

# THE **BLOOD** ON OUR CONTROLLERS

## 01. Présentation du format

*The Blood on our Controllers* est un documentaire qui met en lumière les liens étroits entre l'**industrie du jeu vidéo** et le **complexe militaro-industriel**, ainsi que les problèmes de **représentation des communautés arabes** dans nos jeux.

C'est une œuvre collaborative réunissant développeur-ses, artistes, animateur-rices et universitaires afin d'analyser les points forts et les points faibles de nos jeux, d'imaginer ce que l'industrie pourrait être et de comment nous pourrions concrétiser cette vision. Malgré son ton critique, le documentaire transmet un message d'espoir, insistant sur le potentiel de notre industrie, plutôt que d'être fataliste quant à son état actuel.

Il est en **anglais sous-titré français**.

## 02. Droits d'utilisation

L'ensemble du guide est **disponible gratuitement sous licence [CC-BY-NC-SA](#)** : vous pouvez le diffuser librement sous forme numérique ou imprimée, et l'utiliser dans tout cadre **non lucratif**, simplement en citant Game Impact. Il a été conçu pour une diffusion large et gratuite dans un **objectif d'intérêt général**, avec une licence ouverte et permissive, donc n'hésitez pas à vous en emparer et le diffuser.

## 03. L'association Game Impact

**Game Impact** est **une association qui promeut une vision progressiste du jeu vidéo**. Elle organise des événements et produit des formats pour sensibiliser aux enjeux sociaux de ce média.

Le documentaire *The Blood on our Controllers* existe dans le cadre de l'initiative "Jouer autrement" portée par Game Impact : une série de guides et de formats de sensibilisation disponibles librement, adressée à des **publics variés**, pour un jeu vidéo plus **progressiste** en phase avec les besoins de nos **sociétés** : éco-responsabilité, diversité et inclusion, recommandations de jeux **épanouissants**, influence réciproque entre le jeu vidéo et les conflits **contemporains**. Découvrez l'ensemble du projet sur <https://gameimpact.fr/jouer-autrement/introduction/> !

## 04. Public(s) du format

Le sujet est **difficile** et s'adresse plutôt à un **public adulte ou adolescent** accompagné d'une **médiation**. Le documentaire s'adresse aussi bien aux personnes qui créent les jeux que celles qui y jouent. C'est un **appel à l'action** et un **signal d'alarme**, non seulement pour celles et ceux qui façonnent l'industrie, mais aussi qui en jouissent. Son objectif est **d'inspirer** les artistes à construire un avenir **plus inclusif et éthique** pour le jeu vidéo, d'encourager les joueurs et joueuses à adopter une approche plus éthique et **consciente** du média qu'ils et elles consomment.

## 05. Texte d'introduction

Voici une proposition de texte de présentation sur *The Blood on our Controllers* si vous souhaitez le diffuser à vos publics. À reprendre selon vos besoins bien sûr !

*The Blood on our Controllers* est un documentaire qui met en lumière les liens étroits entre l'**industrie du jeu vidéo** et le **complexe militaro-industriel**, ainsi que les problèmes de **représentation des communautés arabes** dans nos jeux.

C'est une œuvre collaborative réunissant développeurs, artistes, animateurs et universitaires afin d'analyser les points forts et les points faibles de nos jeux, d'imaginer ce que l'industrie pourrait être et de comment nous pourrions concrétiser cette vision. Malgré son ton critique, le documentaire transmet un message d'espoir, insistant sur le potentiel de notre industrie, plutôt que d'être fataliste quant à son état actuel.

Le documentaire est en anglais intégralement **sous-titré en français**.

## 06. Mise à disposition

**Pour introduire le sujet, voici un texte que vous pouvez utiliser pour mettre en contexte le documentaire :**

→ *Le jeu vidéo, autrefois considéré comme une activité marginale, est devenu aujourd'hui une pratique dont le poids économique dépasse l'industrie du cinéma et de la musique réunis. En tant que média de masse, le poids culturel de la création vidéoludique est considérable. Depuis 2023, la guerre que mène l'État d'Israël contre Gaza a habité le débat public de multiples façons. Les guerres habitent nos sociétés et façonnent nos imaginaires – selon les entités qui portent les discours – et nos imaginaires influencent en retour notre considération pour les populations visées par les guerres.*

*Le documentaire **The Blood on our Controllers – Du sang sur nos manettes** – met en lumière les liens étroits qui se sont tissés entre l'industrie du jeu vidéo et le complexe militaro-industriel, ainsi que les problèmes de représentation des communautés arabes dans nos jeux. Sous forme d'une œuvre collaborative réunissant développeurs, artistes, animateurs et universitaires, le documentaire propose une analyse des points forts et des points faibles de nos jeux, mais aussi d'imaginer ce que l'industrie pourrait être et comment nous pourrions concrétiser cette vision. Malgré son ton critique, il refuse d'être fataliste quant à l'état actuel de l'industrie, et transmet un message d'espoir, insistant sur le potentiel des jeux vidéo.*

**Comment animer un débat ou une prise de parole :**

→ Vous pouvez prendre contact avec Game Impact ou des structures spécialisées sur les enjeux décoloniaux/antiracistes pour animer une discussion post-projection.

## 07. Ressources

→ **Collectifs**

- **Persos Cachés** : Association regroupant les personnes racisées du monde du jeu vidéo et du numérique
- **Afrogameuses** : Association regroupant les femmes noires et alliés du monde du jeu vidéo

→ **Jeux vidéo**

- *Liyala and the Shadows of War* : Son créateur, Rasheed Abu-Eideh, est un développeur palestinien vivant en Cisjordanie occupée. Le jeu est un témoignage de la guerre que mène

l'Etat d'Israël contre Gaza en 2014, fortement influencé par les images dont a été témoin l'auteur, lui-même parent.

- [Android](#)
- [iOS](#)
- [PC](#)
- *Dreams on a Pillow* :  
Ayant perdu son travail en raison d'attaques de colons israéliens, Rasheed Abu-Eideh lance en 2024 un financement participatif pour développer un jeu relatant l'[Exode palestinien de 1948](#), la Nakba.
  - [Page du financement participatif](#)

→ **Vidéos**

- *Pourquoi les JEUX sont DOMINÉS par les FLINGUES ?* de la chaîne Youtube Game Next Door :  
[https://www.youtube.com/watch?v=nnWUvnP\\_e8Y](https://www.youtube.com/watch?v=nnWUvnP_e8Y)

## 08. Des questions ?

Vous avez des questions ou des suggestions ? Vous souhaiteriez faire intervenir l'association auprès de vos publics ? Contactez-nous !

[contact@gameimpact.fr](mailto:contact@gameimpact.fr)

**JOUER**  **AUTREMENT**