

Université de Montréal

Culture oppositionnelle dans le jeu vidéo occidental
Échos du troisième cinéma dans l'art vidéoludique activiste

par Nathanaël Roussy

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de M.A.

en Études cinématographiques

option Études du jeu vidéo

30 Août 2023

© Nathanaël Roussy, 2023

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

Culture oppositionnelle dans le jeu vidéo occidental
Échos du troisième cinéma dans l'art vidéoludique activiste

Présenté par :

Nathanaël Roussy

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Bernard Perron

Président-rapporteur

Carl Therrien

Directeur de recherche

Simon Dor

Membre du Jury

Résumé

Alimenté par le développement continu d'une compréhension matérialiste de la circulation de la culture dans le circuit sociotechnique du jeu vidéo, ce mémoire se consacre à la notion d'idéologie en tant qu'appareil de reproduction sociale et son articulation au sein de ce circuit. Héritière d'un système économique global historiquement bâti pour conduire à une accumulation polarisée des ressources globales vers des métropoles impérialistes, la culture vidéoludique, principalement adressée à un public occidental, tend à renforcer les subjectivités nécessaires pour assurer la continuité de cette matrice coloniale du pouvoir. Par l'introduction des contributions formelles et activistes du troisième cinéma et de l'art du Black Panther Party, tel la cultivation d'une compréhension diagnostique, la proximité avec la formation d'une organisation politique et la conscience de la possibilité d'alternatives, ce mémoire s'intéresse aux possibilités d'alimenter de nouveaux usages de vieux radicalismes. Le mémoire se clôt sur des interventions issues du milieu du jeu vidéo qui entretiennent des similitudes avec ces arts engagés, soit par des plateformes alternatives qui permettent l'émergence de telles contre-histoires, soit par des actions sur les représentations effectuées par des créateur·rices qui délimitent des segments au sein desquels il devient possible d'opérer. De tels espaces critiques participent à faciliter l'accès à un processus de conscientisation.

Mots-clés : jeux vidéo, idéologie, impérialisme, culture oppositionnelle, conscientisation, troisième cinéma

Abstract

Influenced by the continuous development of a materialist understanding of the circulation of culture within the socio-technical circuit of video games, this dissertation is dedicated to the notion of ideology as an apparatus of social reproduction and its articulation within this circuit. Inherited from a globally built economic system historically designed to lead to a polarized accumulation of global resources towards imperialist metropolises, video game culture, primarily directed at a Western audience, tends to reinforce the subjectivities necessary to ensure the continuity of this colonial matrix of power. By introducing the formal and activist contributions of the Third Cinema and the Black Panther Party's art, such as cultivating a diagnostic understanding, proximity to the formation of political organization, and awareness of the possibility of alternatives, this dissertation explores the possibilities of fueling new uses of old radicalisms. The dissertation concludes with interventions from the gaming milieu that bear similarities to these engaged arts, either through alternative platforms that enable the emergence of such counter-histories or through actions on representations carried out by creators which delimit segments within which it becomes possible to operate. These critical spaces can then facilitate the process of conscientization.

Keywords : video games, ideology, imperialism, oppositional culture, conscientization, third cinema

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
Axes de recherche	3
Problématique, objectifs et méthodologie.....	7
Découpage théorique.....	9
CH. 1 – Capitalisme et jeu vidéo : entre reproduction et contestation	12
1.1 Prolégomènes d’une approche contre-historique du capitalisme	13
1.1.1 Système-monde et colonialisme	14
1.1.2 Impérialisme	18
1.1.3 Circulation du jeu vidéo dans le réseau du consumérisme globalisé	20
1.1.4 Montée des nationalismes identitaires en Occident.....	22
1.1.5 Communautés réactionnaires en jeu vidéo	25
1.2 Idéologie et reproduction sociale	28
1.2.1 Appareils idéologiques et répressifs d’État	31
1.2.2 Hégémonie et interpellation.....	34
1.3 Circulation de l’idéologie dominante en jeu vidéo	38
1.3.1 Machines de subjectivation	41
1.3.2 Mises en scène fétichistes de l’appareil répressif d’État	44
1.3.3 Complexe du militaro-divertissement et machines d’extraction de plus-value.....	46
1.4 Jeu vidéo engagé et perspectives critiques.....	50

1.4.1 Jeux vidéo critiques	51
1.4.2 Jeux de la multitude.....	55
1.4.3 Perspectives postcoloniales	58
CH. 2 – Cultures résiduelles : échos du troisième cinéma dans l’élaboration d’un jeu vidéo oppositionnel.....	61
2.1 Contexte historique de l’émergence de l’art contre-hégémonique des années 1960s-70s..	62
2.1.1 Troisième cinéma et résistance artistique sous la dictature	64
2.1.2 Emory Douglas et le Black Panther Party	68
2.2 Potentialités génératives du deuxième cinéma.....	70
2.2.1 Sensibilisation dans <i>Kentucky Route Zero</i>	74
2.3 Caractéristiques d’une culture oppositionnelle : Radicalisme et double-pouvoir.....	77
2.3.1 Art communautaire comme catalyseur de l’action sociale.....	78
2.3.2 Compréhension diagnostique	82
2.3.3 Esprit de multiplicité et convergences.....	84
2.3.4 Solidarité internationaliste.....	86
2.4 Ouverture vers le contexte contemporain et applicabilité en jeu vidéo	88
2.4.1 Émergences de contestations critiques dans le milieu vidéoludique.....	90
CH. 3 – Poétiques de transformation de la réalité : Exemples du mouvement des Alt-Games, de la diffusion sur Itch.io et de <i>Disco Elysium</i>	94
3.1 Espaces plus-sécuritaires et création de communauté dans les Alt-Games	95
3.2 Production et diffusion alternative sur la plateforme Itch.io.....	100
3.3 Culture oppositionnelle dans les jeux alternatifs diffusés sur Itch.io.....	102
3.4 <i>Disco Elysium</i> et discours contre-hégémoniques au sein des circuits dominants.....	109
3.3.1 Matérialisme historique dans l’isola insulindienne	110
3.3.2 Rencontres des idéologies et dialogisme polyphonique.....	118
3.3.3 Fractures du réalisme capitaliste.....	122

3.3.4 Circulation de la marchandise dans le marché culturel global et troubles légaux.....	125
Conclusion	130
Synthèse	130
Discussion et réflexions de fermeture	132
Ouverture et pistes futures.....	134
Références bibliographiques.....	139
Médiagraphie	153

Liste des figures

Figure 1. - Kentucky Route Zero. Acte III, Scène VII. « Where the Strangers Come From ».....	75
Figure 2.1 et 2.2 - Emory Douglas représente l'autorité étatique et le policier à travers la figure du porc. Images récupérées via https://www.nytimes.com/2016/10/16/arts/fifty-years-later-black-panthers-art-still-resonates.html et https://www.sfmoma.org/read/issues-of-the-black-panther-black-community-news-service-san-francisco-1969-76/	81
Figure 3. - Première instance de combat dans EXTREME MEATPUNKS FOREVER.....	104
Figure 4. – Our Jubilee dépeint un quartier populaire revitalisé par une communauté engagée dans la préservation écologique et la défense d'un lien sain avec l'environnement.	108
Figure 5. – Les communautés de joueurs ont souvent utilisés les citations issues de la discussion représentée dans cette capture d'écran pour décrire la propre vulnérabilité de Disco Elysium face à la réappropriation.	127

Remerciements

Je souhaite exprimer ma profonde gratitude envers mon directeur, Carl Therrien, pour ses conseils avisés et sa disponibilité intellectuelle, même au cours de nos nombreuses digressions vers de longs échanges sur nos frustrations politiques respectives et nos espoirs utopistes.

Je tiens à remercier tous le corps professoral et administratif de l'Université de Montréal pour leur dévouement quotidien. J'aimerais spécialement mentionner mes pairs issus des études en jeu vidéo pour avoir contribué à créer un environnement amical et accueillant. J'adresse un bref remerciement particulier à Hugo Montembeault, qui m'a inspiré à entreprendre ce projet tout en m'éclairant sur sa faisabilité.

Mille mercis ne sauraient couvrir chaque conseil et réflexion que m'a apporté Loïc Mineau-Murray. La richesse de nos discussions animées, de nos désaccords ponctuels sur la meilleure voie à suivre, de nos boutades sur la nature du langage et de nos promenades au parc Lafontaine ont constitués plusieurs des moments les plus enrichissants de ce cheminement.

Merci à Ève, pour ses encouragements et sa présence continue lors de mes plus profondes hésitations.

Je présente enfin ma gratitude éternelle à ceux et celles de partout dans le monde qui s'impliquent, trop souvent au sacrifice de leur sécurité personnelle, à la lutte pour un monde plus juste.

Introduction

We live in capitalism. Its power seems inescapable. So did the divine right of kings. Any human power can be resisted and changed by human beings.

- Ursula K. Le Guin, 2014

Malgré les résistances situées d'une fraction plus réactionnaire des communautés de joueurs de jeu vidéo, une relation étroite a toujours existé entre la production culturelle et la vie sociale. Plus qu'un simple échappatoire ou divertissement, les jeux vidéo sont influencés par et influencent en retour des normes sociales. Ils peuvent freiner ou encourager la réflexion critique et peuvent projeter une complicité ou une remise en question des inégalités systémiques qui persistent dans le monde actuel dans lequel ces jeux sont produits. Une tendance sociale actuelle, celle de la dénonciation des revendications pour une plus grande justice sociale sous le terme portemanteau de « wokisme », illustre paradoxalement une reconnaissance du rôle de la culture en tant que synthèse dynamique développée par la conscience sociale par rapport à ses conditions matérielles. Dans son article récent publié dans *Le Devoir*, Patrick Moreau définit le wokisme comme une série de dénonciations rituelles du capitalisme qui se voit être prématurément et dogmatiquement associé au colonialisme et au patriarcat sans être dénoncé en tant que système économique producteur d'inégalités sur un autre terrain que celui de l'identité (Moreau, 2023). Il devient de plus en plus fréquent de voir les penseurs conservateurs définir le wokisme comme une pensée hégémonique d'une gauche du ressenti qui pose sa supériorité idéologique en se plaçant simultanément en victime et empêchant la formation de discours « alternatif ». Il me semble toutefois plus crédible de voir cette même droite réactionnaire comme étant au contrôle de l'hégémonie politique, avançant des préoccupations autour de perspectives critiques et inclusives pour légitimer un plus grand pouvoir étatique de déterminer les articulations présentes et futures de la culture de masse. Ce *soft maccarthysme* progresse particulièrement rapidement aux États-

Unis, notamment dans le recul des droits reproductifs des femmes, dans l'assaut du droit de cité des communautés LGBTQ+, dans l'accélération du développement d'un État policier et carcéral par l'hyper-financement des services de police et des technologies de surveillance ou par la censure grandissante des milieux académiques. La définition d'hégémonie de ces mouvements est souvent éloignée d'un pouvoir politique et les inégalités sociales demeurent typiquement abstraites, le profil démographique des possédants depuis l'émergence du capitalisme étant sans intérêt. Un pan de la réflexion sur ces enjeux, y compris chez certains s'identifiant davantage avec les projets politiques de la gauche, voit les mystifications exercées par la « guerre culturelle » comme une distraction intentionnelle de « problèmes matériels » et désire simplement les laisser de côté. La volonté d'homogénéiser les inégalités produites par le système capitaliste ignorent toutefois que les luttes féministes, décoloniales, queer et noires émergent d'une nécessité stratégique et qu'elles sont fréquemment mises en relation avec les inégalités économiques produites par un capitalisme dans lequel le processus de différenciation et de hiérarchisation des individus est intrinsèque à son bon fonctionnement. Le fait d'écarter de cette manière l'interrelation entre la culture et l'infrastructure politique fait fi des tensions politiques de notre époque, généralement perçues comme culturelles, qui affectent néanmoins des lois politiques et représentent des reculs conséquents pour les droits précédemment acquis de communautés marginalisées par cette organisation sociale et économique globale. Ce mémoire souhaite participer à cette longue tradition qui échappe aux anti-wokes contemporains en creusant l'intersection des hiérarchisations exercées par le système économique global. Nous défendrons que la lutte culturelle pour la répartition de la norme et de ses marges intervient matériellement dans la poursuite d'une justice économique, dans les possibilités de réalisation d'un filet social robuste et dans le développement

d'une agentivité collective et que cette lutte sociopolitique a également lieu dans la circulation du média vidéoludique et dans les subjectivités qui s'y développent.

Axes de recherche

Une définition standard de l'idéologie la reconnaîtrait sans doute comme un système plus ou moins organisé d'idées et de valeurs sur l'histoire, l'individu, le social et la politique qui oriente les attitudes et les comportements des acteurs politiques qui les arborent. Qu'elles soient progressistes ou réactionnaires, les idéologies politiques expriment les intérêts et les aspirations d'individus et de collectivités et s'effacent parfois derrière la charge émotive qu'elles inspirent ou derrière leur présomption d'universalité. Dans l'analyse politique marxiste, l'idéologie est particulièrement appréciée pour sa fonction de reproduction sociale des classes dominantes dans une société donnée (Althusser, 1970). L'idéologie, selon certains de ces penseurs, n'est plus autant un aspect de la conscience, mais un processus de formation de sujets qui s'articule au-dessous de la conscience, s'étant infiltré dans tous les aspects de la vie sociale (Keever, 2022). Les rituels, les habitudes et les actions des individus sont ainsi tous conditionnées par le déroulement d'une lutte sociale entre les intérêts contradictoires des classes sociales qui composent la société de classe. Dans une civilisation inégalitaire comme la nôtre, les idéologies politiques d'une classe sociale auront tendance à s'articuler de manière prépondérante autour de ses intérêts matériels. Nous avons reconnu que la production culturelle et la vie sociale ont toujours été en relation étroite et si Theodor Adorno affirme dans une conférence que « la propagande constitue la substance de la politique » (1967, p.8), c'est bien pour reconnaître le rôle des médias de masse comme instrument de manipulation idéologique et de contrôle social.

Cette portée est particulièrement apparente dans les nouveaux médias, composés de deux strates : culturelle et informatique. Les conventions d'interface et les opérations essentielles de la machine interviennent dans le rapport avec l'utilisateur et des processus mentaux comme la réflexion, la résolution de problèmes, la mémorisation et l'association sont extériorisées, voire automatisées. Incitant ainsi à suivre des associations préprogrammées ayant une existence objective, les nouveaux médias actualisent le principe d'interpellation développé chez Althusser, en facilitant la confusion de la structure de l'esprit de quelqu'un d'autre avec la nôtre (Keever, 2022). Pour Manovich (2010), les néomédias tentent de nous convaincre de notre singularité irréductible et si les jeux vidéo ont cette médiativité, ou cette qualité propre, de représenter des systèmes et les interrelations entre leurs agents, le jeu d'action avatoriel¹ et solipsiste domine. Le jeu vidéo est donc lui aussi caractérisé par cette co-constitution algorithmique qui forme une relation particulière entre l'encodage du producteur culturel et le décodage de l'audience. Bien qu'il y ait un décalage potentiel menant vers des lectures négociées, l'influence des formes hégémoniques d'encodage encourage la formation d'une accoutumance dans le mode de décodage et ses avenues possibles. Le milieu du jeu vidéo a eu tendance à sur-célébrer l'agentivité subversive exercée au sein du système fermé du média, laissant de côté le fait que le consommateur souverain est en réalité lui-même construit dans son rapport avec la structuration commerciale du marché médiatique (Kline et al, 2003, p.45).

La culture est toutefois un milieu contesté. Pour Raymond Williams (1980), les subjectivités qui se développent autour d'un mode d'expression ne sont pas prédéterminées par la matérialité du média en question, mais s'insèrent dans une relation sociotechnique informé par les

¹ Ce mémoire ne vise pas à proposer une notion de l'avatar qui en inclut les multiples subtilités. L'usage présenté ici voit donc l'avatar comme la représentation visuelle de la présence du joueur dans l'univers du jeu (Arsenault, 2013) et fait état d'une dominance des expériences dans lesquelles le joueur n'exerce son influence sur le monde virtuel que depuis un seul lieu, celui d'un personnage, typiquement humanoïde.

négociations des différents agents d'une lutte sociale plus large. Les pratiques et les caractéristiques formelles d'un média sont donc liées aux effets de relations de pouvoir issues de relations sociales et de pratiques institutionnelles, contingentes bien que biaisées en faveur des intérêts des classes dirigeantes. C'est pour cette raison qu'émergent des cultures oppositionnelles, une expression culturelle de la confrontation, pragmatique, défini surtout par sa fonction et orienté vers des processus. Cet art activiste tend à synthétiser l'action sociale, la théorie radicale et l'esprit de multiplicité et d'intégration. Si l'art politique ou alternatif élabore généralement un commentaire, une analyse ou une critique, l'art oppositionnel agit surtout comme un art du contact en travaillant dans son milieu et son contexte (Lippard, 1984, p.349). En pratique, donc, l'art activiste inclut la pédagogie, la publication, la radiodiffusion, la réalisation et l'organisation au sein et à l'extérieur des communautés artistiques. L'art oppositionnel de la fin du 20^e siècle est central à l'étude menée dans ce mémoire, particulièrement les expressions radicales du troisième cinéma et de l'art d'Emory Douglas, ministre de la Culture pour le Black Panther Party, pour leur proximité avec cette formation collective d'un art populaire auto-émancipateur intrinsèquement lié à un travail d'organisation politique. Ces pratiques sont l'expression d'une conscience partagée en développement qui travaille à un processus d'apprentissage collectif par la conscientisation au sens employé par le pédagogue marxiste et militant Paulo Freire (1968). Pour ce dernier, la conscientisation est entreprise en tant que processus d'éveil critique des communautés opprimées, par lequel celles-ci s'aperçoivent de leur situation d'oppression, l'analysent profondément, puis se tournent vers la praxis pour effectuer une transformation profonde des systèmes qui permettent l'existence de ces inégalités.

Dans le milieu contemporain du jeu vidéo, malgré un désir répandu chez les communautés de joueurs de poser le média en tant qu'art dans une volonté de défendre la légitimité culturelle de

leur loisir de choix, une résistance importante subsiste lorsque survient le moment d'analyser les discours et les représentations véhiculés par ces textes numériques. L'identité en particulier, est un point de contention majeur alors que les analyses qui interrogent la place du racisme et du sexisme dans le jeu vidéo se sont heurtées historiquement, et se heurtent encore régulièrement, aux invectives de certaines parts de ces communautés. Alors que les presses généralistes se sont longtemps demandé si le jeu vidéo est un objet politique (Kain, 2019; Faber, 2020), ces portions des communautés de joueurs, elles, s'opposent à une telle reconnaissance (Jong, 2020, Bergstrom, 2022). Cette posture isolationniste est en soi idéologique et est typiquement défendue par un profil démographique précis, celui de l'homme blanc occidental, qui perçoit défendre ses intérêts matériels, c'est-à-dire sa posture privilégiée en tant que consommateur ciblé par la production vidéoludique. La proximité entre les communautés de joueurs et les positions politiques réactionnaires ont déjà été longuement étudiées (Bezio, 2018; Wells et al., 2023). Nous nous intéresserons surtout, dans le cadre de ce mémoire, au fait qu'il ne soit pas anodin de voir se développer des hiérarchies anti-démocratiques dans un espace culturel qui bénéficie aussi fortement de sa proximité avec l'impérialisme (Hammar, 2020).

Comme le remarque plusieurs auteurs (Dyer-Witthof, de Peuter, 2009; Derfoufi, 2021), l'intérêt porté envers le média incorpore progressivement une meilleure compréhension des dimensions socioculturelles du jeu. Dans l'ouvrage *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, les auteurs s'inspirent des réflexions développées dans le champ des théories des médias, de l'économie politique et des études culturelles, qui reconnaissent l'influence de la concentration corporative et de la conglomération des empires électroniques et médiatiques dans les systèmes de communication (Kline et al, 2003, p.30). Percevant une nécessité de connecter la circulation du média vidéoludique à un réseau plus complexe de rapports de pouvoirs

globaux, les auteurs s'intéressent aux impacts d'une stratégie de mise en marché orientée principalement vers le garçon blanc américain et la représentation de la masculinité militarisée qui en émerge. Si les orientations formalistes structurent encore largement les *game studies*, le fait que les jeux vidéo soient des objets culturels intrinsèquement politiques n'est désormais plus autant remis en question. Dans cette foulée, que ce soit par des études critiques des représentations dominantes (Mukherjee, 2017; Bailes, 2019; Derfoufi, 2021; Keever 2022) ou par l'étude des actions sur les représentations effectuées par des chercheurs, des développeurs et des activistes (Flanagan, 2009; Dyer-Witthford, de Peuter, 2009; Jong, 2020), les auteurs des *game studies* s'intéressent progressivement aux possibilités du jeu vidéo de développer des schémas d'expression critique, alternatif et activiste. Publiés trop récemment pour figurer à leur plein mérite dans ce mémoire, les travaux récents du groupe de recherche Homo Ludens (2023) s'intéressent à leur tour, par le biais d'une typologie robuste, à des critères pertinents dans l'élaboration d'un jeu vidéo de la conscientisation.

Problématique, objectifs et méthodologie

La recherche du mémoire s'inscrit au sein des champs théoriques en expansion en *game studies* de l'analyse matérialiste de la circulation de la culture au sein du circuit sociotechnique du jeu vidéo (Kline et al., 2003; Dyer-Witthford, de Peuter, 2009; Hammar, 2020; Jong, 2020, Keever, 2022) et du potentiel du jeu vidéo de s'inscrire dans des espaces activistes et contre-hégémoniques (Flanagan, 2009; Dyer-Witthford, de Peuter, 2009; Mukherjee, 2017; Jong, 2020; Homo Ludens, 2023). Lorsque le jeu vidéo est intégré dans cette rencontre entre l'innovation technologique, la diversification culturelle, le consumérisme globalisé et les inégalités systémiques du système économique actuel, il devient pertinent de s'intéresser aux contre-histoires issues des analyses décoloniales et marxistes pour ce qu'elles révèlent des rapports de pouvoirs qui

structurent des subjectivités et des schémas d'expression culturelle. Bien que ces recherches soient en expansion, il demeure toutefois atypique de voir ces perspectives creuser leur compréhension du système impérialiste duquel les pays occidentaux sont les principaux bénéficiaires.

L'espoir entretenu par ce mémoire, en cela, est d'être en mesure de s'alimenter à la fois des réflexions et des recherches menées sur le terrain des jeux de société et des pratiques du cinéma révolutionnaire de la fin du 20^e siècle afin d'identifier des caractéristiques particulières d'un jeu vidéo oppositionnel. L'anti-impérialisme affiché du troisième cinéma, la compréhension diagnostique qu'il cultive, la solidarité internationaliste, les politiques socialistes et la proximité avec des activités d'organisation politique représentent un ensemble d'éléments qui participent à définir cette pratique artistique et qui demeurent toutefois relativement marginaux dans le champ des *game studies*. Il n'est pas ici question d'affirmer que ces considérations soient absentes des réflexions menées, notamment par le concept similaire des jeux de la multitude (Dyer-Witheford, de Peuter, 2009), mais si elles apparaissent parfois comme subordonnées dans leur structuration d'une conception du jeu critique, elles seront, dans le cas du jeu vidéo oppositionnel, perçues comme des enjeux dominants. Ce mémoire s'éloigne d'une volonté de proposer un recensement de l'activisme possible ou une typologie robuste du jeu politique et souhaite, plus modestement, mettre en relation le jeu vidéo avec le monde de l'art oppositionnel et de l'organisation politique. Nous souhaitons donc mettre de l'avant ces mouvements collectifs et organisés d'expression culturelle ayant effectués ces analyses critiques dans le but d'alimenter des pratiques concrètes contre des structures coloniales, afin de révéler des nouveaux usages possibles de ces vieux radicalismes. Puisque mon parcours académique est au moins autant influencé par les études cinématographiques, la rencontre interdisciplinaire avec le cinéma me semble riche puisqu'une part importante de son histoire est celle de sa présence dans les luttes sociales de son époque.

L'objectif de cette recherche est d'interroger la capacité de ces manifestations d'une culture oppositionnelle de trouver une résonance particulière avec le moment socio-politique contemporain et d'étudier la capacité du jeu vidéo d'identifier des schémas d'expression avec une portée similaire de politisation et de conscientisation. Pour ce faire, nous nous intéresserons, dans le cadre de ce mémoire, aux contributions provenant du monde occidental, bien que les productions vidéoludiques à l'étude aient tendance à provenir de ses marges culturelles ou identitaires. Bien que des études pertinentes aient été réalisées autour du jeu vidéo issu des pays périphériques (Mukherjee 2017, Penix-Tadsen 2019, Derfoufi 2021) et que ces productions soient plus directement liées au champ théorique du troisième cinéma, mes propres proximités, en tant qu'auteur, avec l'Amérique du Nord me poussent à souhaiter éviter une telle appropriation épistémologique et à chercher plutôt les émergences possibles d'une culture oppositionnelle au sein des pays privilégiés. Ce projet est forcément partiellement compromis puisqu'il est intrinsèquement positionné comme les prolégomènes situés d'une compréhension de rapports de pouvoir historiquement surdéterminés et complexes du point de vue de ses victimes, alors que ma situation personnelle est celle du privilège identitaire et de la vie au cœur d'une métropole impérialiste. Il semble toutefois nécessaire pour les bénéficiaires d'un système mondial producteur d'inégalité de s'exposer aux critiques soulevées par les communautés qu'il marginalise et de s'intéresser à notre capacité particulière de participer à les adresser.

Découpage théorique

Le premier chapitre de ce mémoire nous permettra de situer le jeu vidéo au sein de son contexte social et historique. Une part de la capacité de saisir les visées de la culture oppositionnelle passe par une contextualisation du système que cette culture souhaite déconstruire. Nous poserons ainsi quelques bases d'une compréhension du colonialisme et de l'impérialisme

depuis la perspective des contre-histoires décoloniales afin d'illuminer les rapports de pouvoir qu'elles problématisent. Le système-monde que ce développement historique institue doit assurer sa capacité de se maintenir. Notre réflexion progressera donc vers l'idéologie depuis ces mêmes perspectives afin de la situer comme un mécanisme de reproduction des rapports de production et de la société de classe. Nous nous intéresserons ensuite à la capacité du jeu vidéo de participer à la légitimation et la préservation de la culture dominante par son rôle en tant que machine de subjectivation. La dernière ambition de ce chapitre aura pour but de situer les tentatives précédentes de formaliser les ouvertures possibles à la conscientisation par le jeu vidéo et d'en souligner les contributions et les écueils.

Le deuxième chapitre souhaite livrer une brève contextualisation du contexte politique de la Guerre Froide dans lequel se développe l'esthétique Bandung et les mouvements politiques émancipatoires à l'étude afin d'explicitier les manifestations particulières d'une culture oppositionnelle qui en émerge. Le chapitre s'intéresse principalement au troisième cinéma et l'art d'Emory Douglas, en expliquant leurs visions particulières du rôle de l'art activiste dans le développement idéologique de la communauté. Le chapitre se terminera sur une tentative d'évaluer la capacité des formes résiduelles de ces pratiques de résonner avec le contexte contemporain et de s'appliquer au média vidéoludique.

Le troisième chapitre effectuera des rapprochements avec les pratiques de mise en action vues dans les chapitres précédents et le jeu vidéo occidental afin d'identifier des correspondances possibles et des lieux de divergence. Ce dernier chapitre développe des études de cas en passant d'abord par le mouvement des Alt-Games et la plateforme de diffusion Itch.io pour les possibilités offertes par son existence dans les interstices du commercialisme dominant. Nous nous intéresserons ensuite aux jeux socialistes et pamphlétaires du développeur indépendant Colestia

pour leur immédiateté et leur capacité d’imaginer des alternatives possibles, puis terminerons par une étude du jeu de rôle *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) qui, bien qu’il entretienne un rapport parfois compromis avec le jeu de la multitude (Gekker, Joseph, 2021), parvient à tactiquement faire émerger au sein des circuits dominants du jeu vidéo, des ouvertures critiques susceptibles de cultiver une compréhension diagnostique et un dialogisme polyphonique (Bakhtine, 1970) qui révèlent les mécanismes de la circulation de l’idéologie et force le joueur à prendre position.

Ce mémoire s’inspire du développement encore fertile d’une compréhension académique de la conscientisation par le jeu, tout en souhaitant plutôt creuser une ouverture distincte perçue dans la rareté d’un intérêt théorique porté vers l’histoire de l’art activiste et les points d’ancrages qu’elle peut livrer par rapport à des pratiques concrètes de mobilisation et de formation de communauté, de rencontres avec les appareils d’États et les implications d’une telle lutte sur le développement des représentations et discours formulés par ces mouvements. En cela, nous espérons pouvoir capturer quelques qualités idiosyncratiques de ces mouvements culturels en luttes qui seraient utiles pour le développement d’un jeu vidéo oppositionnel.

CH. 1 – Capitalisme et jeu vidéo : entre reproduction et contestation

“Fiat ars – pereat mundus [Que l’art soit et que le monde périclisse]”, dit le fascisme et, comme le professe Marinetti, c’est de la guerre qu’il attend la satisfaction artistique d’une perception sensorielle métamorphosée par la technique. C’est manifestement la phase ultime de l’art pour l’art.

- Walter Benjamin, *L’œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique*, 1935

Les facultés d’arts et lettres, surtout dans les pays coloniaux, ont historiquement négligé l’importance, et ainsi l’inclusion, d’une analyse des conséquences négatives de l’impérialisme, de la colonisation de peuplement et des structures les rendant possible, se faisant implicitement, si ce n’est parfois explicitement, complices dans le projet colonial de la nation dans lesquelles ces institutions se déploient (Tuck, Yang, 2012). Il devient ainsi important pour nous de reconnaître que la production culturelle et artistique ne pourrait s’extirper des conditions matérielles au sein desquelles elle s’articule. Il est conventionnellement surtout attendu des artistes qu’ils observent, embellissent ou réfléchissent les sites, les visions et les systèmes du statu quo plutôt que d’émerger vers la surface au point d’activement chercher à provoquer des changements d’attitudes. L’art et la culture ne sont pas des termes univoques et universels, mais des schémas d’expression informés en partie par des perspectives de classe et les structures de domination existantes, informant autant la réflexion et l’expression, que les corps et leurs actions (Solanas, Getino, 1973; Cornforth, 1976). Ce premier chapitre est divisé en quatre sections. Dans le but de mieux situer la pratique artistique dans tous ces champs de la vie sociale, cette étude s’ouvre d’abord sur deux sous-chapitres se penchant davantage sur des questions sociopolitiques, en approchant, dans une première section, les questions relatives au colonialisme tel que conceptualisé par les approches contre-historiques, puis, dans une deuxième section, par la fonction de reproduction sociale de l’Idéologie, respectivement. Ce portrait sociopolitique vise à nous permettre de situer le jeu vidéo au sein d’un

système mondial et de contextualiser ce dernier depuis des perspectives partagées en bien des égards par les praticiens du troisième cinéma et de la production artistique du Black Panther Party. En saisissant ainsi la perspective de ces mouvements sur le système économique leur étant imposé, nous pourrions mieux apprécier, dans le deuxième chapitre, les raisons pour lesquelles ces artistes perçoivent la nécessité d'établir une alternative à l'ordre social et économique actuel afin de bâtir les conditions de possibilité d'une libération de tous les peuples de toutes formes d'oppression. Nous serons ensuite en mesure, dans les deux dernières sous-parties de ce chapitre, de lier ces enjeux aux logiques de la production et de la consommation du jeu vidéo. Nous passerons ainsi dans la troisième section par l'articulation dominante de l'idéologie au sein du média d'abord, pour enfin, dans la dernière section, brosser un portrait des manifestations critiques de la jouabilité souhaitant interroger ou redresser ces inégalités systémiques.

1.1 Prolégomènes d'une approche contre-historique du capitalisme

Puisque les artistes présentés tout au long de ce mémoire s'inscrivent dans une longue histoire de lutte contre les formes d'oppression instituées par le colonialisme, il nous apparaît essentiel d'éclaircir brièvement certaines des logiques du capitalisme contemporain et du colonialisme lui étant, encore aujourd'hui, intrinsèquement connecté. Nous situerons donc notre analyse en grande partie vers cette volonté d'explicitier la lentille à travers laquelle ces théoriciens et activistes ont conceptualisé leur expérience. Le caractère idéologique de la production culturelle dominante en jeu vidéo s'inscrit dans une dynamique de reproduction de ces structures et la nécessité perçue par ces activistes de formuler des alternatives peut être mieux cernées lorsqu'une lecture des caractéristiques du système économique et social hégémonique est opérée. L'inclusion d'une analyse critique des logiques coloniales, patriarcales et raciales du développement du capitalisme provient souvent des communautés marginalisées par ce développement historique.

Qu'elle provienne des périphéries du système impérialiste et située à l'extérieur du champ épistémologique occidental, ou qu'elle soit proposée par les exploités au sein même des métropoles impérialistes, la position marginale de cette critique tend à la poser comme une contre-histoire (Losurdo, 2005; Dunbar-Ortiz, 2014). La contre-histoire fait valoir sa position de rupture par rapport à l'historiographie dominante et les rapports de pouvoir qui l'informe et souhaite généralement faire valoir la perspective marginalisée par les récits privilégiés dans une pratique ou une institution donnée. Elle peut donc être approchée comme une réécriture confrontationnelle, une déconstruction au caractère politique se positionnant en porte-à-faux par rapport à des discours sociopolitiques perçus comme euphémisés et servant avant tout la reproduction d'un statu quo inégalitaire. Les producteurs culturels et théoriciens-activistes du troisième cinéma s'inscrivent dans la production d'une contre-histoire souhaitant relever les dimensions violentes et coloniales d'un capitalisme global construit à leur dépend.

1.1.1 Système-monde et colonialisme

Une colonie de peuplement peut être vue comme une forme particulière de domination structurée dans un ensemble de relations sociales hiérarchiques qui facilitent la dépossession des peuples autochtones quant à leurs territoires et leur autonomie (Coulthard, 2014, p.23). Cette définition peut être liée à la précision apportée par Patrick Wolfe (2016), selon laquelle le colonialisme de peuplement ne devrait pas être vu comme un événement, mais comme une structure, de laquelle nous avons héritée et correspondant encore aujourd'hui aux modes de fonctionnement de nos sociétés occidentales contemporaines. Cette structure pointe, chez Coulthard, vers une persistance du processus d'accumulation 'primitive' identifié par Marx, qui soulignait que l'ouverture de la voie de la circulation et de l'accumulation du capital dans les

sociétés européennes s'était concrétisée par la violente dépossession et l'enclosure² du territoire des sociétés indigènes et des petits cultivateurs. En permettant la privatisation des territoires et de leurs ressources, l'accumulation primitive force violemment des modes de vie non-capitalistes à entrer dans la sphère d'exploitation du marché du travail où la population ainsi prolétarisée ne possède que la possibilité de vendre sa capacité à travailler. En évitant la dimension temporalisée de la conceptualisation de Marx, Coulthard souhaite valoriser, d'abord, la dimension contemporaine de cette expropriation, en continuité avec son déploiement pendant la Guerre Froide et les déstabilisations politiques légitimées sous le prétexte de la contre-insurrection et de la libéralisation à travers l'Indonésie, le Brésil, le Guatemala, l'Argentine ou encore le Chili marquées par le pillage impérialiste économique et des violations des droits humains allant de la diffamation politique, de l'enlèvement, de la disparition des critiques et contestataires, d'assassinats et de massacres de villages par des forces organisées (Chomsky, 2004; Klein, 2007; Bevins, 2020).

À la suite des luttes décoloniales ayant eu lieu dans plusieurs pays du tiers monde et colonies ayant mené à la reconnaissance d'une indépendance nominale, les dispositifs d'appropriation de la plus-value globale s'ajuste et persiste par la poursuite de l'hégémonie d'une globalisation néolibérale durant les années 1990s jusqu'à aujourd'hui. Depuis un colonialisme transparent, l'Occident se tourne vers une domination néocoloniale. Dans une situation néocoloniale, un État est théoriquement indépendant, mais son économie et ses politiques internes sont contrôlées par les intérêts du capital monopoliste. Plus fréquemment, les nations vulnérables succombent à des situations semi-coloniales où la souveraineté de ces nations est sporadiquement

² L'utilisation de l'anglicisme « enclosure » dans ce contexte se justifie par sa capacité à encapsuler la complexité des rapports de pouvoir historiquement associés à l'acte d'enclorre un champ. Le terme, bien que d'origine anglaise, a été adopté dans de nombreuses langues pour décrire le processus historique de privatisation des terres communales, dès le XIIe siècle mais principalement en Angleterre vers la fin du XVIe jusqu'au XVIIe siècle.

restreinte lorsque cela bénéficie aux nations développées de l'Occident (Nkrumah, 1965; Yeros, Jha, 2020). Coulthard insiste ensuite sur le fait que l'application du concept d'accumulation primitive en situation de colonies de peuplement, comme le Canada où il dirige son analyse, prend forme historiquement davantage à travers la dépossession que par la prolétarianisation, bien qu'elle ne soit pas exclue des stratégies coloniales parfois employées. La colonie de peuplement fonctionne en cela différemment des logiques classiques de l'accumulation primitive coloniale en ce que la séparation entre la métropole et la colonie se dissout, en faveur d'un horizon totalisant où l'appropriation des terres et l'extermination de la vie et des cosmologies autochtones est favorisée à l'expropriation sélective de production de profit par le travail (Tuck, Yang, 2012). Cette analyse permet de mettre en exergue le régime de différenciation, d'exclusion, d'exploitation et d'expulsion inhérent au capitalisme racial (Mignolo, Walsh, 2018) et la matrice coloniale du pouvoir qui le constitue.

