

Traduire le métadiscours de l'altérité : Traduction commentée de Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games

Auteur : Depas, Lionel

Promoteur(s) : Mergeai, Mathilde

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en traduction, à finalité spécialisée

Année académique : 2020-2021

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/12939>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Traduire le métadiscours de l'altérité :
Traduction commentée de *Gaming Representation: Race,
Gender, and Sexuality in Video Games*

DEPAS Lionel

Année académique 2020 - 2021

Je souhaite offrir mes plus sincères remerciements à mes professeures et professeurs, en particulier Mmes Laurence Hamels et Céline Letawe, avec qui les échanges ont toujours été très chaleureux et amicaux. Merci aussi à Mme Mathilde Mergeai et M. Pierre-Yves Houlmont, ma promotrice et mon copromoteur dans ce TFE, pour vos conseils, votre écoute et votre patience dans cette épreuve qui aura duré. Mme Cüpper, également, qui a toujours cru en moi et m'a soutenu malgré mes difficultés. Je ne serais pas aujourd'hui au bout de mes études sans vous.

Merci aussi à mes camarades de classe, mes collègues et amies pour toutes les conversations, les rires ou les crises de nerfs partagées, les cafés d'intercours...

Aylin, Cyriel, Gundula, Laura, Laurine, Lilian, Louise, Maëlle et Sarah.
« Intertrad Family » restera toujours bien plus pour moi qu'un simple nom de groupe.

Merci à mes proches, mes parents et mon frère, pour leurs encouragements constants, et ce pendant plus d'années qu'on ne souhaiterait en compter.

Merci à Morgane pour ton soutien et ta présence et ton soutien
tout au long de ce cursus.

Merci à mon amie Isabelle, « Isa », d'être toi-même et de réussir à donner tant d'énergie avec quelques mots, de petites et grandes attentions et de la joie de vivre.

J'espère pouvoir, un jour, te rendre la pareille.

Enfin, merci « Lazu » pour ton énergie et ton intérêt constant. Tu as chassé beaucoup de nuages en ces trop nombreux jours pluvieux.

Table des matières

Commentaire.....	2
Introduction.....	2
Stratégie de traduction.....	3
Contexte du travail et méthodologie.....	5
La hausse d'intérêt pour le jeu vidéo.....	5
La recherche de traductions de jeux.....	6
L'ancienne méthode.....	7
La méthode de l'avenir.....	8
La méthode actuelle.....	10
L'éthique de la recherche.....	10
L'altérité identitaire.....	12
L'altérité.....	12
L'agentivité.....	12
La <i>blackness</i>	15
La diversité en général.....	17
<i>Race</i> , l'identité noire et l'antiracisme.....	18
Le racisme inconscient et les stéréotypes.....	20
Glossaire, emprunts ou traductions et analyse.....	22
Emprunts à l'allemand en anglais.....	22
Emprunts à l'anglais en français.....	23
Précisions sur certains termes.....	27
Référence culturelle.....	29
Choix terminologiques.....	31
Conclusion.....	35
Texte cible.....	37
Annexes.....	99
Texte source.....	108
Bibliographie.....	164

Commentaire

Introduction

La traduction vidéoludique est la source de nombreux intérêts. La relative nouveauté de ce domaine amène son lot de questions sur des sujets qui n'ont encore jamais été abordés ou relance des débats en vertu des nouveaux apports de ce média particulier. Je m'intéresse ici aux débats émergents et aux observations qui découlent de ces débats sans pour autant être réellement pris en compte par la communauté qui devrait s'intéresser aux problèmes en question. En particulier, je me concentre sur l'altérité, tant sa traduction dans le jeu vidéo et dans les textes tels que celui de ce travail de fin d'études, que sa vision dans le monde réel.

Le texte que j'ai choisi s'intitule *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Plus précisément, je me concentre sur trois chapitres de ce document. Les enjeux de sa traduction sont d'abord liés à son paratexte. En effet, dans le contexte des *game studies*, certains concepts tels que l'agentivité sont actuellement au cœur des débats. Les questions de l'altérité, de la représentation de l'Autre, de l'identité noire ou de l'inclusivité sont également des sujets d'actualité qui touchent, par conséquent, au divertissement vidéoludique. Si les questions posées sont effectivement étudiées, il existe assez peu de traductions françaises de ce genre de travaux, ce qui cloisonne le débat aux frontières des pays anglophones pour qui ne possède pas le bagage linguistique nécessaire à la parfaite compréhension du raisonnement. Par ailleurs, la fréquence et les résultats de ces débats ne semblent pas amener beaucoup de changement dans le domaine.

Le texte en lui-même contient évidemment quelques enjeux traductologiques intéressants. L'évolution de la langue française, en regard de l'altérité, par rapport au conservatisme américain représente un écart culturel conséquent et une recherche constante des usages et de l'ancrage contemporain. Les quelques citations présentes dans les chapitres traduits sont également l'occasion d'évoquer l'avenir de la recherche de corpus.

Stratégie de traduction

Le texte auquel nous faisons face est un ouvrage collectif de 2017 qui s'adresse de prime abord à un public intéressé par le monde vidéoludique, mais pas pour autant composé de professionnels, et ce dans un but informatif. L'ouvrage n'est pas excessivement constitué de jargon technique et peut donc être lu par des personnes qui ne disposeraient que de notions en la matière sans nécessiter plus d'informations que celles fournies par les citations dans le texte ou par les liens permettant d'accéder aux documents sources. Ce public doit toutefois être d'un certain degré d'éducation. L'ouvrage est également destiné à l'attention des créateurs et développeurs de jeux vidéo, indirectement d'abord, puisque tout l'intérêt du débat est de s'interroger sur les véritables effets des réalisations vidéoludiques, mais aussi très directement puisqu'un passage entier du chapitre six consiste en une série de conseils, de la part de l'auteure, sur la façon de créer un scénario progressiste dans de futurs médias.

Lorsqu'il doit traduire un texte relativement ancien, un traducteur doit adapter les éléments temporels à sa stratégie de traduction. Si mon objectif était de produire une traduction instrumentale, il serait intéressant pour moi de recouper ce document avec des sources plus récentes afin de noter l'évolution de la situation depuis quatre ans. Force est de constater que, de ce point de vue, l'auteure ne s'est pas trompée en parlant de la production de jeux dystopiques et postapocalyptiques, puisque les années suivantes auront vu la publication, par exemple, de *NieR: Automata* ou *d'Horizon: Zero Dawn*, la parution de *Detroit: Become Human* ou la sortie de *Death Stranding*. Presque tous ces jeux ont simultanément occupé une grande partie de l'attention médiatique spécialisée. Ils ont aussi été repris dans le top des ventes de la plateforme Amazon (lors de leur année de publication respective ou durant plusieurs années de suite). Toutefois, la nature du texte pousse naturellement la traduction vers une forme documentaire. En effet, la version française doit servir à faire progresser le débat de la représentation des minorités dans la communauté francophone, servir de sources d'informations propres à la période de son écriture. En conséquence de quoi, sa temporalité n'est en rien modifiée.

En gardant à l'esprit que le public cible est partiellement composé d'initiés et potentiellement de professionnels du monde vidéoludique, je considère pouvoir éviter de m'étendre en longues descriptions sur des points probablement connus du lectorat. Je me concentre plutôt, le cas échéant, sur les écarts culturels qui pourraient causer de l'incompréhension chez les francophones. Pour rester dans l'esprit du texte original, tout ajout potentiel est indiqué dans les notes de fin de chapitre correspondantes.

Enfin, à la fois en lien avec la temporalité du texte et avec la confiance accordée au lecteur, je considère que l'utilisation d'anglicismes est cohérente. Par conséquent, je ne cherche pas à traduire les termes les plus courants définis par l'usage.

Contexte du travail et méthodologie

La hausse d'intérêt pour le jeu vidéo

En 2020, la pandémie de coronavirus a frappé le monde entier. Confinées chez elles, de très nombreuses personnes ont rejoint la communauté des joueurs, comme le confirme cet article du *Monde* publié en avril de la même année :

Dans l'industrie du jeu vidéo, les compteurs s'affolent. Selon des chiffres révélés jeudi 9 avril, il se serait vendu, au cours de la semaine du 16 au 22 mars, dans la zone Europe, Moyen-Orient et Afrique, pas moins de 2,74 millions de jeux vidéo en téléchargement, soit 53 % de plus que la semaine précédente. En Italie, la croissance est encore plus impressionnante (+ 175 %). La vente de jeux physiques n'est pas en reste, avec 1,82 million d'unités écoulées, en hausse de 82 % (+ 218 % en Grande-Bretagne)¹.

Avec un chiffre d'affaires augmenté de 11,3 % par rapport à 2019 (selon un article du même journal publié un an plus tard²), l'industrie a effectivement le vent en poupe. Plus de joueurs signifie potentiellement plus de partisans du jeu vidéo et plus de détracteurs de l'industrie vidéoludique. Si les débats prennent plus d'ampleur, il est probable que les participants s'intéressent à la documentation disponible. Par conséquent, il convient, pour un traducteur, de s'intéresser aussi au domaine vidéoludique dans le but de répondre à la demande croissante.

L'étude de la traduction de jeux vidéo est intimement liée à l'étude des jeux vidéo eux-mêmes. Ainsi, s'intéresser à la première implique de connaître les sujets redondants ou actuels de la deuxième, puisqu'il est plus que probable de retrouver ceux-ci, comme c'est le cas ici, cités dans les projets à traduire. L'ouvrage a été publié en 2017. À cette époque, les sujets qui y sont abordés ne sont pas récents ; des articles datés de plus de dix ans auparavant sont cités dans la bibliographie des différents chapitres qui composent le recueil. Une rapide recherche dans différentes archives universitaires en ligne et sur Internet de manière générale permet de découvrir un intérêt pour la place des femmes, pour la vision de l'homosexualité ou les représentations raciales, et pour la trop faible implication des créateurs et des développeurs dans ces questions. Aujourd'hui encore, les

¹ Vincent Fagot (14 avril 2020), « Coronavirus : portée par le confinement, l'industrie du jeu vidéo en pleine euphorie », in *Le Monde.fr*.

² Pierre Trouvé (3 mars 2021), « Jeux vidéo : forte hausse des ventes de jeux dématérialisés en France en 2020 », in *Le Monde.fr*.

violences policières envers la communauté noire aux États-Unis créent une augmentation du nombre de manifestations et de débats sur l'égalité effective dans nos pays, ce qui nous amène naturellement à remettre en question notre propre vision des Autres. De ce fait, l'actualité générale influence celle du monde vidéoludique et l'intérêt du chercheur ou du traducteur est défini à son tour.

Avant de s'intéresser aux débats eux-mêmes, il faut évidemment disposer d'un corpus qui permet ce débat, et donc dans mon cas, de la traduction des jeux cités par les autrices anglophones. Or, trouver la traduction de dialogues spécifiques dans des jeux narratifs, avec de nombreux embranchements scénaristiques, tels que *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) peut se révéler être un défi en soi. On pourrait considérer que le scénario ou le fond suffisent à l'analyse d'un jeu. Néanmoins, une traduction atteste souvent les différences culturelles, la différence de conception de la société et des minorités qui font partie de cette dernière.

Dans le contexte de ce travail, puisqu'il s'agit d'une traduction de texte scientifique et non d'une nouvelle analyse, les jeux et les sujets de débats sont déjà sélectionnés. Parmi ces sujets, je développe donc entre autres les concepts liés à l'altérité, à la vision de l'Autre à partir du terme *blackness*, aux préjugés sur les ventes potentielles liés aux prétendus désirs des joueurs par rapport aux ventes potentielles, ainsi qu'à l'agentivité.

La recherche de traduction de jeux

L'évolution des technologies a rendu possible la numérisation de livres, dont le contenu est, par conséquent, très simple à trouver et à manipuler de manière efficace. Quand le document souhaité n'est pas encore au format numérique, il est généralement assez simple d'en numériser les pages et d'utiliser des programmes de reconnaissance textuelle, ou OCR, pour obtenir un fichier éditable. De ce fait, il devient possible d'effectuer des recherches d'occurrences de termes, de comparer des segments de textes en un coup d'œil, etc. En ce qui concerne les médias vidéoludiques, il était encore impossible, il y a peu, d'accéder au contenu du dernier chapitre sans avoir au préalable joué à la totalité des chapitres précédents, ce qui ralentissait grandement le chercheur qui souhaitait effectuer des comparaisons de traductions ou l'analyse d'une seule traduction. Nous avons ici affaire à un cas un peu différent, mais qui illustre bien ces difficultés.

L'ancienne méthode

En plusieurs occasions, notamment aux pages 118 et 119 du texte source, Treandrea Russworm cite des dialogues du jeu *The Walking Dead* des studios Telltale. Or, il se trouve que les choix et les actions du joueur influencent les situations et les dialogues de la suite du scénario. Ainsi, même si le nombre de réponses à chaque choix et les conséquences de ces mêmes choix sont limitées, plus la partie avance, moins il est probable qu'un joueur A se trouve dans les mêmes situations qu'un joueur B. Certains PNJs sont plus agressifs envers le protagoniste, d'autres peuvent avoir disparu ou même s'être fait tuer³... Par conséquent, pour connaître la version française des passages cités, il faut non seulement jouer jusqu'au dialogue en question, mais aussi avoir pris toutes les décisions permettant d'accéder à la bonne situation. Même s'il n'est question que de trouver la traduction de quelques lignes de dialogues, le processus est long et fastidieux.

De nombreux joueurs enregistrent leurs sessions de jeu avant de les diffuser en ligne sous forme de compilations de cinématiques ou de partie commentée (*playthroughs* ou *walkthroughs*). Ces vidéos permettent d'accéder plus rapidement au contenu désiré. Il s'agit de la méthode la plus simple (mais aussi la moins efficace) d'analyser le contenu. En faisant l'expérience du joueur, le chercheur peut observer chaque élément de communication, qu'il s'agisse de texte narratif ou descriptif (sous-titres, dialogues, etc.), de texte informatif extradiégétique (comme le *head up display*) ou de paroles de personnages (les éléments graphiques de communication ne sont pas à prendre en compte dans cette recherche). Notons également que cette méthode convient forcément à tout type de jeu.

Cependant, il est évident que ce procédé exige autant de temps que nécessaire, non seulement pour finir la partie, mais aussi pour explorer chaque aspect du jeu si la recherche implique d'analyser l'intégralité de ce dernier. Par ailleurs, de nombreux jeux incluent des objectifs à remplir sur de longues durées (collections, suites de combats, courses contre la montre, etc.) ou même des secrets. Ils donnent du fil à retordre au chercheur s'il n'a pas accès à des guides ou à une aide quelconque, et par conséquent,

³ Dans *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013), par exemple, l'ordre d'exécution de certains chapitres cause le décès d'un personnage, ou permet justement sa survie. L'une des dernières séquences de gameplay est un jugement durant lequel les conséquences de chaque action sont révélées.

rallongent le temps nécessaire à la collecte de données. De plus, pour des jeux variés en matière d'embranchements scénaristiques, il faut analyser un grand nombre de parties avant de trouver le bon dialogue. Et qui plus est, il est encore plus complexe de trouver des vidéos ou des comptes rendus de jeux moins populaires. Sans oublier qu'un joueur n'a pas les mêmes désirs qu'un chercheur, il joue selon ses propres envies et n'accède pas forcément à autant de contenu que possible.

La méthode de l'avenir

Prochainement, il sera sans aucun doute possible d'automatiser la récupération de texte en jeu. Pour ce travail, je me suis penché sur la question et j'ai tenté d'élaborer un système qui serait l'équivalent du passage d'un livre au scanner pour en numériser le texte de façon adaptée au média vidéoludique, mais toujours grâce à un logiciel de reconnaissance textuel. En effet, s'il existe déjà de tels logiciels qui, de plus, permettent de traiter de grandes quantités d'images d'un coup, il n'en existe pas encore, à ce jour, qui soit capable de reconnaître en temps réel un dialogue ou des informations qui défilent à l'écran et de transcrire ce texte en fichier éditable. Par conséquent, cette méthode est probablement la plus complexe à mettre en place car elle nécessite plus d'étapes.

Il faut avant tout disposer d'un programme de capture d'écran capable de convertir un format vidéo en série d'images espacées d'un intervalle suffisamment régulier pour visualiser tout texte de jeu. Autoscreen, par exemple, permet justement ce genre de captures. Celles-ci doivent alors être analysées par OCR. Les logiciels qui permettent le traitement d'images par ensembles peuvent accélérer le processus, mais la quantité de fichier qu'ils peuvent traiter est généralement limitée. Or, pour s'assurer d'enregistrer toutes les informations, les captures sont inévitablement nombreuses. Elles doivent aussi rester de qualité suffisante pour que le texte capturé soit net et identifiable par le programme, raison pour laquelle le paramétrage d'Autoscreen pour un enregistrement de zones prédéfinies s'avère utile.

Enfin, les logiciels reconnaissent plus souvent les caractères sombres sur fond clair, car ils sont conçus pour détecter des caractères sur un format papier classique. Cependant, le texte d'un jeu sera souvent blanc ou de couleur claire afin de contraster avec les images du jeu. Par conséquent, il convient d'utiliser, par exemple, Adobe Photoshop pour rendre

les images utilisables si nécessaire. Il est possible de créer un processus automatique de traitement des images en groupe : inversion ou correction des couleurs pour afficher le texte en noir sur fond clair, rognage des photos aux seules zones de texte et enregistrement en fichier unique compatible pour l'OCR tant en ce qui concerne le format ou le poids.

Les étapes précédemment mentionnées sont théoriquement plaisantes et suffisantes, et ce traitement est potentiellement plus rapide qu'une prise de note manuelle, mais il faut prendre en compte le fait que l'OCR n'est pas encore parfaite. Elle ne reconnaît pas toujours le texte sur les images utilisées, notamment lorsque la typographie employée est un peu trop graphique, ou crée des erreurs de transcriptions qui doivent être corrigées manuellement par la suite. En outre, lors d'un enregistrement continu d'une session de jeu, une partie des images capturées ne comporte pas de texte (lors de phases de jeu libre), ou comporte des doublons de texte, au contraire, si la capture est trop rapide pour le défilement des sous-titres. Néanmoins, une capture trop lente au profit du nombre d'images à travailler, et donc d'une économie de poids, peut causer la perte de certaines lignes, sans oublier que les éléments sonores ne sont pas transcrits. En conclusion, l'idée est prometteuse en théorie, mais le travail de post-édition est trop conséquent et le gain de temps offert par cette méthode n'est que marginal dans l'état actuel des choses.

Dans le même esprit, l'utilisation des outils informatiques de dictée et de reconnaissance vocale pourrait permettre de combler les vides de transcriptions. Avec un logiciel de bonne qualité, tous les éléments sonores du jeu seraient retranscrits au fur et à mesure de l'avancement du jeu. Ainsi, le chercheur ne devrait même plus prendre le temps de noter lui-même. Cependant, les problèmes de complétion du jeu et d'erreurs potentielles à corriger manuellement resteraient identiques. Le travail de post-édition serait même probablement plus important, puisque la parole ajoute aux textes différents accents et rythmes qui pourraient perturber la reconnaissance. Les noms créatifs inconnus et propres à un jeu donné seraient également inconnus des logiciels, et donc potentiellement perdus.

La méthode actuelle

Outre ses éléments graphiques, un jeu vidéo est composé de code. Or, si ces fichiers composants sont techniquement accessibles une fois le jeu acheté, le chercheur ne dispose pas forcément des connaissances informatiques ou des outils nécessaires à la compréhension ou à l'utilisation de ce genre de documents pour un travail de recherche traductologique. La solution la plus simple et la plus efficace est de demander aux concepteurs de fournir au chercheur un accès aux fichiers originaux utilisés durant la traduction du jeu. Cependant, il faut envisager la possibilité que certains développeurs refusent l'accès aux fichiers sources et pertinents pour l'analyse.

Le chercheur se voit donc presque contraint à une opération informatique complexe appelée *data mining*. Selon le dictionnaire *Cambridge* en ligne, il s'agit de « l'utilisation de logiciels spéciaux pour analyser de grandes quantités de données informatiques dans le but d'en extraire des informations utiles⁴ » [je traduis]. Plus clairement, cette exploration de données, ou extraction de données, consiste à parcourir automatiquement l'ensemble des fichiers du jeu à la recherche de ce qui correspond aux éléments textuels ou vocaux originaux et à leur traduction dans le but de les rassembler en un document utilisable. C'est aussi grâce aux données extraites par exploration que les adeptes peuvent créer des mods, puisqu'avec l'accès aux composants du jeu, ils n'ont presque plus de restrictions quant à ce qu'ils peuvent modifier du jeu (qu'il s'agisse d'ajouter ou de supprimer des éléments).

L'éthique de la recherche

Pour le point à suivre, envisageons que nous sommes dans la situation où nous sommes contraints de procéder à du *data mining* sur un jeu qui n'est pas en accès libre (*open source*), pour lequel les développeurs n'ont pas fourni d'outils de *modding* officiel, et dont les développeurs ne nous ont pas fourni un accès aux fichiers originaux.

S'il est nécessaire d'utiliser un logiciel et des outils pour le *data mining*, c'est d'abord parce que la quantité de données nécessaire à la création d'un jeu est généralement massive. Des centaines de pages de texte utile peuvent parfois être extraites. Ensuite,

⁴ « Data mining », dictionnaire *Cambridge* [en ligne] : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/data-mining>.

parce que ces données sont compressées afin de ne pas occuper trop d'espace sur la mémoire d'un ordinateur. Enfin, parce que ces données sont cryptées afin de les protéger d'une potentielle manipulation malveillante de la part d'un utilisateur mal avisé. D'un certain point de vue, le chercheur s'oppose par deux fois à la volonté des créateurs. Si le jeu est protégé par un cryptage et si le concepteur ne souhaite pas fournir d'accès à ses fichiers, il faut considérer que la volonté de cette personne est de ne pas voir son œuvre analysée de si près, si louables que soient les intentions du chercheur. Après tout, d'autres jeux contiennent sans aucun doute de très bons éléments de recherche à analyser. Mais comme dans tous les domaines, en fin de compte, il faut bien avoir un texte sous les yeux pour faire progresser la recherche, et ces refus la ralentissent énormément. Par conséquent, le *data mining* devient une opération de piratage.

Faut-il s'interroger sur l'éthique de la recherche dans ce genre de cas ? Pour tirer un parallèle de cette situation, prenons pour exemple la quête de la compréhension du corps humain et de l'évolution de la médecine. Durant la Renaissance, il n'était pas rare que de futurs médecins s'exercent sur des cadavres. Certains de ces cadavres étaient acquis légalement, d'autres par des moyens plus obscurs. Il était question de s'exercer sur des défunts, mais des êtres chers à certaines personnes malgré tout. Quelles que soient les intentions de ces futurs médecins, il est probable que leurs actes aient porté atteinte aux volontés des proches des sujets d'expérience, mais personne ne peut nier que leurs progrès ont modelé la médecine actuelle. Par comparaison, la recherche vidéoludique paraît bien innocente, même si les corpus sont acquis par des moyens détournés. L'éthique est aussi une question personnelle, liée à des valeurs morales, elles-mêmes liées à de plus larges contextes et à des limites spatio-temporelles. En 1919, Max Weber définissait même plusieurs éthiques, dont les deux divisions sont l'éthique de la responsabilité et l'éthique de la conviction⁵. Ainsi, certains considèrent qu'agir contrairement à une éthique pour le bien du plus grand nombre est justement moins contraire à cette éthique que de ne rien faire. Quoi qu'il en soit, il est intéressant d'imaginer de futures conditions spécifiques de travail, de potentielles collaborations entre développeurs, traducteurs et chercheurs, qui permettent d'éliminer ce potentiel problème moral.

⁵ Max Weber (15 février 2002), *Le savant et le politique*, traduit de l'anglais par Julien, Bibliothèques 10/18, pp. 141-142.

L'altérité identitaire

L'altérité

Je reviens à présent sur la question du contenu des textes. L'altérité est donc le cœur de ce travail de traduction. Il s'agit du « caractère, [de la] qualité de ce qui est autre, distinct⁶ » et elle relie tout ce que j'évoque dans ce commentaire. Ici, tout est question de point de vue d'un « je » ou d'un « nous » par rapport à un Autre.

Considérons d'abord le jeu vidéo lui-même. Comme l'affirme Fanny Barnabé, le jeu est vu par la société et la société est également vue par le jeu⁷. Lorsque les développeurs créent un jeu, ils l'imprègnent, consciemment ou inconsciemment, de leur propre vision du monde, ils s'inspirent de ce qu'ils considèrent être la normalité et de ce qui n'en fait pas partie, donc de ce qui est différent ou Autre. En effet, certains jeux représentent la vision qu'ont les développeurs de la société dans laquelle ils évoluent ou d'une société qui leur est étrangère. Ainsi, dans ces jeux, la place et le niveau d'agentivité des différents personnages transmettent tacitement certaines valeurs et certains points de vue des développeurs, notamment au sujet des minorités et des femmes.

Par ailleurs, de façon amusante, par sa relative nouveauté, le jeu vidéo n'est pas un média souvent employé, ni pour la critique sociétale ni comme objet de critique. De ce fait, on peut effectivement considérer les *game studies* comme l'étude minoritaire d'un objet minoritaire, soit une étude de l'altérité elle-même.

L'agentivité

Le concept d'agentivité est introduit à la page 112 du texte source dans la phrase « *Blackness labors to shore up white character agency [...]* ». Il est lié, entre autres, aux sciences cognitives et aux neurosciences. Elisabeth Pacherie, directrice de recherche au CNRS, présente le concept comme suit :

⁶ « Altérité », encyclopédie du CNRTL [en ligne] : <https://www.cnrtl.fr/definition/alt%C3%A9rit%C3%A9>

⁷ Fanny Barnabé et al. (2019), « De la société en jeu au jeu comme société », in *Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques*, vol. 30, Presses Universitaires de Louvain, pp. 7-15.

L'agentivité renvoie à la conscience subjective que nous avons de causer volontairement nos actions, d'en contrôler le cours et d'en maîtriser les effets. Elle constitue ainsi une composante importante de la conscience de soi, jouant un rôle essentiel dans la compréhension que nous avons de nous-mêmes comme des agents actifs de notre propre vie, et comme tels, responsables de nos actes⁸.

En d'autres termes, dans le contexte vidéoludique, le joueur ne fait pas uniquement exécuter une action à son personnage en pressant un bouton ; il effectue des choix en toute connaissance de cause, en sachant ce que ce choix implique, en envisageant ses répercussions sur le monde virtuel ou sur le scénario. Il effectue des choix selon ses besoins ou son compas moral, ou au contraire en ignorant ces facteurs par goût du défi ou pour le plaisir d'incarner un antihéros. Très concrètement, l'agentivité se caractérise par les choix esthétiques, la façon d'arriver au terme d'une quête, la décision d'effectuer ses tâches dans un ordre différent ou de ne pas les effectuer, etc. Elle repose sur quatre facteurs : la prévisibilité du résultat de ses actes (si je plante ces graines, elles vont germer) ; la capacité à réaliser ces actes grâce aux mécaniques du jeu (je peux interagir avec mon environnement, je peux planter ces graines dans le sol) ; l'attrait pour le résultat particulier d'un certain acte (si les graines germent, j'aurai du blé que je pourrai utiliser pour créer du pain et restaurer ma barre de santé) ; et le rapport entre l'intention de réaliser cet acte et la connexion établie entre un acte et son résultat (j'ai planté ces graines pour avoir du blé ; celles-ci m'en ont effectivement donné, mais celles-ci n'ont pas germé, je dois d'abord fertiliser le sol)⁹.

