

## Wikileaks entre en jeu

par Marie Lechner

vendredi 7 janvier 2011

tags : machinima, WikiLeaks, Molle Industria



Suck My Leaks, capottes customisées distribuées par le Tetalab lors du Congrès du Chaos Computer Club

**L**e hacker Julian Assange, Che Guevara platine des « natifs du numérique » (en atteste la floraison de tee-shirts à l'effigie de « l'anti-Christ d'Internet », mugs, slips pour femmes et autres accessoires glamour comme ces élégantes capotes *Suck my leaks* distribuées lors du Congrès du Chaos Computer Club par le kackerspace toulousain Tetalab) est le client idéal pour documentaire (WikiRebels, disponible sur YouTube), machinimas trash (sur le site taïwanais NMA.tv spécialiste du tabloïd animé) ou petits jeux satiriques qui ont fleuri dans le sillon du "cablegate", consistant à voler des documents secrets et à tuer au passage quelques agents du gouvernement.

Parmi les initiatives qui s'intéressent plus aux documents publiés par WikiLeaks qu'à son controversé porte-parole, deux développeurs de jeux indés, Konstantinos Dinopoulos et Jonas Kyratzes viennent de lancer WikiLeaks Stories. « *Un moyen de lutter contre la tentative de passer sous silence les faits importants que WikiLeaks a révélé, en les censurant ou en les masquant derrière le cas Assange* », expliquent les initiateurs.

D'autres développeurs les ont rejoints « *pour propager ces vérités politiques et les transformer en jeu vidéo* ». Et démontrer au passage que ce « *médium artistique ne se limite pas à des choses stupides, apolitiques ou militaires* ». « *Nos jeux sont à la fois une façon d'exprimer notre solidarité avec Wikileaks et une manière de confronter les gens avec ces documents confidentiels dans un médium différent, plus direct* » explique Kyratzes.

*Leaky world*, de Molle Industria.

Dans la lignée des *newsgames*, jeux d'actualité popularisés par Gonzalo Frasca suite au 11 septembre, le premier de la série, *Leaky World*, est signé par Molle Industria, fondé par l'hacktiviste italien Paolo Pedercini (lire l'interview), auteur de jeux subversifs démontant le système McDo, la corruption de l'oligarchie pétrolière, les prêtres pédophiles,

ou l'aliénation du travailleur. *Leaky World* se présente comme « une théorie jouable ». Une interprétation interactive d'un essai obscur écrit par Assange en 2006, lors de la fondation de WikiLeaks, qui explique sa stratégie. *La Conspiration comme mode de gouvernance*, publié en français par la revue Contretemps, n'est pas une dénonciation paranoïaque mais une analyse des pouvoirs autoritaires fondés sur le secret et les moyens de les désorganiser par l'organisation de fuites massives.

Développé en dix jours, *Leaky World* propose au joueur, membre d'un gouvernement invisible, de connecter des nœuds sur une mappemonde et d'étendre le réseau : « Notre pouvoir dépend de notre habilité à établir et maintenir un réseau global reliant les membres de la classe dirigeante. » En tissant cette pieuvre, l'objectif est d'« établir une totale hégémonie avant que la résistance atteigne un seuil critique ». Et plus les nœuds ont de connexions, plus les risques de fuites augmentent. Lorsque les points se mettent à suinter, il faut scinder les liens afin de les isoler, au risque de détruire sa propre construction. À chaque fuite, le joueur a accès à un article sur la question. D'après Molle Industria, le texte d'Assange est « un document fondamental pour comprendre WikiLeaks et le concept de la transparence radicale comme stratégie du changement social », ce qui ne l'empêche pas de souligner ses failles, et son approche trop technocentrique.

Avant fin janvier, WikiLeaks Stories devrait présenter un nouveau jeu d'aventure textuel sur lequel Dinopoulos travaille d'arrache autour des tueries de la vallée de Swat au Pakistan. Quant à Jonas Kyratzes, il met la touche finale à *You Shall Know the truth* (selon la citation biblique). Le jeu vous met dans la peau d'un agent chargé de retrouver des données avant qu'elles ne fassent l'objet de fuites. « Lorsque le jeu débute, décrit Kyratzes, vous venez de forcer l'appartement d'un employé de Wikileaks. Vous avez un temps limité pour retrouver CD, disques, documents et informations sur l'employé. Ainsi, vous êtes confrontés au contenu des fuites, de la corruption politique au bombardement d'innocents civils dans des guerres secrètes. Puis le jeu prend un tour plus surréel et métaphorique, en quittant l'appartement, le monde autour du joueur commence à disparaître... »