Les analyses du système-monde et des théories de la dépendance permettent quant à elles de reconnaître les cadres structurels de l'Euromodernité comme étant constitués du système inter-État, de l'économie capitaliste mondiale, de la structure de la force de travail mondiale, des motifs de l'organisation de l'aide-sociale mondiale, de la cohésion sociale des États et des structures de connaissance (Hopkins, Wallerstein, 1996). Ce cadre théorique classe les pays au sein d'un rapport de pouvoir globalisé, les distinguant en pays noyaux, qui bénéficient de l'importation de matières premières à faible coût et exportent des produits manufacturés à valeur ajoutée, les pays périphériques, qui dépendent de l'exportation de ces matières premières et sont soumis à des termes de commerce inéquitables, et les pays semi-périphériques, des pays intermédiaires aux économies plus diversifiées mais qui tendent à transférer encore davantage de valeur vers le noyau qu'ils n'en reçoivent. La matrice coloniale de pouvoir, pour Aníbal Quijano, vient interroger cette structure

en valorisant l'imbrication des notions de race et de genre. La domination ethno-raciale, le patriarcat, l'épistémologie eurocentrée basée sur une rationalité techno-scientifique instrumentale et l'individualisme possessif qui s'introduit dans les formes des relations humaines et de nos rapports à l'intersubjectivité deviennent des piliers tout aussi importants dans la formation de la domination occidentale (Quijano, 2000; Helland, 2016; Ndlovu-Gatsheni, 2022) Ce concept nous permet de mieux comprendre comment le colonialisme de peuplement et le capitalisme racial s'inscrivent dans des logiques de hiérarchies raciales, de formations patriarcales et d'idéologies racistes, en nous invitant à réaliser que des archétypes du capitalisme pouvant apparaître comme neutres, sont en réalité profondément racialisés (Jenkins, Leroy, 2021). L'économie capitaliste, y compris le néolibéralisme contemporain, fonctionnerait ainsi moins par des logiques de marché dissociables d'une idéologie suprémaciste, mais par l'application étatique systématique de politiques discriminatoires et une économie favorisant l'accumulation des ressources chez des communautés majoritairement blanches et occidentales. Cela peut être aperçu par l'histoire de la surveillance et la régulation des communautés noires et autochtones, s'affirmant dans l'expropriation des terres, dans la migration forcée, dans des prêts usuriers, des taxations et de la marginalisation, des catastrophes environnementales aux conséquences ciblées, dans les différences raciales au sein des rémunérations et des opportunités d'emploi, dans la valeur sous-estimée des terres et des possessions des communautés marginalisées, dans l'exclusion de ces dernières aux accommodations publiques et écoles de qualité pour lesquelles elles sont tout de même taxées ou encore dans l'extraction du travail et des ressources produites par ces communautés pour subventionner la richesse blanche. Les variantes néolibérales du capitalisme racial contemporain comptent encore parmi-elles : le démantèlement de l'état-providence, la promotion de la fuite des capitaux, la privatisation de ressources autrefois publiques comme

l'éducation, la santé, l'immobilier ou le transit et l'expansion massive des fonds dédiés à la police et aux prisons (Kelley, 2021). Les positions raciales des sujets, ainsi hétérogénéisés et hiérarchisés, ancrent la distinction entre la logique colonialiste de l'élimination de l'autochtone de sa terre et celle de son exclusion socioéconomique en tant que travailleur exploité, soulignant que ces formes d'exploitations sont dialectiquement connectées dans un processus d'accumulation polarisé guidé par un principe de suprématie blanche (Wolfe, 2016; Desai, 2021). Ce cadre analytique nous permet d'observer les formes distinctes de colonisation et les méthodes structurées de dépossession, tout en nous permettant de l'inscrire en relation avec les inégalités globales créées et maintenues par l'impérialisme.

1.1.2 Impérialisme

Une difficulté survient lors du moment de définir l'impérialisme puisque le concept est généralement approché différemment en fonction du cadre théorique dans lequel l'un s'inscrit. On peut ainsi voir l'impérialisme avant tout comme la pratique coloniale située et territoriale d'un État ou d'une nation. Cette perspective privilégie l'étude des disputes concrètes pour la terre d'autres communautés situées à l'extérieur des délimitations du groupe ou de la nation impérialiste, sur laquelle ceux-ci souhaiteraient s'installer, coloniser ou contrôler. (Saïd, 1994, p.7) Cette perspective est souvent adoptée dans les études postcoloniales, qui s'intéressent à la subjectivité d'opposition face aux pratiques et discours impériaux et coloniaux dans une mise en avant des expériences subalternisées, précédemment radicalement extériorisées de l'hégémonie culturelle. L'analyse de Souvik Mukherjee, en *game studies*, autour des rapports coloniaux entretenus par la production vidéoludique cite Joseph Luster où les caractéristiques définissant le plus significativement l'impérialisme se trouvent dans une expansion agressive et la conquête d'une dominance globale (Mukherjee, 2017). Une autre perspective privilégie toutefois une lecture de

l'impérialisme comme une caractéristique globale du système capitaliste mondial. L'impérialisme se présente ici comme l'ensemble des processus au sein du système mondial qui produisent une accumulation polarisée. Cette définition centrée sur des principes d'économie politique tend à éclaircir l'impérialisme comme une structure à travers laquelle un ou des États, principalement issus des pays noyaux, s'assurent du contrôle des valeurs d'usage, ou des forces productives d'un autre État ou formation sociale, dans le but de maintenir une position dominante au sein du système d'accumulation à l'échelle mondiale, en se faisant importateur net (Ajl, 2022). Pour Samir Amin, l'impérialisme se définit par la totalité des moyens économiques, politiques et militaires mobilisés dans le but de produire la soumission des pays et nations périphériques (Amin, 2014). L'ambiguïté qui accompagne ce concept est signifiante : si l'impérialisme est vu comme une structure mondiale, alors l'admission d'indépendance d'un pays colonisé ne signifie pas pour autant la fin de l'empire, mais plutôt une redéfinition de ses paramètres. La lecture systémique et globale que nous privilégierons, couplée à celle du capitalisme racial et des formations de colonies de peuplement, nous permet d'éviter une lecture étroitement économiciste de l'impérialisme comme constitué avant tout de la formation d'un capital monopoliste et de son exportation dans des échanges inégaux, au profit d'une lecture dans laquelle le colonialisme, le sous-développement ou la guerre servent le processus d'accumulation. Cette lentille nous permet de cultiver une appréciation envers l'importance du vecteur parfois invisibilisé de la colonialité dans la formation d'une compréhension des inégalités mondiales instituées et maintenues au sein du capitalisme contemporain. Les pays sous-développés ne sont donc pas des exclus de la modernisation capitaliste, mais des segments de forces de travail entièrement intégrés dans le système d'exploitation capitaliste (Amin 2014).

Si plusieurs penseurs, comme Hardt et Negri, qui serviront de figures importantes dans l'analyse présentée par Dyer-Witheford et de Peuter dans *Games of Empire* (2009), perçoivent le capitalisme contemporain comme la formation d'un Empire cosmopolite formant un réseau global décentralisé et expansionniste, les analyses qui réfléchissent avec les concepts de capitalisme racial et de colonies de peuplement tendent à résister à cette réconciliation prématurée. Souvik Mukherjee souligne le rôle encore signifiant des États-Unis dans le contrôle des mouvements de capitaux et le rôle grandissant des diverses réponses nationales aux problèmes globaux, produisant une rhétorique de sécurité solidifiant le pouvoir des États-Nations (Mukherjee, 2017). Harsha Walia propose le terme d'impérialisme de frontières pour illustrer comment la criminalisation migratoire, la hiérarchisation raciale de l'accès à la citoyenneté et l'application de frontières délimitant la nation représentent des régimes de segmentation et de régulation inhérents aux inégalités structurelles de cette accumulation polarisée et des conséquences pour les pays les plus affectés, dans ce qui s'apparente progressivement à de l'éco-apartheid (Walia, 2021). La frontière, en tant que dispositif de filtration du mouvement, se présente comme un pilier crucial dans la formation du capitalisme racial.

1.1.3 Circulation du jeu vidéo dans le réseau du consumérisme globalisé

La production et la consommation du média vidéoludique s'inscrivent également au sein des dynamiques de ces chaînes de distribution. La division noyau-périphérie est aussi utile pour identifier des inégalités culturelles et épistémologiques. Ainsi, dans le cas de l'industrie du jeu vidéo, l'exploitation des travailleurs des pays périphériques est apparente dans les relations sociales objectivées dans la chaîne de production des consoles de jeu (Hammar, 2020, p.323). Toutes les étapes de la production du jeu vidéo sont informées de ce clivage global. Les ressources premières nécessaires pour la fabrication de composants électroniques sont typiquement minées

dans des nations périphériques pour être achetée à faible coût par les compagnies aux tendances monopolistes largement situées aux États-Unis et au Japon. La production de la Playstation 4 nécessite, entre autres, un minerai comme le coltan, dont 80% de l'offre mondiale provient de la République Démocratique du Congo, un territoire contesté dominé par des structures néocoloniales qui facilitent l'acheminement des richesses du pays vers les pays noyaux, alimentant des guerres régionales et le travail d'enfants (Shachtman, 2008). Ces minerais sont ensuite déplacés vers des pays semi-périphériques, comme la Chine, où ils sont raffinés pour produire les composants des cartes mères, des processeurs et des puces électroniques pour enfin être déplacées vers les pays noyaux. Ces derniers ne sont pas libres de relation d'exploitation, puisque les programmeurs et artistes qui produisent les jeux *mainstream* travaillent dans des conditions précaires et disposent, en général, de moins de représentation syndicale que dans les autres industries culturelles (Kerr, 2017, p.196). À toutes ces étapes de la production, la faible quantité de salaire versé permet l'accumulation pour les compagnies de jeu de plus-value qui s'inscrit dans la même structure géopolitique d'accumulation polarisée. Les pratiques des joueurs au sein même de leurs mondes virtuel sont également informées des divisions hiérarchiques et globales mondiales, alors que les joueurs occidentaux encouragent le foisonnement de travailleurs précarisés par le développement d'une industrie parallèle de récolte de monnaies virtuelles présentes dans des MMORPGs³ comme *World of Warcraft* (Dyer-Witthford, de Peuter, 2009). La possibilité de jouer en ligne, alimentée par des serveurs informatiques, utiliserait 1752 kilowatts d'électricité par joueur de *Second Life* (Linden Lab 2003), représentant une consommation annuelle similaire à celle d'un citoyen brésilien, générant environ autant de CO2 qu'un trajet de

³ Les « Massively multiplayer online role-playing game », ou jeu de rôle massivement multijoueur, proposent typiquement d'incarner un personnage dans un monde partagé et persistent dans lequel se mêle exploration et rencontres sociales.

3700 km en SUV (Carr, 2006). La croissance de l'industrie accélère avec elle une accentuation des logiques de déprivation écologique (Nguyen, 2017; Chang, 2019). Ces enjeux viennent illustrer la matérialité d'un média virtuel et son agencement au sein de réseaux de production déséquilibrés au niveau des inégalités sociales qu'ils instituent, mais également au niveau de son inscription dans son rapport à la terre.

1.1.4 Montée des nationalismes identitaires en Occident

Dans notre contexte contemporain, cette lecture de l'impérialisme comme une structure globale d'accumulation polarisée nous apparaît également être un modèle plus riche si l'on souhaite interroger les motivations matérielles qui informent l'intérêt renouvelé des pays occidentaux envers le fascisme et ses représentants populistes. Il est effectivement commun de concevoir cette idéologie politique comme une anomalie dans l'histoire, certaines figures importantes de ce mouvement étant régulièrement représentées à travers le registre distanciant de la monstruosité. Plusieurs auteurs et activistes nous somment toutefois d'entreprendre le fascisme à travers sa généalogie partagée avec celle de la violence capitaliste, particulièrement celle du colonialisme (Césaire, 1955; Jackson, 1990; Yeros, Jha, 2020). Il est ainsi possible de réaliser l'existence d'une proximité entre la croyance culturelle de la destinée manifeste qui contribue à légitimer l'expansion américaine vers l'Ouest avec le concept géopolitique de Lebensraum qui sert à réclamer l'acquisition de colonies et qui sera mobilisé par l'Allemagne nazie pour à son tour légitimer ses propres politiques expansionnistes (Dunbar-Ortiz, 2014). Cette agressivité coloniale et les politiques eugénistes, ségrégationnistes et d'immigration des États-Unis, notamment les lois Jim Crow, sont tous des dispositifs d'exercices de la matrice coloniale du pouvoir qui auront servis parfois explicitement d'inspiration à des régimes ouvertement fascistes comme l'Allemagne nazie (Whitman, 2017). En partant de cette perspective, l'existence et la position des États-Unis, du

Canada et de l’Australie ne correspondent plus au mythe de la création de pionniers travaillants à la recherche d’une meilleure et plus démocratique existence pour tous, mais au produit de la violence de l’expansion capitaliste et d’une idéologie raciale, de colons⁴ armés soutenus par des sociétés par actions monopolistes, un appareil d’État colonial et la formation de capital dans la forme d’une force de travail kidnappée (Kelley, 2021). Patrick Wolfe l’illustre éloquemment lorsqu’il affirme :

In this cutting-out of the Native middleman, *terra nullius* and market economics fuse inseparably, connecting settler capital directly to a landscape miraculously emptied of the accumulated human labour, male and female, that has made it what it is. In the outcome, all the ostensibly self-sustaining actors in liberalism’s individualist drama – the entrepreneur, the labourer, the investor, the citizen – turn out to be collectively reliant on the continuing violence of colonial expansion. As Manu Vimalassery has pointed out, the very nations whose wealth was Adam Smith’s central concern ‘were in fact empires’. Imperialism is not the latest stage of capitalism but its foundational warrant. To make the liberal an individual took a cast of thousands, most of them in the wings. (Wolfe, 2016, p.23)

La richesse d’un pôle de la planète est ici dialectiquement mise en relation avec la pauvreté et la précarité qui s’accumule pour la majorité de la population mondiale, concrétisée par la violence d’une structure coloniale mise en place et perpétuée par des nations impérialistes bénéficiant d’une longue histoire d’expropriations de populations marginalisées selon des systèmes complexes et fluides de castes hiérarchisées et de différenciations de classe, l’un informant l’autre. Comme Fanon l’affirme : « La cause est conséquence, on est riche parce que blanc, on est blanc parce que riche. » (Fanon, 1961, p. 43) Aujourd’hui, les démocraties libérales fondées sur ces principes hiérarchiques et sur l’exclusion de la majorité entrent dans des crises de profitabilité qui poussent les États occidentaux et une fraction de leurs populations vers les promesses de l’extrême-droite.

⁴ Lorsqu’il sera question du colon en tant que figure individualisé au sein de cette analyse, le terme ne sera pas féminisé afin d’illustrer le fait que le pouvoir dont il question, bien que ce soit ne soit pas exclusivement le cas, tel que l’étude de Stéphanie Jones-Rogers (2019) le relève, est très largement, surtout au niveau institutionnel et systémique, détenu et mobilisé par des hommes.

Pour Paris Yeros et Praveen Jha, le fascisme gagne en importance lorsque le capital monopoliste entre en crise soutenue, puisque ce mode de gouvernance semble offrir à certains membres des classes dirigeantes la meilleure stratégie d'accumulation. Si le fascisme est classiquement caractérisé par un rejet de la démocratie et de la différence par une accélération de la racialisation et des modes de subjugation et de ségrégation qui l'accompagne, un aspect fondamental, souvent délaissé dans l'analyse du fascisme en tant qu'idéologie politique, est sa réjection catégorique de la souveraineté des régions périphériques (Yeros, Jha, 2020, p.90-91). Une portion des classes habituées par les privilèges octroyés par l'accumulation polarisée devient anxieuse lors de telles crises économiques, accélérant le processus d'altérisation de mouvements xénophobes, racistes et/ou sexistes souhaitant relégués l'Autre à son rôle de producteur exploité. En effet, parmi les stratégies des dirigeants fasciste figure souvent l'exploitation d'un mécontentement de classe encore relativement indéfini chez la population convoitée et la redirection de cette frustration envers un bouc émissaire aux traits identitaires immuables et plus immédiatement abordables. Les classes sociales susceptibles d'être attirées par cette rhétorique, principalement blanches et s'identifiant davantage à la classe moyenne, tendent à être dépourvues d'une conscience historique internationaliste, préférant le chauvinisme des politiques bellicistes et hypernationalistes. Le fascisme est perçu comme acceptable pour le colon européen pendant l'époque où il apparaît favorable au processus d'appropriation, puis devient déplorable lorsque la violence structurelle inhérente à la structure impérialiste se retourne envers celui-ci (Césaire, 1955, p.13). Cette mise en relation du fascisme et de la violence coloniale nous permet de saisir là où la solidarité peut avoir tendance à trouver limite et les raisons matérielles pour lesquelles une partie de la population occidentale peut s'arrimer aux intérêts de la minorité que composent les classes dirigeantes de ces pays.

1.1.5 Communautés réactionnaires en jeu vidéo

Plusieurs études se sont intéressées au développement historique de communautés réactionnaires dans la culture vidéoludique (Kline et al. 2003; Bezio, 2018; Hammar, 2020; Wells et al. 2023). La masculinité militarisée qui transparait dans le média et une mise en marché dirigé envers les jeunes garçons et adolescents blancs ont longtemps cultivé un environnement hermétique, uniforme et misogyne qui vend subtilement la suprématie blanche tout en marginalisant les autres communautés dont l'agentivité n'est typiquement pas célébrées. La culture masculiniste et le rejet de l'Autre s'alignent avec les discours de l'extrême droite, et bien que des correspondances existent entre ces communautés depuis les premiers moments de l'arrivée des consoles de jeu dans les salons, les événements de Gamergate, en 2014, représentent un moment particulier dans le développement des stratégies de recrutement des groupes extrémistes réactionnaires. Gamergate fut un mouvement en ligne de masse et décentralisé caractérisé par l'expression violente d'une frustration chez les portions majoritairement masculines et blanches, typiquement centrées par l'industrie, percevant une perte de statut suivant l'introduction progressive de communautés traditionnellement marginalisées dans ces espaces et de discours critiques sur les représentations dominantes. Des descriptions plus détaillées des événements de Gamergate existent, puisque le mouvement fut déjà largement étudié (Nagle, 2018; Bezio, 2018; Wells et al. 2023), il nous apparait toutefois pertinent de brièvement souligner cette proximité avec le fascisme et son interrelation similaire avec le système-monde impérialiste. D'un côté, les mouvements extrémistes s'animent afin de populariser subtilement leur discours, des figures d'extrême-droite bénéficiant d'un pouvoir structurel, comme Steve Bannon, stratéiste pour la campagne politique de Donald Trump, se sont activement intéressées aux cultures vidéoludiques pour leur potentiel de radicalisation (Bezio, 2018). D'un autre, ces communautés de joueurs se

tournent en partie d'elles-mêmes vers des positions fascistes, puisqu'elles soutiennent la préservation d'une culture qui produit des fantasmes de puissance leur étant adressées et leur permet de défendre une structure économique assurant un accès abordable aux consoles de jeu. Puisque cette frange particulière de la culture vidéoludique bénéficie particulièrement de cet arrangement impérialiste, il est plus probable de la voir défendre le statu quo plutôt que de le remettre en question.

La manifestation actuelle du capitalisme monopoliste se heurte désormais à une multiplication de crises, la somme de celles-ci s'avérant progressivement difficiles à résorber (Yeros, Jha, 2020; Foster, 2022). Celles-ci peuvent être internes : par la contradiction irréconciliable entre les intérêts de différentes classes sociales, résultant présentement dans un transfert des richesses depuis les plus démunis jusqu'aux classes privilégiées⁵, par une précarisation de l'accès aux droits civils des femmes ou à la sécurité personnelle des personnes trans progressivement ciblées par les communautés d'extrême-droite ou par l'accélération militariste de grandes puissances marquée par une OTAN anxieuse de préserver sa position dominante au sein du système global d'accumulation polarisée, faisant grimper les risques d'une confrontation géopolitique militaire, voire nucléaire. Cette escalade déconcertante semble compatible avec la tendance exterministe identifiée par l'historien britannique E.P. Thompson, lorsqu'il observe le mouvement général entraîné par ces différentes caractéristiques de la formation capitaliste qui, exprimée à différents degrés au sein de l'économie, des politiques et de l'idéologie, nous propulsent dans une direction où la seule issue possible, si nous nous résignons à maintenir cette direction, semble être celle de l'extermination des multitudes (Thompson, 1980,

⁵ Lorsque survient l'analyse de l'écart mondial important dans l'accès aux richesses globales, il est fréquemment, mais pertinemment, rappelé que 10% de la population, majoritairement située en Occident, détient 76% de la richesse globale alors que la moitié la plus pauvre ne détient que 2% de celle-ci (Chancel, Piketty, Saez, Zucman, et al. 2022)

p.22). Certaines crises peuvent également apparaître comme externes aux rapports de production et aux diverses institutions qui s’y rattachent, par une crise climatique aux conséquences longuement négligées et à la chute de la biodiversité qui en résulte, mettant en péril notre capacité à long terme de prospérer collectivement dans une planète habitable et ciblant à nouveau les communautés les plus vulnérabilisées. Le réchauffement climatique accroît en retour le risque de pandémies, la plus récente étant marquée d’une gestion parfois informée d’une négligence calculée, normalisant les morts de masse. Les conséquences actuelles de l’Anthropocène, ou de la Capitalocène (Moore, 2016), s’introduisent dans les contradictions internes, accélérant également le développement d’un nationalisme raciste et l’accélération militariste de grandes puissances nous reconduisant devant le problème d’une bellicosité potentiellement omnicide.

Cette lecture nous somme d’appréhender les relations de pouvoir entretenant les inégalités et oppressions systémiques à travers un réseau complexe de processus interconnectés plutôt que le site d’événements particuliers, déconnectés et statiques. Les structures économiques, les institutions politiques, les codes légaux, les normes morales, les tendances culturelles, les théories scientifiques, les perspectives philosophiques, même le bon sens, deviennent le produit du motif d’un développement historique modelé par un mode de production, en l’occurrence celui de l’exploitation capitaliste (Sheehan, 2022, p.45-46). Ce portrait global du capitalisme et du colonialisme par les contre-histoires avait pour fonction de contextualiser la lentille à travers laquelle les théoriciens-activistes auxquels nous nous intéresserons au deuxième chapitre ont analysé leur expérience de marginalisation, de racialisation et d’oppression. Une compréhension générale de ces rapports de pouvoir éclaircit les stratégies jugées nécessaires par ces mouvements dans l’élaboration d’un art visant à développer une conscientisation auprès de leur communauté. Pour poursuivre notre analyse, il est pertinent, dans la deuxième section à venir, de nous allouer

l'espace d'exposer généralement le contexte dans lequel l'idéologie capitaliste et coloniale se déploie et les rapports qu'elle cherche à reproduire, puisque c'est cette dimension qui fera l'objet d'une étude appliquée aux matérialisations du jeu vidéo au sein de ce système.

1.2 Idéologie et reproduction sociale

L'analyse marxiste s'est historiquement intéressée à la question idéologique à travers le modèle topographique de l'infrastructure, ou base matérielle, et de la superstructure. Selon la perspective marxiste classique, la base, qui englobe les forces productives et les rapports de production correspondant, est l'élément ultimement déterminant dans la production et la reproduction de la vie humaine. L'organisation sociale divise les individus en fonction de leur rôle dans les processus de production et d'échange, ce qui définit leur position dans la société de classe. Ce socle, constitué principalement par les classes sociales étant parvenues à établir leur domination dans les luttes de pouvoir qui informent les civilisations humaines depuis la majeure partie de son histoire, assure également une position privilégiée dans l'influence des instances juridico-politique et idéologiques qui constitueront la superstructure (Engels, 1890). Dans la perspective classique, la superstructure est donc envisagée comme un ensemble composé du système politique et idéologique, tel que l'État ou les systèmes juridiques et scolaires, qui hérite de l'organisation de la base économique. La superstructure peut aussi être associée aux formes de conscientisation qui expriment une vision du monde à travers le prisme d'une classe sociale donnée et peut aussi représenter un processus qui, par le biais d'une variété d'activités humaines, témoigne de la réalisation individuelle et collective d'un conflit économique fondamental ainsi que de la nécessité de participer à la lutte qui y correspond. Les idéologies politiques émergent donc moins des institutions superstructurelles que de la lutte des classes, de ses conditions d'existence ainsi que des pratiques et expériences qui la caractérise.

En situation coloniale, la valeur de la culture comme élément de résistance provient du fait qu'elle agit comme manifestation sur le plan idéologique ou idéaliste d'une réalité historique et physique de la société dominée. La culture peut être perçue à la fois comme le fruit de l'histoire d'un peuple et déterminante dans cette dernière. (Cabral, 1973). Pour Cabral, la culture agit comme synthèse dynamique développée par la conscience sociale à toutes les étapes de l'évolution du conflit colonial. Si la topographie marxiste de la base et la superstructure permet de poser le problème du type d'efficacité propre aux luttes internes à la superstructure, les théories marxistes et décoloniales identifieront donc parfois des seuils différents de l'autonomie relative du potentiel d'action de la superstructure sur la base. L'essayiste Raymond Williams (1980, p.30-34) propose des amendements similaires lorsqu'il affirme que bien que l'infrastructure économique soit déterminante, au sens où elle exerce des pressions et pose des limites, la superstructure y est liée dans un processus dynamique d'influence mutuelle. Similairement, Fanon perçoit les différentes pratiques culturelles d'autoreconnaissance comme fondamentale dans la lutte décoloniale, à condition que ces stratégies demeurent ancrées et orientées vers la transformation de la structure sociale du colonialisme. Inscrit dans un tel processus, « le corps à corps de l'indigène avec sa culture » n'a qu'une seule fin logique : « la libération totale du territoire national. » (Coulthard, 2014, p.245) Fanon reconnaît ainsi qu'il est impossible de transformer radicalement les rapports sociaux qui permettent l'exploitation capitaliste et coloniale sans d'abord débiter un processus de conscientisation autour des effets de la suprématie blanche sur ceux et celles y étant soumis. La lutte décoloniale doit donc être menée sur deux fronts puisque dans les colonies, l'infrastructure économique est également une superstructure. « C'est pourquoi les analyses marxistes doivent toujours être légèrement distendues chaque fois qu'on aborde le problème colonial. » (Fanon, 1961, p.43) Les théories du capitalisme racial permettent également de problématiser certaines

lectures de l'articulation de la base et de la superstructure, puisqu'elles contestent la relégation du racisme à la sphère superstructurelle, affirmant que le capitalisme hérite d'une racialisation hiérarchisante ayant informée les sociétés féodales occidentales. Le capitalisme, plutôt que d'uniformiser une classe ouvrière par le biais de la prolétarianisation, exagère les différences et constitue des sujets à l'humanité différenciée. En tant que force matérielle, le racisme est un outil de différenciation des accès aux rapports de production de la base et se présente comme une caractéristique inhérente et fondamentale de l'organisation capitaliste (Robinson, 1983).

Bien que cette opposition base-superstructure puisse être problématisée, la métaphore descriptive qu'elle représente nous permet malgré tout d'approcher les institutions et pratiques sociales inscrites dans la superstructure par leur fonction primaire de reproduction. Pour Gramsci, c'est à travers la superstructure que pourra progressivement s'instituer une hégémonie, alors que la classe dominante, particulièrement ses intellectuels, s'organise pour exercer son pouvoir dans les sphères légales, politiques, religieuses, morales, culturelles, scientifiques, pédagogiques ou familiales, qui en retour auront pour fonction de reproduire la segmentation exercée à travers l'infrastructure économique (Gramsci, 1949, p. 117). C'est donc effectivement à partir de la reproduction qu'il devient nécessaire de réfléchir ce qui caractérise la nature et la fonction de la superstructure. Althusser soutient, depuis cette perspective, qu'aucune classe ne peut espérer durablement maintenir le pouvoir d'État sans exercer en même temps son hégémonie dans la sphère superstructurelle (1970, p.98). Nous reviendrons sur cet argument dans le cadre de l'analyse de *Disco Elysium*, lors du troisième chapitre, puisque les idéologies politiques que l'œuvre met en scène seront similairement mis en relation avec le contexte historique et l'organisation politique du monde.

Cet exercice en contexte colonial s'affirme par la répression organisée de la vie culturelle de la communauté dominée. Une pratique notable d'une telle stratégie fut mobilisée par le gouvernement canadien en 1884 par la proscription de la cérémonie traditionnelle autochtone du Potlach. Les différentes nations qui la pratiquaient, plusieurs d'entre elles matériellement abondantes, menaient une redistribution des richesses par le biais de dons ou de destructions d'objets. Ce mécanisme culturel qui servait également de levier économique, en plus de témoigner de la force ou du prestige du donateur, assurait une sécurité matérielle collective à la communauté. Pour les colons et missionnaires européens, l'éthos du Potlach se présentait comme l'antithèse de l'esprit d'individualisme et d'accumulation compétitive qui informait la société euro-canadienne. En 1914, un amendement de la Loi sur les Indiens interdit la pratique de tout festival ou cérémonie dans laquelle une redistribution des richesses est pratiquée et mandate une autorisation gouvernementale afin de pouvoir s'ornementer d'un « costume indien » (Shipley, 2020). La stratégie génocidaire du gouvernement canadien fait écho aujourd'hui à l'heure de la redécouverte de tombes anonymes provenant de pensionnats pour autochtones dont le dernier fermait ses portes en 1996, l'éthos caractéristique qui guidait la formation de ces dispositifs biopolitiques, pour le gouvernement fédéral étant celui de « tuer l'Indien dans l'enfant » (Young, 2015). Cet exemple livre une démonstration efficace de l'interrelation et de la proximité entretenue entre la domination économique et coloniale avec celle de la domination culturelle. L'interdiction systématique de cette pratique culturelle sert à la fois à délégitimer les manières autochtones de faire monde et à déstabiliser l'économie et la résilience des modes de production propres à ces nations.

1.2.1 Appareils idéologiques et répressifs d'État

Les théories marxistes, comme celles d'Althusser, nous permettent de comprendre comment l'idéologie dominante peut être propagée en utilisant les ressources de l'État. Ce cadre

théorique perçoit l'État comme le produit de contradictions irréconciliables, ou antagonistes, entre des classes sociales aux intérêts fondamentalement opposés. L'État se positionne comme une tentative de médier ces intérêts contradictoires, mais n'existant pas au-delà des luttes de classe dans laquelle son existence s'inscrit, les classes victorieuses de cette lutte mobilisent éventuellement les ressources supplémentaires dont elles disposent pour assurer sa primauté sur la gouvernance de l'État lui-même. L'appareil d'État est donc perçu avant tout comme un dispositif de répression qui permet à la classe dominante de soumettre les autres au processus d'extraction de la plus-value, processus s'exprimant dans les sociétés contemporaines par la dictature de la bourgeoisie, la classe sociale actuellement dominante dans les sociétés capitalistes contemporaines. Cette force d'exécution et d'intervention répressive est sa fonction fondamentale et c'est pourquoi l'histoire de la lutte des classes tourne autour de l'État et de la capacité à mobiliser le pouvoir d'État (Lenin, 1917).

Pour mieux saisir la proximité de l'idéologie avec le pouvoir politique, Althusser scinde l'appareil d'État en deux dispositifs conceptuellement distincts mais interreliés : l'appareil répressif d'État et l'appareil idéologique d'État. Le premier regroupe la plupart des institutions classiquement associées à l'appareil d'État, telles que le gouvernement, l'administration, l'armée, la police, les tribunaux et les prisons. Cet appareil a pour fonction d'opérer principalement par la violence ou la menace de son usage, ce danger en suspend constitue en cela sa qualité idéologique. L'appareil idéologique fonctionne, quant à lui, à l'idéologie, c'est-à-dire par la propagation de normes, de valeurs et d'une conscience civique et professionnelle alignées aux intérêts des classes dominantes. Celui-ci possède également une dimension répressive, notamment à travers les mécanismes disciplinaires présents dans les institutions civiques, étudiées par Foucault dans son ouvrage *Surveiller et Punir* (1975). Althusser définit l'appareil idéologique d'État comme étant

composé de corps disparates. Cette pluralité suggère que plusieurs agents peuvent relativement indépendamment partager et participer à favoriser le développement d'une conscience arrimée aux intérêts de la classe dominante. Il est possible d'envisager que certains agents ne faisant pas partie des classes les mieux situées au sein d'une société hiérarchisée puissent tout de même participer à sa reproduction. Le fonctionnement de ce dispositif de pouvoir diffère donc du fait d'agir par lois ou par décrets et se dissout dans les sphères d'activités des institutions civiles. Althusser ne cherche pas pour autant à obscurcir le rôle concret que le pouvoir d'État exerce en intervenant directement dans la formation idéologique de ses sujets. Les gouvernements ont fait usage de dispositifs comme l'infiltration d'organisations activistes, la propagande médiatique et la manipulation de biais éditoriaux ou le financement de milieux culturels et scientifiques⁶ afin de mieux développer les euristiques et stratégies nécessaires qui assureraient la promotion d'une perspective sociale particulière (Blackstock, 1988; Chomsky, Herman, 1988; Saunders 1999). La perspective d'Althusser offre une compréhension élargie des acteurs impliqués dans la poursuite d'une position privilégiée au sein de la société de classe. Que ce soient les actions, les attitudes ou les schémas de pensée d'individus, de l'État ou de compagnies privées cherchant à réaliser un profit, c'est l'idéologie des classes au pouvoir qui tend à être réifiée, malgré les contradictions potentielles au sein ces groupes.

⁶Dans le contexte américain, la période de la Guerre froide, que nous revisiterons plus loin, est définie par une période prolongée de tensions géopolitiques et idéologiques avec l'Union soviétique. Cette situation pousse l'État américain à vouloir agir sur la culture et développer une meilleure planification et coordination dans le processus d'assujettissement (Saunders, 1999, p.122-130). Divers domaines académiques tels que la médecine, la psychologie, la biologie, l'éducation, les sciences informatiques et l'anthropologie bénéficient ainsi de financements qui proviennent discrètement des agences de renseignement américaines, qui passent par le biais de fondations perçues comme légitimes. Les études qui en émergent s'intéressent notamment à la manière dont la religion se propage, au développement de la confiance au sein du groupe ou encore sur l'intelligence artificielle. Ces recherches sont ensuite étudiées avec attention par le gouvernement (Price, 2007, p.11) Par cette mise en relation planifiée d'institutions militaires et scientifiques, l'appareil d'État américain se met à entreprendre l'idéologie comme une pratique scientifique et cherche à assurer la production en masse de subjectivités capitalistes.

1.2.2 Hégémonie et interpellation

La forme particulière que prend cette réification tend, particulièrement depuis l'avènement du néolibéralisme occidental à la suite de la Guerre Froide et la chute des alternatives politiques, à prendre la forme d'une hégémonie. L'hégémonie vient compliquer le rapport de l'idéologie avec la place qui lui est habituellement laissée au sein de la superstructure, puisque celle-ci peut être entreprise comme un rapport avec un sens de la réalité de l'expérience sociale qui devient total, qui sature la société, constituant les limites du bon sens. L'hégémonie ne peut être comprise en tant que simple opinion ou manipulation de celles-ci, mais plutôt comme un corps de pratiques et d'attentes, d'allocations de nos énergies, de notre compréhension ordinaire de la nature des êtres et de leur rapport avec le monde (Williams, 1980, p.38). Aujourd'hui, la domination occidentale, bien que progressivement fragmentaire et en crise continue, peut prendre la forme d'un réalisme capitaliste, encapsulée dans cette idée qu'il apparaît plus facile de s'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme (Fisher, 2009). La pensée courante, étendue dans une majorité de la population occidentale, devient celle du capitalisme comme seul système économique et politique viable, si bien qu'il est devenu difficile, parfois impossible, d'imaginer une alternative cohérente et matérialisable. Fisher décrit la saisie stratégique des mondes possibles, la capacité de mobiliser des idées anticapitalistes pour renforcer le système au pouvoir, en partie par la restriction de l'articulation de ces idées dans la consommation médiatique, où l'anticapitalisme peut être mobilisé sans défier matériellement l'organisation du capital. La capture de la pensée publique devient si pénétrante qu'elle forme une atmosphère généralisée qui restreint les pensées et les actions. Cette conception de l'hégémonie s'approche en bien des égards de la différenciation tracée par Althusser entre les idéologies et l'Idéologie au sens singulier. L'idéologie en général est omniprésente dans l'histoire en ce qu'elle s'inscrit dans toutes les sociétés de classe, c'est dans

celle-ci que nous pourrions repérer cette qualité hégémonique puisque les individus sont donc toujours-déjà des sujets, plutôt que dans les idéologies, les différentes positions politiques spécifiques et contingentes qui naissent dans le processus de cette lutte. L'idéologie ainsi caractérisée, illustre son caractère foncièrement matériel. Les idées du sujet de l'État sont développées à travers ses actes insérés dans des pratiques et réglées par des rituels (Althusser, 1970). En tant que force 'pré-subjectivité', cette vision de l'idéologie problématise la possibilité d'une intériorité pure, inaffectée par les formations matérielles des dispositifs au sein desquels les sujets se déploient. La formation du sujet est donc entretenue sous la conscience active de l'individu ou du groupe concerné, guidant le développement de cette conscience. L'idéologie n'est pas pensée, mais vécue.