L'agentivité est un des fondements du jeu vidéo et des études vidéoludiques. Si les développeurs offrent plus d'agentivité, donc de liberté et de possibilités au joueur, celui-ci se sent plus aisément plongé dans la fiction qui lui est présentée, il devient le personnage qu'il contrôle, ce sont ses choix qui font évoluer l'univers dans lequel il se déplace et agit, et il peut aussi ressentir les émotions de son vaisseau virtuel. Cependant,

⁸ Elisabeth Pacherie, « NEUROSCIENCES COGNITIVES ET AGENTIVITÉ », *Encyclopædia Universalis*. Pour plus de détails sur l'agentivité dans le contexte vidéoludique, voir également Xabier E. Barandiaran et al. (octobre 2009), « Defining Agency », in *Adaptive Behavior*, vol. 17, n° 5, SAGE Publications Ltd STM, p. 367-86. SAGE Journals, ou encore Sarah Stang (mai 2019), « "This Action Will Have Consequences" », in *Game Studies*, vol. 19, n° 1. Game Studies.

⁹ David Thue et al. (2010), « Player Agency and the Relevance of Decisions », in Aylett Ruth et al., *Interactive Storytelling*, vol. 6432, Springer Berlin Heidelberg, pp. 210-15.

un jeu reste limité et les développeurs ne peuvent offrir que des pleins pouvoirs factices au joueurs car ce dernier doit être maintenu sur un parcours qui lui permet d'accomplir l'objectif prévu, comme l'explique Sebastian Domsch :

[je traduis] En tant que vecteurs de récit, les jeux vidéo négocient en permanence entre la liberté nécessaire à l'agentivité et les exigences d'une narration qui doit arriver à une forme de conclusion. C'est dans l'espace entre ces deux pôles qu'ils doivent être considérés comme des récits futuristes. Par conséquent, les jeux vidéo peuvent être non unilinéaires, mais ne doivent pas l'être¹⁰.

Ainsi, un jeu de rôle en ligne donne énormément de possibilités aux joueurs (personnalisation du personnage, choix de suivre l'histoire ou non, de s'impliquer dans la vie d'une guilde ou non, etc.), un jeu de course n'offre que des choix esthétiques (possibilité de personnaliser son véhicule ou son personnage, mais pas d'autre choix, dans une course, que d'arriver premier pour gagner) et un jeu narratif comme ceux produits par les studios Telltale Games n'offre aucun choix de personnalisation, mais laisse le scénario se dérouler selon les envies du joueur.

Évidemment, l'agentivité n'est pas un concept qui se limite aux mondes fictifs. Autrement dit, elle ne trouve pas sa source dans le monde vidéoludique, puisque l'être humain réel dispose d'une capacité à agir sur son environnement qui est dirigée par des intentions¹¹. Selon Émilie Morin, Genevière Therriault et Barbara Bader,

C'est au cours des années 1980 que le concept d'*agentivité* (et celui de *sentiment d'efficacité personnelle*) sont décrits dans le domaine de la psychosociologie. De nombreuses théories avaient préalablement été élaborées au fil des années pour expliquer l'action humaine. L'idée de contrôle des actions était alors centrale, et comme le précise Bandura (2003), chercheur à l'origine du concept de *sentiment d'efficacité personnelle*, les recherches réalisées à propos de cette idée « ont pour thème majeur la croyance des individus en leur capacité d'être à l'origine de causalités » (p. 12)¹².

Toutefois, si le jeu vidéo offre une force nécessaire à l'accomplissement du scénario, l'agentivité des minorités est limitée par l'altérité de ses agents. En d'autres termes, en jeu, les développeurs font en sorte que le personnage puisse atteindre tous ses objectifs,

¹⁰ Sebastian Domsch (2013), *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter, p. 5.

¹¹ Bernard Andrieu (2011), « Les neurosciences du développement de l'action », in *Enfance*, vol. 1, n° 1, NecPlus, p. 139-48.

¹² Émilie Morin, et al. (mars 2019), « Le développement du pouvoir agir, l'agentivité et le sentiment d'efficacité personnelle des jeunes face aux problématiques sociales et environnementales », in *Éducation et socialisation. Les Cahiers du CERFEE*, n° 51, 51, Presses universitaires de la méditerranée, journals.openedition.org.

tandis qu'en société, la capacité d'agir d'un individu, l'influence que peut exercer une personne sur la société, se heurte à celle qu'exerce le reste de la société, et à plus forte raison lorsqu'une personne issue d'une minorité (c'est-à-dire l'Autre, qu'il soit racial ou généré) fait face à une personne « normale¹³ ».

C'est ici qu'entrent en jeu les représentations mentales de chacun. Que les groupes considérés comme la « normalité » limitent l'agentivité de ceux qui leur sont différents est une réalité de notre monde réel qui se transpose à son tour dans les mondes virtuels. Ainsi, il est rare de voir des représentants de l'altérité, des minorités (raciales ou générées) dans le domaine vidéoludique, et ce manque de représentations transmet une idée claire : l'altérité ne peut pas forger le monde à sa guise, à la différence de la normalité.

La *blackness*

Le titre du chapitre 6, « *Dystopian blackness and the limits of racial empathy in The Walking Dead and The Last of Us* », contient à lui seul deux sources d'interrogation sur l'altérité, et plus précisément sur les rapports entre personnes blanches et noires. D'abord, je m'intéresse au concept de *blackness*, à son lien aux *black studies* et à ses équivalents français potentiels.

Si le terme *blackness* est problématique, c'est notamment pour tout son implicite¹⁴. En français, pour éviter l'utilisation d'une paraphrase plus longue, « identité noire » est ce qui se rapproche le plus du sens original, mais une légère perte sémantique est toujours présente. Il est question d'attitude, de comportement, d'une façon de penser née des mouvements égalitaires américains. Il est donc empreint de valeurs et d'une localité qui sont essentielles, d'une part, au sens du message à transmettre, et d'autre part, à l'évolution du débat.

Selon le contexte, en d'autres occasions, un traducteur peut envisager l'utilisation du terme « négritude ». Il doit cependant prendre en compte la connotation différente du terme français. Employé, à l'origine, par Aimé Césaire, Léon Gontran Damas et

¹³ Peter A. Murray et Ali Faiza (avril 2017), « Agency and coping strategies for ethnic and gendered minorities at work », in *The International Journal of Human Resource Management*, vol. 28, n° 8, Routledge, p. 1236-60.

¹⁴ Roderic R. Land (2005) « Toward the Study of Blackness », in *Counterpoints*, vol. 131, Peter Lang AG, pp. 54-75.

Léopold Sédar Senghor peu avant la Seconde Guerre mondiale¹⁵, il désigne « l'ensemble des valeurs propres aux cultures et civilisations des peuples de race noire ; appartenant à cette race¹⁶ ». Il est également politique, chargé de revendications, même si son sens a évolué au cours du temps. Plus tard, le terme « négrité » a fait son apparition et gagné son entrée dans le CNRTL¹⁷. Toutefois, les deux termes sont vieillissés, désuets, et ne conviennent pas à un texte contemporain. Par ailleurs, *blackness* ancre le texte dans un contexte spatial américain par son lien avec les *black studies*, les études sur l'identité afro-américaine nées grâce au mouvement américain des droits civiques. Conserver le terme anglais permet tout simplement de maintenir une cohérence générale que ne permettrait pas l'utilisation d'un terme associé à un contexte différent, bien que sémantiquement similaire à *blackness*.

Depuis quelques années, le terme anglais est tout simplement emprunté. C'est notamment le cas dans « Construire la blackness depuis l'Afrique, un renversement heuristique » de Thomas Fouquet¹⁸ (qui explicite néanmoins *blackness* au moyen « d'identité noire » pour s'assurer de la compréhension du lecteur quant à ce néologisme). En 2016, la *blackness* était également l'objet d'un débat sur fond de *L'impérialisme postcolonial* de Joseph Tonda¹⁹. Il est intéressant de noter, par ailleurs que la question de la traduction des termes liés à cette *blackness*, cette « identité noire », se pose à plus forte raison de nos jours au point d'intéresser les étrangers au domaine de la traduction²⁰.

Gardons à l'esprit le public cible (les initiés du monde vidéoludique ainsi que les créateurs et développeurs de jeu vidéo, habitués à un certain mélange de français et d'anglais) et le caractère récent de la recherche sur les domaines vidéoludiques, que ce soit la traduction ou l'étude. L'emploi d'un terme français vieilli présente un risque si sa signification a évolué ou s'il peut être interprété d'une façon différente de celle entendue par le traducteur. Si l'utilisation d'un emprunt supplémentaire n'interfère pas avec la

¹⁵ Léopold S. Senghor (1967), « Qu'est-ce que la négritude ? », in *Études françaises*, vol. 3, n° 1

¹⁶ « Négritude », encyclopédie du CNRTL [en ligne] : <https://www.cnrtl.fr/definition/n%C3%A9gritude>

¹⁷ « Négrité », encyclopédie du CNRTL [en ligne] : <https://www.cnrtl.fr/definition/n%C3%A9grit%C3%A9>

¹⁸ Thomas Fouquet (2014), « Construire la blackness depuis l'Afrique, un renversement heuristique », in *Politique africaine*, vol. 136, n° 4, Karthala, pp. 5-19

¹⁹ *Du post-colonialisme à la blackness : vers une nouvelle africanité - Ép. 3/0 - La fabrique de l'exotisme* (enregistrement audio) réalisé par France Culture

²⁰ Jean-Benoît Nadeau (18 novembre 2020), « Traduire, c'est trahir ? », in *L'actualité* [en ligne].

compréhension du lecteur, le terme *blackness* s'avère le meilleur choix et ancre le texte dans un esprit de modernité. L'utilisation d'un glossaire, d'une note de bas de page ou d'une référence à un ouvrage secondaire (voire d'une paraphrase) permet de préciser l'acception du terme employé.

La diversité en général

Il est vrai qu'un lecteur, un spectateur ou un joueur s'identifie plus aisément à un personnage qui lui ressemble, et les départements *marketing* postulent que la majorité des joueurs sont des hommes blancs. Cependant, cette supposition n'est plus vraie aujourd'hui, comme le souligne Manveer Heir lorsqu'il évoque ces *sales fallacies* à la page 109 du texte source. Selon le journal en ligne *Quartz*, aux États-Unis en 2018, 83 % des jeunes Afro-Américains interrogés répondaient jouer aux jeux vidéo contre 71 % de jeunes blancs²¹. La presse profane aborde elle aussi parfois ce racisme intégré de l'industrie dans ses articles²², ce qui montre qu'il dépasse les frontières du monde initié et s'inscrit dans une actualité plus vaste.

De plus, en 2018 à nouveau, 45 % des joueurs étaient des joueuses²³. Or si les artistes et les développeurs n'ont pas connaissance de ces chiffres et de leur évolution au fil du temps, il est évident qu'ils ne possèdent pas les armes nécessaires pour lutter contre les désaccords sur les caractéristiques, non seulement raciales, mais aussi sexuelles des héros vidéoludiques. En effet, les minorités *queers*, les LGBTQ, manquent tout autant de visibilité dans les mondes virtuels. Toujours dans le but de créer des personnages auxquels les joueurs puissent s'identifier massivement, la « norme » hétérosexuelle est employée pour construire de nombreux protagonistes. Ainsi, ce n'est plus la simple altérité genrée qui demande à être représentée, mais l'altérité en tant que telle, avec autant de nuances que possible.

²¹ Damon Packwood (31 octobre 2018), « The Era of White Male Games for White Male Gamers Is Ending », in *Quartz* [en ligne].

²² François Oulac (11 juillet 2020), « Dans le jeu vidéo, le design des personnages noirs est un enjeu de justice sociale », in *Le Monde.fr* [en ligne].

²³ Damon Packwood, « The Era of White Male Games for White Male Gamers Is Ending »

Race, l'identité noire et l'antiracisme

J'ai abordé précédemment l'altérité représentée dans le domaine vidéoludique. Cependant, nous sommes ici face à un débat dont le jeu vidéo n'est que le fond. La question des représentations s'exporte maintenant en dehors des frontières virtuelles et la vision de la société s'exprime par les termes employés pour évoquer non seulement le manque de représentation factuelle, mais aussi la question elle-même. L'altérité ne se représente pas que dans l'aspect graphique du jeu vidéo, dans l'importance ou le niveau d'agentivité donné à ses représentants. Elle s'exprime également par les mots, puisque chaque mot ou désignation porte son lot de sens et de connotations.

Ainsi, nous abordons une fois de plus la question épineuse des termes liés aux différenciations « raciales ». Au début des années 90, déjà, et plus tard dans les années 2000, certains politiques souhaitaient supprimer le mot « race » de la constitution française²⁴, car le terme représente en réalité une construction sociologique, et non biologique. Cependant, d'après Jean-Frédéric Schaub, directeur d'étude à l'EHESS (l'École des hautes études en sciences sociales), « s'il sert à désigner des réalités physiologiques, » le terme n'est pas raciste en soi, même s'il n'est jamais utilisé avec cette acception²⁵. Par ailleurs, ne pas l'utiliser pourrait, en définitive, bien plus desservir la langue française que lui être bénéfique, toujours d'après J.-F. Schaub. Quoi qu'il en soit, le terme est effectivement tombé en disgrâce, bien que ses dérivés, « racial » et « raciaux », soient quant à eux toujours utilisés. Cependant, les auteurs anglais continuent à employer *race* très régulièrement. Ainsi, bien que la question évolue en France sur ce point, ce n'est pas le cas aux États-Unis.

Dans une mesure de reformulation, une solution proposée était l'emploi, soit de paraphrases comme « selon une idéologie raciste », soit du terme « ethnique²⁶ ». Pourtant, l'utilisation de « ethnie » serait fautive, dans ce cas particulier. En effet, une ethnie se définit comme un « groupe d'êtres humains qui possède, en plus ou moins grande part, un héritage socio-culturel commun, en particulier la langue²⁷ ». Or, dans ce cas, tous les

²⁴ Émilie Devriendt et al. (12 juin 2017), « No 116, mars 2018 – Dire ou ne pas dire la « race » en France aujourd'hui », in *Mots. Les langages du politique*, ENS Éditions.

²⁵ Boris Jullien (4 octobre 2015), « Pourquoi le mot "race" pose-t-il problème ? » in *Franceinfo* [en ligne].

²⁶ Dominique Baudis (auditionné le 16 avril 2013), *Avis du Défenseur des droits n° 13-05*

²⁷ « Ethnie », encyclopédie du CNRTL [en ligne] :: <https://www.cnrtl.fr/definition/ethnie>

Américains modernes, quelle que soit la couleur de peau qui permette de les distinguer, partagent justement une langue et une culture commune. Il est logique de penser que les Américains des futurs représentés dans les mondes virtuels, proches ou lointains, partageront toujours ce bagage. Par conséquent, puisque l’auteur parle bien d’une distinction entre personnes en fonction de leur couleur de peau, il est impossible de considérer que les dystopies en question soient clivantes en matière d’ethnie.

Enfin, ajoutons que le groupe Amnesty International, entre autres, utilise à présent un « lexique antiraciste » dans lequel se trouve un certain nombre de solutions potentielles au problème des expressions à connotation raciste. Parmi celles-ci se trouve « personnes racisées ». Sa définition est la suivante :

Une personne racisée appartient à un des groupes ayant subi un processus de « racisation ». La racisation est le processus par lequel une personne est associée à une « race » déterminée. La notion de racisation reconnaît que la race est une construction sociale qui résulte non pas de la réalité biologique, mais plutôt d’un processus de catégorisation externe opéré par un groupe majoritaire²⁸.

Les termes « racisation » et « racisé » ne sont pas vraiment des néologismes, puisque leur apparition remonte à 1972, quand Colette Guillaumin les écrit dans *L’idéologie raciste. Genèse et langage actuel*²⁹. L’utilisation de ces termes est toujours sujette à débat, puisque certains considèrent qu’il ne s’agit que d’un substitut de mots dérivés de « race » et qu’ils ne servent donc qu’à mettre en évidence la conscience de l’auteur de la connotation de ce mot, ce qui revient au même que de continuer à l’utiliser entre guillemets sans créer de véritable utilité à « racisé », et même sans faire évoluer le sujet. Selon un article du journal *Le Monde*, les personnes opposées à l’utilisation de ce terme considèrent qu’il « contrevient au principe d’universalisme français, supposé libérer les individus des carcans identitaires³⁰ », c’est-à-dire que les personnes identifiées sous ce mot ne sont plus considérées que selon leur origine et bloquées dans un rôle de victime. Les partisans de son utilisation considèrent quant à eux que cet universalisme français n’est que façade, que la discrimination est toujours bien présente sous une couche trop

²⁸ Définition disponible à cette adresse : <https://amnistie.ca/lexique-pour-lantiraciste>

²⁹ Colette GUillaumin (1972), « L’idéologie raciste. Genèse et langage actuel » in *Collection IDERIC*, vol. 2, n° 1, Persée - Portail des revues scientifiques en SHS [en ligne].

³⁰ Assma Maad (31 mars 2021), « “Racisé”, “privilege blanc”, “intersectionnalité” », in *Le Monde.fr* [en ligne].

fine de prétendue égalité, et que « racisé » permet justement de faire apparaître cette réalité à ceux qui n'en ont pas conscience ou qui cherchent à se voiler la face. En conclusion, les considérations contre l'emploi de « racisé » pourraient ne pas être prises en compte dans ce cas de figure puisque le texte dénonce un biais potentiellement conscient de la part des créateurs et développeurs, mais l'utiliser pourrait être perçu comme une accusation, du fait de sa volonté antiraciste.

Puisque le sujet fait partie de débats qui semblent ne jamais prendre fin, il revient au traducteur (ou à sa hiérarchie), dans ce genre de situation, de prendre une décision selon ses propres valeurs, selon ses indications, ou selon sa stratégie et son public cible. Dans cette traduction, afin de conserver un point de vue neutre (puisque l'auteur ne fait elle-même aucune accusation ouverte, qu'elle note plutôt une implication encore insuffisante) et de laisser au lecteur le soin de projeter sa propre opinion sur les mots sous ses yeux, seuls les dérivés encore en utilisation (« racial » ou « raciaux ») sont employés. Enfin, quand il est question de *race* dans le sens où, en réalité, la couleur de peau est le seul élément distinctif utilisé, des synonymes de « couleur de peau » ou de « carnation » sont utilisés.

Le Racisme inconscient et les stéréotypes

Du point de vue du contexte, la question de l'opposition entre *blackness* et *whiteness*, entre « identité noire » et « identité blanche », mène à un problème tout à fait différent. Peu de héros jouables ne sont pas blancs, car beaucoup de développeurs sont blancs. Ainsi, le personnage blanc masculin était, et est aujourd'hui encore, la préconception du héros des créateurs, et leurs créations suivent pour la plupart cette image.

Il est également question, à la page 124 du texte source, de clichés conceptualisés par Hortense Spillers. La phrase en question mentionne le « *famously articulated "banished" black father* » et fait référence à la critique du rapport Moynihan, un ouvrage intitulé *The Negro Family: The Case For National Action*, paru en 1965³¹. Dans celui-ci, l'auteur cherche à prouver, en termes racistes, le caractère dysfonctionnel et faible de la famille noire. Il est clair, à la lecture du document, qu'il ne peut être que volontairement

³¹ B. Blackpast (21 janvier 2007), (1965) *The Moynihan Report: The Negro Family, the Case for National Action*, BlackPast.org [en ligne].

défavorable aux Afro-Américains en faveur des personnes blanches. La chercheuse féministe et critique littéraire répond aux arguments du rapport en les associant au contexte historique de l'esclavagisme. Le stéréotype du père noir absent de la vie familiale est surtout répandu aux États-Unis ; il est assez peu répandu en Europe et peut donc demander l'apport d'une contextualisation pour le lecteur puisqu'il ne s'agit plus, ici, d'un élément lié directement à l'univers du jeu vidéo³².

³² Pour une lecture supplémentaire sur l'implicite des appellations de « minorités » et sur l'importance du point de vue culturel, voir Simon Bourgeois (24 juin 2020), « Comment nommer les personnes noires dans les médias ? », in *RTBF Info* [en ligne].

Glossaire, emprunts ou traductions et analyse

Pour citer la Banque de dépannage linguistique, « de tout temps, les mots ont voyagé d'une langue à l'autre, avec les réalités qu'ils désignent, avec les idées qu'ils véhiculent³³ ». Le texte auquel nous faisons face en comporte quelques-uns et lors de ma traduction, j'emprunte moi-même quelques termes à l'original. Il s'agit d'une série d'emprunts intégraux, selon la définition de la Banque de dépannage linguistique, c'est-à-dire que les termes de la langue étrangère sont empruntés et conservent leur graphie et leur sens, même s'ils sont parfois minimalement adaptés (phonétiquement ou graphiquement)³⁴. Cependant, tout le vocabulaire lié à l'univers du jeu vidéo n'est pas simplement emprunté à l'anglais. Bien que la pratique soit très répandue, il est possible de parler du sujet en français. Au même titre que les termes employés pour désigner les différenciations raciales, ces emprunts sont des marqueurs d'altérité, ou d'exotisme, concept que l'on retrouve dans les théories sur les traductions sourcières ou ciblistes de Lance Hewson ou de Jean-René Ladmiral³⁵.

Il est intéressant de noter que certains des emprunts à l'anglais en français pourraient être explicités pour simplifier la compréhension du lecteur dans un autre contexte. Néanmoins, dans le cas présent, chercher à ne pas utiliser certains emprunts communs ne serait pas adapté au public cible. En effet, bien que l'anglais soit une langue étrangère, ces anglicismes font partie d'une culture internationale, partagée. Chercher à ne pas utiliser ces anglicismes pourrait créer un sentiment d'étrangeté plus important et serait contre-productif.

Emprunts à l'allemand en anglais

- *Zeitgeist* : « Attitudes, pensée et opinions communes caractéristiques d'une période donnée³⁶ » [je traduis]. En quelque sorte, « l'air du temps ».

³³ 2019, *L'emprunt linguistique : définition, contexte et traitement*, Banque de dépannage linguistique [en ligne].

³⁴ Définition et exemples d'emprunt intégral disponibles à cette adresse : http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3787.

³⁵ Jean-René Ladmiral (2014), *Sourcier ou cibliste*, Paris : Belles Lettres, 303 p.

³⁶ « Zeitgeist », dictionnaire *Duden* [en ligne] : <https://www.duden.de/rechtschreibung/Zeitgeist>.

- *Urtext* : « première version d'un texte³⁷ » [je traduis], se dit d'une œuvre littéraire ou musicale.

Selon les sources, *Zeitgeist* et *Urtext* peuvent être également utilisés comme des emprunts en français, puisque le premier est parfois employé en psychologie³⁸, entre autres³⁹, tandis que le second sert principalement à définir certaines éditions de partitions musicales⁴⁰. Puisque le texte traite partiellement de psychologie, l'emploi de *Zeitgeist* peut être envisagé. Néanmoins, en français, parler de « l'air du temps » est tout à fait correct et correspond à un bon équivalent⁴¹. En ce qui concerne *Urtext*, il est préférable de proposer une traduction.

Emprunts à l'anglais en français

- *Mainstream* : lorsqu'il désigne des industries ou des organisations, le terme *mainstream* les définit, selon le dictionnaire Cambridge, comme « celles qui sont considérées normales, et acceptées ou utilisées par la plupart des gens⁴² » [je traduis]. Le même dictionnaire traduit ce terme par « (courant) dominant ».
- *Gaming* : désigne tout simplement le jeu vidéo comme activité, ou le fait de jouer aux jeux vidéo.
- *Next-gen* : abréviation de *next generation*, « génération suivante ». Le terme s'actualise donc avec chaque nouvelle génération de consoles et désigne bien entendu les consoles à venir et les jeux qui accompagneront ces consoles.
- *Remaster* : réédition d'un jeu dont l'aspect a été embelli et dans lequel du contenu a pu être ajouté.
- *Expansion pack* : extension de jeu. Il s'agit de contenu additionnel officiel proposé par les développeurs après la sortie initiale du jeu. Depuis la

³⁷ « Urtext », dictionnaire *Duden* [en ligne] : <https://www.duden.de/rechtschreibung/Urtext>.

³⁸ Par exemple, dans Johnmarshall Reeve (17 juillet 2012), *Psychologie de la motivation et des émotions*.

³⁹ Par exemple dans Delphine Denis, et al. (novembre 2018), « Ces mots qui ne vont pas de soi », in *Littératures classiques*, vol. 96, n° 2, p. 5-8.

⁴⁰ Sur ce site, notamment : <https://www.henle.de/fr/lediteur/quentend-on-par-urtext/>.

⁴¹ « Air », dictionnaire *Le Robert* [en ligne] : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/air>.

⁴² « Mainstream », dictionnaire *Collins* [en ligne] : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/mainstream>.

Traduction française disponible à cette adresse : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-french/mainstream>.

généralisation des jeux dématérialisés, ces contenus sont souvent à télécharger et sont donc appelés *downloadable content*, ou DLC.

- *Mod* : modificateur de jeu, se dit en général d'une création réalisée par un fan (par opposition à une extension, ou à un DLC, qui est techniquement un mod) et qui peut affecter l'aspect autant que le contenu. « Mod » se décline en moddeur (créateur de mods) et modder (créer des mods).
- *Gameplay* : ensemble des mécaniques d'un jeu.
- *Serious games* : jeux associés à un contexte professionnel (médical, militaire...)
- *Netwar* : désigne une forme de conflit dont les réseaux sont le champ de bataille.
- *Matchmaking* : système permettant de composer des équipes de joueurs.
- *Machinima* : sorte de technique de production cinéma en ligne dont les réalisations sont composées grâce aux moteurs des jeux eux-mêmes⁴³.
- *Militainment* : *military entertainment*, désigne le lien étroit entre les mondes du divertissement vidéoludique et de l'armée⁴⁴.

La première ligne du premier paragraphe du texte source mentionne « *the mainstream video game industry* ». Il ne s'agit pas d'un intraduisible, pourtant, il est courant de voir ou d'entendre des francophones emprunter le terme anglais. Notons tout de même que l'emprunt ajoute parfois une connotation négative⁴⁵. *Mainstream* est alors utilisé comme opposition à une contre-culture ou à un certain « élitisme ». Selon cette acception, suivre le courant *mainstream*, faire partie de la norme dominante, c'est ne connaître que la partie immergée d'un iceberg culturel ; c'est faire partie d'une élite que d'apprécier les courants justement moins célèbres ou de jouer à une console plutôt qu'une autre⁴⁶. Dans ce genre de cas, c'est le ton du texte qui révèle le sens de l'emprunt. Dans ce cas précis, le ton du texte permet de désamorcer ce sens secondaire, ce qui permet d'utiliser le terme emprunté sans craindre de perturber l'intention du texte original.

⁴³ Plus de détails à l'adresse suivante : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-112.htm>

⁴⁴ En 2007, un article du *Monde* [en ligne] était consacré à ce concept : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2007/10/12/le-double-jeu-du-militainment_965099_651865.html.

