

**CINÉMA(/CINEMA,58) + MUSIQUE(/MUSIQUE,59)**  
**+ LIVRES(/LIVRES,60) + SCÈNES(/THEATRE,28) + ARTS(/ARTS,99964)**  
**+ IMAGES(/IMAGES,100296) + LIFESTYLE(/VOUS,15)**  
**+ MODE(/MODE,99924) + BEAUTÉ(/BEAUTE,100215)**  
**+ FOOD(/FOOD,100293)**

INTERVIEW

# «**UNE ALTERNATIVE RADICALE AU SYSTÈME POLITIQUE**»

Par Marie Lechner (<http://www.liberation.fr/auteur/1990-marie-lechner>)  
— 23 avril 2004 à 00:18

Sur le modèle de l'open source, la net-artiste américaine Natalie Bookchin et la théoricienne politique Jacqueline Stevens ont lancé le 15 mars un ambitieux projet de jeu collaboratif, AgoraXChange, commissionné par la Tate Online à Londres. Un jeu en ligne, multijoueurs, indépendant et radical, dont l'objectif n'est pas seulement de bousculer les stéréotypes des jeux commerciaux, mais de changer notre vision sclérosée du monde. A partir d'un cadre initial fixé par quatre décrets qui posent les fondements géopolitiques du jeu, les participants sont invités à prendre part activement à son élaboration en ligne, en s'exprimant tant sur le contenu, que sur les règles, le design ou le gameplay. Dans une deuxième phase, un comité

d'artistes, activistes et théoriciens s'inspireront des contributions pour proposer trois prototypes de jeux. Ces protos seront soumis aux participants qui décideront quel jeu sera effectivement développé.

Pourquoi avoir choisi le jeu vidéo comme médium ?

N.B. : Le jeu a le potentiel d'être au XXI<sup>e</sup> siècle ce que le cinéma était au XX<sup>e</sup> siècle, un mass media avec une portée immense. Un potentiel qui n'a pas encore été réellement exploité, parce que son développement dépend de l'industrie des loisirs. Les designers sont contraints de faire des jeux dont ils savent par avance qu'ils vont être populaires et lucratifs. Il n'y a pas de culture jeu vraiment indépendante ou underground. Même si on constate beaucoup d'expérimentations formelles, il y a peu de place pour les nouveaux contenus. Les visions du monde sont reproduites de la manière la plus conservatrice et la plus conventionnelle qui soit. AgoraXChange est une proposition alternative à la communauté du game design, aux joueurs comme aux non-joueurs, pour un vrai jeu indépendant, libre, qui offre une alternative radicale à notre système politique actuel.

La conception du jeu est-elle aussi expérimentale ?

N.B. : Pour contourner l'obstacle des coûts d'un tel jeu, nous avons décidé d'ouvrir notre proposition à toute personne qui croit en cette idée et souhaite collaborer. Le projet s'inspire du modèle de développement open source. Mais au lieu de produire un logiciel utilitaire, les participants nourriront le projet avec des propositions créatives, sociales et politiques, pour un système politique alternatif, viable, concret. Je suis ravie de constater que, malgré le côté fruste du site qui devrait se sophistiquer au fur et à mesure, plusieurs centaines de personnes se sont déjà enregistrées, ce qui me fait espérer que le site et la communauté vont vraiment décoller lorsqu'on aura amélioré l'interface et précisé les choses.

Pourquoi un jeu ancré dans la réalité ?

N.B. : Le monde dans lequel nous vivons propose assez de matériau engageant et excitant, un nombre incalculable de conflits à résoudre et d'obstacles à franchir pour ne pas avoir à recourir à de la magie, à des

créatures mythiques pour faire un jeu qui s'écarte clairement des visions du monde stéréotypées, belliciste et fataliste de la plupart des jeux en rayons.

Quel est le cadre de départ du jeu ?

J.S. : Je suis en train d'écrire un livre, Etats sans nations, qui fait quatre propositions (citoyenneté par choix et non par naissance, abolition du mariage, de l'héritage, du terrain privé, ndlr) pour apaiser la violence globale et l'inégalité. Pendant la Première Guerre mondiale, alors que les membres des civilisations supposées les plus avancées du monde étaient en train de s'entre-tuer par millions, Freud a fait cette observation qui était à la fois évidente et épatante : toutes ces institutions censées soulager les angoisses liées à la mort : la famille, la nation et la religion, organisaient en réalité les individus dans des groupes qui étaient systématiquement responsables de plus de morts et de destruction que tout autre groupe ou individu laissé à lui-même. Les préliminaires du jeu AgoraXChange se basent sur ces observations. Si nous pouvons démanteler les lois qui constituent la famille, la nation et autres groupes ancestraux comme les races, les castes, les ethnies ; si nous pouvons adapter nos lois avec notre condition de mortel(le), alors nous pourrions imaginer comment le monde pourrait être : moins enclin à des débordements psychotiques irrationnels qui se produisent suite à ces vains efforts pour dominer la mortalité. J'ai réalisé que poser ces quatre propositions sur le papier comme des propositions théoriques, les fera paraître abstraites et utopiques. Il m'a semblé que si des gens pouvaient jouer un jeu géopolitique en ligne, ça les aiderait à visualiser ces alternatives et les ferait paraître plus tangibles, plus réalistes, plus plausibles.

Ce jeu a-t-il une vocation artistique ?

N.B. : Le but est d'en faire un vrai jeu, à la fois éminemment jouable ET une pièce d'art. Je souhaiterais que ce ne soit pas juste une expérimentation formelle. Mais pour soutenir ces projets innovants, il faut des financements alternatifs. Beaucoup d'artistes font des modifications, des peintures et autres oeuvres inspirées par les jeux mais ils font rarement réellement des jeux. C'est un cercle vicieux. Tant que les jeux ne sont pas considérés

comme de l'art, il n'y aura pas d'aides, et tant qu'il n'y aura pas d'argent pour des jeux expérimentaux, ils ne seront pas considérés différemment des jeux mainstream conventionnels. Nous essayons de faire quelque chose de différent, avec peu d'argent mais beaucoup de volonté. ◀

Marie Lechner (<http://www.liberation.fr/auteur/1990-marie-lechner>)

[www.agoraxchange.net](http://www.agoraxchange.net)