Nous creuserons bientôt comment cette particularité vient complexifier, pour Justin Keever, les théories de l'agentivité en jeu vidéo, enjeu récurrent dans les études de jeu, en ce qu'elles auraient tendance à souhaiter s'extirper prématurément de cette force matérielle qui engage dans la formation de sujets bien avant la présentation d'une ouverture interprétative. L'idéologie en général et l'hégémonie sont tous deux composés d'un double caractère. Ces concepts permettent de créer un accent sur la qualité de domination exercée, tout en relevant la production du consentement des sujets, informé par cette domination, qui permet leur maintien. Si l'idéologie n'était qu'une série de suppositions et de croyances imposées d'en haut, il serait plus simple et évident de s'y opposer que ce que la pratique historique ne le suggère (Williams, 1980, p.37). C'est par l'interpellation qu'Althusser décrit la capacité de l'idéologie dominante de cultiver le consentement des sujets de l'État envers leur propre assujettissement et de les faire « marcher tout seul », à l'exception des mauvais sujets, qui provoquent à l'occasion l'intervention de tel ou

tel détachement de l'appareil répressif d'État (Althusser, 1970). Kever illustre comment s'articule le processus d'interpellation :

“You” reverberates through the disorganized ether that is the world and isolates a target, a subject, enframing that interpellated “you” as an organized entity with definitive boundaries. Interpellation, therefore, is the imposition of a subjective pronoun onto a concrete entity which has been isolated as a target. Interpellation is a violent severing of an individual subject from the disorganized, chaotic “net” of the world. [...] Ideology is, therefore, the material arrangement of the world which founds the subject's experience of being: it is the physical ordering of life which makes bodies and consciousness legible as “I” and “you,” creating individual subjects by isolating them, creating forms out of the unformed world (Kever, 2022).

À travers des régimes de disciplines physiques structurant la vie par des stimuli externes qui affectent ensuite des changements internes, l'idéologie s'incarne par des habitudes et des rituels. Pour Kever, le sujet privé n'est que la conséquence d'une formation publique. Ce qui est conçu comme une intériorité individuelle ne peut être qu'une reconnaissance erronée d'une extériorité intériorisée. La proposition d'Althusser cultive un certain sens du déterminisme en apparaissant peut-être comme outrancièrement toute-puissante, ce que nous déconstruirons par la suite à partir des différents mouvements culturels vers l'émancipation à l'étude. Cependant, elle permet malgré tout d'éclaircir la qualité structurante des dominations de classe et de reconnaître la production, chez les individus, de caractéristiques et désirs particuliers qui les poussent à mener les actions qui sont requises d'eux en fonction de leur classe sociale. Nous verrons bientôt comment les jeux vidéo s'inscrivent dans cette formation sociale, pouvant être décrits comme des « machines de subjectivation », ou des machines d'interpellation, dans lesquelles les joueurs répètent et aiguisent des subjectivités socialement stipulées (Dyer-Witheford, de Peuter, 2009).

Pour comprendre comment l'idéologie vient soutenir le colonialisme et l'impérialisme, il apparaît important de souligner l'impact des catégorisations discursives et des hiérarchisations épistémologiques qu'Edward Saïd explorait en 1980 dans son texte *L'Orientalisme*. Parmi les

investigations du post-colonialisme figure cette reconnaissance du lien étroit entre la distribution des connaissances et des pratiques militaires et économiques des pays dominants. L'Occident crée un discours sur l'Orient pour en légitimer la colonisation. La connaissance n'est pas une constitution purement scientifique, conçue comme neutre et innocente, mais est profondément connectée avec les opérations du pouvoir. Si cette perspective, également associée avec les recherches de Michel Foucault, nous permet de nous défaire d'une perception réductrice d'une unité sociale et de reconnaître l'importance du pouvoir dans l'articulation du discursif, Stuart Hall critique tout de même l'échappatoire chez Foucault d'une formulation de politiques concrètes. Foucault nous aide peu dans la compréhension du processus à travers lequel ces institutions variées, ces formations discursives, ces différents régimes de vérité se joignent pour former un tissu social. Cet amalgame complexe composé d'une multiplicité de points de résistance parvient tout de même à réifier un pouvoir dominant, à matérialiser une formation sociale qui s'articule sous les modalités de la suprématie blanche et du patriarcat, qui relègue les revendications à la vérité des colonisé.es aux marges et qui ne peut ainsi s'échapper d'une analyse des rapports précis institués par l'impérialisme (Hall, 1996; Loomba, 2005). Hall critique la diffusion du pouvoir et de la politique au sein du langage et de la textualité, ce qui abandonne ces enjeux à un signifiant flottant qui laisse l'exercice et les connections du pouvoir et de la culture libres de signification. L'eurocentrisme de Foucault ignore la spécificité de l'expansion coloniale en tant que caractéristique de la société européenne, limitant la capacité de la situation coloniale de déstabiliser sa conception de l'articulation du pouvoir-savoir dans le maintien d'une structure globale. Au sein des rapports impérialistes, la domination économique et politique ne peut être maintenue que par la répression permanente et organisée de la vie culturelle du dominé.e (Cabral, 1970), tel que nous l'avons vu plus tôt à travers l'exemple du Canada. Cette répression, dans les métropoles, s'affirme

par une tradition sélective (Williams, 1980, p.39), où la culture dominante se présente comme une tradition signifiante. La sélectivité devient le mécanisme clé qui pose certaines pratiques et significations au premier plan et néglige ou exclue celles des dominé.es. Saidiya Hartman affirme :

Every historian of the multitude, the dispossessed, the subaltern, and the enslaved is forced to grapple with the power and authority of the archive and the limits it sets on what can be known, whose perspective matters, and who is endowed with the gravity of authority. (Hartman, 2020, p.XI)

La propagation d'une connaissance biaisée ou arrimée aux prétentions de vérité du colon n'a pratiquement plus besoin de faire l'objet d'une distorsion délibérée. La vérité devient ainsi, comme le sujet toujours-déjà idéologisé, imprégnée d'attitudes et de présuppositions qui place l'Europe en tant que prémisses de l'histoire et de la connaissance. Dans les curriculums scolaires, l'ordre de la distribution du savoir, le temps alloué à certains apprentissages, mouvements ou figures historiques, tend à solidifier une perception de l'Europe comme étant au centre de l'univers (wa Thiong'o, 2012, p.36).

Nous verrons dans le sous-chapitre suivant, comment ces déclinaisons de l'idéologie s'infiltrèrent dans et affectent le développement et la consommation du jeu vidéo et pourquoi ce média a pu être approché comme une marchandise idéale dans le contexte actuel d'un capitalisme postmoderne et post-fordiste (Kline et al., 2003).

1.3 Circulation de l'idéologie dominante en jeu vidéo

Dans l'ouverture de l'ouvrage de Dyer-Witheford et de Peuter *Games of Empire*, écrit en 2009, les auteurs repèrent trois orientations dans la façon dont le jeu vidéo a été abordé dans le contexte académique au fil de son évolution. Si un scepticisme condamatoire et parfois péjoratif se fait, au début des années 2000s, progressivement remplacé par une perspective plus affirmative et célébratoire, les auteurs voient dans ce processus d'acceptance optimiste une tentative de

rectification du rejet initial qui penche désormais dans l'autre sens, aplanissant des questions délicates autour de l'environnement politique et économique dans lequel le média se déploie. L'importance de la contribution de *Games of Empire* s'articule dans cette lecture du texte et de la production vidéoludique comme symptomatiques du capitalisme mondial plutôt qu'un terrain spécialisé et ésotérique de la production culturelle (Hammar et al. 2021). À travers le concept de jeu de l'empire, les auteurs souhaitent mettre en lumière le rôle paradigmatique de ce média dans l'Empire, un capitalisme tardif militarisé et global dont la définition proposée par Hardt et Negri fut déjà problématisée par plusieurs auteurs (Di Nardo, 2005; Amin, 2014) et quelque peu par mon exposé précédent. Leur exploration de la pertinence du jeu vidéo, pour le capitalisme, demeure toutefois riche pour sa capacité à relever sa fonction de reproduction du complexe militaro-industriel et de l'économie de libre-marché.

Les études en jeu s'intéressent depuis longtemps aux interrelations entre le jeu vidéo et le néolibéralisme (Leonard, 2004; Baerg, 2009; Möring & Leino, 2016; Bales, 2019). C'est dans ce contexte que le jeu vidéo peut être considéré comme une marchandise idéale dans une transition économique post-fordiste où la méta-logique de la marchandisation se déplace depuis une favorabilité de la fonction matérielle durable, standardisée et utile vers celle de marchandises expérientielles, sensorielles et hétérogènes (Kline et al. 2003). Le créateur de Molleindustria, une entreprise de création de jeux accessibles à visée politique et sociale souvent critiques des logiques du capitalisme, caractérise le jeu vidéo comme la forme esthétique de la rationalisation (Pedercini, 2014) pour leur capacité à remplacer certains motivateurs naturels ou historiques des comportements humains par ceux du calcul et de la quantification. Près de cette préoccupation se trouve la rhétorique procédurale décrite par Ian Bogost (2007) qui explicite comment les règles, codes et procédures d'un système de jeu peuvent véhiculer certains discours et argumentaires. Si

la capacité de cette dernière à conscientiser est questionnée dans *Against Procedurality* (Sicart, 2011) où le raisonnement éthique et la participation réfléchie du joueur est préférée, il demeure pertinent d'interroger les biais idéologiques ayant été systématiquement communiqués par les affordances des œuvres vidéoludiques se situant davantage à proximité des dispositifs idéologiques d'État au sens althussérien et leur impact sur l'ensemble des communautés de joueurs et ses périphéries. La pertinence théorique de la rhétorique procédurale ne provient pas forcément, dans ce contexte, des réflexions dans lesquelles elle peut engager, mais plutôt de sa capacité à repérer les pratiques et rituels vidéoludiques imposés. La rhétorique procédurale dans laquelle le joueur est traditionnellement engagé, particulièrement lorsqu'il s'intéresse surtout au circuit des grandes productions occidentales, peut être interprétée comme une rencontre continue avec un réseau hétérogène de différentes instances de renforcements de perspectives et de rationalités correspondant aux subjectivités nécessaires au fonctionnement du néolibéralisme contemporain. L'utilité de cette marchandise se révèle donc dans cette fonction de reproduction idéologique. Non seulement le joueur reçoit-il régulièrement des discours qui légitimise activement ou tiennent pour acquis certaines conceptions autour du complexe militaro-industriel, des rapports de genre ou du bon fonctionnement du capitalisme, il s'insère également dans des systèmes qui réifient des dynamiques méritocratiques et compétitives, aux scénarios et aux buts à atteindre clairement définis et directement affichés, poussant les joueurs à graduellement adopter une forme de rationalité calculatrice appliquée dans une gestion des risques qui crée, mesure et démontre un capital humain, culturel et/ou vidéoludique (Pedercini, 2014; Kirkpatrick, Mazierska, Kristensen, 2016). Le jeu vidéo tend, de plus, à intensifier le sentiment de libre-arbitre nécessaire pour le bon fonctionnement de l'idéologie, les jeux mettant l'accent sur les choix du joueurs et sa présence dans le monde de manière parfois solipsiste, tout en obscurcissant les limitations. Le succès du

joueur est également typiquement évalué à travers des mesures strictement néolibérales de ce qui constitue la réussite personnelle, par l'accumulation de biens, la destruction des ennemis ou la fortification des territoires du joueur renforçant certains types de rapports entretenus avec la propriété privée, l'état de guerre permanent ou l'obsession de sécurité (Kirkpatrick, Mazierska, Kristensen, 2016).

Ce qui sous-tend ces manifestations idéologiques et ludiques est une naturalisation d'idéaux néolibéraux qui créent et encouragent des sujets à participer activement à la gestion de leurs conduites. Dans cette conception, les joueurs habitent à la fois des mondes virtuels et des idéologies politiques, l'aménagement d'un espace étant activement construit au sein d'un cadre idéologique particulier et le manifestant dans ses biais internes (Magnet, 2006). Ce sont ces réalités qui poussent les auteurs de *Games of Empire* à affirmer : « Inhabitants of *Second Life* are, in other words, class-divided, property-owning, commodity-exchanging, currency-trading, networking, energy consuming subjects of a comprehensively capitalist order. Welcome to your *Second Life* - much like the first. » (Dyer-Witheford, de Peuter, 2009). Si *Second Life* est avant tout un métavers, un monde persistant virtuel aux qualités ludiques, les stratégies de marchandisation et les attitudes qu'elles évoquent s'insèrent progressivement au sein de l'espace délimité du cercle magique vidéoludique, à travers le jeu en tant que service où la marchandisation agressive s'infiltrer à tous les niveaux de jouabilité.

1.3.1 Machines de subjectivation

La dimension idéologique de l'œuvre vidéoludique affiche une grande compatibilité avec la philosophie althussérienne. Le jeu vidéo tel que présenté performe les mêmes fonctions que les différents dispositifs s'insérant dans l'appareil idéologique d'État tout en servant les mêmes intérêts. Si Althusser voyait, lors de l'écriture de son essai en 1970, l'école comme l'appareil

idéologique d'État paradigmatique, Kline et al. (2003) perçoivent l'importance de ce média dans la création de sujets alors que David Leonard (2004) affirme, dans un discours proche de celui tenu par Althusser, que ce sont les jeux vidéo qui pourraient désormais incarner cette place privilégiée. Bien que cette affirmation soit difficilement quantifiable et potentiellement enjolivée, elle reflète tout de même une préoccupation quant au rôle du jeu comme courroie de l'hégémonie actuelle. Dyer-Witford et de Peuter approchent ce phénomène à travers la notion de machine de subjectivation, les joueurs incarnent et exercent des subjectivités qui correspondent aux différentes figures de l'aliénation capitaliste analysées dans l'ouvrage, soit le consommateur, le dirigeant, le dirigé, le cyborg ou le criminel, dans une reproduction de la fonction civique à remplir par le sujet, recevant les enseignements correspondants à ces fonctions. Le joueur ne devrait pas être approché comme un acteur entièrement passif et impuissant qui reçoit et absorbe ces subjectivités sans broncher, mais demeure inscrit dans un milieu informé par des inégalités et positions de classe qui, dans le milieu du jeu vidéo populaire, est particulièrement guidé par une philosophie technolibertarienne et néolibérale.

Bailes (2019) analyse la tension qui existe dans le jeu vidéo populaire souhaitant surtout créer un fantasme de puissance, défendant que des jeux comme *Grand Theft Auto 5* (Rockstar Games, 2013) ou *Persona 5* (Atlus, 2016) peuvent simultanément être critiques de conditions sociales tout en réaffirmant certaines de ces suppositions communes dans une tentative parfois inconsciente de réconcilier ces contradictions ressenties. Il propose un modèle idéal-typique de quatre réponses récurrentes de joueurs qui effectuent ce processus, à savoir l'hédonisme, l'égoïsme cynique, le défaitisme d'évasion et le réformisme. Ces réponses représentent toutes des tentatives majoritairement infructueuses de s'extraire de l'effet de la machine de subjectivation et témoignent du pouvoir des objets culturels de former des représentations sociales et des attitudes.

Similairement, le jeu vidéo peut sans doute être envisagé comme une machine d'interpellation. Les nouveaux médias adressent et forment des sujets en masse, en tant qu'individus, puis les connectent dans différents types de réseaux asynchrones dans un rapport paradoxalement privé-en-public (Chun, 2016). Pour Chun, les nouveaux médias forment et entretiennent des habitudes, ou rituels, lieu de la manifestation de l'idéologie, transformé depuis une stabilité créative vers des habitudes ponctuées par l'addiction ou la perte à travers l'introduction de moments de crises, des états d'exception demandant une réponse en temps réel. Les nouveaux médias sont ainsi vus comme des machines de crises qui appellent constamment à la réponse de l'utilisateur-sujet depuis un stimuli envoyé par le dispositif. La capacité d'interpellation arrimée aux intérêts de l'État s'affirme par l'espace de possibilité dans lesquelles peuvent s'articuler ces décisions. Pour Justin Kever, cette notion vient déstabiliser certaines conceptions de l'agentivité en jeu vidéo, en ce que le langage machinique du système s'impose en tant que précondition à la discipline corporelle imposée aux joueurs. Avant même que le média puisse déployer les différents mécanismes néolibéraux précédemment explicités et exprimer certaines tendances représentatives, l'acte de traduction permettant la lisibilité d'un espace vidéoludique exclut certaines ambivalences. Tout type de flux postmoderne est nécessairement précédé par cette capture, cette fragmentation économique et cette ontologie de la calculabilité (Kever, 2022). Le sujet peut donc être difficilement localisé puis déplacé à travers des conceptions de l'agentivité post-idéologique, par une agentivité distribuée à travers des agents non-humains par exemple, ébranlant la possibilité d'existence d'un jouer réellement résistant. Pour Kever, ces auteurs identifient le lieu où le sujet est produit et le déclarent un espace plus démocratique. Il affirme :

However, this vision of the liberating truth of distributed agency obscures the fact that the material function of Ideology is the formation of subjects -- of agents -- through ritualized practices that are shaped by nonhuman actors. Ideology is a technology that creates agents through a sociotechnical milieu, which we

might imprecisely call a kind of nonhuman agency. A modern method of Ideological critique does not posit preexisting subjects, it details the creation of those subjects within a material apparatus: as such, positing that agency is distributed between humans and nonhumans simply points us back at the problem of Ideology. (Keever, 2022)

L'agentivité et la subjectivité, tout comme le sujet et l'appareil vidéoludique, doivent être plutôt conçus comme co-constitutifs. Keever défie la conception prématurée d'une agentivité qui pourrait être uniquement libératoire, nous proposant plutôt de mobiliser la critique dans le but d'identifier le sujet émergeant dans la circulation de l'agentivité.

1.3.2 Mises en scène fétichistes de l'appareil répressif d'État

La technologie et le jeu vidéo peuvent donc être conçus comme des dispositifs entrelacés avec différents rapports de pouvoir déployés au sein de modalités spécifiques d'organisation sociale de l'énergie humaine facilitant, tout comme au sein de la tradition sélective, certaines pratiques et en prohibant d'autres. Dyer-Witheford et de Peuter élucident les liens entretenus entre le jeu vidéo et le militarisme, la production vidéoludique participant grandement dans le maintien d'une perception de la guerre comme une caractéristique immuable et permanente des relations sociales. Le divertissement dominant propose régulièrement une version aseptisée des conflits armés dans une légitimation s'opérant à travers un registre affectif. La distance qui est ici cultivée est susceptible de s'infiltrer discrètement dans une expérience sensible de la guerre, la prévalence du sensoriel sur une réflexion plus rationnelle favorise, surtout lorsque ce traitement de la guerre est dominant dans l'espace médiatique, un développement idéologique qui conçoit un militarisme grandissant comme normal, acceptable voire souhaitable. Cette virtualisation peut se concrétiser dans un rapport plus direct avec l'armée dans un exemple signifiant mobilisé par les auteurs où les meilleurs pilotes de drones armés sont avant tout des joueurs aguerris, situés confortablement dans

des remorques au Nevada ou en Virginie, envoyant de réelles attaques sur des villages d'Afghanistan ou du Pakistan (Dyer-Witthford, de Peuter, 2009).

L'exemple paradigmatique, pour les auteurs de *Games of Empire*, est celui de *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004), jeu militaire tactique édité par la compagnie THQ et développé en collaboration avec le Pentagone. En plus de démontrer une obéissance de l'industrie culturelle avec les protocoles de la sécurité nationale américaine, le jeu intéresse pour les différences existantes entre la version vendue au public et *Virtual Iraq*, la version mobilisée dans l'entraînement de l'armée américaine. Dans cette dernière, la personnalisation sympathisante des forces armées américaines est retirée, la trame sonore excitante et exotisante est également coupée alors qu'une plus grande quantité de civils, parfois hostiles, s'adressent directement aux soldats; « While the civilian game presents a war of liberation, the military version familiarizes U.S. soldiers with being unpopular. » (Dyer-Witthford, de Peuter, 2009, p.113) *Full Spectrum Warrior* s'inscrit dans une longue lignée d'une représentation néo-orientaliste de la présence occidentale au Moyen Orient nécessaire pour le confinement et la maîtrise de l'Autre. Cette localité devient le site d'une guerre perpétuelle mais justifiée, dans une manière correspondante aux intérêts des politiques étrangères occidentales (Höglund, 2008; Murray, 2018). Sur le plan stratégique ou idéologique, cette surreprésentation de la violence militaire étatique agit éventuellement comme un moyen de dissuasion chez la population, alors que les images culturelles de la violence d'État qui inondent la culture occidentale s'immisce dans l'imagination du sujet lorsqu'est évoqué la nécessité tactique de se faire mauvais sujet, au sens althussérien. Le jeu vidéo continue aujourd'hui d'être un atout pour des institutions impérialistes, le Freedom Information Act ayant permis de révéler comment le Pentagone mobilise un jeu de guerre intitulé *Zbellion* souhaitant simuler le nouveau terrain dans lesquelles les luttes de pouvoir se produisent où les nouvelles générations

s'avèrent insatisfaites par les promesses non remplies du rêve américain. (Turse, *The Intercept*, 2020). La simulation reproduit un terrain international informé par les luttes cybernétiques, mais prépare également les soldats à la mobilisation autoritaire à l'intérieur de la nation, l'entraînement répétitif et la distanciation permise par la simulation permettant potentiellement de ralentir le développement naturel d'inhibition morale de la part des forces armées appelées à intervenir à l'encontre de ces manifestants.

1.3.3 Complexe du militaro-divertissement et machines d'extraction de plus-value

Si ces études du jeu vidéo militariste mettent pertinemment en lumière les échanges d'expertise entre l'industrie du jeu et l'Armée et le support du déploiement populaire de certains genres vidéoludiques envers des idéaux militaristes, Tim Lenoir et Luke Caldwell se penchent, par la notion de complexe du militaro-divertissement, sur les intérêts spécifiques des compagnies privées dans la poursuite de la profitabilité. Les auteurs décrivent comment, plutôt que de relayer les informations et biais désirés par l'appareil de sécurité nationale, l'industrie récupère ces enjeux et en transforme les thématiques afin de sécuriser une clientèle et maximiser les profits en tournant la supposée guerre contre le terrorisme en spectacle célébrant avant tout un modèle de consumérisme plutôt qu'un effort de relation publique de l'Armée. (Lenoir, Caldwell, 2018). Si *Call of Duty : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019) conserve des proximités avec l'armée américaine, particulièrement certaines dynamiques de représentation au niveau de sa campagne⁷, le mode multijoueur spectacularise l'action et crée un investissement compétitif chez des joueurs étant surtout capté par le processus de monétisation et l'engagement social compétitif, alors que

⁷ Celle-ci crée controverse lorsqu'elle effectue un escamotage en attribuant aux forces russes un crime de guerre en réalité associé aux actions américaines. Les événements violents et véridiques qui entourent l'Autoroute de la mort sont ainsi insérés dans le pays fictif d'Urzikstan. (Hall, *Polygon*, 2019) En inversant la responsabilité pour exonérer l'armée américaine, l'œuvre encore récente s'inscrit dans le processus néo-orientaliste décrit par Höglund.

des jeux comme *Just Cause 4* (Avalanche Studios, 2018) poussent l'extravagance de la mise en scène à son comble, en proposant aux joueurs d'incarner un cascadeur burlesque capable, par exemple, d'expédier une demi-tonne de missiles depuis un Wingsuit avant d'immédiatement se propulser dans une direction opposée à l'aide d'un grappin.

Cette emphase effectuée sur les marchés capitalistes du divertissement pointe vers une pluralité des mobilisations culturelles pouvant renforcer l'hégémonie et reproduire la survie économique et idéologique de la classe dominante, se liant à la description d'Althusser du fonctionnement multidirectionnel de l'appareil idéologique d'État. Dyer-Witheford et de Peuter citent les travaux de Deleuze et Guattari pour illustrer une fonction similaire. Le jeu vidéo devient une machine d'extraction machinique de la plus-value alors que les audiences deviennent exploitées au niveau de la réception (Dyer-Witheford, de Peuter, 2009, p.74-80). La marchandisation du spectateur peut s'effectuer à plusieurs niveaux, surtout dans le jeu vidéo où il devient possible d'en reconnaître une triple articulation : le jeu lui-même capture de la valeur, alors que les données et les identités numériques des joueurs sont échangés à travers des réseaux de publicités; par la connexion sur diverses plateformes sociales comme Facebook ou Xbox Live, les jeux sociaux commercialisent les relations sociales; puis l'acte de jouer en soi, puisque chaque action participe à la collecte de donnée qui serviront l'optimisation du modèle économique du jeu (Nieborg, 2021). Les impacts de ces opérations, en plus de régulièrement capter l'attention et le temps de façon aliénante et prédatrice, sont généralement invisibilisés, favorisant le déploiement de ce que Betancourt nomme l'aura du numérique ou l'impression que les biens et les services immatériels du numérique existent d'eux-mêmes, indépendants de leur support matériel, de l'intervention humaine et du travail incarné des producteurs ou des usagers (Betancourt, 2017; Montembeault, 2019). La captation machinique de la plus-value s'inscrit dans des rapports

similaires à la domination impersonnelle du fétichisme de la marchandise pour Marx, où des rapports économiques et sociaux entre les gens semblent être des rapports entre les choses, ce qui obscurcit les articulations de la base qui donnent forme à ces relations d'échange, ayant pour effet de dépolitiser et de ralentir le développement d'une conscientisation du citoyen-consommateur (Marx, 1867, p.152-167). Cette forme de fétichisme crée une illusion de l'autonomie des choses produites et échangées, les détachant de leur origine sociale et permettant ainsi à la logique marchande de dominer la vie sociale. La distinction habituellement claire entre le concret et l'abstrait est minée par les effets mystifiants de la marchandise qui soumet le réel aux abstractions de la valeur d'échange, le terrain ontologique du capitalisme (Keever, 2022). L'aura du numérique dissimule l'impérialisme de plateforme (Jin, 2013), où les plateformes de jeux s'inscrivent dans des relations familières de pouvoir asymétrique entre le Nord et le Sud global, qui sous-tend les conditions de productions du jeu vidéo. Les divers processus à travers lesquels le jeu vidéo s'inscrit dans les logiques du capitalisme de surveillance décrit par Shoshana Zuboff (2018) sont également invisibilisés alors que les données d'activité des utilisateurs est captée afin de conditionner des comportements favorables à l'accumulation de valeurs des compagnies de jeu (Egliston, 2020). L'essor du numérique nourrit une gigantesque économie de rente et une progression de la monopolisation intellectuelle, informée par le contrôle de l'information et de la connaissance. Les technologies biopolitiques de captation de données servent à la surveillance, et sont devenues un puissant moyen de capter la valeur (Durand, 2020, p.173).

Ces différents modèles s'alimentent mutuellement, formant des sujets plus susceptibles d'avoir adopté certaines perspectives néolibérales et coloniales et habitués d'être reconnus comme un groupe privilégié par l'adresse de la marchandisation. Cette histoire de la mobilisation du média peut à juste titre être considérée comme signifiante dans la promotion d'une culture réactionnaire

et élitiste, ayant trouvé une articulation à travers le mouvement Gamergate de 2014. Plusieurs auteurs s'affairent déjà à en tracer l'historique (Bezio, 2018; Jong, 2020), nous nous contenterons de soulever le caractère principalement blanc et masculin des groupes ayant composé le mouvement et les proximités politiques avec l'extrême-droite ayant alimenté ses perspectives et impacts matériels. Dans sa thèse, Carolyn Jong déplore la tendance des milieux académiques à critiquer ce mouvement ou les caractéristiques réactionnaires des communautés de joueurs à travers la lentille de la masculinité militarisée et du privilège blanc sans le connecter à celui de l'accumulation polarisée du capitalisme, du colonialisme, ou de la suprématie blanche, réduisant la manifestation d'un pouvoir structurel à des enjeux culturels. Il nous apparaît important de souligner que le concept de masculinité militarisée développé dans *Digital Play* est immédiatement mis en relation avec des inégalités économiques globales et un processus d'altérisation néo-orientaliste, mais, comme nous l'avons vu, il est fréquent de voir dans les études de jeu critique une réconciliation prématurée avec le colonialisme ou simplement un évitement des complexités que cela introduit. Cette dynamique s'inscrit dans ce que le philosophe Slavoj Žižek nomme la culturalisation de la politique, les institutions libérales ayant souvent recours à une réponse répétée face aux problèmes d'inégalités et d'exploitation qui s'échappent d'une reconnaissance de leur aspect structurel, réduisant des enjeux matériels à un appel culturel vers la tolérance (Murray, 2018). Si nous avons reconnu l'art et la culture comme un site de la lutte des classes parmi d'autres, il nous faut reconnaître que la droite et le pouvoir dominant y exercent aussi stratégiquement leur influence. Gamergate représente un terreau fertile pour le développement de nouvelles stratégies employées désormais régulièrement par l'extrême-droite dans sa poursuite de légitimité dans la culture populaire (Bezio, 2018; Jong 2020), nous forçant à reconnaître les proximités entre certains espaces et manifestations du média vidéoludique et le glissement continu en Occident, depuis

plusieurs années, vers une réhabilitation de perspectives extrémistes de droite et d'un fascisme contemporain. Comme Stuart Hall le signale, la culture populaire est l'un des sites au sein duquel la lutte pour et contre la culture dominante est engagée et est donc également un milieu pouvant être perdu ou gagné dans cette lutte (Hall, 2005, p.358).

1.4 Jeu vidéo engagé et perspectives critiques

Si le jeu vidéo se positionne en tant que média exemplaire de l'Empire, c'est également parce qu'il est potentiellement idéal pour représenter les systèmes impériaux et les soumettre à la critique (Fordyce, 2021). Si le sous-chapitre précédent se penche sur le déterminisme technologique et son arrimage aux intérêts de la classe dominante, celui-ci tente de débiter un tour d'horizon des différentes propositions critiques en études du jeu souhaitant concevoir des alternatives aux structures précédemment mises en lumière. L'intention est de caractériser certaines des conceptions actuelles populaires en études du jeu afin d'illustrer des tentatives pertinentes de questionner la place du média en tant qu'espace de problématisation, tout en interrogeant leur indice d'efficacité respectif de politisation, les avenues qu'elles proposent et leurs écueils potentiels. Les jeux de la conscientisation, pris au sens large de rendre sensible une problématique, une réalité particulière ou, au sens employé par le pédagogue et philosophe Paulo Freire, du développement critique de cette prise de conscience, conçue comme une prise de position épistémologique dans laquelle la réalité se donne comme objet connaissable et transformable (Freire, 1970), se déploient différemment selon les conceptions, variant depuis une perspective critique universelle et parfois relativement dépolitisée jusqu'à une prise de position partisane anti-impérialiste et contre toutes formes concrètes de domination, et tentant même parfois de participer matériellement à l'élaboration d'alternatives.

1.4.1 Jeux vidéo critiques

L'ouvrage *Critical Play* (2009), de Mary Flanagan, est l'une de ces contributions, souhaitant relever la capacité des développeurs de jeux d'influencer l'engagement des joueurs avec des systèmes de valeurs sociales et politiques. Flanagan explore différentes manifestations d'une culture du jeu dans l'activisme social, pour en identifier un usage mobilisé dans le but de développer une sensibilisation et d'accélérer des transformations sociales. Le jeu critique est caractérisé par un intérêt porté envers des thèmes se situant comme alternatifs à ceux traditionnellement mobilisés au sein des espaces populaires de jouabilité. Ceux-ci peuvent être abstraits, comme la recontextualisation de la coopération ou de ce qui constitue la victoire, ou plus concret dans l'observation, par exemple, de la marginalisation des femmes ou des actions militaires au Cambodge durant le début des années 1970s (Flanagan, 2009). L'auteure soulève trois outils critiques pouvant être mobilisés dans le but de provoquer un engagement critique. La subversion décentre la posture d'autorité d'une institution, ou la perspective assumée concernant un événement; l'intervention subvertit par l'action directe au sein d'une problématique sociale et interfère dans son déroulement conforme dans le but d'en affecter le fonctionnement; puis, la disruption se présente comme un acte créatif qui déplace plus fondamentalement la manière dont une logique particulière ou un paradigme opère. Plusieurs types d'interventions sont relevées pour leur rôle dans la mobilisation de ces outils. Les jeux activistes évitent l'exercice purement conceptuel pour s'insérer au sein d'enjeux sociaux, soit par les thèmes ou encore la narration, ou à un niveau plus systémique, dans une approche divergente des mécaniques de jeu, des paradigmes d'interaction et de jouabilité, etc. Les jeux sérieux, comme *Darfur is Dying* (Take Action Games, 2006) que nous approcherons brièvement par la suite, s'inscrivent principalement dans le domaine de l'éducation ou de l'application militaire. Ces expériences recontextualisent les dynamiques

ludiques pour les transposer dans une logique d'apprentissage et généralement ancrées dans une modélisation d'enjeux concrets, comme la formation professionnelle, la visualisation d'aide aux victimes de catastrophes, ou encore la simulation de gestion des politiques étrangères. Les jeux artistiques assument quant à eux une posture d'étranger vis-à-vis de la culture commerciale populaire, souhaitant aborder des enjeux contemporains en dehors des représentations stéréotypées et créer des expériences ludiques inhabituelles.

Si Flanagan relève pertinemment la nécessité, lorsque l'on s'inscrit dans un désir de subversion, de comprendre les systèmes et phénomènes que l'on décrit, critique et déconstruit, l'auteure tend elle-même à demeurer plutôt silencieuse quant aux spécificités des dynamiques globales de l'impérialisme et des aspects matériels du processus d'accumulation polarisée et de division hiérarchisée de communautés marginalisées. L'auteure critique la prévalence de la perspective masculine et blanche dans la création contemporaine du jeu vidéo et des milieux technologiques et tend à réduire l'enjeu à celle d'une aversion ou d'un manque d'intérêt envers une reconnaissance de la diversité constitutive des communautés s'intéressant au jeu vidéo. Cette perspective correspond en certains égards à la critique de Jong précédemment explicitée où les rapports de domination qui sous-tendent ces divisions sont occlus en faveur d'une critique culturelle. L'argument en faveur de l'utilité d'un tel jeu critique peine à intégrer dans son analyse une fabrique sociale claire et identifiable. Une société n'est pas entièrement disponible à l'analyse sans que chacune de ses pratiques n'y soient considérées (Williams, 1980, p.44). Les efforts visant à aborder principalement les enjeux sociaux depuis la diversité, l'entrepreneuriat indépendant, l'activisme de consommation ou la sélection basée sur le mérite ont du mal à déstabiliser directement les relations capitalistes, car ils réorientent les réalités négatives en marge du pouvoir et associent à des écarts moraux ou individuels des problèmes structurels (Jong, 2020, p.87). Bien

que Flanagan s'affaire davantage à relever les milieux vidéoludiques où ces critiques et mobilisations peuvent avoir lieu, cette absence d'une analyse matérielle peut engendrer l'encensement de jeux reproduisant des perspectives coloniales, ou la célébration d'expériences critiques pour les mauvaises raisons. Un exemple figure dans le cas de l'étude de *Darfur is Dying*, jeu sérieux conçu par des étudiants de l'Université de Californie du Sud dans le cadre d'une compétition lancée par le MIT qui souhaite ouvrir une lentille dans la vie de réfugiés vivant dans la précarité et une mobilité instable en réponse à la présence de milices armées supportées par le gouvernement Soudanais. L'œuvre présente une empathie envers les communautés impactées par une crise humanitaire et permet d'exposer cette réalité à des groupes pour qui celle-ci s'avère généralement distante. Cependant, Flanagan perçoit la pertinence de l'œuvre dans sa capacité de fonctionner comme appel à l'aide humanitaire, à l'intervention ou à la législation progressive. En évitant une analyse plus concrète des rapports de force internationaux, l'approche de l'auteure tend à effacer le rôle du pays dans lequel elle se situe dans l'aggravation des crises politiques en Afrique par le maintien de politiques néocoloniales servant à préserver le drain des ressources des périphéries vers les métropoles. Comme le relate la journaliste Lana Polansky, Robert Yang, universitaire et développeur de jeux porté généralement sur les sous-cultures queer, critique les créations technologiques empathiques auxquelles correspondent régulièrement les jeux sérieux :

Yang deftly and passionately rejects these works as “appropriation machines,” often treating their subjects as tokens for the ego-stroking of the powerful. As genuine as the aforementioned self-belief may be, it also conveniently skirts accountability to these subjects, and dodges any reckoning with how operationalizing something as abstract as empathy can realistically affect an audience. Yang’s criticism can be extended to basically any piece of interactive digital media made for the stated purpose of “inspiring empathy” in players toward a disenfranchised community. (Polansky, 2021)

Ces expériences, créées dans le contexte fortifié et insulaire de la métropole impérialiste, souvent la même étant en partie responsable des enjeux autour desquels elles souhaitent sensibiliser,

apparaissent parfois comme des théâtres de l'infortune, « developed primarily for the edification of more privileged, normative players. » (Ruberg, 2020, p.60). Ces œuvres critiques sont typiquement produites et appréciées dans des espaces clos, avant tout comme des expériences de pensée. Une telle posture peut, malgré ses intentions, solidifier des rapports de domination, à travers une appropriation coloniale des affects ou par une préoccupation mal située qui encourage une empathie distanciée plutôt qu'une construction plus soutenue de la solidarité. En omettant de traiter de ces enjeux dans toute leur complexité et à travers notre complicité, il devient fréquent d'y voir s'effacer les questions de l'importance de l'histoire, des relations de classe, de la domination coloniale et de l'idéologie dans la transformation sociale souhaitée. En l'occurrence, les États-Unis entreprennent encore aujourd'hui un rapport colonial avec l'Afrique, le rapport paternaliste de législations affichées comme salvatrices obscurcit le fait que les politiques américaines tendent à s'articuler dans une dynamique opposée, alors que l'aide humanitaire ressemble généralement davantage à un crédit que la force coloniale récupère éventuellement sous la forme de profits (Nkrumah, 1965; Yeros, Jha, 2020). Il devient donc possible, à travers ces créations technologiques et nos habitudes de consommation de celles-ci, de tenter de tracer prématurément des chemins vers l'innocence du colon et la réconciliation, nous permettant un pardon idéaliste de la proximité occidentale avec l'impérialisme et de préserver des « futurités coloniales » (Tuck, Yang, 2012). Si le jeu critique de Flanagan défriche des avenues pertinentes pour débiter une conceptualisation d'un jeu conscientisant, il trouve souvent écueil dans leur proximité avec des institutions gouvernementales, leur paternalisme et leur esquive de certains des éléments plus épineux qui informent le conflit traité, ouvrant la voie à des perspectives qui héritent, malgré les meilleures intentions, de biais résiduels coloniaux et orientalistes.