⁴⁵ <https://www.gallimardmontreal.com/catalogue/livre/mainstream-enquete-sur-cette-culture-qui-plait-a-tout-le-monde-martel-frederic-9782081236172>.

⁴⁶ David Peyron (2019), « Qu'est-ce que l'identité *gamer* ? », in *Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques*, vol. 30, Presses Universitaires de Louvain, pp. 17-32.

À la page 110 du texte source se trouve une première occurrence de *gaming*. Utilisé en français, il s'agit d'un emprunt très commun qui n'est pas pour autant issu du jargon technique. On le retrouve, logiquement, sur des sites d'informatiques, comme catégorie de produits destinés à être utilisés par des joueurs, et dans les ouvrages spécialisés, mais aussi dans la presse profane en quelques occasions. L'emploi de *gaming* apporte une dimension professionnelle au monde du jeu vidéo : n'importe qui peut jouer, mais ceux qui pratiquent le *gaming* de haut niveau se qualifient de *gamers*. Ainsi, un univers considéré immature et étrange assure sa propre légitimité⁴⁷.

Le qualificatif *next-gen* est utilisé à la page 111 du texte source. Il commence à apparaître dans les articles francophones spécialisés à partir de l'arrivée de la septième génération de console, c'est-à-dire aux alentours de 2005 avec la PlayStation 3, la Xbox 360 ou la Wii, entre autres⁴⁸.

Le terme suivant à emprunter est *remaster*, à la page 112 du texte source. Avec ses parallèles, *remake*, *reboot*, et *port* (ou parfois *porting*, et « portage » en français), il sert à désigner la nouvelle version d'un jeu précédemment publié, modifiée dans un certain but. Ainsi, un *remaster* est un jeu qui se voit amélioré en termes de graphismes et de contenu, mais dont le scénario et le fonctionnement ne changent pas. Un *remake* est un jeu complètement remodelé dans ses graphismes et son fonctionnement et dont le scénario a également été modifié ou adapté. Un *reboot* est une reprise du scénario dans laquelle on ne conserve que le cœur des éléments principaux avant d'écrire une nouvelle histoire. L'évolution graphique, le changement de style ou la modification du *gameplay* ne sont pas nécessaires à un *reboot*, mais l'évolution rapide de la technologie vidéoludique impose ces changements pour introduire le « nouveau » jeu dans l'air du temps. Enfin, pour le portage, les modifications consistent uniquement à rendre un jeu utilisable par une autre plateforme de jeu, ce qui signifie que le scénario et le *gameplay* ne sont normalement pas affectés et que l'aspect visuel ne change qu'en fonction des capacités

⁴⁷ David Peyron, « Qu'est-ce que l'identité *gamer* ? »

⁴⁸ Définitions concordantes disponibles aux adresses suivantes :
<https://web.archive.org/web/20060419004732/http://www.gamekult.com/tout/lexique/158> et
<http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Next-Gen/fr-fr/>.

de la nouvelle plateforme⁴⁹. La mention *remaster* ou *remastered* est souvent affichée aux côtés du titre sur les jaquettes des nouvelles versions.

Ensuite vient *modder* à la page 121 du texte source. Tout comme *gamer* et *gaming* dérivent de *game*, *modder* et *modding* dérivent de *mod*, abréviation de *modification*. Un *modder* (qui devient « moddeur » ou « modeur » en français par emprunt hybride, c'est-à-dire en plaçant le suffixe français sur la racine anglaise) est donc une personne qui « modde », c'est-à-dire qu'elle réalise des « mods » (modificateurs) de jeux.

Le terme *gameplay*, à la page 125 du texte source, désigne l'ensemble des mécaniques d'un jeu mais il s'utilise dans de nombreuses situations. La diversité de son implicite le rend difficile à traduire dans certains cas, mais des traductions naturelles peuvent convenir dans d'autres cas. Dans ce cas-ci par exemple, il est question d'une séquence de *gameplay*, que nous appelons naturellement une séquence de jeu (durant laquelle le joueur agit).

Les *serious games*, quant à eux, sont des jeux employés par différentes institutions à des fins pédagogiques. Il peut s'agir aussi bien de jeux médicaux pour les enfants (ou les adultes) hospitalisés que de simulations de vol pour de futurs pilotes, par exemple. Les jeux à but éducatif, politique, etc. font également partie de cette catégorie⁵⁰.

Dans *Cyberattaque et cyberdéfense*, Daniel Ventre reprend la distinction, de John Arquilla et David Ronfeldt, entre *netwar* et *cyberwar*. La deuxième est « destinée à couvrir les opérations de nature militaire⁵¹ » tandis que la première correspond plutôt à une attaque de désinformation ou de mésinformation dans le but de faire intervenir l'opinion publique contre son propre pays, et à terme, de ralentir ou paralyser certaines opérations.

⁴⁹ Apocalyps (1 février 2018), *Remaster, portage, remake, reboot : Quelle est la différence ?* in Actugaming.net [en ligne].

⁵⁰ Une série de définitions des *serious games* est disponible à l'adresse suivante : <https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion/definitions>.

⁵¹ Daniel Ventre (août 2011), *Cyberattaque et cyberdéfense*, Hermès – Lavoisier, p. 25.

Précisions sur certains termes

- *Nontraditional games* : jeux atypiques, par opposition aux jeux traditionnels.
- *Independant games* : jeux indépendants. Un jeu indépendant est un jeu créé par une personne ou une équipe réduite non affiliée à un éditeur. Les indépendants financent le développement de leurs jeux par leurs propres moyens ou grâce au financement participatif. Le terme *independent* est souvent raccourci en *indie*.
- *NPC*, ou *Non Player Character* : PNJ, ou personnage non-joueur.
- *Play-through* : une partie. S'utilise sur le Net pour désigner les enregistrements de jeux de bout en bout (la plupart du temps) par des joueurs (également *walk-through*).
- *Physics software* (ou *Engine*) : moteur (physique) de jeu, une sorte de mémoire des calculs qui permettent de simuler les lois de la physique en jeu. Fonctionne en général de pair avec un moteur graphique.

Si le caractère peu conventionnel d'un jeu peut effectivement lui être reconnu, il ne sera pas pour autant catégorisé selon ce critère. Définir un jeu traditionnel n'est pas aisé. Sont considérés traditionnels les jeux dont l'objectif est défini, dans lesquels se trouve un système de score, une compétition ou une coopération vers un objectif, vers une victoire. Un jeu atypique ne tient pas compte de ces directions. Ainsi, les jeux dont le *gameplay* est novateur sont considérés atypiques. Dans un jeu contemplatif, le but n'est pas tant d'arriver au bout du chemin que de profiter de l'expérience visuelle offerte par les développeurs. Dans un jeu artistique, le but est de créer sans fin. Il existe également une catégorie de jeux à part, appelés *serious games*, dont l'objectif est d'aider une personne à appréhender une situation spécifique, dans un contexte médical, par exemple.

Le dictionnaire en ligne Merriam-Webster retrace l'apparition de *playthrough* à 1948 et le définit comme « l'action de jouer quelque chose, comme un morceau de musique ou un jeu, du début à la fin⁵² » [je traduis]. Le terme est très utilisé par les streamers, les joueurs qui diffusent leurs séances de jeu en ligne, mais il s'agit probablement d'un effet de mode puisque les définitions de « partie » dans les dictionnaires Larousse et Robert

⁵² « Playthrough », dictionnaire *Merriam-Webster* [en ligne] : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/playthrough>

indiquent que cette dernière prend fin à la victoire et/ou à la défaite de l'un des joueurs⁵³. Par conséquent, « partie » peut être envisagé comme une traduction appropriée de *playthrough*.

Treaandrea Russworm écrit qu'un moddeur a utilisé le moteur physique Garry's Mod pour créer des mises en scène, mais en réalité, Garry's Mod n'en est pas un à proprement parler. Tous les jeux ont pour fondation un moteur dans lequel sont programmées des lois physiques permettant de simuler la force gravitationnelle, par exemple⁵⁴. Garry's Mod est un jeu « bac à sable » créé à l'origine sur le moteur de jeu d'*Half-Life 2* (de Valve), à savoir Source Engine, ou plus simplement Source⁵⁵. Garry's Mod donne accès aux composants graphiques d'*Half Life 2* et permet de créer de nouvelles scènes avec ces éléments au moyen du moteur du jeu mais il s'agit malgré tout d'un outil distinct de Source Engine.

Les titres et les métiers du monde vidéoludique sont eux aussi sujets à un mélange de français et d'anglais. Ainsi, dans un même studio, vous pouvez travailler avec un scénariste et avec un *game designer*. Pourtant, un *game designer* est techniquement un « concepteur de jeu ». Le titre français pourrait être utilisé sans problème, les deux titres sont d'ailleurs souvent associés (le nom anglais sert d'ailleurs en général de précision du nom français). Cette anglicisation, comme pour de nombreux autres termes, est une conséquence bien connue de la mondialisation⁵⁶. L'anglais est plus exotique, parfois plus séduisant à utiliser, il apporte de la légitimité... En quelque sorte, l'anglicisation fait partie du *Zeitgeist* contemporain. En conclusion, son utilisation n'est pas nécessaire, mais à moins d'être interdite par le client ou l'entreprise, elle permet d'ancrer un texte dans l'air du temps, de le faire paraître plus contemporain. Par extension, s'efforcer de ne pas utiliser d'anglicismes peut être perçu, d'une certaine façon, comme un acte « politique », une opposition à l'anglicisation de la langue française.

⁵³ « Partie » (entrée 6), dictionnaire *Larousse* [en ligne] : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/partie/58387> et « Partie » (entrée III.3), dictionnaire *Le Robert* [en ligne] : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/partie>.

⁵⁴ Jason Gregory (2015), *Game Engine Architecture*. 2^e éd., CRC Press. Pour un résumé, voir également https://fr.wikipedia.org/wiki/Moteur_de_jeu.

⁵⁵ Source : <https://gmod.facepunch.com/>.

⁵⁶ « Les emprunts à l'anglais », in *L'emprunt linguistique : définition, contexte et traitement*, La Banque de dépannage linguistique [en ligne] : http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=5442 (consulté le 8 août 2021).

Référence culturelle

Le sous-titre de la page 110 fait référence à la Déclaration d'indépendance américaine, dont le texte exact est le suivant : « *We hold these truths to be self-evident, that all men are created equal, that they are endowed by their Creator with certain unalienable Rights, that among these are Life, Liberty and the pursuit of Happiness*⁵⁷. » Le document est couramment traduit comme suit : « Nous tenons pour évidentes pour elles-mêmes les vérités suivantes : tous les hommes sont créés égaux ; ils sont doués par le Créateur de certains droits inaliénables ; parmi ces droits se trouvent la vie, la liberté et la recherche du bonheur⁵⁸. » Une légère modulation n'est pas un problème pour le traducteur qui connaît l'origine de la citation. Il n'existe pas qu'une solution pour obtenir un résultat satisfaisant, mais le terme *bites* est certainement celui qui fait prendre l'ultime décision dans ce choix.

Contrairement au sous-titre *Blank spots on the map*, qui fait référence au livre de Trevor Paglen, il est important de conserver la référence à la Constitution américaine. En effet, il s'agit d'une partie de l'histoire que tout Américain connaît, de la culture qui coule dans ses veines. Détourner cette phrase crée un effet très puissant sur les lecteurs originaux ; le virus ne tient pas compte des écrits des hommes et infecte qui bon lui semble, il défie les fondements de la culture source. *Blank spots on the map* n'a pas de traduction française et n'est pas très connu en France ou en Belgique. Par conséquent, même si j'en conservais le titre en anglais, le lecteur n'aurait pas plus le sentiment de localité du texte qu'avec n'importe quel autre ouvrage, si ce n'est du fait de la langue étrangère elle-même. En outre, la traduction du titre est cohérente lorsqu'elle est introduite dans le corps du texte, plus bas, et le titre originel est cité dans les notes de fin de document. Cependant, une traduction de la Constitution américaine évoquera une image au lecteur francophone aussi rapidement qu'au lecteur américain. Ainsi, l'ancrage dans le contexte d'origine du débat, dans sa culture source, est maintenu tant que la traduction de *Not All Bites Are Created Equals* reste suffisamment proche de celle de *all*

⁵⁷ Transcription issue des archives nationales américaines en ligne (National Archives) à l'adresse suivante : <https://www.archives.gov/founding-docs/declaration-transcript>.

⁵⁸ Extrait issu de la traduction accessible à cette adresse : <https://www.state.gov/wp-content/uploads/2020/02/French-translation-U.S.-Declaration-of-Independence.pdf>.

men are created equals. Ainsi, concrètement, je maintiens l'aspect étranger du texte tout en réduisant légèrement l'écart de culture grâce à la version française de ce document.

La morsure implique l'infection et la transformation en zombie, ou plutôt en infecté, dans ce cas, puisque le but des personnages est de créer un vaccin grâce à Ellie. Or, si la phrase peut s'interpréter dans le sens du résultat final, sous-entendu par l'origine de la phrase (« tous les hommes sont créés égaux » / « tous les zombies ne sont pas créés de la même façon »), elle peut aussi s'interpréter avec la cause, la morsure, comme cœur (« toutes les morsures ne sont pas égales », ou « toutes les morsures n'ont pas le même effet »). La première interprétation laisse penser que les infectés peuvent être créés par un autre moyen que par morsure, elle est donc à éviter. De plus, la mention d'Ellie dans le raisonnement rappelle justement (même si elle représente l'exception) qu'une morsure n'aboutit pas forcément à une transformation. Enfin, il faut garder à l'esprit qu'une modification trop importante risque de faire disparaître le lien au texte de la Déclaration d'indépendance, à la référence culturelle. Une phrase comme « tous les mordus ne sont pas infectés égaux » est peut-être déjà trop éloignée, « tous les hommes ne sont pas infectés égaux » peut suffire mais semble incorrecte. En conclusion, la meilleure solution est plutôt de développer la phrase originale : « tous les hommes ne sont pas créés égaux face à la morsure ».

Choix terminologiques

Scholar

Scholar est un terme polysémique dont plusieurs occurrences sont présentes à travers le texte. Chacune d'entre elles doit être soigneusement analysée avant de proposer une traduction qui corresponde à la situation effective des personnes mentionnées sous ce titre, car les acceptions françaises sont plus précises, elles sont en quelque sorte hyponymes du terme anglais.

Qu'il s'agisse de Robin Means Coleman, de Sadie Plant ou de Jennifer Terry, toutes trois se sont fait un nom en tant que professeures, autrices et maîtresses de conférences. Elles ne peuvent donc, évidemment, plus être considérées comme des étudiantes. Toutefois, elles ont chacune consacré de nombreuses années de leur carrière aux études afro-américaines⁵⁹, à la cyberculture⁶⁰ et à la diversité des genres et à la sexualité⁶¹. Qualifier ces femmes de « spécialistes » de ces différents domaines est tout à fait approprié et justifié.

Cependant, TreAndrea Russworm évoque aussi les *contemporary scholars*, ce qui donne assez peu d'indications sur les personnes en question. Il peut aussi bien s'agir de jeunes étudiants en études culturelles que de spécialistes. Dans ce cas, le terme « chercheurs » est suffisamment vague pour correspondre à toute possibilité, avec pour inconvénient de faire perdre au texte un peu de sa précision.

Catastrophe et disaster

Catastrophe, et plus tard, *disaster* en anglais présentent un même cas de faux-ami pour ce document. En temps normal, traduire ces termes par « catastrophe » et « désastre » ne serait pas une erreur. Dans le cas présent, les événements qui se produisent dans les fictions citées sont d'ampleur mondiale et mènent à la quasi-annihilation de l'humanité, à la fin du monde, ce qui correspond effectivement à une catastrophe mais plus

⁵⁹ Biographie non exhaustive à cette adresse : <https://communication.northwestern.edu/faculty/robin-r-means-coleman/>.

⁶⁰ Biographie non exhaustive à cette adresse : https://monoskop.org/Sadie_Plant.

⁶¹ Profil disponible à cette adresse : https://www.faculty.uci.edu/profile.cfm?faculty_id=4925.

précisément à une apocalypse. Par ailleurs, ce choix permet de faire le lien avec l'état du monde dans ces fictions, qualifié à juste titre de postapocalyptique.

Cultural theorist et cultural critic

Les statuts professionnels tels que ceux-ci sont toujours délicats à traduire puisque les équivalents francophones ne correspondent pas exactement à ce qu'englobent les termes anglais.

Le premier titre, *cultural theorist*, correspond au titre de quelqu'un qui aurait suivi des *cultural studies*⁶², des « études culturelles », un ensemble d'anthropologie, de sociologie, de psychologie et d'autres spécialisations d'études littéraires, de sciences sociales et de sciences humaines. De telles études sont accessibles en France⁶³ avec différentes spécialisations finales et « théoricien culturel » est parfois employé pour traduire le terme anglais⁶⁴, mais les résultats sont suffisamment rares pour que la traduction soit considérée douteuse. Cependant, une utilisation réduite peut aussi être l'indice de l'utilisation progressive d'une traduction dans un domaine rarement évoqué, ce qui pourrait être le cas ici.

⁶² Maxime Boidy (janvier 2018), « Christian Ruby, Devenir spectateur ? », in *Lectures – liens socio - journals.openedition.org* [en ligne].

⁶³ Un tel cursus est disponible, notamment, à l'université de Montpellier. Détail accessible à l'adresse suivante : https://www.univ-montp3.fr/fr/formations/offre-de-formation/master-lmd-XB/arts-lettres-langues-ALL/master-1-etudes-culturelles-program-fr_rne_0341089z_pr_1300799474217.html.

⁶⁴ À titre d'exemple, le statut est employé dans le texte à l'adresse suivante : <https://journals.openedition.org/lectures/24027?lang=en>.

Pertes et jeux de mots

Color-blind multiculturalism et undiscriminating violence

À deux reprises, l’auteurice du chapitre 7 emploie des associations de termes qui renforcent subtilement le sens des idées de son article, mais dont les doubles sens sont perdus en français, car ils ne peuvent être rendus.

Le premier, *color-blind multiculturalism*, littéralement « multiculturalisme daltonien », désigne une vision de la société qui ne pourrait simplement pas faire la différence entre blanc et noir et serait donc forcément inclusive. L’image anglaise est très éloquente, mais il n’en existe pas d’équivalent mot pour mot en français. Le second, *undiscriminating violence*, se traduit littéralement par « violence sans discrimination ». Cette fois, même si le personnage voit les couleurs, il n’en tient pas compte et se montre brutal envers tous ceux qui passent à sa portée. L’expression française parle quant à elle de « violence aveugle », ce qui revient au même en termes de sens, mais pas de subtilité. Cependant, tenter d’insister sur une plus grande correspondance créerait une sorte de calque qui ne ferait que desservir le texte.

Wasteland et lay waste

À la page 136, l’auteurice cite Trevor Paglen en reprenant ces mots : « [...] *they saw a wasteland. Then they laid waste to it.* » Le mot *wasteland* est utilisé ironiquement pour indiquer la justification des pillages de colons en Amérique. La suite de phrases entend que si les « déserts » n’étaient pas encore des terres dévastées, elles l’ont été après le passage de ces colons. Le problème vient du fait que *wasteland* indique plutôt l’idée d’une terre inutilisée, d’un terrain vague dont rien de bon ne pourrait sortir, tandis que « terre dévastée » indique plutôt une destruction, humaine ou naturelle, et ne peut donc pas être utilisé dans les deux phrases.

Il est toutefois possible de conserver le sens de la phrase tout en proposant une compensation. Parmi les différentes idées suggérées, « ils ne virent qu’un terrain vague sur lequel ils déferlèrent » est celle qui me convient le mieux, car elle maintient un rapport, certes ténu mais tout de même présent, de champ lexical entre les deux phrases, bien qu’il ne rende pas justice à la version originale.

De soft et hard à soft-ware

Le chapitre 7 contient un très intéressant jeu de mot qui est malheureusement aussi perdu en tant que tel. Il est question, d'un côté, du jeu Journey, dans lequel le personnage se sert d'une écharpe pour se maintenir dans les airs le plus longtemps possible, et de l'autre, de l'opposition entre *soft technology* et *hard technology*, soit entre la partie « savoir-faire », software, ou logicielle, et la partie hardware, ou physique, de la technologie. Or, soft se traduit aussi littéralement par « souple », adjectif qui peut qualifier l'écharpe que nous avons mentionnée. L'autrice considère que l'écharpe, en quelque sorte un vêtement intelligent⁶⁵, est un outil technologique et donc littéralement un *soft-ware*, soit à la fois un software et un vêtement souple.

Il s'agit d'une perte supplémentaire en français. Si « tissu intelligent » ou « vêtement intelligent » définissent bien cette écharpe, ils ne rendent pas justice la subtilité du texte original. La solution de la simplicité, qui est finalement la seule solution possible, consiste à expliciter le double sens dans une note de bas de page (ou dans les notes de fin de chapitre comme c'est le cas ici). On peut envisager que certains lecteurs disposent d'un bagage linguistique suffisant pour comprendre de tels jeux de mots, mais ici, les paragraphes précédents évoquent et mettent en évidence la souplesse et la solidité de différents éléments. Puisqu'il est impératif de traduire *soft* et *hard* plus tôt, le lien entre « souple » et *soft-ware* est impossible à mettre en place.

⁶⁵ Un vêtement intelligent, ou e-textile, est un tissu équipé d'une source d'énergie, de capteurs permettant de détecter les informations souhaitées (comme la température extérieure ou celle du porteur) et d'un système permettant de réagir à ces informations.

CONCLUSION

En fin de compte, le plus grand défi de textes tels que celui-ci provient de quelques éléments seulement, mais répétés à travers tout le document avec suffisamment de variations pour imposer une attention et une réflexion constante. Les implicites culturels de chaque appellation poussent à une recherche approfondie du meilleur choix afin de ne pas altérer négativement le message à transmettre sans non plus lui apporter une force ou une agressivité que son original ne possède pas. La question des implications, tant personnelles que professionnelles, après la publication de textes avec ces sortes de sujets extrêmement médiatisés, impose aussi une pression importante. L'effet qu'auront ces articles sur la société dans laquelle nous évoluons nous-mêmes pourrait bien être déterminé par les idées qu'ils véhiculent.

Le monde vidéoludique, en constante évolution, demande lui aussi de conserver une attention particulière sur les usages, sur l'actualité et sur les sorties pour comprendre quels jeux peuvent être le lieu de futures analyses qui permettraient à leur tour de faire évoluer les débats, ou plus simplement les game studies elles-mêmes. En outre, de tels articles sont la preuve que le monde vidéoludique a beaucoup à offrir pour de nombreux débats, au moins en matière d'exemples concrets.

En fin de compte, ce genre de textes est dans l'air du temps. Même s'ils évoluent avec les mentalités, les groupes sociaux ont toujours existé et existeront toujours. Il y aura toujours une majorité et une minorité, un Soi ou un Nous et un Autre, une « normalité » et une « altérité ». Il est plus que probable de retrouver plus de documents similaires à l'avenir, même s'il faut espérer que ce ne soit pas le cas, ce qui serait le signe que l'objectif de ces mêmes documents est accompli.

Texte cible

Chapitre six

LA BLACKNESS DYSTOPIQUE ET LES LIMITES DE L'EMPATHIE RACIALE DANS *THE WALKING DEAD* ET *THE LAST OF US*

TREADNREA M. RUSSWORM

L'industrie *mainstream* du jeu vidéo a largement été critiquée pour ne pas avoir fait une priorité de la représentation de la diversité dans les jeux narratifs. Simultanément, des mots tels que « race », « diversité » et « inclusion » deviennent plus souvent des sujets de discussion lors de congrès de cette même industrie, telles que la *Game Developers Conference* (GDC). Par exemple, en 2015, Derek Manns et Dennis Mathews ont tenu une série de conférences sur les personnages noirs dans le jeu vidéo. Une année auparavant, lors de la GDC de 2014, Manveer Heir, développeur chez Bioware Montreal, a prononcé un discours enflammé face au même public de concepteurs. Au cours de sa présentation « Misogynie, racisme et homophobie : où se situe le jeu vidéo ? », M. Heir a reconnu avec un brin de provocation : « oui, nous sommes face à un énorme problème de représentation¹ » [je traduis]. Il a ajouté que les développeurs devaient résister aux présomptions de l'industrie selon lesquelles les jeux représentant la diversité ne se vendraient pas. S'éloigner de la norme de masculinité blanche, incarnée dans les personnages, pour « résoudre le problème de la représentation » est une tâche qui commence chez les développeurs. « Elle commence par notre rejet du désaccord de nos collègues avec l'ethnie, le genre, l'orientation sexuelle ou toute autre caractéristique atypique de nos personnages. [...] Je veux que nous, notre industrie, cessions d'être si effrayés » [je traduis], poursuit-il.

Les jeux *The Walking Dead : Saison 1* (2012 – 2013, Telltale Games ; abrégé *TWD*) et *The Last of Us* (2013, Naughty Dog ; *TLoU*), publiés dans les années précédant le discours de M. Heir semblent avoir anticipé, voire facilité partiellement, la montée de ces débats sur les représentations raciales dans les jeux narratifs. Ces deux jeux sont à la fois progressistes, en regard des problèmes de représentation de l'industrie, et profondément dystopiques tant en matière d'ambiance que de mise en scène et de scénario. De ce fait, analysés ensemble, ils soulèvent des questions : les modèles dystopiques et les conventions de narration sont-elles un média exceptionnel qui permet de mettre en lumière de plus vastes débats sur le *gaming* et l'inclusion ? Plus précisément, par exemple, à quel point les « politiques d'identité » sont-elles au cœur des mises à l'image de l'apocalypse et quel est le fonctionnement idéologique de la *blackness*² dans un tel contexte ?

Bien qu'il y ait de nombreuses façons d'aborder le sujet de la représentation raciale dans le jeu vidéo, l'environnement dystopique est d'un intérêt particulier, car les conventions de la dystopie sont très répandues dans le média vidéoludique. Historiquement, la noirceur de peau est un véritable symbole de la souffrance et de la survie en des temps obscurs de la société et de la politique. Ce chapitre analyse les possibilités et les limites de la représentation de l'identité noire au sein d'un projet dystopique typique. La première partie a pour objectif, d'une part, de mettre en contexte l'intérêt culturel au sens large pour les sujets dystopiques, et d'autre part, d'explorer les points communs entre des jeux comme *TLoU* et des films classiques comme *La Nuit des morts-vivants* (1968, George Romero). Parallèlement à cette analyse des représentations de personnages noirs depuis 1906, tant dans des films dystopiques que dans d'autres médias, des lignes directrices ou des possibilités seront proposées aux scénaristes et aux *game designers* pour les aider à créer la dystopie raciale critique, qui est, selon cette théorie, un récit dystopique qui maintient une relation progressiste et hautement réflexive de dialogue avec les tendances historiques liées à la *blackness*. La deuxième partie du chapitre se concentre plus avant sur la façon dont certains aspects du *game design* de *TWD*, comme les cinématiques non interactives, travaillent de concert avec les représentations historiques de personnages noirs empathiques et désintéressés, de manière à construire un mélange ambivalent d'espoir utopique et de terreur dystopique.

