

# LE DEVOIR

Le Devoir

LE MONDE, mercredi 27 octobre 2004, p. b5

## Le Web électoral

### Gagnon, Benoît

Alors que la «génération Nintendo» vieillit et prend une plus grande place démographique dans l'électorat, on ne peut que constater le poids croissant des technologies de l'information dans les élections présidentielles. Tandis que les jeunes tendent, par définition, à s'abstenir, ces nouvelles technologies ont un pouvoir d'attraction non négligeable. C'est pour cela que la montée en force des «caricatures électroniques», sous la forme d'animations multimédias ou de jeux vidéo, pourrait être amenée à jouer un rôle intéressant dans la socialisation politique des jeunes indécis.

Ainsi, du côté des animations électroniques, le site JibJab (<http://www.jibjab.com>) offre une véritable satire de la campagne électorale en parodiant les clichés des arguments et des publicités des candidats. Téléchargée des millions de fois, cette animation a fait le tour du monde tout en exposant ses développeurs à des menaces de poursuites judiciaires. Les jeux vidéo ne sont pas en reste. Le géant Ubisoft a récemment développé le jeu The Political Machine (<http://www.politicalmachine.com>), dans lequel le joueur incarne un candidat à la présidentielle pendant 41 semaines de campagne: discours appropriés, travail de relations publiques, gestion des relations avec les médias, toutes les phases clés de la campagne y sont. D'autant que, sans pour autant tourner complètement en dérision le processus électoral américain, le jeu soulève les failles du système politique des États-Unis. Dans cette lignée de jeux vidéo politiques, Bush Shoot-Out (<http://www.miniclip.com/bushshootout.htm>) est téléchargeable gratuitement: dans une Maison-Blanche assaillie par des terroristes, tandis que Colin Powell se fait kidnapper, George W. Bush et Condoleezza Rice doivent, à grand renfort de munitions, faire place nette. Le message diffusé par ce type de jeu vidéo peut aisément entacher l'image du candidat Bush et de son équipe. Le président est dépeint comme un Rambo texan à la gâchette facile, appuyé par une Condoleezza Rice tout aussi violente, et ce, pour sauver un Colin Powell en détresse. Sans vraiment tomber dans la diffamation, ces caricatures se moquent de la politique, des candidats (par exemple: <http://www.jokaroo.com/ecards/funny/johnkerryjukebox.html> ou encore [http://www.liquidgeneration.com/games/kerry\\_torture.asp](http://www.liquidgeneration.com/games/kerry_torture.asp)), voire du système électoral. Sur ce dernier point, les machines de vote à écran tactile et la polémique qui les entoure constituait une cible facile (<http://www.joker-inc.com/joker?link=../../movies/votingmachine.wmv>). Certes, l'impact de ces caricatures électroniques sur le résultat des élections est difficilement quantifiable. Il semble cependant qu'elles ont une influence, notamment sur la génération Nintendo et ses enfants. Puisque le phénomène devrait aller croissant, les candidats devront donc apprendre à mieux gérer leur «image Web».

\*\*\* L'auteur est chercheur à la chaire Raoul-Dandurand et coauteur de l'ouvrage Les Élections présidentielles américaines, paru aux Presses de l'Université du Québec.

**Catégorie :** Politique nationale et internationale

**Sujet(s) uniforme(s) :** Élections; Chefs d'États et de gouvernements

**Type(s) d'article :** Article

**Taille :** Moyen, 364 mots

© 2004 *Le Devoir*. Tous droits réservés.

Doc. : news·20041027·LE·67015

Ce matériel est protégé par les droits d'auteur. Tous droits réservés.

© 2001 CEDROM-SNI