1.4.2 Jeux de la multitude

Dyer-Witheford et de Peuter, quant à eux, sont plus conscients des dynamiques globales dans lesquelles se déploient le jeu vidéo, bâtissant autour de l'analyse des philosophes post-marxistes Hardt et Negri, qui conçoivent un ordre global cosmopolite et ploutocrate remplaçant graduellement l'importance des États-Nations au profit d'un Empire diffus et totalisant qui transcende les frontières nationales. Si pour les auteurs de *Games of Empire*, le jeu de l'Empire est celui reproduisant la continuation de l'impérialisme militaire, les jeux de la multitude tentent quant à eux de permettre des futurs informés par une alter-globalisation auto-déterminée. Pour Montembeault :

Cette dernière [la multitude] désigne un réseau hétéroclite de forces révolutionnaires et progressistes. Elle se compose d'une pluralité de points de singularités formant une multiplicité décentralisée, hétérogène et transnationale de sujets sociaux qui sont interconnectés en vertu de leur intérêt pour le commun. Située à mi-chemin entre la souveraineté centralisatrice et un anarchisme complètement décentré, la multitude est une organisation collective dissidente prônant entre autres la diversité culturelle, le déploiement démocratique des ressources globales, l'anti-militarisme, une globalisation plus humaniste et démocratique ainsi qu'un exode vis-à-vis du capitalisme néolibéral. (Montembeault, 2019).

Les jeux de la multitude, par conséquent, deviennent un terrain de communication productive ou de mobilisations de machines de guerre, au sens employé par Deleuze et Guattari, où la technologie est employée de manière nomade et subversive. Dans cette conception, la multitude, en tant que réseau hétérogène progressiste, vient stratifier les espaces lisses de l'Empire, révélant des fractures et des tensions et, au sein de celles-ci, des espaces potentiels de lutte collective. Pour Stengers (2005), l'usage d'outils devrait toujours demeurer sélectif et partial. Si les politiques vidéoludiques sont signifiantes, le jeu politique ne peut être identifié comme l'unique site d'une lutte plus large, et doit s'inscrire dans un activisme qui s'affaire à transformer des structures matérielles (Fordyce, 2021). Dyer-Witheford et de Peuter relèvent la capacité du média vidéoludique de représenter et

proposer des propriétés de simulation de systèmes, celles-ci pouvant être mobilisées dans une mise en scène et une répétition d'une intentionnalité dans l'administration favorable de la planète. Les auteurs soulèvent la pertinence du contre-jeu, les actes de contestation idéologique au sein des systèmes de jeu, qui, si elles rencontrent certaines limites tracées précédemment par Keever, trouvent de l'efficacité lorsqu'elle force l'éruption d'une considération politique des marges et des structures qui les excluent. Lorsque l'artiste Joseph DeLappe s'insère dans l'espace compétitif du jeu de tir à la première personne *America's Army: Operations* (U.S. Army, 2002), développé par l'armée américaine, pour y introduire un caractère anti-ludique à travers sa performance *dead-in-iraq* (2006-11), dans laquelle l'auteur répertorie dans les canaux de discussions les informations personnelles de soldats américains morts en Iraq, il force chez les joueurs présents une interruption du déroulement habituel de la compétition et introduit une considération des impacts d'une guerre qui s'effaçait précédemment dans sa spectacularisation. Un joueur de la multitude s'ingère dans l'agentivité perçue de l'expérience de jeu et en renégocie les paramètres. Pour Tulloch, Hoad et Young (2019), la restriction tactique de l'hyperagentivité généralement célébrée par le média peut forcer un joueur habitué à confronter les raisons de cette frontière érigée et mettre au défi des présupposés dominants. L'exemple mobilisé par les deux auteures peut s'inscrire dans le développement dissonant, cette stratégie visant à insérer du contenu critique au sein des productions populaires. Celles-ci partagent ce moment dans *Gone Home* (Fullbright, 2013), où le.la joueur.se se voit bloqué.e l'accès au journal privé de la sœur de la protagoniste, le.la forçant par des mécaniques de jeu qui diffusent l'agentivité et érigent des frontières personnelles, à respecter l'intimité du personnage. Les jeux tactiques, quant à eux, regroupent des interventions actives à travers des manœuvres comme l'hactivisme et son usage du piratage informatique, ou encore les jeux politiques de MolleIndustria qui créent des effets esthétiques d'aliénation pour

expliciter la déshumanisation exercée par la domination de la marchandise. Les simulateurs de politiques sont des projets sérieux qui conservent les mêmes potentialités problématiques précédemment explicités, mais dont les écueils sont cette fois abordés par les auteurs pour les suppositions néolibérales qui les informent régulièrement. Finalement, le commun vidéoludique est une pratique communautaire de lutte pour un espace numérique public informé par « l'accessibilité de l'intelligence collective, [...], la démocratie de la littéracie vidéoludique ou encore la disponibilité des infrastructures du jeu vidéo comme lieu d'éducation aux nouvelles modalités de la citoyenneté et des droits numériques dans un contexte de culture réseau. » (Montembeault, 2019) Le jeu de la multitude est davantage informé par une perspective tactique et stratégique. Il fait suite à une analyse du capitalisme contemporain et des relations sociales dans lesquelles il engage, puis tente de proposer un média pouvant activement, et dans une certaine considération de son efficacité et sa pertinence, s'insérer dans la transformation de ces relations. Ainsi, même si le jeu vidéo s'avérerait exercer une influence minimale dans la construction d'un futur post-capitaliste, cette perspective est associée à une reconnaissance des subjectivités qui participeront à ces luttes à venir, formées et influencées par le complexe numérique dans lequel le jeu vidéo s'inscrit.

La perspective de Dyer-Witheford et de Peuter et le modèle conceptuel sur lequel ces auteurs basent leur analyse du capitalisme mondial contemporain, se sont vu toutefois justement critiqué pour leur concept prématuré d'une ploutocratie globale, cosmopolite et transnationale, compte-tenu du rôle encore signifiant et primaire des politiques étrangères coloniales et bellicistes de l'Occident et de la place des États-Unis dans le système mondial. L'efficacité politique du concept de multitude est également remise en cause par l'économiste politique Samir Amin (2014), qui préfère accentuer une conscience des inégalités mondiales, le statut prolétaire imposé et la

segmentation de cette force de travail à travers le concept de prolétarianisation généralisée. En insistant sur l'importance de cette distinction, Amin évite l'homogénéisation prématurée d'une multitude constituée d'intérêts potentiellement contradictoires, accentue l'importance du processus de découplage des pays satellites dans la transformation globale anti-capitaliste et refuse d'accorder prématurément au collectif que constituerait la multitude un pouvoir unilatéral et déterminant qu'il n'est pas encore en mesure de mobiliser.

1.4.3 Perspectives postcoloniales

Les ouvertures laissées derrière la critique d'Amin pointent vers la pertinence de l'analyse post-coloniale et la reconnaissance des stratifications informant encore aujourd'hui les formations sociales. Souvik Mukherjee (2017) nous invite à « jouer contre le grain », et à s'inscrire dans un jeu au pluriel qui perturbe les chronologies linéaires et les centres des constitutions de la vérité. Le récit colonial se retrouve donc à la fois représenté et critiqué par une perspective anti-coloniale qui l'accompagne et le déstabilise. Le jeu contre le grain ouvre des espaces pour le subalterne de s'autoreprésenter et d'être entendu depuis les archives coloniales. Philip Penix-Tadsen (2019), quant à lui, s'intéresse à l'inclusion des marges technologiques dans l'historiographie vidéoludique, notant que les tentatives universalistes, mais ultimement européenne, de s'intéresser à l'histoire du média seront limitées dans leur compréhension par cette exclusion. L'auteur relève une longue histoire créatrice trouvant origine dans les marges ignorées en tant que Tiers Monde et donc secondaire ou tertiaire, étant toutefois autant constitutrices de l'histoire du jeu vidéo que le développement du média provenant des États-Unis, du Japon ou de la Corée du Sud. Ces contributions nous invitent à ce que Gayatri Spivak nomme le sabotage affirmatif, dans laquelle le joueur ou lecteur est invité à s'investir dans la subjectivité de l'Autre, leur histoire et leur manière de voir le monde, une connectivité informée d'une empathie radicale et une acceptation d'une

position continue d'altérité (Murray, 2018). Similairement, Ngũgĩ wa Thiong'o nous invite à nous engager dans une lecture globalectique, dans laquelle la spécificité de l'époque, du contexte entre librement en conversation avec les textes d'une autre localité ou période, cherchant surtout à maximiser le potentiel émancipatoire de ces leçons pour l'humanité. Loin de s'émanciper d'un contexte socio-historique particulier, la lecture d'une œuvre peut plutôt entrer en interrelation avec ses pairs et rejoindre la totalité de la conversation, elle-même capable d'apprécier les liens et divergences au sein de contextes socio-historiques différents. Le texte s'inscrit en interrelation avec le monde et son histoire, « Whether literature is worldly or not may depend on our capacity to release the worldliness in the text. » (Saïd, 1983).

Cependant, les perspectives post-coloniales ne sont pas dépourvues de leurs propres écueils. Fréquemment critiqué pour son relativisme et son ambiguïté, Ella Shohat (1993) pointe, quant à elle, vers les implications problématiques d'une acceptabilité dans les institutions libérales du terme 'post-colonialisme' pouvant servir le maintien à distance de termes plus brusquement politiques comme 'impérialisme' ou 'géopolitique'. Kwame Appiah, quant à lui, approche ces théoriciens comme une bourgeoisie intellectuelle compradore, qui, située dans les institutions occidentales, imagine une Afrique qu'elle livre ensuite au monde européen. Appiah refuse d'être situé en tant que machine d'altérité (Mukherjee, 2017), qui suggérerait que l'expérience historique des peuples colonisés est dépourvue d'une existence indépendante des textes orientalistes. Ces problèmes pointent à nouveau vers la mystification et la métaphorisation potentielle d'une solidarité qui ne serait pas matériellement engagée. C'est pourquoi, même si la critique d'Amin ouvre des perspectives intéressantes pour une réflexion sur le post-colonialisme, sa posture intellectuelle et militante est moins tournée vers la post-colonialité que vers la décolonisation. Lorsque Frantz Fanon (1961) propose une critique du colonialisme en s'intéressant à la révolution

algérienne pour son indépendance, la décolonisation prend forme avant toute chose par le rapatriement des terres autochtones et des modes de vie qui leurs étaient associées, et exclut fondamentalement les tentatives d'expression de métaphores sur l'amélioration de la société en général. Tel que nous l'élaborerons par la suite, c'est une considération à laquelle Carolyn Jong (2020) nous invite lorsqu'elle insiste sur la nécessité de positionner l'industrie du jeu vidéo et les espaces vidéoludiques en tant que site d'organisation collective.

Nous avons examiné l'importance de l'histoire du colonialisme occidental pour les critiques formulées par l'art radical prochainement à l'étude et son rôle dans le développement de postures réactionnaires parmi les joueurs. Que ce soit par le relai volontaire d'idéologies politiques, ou par une poursuite commerciale de profit, les appareils idéologiques d'État ont participé à l'élaboration d'expériences vidéoludiques dominantes qui renforce la proximité des joueurs avec la matrice coloniale du pouvoir. Les perspectives critiques qui émergent de ce milieu, quant à elles, essaient parfois prématurément de s'éloigner du rôle de l'impérialisme global dans la formation de subjectivités et d'intérêts matériels qui s'alignent avec le pouvoir. Cette omission rend vulnérables ces contributions face à d'éventuelles stratégies d'absorption et de réappropriation. Dans le chapitre suivant, nous nous inspirerons de l'invitation lancée par wa Thiong'o à la lecture globalectique. Nous explorerons les mouvements et organisations artistiques qui ont été profondément influencées par les luttes sociales mondiales des années 1960 à 1980. Nous examinerons de plus près l'histoire et les caractéristiques des pratiques du troisième cinéma et de l'artiste révolutionnaire Emory Douglas, membre du Black Panther Party. Notre objectif est d'évaluer la pertinence de ces poétiques de transformation de la réalité lorsqu'appliquées dans les formes contemporaines du jeu vidéo. Nous analyserons la capacité de cet art oppositionnel de répondre à certains des écueils que nous avons rencontrés lors de ce chapitre.

CH. 2 – Cultures résiduelles : échos du troisième cinéma dans l'élaboration d'un jeu vidéo oppositionnel

*In order for me to write poetry that isn't political
I must listen to the birds
and in order to hear the birds
the warplanes must be silent*

- Marwan Makhoul, اين أمي, 2019

Nous avons précédemment relevé l'importance de trouver un certain ancrage, une spécificité, dans la formulation d'une critique du capitalisme et de son articulation dans la sphère culturelle. Pour éviter de laisser le champ libre à l'influence des appareils idéologiques d'État et la réappropriation de certains discours au sein de ceux-ci, il apparaît nécessaire de s'intéresser, dans une certaine logique de poursuite d'efficacité, à ce qui peut constituer une culture contre-hégémonique. Dans ce chapitre, nous explorerons les théories et pratiques du troisième cinéma et de l'art issu des activités du Black Panther Party, moins dans le but d'en brosser un portrait exhaustif ou une généalogie historique, mais pour relever les avenues politiques empruntées par ces mouvements qui semblent être absentes ou marginales au sein des conceptions critiques se déployant actuellement en études du jeu. Nous argumenterons que bien que ces pratiques soient nées dans des contextes particuliers, les perspectives qu'elles partagent sur la place de l'art et la culture dans une transformation systémique du monde social ne sont que plus pertinentes dans un monde contemporain où les contradictions et adversités critiquées par ces collectifs ne se sont qu'aggraver en bien des égards. Les tendances discursives et représentatives de ces contributions tendent à privilégier l'importance du discours social communiqué plutôt qu'une maîtrise technique et souhaitent véhiculer une compréhension diagnostique de la matrice coloniale du pouvoir du système impérialiste, la conscience d'une alternative et des correspondances étroites avec des

organisations politiques populations qui s'affairent concrètement à l'établissement d'un contre-pouvoir. Ces leviers signifiants seront étudiés dans ce chapitre pour les poétiques de la transformation de la réalité qui cultivent une conscientisation communautaire susceptible de s'affirmer en une mobilisation activiste. Dans une appréciation de l'importance d'être en mesure de se situer dans l'histoire des mouvements sociaux afin d'être mieux outillé pour naviguer notre propre présent (Berger, 1972), nous souhaitons nous intéresser à une expertise parfois laissée de côté en faveur de discours se présentant comme une nouvelle approche, réitérant, souvent par une inadvertance tout de même signifiante, un eurocentrisme privilégiant le savoir colonial aux pratiques contre-hégémoniques provenant de producteurs de connaissances marginalisés. Nous débuterons en situant les contextes dans lesquelles ces pratiques se déploient tout en explicitant les principes généraux. Nous explorerons ensuite les caractéristiques du deuxième cinéma et des critiques qui, à travers cette catégorisation initiale, lui sont adressées. Nous nous attarderons ensuite sur les contributions spécifiquement politiques de ces mobilisations culturelles pour enfin mettre en avant certains éléments capables de pointer vers une valeur opérationnelle dans leurs stratégies militantes que nous pourrons mobiliser lors du dernier chapitre autour de certains cas d'études vidéoludiques. Nous tenterons, tout au long de cette exposition, de lier les différents concepts et pratiques à des manifestations correspondantes dans le milieu du jeu vidéo.

2.1 Contexte historique de l'émergence de l'art contre-hégémonique des années 1960s-70s

Les deux mouvements à l'étude naissent tous deux dans des contextes politiques troubles. Au cœur de ces crises se trouvent, au sein de l'analyse de ces groupes respectifs, une perspective similaire du système impérialiste tel que décrit plus haut, représenté notamment par un antagonisme prononcé avec les États-Unis, perçu comme le noyau de ce système colonial et étant directement responsable de la situation précaire dans laquelle ces communautés se retrouvent. Ces

deux mouvements naissent dans le contexte de la Guerre Froide, marquée par d'importantes tensions géopolitiques entre deux superpuissances aux visions du monde et au développement économique incompatibles. Dans les interstices de cette confrontation s'articule toutefois plusieurs mouvements indépendantistes et émancipatoires que permet en partie cette multipolarité internationale. La conférence de Bandung, tenue en 1955 en Indonésie, marque une prise de position plus ferme de pays colonisés souhaitant se distinguer et s'émanciper des deux pôles majeurs à travers une posture de non-alignement. C'est dans ce contexte que le 'Tiers Monde' prend forme en tant que désignation linguistique qui signale la reconnaissance des circonstances collectives de pays ayant souffert du grand projet impérial de l'Europe, et étant désormais aux prises avec le néocolonialisme à la suite de leurs diverses luttes indépendantistes (Guneratne, 2003). Pour les aspirations de droit à l'auto-détermination, d'égalité des races et nations, d'intégrité territoriale, d'intérêts mutuels et de coopération ou encore de justice et d'obligation internationale qui animent ses intervenants, cette conférence et ses politiques constitueront une influence importante pour les mouvements artistiques et politiques de son époque. Cependant, si cette période politique est marquée par la mobilisation de ces pays représentant plus de la moitié de la population mondiale, elle est probablement mieux connue pour les impacts d'une mobilisation agressive des classes dirigeantes occidentales, particulièrement des États-Unis, pour qui cette part majeure de la force de travail mondial doit demeurer périphérique, c'est-à-dire une main d'œuvre peu dispendieuse, intensive et travaillant surtout à l'extraction des ressources premières au bénéfice des pays importateurs nets. L'Occident parvient effectivement, à la suite de la Guerre Froide, à imposer globalement un modèle socio-économique informé par la libre circulation du capital, le libéralisme politique et, sur le plan culturel, un consumérisme individualiste. Si cette période de néolibéralisme est traditionnellement décrite à travers le concept

de la globalisation, les auteur.es et activistes contre-historique auront tendance à y voir un euphémisme dissimulant le rapport de force d'un processus d'Américanisation, ou d'une violente (re-)satellisation des pays périphériques (Gunder Frank, 1966; Dunbar-Ortiz, 2014; Bevins, 2020). La Guerre Froide est donc également informée d'une grande période d'ingérence des États-Unis dans ces pays en processus d'émancipation, dans le but d'en freiner les avancées, craignant le recul d'une position hégémonique américaine étant, à l'époque, encore à former.

2.1.1 Troisième cinéma et résistance artistique sous la dictature

Le troisième cinéma est initialement conceptualisé et pratiqué au sein de cet espace global entretenus par ces mouvements politiques internationaux, et à une intersection nationale où, également, deux conceptions du monde intrinsèquement opposées s'entrechoquent en Argentine. En 1969 parait le manifeste *Vers un troisième cinéma* des cinéastes et activistes Fernando Solanas et Octavio Getino. Dans cette période, l'influent président Juan Domingo Perón et ses politiques sympathiques aux mouvements de syndicalisation et nationalistes, favorisant une influence de l'État dans la gestion de l'économie et la nationalisation des entreprises, sont déjà renversés par une junte militaire depuis plus de dix ans. La dictature militaire d'extrême-droite menée par Juan Carlos Onganía s'avère particulièrement agressive face au mouvement péroniste, encore populaire et influent à l'époque, et en déclare le parti illégal. La prise de pouvoir de l'armée, en juin 1966, ouvre la porte à la privatisation des entreprises, à des relations favorables aux intérêts des États-Unis et favorise la libre circulation du capital par un important recul des droits ouvriers acquis précédemment pendant le mandat de Perón, informé entre autres par la suspension du droit de grève et une hausse de l'âge de la retraite (Davila, 2015). La place des intellectuels dans la vie sociale se voit également restreinte par une réforme des universités qui annonce la fin de leur autonomie et un code moral catholique contraignant qui interdit les mouvements d'avant-garde

culturelle. Ce moment politique s'avèrera être l'amorce d'une importante ingérence américaine qui marquera l'histoire d'une grande partie des pays d'Amérique du Sud. L'Opération Condor, soutenue clandestinement par les États-Unis, financera et soutiendra des coups d'États, des campagnes de disparitions et tortures des dissidents et des assassinats politiques, parfois de villages entiers, formant un moment culturellement traumatique désormais surnommée la guerre sale, mais étant l'un des principaux mécanismes ayant permis l'avènement du néolibéralisme (Klein, 2007; Bevins, 2020).

C'est dans ce contexte et avec une certaine clairvoyance que se déploie le nouveau cinéma latino-américain et sa frange plus radicale, ses politiques post-péronistes spécifiquement révolutionnaires et ses critiques inspirées par l'impérialisme culturel et les théories de la dépendance. Si plusieurs groupes d'artistes s'organisent avant et après eux, dans la clandestinité, pour former un important mouvement d'expression critique face à la dictature au pouvoir, Solanas et Getino se présentent malgré tout comme des pionniers de la formation du troisième cinéma et l'une de ses expressions politiques les plus radicales, auquel ils donnent nom et tentent d'en tracer les contours. Dans leur manifeste, les auteurs approchent une catégorisation initiale entre trois manifestations du cinéma, en fonction des idées qu'elles tendent à véhiculer, et expriment une forte opposition au néocolonialisme occidental ainsi qu'à la bourgeoisie compradore nationale. Le premier cinéma est donc présenté comme le cinéma hollywoodien traditionnel. Entièrement relégué au rôle d'appareil idéologique d'État, ces films expriment des discours impérialistes, capitalistes et bourgeois et sont dirigés et financés au profit des intérêts du capital monopoliste américain. Cette production est généralement monolithique et engage le spectateur au sein de structures hermétiques qui rompent le lien intrinsèque de la production culturelle avec la vie sociale, culturelle ou politique (Solanas, Getino, 1969; Wayne, 2001). Pour Solanas et Getino,

dans le contexte colonial d'un pays périphérique, l'exportation massive des produits culturels américains et leur hypervisibilité prend la forme d'une colonisation pédagogique pouvant efficacement remplacer la police coloniale. Le deuxième cinéma, sur lequel nous nous pencherons de manière plus élaborée dans le sous-chapitre suivant, peut être rattachée à la production artistique d'auteurs correspondant davantage à la strate moyenne de la société, la petite-bourgeoisie. Cette production cinématographique tend à être mystificatrice, nihiliste et à fétichiser la place de l'art en l'approchant comme une source de beauté distincte, sans lien avec le monde politique. Le troisième cinéma souhaite donc se distinguer par sa volonté de façonner une nouvelle culture capable de répondre aux besoins du processus d'émancipation national. À travers une direction souvent ouvertement socialiste, certaines conceptions du troisième cinéma identifient des contradictions antagonistes inhérentes au rapport de production qui ne peuvent trouver résolution sans un renversement profond de ceux-ci, une direction socialiste où les classes propriétaires seraient expropriées de leur contrôle des moyens de production en faveur d'un contrôle réparti à travers l'ensemble des classes ouvrières. Cette étape s'avère ainsi nécessaire dans un processus émancipatoire national et international plus large (Solanas, Getino, 1973; Alea 1984). La conceptualisation du monde présentée souhaite saisir une réalité historique et communiquer un discours socialement pertinent que les cinémas dominants et d'auteur excluent tous deux de leur régime de signification. Ce cinéma tend ainsi à mobiliser des savoirs et représentations socio-historiques plutôt que des approches art-historiques ou purement esthétiques, jugées trop étroites et distantes des enjeux actuels (Willemen, 1989). Le groupe Cine Liberación dans lequel les deux auteurs étaient actifs, tente de former une méthode pour s'inscrire dans la transformation matérielle des rapports de pouvoir en proposant un film-acte. Le groupe organise des représentations clandestines et illégales de documentaires engagées dans les réalités nationales et la lutte politique

populaire dans le camp des masses opprimées où l'acte d'assister à la représentation devient en soi une manifestation, ainsi qu'un espace de débat. Ces manifestations se concrétisent également, souhaitant stratégiquement attirer l'attention des médias et de l'appareil répressif d'État pour gagner en visibilité et participent activement dans l'élaboration d'une direction vers une révolution socialiste (Davila, 2015).

Le troisième cinéma devient ultimement une branche majeure de l'histoire de la théorie cinématographique, largement contestée et initialement composée d'un vaste collectif hétérogène d'artistes critiques. Julio Garcia Espinosa écrit *Pour un cinéma imparfait* en 1970, défendant la dissolution de la division entre la professionnalisation de l'intellectuel et du créateur culturel et le peuple pour qui celui-ci s'exprime. Dans cette période de foisonnement d'une culture révolutionnaire, les inspirations des projets révolutionnaires d'autres nations périphériques, ici la révolution culturelle chinoise, alimente une réflexion sur la pertinence de prolétarianiser le producteur culturel. Le cinéaste Tomás Gutiérrez Alea (1984) s'interroge quant à lui à la jonction spécifique dans laquelle se retrouve la situation cubaine à la suite d'une révolution socialiste et le rôle de l'art et la culture dans une telle société en transformation minée par le contexte géopolitique néolibéral. L'esthétique de la faim, les esthétiques nomades, diasporiques, rasquachismo, santeria, sont toutes des articulations spécifiques et contingentes d'une tentative de valoriser des cultures laissées pour compte par l'Occident (Stam, 2003, p.32). Les caractéristiques que ces pratiques partageront régulièrement sont le refus de la spécialisation artistique et la prolétarianisation du producteur culturel, la tentative précédemment explicitée de communiquer un discours socialement pertinent, la réalisation d'une capacité et d'une nécessité de transformation sociale qui émerge de l'activisme de figures telles que Che Guevara, Ho Chi Minh et Frantz Fanon, l'encouragement d'une esthétique de la lucidité et l'accent mis sur la variabilité et la multiplicité des perspectives dans une théorie

constituant un vaste laboratoire constamment en réévaluation. Le troisième cinéma s'avère ultimement être l'une des uniques branches majeures de la théorie cinématographique n'ayant pas émergé d'un contexte euro-américain, parvenant à s'imposer par son impact culturel et politique, malgré son désavantage linguistique et idéologique et sa distance par rapport aux métropoles de la circulation des discours théoriques.

2.1.2 Emory Douglas et le Black Panther Party

À la même époque, certaines communautés marginalisées au sein même des métropoles impérialistes conçoivent similairement leur situation d'oppression et participent à l'émergence d'une contre-culture. Les États-Unis des années 1960s cultivent encore activement un racisme institutionnel et ségrégationniste qui sert une accumulation polarisée domestique qui favorise les colons blancs. Les politiques de Jim Crow, la violence coloniale de milices racistes comme le Ku Klux Klan, la discrimination du 'Redlining' où les quartiers prédominés par les communautés noires sont jugés plus à risque et disposent de services précarisés, les services bancaires prédateurs, la ruée vers les ressources de l'Afrique sont toutes des pratiques suprémacistes institutionnalisées aux États-Unis qui favorisent l'ascension sociale des communautés blanches et, au contraire, halte celle des communautés racialisées (Dunbar-Ortiz, 2014; Robinson, 1983). Cette discrimination généralisée cultive un sentiment de frustration qui se développe en une longue lutte pour l'égalité des droits civiques, des mobilisations et des émeutes prenant diverses formes et s'attaquant parfois très concrètement aux symboles et institutions du pouvoir blanc. Le Black Panther Party devient rapidement le véhicule radical à travers lequel la réalisation des antagonismes persistants au sein des relations sociales américaines se transforme en mobilisation d'un contre-pouvoir. Le parti gagne en notoriété, et en visibilité pour des appareils d'État américain progressivement antagonistes, lorsque ses membres mobilisent stratégiquement des principes de

loi pour légitimer le port d'armes à feu près d'altercation policière jugée discriminatoire par le parti, pour défendre la communauté et projeter le rejet d'une supposition d'impuissance de la part des agents d'État (Newton, 1973). Cette volonté de projeter un pouvoir de mobiliser la violence est souvent, dans le paysage culturel occidental, le motif à travers lequel le parti s'ancre dans les mémoires, obscurcissant le reste du travail effectué. Pour la communauté cependant, les Black Panthers se fondent dans les masses et se font accepter par celles-ci en assurant avant tout des contre-institutions livrant les services sociaux dont les communautés noires étaient intentionnellement dépourvues. Le programme principal du parti, et celui ayant probablement eu le plus d'impact, est celui des déjeuners gratuits pour les enfants, lancé en 1968. À cela s'ajoutent des programmes d'éducation politique et judiciaire, des cliniques de soin gratuites, de distribution de vêtements, d'aides aux personnes âgées, d'ambulances gratuites et d'autres initiatives dans ce que le parti appelle les programmes de survie (Jeffries, Zane, 2010). Le Black Panther Party participe donc à l'époque à l'élaboration d'un double pouvoir, un outil politique par lequel les communautés noires américaines forgent leurs propres organes d'affirmation politique et d'institutions répondant à des besoins matériels, créant une contre-structure oppositionnelle qui réduit l'efficacité et l'emprise du gouvernement américain sur la communauté. En parallèle étroit se développe le Black Arts Movement (BAM), fortement connecté avec les enjeux de pouvoir noir et portant en tant qu'influence majeure l'activisme de Malcolm X. En tant que mouvement esthétique 'Bandung', BAM, fondé par l'écrivain Amiri Baraka, est également informé par la diversité des perspectives et par l'incorporation d'éléments esthétiques multiculturels démontrant un engagement internationaliste (Smethurst, 2005). Ces deux organisations faisaient effectivement preuve d'une forte solidarité internationale, le Black Panther Party se positionnant très rapidement en opposition à la guerre du Vietnam et à la conscription des communautés noires, percevant la

hiérarchisation et la lutte pour la libération nationale comme étant étroitement liée à l'impérialisme américain et ses opposants. À l'intersection de ces organisations se trouve le graphiste Emory Douglas, artiste phare du mouvement du pouvoir noir et membre du parti qui en devient éventuellement le ministre de la Culture. Son art est caractérisé par un processus collaboratif dans lequel la création d'une communauté cohésive se faisait à travers la production artistique. Il est également reconnu pour cette même solidarité envers les luttes globales pour l'émancipation, pour la clarté de son discours et pour sa capacité de forger des imaginaires convaincants à partir desquels les communautés marginalisées peuvent se forger un sens de validité et une conscientisation politique.

Nous avons souhaité esquisser brièvement le contexte dans lequel ces mouvements se déploient et en présenter une introduction générale, nous explorerons plus en détail ensuite, dans un sous-chapitre à venir, les contributions politiques et formelles de ces mouvements mêlant art et affirmation politique afin de s'intéresser aux méthodes employées par ces mouvements, les manières dont elle cultive un processus de conscientisation collective et les spécificités qu'elles peuvent accueillir par rapport aux autres manifestations d'une expression culturelle précédemment critiquées. Nous tenterons finalement, à partir de ces observations, de s'intéresser au contexte contemporain et d'élaborer un indice d'applicabilité des qualités génériques de cet art contre-hégémonique dans le milieu du jeu vidéo.

2.2 Potentialités génératives du deuxième cinéma

Nous souhaitons d'abord nous intéresser plus étroitement, dans les pages à venir, au deuxième cinéma malgré notre encensement des politiques radicales des mouvements plus activement contre-hégémonique et ce pour quelques raisons. D'abord, la réception publique et

théorique des manifestes fondateurs du troisième cinéma omet parfois l'urgence et la pression politique du climat dans lesquels ils ont été écrits. Une lecture plus généreuse nous inviterait sans doute à entreprendre les distinctions effectuées entre les trois cinémas dans un registre plus dialectique. Il semble ainsi plus pertinent d'entreprendre ces catégories comme étant poreuses et en interaction. Effectivement, certains théoriciens questionnent la supposition fondamentale effectuée dans l'insistance prescriptive qu'une forme particulière puisse pertinemment se présenter comme étant la manière la plus appropriée, dans tous les contextes, de traiter des enjeux dont font face le Tiers Monde (Guneratne, 2003, p.18). De plus, dans la reconnaissance de l'impact de l'impérialisme culturel, la visibilité accrue dont bénéficie les deux premiers cinémas leur permet également de rencontrer davantage d'opportunités d'engager un processus personnel de conscientisation, même s'il ne s'agit pas forcément du but premier de ces pratiques culturelles. Mike Wayne (2001) s'intéresse à la capacité du film d'être poreux en relation avec son contexte historique comme un contrepoint à la qualité hermétique qui peut exister dans ces productions. Selon cette métonymie, le premier cinéma hollywoodien ouvre occasionnellement au tournant des années 1970s ses pores à la guerre du Vietnam et ses enjeux. La majorité des grandes productions critiques s'articulent toutefois à la suite de cette guerre comme une rétrospective, notamment à travers les fictions *The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978) ou *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) ou le documentaire *Hearts and Minds* (Peter Davis, 1974) qui dénotent un conflit moral interne des soldats dans leur participation à cette guerre et traite de la violence imposée à la population vietnamienne d'une manière plus brute et moins sensationnelle. Pour nos propres objectifs, il apparaît également pertinent de reconnaître que la production vidéoludique s'arrime dans la vaste majorité des cas, au mieux et lorsqu'il s'engage dans des directions critiques, davantage à ce deuxième cinéma.

Raymond Williams (1980) tente lui aussi de tracer les contours matérialistes d'une perspective sur la culture en approchant la question à travers le rapport de la culture alternative et oppositionnelle. Bien qu'il soit à nouveau important de signaler qu'il s'agit surtout d'un continuum, le degré d'efficacité du rapport oppositionnel étant informé par le contexte spécifique du milieu politique et social dans lequel il s'articule, la culture alternative tend à performer dans ses propres espaces et forger au sein de ceux-ci une autre manière de vivre. Lorsque la pratique culturelle demeure principalement alternative, lorsqu'elle génère du profit ou lorsqu'elle n'est pas encore disséminée à grande échelle, elle peut demeurer acceptable ou absorbable, voire être entièrement intégrée au système dominant. Lorsqu'elle se structure, gagne en appui populaire, réoriente son discours vers une critique radicale et favorise la mobilisation, par la transformation qualitative vers une forme oppositionnelle, cette transition combative peut lui valoir un détachement de l'un des appareils d'État au sens althussérien puisqu'elle se dirige vers la transformation systémique et compréhensive de la société et menace donc le processus de reproduction des rapports de production. Le deuxième cinéma peut contenir une multitude d'articulations, parfois très politiques, mais tend à demeurer davantage dans la sphère alternative. Jean-Luc Godard, réalisateur de la Nouvelle Vague Française ayant créé des films comme *La Chinoise* (1967) et *Le Vent d'Est* (1970), qui défendent ouvertement des idéaux socialistes et la nécessité de la participation à la lutte des classes, est, par exemple, situé malgré tout par Solanas et Getino, puis par Alea, comme correspondant davantage au deuxième cinéma. Plusieurs absences signifiantes l'expliquent : le manque de participation active des masses en faisant un cinéma anti-bourgeois mais pas non plus populaire ce qui signifie que la petite-bourgeoisie qui domine cette production peut s'exprimer de manière nombriliste ou paternaliste; son inclusion confortable dans les canons occidentaux de la théorie cinématographique en faisant un cinéma relativement

réapproprié et neutralisé par cette même bourgeoisie, ou encore le fait que cette production artistique ne parvient pas entièrement à demeurer indépendante, la dépendance vis-à-vis du financement gouvernemental signifie que sa perte peut à tout moment causer un obstacle important dans la capacité de production de ces films (Guneratne, 2003, p.24). Le deuxième cinéma lance toutefois adéquatement le problème de l'importance du rapport au plaisir. Si la culture dominante est celle d'une recherche du spectacle et du divertissement, le troisième cinéma court le risque de reproduire des schémas d'expressions fonctionnalistes, puritains, et faisant preuve d'un certain ascétisme s'il souhaite s'en distancier trop acerbement par la seule considération du principe de réalité. Wollen (1982) critique le réalisme socialiste pour être tombé dans ce rapport machinique et institutionnel distancié des masses et particulièrement rigide, subordonné aux exigences de la production industrielle et du renforcement de la légitimité de l'État socialiste, ne pouvant exister que dans un rapport d'utilité pratique. Par la multitude qui l'habite et l'échec dans la plupart des pays dans lesquels s'articulent le troisième cinéma de parvenir à une transition socialiste et de rencontrer les problèmes survenant pendant son institutionnalisation⁸, le troisième cinéma évite généralement cet écueil. Ce climat permet à l'art contre-hégémonique de demeurer avant-gardiste et de cultiver le dynamisme naissant de la proximité avec les masses. Si le troisième cinéma conserve cette flexibilité, la culture alternative permet tout de même une appréciation du caractère expressif et parfois nébuleux du langage artistique. Cette forme artistique peut intéresser pour sa capacité de produire des effets de sensibilisation, susceptibles de mener ensuite vers un processus de conscientisation. Dans cette perspective, ces effets peuvent être décrits comme : « l'ensemble

⁸ Cuba peut ici servir d'exception à la règle, conservant un pluralisme et une capacité d'expression distancée par rapport au modèle culturel défendu par l'Union soviétique. Le cinéma cubain conserve sa proximité avec les masses et ses intérêts, tout en questionnant le rôle de l'art dans une société post-révolutionnaire et sa capacité de problématiser les rapports de pouvoir persistants, tel qu'illustré, par exemple, dans *De Cierta Manera (D'une certaine manière)*, Sara Gómez, 1977) qui explore la persistance des dominations genrées et des postures machistes dans la culture cubaine (Shohat, 2003, p. 55).

des supports matériels, des agencements d'objets, des mises en scène, que les militants déploient afin de susciter des réactions affectives qui prédisposent ceux qui les éprouvent à s'engager ou à soutenir la cause défendue. » (Traïni et Siméant, 2009) Si le deuxième cinéma tend à entamer une amorce de problématisation du capitalisme, parfois timide ou mystificatrice, incertaine des alternatives et se préoccupant avant tout des effets sur l'individu, ces représentations peuvent toutefois entamer une remise en question ou des réactions affectives, de frustration par exemple, par rapport à un malaise institué par un sentiment social ou individuel d'aliénation.