Dystopies diverses : tous les hommes ne sont pas créés égaux face à la morsure

Avant tout, qu'est-ce qu'une dystopie et qu'implique la saturation de l'industrie par ce genre particulier ? L'essentiel des scénarios de *TWD* et de *TLoU* se déroule dans un environnement, sans équivoque, bien pire que notre présent. Ils impliquent une apocalypse zombie et mettent en scène le déclin de l'humanité. Ainsi, ces jeux se rapprochent d'une longue tradition de récits dystopiques et anti-utopiques, du *1984* de George Orwell au *V pour Vendetta* d'Alan Moore. Dans d'autres formes d'art, comme la littérature, le cinéma, la télévision et la bande-dessinée, une dystopie, comme la définit Tom Moylan dans *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, est typiquement

[je traduis] la capacité [narrative] à enregistrer les effets d'un système social invisible sur la vie quotidienne de personnes ordinaire. Le texte dystopique s'ouvre, encore et toujours, au beau milieu d'un « ailleurs » social qui paraît bien pire qu'aucun lieu du monde « réel ». Tandis que la mise en scène est présentée comme une version exponentielle de la structure sociétale et de ses opérations, la narration se concentre sur l'un des résidents de cet horrible endroit³.

Si les années 90 représentaient, pour T. Moylan et d'autres, un tournant décisif pour la dystopie dans la culture scénaristique occidentale, des jeux vidéo tels que *TWD* et *TLoU* ont reproduit le succès et la popularité de la narration dystopique, à tel point que la dystopie fonctionne comme un *Zeitgeist* pour le média vidéoludique dans son ensemble ; elle est devenue l'air du temps. La quantité de jeux narratifs qui invitent le joueur à explorer des environnements à la fois terribles et fantastiques est considérable. De plus, toutes sortes de jeux proposent aujourd'hui des scénarios pour tous les goûts et toutes les sous-catégories imaginables de dystopie, de celles causées par l'approche imminente d'une apocalypse à celle qui résulte d'une répression autoritaire, en passant par la dystopie critique nihiliste⁴.

Des franchises entières, dont beaucoup ont été essentielles au succès du média vidéoludique, ont perfectionné la représentation du scénario de fin du monde. Citons ici *Fallout* (1997 – 2010, Bethesda), *Half-Life* (1998 – 2004, Valve), *Deus Ex* (2000 – 2013, Ion Storm), *Mass Effect* (2007 – 2012, Bioware), *BioShock* (2007 – 2013, Irrational Games), *Crysis* (2007 – 2013, Crytek) et *Borderlands* (2009 – 2014, Gearbox Software). Non content d'avoir grandement influencé la production de franchises *mainstream*, le

concept dystopique est devenu un aspect constitutif de quelques célèbres jeux atypiques. Par atypique, comprenez que ces jeux sont artistiques, indépendants, ou que leurs protagonistes sont des femmes. Notons ici *Papers, Please* (2013, Lucas Pope), *Nothing to Hide* (2014, NCase), la série des *Portal* (2007 – 2011, Valve) et *Mirror's Edge* (2008, Digital Illusions CE). Aucun déclin, aucune cessation du cycle actuel de production de jeux aux accents d'apocalypse ne semble se profiler. Le registre de ce genre de jeux, développés pour les systèmes récents, les consoles *next-gen* ou en exclusivité pour PC, s'agrandit avec une vague constante de nouveaux titres, parmi lesquels *Skyrim* (2011, Bethesda), *I Am Alive* (2012, Ubisoft), *Dishonored* (2012, Arkane Studios), *Day Z* (2013, Bohemia Interactive), *Watch Dogs* (2014, Ubisoft), *Resogun* (2014, Housemarque), *La Terre du Milieu : l'Ombre du Mordor* (2014, Monolith Productions) et *Dying Light* (2015, Techland).

Il n'existe que peu d'écrits sur la prévalence de la dystopie dans la culture du jeu vidéo ou sur les différences de fonctionnement d'autres médias à l'ambiance apocalyptique⁵, à l'exception de quelques blogs, de listes « top 10 » et de l'article de Marcus Schulzke : « *The Critical Power of Virtual Dystopias* ». Ce dernier y établit une distinction entre son analyse des jeux dystopiques et les définitions littéraires de Raffaella Baccolini et T. Moylan selon lesquelles les « dystopies critiques » seraient des scénarios qui maintiennent une motivation utopique d'espoir au cœur d'une plus vaste orientation déconstructive. D'après lui, les jeux vidéo qui anéantissent tout espoir proposent une critique sociétale encore plus puissante précisément parce qu'ils rendent le joueur complice de la sinistre « logique sous-jacente de création et de maintien de ces mondes⁶ » [je traduis]. Ainsi, M. Schulzke affirme que la série des *Fallout* est une critique réussie des idéologies de la guerre froide et de la prolifération du nucléaire ; que *BioShock* est la représentation active, la mise en garde, de la chute de l'utopie vers la dystopie ; que *Spec Ops: The Line* (2012, Yager Development) est une critique résolue de la militarisation et de l'usage de la force sans restrictions dans un état chronique d'urgences nationales.

En gardant à l'esprit la redéfinition de la dystopie critique de M. Schulzke, il est effectivement possible d'affirmer qu'une large gamme de jeux vidéo dystopiques ont été produits ces dernières années. Notons également que les jeux qui présentent la plus grande

diversité raciale sont également les dystopies, en ce compris *Beyond Good and Evil* (2003, Ubisoft), *Prey* (2006, Human Head Studios), *Afro Samurai* (2009, Namco Bandai Games), *Half-Life* et *Half-Life 2*, la trilogie *Mass Effect*, *Resident Evil 5* (2009, Capcom), *Deus Ex: Human Revolution* (2011, Eidos), *Remember Me* (2013, Dontnod Entertainment), et la trilogie *BioShock* et *inFAMOUS: Second Son* (2014, Sucker Punch). Ces dystopies multiculturelles mettent formidablement en image et en corrélation les représentations de la différence avec les récurrences de la survie et de la résistance dans les dystopies.

Déduire que les jeux sont devenus de très bonnes simulations de diverses apocalypses n'est pas pour autant insinuer que de telles œuvres s'orienteront vers une critique sociale radicale en matière de minorités. *The Last of Us*, de Naughty Dog, est un vrai cas d'école, un jeu sur la survie, tant physique qu'émotionnelle, dans un monde qui tombe en enfer. Les tests de cette exclusivité de la PlayStation 3 (et de son *remaster* pour la PlayStation 4) font l'unanimité, son scénario est très populaire et incroyablement proche de celui de *The Walking Dead*. Un virus fongique menace l'humanité, et le lien émotionnel entre un adulte blanc (Joel) et une jeune fille (Ellie) offre un modèle relationnel humain dont le but est de souligner l'importance de l'empathie et l'intersubjectivité (la relation psychologique entre personnes) alors que le monde s'écroule autour d'eux. Dans *TLoU*, l'inclusion purement esthétique de diversité, incarnée par quatre PNJs secondaires noirs, tous présentés sans conscience diégétique de leurs historiques raciaux et culturels, satisfait très clairement un impératif multiculturaliste superficiel. Chacun de ces personnages meurt dans l'histoire, par exemple (ils se font mordre, se suicident ou sont abattus par Joel). Au cours du jeu, la *blackness* œuvre également au développement de l'agentivité blanche lorsque, par exemple encore, Ellie doit apprendre de son amie noire, Riley, à avoir confiance en elle, à explorer et à devenir politiquement subversive.

La relation empathique de ces deux personnages évolue en expérience essentielle pour Ellie, mais ses conséquences sont inégales pour Riley. En effet, dans l'extension *Left Behind*, elles vivent une histoire d'amour tendre (elles s'embrassent) jusqu'à ce qu'elles soient toutes deux mordues par une horde d'infectés. Lors d'une scène de cette préquelle, elles sont assises l'une à côté de l'autre et imaginent le sombre futur de l'humanité, partagent leurs secrets et se promettent de mourir en douceur, mais, en tout cas, ensemble.

En dépit de cet échange chargé de sens, en dépit de leur pacte mortel et de leur lien profond, seule Riley succombe aux effets déshumanisants de la morsure fatale. Ellie, quant à elle, découvre, par la mort sacrificielle de Riley, son immunité unique au virus qui dévaste la planète et transforme les humains en infectés. De la même manière, dans l'intrigue principale, assister à la mort brutale de deux autres personnages noirs (les frères Henry et Sam) enseigne à Ellie et Joel que leur vie et leur lien valent plus encore la peine de lutter. De telles représentations du sacrifice de personnes noires rappellent le pathos de la souffrance des noirs exprimé par le genre de réponse émotionnelle dont Linda Williams fait la critique dans *Playing the Race Card* et que Lauren Berlant problématise dans son travail sur les différenciations raciales et le sentimentalisme⁷.

Marlène est le personnage noir le plus important dans l'histoire principale du jeu. Meneuse des Lucioles, groupe de résistance contre la domination militaire brutale du gouvernement, Marlène est un symbole de libération et de résistance, non seulement par son combat contre les défenseurs d'un état policier corporatiste et militarisé, mais aussi par sa collaboration avec un groupe scientifique à la recherche d'un remède au virus fongique. En parallèle, elle se voit attribuer le rôle d'antagoniste principale puisqu'elle et son groupe veulent se servir du cerveau d'Ellie pour créer le vaccin. Bien qu'Ellie soit plus que prête à mourir pour fournir un remède, la scène finale du jeu voit Joel, d'abord, assassiner Marlène alors qu'elle le supplie de la laisser vivre, puis sauver Ellie des scientifiques et refuser de la sacrifier pour le bien de l'humanité (image 6.1). Si la mort de Riley a appris à Ellie que tous les hommes ne sont pas créés égaux face à la morsure, les actions de Joel montrent que le projet interpersonnel de création d'affection et d'empathie entre personnages blancs doit être protégé et priorisé à tout prix, même aux dépens d'un remède potentiel. Que tous les personnages noirs meurent pour enseigner à Joel la valeur de ses liens relationnels pose la question du coût véritable d'une prétendue empathie. En somme, bien que *TLoU* inclue des représentations de personnages noirs qui ne soient pas des stéréotypes exagérés, la *blackness* ne montre ni imagination ni progressivité dans ce contexte dystopique tant vanté comme commentaire social et politique.

Vers une théorisation des dystopies raciales critiques

Si nous sommes censés croire que les jeux dystopiques montrent un potentiel émergent et unique pour la critique, alors il importe également de savoir si leurs mondes sont aussi conscients des idéologies qu'ils reproduisent que de celles qu'ils souhaitent critiquer. Sans tenir compte des éléments scénaristiques qui permettent de conserver l'espoir, une partie de la définition de dystopie critique, selon R. Baccolini et de T. Moylan, est plus appropriée à l'étude du jeu vidéo. Les deux auteurs précisent, au sujet de la tendance des textes à [je traduis] « l'autoréflexion postmoderne⁸ » :

[je traduis] Grâce à une exploration d'agentivité qui s'appuie sur la différence et la multiplicité, astucieusement réunies dans une politique d'alliance qui parle d'une voix plus forte et variée, la nouvelle dystopie ne se satisfait pas de critiquer le système triomphal actuel, elle explore également de nouvelles manières de le transformer qui vont au-delà des solutions compromises de centre gauche. Par conséquent, ces textes rafraîchissent les liens entre imagination et utopie et entre utopie et conscience en des temps véritablement pessimistes⁹.

Pour que la critique raciale et identitaire soit efficace dans un jeu dystopique, nous devrions nous attendre à une présentation d'agentivité qui ne soit pas uniquement ancrée dans « la différence et la multiplicité » et bloquée sur elle, mais aussi habilement et consciencieusement connectée à un projet plus vaste, à une « politique d'alliance » qui critique implicitement et de manière autoréflexive les systèmes actuels tant de société que d'organisation politique par sa structure de futur sombre ou de réalité alternative. Une œuvre créative peut contenir cet élan utopique dans son texte (à travers son scénario, l'évolution de ses personnages, la mise en scène, etc.), ou maintenir un import et un programme transformatif en dehors du texte si sa réflexivité et son intentionnalité animent une communauté discursive autour de ses points de critique clairs. De ce fait, même si un jeu dystopique indique (enfin !) un investissement en politique de représentation en mettant à l'image les différences raciales et en employant des personnes de couleur pour le doublage vocal et la capture de mouvement, comme le montre l'analyse des personnages noirs de *TLoU*, cette tentative à elle seule ne suffit pas pour qualifier le jeu d'œuvre déconstructive riche.

Les quatre critères suivants constituent donc un modèle permettant de réaliser cette œuvre déconstructive et de construire des dystopies raciales critiques. Ce modèle s'établit de la façon la plus productive lorsqu'il place *TLoU* sur un continuum d'œuvres qui

combinent elles aussi ethnies et fin du monde. Incluons donc, dans ce continuum, le classique de 1968 par G. Romero, *La Nuit des morts-vivants*.

Tout d'abord, le critère le plus évident à envisager afin d'imaginer une potentielle dystopie raciale critique, est la règle de R. Baccolini et T. Moylan au sujet de la réflexivité textuelle et de la conscience critique de soi. Le film de G. Romero, le premier à présenter un protagoniste noir comme héros principal d'un scénario d'apocalypse zombie (notoirement violente), est souvent vu comme une allégorie politique puissante (bien qu'involontaire). Le personnage noir, Ben (interprété par Duane Jones), devient le chef d'une enclave de survivants piégés dans une maison au cours de la nuit durant laquelle apparaissent les zombies. Un par un, chacun des survivants (tous blancs) succombe à la horde qui assiège la maison. Après sa victoire dans un violent duel physique contre Harry, patriarche blanc qui défie l'autorité de Ben, ce dernier survit à un affrontement à la fois contre des adversaires humains et morts-vivants en se barricadant à la cave pour la nuit. À l'aube, une foule d'hommes blancs confondent Ben avec un zombie. Ils lui tirent dans la tête avant de le brûler au même titre que les autres cadavres. La diégèse du film ne mentionne pas une seule fois la couleur de peau de Ben, pas plus que l'histoire ne représente directement le moindre aspect des tensions raciales de 1960. À la différence d'un film dystopique tel que *The Brother from Another Planet* (1984, John Sayles) qui est plus franc dans son engagement à propos des ethnies et de l'histoire de l'oppression des noirs, *La Nuit des morts-vivants* se concentre sur le mal plus général, inhérent à la rupture de communication entre les survivants et à l'échec de la création d'une relation intersubjective et empathique¹⁰.

Ensuite, tandis que le film de G. Romero n'inclut pas de relation réflexive diégétique avec la politique raciale de son temps, la réception du film montre un composant complémentaire de la dystopie raciale critique : la création d'une communauté discursive autour du texte. En d'autres termes, le fait que l'histoire ne soit ni réflexive ni directe dans sa représentation de la diversité et des politiques raciales n'a pas empêché les spectateurs de voir le film comme une allégorie raciale complexe. Comme l'explique Robin Means Coleman, professeure de communication, malgré l'affirmation indéfectible des réalisateurs « que le choix d'un acteur noir avait été un heureux hasard » [je traduis] et bien que les réalisateurs n'eussent jamais prévu une quelconque critique sociale des

relations raciales américaines, le public de 1960 et les étudiants contemporains ont toujours considéré Ben comme un symbole d'agentivité et de résistance noires¹¹. Le même public a interprété la fin du film comme une condamnation de la justice blanche des *vigilante*, ces justiciers autoproclamés. Ainsi, et particulièrement si le texte met en scène la *blackness* sans réflexivité raciale, par exemple en souscrivant à un multiculturalisme inclusif, la mesure dans laquelle l'œuvre crée une communauté de discours qui débat néanmoins des implications sociales et politiques de ces représentations reste essentielle pour distinguer une dystopie raciale critique d'une autre dystopie.

Il s'agit de la pierre d'achoppement de *TLoU*. La fin du jeu, durant laquelle Joel refuse de laisser Ellie être utilisée pour trouver un remède, crée effectivement une communauté discursive. En effet, les joueurs et les testeurs échangent constamment leurs opinions sur les implications morales du choix de Joel. Les mécaniques du jeu encouragent plus encore ces délibérations grâce à un retournement de perspective en changeant de personnage jouable. Pour ce faire, le joueur passe les derniers instants du jeu en tant qu'Ellie plutôt que Joel. Après qu'il l'a sauvée de Marlène et des scientifiques dans la peau de Joel, le joueur prend littéralement de la distance en devenant une Ellie déboussolée qui suit Joel vers leur radieux futur dystopique commun. Pourtant, l'identité de Marlène en tant que femme noire n'est pas une seule fois mentionnée dans les innombrables débats en ligne à propos de la décision de Joel. Ce fait est lourd de sens pour un jeu qui oppose l'humanité et le droit de vivre d'Ellie à ceux de Marlène. Toute tension raciale qui façonne à la fois cette dynamique et le meurtre de sang-froid perpétré par Joel, qui motive l'apogée du jeu, est complètement dissociée des discussions au sujet du choix de Joel de renoncer au remède¹².

En outre, bien que le pessimisme et les fins tragiques aient traditionnellement été associés aux projets dystopiques, la dystopie critique telle que définie par R. Baccolini et T. Moylan résiste résolument à une résignation au pur désespoir en maintenant une sorte de proximité transcendante, voire même correctrice, avec des idéaux progressistes qui « résistent aux orthodoxies hégémoniques oppositionnelles » (comprenez : les habitudes politiques dominantes qui s'opposent aux idées progressistes) en ce qu'elles imaginent « un espace pour de nouvelles formes d'opposition politique¹³ » [je traduis]. Par

conséquent, une dystopie raciale critique créerait des relations raciales contemporaines et y ferait référence, ainsi qu'aux identités culturelles ou à l'histoire de l'oppression, d'une manière qui envisage aussi des manières d'évoluer. Avec la violente annihilation du symbole de résistance noire incarnée par Ben, *La Nuit des morts-vivants* échoue bien évidemment dans sa tentative de capture du troisième composant d'une dystopie raciale critique. En réalité, de nombreux chercheurs considèrent que l'orientation politique du film est inexorablement nihiliste ou, comme le dit Matt Becker, le film reflète « une ambivalence politique primordiale intimement liée à un retournement de la vision du monde dans la contreculture hippie, d'un vaste optimisme à un sentiment d'appréhension, d'échec et de fin du monde¹⁴ » [je traduis]. Même si *La Nuit des morts-vivants* ne maintient pas le même genre d'élan politique utopique/dystopique qu'une dystopie critique, il est possible d'imaginer que même une dystopie nihiliste pourrait malgré tout favoriser un sentiment de perturbation au sein de sa communauté discursive. Que les conversations au sujet de critiques sociales, d'espoir ou de changement se produisent diégétiquement, extra-diégétiquement ou paradiégétiquement, l'ambition politique de l'œuvre en regard de la représentation raciale inclurait au moins l'esprit de ce qu'Henry Giroux décrit comme « un langage de critique et de possibilités, (...) d'espoir » qui présente également la démocratie comme « un site de lutte intense à propos des sujets de représentation, de participation de pouvoir partagé¹⁵ » [je traduis].

Pour finir, une dystopie raciale critique est réflexivement consciente que les films et séries TV dystopiques populaires continuent à inclure, presque par obligation, des personnages noirs depuis *La Nuit des morts-vivants*. Comme le résume Sean Brayton dans son évaluation des conventions scénaristiques de science-fiction, « De *2012* et *24* à *Les Fils de l'homme* et *Battlestar Galactica*, la relation entre apocalypse, dystopie et diversité est de plus en plus visible dans les films et séries de SF, où la fin du monde est imaginée en lien avec le multiculturalisme¹⁶ » [je traduis]. Ces œuvres établissent un précédent en termes de double fonction, allégorique et réflexive, de la *blackness* dans les mondes dystopiques. Dans cette optique, citons entre autres *Star Trek* (1966–1969, NBC), *The Brother from Another Planet*, *Terminator 2* (1991, James Cameron), la trilogie des *Matrix* (1999 – 2003, the Wachowskis), *28 Days Later* (2002, Danny Boyle), *Les fils de l'homme* (2006, Alfonso Cuarón), *District 9* (2009, Neill Blomkamp), *Je suis une légende*

(2007, Francis Lawrence), et *Le livre d'Eli* (2010, Hughes Brothers). Dans beaucoup de ces récits, comme *Matrix*, *Les Fils de l'homme* et *Je suis une légende*, les personnages noirs incarnent l'espoir dans un monde de désespoir. Le Morpheus de Laurence Fishburne, la Kee de Clare-Hope Ashitey et le Robert Neville de Will Smith s'évertuent à sauver l'humanité en construisant des relations empathiques et intersubjectives tandis que l'apocalypse menace d'anéantir le potentiel relationnel de l'humanité. Dans d'autres histoires, cependant, les fictions dystopiques populaires reflètent une grande ambivalence dans l'agentivité des personnages noirs à reconstituer l'humanité et accusent l'identité noire de complicité dans la destruction de l'humanité. Prenons pour exemple *Terminator 2* et son scientifique noir Miles Dyson. Dans ces récits, les personnages noirs meurent naturellement de mort sacrificielle et symbolique, soit au cours de tentatives simplistes de sauver l'humanité, soit en juste rétribution de leur rédemption inaboutie¹⁷.

Naturellement, le labour disproportionné de la *blackness* dans les mondes dystopiques fictionnels est également influencé par la double fonction historique des corps noirs et bruns ; signes d'abjection et d'exclusion d'une part, et catalyseurs de tolérance et de transformations radicales d'autre part. Jayna Brown, théoricienne culturelle, déclare de manière persuasive qu'il existe [je traduis] « des significations historiquement liées aux thèmes de diaspora qui expliquent ce fait. L'esclavage et la colonisation étaient postapocalyptiques et l'existence des noirs à travers le monde est une garantie d'aliénation¹⁸. » À quelques exceptions près, les modèles narratifs mis en place par la télévision et les films de science-fiction proposent constamment un mélange d'horreur et d'espoir pour l'Autre racial en tant que personnage dystopique noir. Par exemple, les citoyens de Zion, dans les films *Matrix*, apparaissent comme des symboles qui absorbent un mélange compétitif de modèles historiques et de *blackness*. Adilifu Nama, critique culturel américain, confirme et conclut que, malgré le semblant d'inclusion et de changements que les récits dystopiques peuvent avoir tenté de démontrer, les médias de science-fiction ont trop souvent vacillé idéologiquement et critiquement en n'abordant que superficiellement « les représentations raciales biaisées de personnes de couleur, qu'elles soient noires ou autres » dans le but d'éviter « les critiques quant à la promotion d'une certaine politique raciale¹⁹ » [je traduis].

Des personnages de jeu vidéo tels que Riley et Marlène dans *TLoU*, Jacob et son père dans *Mass Effect 2*, Afro et Ninja Ninja dans *Afro Samurai*, et Lee et Clémentine dans *TWD* n'ont pas évolué dans un vide culturel. Le passif de représentation raciale combinée à l'apocalypse procure un peu de contexte pour comprendre pourquoi il devient si simple d'associer des personnages issus de minorités avec des scénarios de fin du monde dans les jeux²⁰. S'attendre à ce que les scénaristes et les développeurs de jeux vidéo soient assez familiarisés avec cette histoire, avec le fait que le jeu vidéo ne doit pas simplement être une démarche procédurale ou un ensemble algorithmique, mais un processus dialogique dans le sens défini par Mikhaïl Bakhtine (à savoir « une interaction constante entre significations²¹ » [je traduis]), constitue notre quatrième et dernière ligne directrice pour la conception d'une dystopie raciale critique dans la culture numérique. Le point de convergence de différences raciales et de modèles narratifs est aussi le point qui permet aux études afro-américaines et aux études de communication d'apporter quelque chose d'unique aux études vidéoludiques. Précisément, l'existence, d'une part, du passif de représentation dans les médias dystopiques, et de l'autre, de l'étude et de la critique de ces œuvres, signifie que les développeurs et les scénaristes ne doivent pas partir de zéro quand ils essaient d'inventer des personnages noirs importants et progressistes. Ou plutôt, tous ces précédents appellent à être utilisés comme points de départ, tout comme les leçons apprises à la fois des échecs et des succès de représentation dans d'autres médias peuvent servir de schémas pour de nouvelles représentations dans ce média.

The Walking Dead et la paternité réflexive noire de Lee

Plus encore que *TLoU*, *TWD* de Telltale Games réalise au moins une partie du potentiel des jeux vidéo pour la création de dystopies raciales critiques centrées sur le dialogisme. Alors que le comics et la série télévisée mettent tous les deux en scène le policier blanc Rick Grimes, meneur autour duquel se rassemble un groupe hétéroclite de survivants de l'apocalypse, la première saison du jeu inverse la dynamique de pouvoir racial en plaçant Lee Everett, professeur universitaire et figure paternelle, au cœur de l'histoire et de l'action. Cependant, l'inversion de pouvoir comprend des limites intrinsèques. Au début du jeu, Lee est en route pour la prison après avoir commis un crime passionnel, l'assassinat de l'amant de sa femme. L'une des façons de Telltale d'appuyer son choix de

placer la couleur et l'origine de Lee au cœur du récit a été d'engager Dave Fennoy, comédien de doublage noir accompli. Ce dernier aurait tenté d'utiliser ses sessions d'enregistrement pour faire ressembler la voix et la façon de parler de Lee à son propre dialecte et à sa sensibilité de personne de classe moyenne²². En plus de la contribution de D. Fennoy en tant que comédien de doublage principal de *TWD*, l'histoire fait allusion à la carnation de Lee dans sa diégèse à la fois directement et indirectement. Par exemple, tôt dans le scénario, le joueur apprend que le passé et le présent de Lee se sont modelés autour de sa proximité avec des personnes de la classe professionnelle noire du sud. Sa mère et son père étaient pharmaciens à Macon, lui enseignait l'histoire à l'université de Géorgie. D'autres personnages, en particulier des hommes blancs, sont compétitivement et parfois inexplicablement hostiles envers Lee, que le jeu place en meneur du groupe de survivants qu'il rencontre. De temps en temps, les dialogues du jeu reflètent une véritable conscience de certaines tensions américaines, du temps d'après le mouvement des droits civiques, autour de la masculinité et de l'exceptionnalisme noirs. Par exemple, Larry, un adversaire blanc massif au tempérament explosif, déteste Lee au premier regard. Même si la raison pour laquelle Larry ne veut pas que Lee l'approche, lui ou sa fille adulte, est qu'il connaît le passé meurtrier de Lee, ses interactions avec lui semblent aussi alimentées par une histoire de discrimination raciale et de conflit. C'est la conscience narrative de cette histoire qui donne à Lee, dans l'épisode 3, le choix de traiter Larry de raciste et d'exprimer son propre mécontentement d'avoir à interagir avec le personnage et sa fille tout aussi réactionnaire.

