répartis. Les auteurs suggèrent qu'une autre solution est possible et que le monopole de l'information et ses travers doivent être combattus. Pour cela, la multitude doit faire valoir ses droits car sans elle, l'Empire ne peut exister. Ils appellent pour cela la multitude à conquérir les mondes virtuels qu'ils habitent et à reprendre en main l'information dont ils sont les ouvriers.
- 6 On l'aura compris, cet ouvrage se veut polémique. Nick Dyer-Witheford et Greg de Peuter montrent qu'il existe des formes de résistances à l'absolutisme de l'Empire, mais ils présentent cela comme le combat de David contre Goliath. Les exemples choisis sont marquants et pertinents, cependant ils manquent de points de comparaison et de contexte. Si parfois les auteurs s'y aventurent ce n'est que pour appuyer d'autant plus leur thèse. L'ouvrage reste néanmoins intéressant car bien documenté ; il ouvrira des pistes de recherches à condition de bien vérifier les informations fournies par les auteurs, car quelques erreurs factuelles se sont glissées ici ou là. Par exemple, Lara Croft n'est pas apparue avant Samus Aran, héroïne de la série *Metroïd*. Pour terminer, nous dirons donc que ce livre, plutôt que de répondre à une problématique, lance un appel à une révolution numérique. Celle-ci ne doit pas être comprise comme une nouvelle étape dans le progrès technologique, mais comme une révolution des usagers qui sont à la fois les créateurs et les consommateurs de l'information.

---

## AUTEURS

### LAURENT DI FILIPPO

CREM, université Paul Verlaine-Metz

laurent@di-filippo.fr