2.2.1 Sensibilisation dans *Kentucky Route Zero*

En cet égard, le jeu vidéo peut se rapprocher de cette catégorisation de manière signifiante, en proposant, par exemple, des mécaniques de jeu qui participent à l'émergence de problématique concernant des réalités discriminatoires, ou qui problématisent des suppositions culturellement dominantes d'une liberté d'actions sans entraves généralement entretenues par la production vidéoludique. Le personnage de Conway, l'un des protagonistes de l'œuvre de Cardboard Computer, *Kentucky Route Zero* (2013-2020), travaille comme livreur pour la petite boutique antique Lysette's Antiques. Dans sa poursuite de l'élusivité adresse 5 Dogwood Drive, le personnage traverse une vieille mine abandonnée, tombe victime d'un effondrement et se retrouve avec une sérieuse blessure à la jambe le forçant à boiter pour le restant du récit. Son incapacité à déboursier pour les frais médicaux verront sa condition lentement s'aggraver, représenté par le scintillement dorée d'une jambe devenue squelettique. Cette tournure des événements correspond également avec sa rencontre avec les employés de la distillerie Hard Times, en relation étroite avec le conglomérat Consolidated Power Co, exerçant progressivement davantage d'influence sur les petites entreprises de communautés criblées de dettes. Effectivement, les employés qui composent cette compagnie sont tous des individus autrefois suffisamment endettés pour s'en voir submerger,

étant désormais tous des squelettes entièrement composés de ce même scintillement. À mesure que la condition de Conway progresse, davantage de ses membres tournent en squelettes scintillants, représentant l'aggravation de sa situation financière et la pression de disparaître rejoindre les rangs de la distillerie. *Kentucky Route Zero* s'intéresse à l'errance vacillante du nomadisme contemporain et de la solitude postmoderne. Les personnages qui composent le petit groupe contrôlé par le joueur sont forcés dans une inexorable progression linéaire, laissant derrière eux la pluralité inaccessible des réponses possibles. Les choix présentés au joueur étant de l'ordre narratif, celui-ci peut choisir la prochaine phrase du personnage incarné ou le sentiment qu'une scène lui inspire, sans pouvoir en transformer le cours. L'aliénation capitaliste passe par cette virtualité d'identités suggérées mais abandonnées qui réduisent l'essence de l'Être. Les manipulations temporelles effectuées par la configuration des mots dans l'espace de représentation, dans les pauses rythmiques rendent sensible la pluralité des phénomènes dans le monde et créent le sentiment latent de l'étreinte chaleureuse d'une mélancolie existentielle.



Figure 1. - *Kentucky Route Zero*. Acte III, Scène VII. « Where the Strangers Come From ».

Toutefois, le blogueur Lotus Root (2020) présente certaines critiques à l'égard de l'activisme affectif de *Kentucky Route Zero* et l'effacement racial qui aurait pu être évité dans un investissement approprié de la violence historique traitée. Selon l'auteur, l'évocation des luttes des mineurs américains et de la violence de leur exploitation tend à être prématurément homogénéisée, obscurcissant le génocide des communautés autochtones et l'esclavagisme des communautés noires qui parfois, très littéralement, rendent possible le récit de Conway qui traverse des mines bâties par ces communautés marginalisées. Si son discours politique est parfois timide, englobant discrètement les obstacles que rencontrent les protagonistes, la relation affective que l'œuvre entretient avec le.la joueur.se apparaît comme favorable à la cultivation d'une sensibilisation aux violences intrinsèques du système capitaliste.

Alternativement, le deuxième cinéma soulève également la question de la complexité phénoménologique de la spectature. Un intérêt porté envers une culture transformatrice demande de s'intéresser à ses participants et à la réception des œuvres. Il est donc nécessaire de considérer la possibilité de conscientisation à travers des produits culturels étant parfois plus immédiatement disponibles ou correspondants aux intérêts spécifiques d'une communauté ou d'un individu. Tout comme le relève Dyer-Witheford et de Peuter (2021), les subjectivités et compétences des masses contemporaines auront été partiellement forgées par la culture numérique de laquelle le jeu vidéo est une partie. La pluralité générative qui accompagne l'acte de réception ouvre à ce qu'Hamid Naficy (2003) nomme les espaces interstitiels de la réception. Dans le contexte iranien auquel il s'intéresse, l'auteur constate que les spectateurs résistent à la pratique d'une création de sens singulière, recevant des films propagandistes à travers la dérision et l'ironie dans une subversion de l'interpellation intentionnelle. Les spectateurs y étaient accoutumés aux interventions orales et aux interprètes et traducteurs transformant le sens initial en s'appropriant le récit. Finalement, au-

delà de la porosité inhérente de cette production hollywoodien ou artistique, la création de communautés permet l'incursion d'agents facilitateurs mobilisant certaines œuvres coloniales et spectaculaires dans le but d'introduire auprès des spectateurs, une lecture critique et participative.

2.3 Caractéristiques d'une culture oppositionnelle : Radicalisme et double-pouvoir

Nous avons succinctement exposé les contextes historiques dans lesquels les mouvements à l'études se déploient. Cette exposition préliminaire nous aidera à cibler les contributions stratégiques, politiques et formelles qui émergent de ces contextes. Ces contributions serviront ensuite de base pour interroger la capacité de cette période culturelle à être appliquée de manière conscientisante et potentiellement mobilisante dans le domaine du jeu vidéo. Les qualités oppositionnelles que nous soulèverons éclairciront des avenues susceptibles d'adresser les quelques écueils des pratiques critiques du jeu vidéo que nous avons explorées dans les chapitres précédents. Il semble erroné d'entreprendre l'éventuel échec des tactiques et stratégies qui composent ces mouvements artistiques et perspectives politiques de révolutionner de manière compréhensive les structures coloniales et hiérarchisées qu'elles critiquaient comme une preuve de leur inefficacité. Cela induit fréquemment à la perception d'une nécessité de s'en éloigner au profit d'une vague quête d'approches entièrement nouvelles. Cependant, la mobilisation agressive des appareils idéologiques et répressifs de l'État pour déstabiliser, discréditer et affaiblir ces organisations, ou mauvais sujets au sens althussérien, devrait plutôt témoigner de leur pertinence dans le processus décolonial. L'expérience de Fernando Solanas illustre cette réalité, avec sa production cinématographique devenue illégale, ses collaborateurs étant victimes d'assassinats, et lui-même ayant survécu à une fusillade politiquement motivée. Le Black Panther Party fut, quant à lui, la cible de l'opération COINTELPRO, des mesures agressives de contre-intelligence et contre-insurrection visant disproportionnellement le parti, la vaste majorité de ses opérations ayant

concerné les actions de celui-ci. Ces mesures incluent l'infiltration du mouvement pour le miner de l'intérieur, le démantèlement du programme de survie incluant le service de déjeuner pour les enfants de la communauté et des descentes policières violentes résultant en plusieurs assassinats et encore davantage d'arrestations. (Anderson, 2006, p.106-7). Le Mulford Act, voté en 1967, ne dissimule pas son intention de désarmer les membres du parti et est souvent perçu comme une démonstration du biais racial existant dans l'accès à un deuxième amendement fétichisé dans la culture américaine. Nous nous baserons dans nos observations sur les perspectives de Tashome Gabriel et Mike Wayne, qui considèrent tous deux le fait que la pratique du troisième cinéma puisse être entreprise principalement par ses politiques socialistes (Wayne, 2001, p.1). Sans vouloir homogénéiser ce large champ théorique ou en réduire les spécificités géographiques et historiques, il nous semble important de relever certaines pratiques comme étant toujours pertinente dans l'élaboration d'une culture numérique oppositionnelle.

2.3.1 Art communautaire comme catalyseur de l'action sociale

La culture contre-hégémonique, ou oppositionnelle, tend à vouloir cultiver, plutôt qu'une simple sensibilisation, une étape supplémentaire dans l'implication et l'engagement à travers la conscientisation au sens freirien. En ce sens, les dispositifs mobilisés sont ceux qui favorisent une analyse, une manière rigoureuse d'interpréter le monde et la perception d'une capacité de le transformer. La conscientisation entame une compréhension des rapports de pouvoir du monde social et les intérêts qui les informent et les instituent (Freire, 1970). En ce sens, le psychiatre et analyste Frantz Fanon s'intéresse, dans *Les damnés de la terre* (1961, p.211-2), à la question de la progression culturelle d'une revendication devenue mot d'ordre décolonial et collectif par une schématisation en trois temps en bien des égards similaires à celle du troisième cinéma et appliquée à la situation coloniale. Dans la première période, décrite comme intégralement assimilationniste,

l'intellectuel colonisé présente des œuvres qui correspondent à ses homologues métropolitains et démontrent une inspiration européenne. Dans la seconde, le colonisé prépare une littérature de combat marquée par l'angoisse, le malaise et la nostalgie et réintroduit sa culture dans un métissage qui mêle esthétique d'emprunt et influence de l'esthétique coloniale. Cette phase tend à s'adresser à l'opresseur, soit pour le charmer ou le dénoncer à travers des catégories ethniques ou subjectivistes, mais pour Fanon, cette pratique commet l'erreur de tenter de trouver des éléments qui s'opposeraient aux entreprises falsificatrices et péjoratives du colonialisme pour lui faire suffisamment honte et le convaincre de s'interrompre par lui-même. S'apercevant rapidement de l'impossibilité d'une telle entreprise, mais ayant tout de même contribué à la décolonisation de l'esprit, une mutation sur le plan de l'équilibre psycho-affectif (wa Thiong'o, 2012, p.41), Fanon constate que la plainte se fait progressivement remplacer par le réquisitoire. L'intellectuel colonisé cesse de s'adresser à l'opresseur et s'adresse progressivement à son peuple en clarifiant des thèmes désormais davantage nationalistes. La littérature de combat qui s'entame informe la conscience nationale, donne les formes et contours de perspectives désormais élargies et se présente comme volonté temporalisée. Le problème que cette culture en construction tente de résoudre est celui des relations sociales qu'elle souhaite instaurer et de la conception de l'avenir de l'humanité de ses participants. L'intellectuel colonisé s'aperçoit progressivement que la nation ne se prouve pas par la culture mais par sa manifestation que mène le peuple contre les forces d'occupation, que le combat culturel n'est pas parallèle au combat populaire. Cette posture s'apparente à celle d'Amilcar Cabral, pour qui la libération nationale est intrinsèquement un acte culturel, l'importance des différences entre la culture du peuple dominé et celle de l'opresseur étant déterminant dans la possibilité d'une victoire décoloniale (Cabral, 1970, p.41). L'analyse de Fanon anticipe ainsi les mécanismes de reconnaissance identifiés par Althusser et montre que ces

processus peuvent également contre-interpeller, ou amener des individus à s'émanciper au sein de communautés de résistance (Coulthard, 2014, p.84).

La cultivation d'un art correspondant aux besoins et aux aspirations des masses est une importante caractéristique de cet art contre-hégémonique. Dans ce contexte de lutte pour l'émancipation, le participant s'intègre également à un nouveau rapport à la communauté et découvre la fertilité des réunions de quartier et de cellules des différentes organisations politiques. Avant de pouvoir traiter d'une interprétation correcte de la lutte populaire, l'art lui-même doit découler de cette contribution collective pour pouvoir réellement prétendre tracer une relation étroite entre la signification et le monde social. La société en tant que porteuse d'une culture oppositionnelle doit ici être envisagée selon son moment historique et les classes sociales spécifiques au sein desquelles les masses sont situées. La notion du populaire, située d'une telle manière, nous permet d'identifier quelles lignes de force poussent quelles classes sociales, dans leur processus d'émancipation en tant que classes, de participer à l'amélioration des conditions d'existence sur la planète (Alea, 1984). Emory Douglas et la création communautaire qui informe sa contribution au sein du journal du Black Panther Party lui permet d'habiter la culture locale pour ensuite s'y intégrer critiqueusement, y ajouter de la qualité et adresser les problèmes totaux de la communauté. La pratique de Douglas peut être approchée également comme l'art de créer communauté, capable d'encourager des interactions démocratiques et les relations sociales saines que les mouvements politiques peinent parfois à concrétiser. Ses illustrations donnent voix aux thèmes et au travail du parti et du mouvement du pouvoir noir global tout en étant ouvert à la critique. Pour Douglas, l'art qu'il produit ne peut être considéré comme le produit de son travail individuel, puisque ses images émergent également de la lutte décoloniale globale qui informe son époque. Il y inclut des critiques de la guerre du Vietnam et la participation de femmes fortes

agentes du changement. De manière importante, Douglas cultive une chaîne de contre-mythes et de symboles qui façonne une puissante mythologie visuelle de pouvoir pour des communautés autrefois convaincues de leur impuissance (Fujino, Harmachis, 2020). Par la simplicité des images qu'il emploie, Douglas désire traduire l'idéologie complexe des pratiques du parti en des images compréhensibles pour l'entièreté de la communauté, y compris les enfants. En représentant par exemple l'appareil d'État américain par des cochons isolés portant un blason sur lequel est inscrit le mot « État », Douglas vulnérabilise le pouvoir et identifie clairement les agents de la répression. L'État désormais encerclé par la mobilisation collective, les communautés noires américaines sont représentées comme des agentes de l'Histoire (fig. 2.1 et 2.2).



Figure 2.1 et 2.2 - Emory Douglas représente l'autorité étatique et le policier à travers la figure du porc. Images récupérées via <https://www.nytimes.com/2016/10/16/arts/fifty-years-later-black-panthers-art-still-resonates.html> et <https://www.sfmoma.org/read/issues-of-the-black-panther-black-community-news-service-san-francisco-1969-76/>.

L'accessibilité et l'efficacité de la dissémination des images se mêle à un mouvement global de revendications collectives, formant un folklore qui réhabilite et insère dans la culture blanche dominante la beauté des communautés noires. Nous croisons à nouveau cette préoccupation pour la dimension affective cette fois-ci mobilisée activement dans une portée radicale et souhaitant redresser des inégalités de pouvoir maintenue par des générations d'oppressions ciblées. La révolution socialiste devient désirable et s'inscrit progressivement dans cette culture populaire et force la reconnaissance d'antagonismes irréconciliables entre les intérêts des communautés blanches et ceux des communautés marginalisées et racialisées. L'agitprop expressionniste de Douglas devient, pour lui, inséparable des pratiques concrètes du Black Panther Party, sans qui le journal et sa contribution artistique n'auraient pas eu le même impact. Ces deux mouvements s'entrelacent dans un renforcement mutuel, chacun pouvant rejoindre certaines portions de la communauté et participent différemment à l'élaboration d'une conscientisation communautaire.

2.3.2 Compréhension diagnostique

La création de mouvement pointe vers une autre spécificité de l'art oppositionnel. La poursuite d'une compréhension des relations complexes qui s'entremêlent dans le développement personnel et collectif, social et économique, politique et culturel permet de véhiculer le sens d'une compréhension diagnostique de la situation socio-économique du milieu et des rapports de pouvoir qui l'informe. Puisque la culture dominante s'avère adepte à orchestrer une sentimentalité hermétique et à repousser la légitimité des revendications d'égalité des communautés marginalisées, l'emphase sur un cinéma de la lucidité fait sens pour sa capacité à renverser la hiérarchie entre le sensible et le cognitif (Willemen, 1989). Le troisième cinéma souhaite se distancier d'une forme reposant sur la manipulation émotionnelle, le cinéma à devises simplistes et la mobilisation de techniques de publicités, défendant qu'une pratique culturelle qui promeut

l'adhérence et la simple croyance ne peut être en mesure d'adresser la complexité des structures coloniales. Un art préoccupé surtout par l'activisme doit faire l'emphase sur la clarté du sens et de la communication. Cela ne signifie pas de créer un art simpliste, qui implique une posture paternaliste ou condescendante envers le public. L'outillage à travers une base théorique solide chez le producteur culturel est privilégié, bien que celle-ci implique également un processus de questionnement auto-critique. Si le troisième cinéma se méfie de la figure de l'intellectuel professionnel, cette préoccupation est surtout dirigée envers l'intellectuel impérialiste qui mobilise son expertise au profit de l'autorité centrale de la société et de son ascension individuelle plutôt qu'à l'ascension collective des classes sociales exploitées (Saïd, 1984, p.2). Cette réalisation force les artistes contre-hégémoniques à s'intégrer à la communauté dans laquelle ils introduisent leur discours pour se reconstruire également dans un processus d'apprentissage mutuel. Les intellectuels révolutionnaires ayant traditionnellement émergé d'un milieu petit-bourgeois plus confortable, leur donnant l'accès à une éducation, ne peuvent simplement livrer des vérités figées depuis une position supérieure. Ceux-ci doivent être prêts à déconstruire les suppositions provenant de leur milieu, incluant l'élitisme de leur environnement culturel et ses manifestations paternalistes, leur séparation de l'art de la politique et de l'économie, leur distance envers les luttes populaires, leur conformité, leur attachement au statut culturel et social, aux rapports de compétition plutôt que de collaboration ou encore à la tendance de traiter de chaque enjeu comme étant distinct, permettant d'éviter les indications cumulative pointant vers le caractère insoutenable de l'ordre social actuel (Wayne, 2001, p.121). Solanas et Getino défendent la nécessité d'une prolétarianisation de l'artiste révolutionnaire, qui, semblable à la notion fanonienne de la mission historique des générations, réalise sa responsabilité collective et met à disposition de la

communauté le savoir dont il dispose initialement par la participation sociale et économique de cette même communauté.

2.3.3 Esprit de multiplicité et convergences

Ce rapport à la production de la connaissance favorise le déploiement d'un rapport démocratique de la production et de la réception qui caractérise également cette pratique oppositionnelle. La production guérilla du groupe Cine Liberación cultive une expertise généralisée des artistes dans toutes les sphères de la production du film. Dans ce contexte où la production cinématographique est illégale, cette tactique vise à s'assurer que chaque membre de l'équipe puisse être remplacé en cas d'imprévu. Les technologies permettant l'acquisition d'équipement de captures et de montages à un prix relativement accessible, les artistes peuvent assurer une création nomadique, capable de battre en retraite lorsque la situation l'exige, et de se redéployer rapidement dans les milieux où la capture d'images est pertinente. Les films sont également montés de manière fragmentaire, permettant la dissimulation de la pellicule lors d'une réquisition étatique. Cette fluidité tactique, chaotique et difficile à repérer pour le pouvoir en place, permet de réaliser un long-métrage documentaire presque entièrement en secret et de maximiser les chances d'éviter le pire de la mobilisation de l'appareil répressif de la dictature. La présentation des films réalisés porte similairement cette qualité insurrectionnelle. La projection étant également illégale, le simple acte de se présenter dans la salle de cinéma en tant que spectateur devient une participation active et une forme de manifestation. Le découpage qui servait précédemment à dissimuler la bobine lorsque nécessaire permet désormais d'effectuer des pauses et d'engager la salle à discuter du discours véhiculé par l'œuvre et de la situation politique traitée ou de rapidement quitter les lieux si nécessaire. Le film devient un détonateur d'idées, un prétexte d'organiser une réunion qui, à la suite de l'échauffement produit par le film et son contexte, mène régulièrement à

des mobilisations dans la rue et permettent une publicisation de ces clubs de visionnement. Le contexte créé lors de la représentation présente ce même caractère démocratique qui favorise la contribution collective et implique les participants dans un projet collectif.

Si les auteurs qui formalisent initialement ce mouvement refusent de prescrire des normes esthétiques, favorisant une forme en constante réévaluation, ouverte et hétéroclite, définie surtout comme un laboratoire d'expérimentation combatif qui porte sa caméra d'une main et une pierre de l'autre (Wayne, 2001), il demeure possible d'identifier et d'apprécier des qualités génériques qui participeront par la suite à faire reconnaître le troisième cinéma comme la formation cinématographique de l'émancipation du tiers monde des années 1970s. Puisque cette forme cinématographique naît souvent au sein de pays périphériques aux prises avec ses situations coloniales, la nécessité de négocier l'articulation des batailles culturelles devient crucial au sein de stratégies de libération plus larges. La production d'une appréciation formelle devient secondaire à son instrumentalité politique, bien que cet art du processus devienne en soi une esthétique. C'est en partie ce qui expliquera la prévalence du documentaire au sein du troisième cinéma et l'élaboration tactique de poétiques de la transformation de la réalité. *La Hora de Los Hornos* (*L'heure des brasiers*, Solanas, Getino, 1970) oscille entre l'agitation de propagande et le documentaire à propension directe qui hérite des esthétiques du cinéma soviétique et du néo-réalisme italien. Des percussions ponctuelles viennent accompagner de brèves apparitions d'images ou présentations textuelles, puis un retour au noir est effectué. Il y existe une certaine violence dans la représentation, un rythme quasi-stroboscopique qui happe le regard et souhaite entrainer le spectateur, mais tout autant une volonté d'informer rigoureusement autour des enjeux qui affectent la population argentine. En mobilisant une masse de gens et d'images préexistantes, l'œuvre met en commun ces images et le travail et les idées des révolutionnaires. La représentation

des masses et de son agentivité collective se présente également comme une caractéristique importante de ce cinéma révolutionnaire. L'œuvre attribuée avec le temps à Solanas et Getino se présente initialement comme une œuvre collective non signée alors que des films comme *Soy Cuba* (*Je suis Cuba*, Mikhaïl Kalatozov, 1964) fait des masses prolétaires un protagoniste en soi, qui fait progresser le récit et lui donne ses contours. Dans le contexte palestinien, cette forme, articulée similairement, fut le résultat d'une consultation régulière avec son public autour de ce qu'elle considérait le plus pertinent à représenter. C'est dans cette sonde que les cinéastes réalisent que les audiences elles-mêmes préfèrent un style jugé réaliste plutôt que les formes plus artistiques et expérimentales (Massad, 2006). Dans ce contexte où la culture palestinienne doit tenter de revendiquer son droit à l'existence alors que sa visibilité est noyée par l'hégémonie culturelle du cinéma israélien, la forme cinématographique prend ses contours en fonction d'une volonté politique et stratégique de lutter pour ce que Deleuze appelle la répartition du profane et du sacré (Deleuze, 1987) qui s'est trop longtemps formée en leur défaveur.

2.3.4 Solidarité internationaliste

Une part importante de la production artistique oppositionnelle identifie l'impérialisme en tant que système mondial comme un enjeu majeur dans les conditions de possibilités de l'auto-émancipation de leur pays. Cette observation est ensuite mise en relation avec la subordination des autres pays satellites, qui doivent ainsi également mener à bien leur propre émancipation pour rendre possible une libération globale. Les mouvements à l'étude dans ce mémoire reconnaissent à leur tour les liens étroits entre leur propre situation d'exploitation et cette structure mondiale tentaculaire et évasive qu'il demeure nécessaire de démanteler. La solidarité, particulièrement ancrée dans une pratique radicale, peut être définie comme une relation forgée à travers la lutte politique et qui participe, par son caractère génératif et les liens ainsi forgés, à contester diverses

formes d'oppression (Featherstone, 2012). Cette position est illustrée par les raisons précédemment explicitées pour lesquelles le Black Panther Party refuse de s'engager dans un soutien envers la guerre du Vietnam. Au-delà de la discrimination des communautés noires qui délégitimisent un appel à la lutte armée pour une quête de libération à outre-mer dont elles-mêmes ne bénéficient pas encore, le parti reconnaît que les raisons revendiquées par les États-Unis pour s'engager dans un tel conflit dissimulent une quête de pouvoir et d'appropriation de ressources qui ne peuvent bénéficier à la population vietnamienne. Les membres du Black Panther Party, et l'art d'Emory Douglas, affichent également leur soutien pour les revendications émancipatrices de la Palestine et se mobilisent dans le pays afin d'entretenir des relations. Angela Davis (2015) s'intéresse, plusieurs années après son implication au sein du parti, aux liens entre l'oppression palestinienne et la militarisation de la police américaine et du complexe carcéral industriel criminalisant les communautés noires. L'activiste mobilise l'exemple de l'entreprise de services de sécurité britannique G4S Global afin d'illustrer l'interrelation des prisons privées européennes et africaines, de la criminalisation des jeunes filles noires américaines et des équipements et services fournis aux postes de contrôle qui longent le mur de l'apartheid de la bande de Gaza. Par son appel tri-continentale à l'action, le troisième cinéma s'insère dans un mouvement global d'émancipation décolonial inspiré des politiques de Bandung et tente de se forger un chemin à contre-courant de la colonisation euro-américaine. Dans l'hétérogénéité que cultive le troisième cinéma, la relationnalité que la solidarité internationaliste entretient sert également de praxis qui évite le remplacement d'une totalité par une autre (Mignolo, Walsh, 2018). L'anti-impérialisme du troisième cinéma et du Black Panther Party ouvre un regard global et des avenues de solidarité radicale basée sur des principes partagés (Desai, 2021) qui apparaissent comme une précondition à la libération collective et qui pointent, pour les mouvements occidentaux contemporains, vers

une nécessité de responsabilité collective de prise de position forcément compromettante dans la déconstruction matérielle d'une position de classe. Il fut possible d'apercevoir un exemple de prise de position internationaliste lors de la mobilisation israélienne particulièrement violente, en 2021, qui avait pour but d'accélérer l'appropriation des propriétés palestiniennes (Human Rights Watch, 2022), lorsqu'un syndicat italien de travailleurs portuaires ont refusé de charger un cargo d'armes destinés à Israël (Forrest, 2021).

2.4 Ouverture vers le contexte contemporain et applicabilité en jeu vidéo

Le climat politique et social contemporain peut sembler désormais distant des aspirations portées par ces mouvements d'émancipation et de l'efficacité des rassemblements collectifs qui les informent. Les États-Unis et le monde occidental parviennent à se forger une place mondiale hégémonique et imposent un capitalisme néolibéral duquel ils sont les principaux bénéficiaires. Pendant ce temps, la conscientisation politique et les mouvements d'organisation collective ont lentement été minés par une relative stabilité économique pour les pays noyaux satisfaisante pour les communautés plus privilégiées, une transition culturelle où prime un sens généralisé de la fin de l'histoire. Les mobilisations de l'appareil répressif d'État ont depuis longtemps criminalisées les mouvements plus radicaux, les pays noyaux perfectionnant leurs stratégies de contre-insurrection jusqu'à rendre bien plus difficile la tâche de cultiver un mouvement durable et solide. Le début des années 2010s est quant à lui informé par un climat de cyber-utopisme au sein des mobilisations militantes. Les mouvements de protestation sociale du « Printemps arabe » et de Occupy Wall Street participent à forger une perception de la capacité des réseaux sociaux de former une révolution digitale décentralisée et sans dirigeant où les hiérarchies traditionnelles se dissolvent en faveur d'un ethos de collaboration et de transparence. Cette multitude, qui s'apparente à celle approchée par Dyer-Witheford et de Peuter, rencontre toutefois certains écueils.

Effectivement, la spontanéité de la frustration des masses peine à trouver expression dans un processus organisationnel susceptible de résister à l'infiltration, de donner une direction durable et stratégique pour concrétiser l'alternative souhaitée et laisse une plus grande visibilité aux individus privilégiés. La culture numérique elle-même tend à reproduire ces problématiques, alors que ces mouvements et les communautés en ligne se tournent vers un libertarianisme hétéroclite manipulé par le spectacle de l'appareil idéologique d'État qui mine la crédibilité et l'efficacité de cette révolution perçue. Ultimement, tel que nous l'abordions au premier chapitre en nous intéressant à la proximité perçue des groupes sociaux avec les avantages livrés par les pays noyaux, une partie de la multitude s'intéresse à des revendications à courte vue informé par ce libertarianisme, où la liberté s'articule autour d'une frustration, et d'un droit de la communiquer et l'imposer, contre le féminisme, la rectitude politique, le multiculturalisme et les autres expressions des revendications plus égalitaires des luttes pour la justice sociale. Cette formation de communauté se radicalisant vers l'extrême-droite prend forme, à travers le web, de manière décentralisée et diffuse, ressemblant à une pollinisation croisée de diverses sous-cultures faisant rencontre à travers une insatisfaction nourrie en partie par une précarisation graduelle de leur mode de vie et une perte de mobilité sociale.

Malgré tout, plusieurs initiatives subsistent qui souhaitent valoriser la justice sociale, perturber les (dis)fonctionnements du capitalisme contemporain et organiser des mouvements vers une alternative. Une frustration latente anime le corps social des pays noyaux, les mobilisations occidentales surtout spontanées que l'on retrouve, par exemple, dans le mouvement Black Lives Matter en 2020, ou, plus récemment, dans les manifestations des Français contre la réforme des retraites de 2023, pointent vers cette perception grandissante d'une sensibilisation à la violence des inégalités systémiques et d'une nécessité d'un changement de paradigme. Le milieu du jeu

vidéo s'aperçoit également du rôle qu'il lui est possible d'occuper. Nous aimerions nous pencher sur l'une de ces expressions au cours du chapitre à venir à travers la plateforme de diffusion Itch.io et certaines des sous-cultures qu'elle alimente. Il nous semble toutefois pertinent d'esquisser rapidement quelques expressions qui, si elles correspondent rarement à la définition totale du troisième cinéma et du radicalisme qui le constitue, pointe tout de même vers une volonté d'une transformation systémique.

2.4.1 Émergences de contestations critiques dans le milieu vidéoludique

L'hactivisme participe à dissoudre une vision formaliste de l'acte de jeu en créant un métissage entre le jeu et l'activisme politique par des tactiques de désobéissance civile numérique qui perturbent les systèmes de communication et d'information utilisés par les grandes entreprises et gouvernements (Paquet, 2008, Raley, 2009, Bazzichelli, 2013). La scène du piratage et du « modding », ou modification de matériel ou de logiciel pour en détourner l'usage intenté, se pose quant à elle en tant que réponse au phénomène d'enclosure de la propriété intellectuelle numérique. Bien qu'il ne soit pas forcément associé à une pratique politique, ce milieu propose malgré tout un mode de distribution alternatif parfois plus efficace que les circuits légitimes. Comme le relève une étude récente (Salvador, 2023) la vaste majorité des jeux vidéo sorti avant les années 2010 est désormais indisponible sur le marché. Si la scène de l'émulation et du piratage demeure une méthode imparfaite pour la préservation de l'histoire du média, instable sur le plan de la légalité et dépendant des préférences personnelles de ses acteurs, elle demeure encore souvent plus efficace que les initiatives développées par les grandes entreprises. Il émerge également plusieurs initiatives dans le milieu académique. Au Québec, le concours de stage rémunéré *Diversité en jeu* de l'Université de Montréal travaille à redresser des inégalités structurelles en proposant une perspective intersectionnelle sur l'accès aux études à l'université. À l'Université du Québec à

Montréal, la recherche actuelle du laboratoire de recherche en études du jeu, Homo Ludens, se penche sur la question de la conscientisation à partir du sociologue Paulo Freire, s'intéressant dans la dernière année à cette question à partir de l'environnement. Le développement, particulièrement dans les dernières années, de différents mouvements de syndicalisation dans le milieu de la création vidéoludique émerge d'une incapacité d'accepter la précarité provenant de l'abus des employeurs de la passion des créateurs envers le média, des périodes de travail intensifs normalisées appelés « crunch » dans l'industrie et des problèmes flagrants de représentation genrée et raciale et de harcèlements. Pour Carolyn Jong (2020), le concept de résistance est attirant et pousse à vouloir s'en revendiquer, mais doit demeurer connecter avec une perspective matérialiste de ce qui constitue le pouvoir. En cela, une implication militante doit avant tout aspirer à déstabiliser le pouvoir bourgeois. Le syndicalisme en jeu vidéo est l'un de ces espaces qui travaillent à redresser la contradiction antagoniste entre les intérêts respectifs des employeurs et des employés, en faisant participer ces derniers à l'élaboration collective du pouvoir de chacun. En cela, le syndicalisme peut être vu comme une avenue possible pour l'amélioration des conditions de vie des employés, mais également comme un terrain de formation à la lutte des classes qui peut travailler à élaborer des stratégies qui s'adaptent au terrain numérique contemporain. Les auteurs Paolo Ruffino et Jamie Woodcock (2019, 2021) s'intéressent au contexte anglais et relèvent certaines stratégies mercantiles de l'appropriation post-fordiste de la multitude qui individualisent et rendent visible le créateur culturel, le force à passer à travers des plateformes intermédiaires comme Steam qui retiennent une partie de la marge de profit et diffusent le rapport à l'employeur, qui devient lui-même plus opaque et distribué. Game Workers Unite (GWU) attire ici l'attention pour sa mobilisation à travers la communication à distance, qui permet au travailleur intéressé de rejoindre à travers un certain anonymat jusqu'à prendre

confiance avec l'organisme et à forger communauté avec d'autres branches où qu'elles soient et partager des expériences et tactiques. Le zine de GWU, qui permet une distribution pamphlétaire et peu dispendieuses d'informations clés, se distingue également par cette même qualité d'agit-prop de la lucidité que cultive le troisième cinéma. Le zine emprunte le langage du jeu vidéo pour mobiliser son lectorat et rendre plus accessible et approachable la participation. La couverture affiche ainsi des phrases accrocheuses comme « Co-op tactics », « Astuces pour battre tous les boss » et mobilise une iconographie et des personnages empruntés des univers de la culture vidéoludique. Il est ainsi possible d'apercevoir une conversation de codec de *Metal Gear* où le personnage de Snake se fait rappeler l'importance d'être discret dans ses conversations pour éviter de mettre au courant « Big Boss », un jeu de langage autour d'un autre personnage important de la série. La figure de Wario est également mobilisée en tant que capitaliste souhaitant conserver sa posture hiérarchique et ses ressources.

Il nous a été possible d'apercevoir, tout au long de ce chapitre, que les pratiques du troisième cinéma et de l'art du Black Panther Party comportent des qualités oppositionnelles encore marginales dans les œuvres vidéoludiques qui se réclament d'une portée similaire. Diverses initiatives émergent toutefois depuis le milieu du jeu vidéo qui font écho à la critique de Carolyn Jong sur l'efficacité politique du « jouer contre le grain ». Bien qu'elles ne rejoignent pas toujours le radicalisme du troisième cinéma ni son discours socialiste, elles se distinguent par cette distanciation de l'herméticité de l'écran en faveur d'une volonté de former des communautés autour d'inégalités vécues et d'une détermination à les adresser. Dans le prochain chapitre, nous développerons des études de cas, issus de ces initiatives, qui témoignent d'une volonté d'intégrer des tactiques oppositionnelles à leur pratique. Le mouvement des Alt-Games, la plateforme

alternative de diffusion de jeux Itch.io et quelques jeux disponibles sur celles-ci, ainsi que l'œuvre *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) seront mis de l'avant dans cette exploration.

CH. 3 – Poétiques de transformation de la réalité : Exemples du mouvement des Alt-Games, de la diffusion sur Itch.io et de *Disco Elysium*

Without new visions we don't know what to build, only what to knock down. We not only end up confused, rudderless, and cynical, but we forget that making a revolution is not a series of clever maneuvers and tactics but a process that can and must transform us.

- Robin D.G. Kelley, *Freedom Dreams*, 2002

Une contradiction existe dans l'analyse présentée dans le présent chapitre en ce que les études de cas que nous explorerons seront davantage traitées pour leur contribution formelle et les discours qu'elles partagent, plutôt que pour une appréciation de l'implication activiste matérielle dans lesquelles ces œuvres pourraient nous engager. En cela, cette analyse demeure un projet à compléter. Il aurait pu être enrichissant, par exemple, d'examiner les conversations en ligne autour de ces œuvres pour en tirer des observations sur le processus de conscientisation des joueurs par ces avenues. Nous aurions également pu accomplir beaucoup par la mise en relation du jeu avec la pédagogie. Agir en tant qu'agent facilitateur et accompagnateur pédagogue en intégrant les œuvres à l'étude dans un dialogue et une réflexion engagés par des activistes aurait en cela pu être productif. À l'instar de l'importance historique du cinéma et de la capture vidéo dans les luttes sociales, la place du jeu vidéo dans les mobilisations collectives pour une transformation sociale aurait également pu être interrogé.