Au cours de *TWD*, les interactions interraciales les plus importantes de Lee sont celles entre lui et Kenny, un autre sudiste blanc qui, comme Joel dans *TLoU*, devient la personnification de la rage dépressive blanche et de la dysphorie sociale. D'après D. Fennoy, Kenny serait en réalité [je traduis] « ce genre de mec un peu raciste, mais [Lee et Kenny] doivent apprendre à coopérer et ils développent de vrais liens. Ce sont des liens troublants, mais c'est la personne sur laquelle il peut compter²³. » Il ajoute que le ressentiment exprimé par Kenny envers le succès de Lee en tant que professionnel noir est l'une des raisons pour lesquelles cette connexion interpersonnelle avec Kenny est perturbante. Certains échanges avec Kenny varient en fonction des choix effectués par le joueur durant les dialogues chronométrés. Par exemple, dans l'épisode 3, dans un échange

verbal houleux, Kenny s'exclame soudainement qu'il désapprouve le « job de rêve » et l'éducation prestigieuse de Lee. Durant une partie, un Kenny en deuil et abattu en vient aux mains avec Lee, le frappant à la tête. Dans d'autres, Kenny peut se montrer plus mesuré à ce passage si Lee s'efforce de l'apaiser. D'autres fois, les échanges entre Lee et Kenny qui reflètent la mise en scène critique des discriminations raciales se produisent quels que soient les choix du joueur. Une cinématique de l'épisode 2, juste après que Kenny appelle sarcastiquement Lee « professeur », transmet de manière satyrique la conscience critique des relations raciales aux États-Unis :

KENNY : Hé. Lee. Tu sais crocheter un cadenas, non ?

LEE : Non. Non ! Pourquoi tu dis ça ?

KENNY : Eh bien. Tu es... tu sais... urbain ?

LEE : Oh, tu n'es pas en train de dire ce que je pense que tu dis.

KENNY : Bon Dieu ! Je suis de Floride ! Des trucs bizarres sortent de ma bouche, parfois.

Désolé.

Les commentaires de Kenny qui relient la masculinité blanche à la Floride et aux « trucs bizarres » ont un écho particulier, socialement et politiquement, après les meurtres de Trayvon Martin et Jordan Davis, de jeunes hommes noirs assassinés en Floride juste avant et pendant le développement du jeu et la sortie de l'épisode. Soulignons un point important : cette scène n'est pas interactive, le joueur n'a donc pas l'occasion de pousser la situation plus avant et de relever la façon de Kenny d'associer couleur de peau et criminalité, surtout puisque le passé de Lee a déjà cimenté cette association. Même quand Lee et Kenny entrent en conflit, le scénario évite les opportunités diégétiques de critique afin de maintenir la possibilité de susciter de l'empathie et de la solidarité entre les deux personnages.

Simultanément, certaines décisions clé du scénario exacerbent la tradition révolue de réunir identité noire et pathos du sacrifice et de la souffrance. Si l'une des conventions les plus classiques du texte dystopique est la confirmation de l'humanité par des actes relationnels empathiques au sein de groupes de survivants quand tout semble virer au chaos, la première saison du jeu inscrit ce sujet autour de la subjectivité noire. S'il est aujourd'hui correct de supposer que *TWD* aborde l'empathie et l'identification émotionnelle, la plupart des testeurs et des critiques manquent de peu de faire le lien entre le projet et la pigmentation de Lee²⁴. Seul le journaliste Ryan Smith, dans « *Empathy*

Games », déduit certaines des implications politiques et idéologiques inhérentes au développement de l'empathie liées aux personnages noirs. Il écrit :

[je traduis] Un des éléments qui rendent *The Walking Dead* si courageux est que Lee soit un Afro-Américain accusé de meurtre, une minorité marginalisée par notre société. Il n'y a aucun manchot pour manipuler notre sympathie et les scénaristes n'offrent aucun répit à Lee pour ses crimes. Il est coupable sans équivoque du meurtre de l'amant de sa femme et est sur le point d'être emprisonné. Dans notre société, Lee serait considéré comme un méchant classique, le genre de personnage que l'on abat sans pitié dans un jeu vidéo²⁵.

De l'avis de R. Smith, l'apocalypse et les traumatismes situationnels vécus par Lee sont des événements narratifs éminents qui humanisent les personnes noires avec succès. De quelqu'un qui semble être un simple criminel noir sans humanité, au début, Lee se transforme au fil des épisodes en un « vaisseau complexe dans lequel nous nous déversons²⁶ » [je traduis]. R. Smith suppose dans son article que l'ethnie de Lee pourrait signifier « beaucoup » dans ce contexte. Il note que l'augmentation considérable de la violence dans de tels jeux « pourrait en réalité nous pousser à faire preuve d'empathie plutôt qu'à la réprimer²⁷ ». Plutôt que de troubler la supposition selon laquelle les personnages noirs doivent avoir une possibilité de se racheter pour devenir sympathiques, il approuve l'opinion populaire selon laquelle créer une *blackness* empathique est toujours bénéfique. Une telle analyse conçoit l'incitation d'empathie comme positive et comme une norme psychosociale et culturelle obligatoirement vantée. Toutefois, comme nous l'avons constaté dans les médias de science-fiction et d'autres récits dystopiques liés à la *blackness*, les histoires qui indiquent ou représentent l'empathie raciale sans critique et par obligation provoquent souvent également des conséquences inégales et désastreuses pour leurs personnages noirs principaux ou secondaires.

Pour en revenir à l'intrigue et à la mécanique de choix de *TWD*, en dépit des interactions entre Lee et les survivants blancs comme Kenny ou Larry, c'est sa relation avec Clémentine qui met le plus en évidence le fameux projet d'exploration ou de maintien d'empathie entre les personnages principaux. Que ces personnages soient tous les deux noirs a également son importance²⁸. Selon les concepts de « *frontend* » et de « *backend* » de D. Fox Harrell (qui définissent respectivement la « couverture », ou la représentation visuelle, d'abord, et le « dos », ou le code, les statistiques et le système de jeu, ensuite), Lee est modélisé et programmé pour être une figure paternelle noire sympathique²⁹. Par conséquent, même si le joueur tente de donner un tempérament à Lee

et de lui faire rejeter autant que possible les nombreuses occasions d'exprimer de l'empathie envers les autres, Lee ne peut tout simplement pas agir ainsi avec Clémentine. Leurs interactions en dehors du contrôle du joueur sont douces et aimantes. Malgré les choix du joueur et la direction offerte par le concept interactif du jeu, Lee est avant tout une figure paternelle compatissante à l'égard de Clémentine. Ce comportement paternel par défaut est cohérent principalement dans les scènes non interactives, qui donnent le ton de leur relation. Par exemple, dans l'une d'elles, tous deux sont assis à l'arrière d'un camping-car, Clémentine pose sa tête contre le torse de Lee qui pose son bras sur ses épaules, dans un geste protecteur. Durant leur conversation, il partage quelques dures vérités avec elle, lui dit que certains des survivants avec lesquels ils ont voyagé ne sont pas dignes de leur confiance ou n'ont pas de morale. Bien que les *quick time events* (QTE, un choix ou une action à réaliser sur une courte durée) offrent au joueur l'occasion de modeler quelques détails de la conversation, le contour interpersonnel et émotionnel du temps qu'ils passent ensemble est fermement figé par la construction du plan visuel. Quelles que soient les décisions du joueur dans cette scène, Lee tiendra toujours Clémentine sous son bras en la réconfortant. La cinématique est éditée de manière à constamment alterner entre plans rapprochés du visage de l'enfant, de son expression heureuse et confiante, et les plans plus larges d'eux deux dans cette embrassade filiale. Tandis que Clémentine s'endort, Lee la regardera toujours le visage empli d'inquiétude paternelle (image 6.2).

Dans des scènes semblables, la mise en scène émotionnelle et physique des deux personnages, établie au sein des cinématiques non interactives qui sont d'ailleurs bien plus nombreuses que les QTE, dissipe efficacement les préjugés négatifs répandus qui dépeignent les pères noirs comme irresponsables, incompetents ou absents. Cet aspect du concept du jeu s'aligne donc parfaitement idéologiquement avec ce qu'on pourrait imaginer comme dystopie raciale critique.

Les fans se sont particulièrement accordés avec cet aspect réparateur de l'image paternelle noire de Lee. De conséquentes archives en ligne d'œuvres d'art liées au jeu imitent la dynamique relationnelle des cinématiques en approfondissant la dimension aimante et malicieuse du lien entre Lee et Clémentine. Un *moddeur* a recréé les personnages au moyen de *Garry's Mod*, un mod qui exploite les capacités du moteur

physique Source Engine et qui permet au joueur de manipuler les modèles et le contenu du jeu dans l'un des exemples les plus populaires de communauté discursive critique centrée sur cette relation. Dans la photo qui résulte de cette manipulation, les modèles de *TWD* sont disposés de manière à présenter un *selfie* Lee-Clem'. Ils font les fous, tirent la langue et posent ensemble, l'un des bras de Lee posé sur l'épaule de Clémentine, l'autre tendu pour prendre la photo (image 6.3). Leur humanité chaleureuse est mise au premier plan et marque une opposition avec l'arrière-plan apocalyptique, dans lequel quelques zombies détonnent dans la lumière vive.

En plus de critiquer les associations culturelles négatives dominantes, la complicité des deux personnages durant les scènes non interactives est au service du projet dystopique général qui consiste à mettre en opposition la rapide dégradation morale et les actes ou dialogues empathiques. Comme le vante R. Smith, la relation Lee-Clémentine travaille également à humaniser Lee et à le racheter de son passé criminel. Le joueur découvre l'humanité de Lee, auparavant déshumanisé à la fois par sa carnation et par l'accusation de meurtre, grâce à sa capacité évidente (algorithmique) à aimer et à prendre soin de cet enfant adorable et vulnérable. Malgré tout, si l'humanisation de l'identité noire est un succès et transporte une certaine amélioration, cela ne signifie pas pour autant que la décision de programmer l'inclination intersubjective de Lee pour Clémentine soit dénuée d'autres tensions dominantes au sujet de la subjectivité noire. Plus précisément, si les cinématiques peuvent donner, elles peuvent également reprendre.

« VOUS ÊTES MORT » : Les limites de l'empathie raciale dans *The Walking Dead*

Le dernier épisode de la première saison de *TWD*, « *Plus assez de temps* », dépeint la recherche et la récupération de Clémentine par Lee après qu'elle a été enlevée par une nouvelle incarnation d'un homme blanc endeuillé et dysphorique. À la suite de cette réunion, Clémentine rend la pareille à Lee en le sauvant courageusement, telle une superhéroïne, tandis qu'il s'évanouit au milieu d'une horde de zombies au moment même où les deux personnages tombent par hasard sur les parents de Clémentine, zombifiés, qui arpentent les rues de Savannah, affamés et sans but. À ce stade du scénario, le joueur sait que Lee s'est fait mordre, d'où sa chute, mais Clémentine n'apprend qu'à cet instant la proximité déterministe de ses parents morts-vivants avec Lee. L'un des premiers objectifs

du joueur dans cette scène est de révéler la mort imminente de Lee à Clémentine tout en la protégeant de la mort rituelle de la paternité noire en la personne de Lee.

Durant cette phase d'apogée émotionnelle, les options de contrôle de Lee sont fortement orientées vers l'expression de compassion et d'attention. Sur le point de mourir, il endosse principalement un rôle pédagogique. Il doit patiemment enseigner à Clémentine comment trouver son indépendance, et encourager la jeune fille de neuf ans à faire preuve de son apprentissage des tactiques de survie alors qu'elle affronte un zombie et découvre comment se libérer de l'espace clos ainsi que d'un Lee prochainement zombifié. Contrairement à *TLoU*, qui permet au joueur de prendre le contrôle soit d'Ellie, soit de Joel, et de changer de perspective dans les instants de crise, *TWD* maintient le joueur ancré dans la *blackness* en décomposition de Lee, même si Clémentine détermine tous les points clés de la fin du jeu. Dès le moment où Lee s'effondre, avant les dix dernières minutes de *gameplay*, tous ses QTE créent un pont symbiotique, un relai qui œuvre à transférer les capacités de l'homme à l'enfant. Par exemple, Lee apporte un soutien physique limité, notamment en lui passant une batte d'un coup de pied. Cependant, le joueur dirige les actions de Clémentine du point de vue de Lee, assis au sol, en dirigeant son regard vers des objets qu'elle pourrait utiliser pour se sauver et en sélectionnant les options de dialogue qui l'aideront à résoudre les problèmes. Si Clémentine meurt durant cette séquence parce que vous (en tant que Lee) ne donnez pas les instructions assez vite, l'écran indique « VOUS ÊTES MORT », de la même façon que si Lee meurt à un autre point du jeu. Pourtant, « vous », c'est-à-dire Lee, n'êtes pas mort. Au lieu de cela, le visage de Lee, horrifié et cendreau, se superpose à l'écran de *game over* pendant que Clémentine hurle et meurt. En brouillant les frontières entre, d'un côté, un personnage moralement racheté par sa capacité empathique à prendre soin d'autrui, mais mourant malgré tout, et de l'autre, un personnage supposé être un jeune réceptacle d'espoir et de progrès, le jeu produit une instanciation où la *blackness* manque résolument d'individualité subjective.

Pour finir, l'utilisation massive de cinématiques qui définissent l'ambiance pousse le lien symbiotique des personnages vers une fin dont l'idéologie pose problème. Ainsi, au cours d'une cinématique non interactive, Lee demande à Clémentine de le menotter à une barre métallique afin qu'elle soit protégée de sa violence aveugle quand il reviendra après

sa mort. Elle refuse et dit « je ne veux pas faire ça », mais il la convainc fermement, avec amour. « Vas-y, mon ange », soupire-t-il. Elle obéit et lutte contre un policier zombie enfermé avec eux pour récupérer des menottes. En dépit de tout ce que leur lien démontrait jusqu'à ce point, la relation rédemptrice et punitive de Lee avec le complexe carcéral revient d'entre les morts pour subordonner funestement le lien intersubjectif entre lui et Clémentine, rappelant le sujet masculin noir à sa relation inexorablement douloureuse et implacable à l'État. Néanmoins, cette fois, au lieu de représenter une menace pour la société dans son ensemble, comme c'était le cas dans la voiture de police au début du jeu, Lee est devenu une menace spécifiquement pour la seule personne avec laquelle il a établi un lien d'amour réciproque. Tandis que les cinématiques non interactives jouent le plus grand rôle dans l'assise et la mise en valeur de la relation des deux personnages durant les autres épisodes, cette dernière est mise à mal par ce même outil conceptuel à la fin du jeu.

La dernière (et la plus importante) épreuve de Clémentine, la façon dont elle prouve qu'elle est prête à affronter les sombres réalités de sa nouvelle vie, est amorcée par la mort symbolique de Lee. Dans ce jeu aux choix limités, le joueur décide si Lee demandera à Clémentine de l'abattre (auquel cas l'humanité noire survit par la mort) ou s'il lui épargnera le trauma émotionnel d'avoir à tuer son gardien (auquel cas l'humanité noire meurt dans la putréfaction éternelle). Il s'agit également d'un dernier test des limites de l'empathie raciale pour le joueur puisque c'est bien lui, et non une cinématique, qui détermine si Clémentine presse la détente. L'empathie envers et à travers l'identité noire s'est-elle suffisamment développée chez le joueur pour que ce dernier prenne une bonne décision, difficile et moralement codée ? Le joueur en a-t-il développé assez envers Lee pour ordonner à une petite fille de l'abattre à bout portant d'une balle dans la tête ? La série d'écrans finaux du jeu de *Telltale*, où s'affiche la moyenne des choix de tous les joueurs, indique que la majorité de ces derniers demandent effectivement à Clémentine de tuer Lee, décision qui, paradoxalement, accentue et préserve son humanité, car ils empêchent cette interprétation du père noir culturellement « exilé », merveilleusement défini par Hortense Spillers, de devenir un zombie³⁰. Après avoir donné cet ordre à Clémentine, Lee tente de souligner d'un ton paternel que Clémentine prend une décision difficile pour sauver son humanité. Il lui dit : « Ferme les yeux, et sois heureuse que tu

n'aies jamais eu à me voir comme l'un d'eux. » En plus d'humaniser et de racheter Lee, la dure réalité de sa mort ou de sa réanimation développe le caractère de Clémentine, elle la renforce et la prépare à la violence du monde extérieur. Ainsi, le visage couvert d'un mélange de sang séché et de larmes, Clémentine ferme les yeux, tourne la tête, vérifie sa visée à plusieurs reprises comme Lee le lui a appris, puis presse la détente (image 6.4).

Cet acte final et le gros plan sur le visage de Clémentine endeuillé par la compassion sont ce qui fait gagner au jeu son étiquette de « jeu émotionnel ». Il semblerait que tous les membres de la communauté discursive aient pleuré pendant cette euthanasie empathique. En effet, plusieurs compilations de réactions des joueurs ont été postées sur YouTube³¹. Leurs yeux embués et leur mine déconfite sont presque identiques à ceux de Clémentine quand ils observent la cinématique de ce grand final compassionnel. Toutefois, la fin dystopique de *TWD* n'est en aucune façon critique, pas plus que sa politique raciale, puisque l'empathie noire n'a pas d'autre véritable effet que de faire pleurer. Le joueur a développé son empathie pour Lee grâce à quelques points-clé, le scénario s'ingénie à proposer un amour père-fille noir, mais la dernière leçon tirée par le joueur est que Lee reprend les chaînes de son destin originel : noir et menotté malgré leurs profonds liens affectifs. Le taux élevé de joueurs à avoir opté pour préserver l'humanité de Lee et les réactions de détresse de ces mêmes joueurs confirment qu'ils s'identifient aux deux personnages à ce stade de l'histoire. Néanmoins, l'œuvre dépeint également un sentimentalisme coûteux qui s'inspire de l'intersubjectivité noire, qui la dramatise et qui finit par la dissoudre. Lee ne meurt pas de la même manière que Ben de *La Nuit des morts-vivants*, entre les mains d'un détachement de justiciers blancs racistes. Il semble mourir sans causer trop de dégâts après avoir été mordu par un zombie. Pourtant, incarner un personnage noir qui demande à être exécuté fait aussi agir différentes tensions raciales à travers l'action diégétique du jeu qui se révèle masochiste, mélancolique et gravement inconsciente de la position raciale ou sociale des personnages. Le paiement de la mort de Lee est sa propre récompense : les joueurs touchés pleurent une perte sans discuter de la moindre conséquence des significations allégoriques.

La fin du jeu nous laisse sur une image classique de bouc émissaire noir telle que nous en avons déjà vues tant de fois dans l'histoire de la narration. Dans un jeu et une franchise qui met consciemment l'accent sur l'humanité, l'empathie et l'intersubjectivité

comme contraste de la dégradation morale de la société, la mort de Lee révèle les limites du projet lorsqu'il touche aux personnages issus de minorités. Une fin plus en harmonie avec le scénario dystopique noir, qui présenterait, pourquoi pas, de façon radicale et critique un futur apocalyptique dans lequel un père et une fille noir qui présenterait, pourquoi pas, de façon radicale et critique un futur apocalyptique dans lequel un père et une fille noirs survivent pour poursuivre leur lutte par n'importe quel moyen, s survivent pour poursuivre leur lutte par n'importe quel moyen, représenterait sans aucun doute une originalité si pas une nouveauté dans la culture visuelle.

Apocalypse à tout prix

À cause de leur interactivité, les jeux vidéo, peut-être plus encore que la littérature, les films, la télévision ou la bande-dessinée, sont potentiellement les ultimes simulations hyperréalistes ultimes de Jean Baudrillard. Celui-ci formule l'hypothèse que l'attrait culturel américain pour les scènes de destruction n'a fait qu'augmenter depuis les attaques sur les tours du World Trade Center, le 11 septembre 2001, et postule que « chaque apocalypse nous en fait réclamer plus, de plus grandes, plus grandioses, plus dévastatrices³² » [je traduis]. Cependant, l'article de J. Baudrillard sur les apocalypses narratives et la théorie de T. Moylan et R. Baccolini sur les dystopies critiques représentent des visions opposées de la fonction du récit apocalyptique dans la culture contemporaine. D'un côté, J. Baudrillard affirme que les représentations dystopiques sont avant tout des spectacles qui mettent en évidence notre préférence des simulations par rapport à tout engagement dans le réel. De telles œuvres alimentent sans critique une faim insatiable de substitutions nihilistes d'expériences vécues. Ces substitutions servent d'échappatoire face à l'inévitabilité de la fin du monde. De l'autre côté, les dystopies critiques fonctionnent comme une critique délibérément postmoderne. Ces œuvres utilisent les contextes dystopiques pour déconstruire de l'intérieur et perturber les normes culturelles et politiques, et hiérarchies sociales modernes.

En tant que simulation ultime de fin du monde, les jeux vidéo dystopiques ont le pouvoir de contribuer de manière unique à chacune de ces définitions. *TWD* et *TLoU* s'achèvent tous les deux sur une image de personnage noir soit mort, soit mourant, et proposent des représentations vidéoludiques de la *blackness* qui galvaudent leur potentiel

progressiste. Simuler la *blackness* à l'aide des motifs stéréotypés de l'espoir bafoué, de la résistance désespérée et du sacrifice obligatoire exacerbe le modèle culturel dominant de création de textes spectaculaires et prévisibles puisque le destin des subjectivités noires reste aussi prévisible que les conventions narratives d'une autre apocalypse zombie³³. À travers le jeu et le mélange prévisible d'ethnie et de paraboles de fin du monde, nous ne faisons pas beaucoup plus que nous confirmer ce que nous craignons déjà. Nous imaginons le destin inéluctable de l'identité de l'Autre à la fin des temps.

Étant donné que les récits dystopiques attirent toujours autant et les développeurs et le public des joueurs, au lieu de maintenir la demande de « plus de meilleures » représentations dans les jeux, j'ai tenté de créer, dans l'espace de travail interprétatif que représente la dystopie raciale critique, d'autres traditions narratives et méthodes de critiques utiles pour la production de nouveaux médias. Les développeurs sont assurément consciencieux dans leurs recherches et leurs constructions de l'historique et de la base de données, ce qui signifie qu'il existe d'innombrables occasions pour de riches échanges entre nécessités du *game design* et apprentissage interdisciplinaire. De la même manière, les études vidéoludiques, en tant que domaine d'étude émergent, peuvent, elles aussi, mieux intégrer les enseignements des études afro-américaines, littéraires ou de communication. Nous, chercheurs interdisciplinaires, pouvons offrir entre autres de nouvelles directions pour rendre des débats sur ce genre de sujets (le bouc émissaire noir ou les dangers d'une amitié empathique raciale) accessibles, pertinents et visibles pour les producteurs et les fans.

TREAANDREA M. RUSSWORM est professeure d'anglais à l'université du Massachusetts à Amherst. Elle y donne des cours sur les médias numériques, les ethnies et la culture populaire. Elle est coéditrice de *From Madea to Media Mogul: Theorizing Tyler Perry* et autrice de *Blackness Is Burning: Civil Rights, Popular Culture, and the Problem of Recognition*.

Chapitre sept

JOURNEY, « VOYAGE » DANS LE DÉSERT TECHNO-PRIMITIF

IRÈNE CHIEN

*It takes centuries to invent the primitive*¹.

—Don DeLillo, *Americana*

Au cours de l'été 1898, John C. Van Dyke, historien de l'art, s'aventura seul dans le désert américain avec un pistolet pour seul équipement. Il fut pris pour un fou. Le désert était un *no man's land* que les blancs étaient obligés de traverser pour atteindre les terres fertiles au-delà. Il émergea pourtant trois ans plus tard de cette randonnée solitaire, bouleversé. Son livre phare de 1901, *The Desert*, s'oppose au préjugé du désert stérile et obstacle à la civilisation, majoritairement répandu à l'époque. Il présente plutôt sa beauté profonde et sa puissance :

[je traduis] Tout le monde vient ici avec le sentiment d'être le premier à jamais être entré sur ces terres inconnues, d'en être l'explorateur originel, le maître suprême de ce nouveau monde par droit d'exploration et de conquête. La vie est simplifiée par nécessité. Elle recommence en retournant à son état primitif. Il y a un retour à l'état sauvage. La civilisation, la couleur de peau, l'histoire, la philosophie, l'art... Qu'ils semblent lointains, si inutiles et même risibles. Quel rapport y a-t-il entre eux et l'air, le soleil et l'étendue de ce plateau² ?

J. C. Van Dyke rend sa nouvelle vision du désert très séduisante grâce à une industrialisation rapide de l'Amérique de la fin du siècle, une période de grands changements et de recherche d'un refuge contre les ravages de la modernité, et l'accélération ininterrompue de la vie citadine. Il en fait un espace naturel aride mais immaculé dont l'impénétrable désolation et l'immensité ne tiennent pas compte de l'histoire de l'humanité. Le désert offre une vision du futur et de la préhistoire de la civilisation, à la fois fin et début de l'impératif colonial américain. D'un côté, le désert

semble proposer le dernier paysage de territoire vierge, prêt à être exploré et conquis ; de l'autre, sa simple étendue et son indifférence radicale envers l'existence humaine ridiculisent tout matérialisme de la culture américaine moderne. Il ramène l'être humain à l'innocence de ses ancêtres primitifs et offre une réunion extatique avec le « sauvage » intérieur, réprimé jusqu'à cet instant. Bien entendu, le « sauvage » est l'autochtone amérindien dont la subjugation systématique et totale par les forces militaires des États-Unis, en 1901, a produit un désir nostalgique de ce que la nation avait détruit. Ainsi, le désir de l'apocalypse désertique est également un désir radicalisé et impérieux de vivre dans la présumée connexion primale des amérindiens avec l'environnement désertique naturel à un moment où les autochtones ne sont plus une menace.

Plus de cent ans après le voyage de J. C. Van Dyke dans le désert américain, nous arrivons dans un nouveau désert sous forme de jeu vidéo. Dans *Journey*, le jeu de 2012 pour la PlayStation 3 de Sony, vous vous réveillez seul dans l'étendue de sable. Une montagne se distingue au loin. Les ruines à moitié ensevelies sous les dunes sont tout ce qui reste de la civilisation humaine. Vous avez été réduit au strict minimum d'une forme qui permet de reconnaître un être humain : des yeux, une cape et la capacité de marcher et de courir (image 7.1). Cependant, c'est à vous qu'il revient de plonger dans ces terres ensablées. Le site web du jeu fait écho au langage de J. C. Van Dyke à propos de rencontres enthousiastes et vous invite à « voyager et à explorer ce monde mystérieux et ancien [...] à découvrir les secrets d'une civilisation oubliée » [je traduis]. Toutefois, il vous met également en garde [je traduis] : « votre route ne sera pas aisée. L'objectif est d'atteindre le sommet de la montagne, mais l'expérience est de découvrir qui vous êtes, quel est ce lieu et quel est votre but³. » À travers une série de niveaux dans lesquels vous devrez interagir avec des vestiges du passé, bienveillants ou hostiles. Vous apprendrez progressivement l'histoire de l'environnement, vous adapterez à ce dernier, et comme J. C. Van Dyke, sortirez spirituellement transformé de votre pèlerinage en arrivant au terme de votre voyage.

La mise en relation d'un jeu vidéo contemporain et d'une œuvre littéraire du début du vingtième siècle permet de mettre au premier plan, au moyen d'un voyage à travers le désert, certaines similarités apparemment anachroniques entre ces deux moments historiques de recherche de régénération spirituelle. Les deux récits construisent le désert

comme le site majestueux d'un châtement cosmique plutôt que comme une terre dévastée, laide et mortelle. Ils considèrent tous les deux que le renouveau et le progrès requièrent un mouvement régressif vers le passé et ils éliminent tout signe de modernité technologique au profit du naturel, du primitif, du prémoderne et du prétechnologique dans leurs paysages désertiques, comme symbolisé dans l'image du « bon sauvage ». La mise en relation du désert fictif ouvertement racialisé de J. C. Van Dyke avec celui de *Journey*, moins ouvertement défini, permet de voir la façon dont le jeu vidéo pousse les joueurs à s'investir dans un modèle de désert immémorial. À la manière du concept de « double articulation de la subjectivité et du paysage » [je traduis] de Lauren Berlant, *Le Désert et Journey* tentent de construire un espace imaginaire de pureté élémentaire et de rédemption⁴. À l'intérieur de cet espace, l'homme blanc occidental, encerclé, peut se soigner des corruptions de l'existence technologique moderne en partant à la recherche de nouveaux horizons et de nouvelles identités. *Journey* s'efforce de contrer les conventions des jeux de guerre en tête des ventes et de leurs déserts terroristes démonisés. Être largué au milieu de nulle part à la fin des temps procure une plaisante échappatoire à la marche destructrice de la civilisation moderne. De nombreuses personnes classent (à la légère) *Journey* comme un élément participatif de la quête éternelle et universelle du sens de l'existence humaine. Mais tout comme les efforts de J. C. Van Dyke un siècle auparavant, les efforts du jeu demandent toujours l'excavation et la mise à l'écran de différences raciales à travers les étendues exotiques et les paysages lointains.

Journey est vite devenu le jeu dont les ventes étaient les plus rapides, à sa sortie, sur le PlayStation Network⁵. Il a été presque unanimement acclamé par la critique, tant dans la presse *gaming* que dans les médias classiques, pour sa beauté envoûtante et sa richesse émotionnelle sans précédent. Avec des termes rarement rencontrés dans la presse vidéoludique, le *New York Times* le qualifie « d'expérience presque transcendante » [je traduis]. *Entertainment Weekly* le considère comme un « chef d'œuvre émouvant qui incite à la réflexion⁶ » [je traduis]. *Journey* a été sélectionné comme « jeu de l'année » par les blogs *IGN*, *GameSpot* et *Joystiq*. Il a remporté de nombreux prix à l'Academy of Interactive Arts and Sciences (l'AIAS) et à la British Academy of Film and Television Arts (la BAFTA), ainsi que le *Game Developers Choice Awards*. Sa bande-son a été la première bande-son de jeu vidéo à être nominée aux *Grammy awards*. *Journey* a été conçu

par thatgamecompany, un studio indépendant fondé par Jenova Chen et Kellee Santiago, deux diplômés de l'USC, l'université de Californie du Sud. La mission auto-imposée de thatgamecompany est de créer des jeux vidéo qui explorent les émotions telles que la joie, l'émerveillement, la tendresse et la mélancolie, émotions qui restent inexploitées par la plupart des jeux vidéo commerciaux. Les précédents jeux développés par le studio, dont *Flow* (2007) et *Flower* (2009), évitent volontairement le *gameplay* d'action standard, compétitif et agressif, typique des jeux contemporains, en particulier ce que J. Chen appelle « la mentalité classique vaincre/tuer/gagner » des jeux de guerre qui dominent l'industrie et dont beaucoup se déroulent dans un Moyen-Orient brisé ou dans des déserts nord-africains⁷.

Pourtant, en mentionnant le cliché du monde arabe et islamique dans le désert comme lieu central de l'enchantement et du renouveau spirituel qui s'oppose à l'épuisement de la modernité occidentale et de ses projets impériaux, le jeu met en scène le fantasme de l'Orient et de l'Afrique comme Autre primitif pour la technologie moderne. Cet habitant primitif du désert est régi par une religion mystique plutôt que par la raison séculaire ; il n'est pas aliéné par le monde naturel, il est en communion intime avec lui. *Journey* met bel et bien en avant la technologie informatique, mais sous une forme souple, productive et magique qui est en harmonie avec les éléments naturels. L'esthétique techno-primitive, dans laquelle sont assemblées les traditionnels opposés (primitif et *high-tech*, nature et humain, magique et mathématique), permet au jeu, réciproquement, de définir et de contrôler les craintes liées aux différences technologiques à travers les différences genrées et raciales. En tant que symbole à la fois d'origines anciennes et de futurs apocalyptiques, le désert permet au jeu de confondre la logique de progrès et d'innovation technologique perpétuelle que suit l'industrie vidéoludique et la technologie de manière générale, une logique qui soutient et renforce la dominance de la masculinité blanche occidentale dans le discours du jeu vidéo *mainstream*. *Journey* exprime clairement une aporie de nostalgie : celle du futur postapocalyptique correspondant à un passé prétechnologique primitif, exotique et plus innocent. Cette nostalgie du futur cherche à insuffler de véritables émotions à la technologie informatique, orientée vers le futur, grâce à l'authenticité affective garantie par des corps raciaux, ataviques, féminisés et tournés vers le passé.

Cette analyse de *Journey* n'est pas uniquement encadrée par le contexte de l'ère des jeux de tir militaires et de la guerre au Moyen-Orient ; elle est également définie par la bien plus longue histoire des projets impériaux américains dont le désert est le décor. Ainsi, l'objectif est de réorienter les *game studies* vers une analyse plus historique plutôt que vers sa direction présentiste actuelle. L'analyse des précédents historiques des clichés sur le désert et le primitivisme est particulièrement importante dans l'étude de *Journey*, dont la neutralisation des différences raciales, sexuelles et culturelles, ainsi que des spécificités historiques est au cœur de l'expérience révélatrice de *gameplay* qui le rend si célèbre. En effet, bien que *Journey* sape progressivement l'autorité de l'esthétique masculine blanche occidentale qui domine la culture *gaming* populaire, le discours universaliste des concepteurs, des joueurs et des critiques de ce jeu œuvre de façon régressive à éloigner l'attention des marqueurs raciaux et genrés établis au cours du temps et qui prolifèrent dans le jeu vidéo malgré leur suppression consciencieuse. Le jeu ne parvient pas non plus à examiner la façon dont cet éloignement est animé par ce que Jennifer González identifie comme « un désir récurrent de voir les espaces numériques en ligne comme des sites de subjectivité universelle qui peuvent échapper aux limitations raciales⁸ » [je traduis]. Enfin, l'impressionnante déstabilisation, par *Journey*, des modes normatifs de *gaming* en ligne est bien plus nuancée dans ses entrelacements avec la différence que le discours universaliste.

Guerre dans le désert

Journey fournit un antidote à la violence de la guerre moderne *high-tech* et à la destruction que celle-ci provoque, en particulier les opérations militaires américaines au Moyen-Orient, telles que représentées dans les jeux de guerres actuels. Le jeu met en scène ses émouvantes rencontres avec de la musique, d'autres joueurs et le monde naturel dans un décor désertique similaire aux régions du Moyen-Orient et du nord de l'Afrique diffusées, aux États-Unis, tant dans les médias que dans les fictions ; des dunes lumineuses aux peaux sombres en passant par la tenue du personnage, semblable à un hijab. Grâce à la beauté palpable du paysage et à la fragilité de ses habitants face au majestueux environnement, *Journey* réintroduit l'idée d'enchantement à ce désert lointain et détesté, d'une part, et s'oppose au préjugé contemporain majoritaire sur la région (celui d'une

terre sans culture et d'un site chaotique empli de la terreur jihadiste) d'autre part. Des journaux récents ainsi qu'un documentaire affichent des titres à sensations qui associent topographie désertique et menace terroriste : « À la poursuite des terroristes dans le désert », « Le danger dans le désert », « Le désert africain propice à la reproduction de radicaux » et *Terror in the Desert*⁹. Les jeux de guerre présentent également l'aride paysage du vaste Moyen-Orient comme un territoire hostile. Les jeux de tir à la première personne (ou FPS, pour *first-person shooter*) en tête des ventes, *Battlefield 3* (2011, EA DICE), *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011, Infinity Ward et Sledgehammer Games) et *Call of Duty: Black Ops II* (2012, Treyarch), permettent au joueur de se battre en Irak, en Somalie et en Afghanistan, respectivement, où le désert est la toile de fond des combats. Champ de ruines peuplé de cibles potentielles, ces sites sont emplis de dangers violents qui ne peuvent être contenus que grâce aux interventions de la puissance armée américaine.

Le champ de vision dans les FPS est occupé par l'arme, fermement ancrée au premier plan, et vous positionne, en tant que soldat américain, en agent de l'arme. À l'environnement visible au-delà du canon de votre fusil se superpose l'affichage tête haute (ou HUD, pour *head-up display*) qui encadre et filtre vos interactions avec l'espace face à vous. L'illisibilité perceptive du terrain désertique, lugubre et monochrome, et par extension de ses habitants étrangers, est dépassée par la surabondance d'informations secondaires promises par le HUD. Comme l'observe Alexander Galloway, [je traduis] « le HUD sert de supplément au monde numérique. Il le complète mais uniquement au moyen d'un processus d'extériorité incapable, une fois de plus, d'en pénétrer le cœur¹⁰. » Les données telles que vos jauges de santé ou de munitions, la direction de votre objectif de mission et le *kill feed* (les notifications en temps réel qui indiquent qui s'est fait tuer, par qui et avec quelle arme) sont conçues pour vous aider à calculer les ressources à récupérer dans l'environnement et à connaître vos avancées dans le jeu afin de progresser le plus rapidement et le plus efficacement. L'afflux constant de nombres identifiés avec exactitude et à chaque instant votre position les tâches que vous devez remplir afin d'arriver à votre objectif. Il vous renforce grâce à l'assemblage d'informations, de savoir et de contrôle. À la fois imbriquées et intrinsèquement extérieures à l'expérience directe de mouvement dans l'espace, les données de HUD mettent l'accent sur l'appareil

technologique de contrôle informatique (suivi, affichage de la carte, configuration, analyse en temps réel des données et du flux de données) essentiel à la lutte moderne pour l'information, dont l'opération « Tempête du désert » est considérée comme l'ancêtre. Le décor désertique, comme tout décor dans un FPS militaire, est structuré comme un terrain étranger intrinsèquement hostile qu'il faut conquérir en surmontant les obstacles grâce à la force supérieure du commandement et de la technologie américaine, représentée par la puissance de feu et le contrôle de l'information.

Comme l'affirme Alenda Chang, *Journey* remplace le souci des jeux de guerre pour l'efficacité, la rapidité et la lisibilité par d'une expérience méditative de [je traduis] « distance, [de] durée et [de] grandeur d'une manière qui décentre les fantasmes typiques de domination et de contrôle des joueurs dont rêvent les joueurs¹¹. » Dans un FPS militaire, le champ de vision est paramétré sur la hauteur des yeux du joueur et la portée de ses armes. Puisque le joueur voit aussi loin qu'il tire et qu'il tire aussi loin qu'il voit, tout l'espace est non seulement sujet à l'action, mais également destructible. Toutefois, les proportions de *Journey* renforcent continuellement l'aspect insignifiant de votre avatar, simple volute tremblante face à l'expansion du désert (image 7.2). Au début, sans cinématique ou plan général pour vous procurer une origine et définir votre trajectoire dans le jeu, vous ne savez pas qui vous êtes, d'où vous venez ou ce que vous êtes censé faire. Vous ne possédez ni carte, ni journal de données pour vous orienter en fonction de vos objectifs. Même quand vous découvrez que la montagne au loin est votre objectif, votre lenteur entre les dunes vous donne toujours la sensation que la route sera longue. Vos mouvements sont fluides mais très lents en comparaison du staccato crispant d'un jeu de tir, et vous passez beaucoup de temps au même endroit et avec les mêmes ressources plutôt qu'à alterner entre différents lieux, véhicules ou armes. Et même lorsque vous volez au-dessus du sable, la caméra reste positionnée à un angle bas qui vous empêche de maîtriser une vue aérienne et accentue plutôt le caractère monumental de l'environnement. Le monde abandonné dans lequel vous vivez n'est jamais expliqué en détail, il reste mystérieux et le jeu exsude une ambiance élégiaque de deuil de ce qui a été perdu.

Journey est conçu pour donner au joueur un sentiment d'humilité et d'insignifiance face à l'immensité du paysage désertique. Comme le dit K. Santiago [je traduis] : « Dans

un jeu vidéo, vous êtes très puissant. On vous donne souvent une arme de destruction dès le début du jeu... Nous voulions voir ce qui se produit lorsqu'on retire tout ce pouvoir¹². » Pourtant, dans *Journey*, l'impuissance et le manque de connaissance sont perçus comme une source d'émerveillement plutôt que comme une menace ou de l'inaptitude. Le jeu remplace l'impératif impérialiste du contrôle et de l'ordonnance de ce qui semble inconnu et terrifiant par ce que bell hooks appelle « une nostalgie impérialiste » qui souhaite le mystère de l'Autre au lieu de le dénigrer. D'après b. hooks, dans ce mode de rencontre, « la souffrance imposée à cet Autre par les structures de domination est détournée par une la séduction et l'envie, soulignées là où le désir n'est pas d'améliorer l'Autre à notre image, mais de devenir l'Autre¹³ » [je traduis]. Le jeu nous consigne au désert, au corps fragile d'un Autre féminisé et ethnicisé, et nous absorbe dans une expérience calme et méditative conçue pour nous émouvoir aux larmes. La valorisation de la fragilité plutôt que de l'omnipotence, de l'innocence plutôt que de la connaissance, de la constance plutôt que de la vitesse et de la nature plutôt que de la technologie semble défier les mécanismes de pouvoir qui prévalent entre les États-Unis et leur vision de leur Autre du moyen-oriental/islamique tel que présenté dans les jeux de guerre contemporains. Néanmoins, comme le souligne b. hooks, cette valorisation oublie d'analyser les asymétries de pouvoir qui produisent, encore et encore, ces catégories binaires et qui privilégient le sujet masculin occidental et la capacité à alterner entre elles.

Dans *Journey*, la relation avec l'environnement est réciproque et non instrumentale. Vos mouvements émergent du sable avant de s'y fondre à nouveau dans un échange tactile qui résiste aux divisions forme-fond ou objet-sujet fondatrices du *design* des environnements de jeux de tir. Le sable est une entité vivante qui se déplace avec une fluidité analogue à la vôtre. Comme vous, il s'élève et tourbillonne quand le vent le touche et répond de manière similaire à vos mouvements, de telle sorte que vous pouvez y tracer des dessins. Surfer sur les dunes en se laissant à moitié entraîner par l'élan partagé offre l'une des expériences les plus exaltantes du jeu. Celles-ci révèlent la mécanique principale de *Journey* : la fluidité de mouvement, partagée entre vous et le sable. Malgré votre absence de mains et de pieds, votre petit corps ceint de robe semble parfaitement adapté à l'environnement désertique. La fusion avec la topographie du Moyen-Orient, plutôt que sa colonisation, permet une communion intime, ritualiste avec l'Autre primitif.

Comme l'affirme b. hooks, « le désir d'établir le contact avec ces corps jugés Autres, sans volonté apparente de domination, atténue la culpabilité du passé » [je traduis]. Dans ce cas, il s'agit d'un long passé d'interventions américaines armées déstabilisantes dans une région centrée sur l'accès au pétrole¹⁴. Le jeu laisse en effet quelques indices, incarnés par les anciennes fresques murales que vous découvrez durant votre partie, selon lesquels cette civilisation autrefois avancée s'est fait anéantir lors d'une lutte pour des ressources naturelles et d'une guerre technologique. *Journey* révèle poétiquement la logique du pouvoir, de la connaissance, de la compétition et de la guerre telle que symbolisée dans les jeux de tir, mais ce faisant, il évoque un désir du primitif et de sa connexion plus intuitive, élémentaire et immédiate à son environnement. Comme dans le modèle de désert de J. C. Van Dyke, cette proximité avec les forces élémentaires « de l'air et de la lumière du soleil et de l'étendue du plateau » [je traduis] nécessite la valorisation essentialiste d'un sauvage prétechnologique bien plus en harmonie avec la terre que l'homme civilisé.

Zones vierges sur la carte

De nombreux critiques encensent *Journey*, car il évoque une expérience humaine universelle : celle de la recherche du sens de la vie. Cette universalité, cette ouverture aux riches projections émotionnelles du joueur, est rendue possible par le refus catégorique de *Journey* d'offrir la moindre réponse concrète sur la signification du jeu ou sur son but, ce que les testeurs ont appelé la « *page vierge* » que le jeu propose aux joueurs de remplir de leurs propres désirs et explications. Ian Bogost appelle *Journey* un « *tabula rasa* ». Il précise [je traduis] : « Peut-être s'agit-il d'un passage à l'âge adulte, d'une métaphore de la vie, d'une allégorie de l'amour et de l'amitié, du travail, de la victoire contre une maladie ou d'une folie dont on se débarrasse. Il peut signifier n'importe quoi... Il est certain que toutes les sectes et toutes les croyances pourront voir leur explication favorite dans ce jeu¹⁵. » Le compositeur du jeu, Austin Wintory, décrit le procédé employé pour transformer sa bande-son en page vierge, elle aussi [je traduis] : « J'ai progressivement éliminé les concepts de localisation de la musique pour m'assurer de la rendre aussi universelle et exempte de culture que possible¹⁶. » Cette élimination délibérée des signes

distinctifs est essentielle à la complétion du charme mondial et universel auquel ce jeu aspire.

La capacité de *Journey* à fonctionner comme tableau blanc vient du paysage désertique, qui est lui-même, historiquement, une métaphore du vide originel. Le désert, avec son vaste espace vide, exempt d'horizon, évoque à la fois la désolation et un potentiel infini. Cette projection d'un aspect d'étendue aride, cette vision d'un tableau blanc pour l'invention humaine, est ce qui a justifié, d'un côté, l'utilisation du désert américain comme zone de test pour les armes nucléaires de l'armée des USA, et de l'autre, la transformation du Moyen-Orient en champ de bataille permanent lors des guerres successives en Somalie, en Afghanistan, au Koweït, en Irak (opération « Tempête du désert »), potentiellement en Syrie et en Iran, ou de manière plus générale, lors de la guerre contre le terrorisme. Comme l'affirme Trevor Paglen dans son analyse des opérations militaires secrètes dans les déserts de l'Ouest américain, [je traduis] « Nous réalisons ce que nous imaginons. Quand les pionniers et les colons sont arrivés pour la première fois dans le Basin and Range, ils ne virent qu'un terrain vague sur lequel ils déferlèrent. » La « non-existence » supposée de ces « espaces vierges sur la carte » invite à la destruction en toute impunité¹⁷. En outre, la désignation des déserts comme terres à la fois inhabitables et riches en sources d'énergie telles que le pétrole et l'uranium autorise les pillages, du Nevada jusqu'au Nigéria, au moyen de technologies d'extraction nuisibles à l'environnement. Même certaines jeunes entreprises ouvertement sensibles au respect de l'environnement, comme des parcs éoliens ou des centrales solaires de l'Ouest américain, ne fonctionnent que parce que la plupart imaginent que ces terres sont vierges et inutilisées, et ignorent les fragiles écosystèmes et les êtres humains autochtones qui dépendent des environnements dévastés par ces incursions.

Les puissances de haute technologie, de mégascience et d'occupation militaire reprennent ce que John Beck appelle « une cécité sélective » qui supprime leur considération des habitants natifs et séculaires du désert dans leur hâte d'exploiter le prétendu vide désertique. Bien que *Journey* s'oppose à la préconception des jeux de tir militaires selon laquelle le désert (implicitement celui du Moyen-Orient ou d'Afrique du Nord) est un territoire à dominer et à exploiter, sa réimagination du désert comme espace merveilleux d'expérimentation créative et de précieuses découvertes personnelles repose

sur les mêmes fantasmes de terres vierges et se nourrit de ces fantasmes. Comme le souligne J. Beck [je traduis], « Les spéculateurs comme les esthètes ont besoin des modèles de vide et d'inutilité afin de valider leur vision du paysage comme espace libre¹⁸. » Ce vidage symbolique du désert, nécessaire tant à ceux qui cherchent à le subjuguier qu'à ceux qui souhaitent le réhabiliter, aide à expliquer comment le jeu évacue les significations historiques et culturelles particulières liées à l'iconographie du désert, alors même que celle-ci met en image les icônes racialisées et genrées de l'altérité exotique. La prétendue page vierge du jeu *Journey* est chargée de références culturelles directes et indirectes qui mettent la différence en évidence, seulement pour en désavouer l'importance par la suite en faveur de l'universel non genré et postracial.

Dans *Journey*, votre avatar est une créature humanoïde aux yeux brillants et sans bouche, vêtue d'une ample robe rouge à capuche. Les *concept art* créés durant le développement du jeu permettent de suivre l'évolution de l'avatar, jusqu'à sa forme finale depuis les propositions abandonnées d'une présence plus distinctement masculine aux mains longues et à la posture guerrière ainsi que d'une version visiblement féminine aux longs cils et vêtue d'un voile¹⁹. Finalement, les *designers* se sont décidés pour un personnage dont le producteur, Robin Hunicke, déclare qu'il n'est « ni un guerrier, ni une princesse, mais il transcende les genres²⁰ » [je traduis]. Son genre reste indéterminé pour les joueurs et les testeurs, mais le personnage a tout de même le pas léger, il émet un gazouillis aigu et affiche une mignonnerie diminutive qui laisse supposer l'enfance ou la féminité. Le visage d'un brun sombre indique une identité ethnique indéfinie renforcée par le simili-hijab et les modèles tribaux brodés sur la tenue. Les *game designers* citent de nombreuses inspirations culturelles au cours de leur processus créatif, que ce soient des tapisseries et des symboles amérindiens, des cerfs-volants japonais, des hiéroglyphes égyptiens ou l'architecture turque, grecque et maya²¹. Matt Nava, directeur artistique en charge du *character design*, écrit [je traduis] : « Je voulais que le personnage soit iconique et universel, c'est-à-dire qu'il résonne instantanément avec des gens de nombreuses cultures²². » Durant la recherche d'un idéal universel, les caractéristiques de chacune de ces sources culturelles, comme les marqueurs masculins et féminins, ont été progressivement effacés du personnage et du concept environnemental. Ainsi, un personnage dont la couleur de peau et les vêtements représenteraient une différence de

genre ou d'origine dans n'importe quel autre jeu est toujours déclarée universelle dans *Journey*. La pléthore de références exotiques indique à la fois une multiplicité de cultures lointaines et aucun endroit particulier. Le genre, l'origine et le caractère ethnique sont réduits à des styles décoratifs pouvant être déployés à volonté par ceux qui ont la capacité de s'approprier l'iconographie de la différence. Toutefois, cette identité volontaire suppose implicitement que le joueur est quelqu'un qui ne vit pas dans le désert et qui ne ressemble pas à l'avatar à l'écran.

Le *gameplay* renforce une hiérarchie raciale traditionnelle. À la fin de chaque niveau, votre petit avatar en robe rouge rencontre une imposante figure vêtue d'une robe blanche, au visage blanc et aux yeux bleus qui vous observe avec une bienveillance paternelle. Ce sont visiblement des ancêtres issus de cette civilisation autrefois avancée, détruite par sa propre technologie, et leur contraste racialisé avec le petit avatar au visage brun est frappant. En outre, pour cimenter la hiérarchie raciale du jeu entre blanc, rouge et brun, les joueurs expérimentés peuvent collecter suffisamment de symboles brillants en jeu pour obtenir une robe blanche qui remplace la rouge et vous confère une plus longue écharpe et une meilleure hauteur de saut. La robe blanche offre également un contraste visuel clair par rapport aux tons ocres chauds de l'environnement et indique votre niveau supérieur aux autres joueurs. Une fois cette robe obtenue, vous pouvez vous rééquiper de la rouge à tout moment. Cette possibilité réaffirme la logique de ce que Lisa Nakamura appelle, en ligne, « le tourisme identitaire » selon lequel des sujets blancs *lambda* peuvent assumer des identités noires et blanches à volonté. Dans sa critique des publicités qui présentent, à la fin des années 90 sur Internet, la différence comme un spectacle qui peut ensuite être éliminé et effacé par les nouvelles technologies de réseau, L. Nakamura affirme :

[je traduis] Ce monde sans limite est représenté par des images vives, souvent sublimes, de différences ethniques et raciales dans le but de les mettre en évidence en tant « qu'Autre » exotique et irrémédiable. Des images de cet Autre, envisagé comme primitif, anachronique et pittoresque décorent le paysage²³.

La consommation satisfaisante d'altérité genrée, raciale et ethnique, l'altérité d'un fantastique amalgame d'enfant musulman, d'Africaine tribale et d'Arabe bédouin dans un lointain désert primitif, est fondamentale pour le mythe de la quête de spiritualité universelle dans *Journey*. Le sentiment de voyage et de mobilité dans le jeu est fondé sur

les éléments fixes : l'horizon ouvert du désert et l'Autre racial, sympathiquement impuissant et vulnérable, qui [je traduis] « au contraire de l'utilisateur/du touriste en réseau et mobile, ne s'en va nulle part²⁴. »

Haute technologie primitive

Dans son étude des événements du début du vingtième siècle comme l'Exposition universelle de 1893, temporellement proche de la publication de *The Desert* de J. C. Van Dyke, Mark Seltzer utilise le terme « techno-primitivisme » pour décrire [je traduis] « un primitivisme simulé, transmis et retransmis par les technologies de reproduction²⁵ ». Cette esthétique techno-primitive se manifeste en [je traduis] « une division formelle entre technophilies internes et anachronismes de surface », dans laquelle les technologies nécessaires à la recréation du primitif au sein du monde moderne sont simultanément sujets de fétichisme et désavouées²⁶. Pour M. Seltzer, le techno-primitivisme représente [je traduis] « une association étrange et violente » du primitif et du technologique, marquée par la répétition compulsive de scènes traumatiques de violence, comme l'expansion coloniale américaine lors de la conquête de l'Ouest, telle que présentée à la spectaculaire exposition « Wild West²⁷ ». Le techno-primitif semble émerger du nexus des avancées technologiques et impériales, ce qui suggère que le sens du progrès américain trouve ses fondements dans une régression vers la violence de masse, profondément ancrée mais néanmoins désavouée, dans laquelle la violence impériale de l'État est redirigée sur l'atavisme dégradé des Autres raciaux. L'esthétique techno-primitive de *Journey* émerge à un autre moment de violence de masse désavouée, à savoir l'intervention militaire américaine au Moyen-Orient et durant la guerre contre le terrorisme.

Au lieu d'utiliser des objets de haute technologie comme une armure, des armes à feu, des véhicules qui pénètrent, cartographient et détruisent l'environnement comme dans un jeu de guerre classique, l'avatar de *Journey* flotte de manière éthérée dans un monde dénué d'assistances technologiques, et l'avatar lui-même est dénué de mains pour utiliser des outils. Dans le jeu, la puissance de calcul de la PlayStation 3 est répartie de façon à créer un monde ancien et prétechnologique dans lequel les ondulations du sable, le vent et le tissu sont rendus avec autant d'amour que les impacts de balles dans les FPS.

Le désert inhabité de *Journey* est l'une des « géographies abandonnées » que Nicole Fleetwood définit comme [je traduis] « souffr[ant] des codes de représentation normative qui décrivent des lieux éternels, lointains et abandonnés où la technologie est inutile, inaccessible ou en désaccord avec le mode de vie [local]²⁸. » Les débats sur la fracture numérique occidentale présente le Moyen-Orient et l'Afrique comme des déserts technologiques qui, à cause de leur accessibilité présumée restreinte à la technologie informatique, se trouvent [je traduis] « hors des récits futuristes de progrès et de développement²⁹. » En invitant le joueur supposément mâle blanc occidental à habiter le corps diminutif d'un Autre ethnique féminisé dans une relation affective plutôt que combative au désert prétechnologique, le jeu paraît placer l'Autre primitif dans une position de handicap technologique à cause de son affinité innée avec la nature.