Dans le cadre de ce mémoire, il demeure toutefois pertinent d'apprécier l'émergence d'un cadre critique spécifique dans la création vidéoludique indépendante et au-delà, puis d'examiner les diverses articulations de la critique du capitalisme ainsi que les alternatives imaginées par certaines de ces œuvres. L'objectif est de repérer les similitudes formelles et méthodologiques avec la critique effectuée par le troisième cinéma. Nous nous intéresserons ainsi à cette émergence, depuis les sous-sols jusqu'au *mainstream*, de cette critique plus acerbe et située du capitalisme et

des intérêts portés envers une alternative. Pour ce faire, nous explorerons brièvement l’histoire récente du jeu vidéo alternatif, ou Alt-Game, et de son déploiement sur la plateforme de diffusion Itch.io et des divergences qu’elle entretient avec la plateforme dominante Steam. Nous dirigerons finalement notre regard vers des jeux publiés sur Itch.io qui portent les caractéristiques de cette contre-culture encore en formation, pour nous déplacer graduellement vers des jeux à plus grand déploiement et succès commercial, pour examiner les contradictions qui en émergent. Le choix a été effectué de situer l’observation auprès, principalement, des marges issues des pays noyaux, puisque le décalage culturel et le biais linguistique vis-à-vis de ma propre position de chercheur y semble moindre, mais les études effectuées par des auteurs comme Leonard (2003), Mukherjee (2017, 2022), Penix-Tadsen (2016, 2019) et Derfoufi (2021) effectuent le travail tout aussi important de défricher la création vidéoludique provenant des périphéries et les discours qui en émergent. Il apparaît donc important de brièvement en faire mention ici. Les jeux à l’étude seront donc, respectivement, *Extreme Meat Punks Forever* (Heather Flowers, 2017-2020), une partie du corpus du créateur Colestia et *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

3.1 Espaces plus-sécuritaires et création de communauté dans les Alt-Games

La tâche de situer, et donc de circonscrire, le contexte dans lequel se formule initialement le mouvement des Alt-Games peut être difficile. Dans la reconnaissance que les lieux les plus productifs de la vie culturelle échappent généralement encore à leur enclosure au sein de leur propre spécificité, existant dans les frontières de milieux spécifiques et à leurs intersections, nous dirigerons principalement notre observation au sein du contexte contemporain. Nous préciserons toutefois que le jeu vidéo alternatif, marginal voire dissident ne trouve pas sa première expression à travers les Alt-Games, dont l’identité se cristallise au début des années 2010s. Il pourrait ainsi être possible de lier ce mouvement à la création vidéoludique adressée à des publics à l’extérieur

du champ restreint du garçon adolescent occidental envers qui le média était principalement commercialisé. Notamment, la période au milieu des années 1990s où se déploie le mouvement des « Girls' Games » qui se distingue par une volonté de développer une littérature numérique auprès des jeunes filles et de forger un espace pour qu'elles puissent trouver des expériences leur correspondant davantage (Thériault, 2016, p.36). Un autre élément important dans la formation générique des Alt-Games se retrouve dans le partage de manifestes d'artistes qui annoncent, à partir de plusieurs positions, le tracé de lignes de divergences par rapport au jeu dominant et révèle une part d'intentionnalité dans la direction culturelle potentielle du média. C'est animé par cette volonté que le développeur et co-fondateur du studio *Tale of Tales* Michaël Samyn propose par exemple l'initiative *Notgames* en 2010 afin de remettre en question le rapport populaire au plaisir et son hégémonie en tant qu'expérience esthétique primordiale au sein du circuit traditionnel, une problématisation d'une ludicité hermétique qui se poursuit au sein du mouvement à l'étude (Ruberg, 2019, p.160). Avant tout, le terme 'Alt-Games' est la désignation portemanteau d'un mouvement en formation qui situe sa création vidéoludique à l'extérieur du champ des productions à grand budget et indépendantes.

Formellement, le mouvement s'approche donc de cette catégorisation en trois temps, entreprise également par le troisième cinéma, d'une distanciation à tracer vis-à-vis d'une vision pour une contribution formelle, un discours partagé et un rapport de production souhaités. L'émergence de logiciels de créations de jeux accessibles et open source, tout comme l'avancement technologique de la capture vidéo rend plus mobile la caméra et participe à sa démocratisation, permet l'accès à des intéressé·es⁹ sans expérience en design ou programmation de se pencher sur la création de jeu vidéo. Anna Anthropy, dans son ouvrage sur l'avènement des

⁹ J'ai choisi d'utiliser l'écriture inclusive dans les deux prochains sous-chapitres pour mieux refléter les perspectives et les expériences des communautés marginalisées que j'étudie.

créateur·rice·s vidéoludiques de zines (2012), pointe déjà vers certains d'entre eux afin d'encourager la création grandissante d'expériences atypiques en recommandant les logiciels Klick & Play, Games Factory, Gamemaker, Scratch, Twine, Inform 7, Warioware: D.I.Y., Knytt Stories et ZZT auxquels peuvent s'ajouter Godot et Unity. Ce contexte favorise le développement d'une création décentralisée, hétérogène et multiformes, où des communautés traditionnellement laissées pour compte peuvent se forger un milieu dans lequel s'exprimer, notamment, pour les communautés LGBTQ+. Si nous nous intéresserons particulièrement à ce lieu d'expression, il semble important de signaler que bien qu'il soit principalement question de la portée politique qui en émerge, cette recherche ne souhaite pas réduire la pertinence de l'expression personnelle à son articulation politique, bien que ces deux domaines s'entrelacent. Dans le contexte actuel, les politiques publiques, dans certains États américains notamment, se développent progressivement autour d'un déni du droit d'existence des communautés LGBTQ+ et de leur droit de cité. L'émergence de discours d'exclusion dans les médias et la culture se normalise, participant à légitimer ces reculs. Il en découle que la frustration collective que cela cause chez les communautés affectées est susceptible de participer à former un espace de politisation, l'identité devenant un lieu de contestation où est progressivement perçu la nécessité d'un changement de paradigme socio-économique qui ne participerait plus à la formation idéologique de rapports de domination patriarcal et racialisant. L'expression personnelle de l'expérience de marginalisation qui caractérise le mouvement des Alt-Games prend ici une portée politique, par la possibilité de réémergence du réprimé qui force la considération de l'Autre dans un milieu culturel connu pour sa résistance à l'expérimentation formelle et à des perspectives méta-analytiques, critiques et inclusives. Les Alt-Games sont également informés par d'autres motifs récurrents. Le désir d'évoquer une réponse affective et de laisser place à une posture réflexive et atmosphérique se

mêle à une esthétique du soin, de la bonté et de l'affection radicale qui passe par la réaffirmation de traits typiquement associés à l'expérience et l'identité féminine. Comme nous le verrons ensuite dans notre première étude de cas, d'autres œuvres peuvent être particulièrement combatives tout en privilégiant malgré tout une lentille queer ou féminine sur le monde. Les Alt-Games tendent à être courts, souvent gratuits, et évocateurs, dans un souhait d'efficacité dans la transmission de l'expérience et dans la création de l'œuvre. Le format en vignette ou zine favorise l'autopublication et le partage dans une culture d'immédiateté et de discours incisifs où les jeux sont abordés pour l'humeur qu'ils inspirent dans une pratique culturelle continue et durable plutôt qu'en tant que produits individuels (Werning, 2019). Le mouvement est inspiré par la tendance punk, pour son désir contre-culturel de se situer activement en marge de systèmes problématiques et par l'anti-commercialisme et l'anti-capitalisme qui caractérise une partie de ce mouvement culturel contestataire.

Les Alt-Games sont donc souvent créés, autant qu'il peut en être possible, dans les marges de la structure capitaliste et les postures mercantiles qu'elle cultive et souhaite demeurer accessibles pour des individus à faibles revenus et en situation de précarité, en privilégiant des expériences hypertextuelles qui ne nécessitent pas d'ordinateurs performants. La culture et les individus qui en composent les formes participent ainsi à la formation d'un espace plus-sécuritaire¹⁰ où il devient possible de former communauté autour d'expériences communes, parfois provenant de situations de violences et d'injustices vécues, invisibilisées au sein des espaces dominants. Les espaces plus-sécuritaires, pour Jong, attirent l'attention sur les relations de pouvoir et les oppressions systémiques qui existent à l'extérieur de ces espaces, et parfois à l'intérieur de

¹⁰ L'emploi du trait d'union dans ma traduction personnelle du terme safer space utilisé par Jong vise à refléter la complexité inhérente à la notion d'un espace sécuritaire pour les communautés marginalisées. En utilisant le trait d'union, ce mémoire souhaite souligner que bien que l'espace soit conçu pour être plus sûr et agréable pour ces communautés, il n'en demeure pas moins imprégné de dynamiques de pouvoir.

ceux-ci malgré les meilleures intentions. Ils servent à perturber « l'apparence de facilité, de sécurité, d'égalité et d'intérêts communs que les canaux officiels souhaitent véhiculer » (2020, p.103, traduction de l'auteur). En cela, ces espaces sont une mesure temporaire qui souhaite cultiver un lieu de partage d'expériences de marginalisation, de guérison collective et de créations de communautés pour des groupes et individus typiquement exclus dans d'autres espaces quotidiens.

Si ces espaces ne partagent pas forcément la perspective et volonté politique radicale du troisième cinéma, des initiatives comme Pixelles Montréal ou Dames Making Games à Toronto qui souhaitent créer ces espaces plus-sécuritaires avec vocation de prêter assistance aux femmes souhaitant s'impliquer dans la création vidéoludique contribuent tout de même à redresser des inégalités systémiques et forcent une appréciation de la capacité du sexisme et du racisme de représenter une force politique et des véhicules d'oppression encore prévalents aujourd'hui. Dans son entrevue avec Bo Ruberg (2020, p.230), Sarah Schoemann souligne le travail de Charis, la plus vieille bibliothèque féministe des États-Unis et son rôle en tant que centre important pour la sous-culture queer et lesbienne à Atlanta. Dans sa collaboration avec la bibliothèque, Schoemann s'intéresse à la pertinence de forger des lieux de rencontre entre plusieurs expertises, les joueur·ses pouvant découvrir le travail de la bibliothèque et sa communauté existante, alors que cette dernière peut être invitée à considérer des enjeux de technologies, ayant été particulièrement attirée par l'enjeu de Gamergate en 2014. Elle partage comment sa proposition auprès de Charis s'articule ainsi : « What if we were to bring an arcade cabinet in here? What if we were to do talks by people like Adrienne Shaw? » (2020, p.230), soulignant la capacité de rencontre et de solidification des enclaves conscientisées à de tels enjeux. En participant à l'élaboration d'un pouvoir politique, les créateur·rices et joueur·ses qui s'intéressent à la culture vidéoludique peuvent étendre les

préoccupations qui affectent ces milieux vers des espaces susceptibles d'adresser également d'autres enjeux féministes intrinsèquement reliés. La bibliothèque peut favoriser l'accès à une éducation de qualité et à une communauté sécuritaire, un tiers-lieu où peut avoir lieu des rencontres informelles formatrices de réseaux de solidarité. Sans être liée aussi explicitement à un parti avec une vocation explicite de prendre le pouvoir politique des mains de l'État, comme dans le cas du Black Panther Party, la bibliothèque joue néanmoins un rôle dans la création de références communes mobilisées tactiquement dans le but de sensibiliser et favorise l'émergence d'une forme de gouvernance alternative, un double-pouvoir, où peut être disputé le paramètre d'influence de l'État.

3.2 Production et diffusion alternative sur la plateforme Itch.io

Dans un désir revendiqué de participer à l'élaboration d'un tel milieu, la plateforme de distributions de jeux vidéo Itch.io est créée en 2013 par le développeur indépendant Leaf Corcoran et devient un lieu important pour la diffusion des Alt-Games et d'expériences de jouabilité marginales et expressives. La plateforme a pour vocation de fournir un moyen accessible pour les développeurs indépendants de distribuer leurs jeux en ligne, aux restrictions et frais imposés réduits par rapport à d'autres plateformes plus établies et dominantes, comme Steam. Itch.io s'est illustré par le passé pour son hébergement de jeux activistes et militants traitant d'enjeux de justice sociale, d'égalité ou d'environnement et pour sa création d'espaces de discussion par la communauté ou s'y partagent des ressources, du soutien mutuel et des efforts de coordination d'actions collectives.

La formation spontanée d'une offre groupée pour la justice raciale et l'égalité pendant les manifestations de Black Lives Matter aux États-Unis en 2020 réunit rapidement plus de 840 créateurs indépendants et plus de 1000 projets et propose aux utilisateurs de faire un don d'au

moins cinq dollars aux fondations choisies. Bien que ce travail de charité ne participe pas forcément à forger des espaces durables de solidarité activiste, l'offre permet tout de même de réunir plus de huit millions de dollars pour des organismes de fonds de caution travaillant à la libération des manifestants contre qui se mobilise parfois violemment l'appareil répressif d'État. Il demeure ainsi pertinent de relever l'implication de la plateforme dans le travail d'identification et de redirection des fonds obtenus vers des organismes plus directement impliqués dans une réponse à la brutalité policière vécue et plus susceptibles d'être organisés par la communauté en lutte et de représenter ses intérêts.

Itch.io se distingue également par une volonté de transparence quant aux processus qui informent la diffusion de jeux vidéo et les systèmes qui la permette. Les métadonnées sont incluses dans la fiche de description d'un projet, permettant à l'acheteur d'apercevoir une description de tous les fichiers reçus lors de son achat. Cette direction traduit une volonté de participer au développement d'une littératie numérique des joueur·se·s dans sa participation avec la plateforme et cultive une appréciation de la matérialité de l'objet virtuel manipulé en en faisant un matériel plus tangible (Werning, 2019). Le développement, géré à travers l'interface open source Github, permet la participation des développeur·se·s à l'élaboration de la plateforme, de proposer chacun de leur côté des changements jugés signifiants et d'avoir un accès aux dossiers qui composent la plateforme. En cela, la plateforme s'articule davantage comme un marché général qu'un magasin unifié et propriétaire comme Steam et met de l'avant le rôle des développeur·se·s dans la formation de la communauté. Une distinction notable avec Steam, par exemple, place le·la créateur·rice au premier plan dans l'adresse web qui mène l'utilisateur vers son sous-domaine, leur permettant ainsi d'occuper une position valorisée et de créer leur propre niche personnalisée, parfois particulièrement expressive, au sein de la plateforme. Dans sa culture du zine, du *game jam*, du

jeu étudiant et des jeux expérimentaux, la pratique du « Name your own price » s'est popularisée, permettant aux joueur·se·s d'accéder facilement aux expériences et de contribuer financièrement aux succès de leurs créateur·rice·s préféré·e·s.

Si la communauté demeure moins robuste que celle de Steam, celle qui préfère graviter autour de Itch.io demeure généralement plus diverse et impliquée dans une communauté en formation qui apprécie et revendique la diversité des individus qui la constitue et des expériences proposées. Par la collaboration open-source, un éthos du *hacker*, qui conçoit la mise en accès accessible à l'information et à l'art comme une responsabilité collective peut subsister. Le commun vidéoludique d'Itch.io encourage l'apprentissage de tactiques de contournement des processus d'enclosure de la néo-féodalisation du numérique, par un partage des connaissances, un accès souvent gratuit à plusieurs logiciels open-source géré par la communauté ou un apprentissage des bases de langages de programmation ou de systèmes d'exploitation qui participent à la formation de connaissances procédurales chez l'utilisateur·rice. Par cette interpénétration de l'art et de la science, l'utilisateur·rice peut retrouver une certaine agentivité et mobilité au sein du paysage numérique et culturel et développer une plus grande appréciation du travail des artistes, participant à défaire l'aura du numérique dans laquelle peut se voiler le processus de création de jeu vidéo.

3.3 Culture oppositionnelle dans les jeux alternatifs diffusés sur Itch.io

C'est dans ce milieu numérique que le jeu narratif épisodique *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (Heather Flowers, 2018) est partagé. Mise en vente sur la plateforme Itch.io, l'œuvre élabore une jouabilité en diptyque qui mêle roman visuel et *beat-em-all*¹¹ afin de raconter le récit d'un groupe de quatre jeunes adultes queer devant fuir leur petite ville d'origine après s'être

¹¹ Le *beat-em-all* est un sous-genre du jeu d'action où la jouabilité est définie par un affrontement contre un grand nombre d'ennemis simultanément, généralement à arme blanche ou à main nue et dans l'espace restreint d'une arène.

défendu d'une attaque de jeunes fascistes locaux bénéficiant d'un support institutionnalisé, le père de l'un d'entre eux étant le shérif. Dans un premier temps, donc, le·la joueur·se navigue à travers les options de dialogues qui détermineront le type de relation que les personnages entretiennent entre eux et quelques éléments du déroulement du récit. Les illustrations qui représentent chaque personnage demeurent plutôt statiques, une couleur dominante teintant l'entièreté de ceux-ci alors que les arrière-plans qui défilent derrière eux suggèrent des lieux par une représentation minimaliste en ASCII¹². Une description textuelle sur un fond sombre représentant l'intériorité du personnage choisi pour la séquence qui suit signale la transition vers le deuxième mode de jeu de l'œuvre. Dans celui-ci, le·la joueur·se incarne un robot de chair qui doit frapper à plusieurs reprises ses cibles afin de les expédier vers les frontières de l'arène, où ces adversaires seront ainsi éliminés. Chaque personnage bénéficie d'un pouvoir spécial lui étant unique, permettant par exemple de limiter les dégâts reçus ou de rapidement se téléporter au sein de l'arène. Les adversaires présents lors des séquences de combat sont toujours une variation d'une mise en dérision du fascisme. À la manière du troll, une figure qui représente sur internet un individu cherchant paresseusement à attirer l'attention par la cultivation d'un environnement négatif, et du troll en tant que figure vidéoludique de l'ennemi bête souvent rencontré dans les jeux de rôle de fantaisie à bas niveau¹³, les boîtes de dialogues qui représentent le discours des adversaires fascistes est parsemés de fautes, de langage familier et d'un argot propre aux cultures numériques.

¹² L'art ASCII consiste à créer des images et représentations à l'aide des caractères contenus dans le code ASCII (Code américain normalisé pour l'échange d'information), une norme informatique de codage de caractères.

¹³ ...s'il n'est pas une classe ou race jouable à part entière et qui dès lors bénéficie d'une caractérisation plus complexe.

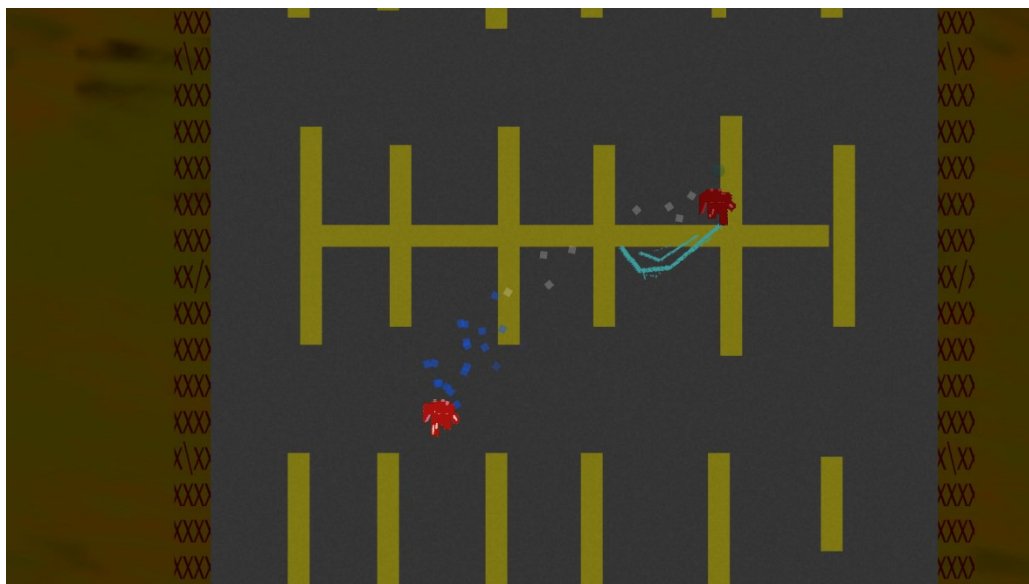


Figure 3. - Première instance de combat dans *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*.

Meatpunks représente en plusieurs égards un exemple de la capacité d'expression politique et oppositionnelle qu'ouvre le contexte plus ouvert de la création et diffusion de jeux et que forge le mouvement des Alt-Games. Dans la lignée de l'esthétique punk, brute, dure et sincère de jeux comme *Genderwrecked* (Ryan Rose Aceae, 2018) l'œuvre explore la difficulté de naviguer dans le monde à travers une expression d'identité de genre marginalisée dans un contexte où une partie de la population est plus acceptante, mais où cette ouverture est simultanément suivie d'un contrecoup de plus en plus violent et affirmé d'un conservatisme social s'institutionnalisant au détriment de ces communautés. Cela est particulièrement présent dans le contexte américain dans lequel une part importante de la production vidéoludique alternative est produite. Similairement à la diffusion de *La Hora de los Hornos* dans les débuts du troisième cinéma, Heather Flowers propose le manifeste Meatpunks, qui ne prescrit pas le contact des utilisateur·rices avec l'œuvre, plusieurs n'ayant probablement jamais interagi avec ce texte, mais permet tout de même d'apprécier l'intentionnalité qui guide le discours du jeu. Les proximités et divergences qu'entretiennent les deux manifestes sont en soi pertinentes. Si le discours du manifeste de Heather

Flowers est moins élaboré et théorique que celui-ci de *Vers un troisième cinéma*, il préserve le même désir d'immédiateté, la même frustration par rapport à la violence quotidienne ainsi que le même souhait de participer à y remédier. Plusieurs thèmes émergent de la lecture de ce court manifeste qui s'apparentent aux textes que nous avons explorés tout au long de ce mémoire : le rejet de la subtilité en faveur d'un discours prononcé, le refus du plaidoyer pour la reconnaissance en faveur de l'imposition de la juste place des communautés marginalisées, la vision de l'art comme étant intrinsèquement politique, la nécessité d'éviter la récupération neutralisante et l'accessibilité revendiquée de la création artistique qui valorise les convictions des auteur·es plutôt que la maîtrise technique. Iel affirme dans son texte lorsqu'elle aborde l'art politique : « make all your art as gay and trans and leftist and intersectional as humanly fucking possible. if there aren't lesbians then you're probably doing it wrong. the more fascists in it that get completely owned the better » (Flowers, s.d.).

Le jeu pointe par ces différents marqueurs vers des éléments de formation d'un jeu vidéo de combat, au sens utilisé pour la littérature par Fanon. Bien que le jeu ne s'articule pas autour d'un projet national, elle demeure à sa manière le reflet d'une volonté temporalisée et d'un processus de lutte. Plutôt que de s'arrêter à la présentation continue d'enjeux introductifs adressés à un public étranger aux enjeux qui accablent ces communautés que l'on souhaiterait néanmoins sensibiliser, l'œuvre s'adresse directement depuis l'expérience vécue et assume une certaine familiarité avec ces enjeux. La volonté de s'exprimer avec immédiateté et dans une accessibilité technologique participe à la formation des contre-mythes de pouvoir ancrés dans la communauté. L'objectif des personnages devient effectivement de trouver d'autres enclaves sensibles à cette lutte afin de mieux résister aux groupes fascistes. Dans cette recherche, les personnages forgent leurs propres capacités d'auto-défense en petite communauté et sont

représentées comme un groupe tout à fait capable de faire face aux fascistes. Si l'œuvre parvient à traiter de la lutte interne et des difficultés qui émergent de la violence de ce conflit, elle perçoit néanmoins le discours de la civilité et de l'acceptabilité comme un dispositif de pouvoir mobilisé, dans un statut quo aussi asymétrique, avant tout au bénéfice des discours d'altérisation. Bien que l'imposition de participer à sa propre auto-défense soit perçue comme une violence en soi, à laquelle les membres du groupe réagissent différemment et parfois difficilement, la légitimité de leur droit à la résistance n'est jamais remise en question.

D'autres œuvres se présentent encore plus ouvertement comme des jeux vidéo de combat. Les œuvres du créateur australien Colestia, diffusés, pour la plupart, gratuitement sur itch.io, partagent tous cette immédiateté et simplicité qui évitent la manipulation subtile par l'affichage revendiqué d'une volonté de convaincre. S'approchant de la rhétorique procédurale de Bogost, ces jeux vidéo d'agitprop critiquent le capitalisme tout en défendant la possibilité d'une alternative socialiste. Si ces jeux sont simples et ne proposent que peu d'affordances, c'est par les idées véhiculées et leur qualité pamphlétaire qu'ils se distinguent. *A Bewitching Revolution* (Colestia, 2019) est un jeu d'aventure à la première personne dans lequel le joueur incarne une sorcière communiste visitant une ville dystopique dans le but d'agiter syndicalement la population qui y réside. Le·la joueur·se est ainsi invité·e à incarner le rôle d'un agent facilitateur, alors que le jeu lui-même est didactique. En diégétisant ainsi le processus de conscientisation, le·la joueur·se est placé·e dans une double-posture en tant qu'enseignant·e enseigné·e qui cultive le sentiment de pouvoir affecter son environnement. L'œuvre parvient à rapidement mettre en place une situation d'exploitation, une réalisation de cette condition et une mobilisation collective dans le but de récupérer la capacité d'auto-gouvernance de la population locale. Inspirée par le travail de la théoricienne Silvia Federici, *A Bewitching Revolution* mêle rapidement des thèmes d'agitation

syndicale, de féminisme matérialiste, de domination de la marchandise, de sociétés disciplinaires et de contrôle et de marxisme démocratique tout en les présentant de manière à simultanément rendre les concepts appréhensibles et suggérer leur complexité.

A Hand with Many Fingers (Colestia, 2020) est un jeu documentaire d'enquête sur un complot ayant eu lieu à l'époque de la Guerre Froide et qui implique les actions de la CIA et de la Nugan Hand Bank. En fouillant la salle d'archives, le·la joueur·se trace lui-même les relations entre ces institutions, les individus qui les composent et les déstabilisations politiques de plusieurs pays périphériques. Par sa jouabilité, le jeu encourage à défricher des informations dissimulées et révèle à sa manière comment l'appareil idéologique d'État est en partie constituée par l'organisation collective nécessaire de la classe bourgeoise pour reproduire sa position de classe. Dans sa mise en réseau avec les institutions américaines et le caractère colonial de leurs stratégies de satellisation des pays périphériques, *A Hand with Many Fingers* introduit rapidement une critique de l'impérialisme en tant que caractéristique globale du système capitaliste mondial et cartographie les différents agents du récit de manière à illustrer un système-monde inégalitaire.

Le dernier jeu de Colestia sur lequel nous nous pencherons ici est *Our Jubilee* (2021). Diffusé au sein du 17^e numéro du zine *Indieapocalypse*, le jeu d'aventure pamphlétaire et utopiste d'une durée de cinq minutes propose d'explorer une ville de l'an 2072 organisée économiquement autour d'idéaux communistes où ce changement de paradigme a pu permettre d'organiser des réponses aux problèmes systémiques actuels. Il est ainsi possible d'explorer la petite ville et d'y voir des écriteaux dans lesquels sont affichés des nouvelles globales ou des politiques locales. Les syndicats d'agriculture affichent, par exemple : « Work is currently available in urban, peri-urban, or rural farms. Some reprovisioning work is also available ». Similairement, une affiche placée sur l'une des délimitations de l'espace navigable affirme : « Kanryu Wetlands is temporarily closed for

breeding season. Please contact the Nonhuman Caucus if you need access ». L'œuvre pose ainsi des possibilités d'alternatives, connectée à un système économique concret qui convoque une histoire collective et un bagage philosophique et historique, qui se distinguent rapidement par rapport aux politiques dominantes actuelles similaires sur, en l'occurrence, l'organisation du travail et des droits des vies non-humaines. Le jeu évacue ainsi les points de tension et la lutte sociale qui impliquerait ce changement de paradigme en se situant dans un futur lointain et fait le choix de se poser en contraste apparent avec le capitalisme contemporain et sa gestion des droits des travailleurs, de l'environnement, de l'accès au logement ou de la gestion des armements nucléaires.



Figure 4. – *Our Jubilee* dépeint un quartier populaire revitalisé par une communauté engagée dans la préservation écologique et la défense d'un lien sain avec l'environnement.

Les jeux de Colestia sont oppositionnels par ce rejet plusieurs fois réitéré du système économique actuel et de la violence lui étant intrinsèque en faveur d'une défense du socialisme, nommé comme tel et par l'immédiateté discursive et technologique qui permet le partage de ces

jeux dans les différents espaces susceptibles de s’y intéresser. Leur capacité d’être joué sur presque n’importe quel ordinateur permet au jeu d’être approprié par un agent facilitateur intéressé à créer des infrastructures de réception critique d’œuvre d’art dans le but d’assister au processus de développement de la conscientisation.

3.4 *Disco Elysium* et discours contre-hégémoniques au sein des circuits dominants

“There is an almost unanimous agreement between the birds and the plants that you are going to destroy us all.”

-Phasmide Insulindien, *Disco Elysium*, 2019.

En bien des égards, le jeu de rôle et de détective en vue isométrique estonien *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) est une anomalie. Fruit d’un pays aux périphéries des centres de la production culturelle vidéoludique, créé par des artistes bohèmes provenant de milieux littéraires et punk locaux avec une vision particulière déjà longuement travaillée mais sans expérience en développement de jeu vidéo et disposant tout de même d’un financement important, le studio parvient à proposer un jeu d’art dense et complexe qui, bien qu’ouvertement critique de l’apolitisme entrepreneurial régnant dans le milieu dans lequel il s’inscrit, est reçu par des critiques dithyrambiques et un succès commercial qui le hisse rapidement au rang des classiques du genre et même du média. Placé depuis sa sortie, par exemple, en première position dans le classement des meilleurs jeux sur ordinateur par le magazine à succès *PC Gamer*, l’œuvre encourage, par son discours critique qui rappelle le développement dissonant et la qualité tactique des jeux de la multitude, une réflexion sur les possibilités d’émergences d’une culture oppositionnelle au sein de la culture dominante. Dans le présent sous-chapitre, nous nous intéresserons aux proximités et divergences qu’entretient *Disco Elysium* avec la production culturelle du troisième cinéma ainsi que les contradictions qui émergent de sa popularité et de son développement à grand budget. Deux

aspects seront étudiés pour les possibilités génératives de cultivation d'une perspective critique capables d'engager dans un processus de conscientisation : la construction du monde d'Elysium¹⁴ pour la compréhension diagnostique et globale dans laquelle il engage et la mise en scène d'une conversation polyphonique entre les idéologies politiques pour sa capacité de fracturer l'ubiquité du réalisme capitaliste et d'entrevoir le caractère processuel et dialectique des rapports sociaux. Nous nuancerons enfin cette observation optimiste par une étude de la vulnérabilité du studio face à la subsumption par le capital.

3.3.1 Matérialisme historique dans l'isola insulindienne

Le récit de *Disco Elysium* s'ouvre sur le réveil difficile du personnage-joueur dans une chambre d'hôtel saccagée. Les premières étapes de la reconstitution des événements permettent au joueur de comprendre que le personnage qu'il incarne est un détective désormais amnésique à la suite d'une semaine particulièrement intensive de consommation d'alcool et autres psychotropes. Après avoir fonctionnellement repris possession de lui-même et rejoint le rez-de-chaussée de son hôtel, le détective encore anonyme fait la rencontre de l'inspecteur et fidèle deutéragoniste Kim Kitsuragi, venu d'un autre district afin de prêter assistance. C'est ce dernier qui informera le personnage-joueur qu'il a failli à la tâche pour laquelle il a été appelé sur les lieux : un homme pendu a été laissé le haut d'un arbre depuis plus de trois jours et il était de son devoir de l'en retirer et d'enquêter sur les événements. Dans un état physiquement et mentalement instable, le détective se met à la recherche de réponses en découvrant progressivement le district de Martinaise et les relations sociales conflictuelles qui participent à définir le moment historique dans lequel la ville de Revachol est située.

¹⁴ Le monde fictionnel dans lequel se déroule les événements de *Disco Elysium* se nomme Elysium. Lorsque je réfère à ce simple terme, il sera toujours question du monde diégétique dans lequel se passe les événements du récit du jeu.

À mesure que le protagoniste, Harrier « Harry » Du Bois, reconstitue son identité et sa conscience du monde qui l'entoure, celui-ci découvre un district miné par la précarité et les impacts de la guerre ainsi qu'une population divisée par des conflits d'intérêts conditionnés par l'histoire et l'idéologie. C'est principalement par le biais de ses rencontres avec les individus qui composent le district de Martinaise qu'Harry, et le joueur par extension, se reconstitue un schéma mental du monde qu'il habite. Le personnage-joueur apprend rapidement qu'il est situé en l'an '51 du siècle actuel, alors que la poussière retombe graduellement au lendemain d'événements historiques turbulents et marquants. Effectivement, Revachol est initialement fondée, 70 ans avant le début du siècle actuel, en tant que colonie lors de l'Ère Dolorienne du monde, marquée par l'expansion coloniale du Royaume de Suresne dans cinq des sept isolas, ou continents, du monde d'Elysium et la formation de l'Internationale Moraliste, ou Moralintern. Le Moralintern est une organisation internationale dédiée à la promotion de valeurs humanistes. Au moment où se déroule le récit, le Moralintern est le régime politique dominant de la planète et a annexé une bonne partie du territoire occupable du monde, bien que quelques nations luttent encore pour demeurer à l'extérieur de leur sphère d'influence. Si le règne de Dolores Dei, figure théocratique régnant aux côtés du Moralintern, est associé à l'humanisme, l'internationalisme, des révolutions scientifiques et l'état providence, plusieurs récits contre-historiques émergents l'accusent de crimes de guerre et d'avoir supprimer les voix dissidentes par la force via son Appareil répressif d'État appelé « l'Armée de l'Humanité ». Non sans rappeler l'histoire coloniale de l'Europe, son expansion dans le monde et l'eurocentrisme qui la légitime, les colons de Suresne bâtissent à leur arrivée la ville de Revachol, bien que l'importance du travail d'immigrants provenant des régions colonisées et orientalisées de Semenine et d'Ilmaraa soient généralement mise de côté dans ce récit historique. Revachol entre ensuite dans une série de périodes de transition, gagnant son indépendance par

rapport à Suresne dans l'établissement d'une monarchie constitutionnelle. Située à l'intersection de plusieurs nations et isolas, elle devient un lieu central de la circulation de l'argent et des échanges mondiaux et devient connue comme la capitale du monde. La monarchie accentue toutefois des inégalités sociales et économiques alors que s'enchaînent une série de suzerains opulents et libertins plongeant éventuellement la population révacholienne dans la misère. La frustration populaire s'organise en marges pendant ce temps et s'immisce en tant que force politique et historique par le biais d'un mouvement communiste populaire lors d'une pandémie ravageuse qui agit comme la goutte de trop. Une série de conflits débute, d'abord à partir de l'isola de Graad en '02, entre un mouvement communiste en expansion, le Moralintern et la royauté. La révolution qui suit gagne rapidement en influence et implique presque toute la planète d'ici sa fin, dont Revachol, où une guerre civile oppose les communistes et les royalistes. La commune de Revachol est formée, également en '02, à la suite d'une défaite militaire décisive pour les royalistes et l'exécution du roi. Ce nouveau modèle en formation dispose toutefois de très peu de temps pour se rétablir de ce conflit et bâtir une alternative politique viable, puisque le Moralintern s'implique activement dans le conflit en réaction au renversement du régime du suzerain. Formant une alliance avec la Coalition des Nations composées de plusieurs pays noyaux, l'organisation politico-militaire ainsi formée devient suffisamment puissante pour écraser les enclaves communistes s'étant formées tout au long de la révolution. Dans un tournant hostile de l'environnement géopolitique qui s'apparente à l'expérience du Black Panther Party ou des projets socialistes célébrés par une partie de la production du troisième cinéma, comme Cuba ou le Chili d'Allende, les communistes peinent à résister à l'ampleur des moyens qui sont déployés afin de les retirer du pouvoir. Cette période, particulièrement violente, provoque la mort de 40 millions de personnes, chaque camp associant la majeure partie de la responsabilité à son adversaire politique.

La reconquête du territoire par le Moralintern et la Coalition s'accomplit graduellement au cours de six années de conflits armés. Graad tombe en '08, la même année où un bombardement indiscriminé de Martinaise et d'autres villes environnantes est effectué sous ce que la Coalition appelle à l'interne l'opération Deathblown, qui lui permet de prendre contrôle du territoire. La commune est officiellement dissoute en '10, les communistes et anarchistes sont sommairement exécutés en masse et une Zone de Contrôle placée sous la juridiction de la Coalition remplace le gouvernement précédent par un État laissez-faire qui bénéficie la circulation du capital étranger. En tant qu'incarnation du libre-marché néolibéral, il devient évident que cet arrangement favorise principalement les pays noyaux alors qu'à Revachol, la conséquence de la Révolution échouée est plutôt ressentie via l'austérité imposée durant les cinq décennies qui suivent. Ayant accueillie rapidement plusieurs modes de gouvernances et périodes de luttes sociales, Revachol est vue comme le centre de l'histoire. Minée économiquement par la précarité, et matériellement par les dégâts des obus jamais nettoyés, son rôle en tant que tissu connecteur cultivait autrefois une perception que les questions les plus centrales des temps actuels y trouveraient résolution, puisque les tensions y sont à leur plus haute et le conflit idéologique y est plus marqué.