Le point qui complique cette association réductrice du primitif et de la déficience technologique est l'imbrication de la nature dans la technologie. La seule technologie employée par l'avatar est son écharpe, une bande de tissu couvert de symboles indéchiffrables qui flotte derrière lui. Elle s'agrandit et se recharge lorsque vous découvrez des glyphes brillants et des morceaux de tissu volants et vous permet de voler à travers le désert après d'époustouflants bonds. Plus elle est longue, plus vous resterez longtemps en suspension à chaque saut. Et si vous finissez le jeu plus d'une fois, le motif brodé sur votre robe s'étend. À la différence des gilets de protection impénétrables dans un jeu de guerre, l'écharpe et la robe de *Journey* ondulent et claquent au vent. Le tissu enveloppe le corps de l'avatar à tel point que ce dernier semble lui-même constitué de tissu (image 7.3). L'attention que le jeu porte sur le tissu comme seul outil technologique utilisé par le joueur et comme seul signe d'accomplissement offre l'image d'une technologie souple qui s'oppose au paradigme de technologie solide des jeux de guerre et du calcul informatique traditionnel. Sadie Plant, en tant que chercheuse féministe, a souligné le rôle crucial mais étouffé de l'art féminin du tissage dans l'histoire du calcul informatique. Charles Babbage, l'inventeur de l'ordinateur, a conçu sa célèbre machine analytique avec pour modèle un métier à tisser du début du dix-neuvième siècle. S. Plant retrace les origines oubliées de la programmation informatique jusqu'au tissage féminin, dans lequel se trouve une continuité entre tisserande, tissage et tissé plutôt que dans les relations strictement sujet-objet du contrôle technologique masculin.

L'ethnomathématicien Ron Eglash retrace également une lignée alternative du calcul informatique moderne jusqu'en Afrique plutôt que jusqu'à l'industrialisation américaine. Il indique que les motifs de fractales qui structurent les textiles africains sont l'expression de concepts mathématiques fondamentaux pour la programmation informatique. Les vêtements et textiles intelligents étendent ces paradigmes de calcul en intégrant des composants numériques directement dans le tissu et en tendant vers un modèle perceptible de calcul de systèmes d'informations omniprésents, intimement en harmonie avec les caprices du corps humain et à l'échelle de celui-ci³⁰.

Journey reprend l'appel à la réinvention du calcul au moyen du textile de l'artiste Joanna Berzowska [je traduis] : « Les concepteurs d'électronique et les producteurs industriels produisent traditionnellement les composants solides emballés dans des boîtes carrées. Les fabricants de textile produisent traditionnellement des produits souples qui enveloppent le corps. En fusionnant les deux, nous pouvons créer des circuits souples et développer de nouvelles méthodes pour le *design* électronique, ressentir le corps et transmettre de l'énergie et des données³¹. » Le tissu dans *Journey* est caractérisé par sa légèreté et sa souplesse, tandis que la lourdeur et la solidité des formes industrielles de technologie sont représentées par les gardiens. Ceux-ci sont de larges créatures mécaniques en armure qui survolent le terrain tels des vaisseaux, prompts à vous attaquer et à réduire votre écharpe en pièces s'ils vous prennent dans leur lumière monoculaire. Ils sont supposément les vestiges de la civilisation autrefois technologiquement plus avancée mais aujourd'hui détruite, et un terrifiant contraste avec les morceaux de tissus, joviaux et brillants, qui rechargent votre écharpe en énergie et vous propulsent dans les airs comme le tapis volant de l'imaginaire oriental. L'étoffe dans *Journey* est littéralement un élément de *soft-ware*³², flexible, reconfigurable, éphémère, de forme organique et tissé de runes anciennes réinventées en code source. Quand les glyphes brillants que vous collectez tourbillonnent autour de vous pour agrandir votre écharpe, le tissu paraît se tisser d'électricité et de code. Le jeu oppose donc la technologie primitive, magique et féminine du tissage et la technologie dure, industrielle et masculine des gardiens guerriers et de leur vision aérienne ciblée. En réalité, malgré son origine primitive, le tissu est la technologie la plus agile, régénératrice et moderne du jeu.

Le visage du réseau

Alexander Galloway et Eugene Thacker soulignent que, à la suite des attaques du 11 septembre 2001, les réseaux terroristes internationaux sont devenus le nouvel ennemi, mais un ennemi dont le statut, à la fois effectivement coordonné et distribué de manière amorphe, perturbe les tentatives de le localiser et de lui donner un nom. Comme ils l'affirment, les réseaux ne sont jamais [je traduis] « des objets entiers à part entière », ils sont plutôt caractérisés par la multiplicité, [je traduis] « informe, amorphe et sans visage³³ ». Par conséquent, [je traduis] « les topologies de *netwar* et de la “multitude” remettent en question les notions traditionnelles de l'inimitié : ils n'ont pas de visage, ils sont des exemples d'inimitié sans visage³⁴. » Bien que les réseaux terroristes de l'imaginaire culturel américain soient vaguement organisés sous le nom d'Al-Qaïda et centralisés au Moyen-Orient, ils sont une menace justement parce qu'ils ne peuvent être envisagés comme un simple ennemi de forme binaire, individuel, personnifié ou défini territorialement. Les terroristes utilisent les mêmes réseaux mondiaux et dispersés, ces réseaux constamment en activité que nous utilisons pour communiquer, gérer nos finances et nos relations sociales, et qui sont imbriqués dans les mêmes circuits technologiques complexes de capital transnational. Comme le suggère Patrick Jagoda, à l'ère de la guerre en réseau, la différence est faible [je traduis] « entre la vision “face-à-face” ou “de l'interface” d'un groupe hostile en réseau³⁵ ». C'est dans ce nouveau paradigme de réseaux terroristes, selon lequel les réseaux sont devenus l'objet de la peur et où l'interactivité elle-même est considérée comme une menace, que le mode multijoueur en ligne de *Journey* intervient pour réenchanter le réseau, le transformer en une source de simples contacts humains et pour lui conférer un visage humain individualisé. Cette régression régénératrice aux éléments primaires de la rencontre humaine nécessite et désavoue à la fois la présence authentifiante des corps et paysages altérés.

Le mode multijoueur de *Journey* produit, entre joueurs connectés, des rencontres non verbales, non compétitives, et de nombreuses façons, non coopératives. À différents moments de la partie, vous pourriez voir apparaître un autre personnage, quelqu'un qui vous ressemble trait pour trait. Tandis que, dans un jeu de tir multijoueur, l'apparition d'un inconnu signale un danger et provoque le réflexe de tirer, dans *Journey*, il s'agit

plutôt d'un soulagement bienvenu de l'isolement radical de votre séjour dans le désert. De prime abord, vous ne savez pas clairement si ce nouveau personnage est un autre joueur ou une intelligence artificielle car, comme vous, le joueur est muet, son nom et son objectif ne sont pas précisés. Vous pouvez jouer et progresser vers le sommet ensemble, vous pouvez vous ignorer et choisir des voies séparées, ou vous pouvez combiner ces deux possibilités. *Journey* ne vous autorise pas à vous attaquer l'un l'autre, mais il vous propose une mécanique d'assistance réciproque, comme dans des modes compétitifs et coopératifs classiques. Ou plutôt, vous vous tenez mutuellement compagnie, vous observez et vous suivez mutuellement sur la route. Le jeu privilégie la proximité comme fondation de la connexion. S'approcher de son compagnon est la seule action que puisse effectuer l'un des joueurs pour affecter directement l'autre, puisque les écharpes de chacun sont ainsi rechargées. Sur cette plateforme d'interaction extrêmement restreinte, les joueurs ressentent un profond sentiment de connexion intime avec leur compagnon en ligne. Les sites de fans sont remplis de témoignages de joueurs qui expriment leur gratitude, leur affection, leurs envies, leur curiosité ou leur regret à d'autres joueurs rencontrés en jeu. « Cet inconnu m'a rappelé qu'il existe encore de belles personnes dans le monde. Qu'il y a de l'espoir pour l'humanité, » [je traduis] écrit l'un d'eux. « Nous avons continué à avancer, proches l'un de l'autre, en chantant jusqu'au bout, » [je traduis] écrit un autre³⁶. Dans le modèle d'interconnexion de *Journey*, nos réseaux technologiques mondiaux nous ramènent à un état élémentaire de communication muette, gestuelle et musicale, à travers laquelle nous existons simplement ensemble sans nous affecter mutuellement.

Journey élimine de son monde désertique la multiplicité fluctuante des autres joueurs dans son réseau. Vous ne pouvez jamais rencontrer qu'un autre personnage à la fois, et tandis que vous parcourez les terres arides dans un moment de vulnérabilité partagée, vous pensez être les deux seules personnes de l'univers. En l'absence d'interactions à travers le langage, vous observez attentivement votre compagnon en essayant de lire la personnalité unique d'un autre être humain à travers ses gestes et ses actions, mais bien conscient des limites de votre compréhension. Ainsi, *Journey* tente d'inverser la dissolution de l'identité individuelle endémique du réseau informatique sans visage tout en enregistrant l'ambiguïté inhérente de la présence en ligne. L'échange aléatoire de

joueurs par le système de *matchmaking* est invisible. Ce n'est qu'après la fin de la partie, lorsque s'affiche une liste d'IDs de ceux qui ont partagé votre session de jeu, que vous pouvez savoir avec qui vous jouiez. Parfois, après une intense expérience de jeu avec un compagnon, il s'avère que vous avez joué avec plusieurs personnes que vous considérez être un unique joueur. Le réseau de *Journey* est vu à la fois comme visage et comme groupe, comme individu et comme multitude. Le jeu maintient une impression désagréable de réseau « multimodal, dynamique, étiré et imprévisible » et encourage simultanément les joueurs à faire l'expérience d'une profonde connexion au réseau en tant que présence humaine, partielle et ambiguë, mais rassurante, au bout du compte³⁷.

Les développeurs de *Journey* s'emploient à contrer l'hostilité persistante qui caractérise les interactions anonymes dans les jeux en ligne, souvent sous forme d'injures misogynes et racistes, en effaçant systématiquement du jeu les attributs de joueurs qui marquent la différence. J. Chen décrit le mode multijoueur [je traduis] : « Il s'agit de la rencontre de deux étrangers en ligne. Ils ne connaissent pas la personne face à eux ou son âge. Ils savent uniquement que c'est un autre être humain³⁸. » Les joueurs ne voient pas les noms les uns des autres et ne peuvent ni personnaliser leur couleur de peau ou leurs vêtements, ni accumuler de points, d'objets ou de ressources pour se différencier. Plutôt que de discuter vocalement ou textuellement, ce qui donne souvent des indications sur l'âge, le genre ou la langue maternelle en ligne, les joueurs de *Journey* ne peuvent communiquer qu'au moyen de gazouillis musicaux et de quelques gestes. L'élimination des marqueurs visuels standards des technologies de communication, tels les *lobbies*, les zones de texte, l'affichage des noms, les icônes d'appel ou les micros, concentre l'expérience multijoueur afin qu'elle soit ressentie comme une rencontre existentiellement pure, en face-à-face. Reste à aborder, dans ce discours sur la célèbre capacité de *Journey* à créer des connexions humaines primordiales, la façon dont l'équilibrage d'identité entre joueurs se produit dans le vide imputé au désert et à l'innocence des corps féminisés et ethniquement marqués que les joueurs incarnent en jeu. Les louanges les plus fréquentes, selon lesquelles *Journey* permet aux joueurs de rejeter le bagage culturel de l'identité et de se faire face en jeu, comme l'affirme un testeur [je traduis], « sans race, sans âge, sans genre, sans corps qui puisse être un avantage ou

un désavantage », répètent le fantasme culturel omniprésent : le désir d'échapper aux fardeaux de la différence personnifiée sur nos réseaux mondiaux et nos espaces en ligne³⁹.

L'élosion de la différence en faveur de l'universel que revendiquent et les créateurs et les critiques nuisent aux véritables succès du jeu. J. Chen, immigrant chinois aux États-Unis, assimile souvent à son incapacité à incarner pleinement soit la culture chinoise, soit l'américaine comme l'expression de son désir d'effacer toute spécificité culturelle du monde de *Journey* en faveur de ce qu'il considère être des expériences plus profondes, interculturelles et universelles. « Nous sommes tous les mêmes, » [je traduis] affirme-t-il avant de citer le monomythe du voyage du héros, de Joseph Campbell, comme une clé de son modèle d'universalité homogène⁴⁰. Pourtant, c'est précisément parce que *Journey* imagine une forme d'habitation des environnements de jeu différemment racialisée et genrée, de même qu'une future lignée culturelle alternative pour nos réseaux mondiaux et notre technologie, que sa vision du jeu en ligne est si génératrice et addictive. Les véritables engagements du jeu envers la différence, considéré comme un terrain difficile et à négocier pour l'interconnexion de réseaux éthiques, devrait être reconnu et analysés pour ce qu'ils sont, plutôt que d'être supprimés sous couvert d'universalité. Tandis que *Journey* entre dans le canon croissant de jeux vidéo considérés sérieusement comme œuvres d'art⁴¹, et alors que de plus en plus de jeux indépendants comme lui structurent de nouvelles expériences émotionnelles grâce à un *design* innovant, nous devons nous aussi envisager ces jeux avec sérieux du point de vue de leur discours, technologiquement et ludiquement médiatisé, de genre et de différenciation raciale. Même si nous apportons une observation critique de la réinvention révolutionnaire d'un jeu tel que *Journey*, ce n'est qu'en prêtant attention aux recreations de fondements culturels et historiques familiers que nous pourrions vraiment considérer sa puissance effective considérable. *Journey* rassemble les puissances de calcul et la technologie de réseau contemporaine au service d'une vision anachronique d'interconnectivité à partir d'une vulnérabilité partagée, d'une proximité physique, d'une communion avec l'environnement naturel et de tissus entrecroisés, c'est-à-dire des formes de connexion associées aux femmes, aux enfants et aux ethnies prétendument primitives. Cette nostalgie du primitif au sein de la haute technologie trouve une explication particulièrement éloquente dans le paysage désertique à cause de ce que William J. T. Mitchell appelle la « double temporalité » qui

gouverne l'image mythique du désert. [Je traduis] « C'est à la fois le lieu d'origine et la perspective utopique du futur, toujours fuyante, au-delà du présent. Cette ubiquité définit ensuite un troisième espace, l'entre-deux, l'espace d'égarement, d'errance, de diaspora et d'épreuve⁴². » C'est la période simultanément de début et de fin non historique du désert apocalyptique qui permet à *Journey* d'incorporer le technologique au primitif et la mathématique au naturel, éveillant ainsi la terre désolée pour une rencontre primordiale avec la technologie informatique en réseau.

IRENE CHIEN est professeure de Média et communication au Muhlenberg College. Ses travaux portent sur les politiques raciales et genrées du jeu vidéo, du cinéma et d'autres médias populaires dans le monde. Elle a également publié des articles consacrés aux jeux de guerre, à la personnification dans les jeux de danse, au machinima, au *survival horror* et à l'esthétique de Nintendo.

Chapitre huit

LES DÉCOMBRES ET LA RUINE

Carnation, genre et sites de conflits infamants dans Spec Ops: The Line

Soraya Murray

Spec Ops: The Line (2012), conçu par Yager Development et publié par 2K Games, est un jeu de tir militaire à la troisième personne dont le premier objectif est le jeu de tir militaire lui-même. Vous incarnez le Capitaine Martin Walker, qui a été envoyé à Dubaï pour une mission de recherche et de reconnaissance après avoir reçu un signal de détresse d'une ville victime des assauts du sable depuis six mois. De mégatempêtes et des conflits internes ont malmené Dubaï sans merci, forçant les habitants à abandonner la ville. Nombre d'entre eux ont été perdus, mais des messages sur votre écran vous informent que des milliers de travailleurs migrants ont été laissés pour compte quand les tempêtes ont frappé et que ces survivants tentent de se débrouiller seuls tandis que la tourmente empire. Le colonel John Konrad, un héros de guerre décoré qui vous avait sauvé la vie à Kaboul, se trouve quelque part au cœur de Dubaï avec ses hommes. Dans la peau de Walker, motivé par une dette à vie et décidé à n'abandonner personne derrière lui, vous devez trouver Konrad et tout survivant avant d'appeler l'évacuation. Aux côtés de vos alliés de la Delta Force, Adams et Lugo (auxquels vous pouvez donner des ordres simples, comme de neutraliser une cible, d'étourdir une victime ou de procurer une assistance médicale), vous explorez les ruines à la recherche de la source du signal de détresse. Le scénario qui s'ensuit combine apocalypse écologique et intervention humanitaire sur fond de troubles raciaux, genrés et de culpabilité morale dans un scénario militaire classique.

The Line, dont le cœur du *gameplay* est le tir, a une parfaite prise en main, il est visuellement plaisant et son scénario est riche. Au premier regard, certains pourraient

croire à tort que le jeu est chauvin, ou qu'il est loin du meilleur exemple de ce que le genre peut offrir. Toutefois, il met l'industrie *mainstream* au défi de proposer plus de contenu qui incite à la réflexion. Dans le but d'élucider l'iconoclasme de genre du jeu, ce chapitre sonde l'importance de trois aspects importants de *Spec Ops: The Line* : d'abord, la création racialisée d'une mégalopole arabe en ruine assimilée à un site de profonde angoisse autour de la modernité non occidentale ; ensuite, une préconception américaine mythique de masculinité militarisée, troublée et érodée sous la pression d'un conflit infamant ; enfin, la mobilisation des femmes et des enfants comme symbole de victimisation pour justifier une réponse militaire. À l'aide d'une analyse de l'histoire, du *gameplay* et de l'établissement d'un sentiment d'appartenance, je discute de la signification des ruines matérielles et de la ruine morale visualisées en jeu dans le contexte dans lequel elles ont été créées. Dans cette critique des modèles idéologiques axés autour du jeu de tir, *The Line* nous permet de considérer son potentiel, ses échecs et ses succès en matière de mobilisation d'une capacité à l'autocritique dans le domaine du genre vidéoludique dominant. Plus largement, cette enquête envisage une piste potentielle de compréhension des représentations jouables, du point de vue des études culturelles et visuelles, qui composent les expressions complexes de la « vie de rêve » dans une culture donnée¹. Ces représentations jouables sont à la fois en conversation avec les sentiments les plus profonds de leur époque (craintes, espoirs, désirs et angoisses) et des éléments constitutifs de ces sentiments.

Lieu en tant que carnation : le nouveau *Au cœur des ténèbres*

Une stratégie essentielle de l'intervention du jeu se trouve dans l'effet affectif de la situation. *The Line* a largement été assimilé à l'*Apocalypse Now* vidéoludique. Les développeurs principaux du contenu et de l'imagerie du jeu ont énuméré de nombreuses influences filmiques et télévisuelles, dont *L'échelle de Jacob* (1990, Adrian Lyne), *Spider* (2002, David Cronenberg), *Generation Kill* (2004, HBO), *La chute du faucon noir* (2001, Ridley Scott) et *Apocalypse Now* (1979, Francis Ford Coppola). Il est possible d'en citer d'autres encore, certainement, comme *Platoon* (1986, Oliver Stone), la série *Frères d'armes* de HBO (2001) et *Jarhead* (2005, Sam Mendes). Walt Williams, lead développeur et scénariste, a créé un récit qu'il décrit comme inspiré, à l'origine, d'*Au*

cœur des ténèbres, le roman anticolonialiste de Joseph Conrad de 1899, particulièrement parce qu'il s'agit de l'inspiration première d'*Apocalypse Now*². *The Line* emprunte la force de ces formes antécédentes en distillant une partie de leurs instants filmiques les plus puissants et en les représentant dans un nouveau contexte.

Dans les deux romans originaux, situés au Congo belge de la période coloniale pour le premier, et au Cambodge pendant la guerre du Vietnam pour *Apocalypse Now*, un sentiment d'appartenance profondément périlleux et étranger est mis en place. De la même manière, l'espace du jeu est fantasmagorique, hostile et troublant. La première fois qu'une violente tempête de sable frappe durant une bataille, d'une main, vous devez vous accrocher fermement à une barrière pour ne pas être emporté, et de l'autre, vous tirez sur des insurgés. Tandis que vous êtes ballottés dans le vent comme une feuille, vous ne voyez plus que le nuage de sable rouge et votre visée devient instable. Vous (Walker) pouvez vous trouver dans une discothèque à l'intérieur sombre, illuminée de manière incongrue par des décorations criardes alors que vous vous y déplacez en ramassant les munitions et en confirmant chaque ennemi abattu. Les décors extérieurs, qui ne sont pas sans rappeler un parc d'attractions dont les palmiers sont toujours décorés d'ampoules clignotantes et dans lesquelles vous voyez des jet-skis abandonnés, des sculptures et des panneaux publicitaires, détonnent en regard des barricades de fortune, des tourelles bricolées et des morceaux de chair humaine calcinés, preuves du carnage récent.

Au sujet du choix de Dubaï comme toile de fond, W. Williams décrit un centre de « luxure et de surindulgence, à présent complètement inutile aux habitants de la ville, coupée du reste du monde³ » [je traduis]. L'univers du jeu, cette Dubaï fictive, dépeint une mégalopole en ruine, « les plus opulentes ruines du monde », dans lesquelles la valeur imagée de la somptuosité et de la grandeur du monde s'avère absurde et sans valeur⁴. La métropole est à présent un lieu au-delà de toute domestication, envahi par la nature et invivable (image 8.1). La destination de choix d'autrefois est devenue un *no man's land* pour les troupes américaines, ce qui implique que la simple présence d'un seul de ses membres sur place est troublante. La clé se trouve dans la déviation du scénario strictement centré sur la guerre, typique de la plupart des jeux de tir réalistes. Dubaï n'est pas un site d'interventions militaires agressives, c'est le site d'une catastrophe naturelle. Les cibles mouvantes sont un mélange de réfugiés désespérés d'origines variées et non

spécifiées pour la plupart, d'agents de la CIA et de soldats américains rebelles issus du trente-troisième bataillon, prétendument sous les ordres de Konrad. De ce point de vue, le jeu diffère grandement de la plupart des jeux de tir et d'infiltration situés à notre époque, ou qui recréent des conflits historiques. Dans la plupart des cas, un ennemi est défini clairement, que ce soient des soldats nazis durant la Seconde Guerre mondiale ou des terroristes durant la guerre contre le terrorisme après les événements du 11 septembre. Cependant, *The Line* présente immédiatement l'ambiguïté morale qu'implique un ennemi indéfini, un ennemi inattendu ou même un compatriote qui porte le même uniforme. Tandis que le joueur progresse dans l'enfer de ce TPS (*third person shooter*), il devient de plus en plus clair que Walker (ou le joueur), Adams et Lugo ne peuvent échapper aux choix (entre la vie et la mort) pour lesquels il n'existe aucune éthique acceptable, et que la mission de sauvetage vire rapidement au chaos et à la confusion. À travers quinze chapitres, le joueur s'enfonce plus profondément au cœur des ténèbres et le jeu lui fait voir le pire de la guerre, en ce compris les victimes civiles, les combats à distance et à l'aide d'armes chimiques, les massacres, les maladies, les tortures, la survie et les troubles psychologiques sévères.

Que peut signifier ce choix conscient de situation dans le contexte sociopolitique dans lequel *The Line* a été créé ? *Au cœur des ténèbres* est devenue une représentation iconique incontournable de la brutalité et de la conquête. La relation entre l'œuvre littéraire originale, sa version filmique librement adaptée et *The Line* est une de celles dans lesquelles la dernière version retourne à ses formes originales tout en exploitant au maximum leur valeur culturelle. Cet entrelacement de relations permet au jeu d'approcher à la fois le récit colonial original et sa réinterprétation cinématographique, emblème culturel iconique de morale américaine. Sorti quatre ans après la guerre, *Apocalypse Now* de F. F. Coppola concentre ce sentiment de morale sur la « mauvaise » guerre, résultat principalement de la diffusion excessive de la guerre dans les médias grand public pour la première fois, rendue possible par les journaux télévisés et les reportages photographiques. *Apocalypse Now* adapte le récit de Joseph Conrad en une vision déstabilisante et cauchemardesque de guerre sous acide, en une impression d'être pris dans les pales des turbines d'une machine à civiliser. Le jeu s'étend sur le capital et la puissance de ces irruptions dans la culture avant de les recontextualiser une nouvelle fois.

Il devient un palimpseste de crise éthique impérialiste, de rencontre traumatisante avec l'Autre, de la mauvaise guerre, de la morale, et à présent, de l'imbrication avec les conflits du monde arabe.

Beaucoup d'encre a coulé au sujet de l'imagination de la guerre à la lumière des questions persistantes de culpabilité, surtout en ce qui concerne la guerre du Vietnam⁵. Dans son étude d'*Au cœur des ténèbres* et d'*Apocalypse Now* comme références culturelles exprimant la mise en avant morale impérialiste et la culpabilité, Neda Atanasoski affirme [je traduis] : « Le dilemme éthique post-Vietnam autour de l'illustration de la rencontre d'une nation avec son propre cœur de ténèbres, qui a joué un grand rôle dans le domaine de la culture visuelle, peut être considéré comme une tentative de saisir la façon dont une nation conserve ou perd la foi en ses propres idéaux lorsqu'elle rencontre sa force destructrice et mortelle⁶. » De la même manière, le scénario de *The Line* révèle l'angoisse causée par le gouffre grandissant entre l'idée d'une bonne action et la destruction effective qui suit la mobilisation d'un effort humanitaire.

À travers Walker, le joueur est guidé vers un lieu censé être en proie au chaos, hors de la lumière de la civilisation, mais au lieu de ramener l'ordre, Walker révèle ses ténèbres intérieures. Il commet des atrocités dans la lignée des actions de Kurtz, personnage littéraire et filmique, et rappelle de ce fait leur puissance culturelle préalablement distillée. Par exemple, au début du jeu, Walker et son escouade Delta sont attirés dans un combat contre des combattants indéterminés, apparemment des réfugiés. Même à ce moment, l'équipe tente de communiquer avec ces réfugiés avant d'engager le combat. Cependant, à partir du chapitre 4, « Les réfugiés », le joueur se voit ordonner d'ouvrir le feu sur des soldats américains en uniformes, « des gars à nous », comme le dit Adams, avec pour seule validation de nos actions la fragile justification qu'ils se soient rebellés. Vos interactions avec le jeu afin de progresser dans le scénario et dans le jeu établissent une complicité avec les actes de Walker.