Il semble toutefois qu'Harry arrive « trop tard ». La période de grands bouleversements et de conflits collectifs s'est interrompue en étant violemment reléguée au passé. Revachol, coincée dans une période d'accalmie qui ne semble pas lui bénéficier bien davantage que la période révolutionnaire, voit ses habitants tenter tant bien que mal de simplement répondre à leur besoins quotidiens. Bien que les événements du jeu se déroulent près de cinquante ans après cette période de transformations rapides, il devient cependant rapidement évident que les enjeux qui entourent l'enquête héritent des conflits qui ont informé l'histoire de Revachol. Harry est placé malgré lui au milieu d'une lutte de pouvoir entre deux camps aux intérêts antagonistes. Le groupe Wild Pines,

un conglomérat influent s'affairant principalement à la logistique de transport et de livraison, bénéficie longtemps d'un monopole royal décrété par le suzerain et prend un rôle important dans le développement de Martinaise. Le syndicat des Débardeurs, quant à lui, est une organisation ayant permis aux travailleurs portuaires de Martinaise d'obtenir des avancées importantes dans leurs conditions de travail. Lorsqu'Harry arrive à Martinaise, la ville est figée par une nouvelle grève aux demandes ambitieuses de permettre à tous les travailleurs d'être un membre du conseil des directeurs. Si le syndicat représente l'un des derniers héritages des idéaux de la commune encore institutionnalisé et disposant d'un pouvoir politique, une bureaucratisation rigide menée par des jumeaux corrompus finançant la grève par le trafic illicite de stupéfiants s'est désormais substituée à un mouvement gouverné par les masses.

La ville étant en crise depuis plusieurs décennies, les individus que le personnage-joueur rencontrent tendent à être particulièrement francs et vocaux autour de leur situation socio-économique. La régularité des conversations politiques participe à la qualité synecdochique des personnages rencontrés, alors que l'idée semble parfois prendre le contrôle de leur personnalité. Chaque personnage, au-delà de leur fonction narrative, propose à sa manière une réflexion plus étendue sur le monde du jeu et les logiques qui l'anime. Cette représentation permet à chaque rencontre d'être informé par un contexte social plus large, et de commenter en retour sur ce dernier par le biais de ce que la situation du personnage peut signaler sur l'organisation politique d'Elysium. Si plusieurs personnages secondaires ne donnent ainsi pas l'impression de faire progresser le dossier après avoir épuisé les dialogues possibles, il est possible que ces discussions aient été révélatrices, implicitement ou explicitement, sur la notion de justice, sur une situation de privilège ou de précarité ou sur une perception de la légitimité et des stratégies du conflit syndical en cours. L'œuvre cultive une appréciation de ces interrelations et permet au personnage-joueur

attentif de reconstruire une carte mentale plus fidèle et complexe s'il s'intéresse à l'expérience vécue des personnages secondaires, même s'ils sont plus distants par rapport à l'assassinat enquêté. Kjeldgaard-Christiansen et Hejná effectuent une analyse sociolinguistique de la performance vocale des personnages du jeu qui révèle comment, par une stéréotypisation critique, les accents, le langage employé dans l'œuvre encouragent des liens associatifs qui deviennent des guides pour la formation d'un schéma mental et social du monde (2022). La négociatrice envoyée par le groupe Wild Pines, Joyce Messier, est étroitement liée à l'enquête et devient l'une des sources d'exposition les plus riches auquel Harry a accès. Démontrant une grande compréhension matérialiste du monde, Joyce est une bourgeoise affirmée, consciente de la force destructrice du capitalisme mais revendiquant ouvertement le fait de se battre en faveur de ses propres intérêts et ceux de la classe sociale à laquelle elle appartient. Physiquement et idéologiquement, Joyce s'apparente à l'ex-première ministre britannique Margaret Thatcher et ses convictions socio-économiques néolibérales. Kjeldgaard-Christiansen et Hejná soulignent sa présentation socio-phonétique qui, empruntée de la classe sociale anglaise privilégiée, sous-entend le caractère classiste et exclusionniste de l'idéologie capitaliste qu'elle représente (2022, p.585). Si ses politiques peuvent facilement être perçues comme répréhensibles, Joyce demeure une source fiable d'exposition et s'exprime avec moins d'inhibition que d'autres personnages. Sa position de classe privilégiée et sa volonté d'être stratégique dans ses interactions en fait un personnage agréable avec qui discuter, ce qui peut servir à camoufler le rapport de pouvoir intrinsèque depuis lequel elle s'exprime et la violence qui sous-tend sa position privilégiée.

À la lumière de cet intérêt porté envers l'histoire du monde d'Elysium, il est possible de constater que cette construction établit son propre réseau de rapports géopolitiques informés par le colonialisme et l'impérialisme et qu'elle s'avère suffisamment riche pour entretenir une

réflexion avec le moment postmoderne dominé par le néolibéralisme occidental de notre propre époque contemporaine. Si la crise qui caractérise les années 1960 à 1980 dans lesquels se déploient le mouvement du troisième cinéma et du Black Panther Party est celui d'une lutte populaire en expansion et d'un réel potentiel révolutionnaire en Amérique du Nord, la crise de notre temps semble être plutôt celle d'une absence d'opposition organisée et une apparence de normalité cultivé autour de l'ordre actuel qui se juxtapose à l'accroissement de périodes de crises comme les conflits géopolitiques, les crises économiques et le réchauffement climatique. Pour Mike Wayne, le troisième cinéma s'adapte à cette victoire apparente du réalisme capitaliste par un tournant vers l'allégorie (2009, p.130). L'allégorie permet d'abord la réduction d'une totalité sociale complexe en un récit plus immédiatement appréhendable et situé. *Disco Elysium* effectue lui-même ce mouvement, débutant à une échelle personnelle et transitionnant graduellement vers une échelle plus englobante dans laquelle toute la planète est mise en relation. De plus, d'une manière qui semble s'opposer à la production surtout documentaire du troisième cinéma, elle transpose cette totalité dans un récit alternatif. L'allégorie politique, pour Wayne, semble ici se présenter comme un mécanisme d'engagement globalectique, où la richesse culturelle et politique du monde alternatif peut être apprécié encore davantage lorsqu'elle est mise en relation avec le monde actuel sur lequel l'allégorie souhaite réfléchir. En optant pour la représentation d'une fresque d'agencements sociaux, d'intérêts antagonistes et de positions contingentes qui forment un tissu social miné par des inégalités structurellement instituées par une histoire de colonialisme et d'incompatibilités idéologiques, les créateurs de *Disco Elysium* proposent leur propre allégorie critique. En l'occurrence, le monde d'Elysium se présente comme une synecdoque du modernisme et de la période suivant la Guerre Froide où l'effondrement des alternatives socialistes laissent les

pays périphériques de l'Europe de l'Est à la merci d'une circulation prédatrice du capital étranger et d'un effritement drastique du filet social.

Guidé par l'expérience de la précarité dans la vie contemporaine en Estonie, le concepteur principal, Robert Kurvitz, raconte son attachement avec le processus de création du monde d'Elysium qui l'accompagne pendant plusieurs années comme l'inversion d'un paracosme (Kurvitz, 2021, p.182). En psychiatrie, la notion de paracosme désigne un univers imaginaire qui se forme principalement chez les enfants au cours de leur développement, leur servant à s'expliquer le monde et tendant à s'effriter naturellement à mesure que celui-ci s'impose. Pour Kurvitz, Elysium n'est pas un retrait dans un monde imaginé, mais une confrontation avec la réalité. Construit dans la rivalité, l'aspiration des créateurs devient celle de créer un monde encore plus vrai que le monde actuel. Le projet, qui accompagne ses créateurs pendant plusieurs années, ayant même développé dans un roman sans succès écrit quelques années auparavant par Kurvitz, évolue avec les différentes étapes de conscientisation du groupe d'artistes dont il fait partie, fortement influencé par des idéaux anarchistes et s'intéressant progressivement au marxisme-léninisme. L'œuvre de ZA/UM se distingue des jeux précédemment à l'étude en ce qu'elle pose problème, c'est-à-dire qu'elle crée des difficultés conceptuelles qui demandent une investigation, et en cela encourage une compréhension diagnostique du monde actuel sans pour autant être didactique, monologique et figée. S'il est possible de recevoir une exposition complexe du monde provenant de multiples sources, il semble beaucoup plus difficile pour le personnage-joueur de le transformer. Contrairement à la célébration solipsiste d'un personnage-joueur comme principal agent de transformation du monde, l'influence d'Harry sur les politiques de Martinaise demeurent limitées. Harry étant plus intéressé par une évasion autodestructrice, il est intéressant de noter que l'une des contributions les plus significatives du joueur demeure sa première action : lorsqu'il force

le détective à retourner faire partie du monde et ses défis malgré son souhait d'abandon. La lentille marxiste à travers laquelle les créateurs s'intéressent au monde actuel s'articulent dans leur œuvre moins par une tentative superficielle de convaincre par une esthétique pamphlétaire, mais par le matérialisme de la représentation qui met l'accent sur le caractère processuel et interrelié des différents acteurs sociaux et les contradictions qui les poussent vers des périodes de transformation. Il est en cela plutôt choisi de mettre en évidence que des contraintes matérielles animent les choix et idées des individus, de les mettre en relation et de laisser au joueur l'opportunité de réfléchir avec elles.

3.3.2 Rencontres des idéologies et dialogisme polyphonique

Lorsque *Disco Elysium* est abordé pour ses innovations par rapport au genre du jeu de rôle, deux transpositions appliquées à des mécaniques de jeux populaires font particulièrement surface. D'abord, les caractéristiques typiquement associées à l'augmentation graduelle du pouvoir individuel du personnage-joueur tel que la force, l'intelligence ou la dextérité sont remplacées par des fragments de la personnalité du personnage. Quatre catégories, l'intellect, la psyché, le physique et les capacités motrices sont chacune composées de six de ces fragments de personnalité, dans lequel le joueur peut choisir d'investir ses points d'expériences. Ces caractéristiques se présentent comme des personnages, qui dialogueront ensuite avec Harry. Chaque point investi permet aux connaissances encyclopédiques d'Harry, à son empathie ou encore à sa connaissance sensorielle de la ville de devenir une facette plus dominante de sa personnalité et un personnage plus récurrent lors du déroulement du récit. L'autre particularité du jeu soulignée ici est plutôt définie par la négative, c'est-à-dire que *Disco Elysium* ne propose pas de système de combat. Si cette absence en soi n'a rien d'inédit, le sous-genre du CRPG, à proximité du jeu de table populaire *Donjons et Dragons* (Gary Gygax, Dave Arneson, 1970s) s'intéresse généralement à des récits

fantastiques ou de science-fiction où les confrontations abondent. L'œuvre choisit plutôt de miser sur les dialogues et la qualité de sa prose. Le fantasme du guerrier fanatique ou du sheriff assermenté du jeu de rôle typique est laissé de côté en faveur de la possibilité d'incarner une ou des opinions et perspectives. C'est par ce biais que *Disco Elysium* introduit son système d'alignement, défini par quatre idéologies principales ayant à leur manière affectée l'histoire d'Elysium : l'ultralibéralisme, le fascisme, le moralisme et le communisme.

Les individus du monde d'Elysium, à l'exception des communistes, se réclament rarement d'une idéologie politique. Il est toutefois possible de rencontrer des personnages qui révèlent implicitement leurs positions, qui s'exclament depuis une position de pouvoir qui la trahit ou qui représentent une stéréotypisation d'une idéologie politique particulière. Les personnages auxquels pourraient être associés des positions ultralibérales sont typiquement représentés par la poursuite opportuniste de gains individualistes de capital. Certaines rencontres sont aussi étroitement liées à la poursuite hégémonique d'organisations mondiales qui défendent leur position dans un système mondial également basé sur l'accumulation polarisée. Le personnage de Joyce est une représentante efficace de cette posture. Satisfaite de sa position au sein de la société de classe, elle revendique ouvertement la défense de ses propres intérêts. Les fascistes, qui préfèrent bien sûr les dénominations de traditionalistes, de nationalistes ou de royalistes, sont typiquement représentés par un désir d'évasion vers un passé idéalisé des jours glorieux du pouvoir colonial de la monarchie. Plus ouvertement critiqué par l'œuvre, les fascistes se réfugient typiquement derrière des bouc-émissaires pour expliquer les maux de la société, comme l'immigration ou les femmes qui ne remplissent pas leur part perçue du contrat social. Les moralistes, quant à eux, sont une incarnation de l'extrême-centrisme qui prône un progrès contrôlé, stable et graduel dans une passivité qui tend à servir le statu quo. Se posant comme la seule idéologie sensible et rationnelle,

elle tend à invisibiliser la violence systémique de son exercice du pouvoir politique et de la nature de sa participation à la guerre, dont les tirs d'artilleries sur des quartiers civils peuvent difficilement être défendus comme étant modérés. Finalement, les rares communistes encore dissimulés ici et là dans les recoins isolés de Revachol sont encore hantés par l'expérience de la défaite. Loin de leurs heures de gloires, les communistes sont surtout représentés par leur idéalisme naïf et leurs tentatives désespérées et dogmatiques de rallier le vrai prolétariat à sa cause. Remplacé par les termes plus sécurisants de socialisme et de social-démocratie, il est devenu difficile de trouver des sympathisants prêts à être associé avec ce mouvement. Harry se lance dans une enquête en pleine période de crise politique, incarnant lui-même une posture d'autorité contesté en tant qu'officier de la *Revachol Citizens Militia*, représentant implicitement une institution politique étrangère à la gouvernance interne de cette ancienne enclave socialiste. Comme lui répond la personnalité de la rhétorique à un moment où Harry pourrait vouloir se dérober de devoir prendre position : « Say one of these fascist or communist things or fuck off ». Ultimement, la seule impossibilité du monde d'Elysium est celle de la neutralité.

Cette variation sur la formule de l'alignement permet à *Disco Elysium* de s'éloigner du manichéisme moral tantôt superficiel, tantôt paternaliste de plusieurs séries de jeux classiques ayant forcé le joueur à prendre des décisions éthiques. L'oeuvre propose plutôt une mise en relation d'idéologies politiques crédibles, empruntées du monde actuel et dont la compréhension découle ouvertement de son développement historique. Elle les exagère ensuite, non dans le but de les caricaturer grossièrement, mais plutôt pour réduire une totalité sociale complexe en des concepts appréhensibles. Dans ce laboratoire d'expérimentation, le joueur est encouragé, autour de la question de l'idéologie, à délimiter des segments au sein desquels il devient possible d'opérer. À la manière d'un mésocosme, espace mitoyen entre le monde naturel et celui de l'espace réglementé

et contrôlé du laboratoire (Chang, 2019, p.11), la représentation des idéologies se pose en objet-frontière qui encourage une réflexion critique sur les concepts auxquels ils font référence. Cette opération est intégrée dans le récit, une astuce extradiégétique encourage dès le début de la partie à se laisser tenter par les options de dialogue insolites qui lui seront proposées : « Don't be afraid to say weird things, people are more forgiving of authority figures ». Harry, amnésique et excentrique, est accompagné de Kim, qui le ramènera stoïquement lorsqu'il semble s'égarer vers un élan de mégalomanie qu'il pourrait vouloir considérer plus longtemps, permettant souvent au joueur de reculer s'il le souhaite.

Selon Vella et Cielecka (2021), *Disco Elysium* force la dissolution de l'auto-crédation cumulative et du sujet autonome et unifié du jeu de rôle traditionnel en faveur d'une mise en dialogue polyphonique. Les caractéristiques d'Harry étant construites de manière à interagir en tant que personnages ou interlocuteurs dialogiques, multiples voix et perspectives coexistent au sein d'Harry, se chevauchent, se contredisent et noient la possibilité d'une voix intérieure fiable et individuelle. Dépourvu de vérités objectivables, exposé au monde par le biais de rencontres de perspectives situées et partielles, le joueur se retrouve contraint d'évaluer les argumentations proposées, de s'y engager avec discernement et d'endosser un rôle actif. Harry et ses personnalités « possèdent une indépendance exceptionnelle dans la structure de l'œuvre, [ils] résonnent en quelque sorte à côté du mot de l'auteur. » (Bakhtine, 1970, p. 33). Les auteurs offrent la possibilité d'incarner pleinement ces idéologies politiques, proposant ainsi eux-mêmes une vision du monde parmi d'autres, que le joueur peut remettre en question par sa propre pratique. Bien qu'une proximité certaine avec les perspectives communistes soit perceptible de la part des auteurs, malgré leurs critiques parfois acerbes, le joueur, quant à lui, est libre d'adopter le rôle du détracteur le plus véhément de cette doctrine politique. Il peut choisir de rejeter toute suggestion

d'introspection, préférant se réfugier dans le plaisir immédiat de la consommation de drogues dures et d'incarner un personnage misogyne et désagréable. Cependant, quelle que soit la posture idéologique que le joueur décide d'adopter à travers ses actions, celles-ci lui seront renvoyées comme une confrontation, l'obligeant à prendre un moment pour méditer sur leurs implications. Sans doute incapable de déstabiliser entièrement la production idéologique du terrain ontologique de la calculabilité numérique, tel que le problématise Keever, *Disco Elysium* propose tout de même une brèche du « moi » monologique de l'agent vidéoludique typique par une appréciation du caractère co-constitutif du sujet socio-culturellement interpellé. Les auteurs de l'œuvre travaillent ainsi à dissoudre l'influence algorithmique du récit vidéoludique. Plutôt qu'un système planifié dans le but de produire des comportements particuliers chez l'utilisateur, l'expérience est construite comme l'unité d'interactions de consciences multiples dont aucune n'est devenue complètement objet pour l'autre (Bakhtine, 1970, p. 48). Cela est rendu possible par une accumulation de discours portant sur d'autres discours qui servent à dissoudre la possibilité d'un événement ou d'un personnage d'être le simple porte-voix de l'auteur.

3.3.3 Fractures du réalisme capitaliste

Nous avons vu en quoi les créateurs de *Disco Elysium* souhaitent construire un monde aux logiques partagées avec celles du monde actuel dans le but de mieux le commenter. Pour se faire, l'œuvre réplique, à sa manière, l'histoire du développement du capitalisme et les régimes de différenciation qui rendent possible la suraccumulation de capital à un pôle de la planète. Si le matérialisme historique est la lentille dominante dans la constitution d'Elysium, les créateurs ouvrent tout de même une brèche par laquelle la métaphore et le fantastique peuvent se hisser dans le récit lorsqu'il leur est possible de communiquer une idée plus adéquatement que par une reproduction fidèle et mécanique du monde actuel.

Si le personnage-joueur décide de s'y intéresser, il lui est possible de découvrir le concept de Pale, un phénomène géologique qui recouvre plus des deux tiers de la surface d'Elysium. Les isolas sont entourés, et en cela isolés, par cette masse gigantesque de matière raréfiée. Le Pale n'a pas d'apparence ou de traits particuliers, il est achromatique et inodore et ne peut être mesuré que par la matière qui l'entoure. Joyce Messier, un personnage clé dans l'exposition à ce phénomène puisqu'elle le traverse dans le cadre de son emploi, peine elle-même à le décrire puisque « sa propriété fondamentale est celle de la suspension de propriétés ». Le Pale est un obstacle majeur au développement des nations puisqu'il interfère avec les échanges entre isolas, bien qu'il permette simultanément de donner un avantage aux nations du Moralintern durant l'Ère Dolorienne, puisqu'elles sont les premières à développer les technologies nécessaires pour le naviguer. Le Pale recouvre, selon Joyce, 72% de la surface de la planète et est encore en expansion, poussant même à des épisodes de mouvements migratoires de masse, alors que la population se cherche une place dans les quelques zones encore habitables. Existant depuis plusieurs millénaires, l'étude du Pale devient une discipline, l'entroponétique, où les hypothèses principales vis-à-vis de ce phénomène estiment que le Pale est constitué d'antimatière dangereuse pour les humains qui s'y introduisent à cause de la privation sensorielle extrême qu'elle impose. Les matérialistes dialectiques d'Elysium, proposent quant à eux que le Pale est une accumulation d'information, passé et futur, capable de dégrader la mémoire.

Si *Disco Elysium* s'intéresse fortement à développer cette facette de leur construction du monde, l'œuvre s'intéresse tout autant à ses implications. Le Pale convoque simultanément des images d'hantologie, un néologisme derridien qui signale la trace encore visible d'un passé qui hante le présent, des enjeux existentiels du changement climatique et du retour, comme d'une contrebalance, du surplus que l'humanité emprunte à son futur. Les ruines de visions optimistes

du futur laissées à l'abandon ou démantelées de force sont disséminées partout dans Revachol, tout en l'encerclant par la figure destructrice du Pale. L'expansion de ce dernier entraînent des conséquences importantes sur les politiques d'Elysium. L'isolationnisme des nations centrales s'accroît et les migrants rencontrent la violence répressive des frontières, alors que les États exploitent son pouvoir destructeur pour la chance d'obtenir un avantage économique sur les États rivaux. Si le joueur complète une quête secondaire lui proposant d'assister un couple de cryptozoologistes à la recherche de l'élusif phasmide insulindien, un cryptide encore jamais découvert et dont l'existence est remise en question, il lui est possible de faire sa rencontre. Durant le dénouement du jeu, lorsqu'Harry interroge le déserteur communiste et constate son défaitisme quant au potentiel révolutionnaire des classes ouvrières et son abandon misanthrope de la lutte pour une alternative, le phasmide insulindien apparaît entre les roseaux. Il est possible, à la suite de cette rencontre, de comprendre que le Pale était inexistant avant l'arrivée des humains, supportant l'hypothèse du poids des activités humaines sur la stabilité du monde d'Elysium. Bien que le phasmide présente un constat sérieux, la conversation se révèle finalement réconfortante, s'articulant comme une célébration de l'existence de la vie humaine et de la persistante possibilité de s'émerveiller.

Sans surprise dans cet univers, les possibilités de lutter contre l'expansion du Pale sont toutefois entravées dans une série d'obstacles institutionnels. Si Harry découvre un trou dans une vieille église Dolorienne abandonnée, il peut apprendre que celui-ci est un lieu de formation en naissance du Pale. S'il décide ensuite de contacter la Coalition afin qu'ils puissent se préparer à adresser la situation, Harry disparaît et la partie se termine ainsi, forçant le joueur à recommencer depuis une sauvegarde précédente. Le Moralintern s'avère trop attaché au statu quo et à son pouvoir politique pour adresser une situation qui nécessite une réponse à grande échelle, préférant

neutraliser les voix faisant émerger le problème. Malgré cela, plus d'une méthodes se sont démontrées capables de repousser le Pale. Les jeunes amateurs de danse électronique, qui souhaitent reconverter l'église abandonnée en lieu de spectacle musical, peuvent sembler excentriques, mais leur philosophie « Hardcore » vécue comme une vie pleine où l'amour est un relais hors de la mort s'avère effectivement efficace pour empêcher les vibrations de l'Église de s'étendre plus loin dans Martinaise. L'optimisme révolutionnaire est la seconde avenue hors du Pale. En remplaçant la foi divine pour une foi dans le futur de l'humanité, plusieurs auteurs ont constaté que la période révolutionnaire a également pu momentanément le freiner. Il est possible de revoir ici la proximité que soulève Deleuze (1987) entre l'art et l'acte de résistance dans leur lutte active entre la répartition du profane et du sacré. Dans leur tentative respective de lutter à l'amélioration des conditions d'existence de la majorité, ces visions du monde cultivent les possibilités d'épanouissement collectives et allègent le poids de l'histoire dont elles héritent. Il pourrait en cela être possible de défendre que le nihilisme du déserteur, malgré la violence du conflit dans lequel il fut immergé et la victoire éventuelle de ses adversaires, soit mal dirigé. Bien qu'il considère que la population de Martinaise ait trahi ses propres intérêts en rejetant la lutte, Harry rencontre, pendant la durée de son enquête, une frustration généralisée qui ne demande qu'à être attisée. Les actes de résistances continuent d'exister, dans les replis de la ville, la méfiance de la population envers les formes hiérarchiques et stériles de pouvoir, dans la rencontre improbable avec la cosmologie idiosyncratique du phasme, et ne demandent qu'à être multipliées et organisées.

3.3.4 Circulation de la marchandise dans le marché culturel global et troubles légaux

Comme nous l'avons observé, l'œuvre de ZA/UM parvient à engendrer une riche discussion politique critique. Cependant, elle reste enchevêtrée dans une dynamique de circulation

commerciale globale visant à atteindre un public aussi vaste que possible afin de générer des profits pour la société qui la finance. Cette relation limite sa faculté de se positionner en tant qu'œuvre oppositionnelle de la même manière que la pratique du troisième cinéma. Les compagnies majeures de développement de jeu vidéo ne s'étant pas toutes globalisées dans le même degré, il est difficile pour les tentatives issues des nations périphériques de se forger une place significative dans les réseaux de circulation du marché culturel global. Dans leur étude sur cette question, Gekker et Joseph (2021) décrivent les effets industriels d'agglomération vers les pays noyaux produites par la nécessité infrastructurelle de la force de travail d'être sourcée, ou de se déplacer, vers ces géographies où les industries culturelles sont déjà historiquement établies. Dans le cas de la production de *Disco Elysium*, les travailleurs durent se déplacer depuis Tallinn, la capitale de l'Estonie, jusqu'à Londres, afin d'y installer des bureaux et de trouver des opportunités. Ces dynamiques de production ont une force structurante dans les possibilités d'expression, alors que les œuvres ambitieuses qui nécessitent un certain budget se voient contraintes de se conformer aux attentes et aux sensibilités culturelles d'un public principalement occidental et doivent adhérer à un rythme strict de production qui limite les possibilités d'émergence d'une gouvernance alternative qui refléterait, en l'occurrence, les politiques radicales de l'œuvre.

Ces tensions entre un désir de produire une œuvre artistique authentique et la poursuite du succès d'entreprise est au cœur du conflit légal qui afflige désormais tous les membres du studio de développement. Empêtré dans un marasme légal, les créateurs de l'univers d'Elysium défendent avoir été victimes d'une appropriation stratégique de la propriété intellectuelle par ses investisseurs les plus fortunés, alors que ces derniers utilisent les complications qui émergent des inégalités structurelles dans les rapports de production pour délégitimer ces propos et accuser plutôt les créateurs d'avoir cultivé un environnement de travail toxique. Cette situation légale, et le départ

forcé des créateurs originaux, s'ingère dans la suite du développement, alors que le capital et ses intérêts est régulièrement dénoncé par les communautés d'enthousiastes de l'œuvre pour l'arrivée d'une mise à jour qui introduit le mode collage. En tant que mode de jeu alternatif, ce dernier propose essentiellement un mode photo qui permet de réagencer les personnages et décors du jeu pour créer des situations amusantes ou des récits personnalisés. Perçu comme incompatible avec ce que l'œuvre souhaitait initialement communiquer, racontant surtout le poids des impositions matérielles d'un contexte historique trouble qui restreint le champ d'action individuel, les joueurs se sont à plusieurs reprises amusés à relever le côté ironique de la lucidité de l'œuvre par rapport au phénomène d'appropriation de l'authenticité de la culture par le capitalisme dont elle finit elle-même par être la victime.

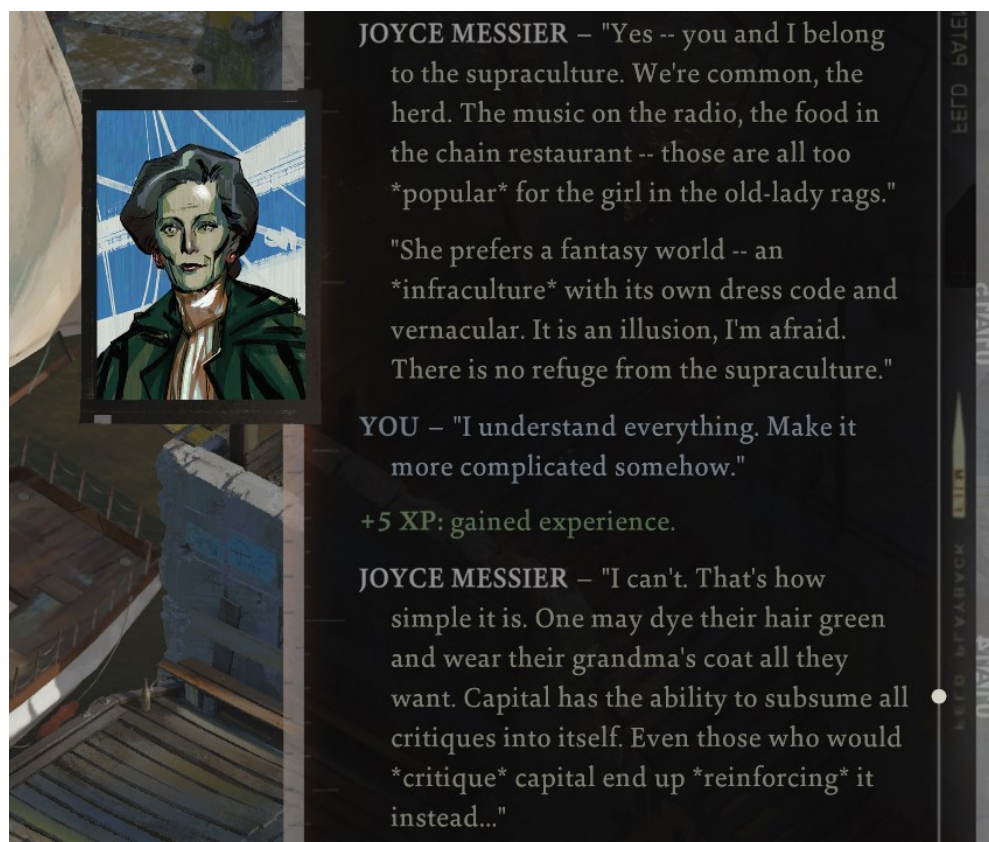


Figure 5. – Les communautés de joueurs ont souvent utilisés les citations issues de la discussion représentée dans cette capture d'écran pour décrire la propre vulnérabilité de *Disco Elysium* face à la réappropriation.

Loin des idéaux démocratiques et collectivistes de la production-guérilla du troisième cinéma, comme l'horizontalité, les compétences de production collectivisées et la reconnaissance égalitaire, les conditions de travail difficiles semblent avoir été imposées à la fois par Kurvitz et les investisseurs. Une différence subsiste toutefois dans le fait que les créateurs éventuellement retirés du projet étaient également des travailleurs ayant dû se livrer à des longues périodes de crunch. L'œuvre demeure dépendante de plateformes de publicités et de diffusion spécialisées dans la capture de revenus, n'agissent que très peu sur la dynamique actuelle de centralisation et de monopolisation qui s'accélère dans la production vidéoludique et s'avèrent suffisamment vulnérables face au processus de subsumption pour voir les articulations futures potentielles du monde d'Elysium être entièrement neutralisées. *Disco Elysium* n'est peut-être pas l'œuvre idéale du troisième cinéma, mais elle se pose tout de même comme œuvre atypique dans le paysage vidéoludique dans lequel elle s'inscrit. Harry, en tant qu'individu, ne devient pas un mauvais sujet althussérien, conscientisé et mis en action, mais les événements qui l'entourent le pousse vers une découverte scientifique importante pour les implications du rapport de l'humain avec le monde et l'aide à renouer avec son passé et sa personnalité tourmentée. Au-delà de la diégèse, le joueur lui-même n'est pas non plus forcément encouragé vers une participation politique et son engagement avec l'œuvre n'est pas intrinsèquement lié avec des organisations populaires s'intégrant concrètement dans l'établissement d'un contre-pouvoir. La brèche que *Disco Elysium* peut participer à créer, cependant, est la même que Fisher (2009) identifie lorsqu'il clôt son essai, où le caractère envahissant d'un réalisme capitaliste qui cultive l'impression de sa victoire définitive peut être déstabilisé par un événement mineur qui révèle un horizon de possibilités. En déconstruisant lentement le dur réalisme pessimiste dans lequel il situe le joueur initialement, le

jeu cultive un espoir envers le potentiel de l'humanité d'identifier des avenues possibles pour sa propre émancipation.

Nous avons exploré dans ce chapitre les initiatives issues du jeu vidéo de formuler leurs propres poétiques de transformation de la réalité, adaptées aux luttes sociales et contradictions de leur époque. Les Alt-Games permettent à des communauté marginalisées de former communauté tout en renouvelant les potentialités expressives du média. La diffusion alternative que facilite la plateforme Itch.io encourage la formation de jeux vidéo ouvertement oppositionnel au niveau de leur discours alors que des œuvres comme *Disco Elysium* force l'émergence dans le mainstream d'une appréciation des fractures de l'hégémonie du pouvoir actuel.

L'allégorie politique complexe de cette dernière œuvre aurait pu faire l'objet d'une étude lui étant dédiée en raison de sa richesse. Analyser la manière dont les communautés de joueurs interagissent avec l'œuvre, notamment, aurait été un terrain fertile, car les discussions révèlent souvent que les interprétations individuelles du jeu peuvent refléter les idéaux politiques personnels des joueurs. Anecdotiquement, il est intéressant de noter qu'il est fréquent de voir dans les conversations en ligne que même des joueurs conservateurs accordent un certain respect à l'œuvre, bien qu'elle critique ouvertement leurs positions, ce qui aurait pu constituer une autre avenue d'analyse. Notre exploration de la représentation des idéologies politique de *Disco Elysium* éclaircit néanmoins les capacités de remises en question critique que le jeu souhaite faciliter.

Conclusion

Que le monde d'hier s'estompe est dans l'ordre des choses. Que l'on éprouve à son endroit une certaine nostalgie est également dans l'ordre des choses. De la disparition du passé, on se console facilement; c'est de la disparition de l'avenir qu'on ne se remet pas. Le pays dont l'absence m'attriste et m'obsède, ce n'est pas celui que j'ai connu dans ma jeunesse, c'est celui dont j'ai rêvé, et qui n'a jamais pu voir le jour.

- Amin Maalouf, *Les désorientés*, 2012

Ce mémoire s'est ouvert en exprimant sa volonté de repérer des qualités oppositionnelles parfois encore négligées dans les études réalisées en *game studies* sur le jeu vidéo critique ou activiste. Ces qualités méritent pourtant notre attention, car elles ont la capacité de mettre en lumière les contradictions sociales spécifiques qui émergent des violences coloniales d'un système-monde encore dominé par et pour les pays occidentaux. Nous avons donc eu comme objectif de défricher les spécificités des arts radicaux de la fin du 20^e siècle, particulièrement par le biais du troisième cinéma, représentant les intérêts d'un Tiers-monde militant, depuis son émergence en Amérique latine jusqu'à son incorporation en tant que canon de la théorie des études cinématographiques, puis par l'art pamphlétaire et communautaire d'Emory Douglas, militant du Black Panther Party.

Synthèse

Pour réaliser cet objectif, nous nous sommes intéressés, dans le premier chapitre, à l'importance de l'histoire du colonialisme occidental pour sa centralité au sein des critiques formulées par l'art radical à l'étude et pour son rôle dans le développement d'idéologies politiques réactionnaires chez certaines parts des communautés de joueurs. La réaction parfois virulente de ces dernières face à l'évolution graduelle de la diversité identitaires au sein du média, ainsi qu'envers les discours critiques qui émergent lorsque le jeu vidéo est reconnu comme un art en relation avec le monde social, s'expliquent en partie par les infrastructures de pouvoir globales et

les structures matérielles de production et de consommation du média. Si la culture vidéoludique, principalement adressée à un public occidental, tend à renforcer les subjectivités nécessaires pour assurer la continuité de cette matrice coloniale du pouvoir, elle est aussi un milieu contesté par une pluralité de tactiques individuelles et communautaires. Le milieu académique s'intéresse progressivement aux stratégies variées rendues possibles par le jeu vidéo dans le processus de conscientisation des joueurs, bien qu'elles évacuent encore parfois prématurément des questions d'impérialisme global, de solidarité internationaliste et d'art du contact développé en relation étroite avec un processus d'organisation politique. Cette omission vulnérabilise les intentions de ces contributions face aux opérations de la stratégie du pouvoir, qui peut plus facilement les absorber et les réapproprier.

Nous avons ensuite examiné le contexte historique de la fin du 20^e siècle, marqué par des tensions géopolitiques découlant d'un conflit antagoniste entre deux visions du monde incompatibles, ainsi que par l'accumulation de situations proto-révolutionnaires qui se sont répandues à travers le globe, y compris dans les pays centraux. Dû en partie à l'efficacité tactique des aspirations à l'auto-émancipation des arts oppositionnels du troisième cinéma et du Black Panther Party, ces mouvements furent éventuellement étouffés par l'agressivité des appareils répressifs et idéologiques d'État américain dans sa quête d'hégémonie mondiale. Nous avons ensuite interrogé la capacité des arts numériques contemporains de s'inspirer du troisième cinéma de cette époque pour leur propre lutte actuelle. Nous avons touché à l'hacktivisme, à la recherche critique en développement dans les milieux académiques et à l'émergence du syndicalisme dans la production vidéoludique comme autant d'actions émergentes d'un processus de conscientisation en expansion.

Enfin, nous avons exploré l'émergence de communautés de résistance formant réseau dans les environnements numériques et étudié certaines productions vidéoludiques qui annoncent des germes partiels mais pertinents d'un jeu vidéo oppositionnel. Le mouvement des Alt Games a créé un espace d'expression pour les communautés marginalisées au sein des espaces dominants, favorisant l'émergence de perspectives féministes et décoloniales au sein du média. Les jeux diffusés sur la plateforme alternative Itch.io par le développeur indépendant Colestia s'illustrent spécialement pour leur vision d'une alternative réalisable enracinée dans le projet politique du socialisme, leur formation de contre-mythes de pouvoir et pour leur immédiateté pamphlétaire. En ce qui concerne l'œuvre du studio ZA/UM, *Disco Elysium*, bien qu'elle entretienne un rapport compromis avec l'art oppositionnel, elle développe une allégorie politique riche qui suscite l'engagement en construisant un univers parallèle dont les développements historiques servent de commentaires directs sur le monde actuel. De plus, elle engage le joueur dans une conversation polyphonique et ludique entre différentes idéologies politiques qui trouvent également un référent actuel.

Discussion et réflexions de fermeture

L'échantillon qui nous a servi d'études de cas demeure ultimement plutôt localisé, constitué d'observations qualitatives qui ne sauraient prétendre à l'exhaustivité dans la compréhension d'une culture oppositionnelle au sein des jeux vidéo. Ce mémoire avait plutôt pour intention d'esquisser les contours de caractéristiques significatives présentes dans les arts oppositionnels de la fin du 20^e siècle susceptibles d'informer l'élaboration d'un jeu vidéo aux qualités similaires. Notre intérêt s'est donc plutôt porté sur des éléments germinaux et situés de potentialités émergentes, sans nécessairement avoir pu mettre en avant les plus saillantes

puisque'une partie de ce travail est effectué en arrière-plan, dans les interstices de la production culturelle promue.

Si ce mémoire reconnaît que la culture a une portée matérielle, la construction d'organisation politique communautaire et populaire, au-delà du syndicalisme, demeure tout de même une absence notable de mes études de cas alors qu'elle est pourtant une caractéristique importante dans la définition d'un jeu vidéo oppositionnel. Lorsqu'il est question d'une contre-culture, d'une contre-histoire ou d'un contre-pouvoir, l'opération réalisée est forcément celle de situer le système de gouvernance et de valeurs actuels dans une critique radicale. L'art oppositionnel auquel nous nous sommes intéressés est donc avant tout concerné par des enjeux de pouvoir, de son accès et de la nature de sa gouvernance. Toutefois, Les jeux choisis tendent à s'articuler au sein du milieu relativement hermétique de la circulation de la marchandise, alors que les joueurs discutent de leur expérience de manière typiquement isolée, sur des plateformes numériques qui participent elles-mêmes à renforcer l'enclosure du commun vidéoludique, la société de contrôle et une co-constitution algorithmique qui favorise la projection de voix réactionnaires. Ces espaces, principalement gouvernés par des intérêts mercantiles, s'inscrivent dans une lutte sociale pour la gouvernance des technologies d'information, qui se poursuit en particulier actuellement sur le terrain de l'intelligence artificielle et de ses directions futures. La démocratie culturelle devrait être considérée comme un droit fondamental, à l'égal de la démocratie économique et politique. Elle devrait garantir la possibilité de créer, de s'exprimer et d'être exposé à une diversité d'expressions. En conséquence, elle implique également une responsabilité collective de la cultiver et de la défendre lorsque nécessaire. Le pouvoir de l'art est entravé si la circulation de l'idéologie dominante étouffe l'intérêt des individus envers l'importance de ces possibilités expressives.

Pour combler cette relative absence, ce mémoire aurait pu s'intéresser à des contributions similaires à celle de Ricardo Miranda Zúñiga, qui mêle réel et virtuel en intégrant les espaces de jeux aux espaces publics dans le but d'encourager un questionnement critique autour des inégalités structurelles de la société chilienne (Taylor, 2019). Les tactiques efficaces doivent s'engager dans un processus d'organisation dans lequel la coordination, la planification et l'engagement collectif ont une place prépondérante si elles souhaitent éviter d'être neutralisées par la stratégie du pouvoir. Cela passe forcément par un déplacement vers l'extérieur des espaces encadrés et surveillés des écrans de jeu. Des éléments d'analyse pourtant signifiants ont également dû être délaissés au sein des études de cas puisque trop marginales au sein des récits et mécaniques de jeu proposées. Le colonialisme de peuplement, le capitalisme racial, des concepts fondamentaux pour une compréhension des subjectivités se développant dans le monde occidental, auraient pu être représentés en jeu avec une plus grande richesse par des œuvres comme *Sunset* (Tale of Tales, 2015) pour sa représentation ludique de la monotonie du travail domestique confié aux laissées pour compte du récit de libération nationale ou par *Umurangi Generation* (Origame Digital, 2020) pour sa célébration de la résistance autochtone. Un intérêt porté envers les *game jams* à visée politique aurait également pu être enrichissant, pour leur rôle en tant qu'espace plus-sécuritaire co-créatif capables de mêler création de communauté à la formation d'une compréhension diagnostique par les jeux produits et par une diffusion facilitée au sein de la culture locale.

Ouverture et pistes futures

Le troisième cinéma s'est avant tout déployé comme un prétexte pour former communauté autour d'engagements communs dans un espace de réflexion et de discussions productives. Parallèlement, il semble désormais pertinent d'envisager ce même travail de formation d'infrastructures tactiques de réception critique de l'art et d'environnement d'apprentissage

participatif et émancipateur par le biais du jeu vidéo. L'immédiateté pamphlétaire du discours sans compromis des jeux de Colestia peut facilement être mobilisé par un agent facilitateur qui apprécie le média vidéoludique et souhaite l'intégrer dans un milieu organisationnel. Mais, au risque de déprécier la valeur de mes propres études de cas, *Kentucky Route Zero* et *Disco Elysium*, comme la série *Call of Duty*, peuvent tous, à leur manière, proposer des opportunités de réflexion critique susceptibles d'engager vers une pensée globale voire radicale si elles sont accompagnées d'une volonté collective de s'engager avec l'œuvre ainsi. Similairement, même l'œuvre la plus radicale et parfaitement contre-hégémonique peut ne mener qu'à un engagement superficiel ou purement formaliste, l'influence primaire appartient donc aux structures et aux postures de réception qui sont cultivées par la communauté. Que ce soit au niveau individuel ou communautaire, partager des œuvres porteuses de qualités oppositionnelles permet de créer des référents communs qui peuvent ensuite être mobilisés tactiquement. En s'insérant profondément dans le tissu local, le médiateur adaptable peut permettre à l'art d'assumer un rôle de guide pour la transmission didactique, s'exprimant depuis son propre langage et assumant certaines affordances particulières. Cette action concrète dans la circulation de la culture assure la continuité de ces schémas d'expression et de ses idiosyncrasies expérientielles, les empêchant de devenir Autre sur le plan idéologique.

Mary Flanagan souligne cette citation de l'artiste Martha Rosler que je souhaite partager à mon tour : « Art with a political face typically gains visibility during periods of social upheaval » (Flanagan, 2009, p.224). La relative accalmie du moment social actuel peut sembler témoigner d'un certain niveau d'apathie. La crise climatique s'accélère à un rythme vertigineux sans que les mouvements sociaux ne semblent suivre. Malgré la mobilisation de près d'un demi-million de personnes à Montréal en 2019 à une marche pour le climat, cela n'a pas conduit à des changements

significatifs dans les décisions politiques. Le mouvement Black Lives Matter, initialement une frustration spontanée issue des quartiers populaires, se voit rapidement étouffée par l'appareil répressif d'État, réapproprié par des représentants opportunistes et saisi comme une opportunité des grandes entreprises de communiquer leur soutien pour la diversité¹⁵. Le manque de confiance généralisé envers les médias d'information qui caractérise en partie l'ère de la post-vérité s'articule moins dans une pensée critique solidarisanse que vers des tendances complotistes réactionnaires, alors que les réseaux sociaux qui appartiennent à une poignée de milliardaires se dégradent rapidement pour promouvoir sans gêne des discours d'extrême-droite. Les aspirations prédominantes à la liberté demeurent orientées vers un horizon individuel, principalement liées à une notion de liberté au sein du marché, plutôt qu'à une véritable libération de ce dernier.

Cet état des lieux n'est guère encourageant et la situation globale actuelle peine à pointer vers des ouvertures similaires à celles ayant existé à l'époque du troisième cinéma et de l'art d'Emory Douglas. Malgré cela, il est possible d'apprécier une porosité grandissante vis-à-vis du contexte social de la part des productions culturelles, que ce soit en cinéma, la critique acerbe de la violence coloniale invisibilisée des riches dans *Parasite* (Joon-ho, 2019) saute à l'esprit, ou en jeu vidéo. Depuis quelque années déjà est il possible de voir dans ce milieu une popularisation des œuvres critiques du statu quo, voire ouvertement anticapitalistes. Bien que les thématiques les plus radicales émergent typiquement depuis les productions indépendantes, ces mêmes productions parviennent à obtenir un succès commercial et critique, parfois en partie pour leurs discours critique, et à s'insérer dans les canons de leurs genres respectifs. *Disco Elysium*, en cela, n'est pas la seule œuvre à montrer l'existence d'une volonté populaire de mener cette conversation. Le jeu

¹⁵ L'année en cours a mis en évidence le caractère conditionnel de ce soutien, alors que des mouvements conservateurs aux États-Unis ont lancé des réactions hostiles envers les célébrations du mois des fiertés. Face à ces *backlash*, de nombreuses entreprises ont rapidement révisé leur position, illustrant ainsi la fragilité de leur engagement envers la diversité lorsque leurs intérêts financiers sont menacés.

de rôle *Citizen Sleeper* (Jump Over The Age, 2022), par exemple, revendique dans sa description de vente que son monde futuriste se déploie dans les ruines d'un capitalisme interplanétaire alors que les solutions à cette crise, au sein du récit, sont issues de résistances communistes et communautaires. Son discours ouvertement politique ne l'empêche toutefois pas de remporter plusieurs prix dans les presses généralistes, dont des mentions de jeu de l'année, malgré sa compétition avec des géants du développement à grand budget comme *Elden Ring* (From Software, 2022). Depuis les marges jusqu'au *mainstream*, plus de jeux qu'il ne serait avisé de les lister ici sont développés en incluant des considérations critiques, voire parfois oppositionnelles. Que ce soit depuis les différentes formes d'hacktivisme qui ouvrent la voie à la reconquête d'un commun vidéoludique, aux *game jams* qui offrent des espaces co-créatifs plus-sécuritaires, en passant par l'émergence d'un syndicalisme identifiant des tactiques pour relier des développeurs isolés et la création de jeux oppositionnels nourrissant l'imagination d'alternatives, le domaine du jeu vidéo, tout en possédant un pouvoir d'action limité dans le tissu social, peut néanmoins contribuer à ériger des structures alternatives de gouvernance. Dans ces enclaves, avec une volonté de coordination et de planification, les communautés de joueurs ont la possibilité, si elles le souhaitent, d'engager le jeu vidéo, sa production et sa consommation, dans le processus long et ambitieux de bâtir un double pouvoir. Une fois organisée ainsi, les actions émancipatrices peuvent former une boucle de renforcement mutuel. Ce mémoire a choisi d'ancrer son analyse dans les perspectives issues des contre-histoires, car la nature intrinsèque de la tactique réside dans son action proactive, intervenant avant que l'histoire ne se fixe et avant que les stratégies du pouvoir ne dessinent leur propre direction pour l'avenir. Partant des marges, les joueurs occidentaux ont encore la capacité d'affronter la généalogie violente de la position privilégiée de l'Occident dans

le système mondial, en formant un espace où l'essor des nationalismes identitaires qui prédomine actuellement recule au profit d'un horizon d'opportunités inclusives et plus démocratiques.

Références bibliographiques

Adorno, W. Theodor. (1967) 2020. *Aspects of the New Right-Wing Extremism*. Traduit par Wieland Hoban. Berlin : Polity Press.

Ajl, Max. 2022. « Penser l'impérialisme aujourd'hui : une discussion avec Max Ajl ». Acta.zone. <https://acta.zone/penser-limperialisme-aujourd'hui-avec-max-ajl/>

Alea, Tomás G. (1984) 1988. *The Viewer's Dialectic*. Havana, Cuba : José Martí Publishing House. 16-41.

Althusser, Louis. (1970) 2001. *Lenin and Philosophy, and Other Essays*. Traduit par Ben Brewster. New York : Monthly Review Press.

Amin, Samir. 2014. « Contra Hard and Negri: Multitude or Generalized Proletarianization? ». *Monthly Review*, vol. 66, no 6, 25-36.

Anderson, Reynaldo. 2010. « The Kansas City Black Panther Party and the Repression of the Black Revolution ». Dans *On the Ground: The Black Panther Party in Communities across America*, sous la direction de Judson L. Jeffries, 96-124. Jackson : University Press of Mississippi.

Anthropy, Anna. 2012. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York : Seven Stories Press.

Arsenault, Dominic. 2013. « Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, sous la direction de Renée Bourassa et Louise Poissant, 105-115. Canada : Les Presses de l'Université du Québec.

Baerg, Andrew. 2009. « Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game ». *Symploke*, vol. 17, no. 1, 115-127

Bailes, Jon. 2019. *Ideology and the Virtual City: Videogames, Power Fantasies, and Neoliberalism*. Hampshire : Zero Books

Bakhtine, Mikhail. (1963) 1970. *La poétique de Dostoïevski*. Paris : Éditions du Seuil.

- Bazzichelli, Tatiana. 2013. *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hactivism and the Business of Social Networking*. Aarhus University; Denmark : Digital Aesthetics Research Center.
- Berger, John. (1972) 1997. *Ways of Seeing*. London : British Broadcasting Corp et Penguin Books.
- Bergstrom, Kelly. 2022. « Ignoring the blood on the tracks: exits and departures from game studies ». *Critical Studies in Media Communication*, vol. 39, no 3, 173-180.
- Betancourt, Michael. 2017. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. New York et Londres : Routledge.
- Bevins, Vincent. 2021. *The Jakarta Method: Washington's Anticommunist Crusade & the Mass Murder Program That Shaped Our World*. New York : Public Affairs.
- Bezio, Kristin MS. 2018. « Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a Precursor to the Rise of the Alt-Right ». *Leadership*, vol. 14, no 5, 556–66.
- Blackstock, Nelson. 2018. *Cointelpro: The FBI's Secret War on Political Freedom*. New York : Pathfinder.
- Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Cabral, Amílcar. 1974. *Return to the Source: Selected Speeches*. New York : Monthly Review Press.
- Caldwell, Luke et Lenoir, Timothy. 2018. *The Military-Entertainment Complex*. MetaLABprojects. London : Harvard University Press.
- Carr, Nicholas. 2006. « Avatars Consume as Much Electricity as Brazilians ». Rough Type (blogue), 5 décembre 2006. <https://www.rough.type.com/?p=611>
- Césaire, Aimé. (1955) 2004. *Discours sur le colonialisme*. Paris : Présence Africaine.
- Chancel, L., Piketty, T., Saez, E., Zucman, G. et al. 2022. « World Inequality Report 2022 », World Inequality Lab.

Chang, Alenda Y. 2019. *Playing Nature: Ecology in Video Games*. Electronic Mediations. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Chun, Wendy H.K. 2016. *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. Cambridge, MA : MIT Press.

Cornforth, Maurice. 1976. *Materialism and the Dialectical Method*. London : Lawrence & Wishart.

Coulthard, Glen Sean. (2014) 2021. *Peau rouge, masques blancs : Contre la politique coloniale de la reconnaissance*. Traduit par Arianne des Rochers et Alex Gauthier. Canada, Québec : Lux Éditeur.

Daniau, Stéphane. 2016. « The Transformative Potential of Role-Playing Games- : From Play Skills to Human Skills ». *Simulation & Gaming*, vol. 47, 423-444.

Davila, Ignacio D. V. 2015. *Le nouveau cinéma latino-américain : 1960-1974*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Davis, Angela Y. 2016. *Freedom Is a Constant Struggle: Ferguson, Palestine, and the Foundations of a Movement*. Chicago, Illinois : Haymarket Books.

Deleuze, Gilles. 1987. « Qu'est-ce que l'acte de creation? » (conférence). Mardis de la Fondation. Publiée par quepea le 11 octobre 2013.
https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw&ab_channel=quepea

Derfoufi, Mehdi. 2021. *Racisme et jeu vidéo*. Interventions. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

Desai, Chandni. 2021. « Disrupting Settler-Colonial Capitalism: Indigenous Intifadas and Resurgent Solidarity from Turtle Island to Palestine ». *Journal of Palestine Studies*, vol. 50, no 2, 43–66.

Di Nardo, Pietro. 2005. « The empire does not exist - a critique of Toni Negri's ideas ». *In Defence of Marxism*. <https://www.marxist.com/toni-negri-empire-critique150103.htm>

Dunbar-Ortiz, Roxanne. (2014) 2018. *Contre-histoire des États-Unis*. Traduit par Pascal Menoret. Le monde qui vient. France : Wildproject.

Durand, Cédric. 2020. *Techno-féodalisme : Critique de l'économie numérique*. Zones. Paris : La Découverte.

Dyer-Witheford, Nick et Greig De Peuter. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Electronic Mediations. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Dyer-Witheford, Nick et Greig de Peuter. 2021. « Postscript: Gaming While Empire Burns ». *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 371–80.

Egliston, Ben. 2020. « Surveillance technicity: affect, retention and videogame analytics ». *Media, Culture & Society*, vol. 42, no 5, 915-931.

Engels, Friedrich. (1890) 1999. *Engels to J. Bloch: In Königsberg*. Marxists.org. https://www.marxists.org/archive/marx/works/1890/letters/90_09_21.htm

Espinosa, Julio G. (1970) 2003. « For an Imperfect Cinema ». Dans *The Cuba Reader: History, Culture, Politics*, sous la direction de Aviva Chomsky, Barry Carr et Pamela Maria Smorkaloff, 458-465. Traduit par Julianne Burton. Durham et Londres : Duke University Press.

Faber, Tom. 2020. « Is there a place for politics in video games? ». *Financial Times*, 30 juin 2020. <https://www.ft.com/content/76e384b2-c512-4f73-8b8e-2826206dbb0b>

Fanon, Frantz. (1961) 2010. *Les damnés de la terre*. Paris : La Découverte.

Featherstone, David. 2012. *Solidarity: Hidden Histories and Geographies of Internationalism*. London, New York : Zed Books.

Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Winchester : Zero Books.

Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. London : MIT Press.

Flowers, Heather. S.d. « The Meatpunk Manifesto ». *Neocities*. https://umabreakdown.neocities.org/net_work/Meatpunk

Fordyce, Robbie. 2021. « Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire ». *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 294–304.

Forrest, Adam. 2021. « Italian port workers refuse to load shipment of arms headed for Israel ». *The Independent*, 17 mai 2021. <https://www.independent.co.uk/news/world/middle-east/israel-palestine-arms-livorno-port-italy-b1848773.html>

Foster, John B. 2022. « 'Notes on Exterminism' for the 21st Century ». *Monthly Review*, vol. 74, no 1, 1-17.

Foucault, Michel. 1975. *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. France : Éditions Gallimard.

Frank, Andre G. 1966. « The Development of Underdevelopment ». *Monthly Review*, vol. 18, no 4, 17-31.

Freire, Paulo. (1970) 2018. *Pedagogy of the Oppressed*. Traduit par Myra Bergman Ramos. New York : Bloomsbury Academic.

Fujino, Diane C. 2020. « Art that Flows from the People: Emory Douglas, International Solidarity, and the Practice of Cocreation. ». Dans *Black Power Afterlives: The Enduring Significance of the Black Panther Party*, sous la direction de Diane C. Fujino, et Matef Harmachis, 155-181. Chicago : Haymarket Books.

Gekker, Alex et Joseph, Daniel. 2021. « Selling Elysium: the political economy of radical game distribution ». *Sciendo*, vol 9, no 1, 20-31.

Gramsci, Antonio. (1949) 2021. « The Formation of Intellectuals ». Dans *The Modern Prince & Other Writings*, sous la direction du collectif Foreign Languages Press. 111-118. Paris : Foreign Languages Press

Guneratne, Anthony R. 2003. « Introduction: Rethinking Third Cinema ». Dans *Rethinking Third Cinema*, sous la direction de Anthony R. Guneratne et Wimal Dissanayake, 1-28. Londres et New York : Routledge.

Hall, Charlie L. 2019. « Call of Duty: Modern Warfare's Highway of Death controversy, explained ». *Polygon*, 30 octobre 2019. <https://www.polygon.com/2019/10/30/20938550/call-of-duty-modern-warfare-highway-of-death-controversy>

Hall, Stuart et Du Gay, Paul (dir.). 1996. *Questions of Cultural Identity*. London : Sage Publications.

Hall, Stuart. 2005. « The Rediscovery of ‘ideology’: return of the repressed in media studies ». Dans *Culture, Society and the Media*, sous la direction de Tony Bennett, James Curran, Michael Gurevitch et Janet Wollacott, 52-86. London : Routledge.

Hammar, E. L. 2020. « Imperialism and Fascism Intertwined. A Materialist Analysis of the Games Industry and Reactionary Gamers ». *Gamevironments*, vol. 13, 317-357

Hammar, E. L., de Wildt, L., Mukherjee, S., & Pelletier, C. 2021. « Politics of Production: Videogames 10 years after Games of Empire ». *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 287–293.

Hartman, Saidiya V. 2020. *Wayward Lives, Beautiful Experiments: Intimate Histories of Riotous Black Girls, Troublesome Women, and Queer Radicals*. New York : Norton & Company.

Helland, Leonardo F. 2016. « What Goes Around Comes Around: From the Coloniality of Power to the Crisis of Civilization ». *Journal of World-Systems Research*, vol. 22, no 2, 430-462.

Herman, Edward S., et Noam Chomsky. (1988) 2002. *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media*. New York : Pantheon.

Höglund, Johan. 2008. « Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter ». *Game Studies*, vol 8, no 1. <https://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>

Homo Ludens. 2023. « Dix critères inspirés de Paulo Freire pour l’étude et la conception de jeux à visée de conscientisation ». *Sciences du jeu*, no 19, 1-18. <https://journals.openedition.org/sdj/5276>

Hopkins, Terence K., et Immanuel Maurice Wallerstein. 1996. *The Age of Transition: Trajectory of the World-System 1945-2025*. London : Zed Books.

Human Rights Watch. 2022. « Israel and Palestine: Events of 2021 ». Human Rights Watch. <https://www.hrw.org/world-report/2022/country-chapters/israel-and-palestine>

Jackson, George. 1990. *Blood in My Eye*. Baltimore, MD : Black Classic Press.

Jeffries, Judson L et Zane, Jeffrey. 2010. « A Panther Sighting in the Pacific Northwest: The Seattle Chapter of the Black Panther Party ». Dans *On the Ground: The Black Panther Party in Communities across America*, sous la direction de Judson L. Jeffries, 41-95. Jackson : University Press of Mississippi.

Jenkins, Destin et Justin Leroy (dir.). 2021. *Histories of Racial Capitalism*. Columbia Studies in the History of U.S. Capitalism. New York : Columbia University Press.

Jin, Dal Y. 2013. « The construction of platform imperialism in the globalization era ». *TripleC: Communication, Capitalism & Critique*, vol. 11, no 1, 145-172.

Jones-Rogers, Stephanie E. 2019. *They Were Her Property: White Women as Slave Owners in the American South*. New Haven London : Yale University Press.

Jong, Carolyn. 2020. « Bringing Politics Into It: Organizing at the Intersection of Videogames and Academia ». Thèse de doctorat, Concordia University.

Kain, Erik. 2019. « Should Video Games Be Political? The Answer Is Complicated ». *Forbes*, 1er février 2019. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2019/02/01/should-video-games-be-political-the-answer-is-complicated/?sh=3ac278e17f6d>

Keever, Justin. 2022. « Videogames and the Technicity of Ideology: The Case for Critique ». *Game Studies*, vol 22, no 2. https://gamestudies.org/2202/articles/gap_keeveer

Kelley, Robin D.G. 2020. « Why Black Marxism? Why Now? ». Dans *Black Marxism: The Making of the Black Radical Tradition*, sous la direction de Cedric J. Robinson, 11-33. Chapel Hill : The University of North Carolina Press.

Kerr, Aphra. 2017. *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. New York : Routledge.

Kirkpatrick, Graeme, Mazierska, Ewa et Kristensen, Lars. 2016. « Marxism and the computer game ». *Journal of gaming and virtual worlds*, vol. 8, no 2, 117-130.

Kjeldgaard-Christiansen, Jens et Míša Hejná. 2022. « The Voices of Game Worlds: A Sociolinguistic Analysis of Disco Elysium ». *Games and Culture*, vol. 18, no 5, 578-597.

Klein, Naomi. (2007) 2010. *La stratégie du choc : la montée d'un capitalisme du désastre*. Traduit par Lori Saint-Martin et Paul Gagné. Babel. Canada, Québec : Leméac Éditeur.

Kline, Stephen, Dyer-Witheford, Nick et de Peuter, Greig. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill : Queen's University Press.

Kurvitz, Robert. 2021. « Outro ». Dans *Disco Elysium* (Artbook officiel), sous la direction de Kaspar Tamsalu, 179-187. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.

Lenin, Vladimir I. (1917) 1992. *The State and Revolution*. Traduit par Robert W. Service. London : Penguin Classics.

Leonard, David. 2003. « “Live in Your World, Play in Ours” : Race, Video Games, and Consuming the Other. » *Simile: Studies in Media & Information Literacy Education*, vol. 3, no 4, 1-9.

Leonard, David. 2004. « Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace ». *Studies in Media and Information Literacy Education*, vol. 4, no 4, 1-8.

Lippard, R. Lucy. 1985. « Trojan Horses: Activist Art and Power ». Dans *Art After Modernism: Rethinking Representation*, sous la direction de Brian Wallis, 341-358. New York : The New Museum of Contemporary Art.

Loomba, Ania. (1998) 2005. *Colonialism/Postcolonialism*. The New Critical Idiom. London : Routledge.

Losurdo, Domenico. 2014. *Contre-histoire du libéralisme*. Traduit par Bernard Chamayou. Paris : la Découverte.

Lotus. 2020. « kr0 and the limitations of white leftism ». *Lotusrootrecords* (blogue). Neocities. (28 avril 2020). <https://lotusrootrecords.neocities.org/writing/posts/2020-04-28-kentucky-route-zero>

Magnet, Shoshana. 2006. « Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropicico ». *Journal of Communication Inquiry*, vol. 30, no 2, 142-162.

Manovich, Lev. 2010. *Le langage des nouveaux médias*. Traduit par Richard Crevier. France : Les presses du réel.

Marx, Karl. (1867) 2008. *Le Capital*. Traduit par Maximilien Rubel. Folio Essais. Paris : Gallimard.

Massad, Joseph. 2006. *The Weapon of Culture: Cinema in the Palestinian Liberation Struggle*. Dans *Dreams of a Nation : On Palestinian Cinema*, sous la direction de Hamid Dabashi, 32-44. London, New York : Verso.

- Mignolo, Walter et Catherine E. Walsh. 2018. *On Decoloniality: Concepts, Analytics, Praxis*. Durham : Duke University Press.
- Montembeault, Hugo. 2019. « Anarchéologie du glitche: de l'erreur ludique aux possibles ludopolitiques ». Thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Moore, Jason W (dir.). 2016. *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. Kairos. Oakland, CA : PM Press.
- Moreau, Patrick. 2023. « Qu'est-ce que le wokisme? ». *Le Devoir*, 12 août 2023, <https://www.ledevoir.com/opinion/idees/796134/point-de-vue-qu-est-ce-que-le-wokisme>
- Möring, Sebastian et Leino, Olli. 2016. « Beyond games as political education—neo-liberalism in the contemporary computer game form ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8, no 2, 145-161.
- Mukherjee, Souvik. 2017. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Cham : Springer International Publishing.
- Murray, Soraya. 2018. « The Work of Postcolonial Game Studies in the Play of Culture ». *Open Library of Humanities*, vol. 4, no 1, 1-13.
- Naficy, Hamid. 2003. « Theorizing “Third World” film spectatorship: The case of Iran and Iranian cinema ». Dans *Rethinking Third Cinema*, sous la direction de Anthony R. Guneratne et Wimal Dissanayake, 183-201. Londres et New York : Routledge.
- Nagle, Angela. 2018. The Leaderless Digital Counterrevolution. Dans *Para-Platforms: On the Spatial Politics of Right-Wing Populism*, sous la direction de Markus Miessen et Zoë Ritts, 25-40. Berlin : Sternberg Press.
- Ndlovu-Gatsheni, Sabelo J. 2022. « Triple Internationalism: Imperialism, Marxism, and decolonization ». Dans *Marxism and Decolonization in the 21st Century: Living Theories and True Ideas*, sous la direction de Sabelo J. Ndlovu-Gatsheni et Morgan Ndlovu. New York, NY : Routledge.
- Newton, Huey P., et Blake, Herman J. (1973) 2009. *Revolutionary Suicide*. New York : Penguin Books.

- Nguyen, Josef. 2017. « Digital Games about the Materiality of Digital Games ». *European journal of literature, culture and the environment*, vol. 8, no 2, 18-38.
- Nieborg, David B. 2021. « Apps of empire: Global capitalism and the app economy ». *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 305-316.
- Nkrumah, Kwame. (1965) 2009. *Le néo-colonialisme: dernier stade de l'impérialisme*. Le panafricanisme. Paris : Présence africaine.
- Pedercini, Paolo. 2014. « Videogames and the Spirit of Capitalism ». *Molle Industria* (blogue). 14 février 2014. <https://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism/>
- Penix-Tadsen, Phillip, (dir.). 2019. *Video Games and the Global South*. Pittsburgh : Carnegie Mellon University, ETC Press.
- Polansky, Lana. 2021. « Empathy is Not Enough, Part 3: The Fuzzy Science and Art of Empathy ». *Rhizome*, 24 mars 2021. <https://rhizome.org/editorial/2021/mar/24/part-iii-the-fuzzy-science-and-art-of-empathy/>
- Price, H. David. 2007. « Buying a piece of anthropology Part 1: Human Ecology and unwitting anthropological research for the CIA ». *Anthropology Today*, vol. 23, no 3, 8-13.
- Quijano, Aníbal. 2000. « The Coloniality of Power and Social Classification ». *Journal of World Systems*, vol. 6, no 2, 342-386.
- Raley, Rita. 2009. *Tactical Media*. Electronic Mediations. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Robinson, Cedric J. (1983) 2020. *Black Marxism: The Making of the Black Radical Tradition*. Chapel Hill : The University of North Carolina Press.
- Ruberg, Bo. 2019. *Video Games Have Always Been Queer*. New York : New York University Press.
- Ruberg, Bo. 2020. « Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games ». *Communication, Culture and Critique*, vol. 13, no 1, 54-71.
- Ruberg, Bo. 2020. *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Durham et Londres : Duke University Press.

Ruffino, Paolo et Woodcock, Jamie. 2020. « Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry ». *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 317-328.

Saïd, Edward. 1984. *The World, the Text, and the Critic*. Cambridge : Harvard University Press.

Saïd, Edward W. 1994. *Culture and Imperialism*. New York : Vintage Books.

Salvador, Phil. 2023. « Survey of the Video Game Reissue Market in the United States ». *Software Preservation Network et Video Game History Network*.

Saunders, Frances Stonor. (1999) 2013. *Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. New York : New Press.

Shachtman, Noah. 2008. « Inside Africa's 'PlayStation War' ». *Wired*, 15 juillet 2008. <https://www.wired.com/2008/07/the-playstation-2/>

Shakur, Assata. 2001. *Assata: An Autobiography*. Chicago, Ill : Laurence Hill Books.

Sheehan, Helena. 2022. « Marxism, Science, and Science Studies: From Marx and Engels to COVID-19 and COP26 ». *Monthly Review*, vol. 74, no 1, 35-48.

ShIPLEY, Tyler A. 2020. *Canada in the World: Settler Capitalism and the Colonial Imagination*. Halifax et Winnipeg : Fernwood Publishing.

Shohat, Ella. 1992. « Notes on the "Post-Colonial" ». *Social Text*, no 31/32, 99-113.

Shohat, Ella. 2003. « Post-Third-Worldist culture: Gender, nation, and the cinema ». Dans *Rethinking Third Cinema*, sous la direction de Anthony R. Guneratne et Wimal Dissanayake, 51-78. Londres et New York : Routledge.

Sicart, Miguel. 2011. « Against Procedurality ». *Game Studies*, vol. 11, no 3. https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Smethurst, James E. 2005. *The Black Arts Movement: Literary Nationalism in the 1960s and 1970s*. The John Hope Franklin Series in African American History and Culture. Chapel Hill : University of North Carolina Press.

Solanas, Fernando et Getino, Octavio. 1973. « Vers un troisième cinéma ». Cinémathèque québécoise. D'abord paru dans *Tricontinental*. http://collections.cinematheque.qc.ca/wp-content/uploads/2015/06/Solanas_Cin%C3%A9ma-politique_2_eq.pdf

Stam, Robert. 2003. « Beyond Third Cinema: The aesthetics of hybridity ». Dans *Rethinking Third Cinema*, sous la direction de Anthony R. Guneratne et Wimal Dissanayake, 31-48. Londres et New York : Routledge.

Stengers, Isabelle. 2005. « Introductory notes on an ecology of practices ». *Cultural Studies Review*, vol. 11, no 1, 183-196.

Taylor, Claire. 2019. « Critiques of Neoliberalism in the Works of Ricardo Miranda Zúñiga ». Dans *Videogames and the Global South*, sous la direction de Phillip Penix-Tadsen, 47-60. Pittsburgh : Carnegie Mellon University, ETC Press.

Thériault, Pascale. 2016. « L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations ». Mémoire de maîtrise, Université de Montréal.

Thiong'o, Ngugi wa. 2012. *Globalectics: Theory and the Politics of Knowing*. New York : Columbia University Press.

Thompson, Edward P. 1980. « Notes on Exterminism, the Last Stage of Civilization ». *New Left Review*, no. 121, 3-31.

Traïni, Christophe et Siméant-Germanos, Johanna. 2009. « Introduction. Pourquoi et comment sensibiliser à la cause ? ». Dans *Émotions... Mobilisation !*, sous la direction de Christophe Traïni, 11-34. Paris : Presses de Sciences Po.

Tuck, Eve, et K Wayne Yang. 2012. « Decolonization Is Not a Metaphor ». *Decolonization: Indigeneity, Education & Society*, vol. 1, no 1, 1-40.

Tulloch, Rowan, Catherine, Hoad et Young, Helen. 2019. « Riot grrrl gaming: gender, sexuality, race, and the politics of choice in *Gone Home* ». *Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 33, no 3, 337-350.

Turse, Nick. 2020. « Pentagon War Game Includes Scenario for Military Response to Domestic Gen Z Rebellion ». *The Intercept*, 5 juin 2020, <https://theintercept.com/2020/06/05/pentagon-war-game-gen-z/>

Vella, Daniel et Magdalena Cielecka. 2021. « “You Won’t Even Know Who You Are Anymore” : Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in. » *Baltic Screen Media Review*, vol 9, no 1, 90-104.

Walia, Harsha. 2021. *Border and Rule: Global Migration, Capitalism, and the Rise of Racist Nationalism*. Chicago : Haymarket Books.

Wayne, Mike. 2001. *Political Film: The Dialectics of Third Cinema*. London; Sterling : Pluto Press.

Wells et al. 2023. « Right-wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature ». *Games and Culture*, 1-24

Werning, Stefan. 2019. « Itch.io and the One-Dollar-Game: How Distribution Platforms Affect the Ontology of (Games as) a Medium ». *On_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, vol. 8.

Whitman, James Q. 2017. *Hitler’s American Model: The United States and the Making of Nazi Race Law*. New Jersey : Princeton University Press.

Willemen, Paul. 1989. « The Third Cinema Question: Notes and Reflections ». Dans *Questions of Third Cinema*, sous la direction de Jim Pines et Paul Willemen, 1-29. London : BFI Publishing.

Williams, Raymond. (1980) 2005. *Culture and Materialism: Selected Essays*. Radical Thinkers, no. 11. London; New York : Verso.

Wolfe, Patrick. 2016. *Traces of History: Elementary Structures of Race*. London; New York : Verso.

Wollen, Peter. 1982. *Readings and Writings: Semiotic Counter-Strategies*. Thetford, Norfolk : Verso.

Woodcock, Jamie. 2019. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Chicago, Illinois : Haymarket Books.

Yeros, P., & Jha, P. (2020). « Late Neo-colonialism: Monopoly Capitalism in Permanent Crisis ». *Agrarian South: Journal of Political Economy*, vol. 9, no 1, 78–93.

Young, Bryanne. 2015. « ‘Killing the Indian in the Child’: Death, Cruelty, and Subject-Formation in the Canadian Indian Residential School System ». *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol 48, no 4, 63–76.

Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York : PublicAffairs.

Médiagraphie

Films

Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)

La Chinoise (Jean-Luc Godard, 1967)

De Cierta Manera (Sara Gómez, 1977)

The Deer Hunter (Michael Cimino, 1978)

Hearts and Minds (Peter Davis (1974)

La Hora de los Hornos (Fernando Solanas, Octavio Getino, 1973)

Parasite (Joon-ho, 2019)

Soy Cuba (Mikhaïl Kalatozov, 1964)

The Silences of the Palace (Moufida Tlatli, 1994)

Le Vent d'Est (Jean-Luc Godard, 1970)

Jeux vidéo

A Bewitching Revolution (Colestia, 2019)

A Hand with Many Fingers (Colestia, 2020)

America's Army: Operations (U.S. Army, 2002)

Call of Duty: Modern Warfare (Infinity Ward, 2019)

Citizen Sleeper (Jump Over The Age, 2022)

Darfur is Dying (Take Action Games, 2006)

Disco Elysium (ZA/UM, 2019)

Elden Ring (From Software, 2022)

EXTREME MEATPUNKS FOREVER, série (Heather Flowers, 2017 -)

Full Spectrum Warrior (Pandemic Studios, 2004)

Gone Home (Fullbright, 2013)

Grand Theft Auto 5 (Rockstar Games, 2013)

Just Cause 4 (Avalanche Studios, 2018)

Kentucky Route Zero (Cardboard Computer, 2013-2020)

Metal Gear, série (Konami, 1987-)

Our Jubilee (Colestia, 2021)

Persona 5 (Atlus, 2016)

Second Life (Linden Lab, 2003)

Sunset (Tale of Tales, 2015)

Umurangi Generation (Origame Digital, 2020)

Jeu de table

Donjons et Dragons (Gary Gygax, Dave Arneson, 1970s)