La variété des ténèbres de *The Line* est intimement liée au sentiment d'appartenance créé grâce aux éléments naturels, mais aussi notamment grâce aux monuments de main humaine. Par exemple, la Burj Khalifa (la tour de Khalifa), actuellement la plus haute tour du monde, se distingue très visiblement dans décor de la véritable Dubaï autant que dans l'iconographie de la cité fictive. En jeu, elle devient le symbole de l'arrogance

humaine, une tour de Babel du XXI^e siècle depuis laquelle le rebelle Konrad transmet sa philosophie tordue à Walker. La Burj Khalifa, véritable absurdité dans un endroit pareil, se dresse tel un obélisque à la gloire de l'échec. Plus précisément, il est possible de pousser plus avant l'analogie de la tour de Babel et d'envisager l'effondrement des langues et de la communication. Walker et son équipe rencontrent des hommes avec lesquels ils ne peuvent pas discuter : la traduction de leur conversation avec des réfugiés, séparés en factions semblables à des tribus, est fautive. Cet événement marque toutes les communications postérieures. Elles sont similairement trompeuses ou incomplètes, elles sont mal traduites ou entrecoupées de tir de manière insidieuse. Certaines tentatives de rassembler des informations de sujets mourants échouent (l'un d'entre eux notamment, les poumons remplis de sable, autrement dit un autre territoire biologique du langage reconquis). Le prétendu mur de sable empêche tout contact avec le monde extérieur. Certaines communications sont des pièges, des bureaux de presses ont été pillés et envahis par les dunes, et de nombreuses scènes montrent des échecs de communication. Il est même parfois tout simplement difficile de savoir précisément ce que quelqu'une voit ou entend réellement.

Il émane de cette situation un sentiment écœurant d'incompréhension des événements, de motivations justifiées, d'une nature humaine éminemment destructrice et polymorphe. L'espace de Dubaï est un cauchemar sublime au milieu duquel vous êtes embourbé dans votre incapacité à définir votre propre position en tant que joueur dans un jeu trop grand pour être compris. La ruine du capitalisme paroxysmique est mise en lumière sous la forme de restes pillés de voitures luxueuses, de jets ou de yachts, tous partiellement engloutis par le désert, un paradis perdu de richesses du tiers-monde. L'océan de sable laisse place à la vertigineuse verticalité des gratte-ciel virtuellement enterrés, comme un Grand Canyon urbain.

Les extérieurs donnent déjà des indications claires sur la valeur construite des choses du monde, mais c'est en entrant dans les espaces intérieurs, les hôtels abandonnés, les clubs, les parcs aquatiques et autres centres de luxe, que la nature étrange de cette Dubaï fictive apparaît. Par exemple, dans le chapitre 3, « Sous le sable... », Walker reprend connaissance après une chute à travers le plafond de verre d'un hôtel abandonné. La décoration intérieure est propre aux grands hôtels, de riches tons bleu et or, de

monumentales statues de paons et des détails ostentatoires. Le site est pollué de bouteilles de champagnes et d'autres signes apparents d'excès. Les sables ont transformé en grotte ce qui était autrefois au-dessus du sol. Ce qui était familier, à présent étrange, est élevé tandis que Walker et ses hommes s'engagent dans une longue fusillade au cours d'une tentative de sortir en vie de leur tombe ultraconsumentariste. Ce décor spectaculaire est l'une des nombreuses instances au cours desquelles la limite entre intérieur et extérieur devient floue, le haut et le bas sont inversés et les espaces de civilisation retournent à l'état de sites de guerre urbaine et de barbarisme.

En bref, la Dubaï imaginaire devient le site d'un traumatisme pour Walker, un cœur des ténèbres fictif du monde arabe. Des lambeaux de drapeaux américains hissés à l'envers en signe de détresse et d'autres preuves d'échec de l'intervention humanitaire sont éparpillées dans le paysage. C'est une vision infernale qui doit beaucoup de sa puissance à des films comme *Apocalypse Now*. Visualiser les ruines de Dubaï comme une extériorisation de l'effondrement du mental de Walker est la lecture la plus évidente. Une version moins charitable serait la vision racialisée du déclin moral du monde arabe de l'intérieur.

The Line s'éloigne certainement de ses prédécesseurs dans sa réimagination créative d'une riche cité développée du monde arabe. *Au cœur des ténèbres* était situé au Congo belge et soulignait le degré auquel la présence colonialiste européenne se définit par opposition à ses sujets africains et son territoire indompté. *Apocalypse Now* a été réalisé au cours d'une période durant laquelle les États-Unis se définissaient en contradiction avec la présence hostile du communisme en Asie, en particulier au Vietnam. Le capitaine Willard, de F. F. Coppola, recherche le colonel Kurtz dans une inquiétante jungle obscure, construite, dans le film, comme l'incarnation du danger et de la sauvagerie. Le site de *The Line* s'en éloigne en présentant une métropole, autrefois grandiose, réabsorbée par la nature. Cette dystopie d'espace opulent résonne facilement avec un événement culturel plus récent dans lequel la présence de la modernisation rapide et de l'industrialisation en Asie (particulièrement dans le monde arabe et en Chine) crée de l'anxiété en Occident qui, jusqu'à présent, maintenait péniblement son statut de superpuissance. Spécifiquement, la crainte occidentale de la montée de centres économiques, industriels et technologiques non occidentaux s'est manifestée par une

accusation : la vision idéologique de la modernisation rapide de ces régions serait vorace de nature dans son exploitation du travail et dans la destruction de l'écosystème⁷. Cette peur est ironique si l'on considère que les États-Unis ont atteint leur état de dominance par des moyens similaires.

Dans ce contexte, la Dubaï fictive devient le théâtre à la fois de l'accomplissement des rêves et d'un déséquilibre angoissant. D'un côté, les forces incontrôlables de la nature (que l'on pourrait penser être une intervention divine) ont frappé une mégalopole d'indulgence arabe. De l'autre, quelqu'un entre dans l'espace du désordre conséquent pour y trouver la guerre et toutes ses atrocités surréalistes. La situation est la clé puisque la mégalopole est devenue incontrôlable, et les traces de civilisations (ordre social, opulence, hypercapitalisme) ne sont plus que ruines. En fait, la modernisation de centres non occidentaux est souvent dénigrée, traitée comme une pâle copie du développement occidental et continental à cause d'une configuration idéologique de l'Europe et de l'Occident comme siège de l'avancée scientifique et technologique mondiale. La modernisation suit un code eurocentrique. Par conséquent, de la même manière, sa présence en Asie est considérée inauthentique ou caricaturale. La modernité non occidentale est fondamentalement faussée en une imitation de ce que signifie être véritablement civilisé. Sous cet angle, les tempêtes ne détruisent pas ces espaces arabes. La nature les ramène à la sauvagerie qui se cache sous leur surface dorée. La tempête de sable déchire un revêtement pour révéler l'essence du lieu, conçu de barbarie implicite.

La topographie changeante de cette fausse Dubaï rappelle un espace déstabilisé de transformation constante et attirante. Le terrain lui-même peut aussi devenir un atout. Le sable, massivement accumulé contre les fenêtres, peut être libéré si le joueur tire sur les vitres, ce qui déplace ce sable et écrase les adversaires. Le bidonville de cette cité du monde, peuplé de rebelles et d'ouvriers migrants parias qui survivent dans les décombres de l'empire arabe, évoque l'horreur d'un ordre brisé, les écoulements entre civilisation et nature, entre Soi et Autre. Quelle est la connexion entre cet espace et le nôtre, entre ce contexte et le nôtre ? Il s'agit d'un scénario hypothétique de « situation exceptionnelle » durant laquelle d'extrêmes mesures (martiales) sont nécessaires pour survivre et repousser le chaos⁸. Dans un sens, Dubaï est revenue à un authentique état de désordre, certainement pas édénique, mais tout de même sublime. Dans ce but, le jeu cause une

angoisse centrée sur la mégalopole et sur ce qu'elle représente, mais il ne critique pas cette peur de façon convaincante. Ce fait est discordant, d'une manière intéressante, avec la critique apparente du genre militaire omniprésent, ce qui indique que, tandis que le jeu remet en question les conventions du genre du jeu de tir, il ne critique pas sa vaste politique culturelle visuelle. Plus précisément, il ne critique ni le militarisme chauvin de la culture qui a porté aux nues de telles représentations, ni le sentiment anti-arabe qui tend à consolider ces idées (surtout sur la scène politique actuelle).

Soldats normatifs, bonnes guerres et guerres nécessaires

Certains critiquent les jeux de guerre et leur rôle pédagogique parce qu'ils immuniseraient les joueurs aux visions militaires, à la violence et à leurs utilisations parallèles comme simulations d'entraînement, et à plus forte raison, de recrutement⁹. Alors que de nombreux débats sociologiques ont lieu dans les médias communs au sujet du lien direct entre les jeux violents et la reproduction de ces actions violentes dans le monde réel, l'approche culturelle critique que les jeux pourraient éclairer est sous-étudiée. Par exemple, en parlant principalement des jeux de tir historiques situés durant la Seconde Guerre mondiale, Tanine Allison analyse un tour de passe-passe permettant à de tels jeux de cibler certains instants historiques considérés bons ou nécessaires et de faire naître, de ces instants, des conflits actuels de même envergure. Le joueur peut alors revivre les scénarios présentés jusqu'à les exécuter à la perfection. Il y parvient grâce à un système de missions qui sont, selon la structure formelle de *gameplay*, des objectifs et des récompenses sans répercussions dans le monde réel. T. Allison affirme :

[je traduis] Même les guerres actuelles en Irak et en Afghanistan ne correspondent pas au modèle soumis par ces jeux, celui d'une guerre de visée précise et de coups de feu contre un ennemi localisé avec précision et sans dégâts collatéraux. Ces jeux reflètent toujours le fantasme de la guerre moderne : propre, précise, rapide et dont les succès sont évidents. Les jeux vidéo montrent la guerre comme une chose qui peut être maîtrisée, ne pas causer de trouble post-traumatique ou de véritable mort¹⁰.

Ces mots semblent faire écho à un moment politique affectif contemporain qui, pour certains, annonce la mort de « l'Amérique traditionnelle¹¹ » ou l'érosion du mode de vie américain et de son firmament moral, plus stable dans le contexte historique de la Seconde Guerre mondiale, considérée comme une bonne guerre.

Il est vrai que la plupart des jeux de tir militaire présupposent le caractère héroïque et la droiture morale de leurs protagonistes, et qu'ils supposent également que cela peut satisfaire les désirs de ressenti du joueur vis-à-vis du soldat-héros. Toutefois, *The Line* se révèle être une exception à la caractérisation de T. Allison en présentant des missions fascinantes qui réclament à la fois efficacité et succès sur un plan jeu-mécanique tout en agressant, sur le plan narratif, le sens de la justice et le sens moral supposé du personnage, et par extension, du joueur. Ainsi, *The Line* s'écarte des conventions de son genre de manière unique.

Par exemple, dans un chapitre, le joueur doit choisir entre abattre un homme qui a volé de l'eau par désespoir, un délit grave, ou abattre le soldat qui a tué la famille du précédent en tentant de l'appréhender. Sous la menace de snipers, il faut choisir : tirer sur le civil ou sur le soldat, tenter de les libérer en tirant sur leurs liens, tenter d'abattre les snipers, ou juste essayer de fuir (image 8.2). Si certaines nuances dans la narration résultent des différents choix, aucune d'entre elles n'affecte profondément la direction de l'histoire en termes de satisfaction morale. Le jeu a souvent été encensé pour ses tentatives d'intégrer des questions éthiques dans le genre du jeu de tir et pour son scénario subversif. Cet exemple particulier montre que de potentielles conversations éthiques ne proviennent pas des choix dont les solutions sont purement bonnes ou mauvaises, mais de ceux dont toutes les solutions fendent le cœur¹².

En outre, le caractère référentiel au cinéma renvoie aux éléments sémantiques et syntaxiques des films de guerre contemporains et repose largement sur la culture visuelle préexistante pour gagner en authenticité. Le jeu est rempli de clichés militaires sciemment et ennuyeusement mielleux pour le spectateur critique. Un badinage sociable lors de l'introduction des personnages centraux crée un sentiment de lien préexistant. L'exécution efficace et exercée des ordres représente physiquement un entraînement d'élite. Des interprétations stylisées de supersoldats unidimensionnels les dépeignent en un groupe fraternel en mission. Cependant, tandis que le scénario se développe, ces modèles s'inversent tandis que le joueur commence à s'interroger sur les faibles excuses de Walker pour justifier la violence et son écart constant de la mission. Le joueur commence à vouloir prendre ses distances du personnage auquel il est le plus censé s'identifier.

Les écrans de chargement indiquent la critique de manière didactique avec des phrases telles que :

- « Vous pensez être un héros ? »
- « Vous restez une bonne personne. »
- « Vous ne pouvez pas comprendre, vous le voulez encore moins. »
- « Tout est de votre faute. »
- « Ce qui se passe à Dubaï, reste à Dubaï. »

Ces messages sont chargés d'une sorte de polarité inversée par rapport aux actions du jeu, ce qui est suspect en soi. Ils sapent la présomption selon laquelle une personne joue avec une position centrale et un alignement bon, ou en tant que héros du récit. La dernière phrase, en particulier, fait référence à un slogan publicitaire populaire : « Ce qui se passe à Vegas, reste à Vegas. » Il suggère l'abandon de ses inhibitions dans la zone de fête isolée de la ville de débauche. Dans le cas de la Dubaï fictive, ce n'est pas le plaisir, mais une orgie de violence que vous laissez derrière vous, ce qui place le personnage principal dans la peau du méchant. Au cours d'une interview, W. Williams insiste sur le fait que tout ce qui n'était présent que pour choquer a été retiré. Il souhaitait que tous les dilemmes moraux soient réalistes. Il affirme que le jeu demande au joueur de [je traduis] « se tenir face à un miroir et de dire : "Pourquoi suis-je en train de jouer au jeu de cette façon¹³ ?" » Dans *The Line*, cette notion de reflet apparaît comme un refrain grâce aux récurrences de miroirs et de reflets qui forment un modèle sur lequel je reviendrai plus tard.

Les joueurs autant que les critiques ont transmis une forte réponse affective au scénario moralement trouble. Un déluge de tests reflétait la façon dont le jeu a affecté les testeurs. Ils confirmaient la puissance du récit et les éléments esthétiques qui encourageaient la réflexion au sujet du coût des violences militaires, et considéraient le dangereux périple du capitaine Walker horriblement tragique. Alors que des choix moralement impossibles sont soumis au joueur, le *gameplay* refuse constamment au joueur la possibilité d'incarner un bon ou un mauvais Walker. Brendan Keogh explore ce point dans son étude critique de *The Line*. Il affirme [je traduis] : « Je n'ai peut-être pas toujours eu le choix de mes actions dans *The Line*, mais j'étais toujours responsable de ma présence dans ces situations de choix restreints. En d'autres termes, ce que j'ai choisi de faire importe moins que ce que j'ai fait¹⁴. » Il ajoute que le jeu incite à une observation critique en forçant le joueur à considérer, d'un côté ses intentions pendant qu'il joue, et

de l'autre ses propres justifications de brutalité en jeu, accomplies sans en avoir le choix, autrement dit, des brutalités inévitables.

W. Williams saisit l'occasion, à la GDC 2013 de San Francisco, de faire un tour d'horizon des intentions du jeu et de son équipe. Il y parle précisément des outils employés pour intervenir dans les conventions typiques du genre des jeux de tir militaires, lesquelles opèrent au point de vue ludique et narratif. Il identifie l'importance de la « dissonance ludonarrative », autrement dit, la friction oppositionnelle entre le contrat narratif établi par le jeu d'une part, et son contrat mécanique de l'autre¹⁵. Le terme a été utilisé, à l'origine, par Clint Hocking comme un moyen de définir une faille dans un jeu : le message contenu dans le récit serait en quelque sorte contredit par les actions entreprises dans le *gameplay* ou dans le système de score. Par exemple, C. Hocking critique le prétendu récit d'abnégation de *BioShock* (2007, 2K Boston et 2K Australia), car le *gameplay* lui-même, à travers son opportunisme et sa violence, envoie un message intéressé. Au cours de sa présentation « Nous ne sommes pas des héros : Contextualiser la violence par la narration, » W. Williams clarifie sa position sur le sujet de la violence dans son propre jeu et dans les jeux de manière générale :

[je traduis] Je ne crois pas que les jeux violents rendent les gens violents et je ne crois pas que les jeux violents nous désensibilisent à la violence. Cependant, je crois que les jeux violents nous désensibilisent à la violence dans les jeux, et je pense qu'il y a un rapport avec notre façon de traiter nos jeux et nos genres. Nos genres sont définis par l'action et cette action est la façon dont vous interagissez avec le monde. Il est question de votre façon de surmonter des obstacles, de causer des changements, de progresser dans vos objectifs. S'il s'agit d'un jeu de plateforme, vous le ferez en sautant. S'il s'agit d'un jeu de tir, vous le ferez en tuant quelqu'un avec une arme à feu¹⁶.

Il explique que, fondamentalement, la mécanique principale de *The Line* façonne les limites des possibilités du joueur. Un jeu de tir implique de tirer, c'est aussi simple que ça, alors Walker ne va pas faire beaucoup plus que ça. Cependant, la dissonance entre les idéaux de la mission humanitaire et l'utilisation de violence abusive durant ce processus peut être maximisée, l'apparente hypocrisie déterminée constitutive du personnage principal, plutôt qu'être une faute de *game design*. Comme l'a affirmé l'un des critiques, « au fur et à mesure, il devient de plus en plus bizarre de tuer autant de personnes¹⁷ » [je traduis].

Le théâtre de la guerre et les genres

Evan Watts débat de la prévalence des ruines comme ambiance esthétique de nombreux univers de jeu et de leur potentielle signification symbolique en termes de structure sociale et du renversement d'un ordre phallique. Dans cette interprétation, les structures architecturales deviennent [je traduis] « des monuments d'une société de domination masculine » et les ruines fonctionnent alors comme [je traduis] « un environnement qui libère de ces mêmes institutions sexistes qui les ont un jour laissé filtrer, et par conséquent, des lieux de renforcement¹⁸. » Dans le cas de l'esthétique des ruines de *The Line*, le lieu offre effectivement une sorte de liberté, mais plutôt nihiliste. Dans cette structure mythique, les hommes peuvent être des hommes, mais leur marquage violent est aberrant. L'étude d'E. Watts englobe plusieurs jeux, en particulier les ruines sous-marines de *BioShock*. Il soutient que, dans un sens plus large, bien que le nouvel ordre social montant soit « horrifique », celui-ci révèle au moins que l'ordre hétéronormatif est une construction sociale, et en conséquence, malléable¹⁹. Par opposition, dans le cas de *The Line*, dans lequel l'inversion des genres peut ne pas jouer un rôle de la façon dont E. Watts la définit, il est important d'envisager l'imagination de la masculinité blanche (normative) dans la crise et sa relation avec un lieu de chaos social imaginaire²⁰.

E. Watts a raison en ce sens : en tant qu'expressions sophistiquées, les jeux conçoivent des standards de genres, des relations de pouvoir, des discriminations raciales et des normes sociales. Les femmes dans *The Line* n'existent qu'en tant que victimes de torture ou de tirs alliés, en tant que sujets de plaisanteries entre hommes et en tant que victimes brûlées et mortes. Elles sont peut-être précieuses, mais fondamentalement secondaires. Bien que l'ordre patriarcal soit perturbé dans la fausse Dubaï, c'est le chaos qui en résulte, opposé à une possibilité d'inversion des genres. Jennifer Terry, une chercheuse dont le travail est au croisement de la guerre, de l'innovation technologique et de l'intervention humanitaire, trace la voie sur laquelle l'histoire a montré que le genre et la promesse de libération des femmes étaient des outils impériaux. À la lecture des travaux d'Amy Kaplan, elle élucide le rôle idéologique du genre en recueillant du soutien pour une expansion :

[je traduis] Les revendications humanitaires ont été à l'avant-garde de toute sortie militaire américaine moderne, des revendications qui ont été mobilisées pour rationaliser la capture de territoires et de ressources d'autochtones américains et hawaïens, d'habitants de Cuba, de Porto Rico, des Philippines, de Corée, du Vietnam, et à présent, d'Irak. Selon Amy Kaplan, les sauvetages humanitaires ont servi de mécanisme idéologique puissant pour justifier l'empire américains aux masses des États-Unis. Une logique de libération des Autres (d'apport de la démocratie aux prétendues cultures arriérées), et particulièrement les revendications de libération féminine, ce sont des mystifications idéologiques fondamentales qui masquent les blessures et les morts qui hantent toujours les États-Unis²¹.

J. Terry soutient, en conclusion, que le militarisme, l'humanitarisme et l'impérialisme sont du même ordre, que leur force destructrice est canalisée par les idéologies de sauvetage de l'Autre, et que les blessures laissées par cette destruction sont des traces lisibles d'idéologie géopolitique et biopolitique. De la même manière, les corps de femmes, calcinés ou traumatisés d'autre manière deviennent, à l'image de *The Line* à la fois une motivation morale dans le conflit qui s'ensuit, et un dégât collatéral nécessaire de ce conflit (image 8.3). Qu'elles ne soient ni des personnages jouables ni des personnages secondaires avec lesquels interagir souligne leur configuration en pions, par opposition aux agents (du moins dans le monde du jeu).

Malgré tout, le modèle hétéronormatif du mâle blanc des jeux de tir est également sapé par le scénario. E. Watts développe ce sujet dans ses articles, particulièrement [je traduis] la « satisfaction «masculine» [frustrée] qui accompagne la mécanique de *gameplay* de domination de l'environnement en usant de violence et d'agression²². » Sara Humphreys analyse les jeux comme expressions culturelles qui [je traduis] « influencent le développement d'identités culturelles, raciales, politiques, sociales et nationales²³. » Elle déclare que les jeux re-présentent les modèles de mythes : « de puissants mythes paradigmatiques qui servent de modèles pour la construction de mythes similaires²⁴ » [je traduis]. Elle prend pour exemple le genre vidéoludique d'action occidental, en particulier *Red Dead Redemption* (2010, Rockstar San Diego), comme modèle de l'exceptionnalisme, du néolibéralisme et de la suprématie blanche prosélytique américaine. Dans *The Line*, le capitaine Walker accomplit son rôle de supersoldat, cherchant à dominer chaque scénario par la violence militaire. Toutefois, tandis qu'ils progressent dans le jeu, son équipe et lui se transforment physiquement : d'une machine bien huilée, d'une équipe soudée à la précision chirurgicale, ils deviennent une troupe de brutes brûlées, ensanglantées et traumatisées. Leur dégradation psychologique reflète

cette transformation. Plus précisément, le ton de Walker envers ses hommes passe de l'assurance enjouée à la sévérité puis à la rage psychotique. Sa métamorphose dûe au stress du combat du début à la fin, et ses justifications de plus en plus nombreuses, proches de la démence, remuent un désir préexistant de la stabilité du rôle normatif masculin. Mais elle s'érode au cours du jeu jusqu'à ce qu'il ne reste que la psychopathie et une image de héros menaçant dont la forme d'expression destructrice est une violence pure et excessive. Il exécute son entraînement d'élite avec efficacité, mais ses motivations sont erronées et son ultime entreprise destinée à sauver des vies est totalement inutile.

Cette transformation, de supersoldat à meurtrier de masse, se déroule sur quinze chapitres. Dans les premières parties du jeu, le récit modélise des relations homosociales banales, en termes de création de mythe du soldat, en tant que liens inconditionnels d'amour entre hommes. Ils dépolitisent l'image, la transforment en un mythe de frères d'armes, qui fonctionne grâce à sa concentration sur les relations individuelles et interpersonnelles plutôt que sur les plus vastes puissances politiques en cause dans le contexte de soldats au combat²⁵. Cela coïncide avec le genre du jeu de tir militaire, mais alors que les personnages clés de *The Line* perdent toute morale et accumulent la fatigue, les blessures, la crasse, la hargne et le désespoir, les paroles du protagoniste passent du dialogue cliché de film de guerre à une soif de sang débridée. Walker devient menaçant, il devient un terroriste qui impose son idéologie et sa volonté pour atteindre des objectifs désapprouvés et qui lui sont propres. Cette représentation changeante, lentement révélée durant la partie, ternit l'image du soldat idéal qui incarne la justice. Ainsi, la critique prend forme.

L'utilisation littérale et métaphorique du miroir comme analogie de l'autocritique, autrement dit l'observation de soi-même dans un miroir, devient un leitmotiv au sein du jeu. La culpabilité et la clarté éthique sont intimement liées à certains apogées de la narration du jeu et à certaines révélations qui perturbent la cohérence du sentiment d'identité. L'attaque au phosphore blanc du chapitre 8, « La porte », en est le meilleur exemple. Au cours de ce chapitre, Walker utilise une arme incendiaire contre les soldats du trente-troisième bataillon, en large surnombre par rapport à l'équipe du capitaine. Si le joueur souhaite continuer, il n'a d'autre choix viable que de jouer le choix de Walker. Ce choix survient à peu près au milieu de la partie, après une descente géographique qui

génère une vision esthétique encore plus infernale et trompeuse du lieu. L'incident est mis à l'écran grâce à une utilisation très sophistiquée d'indices visuels pour faire apparaître l'acte du jeu en relation à la cruauté excessive qui s'apprête à avoir lieu, et qui reflète les récents événements du monde réel. Les contrôles du mortier à phosphore blanc ne sont pas très différents des contrôles classiques : il s'agit d'une boîte avec des boutons et un écran. D'abord, malgré les protestations de Lugo, votre équipe lance un appareil équipé d'une caméra qui procure une vue aérienne, affichée sur le moniteur dans l'écran du joueur. Sombrement, le visage de Walker se reflète sur l'écran du moniteur afin que vous (le joueur) le voyiez en même temps que le bombardement de charges au phosphore blanc, lancées à votre commandement. C'est une réflexion littérale de soi. Les victimes, des soldats chimiquement brûlés qui se tordent de douleur, puis figés en d'horribles pauses mortelles, sont atroce à retrouver par la suite. Pire encore, les dégâts collatéraux incarnés par les réfugiés civils qui ont subi le même sort, et dont bon nombre sont des femmes et des enfants. Un gros plan d'une femme et de son enfant, carbonisés, accrochés l'un à l'autre, les mains de l'adulte couvrant les yeux de l'enfant, fait remplir son objectif au message pas si subtil (image 8.4). De nouveau, femmes et enfants sont programmés sans agentivité, mais comme des victimes passives. Plus important, ils sont des victimes civiles d'un usage excessif de la force de la part du prétendu héros. La lutte intérieure resurgit lorsque Lugo réagit face à l'horreur en hurlant qu'ils sont allés trop loin, cette fois. Le sujet de cette affirmation peut désigner Walker, Adams et Lugo ; les *game designers* qui conjurent douloureusement l'usage récent de cette arme en Irak, tant par Saddam Hussein que par les États-Unis ; ou l'armée américaine elle-même, qui a défendu l'utilisation du phosphore blanc en affirmant qu'il ne s'agissait pas d'une violation des interdictions liées aux armes chimiques du fait de sa classification dans les armes « incendiaires²⁶ ».

En brouillant la frontière éthique entre soldat et meurtrier de masse, *The Line* dénonce les prétendues missions de civilisation (le « fardeau de l'homme blanc »), de protection du monde face à la chute dans le désordre, face aux ténèbres et la barbarie. Ainsi, la ligne franchie peut aussi faire référence à la dissolution de la masculinité blanche stable lors de sa plongée dans la crise et de sa rencontre avec l'Autre du monde arabe.

Le protagoniste de la plupart des jeux de tir à la première ou à la troisième personne se bat certainement du bon côté. Dans ce jeu, le fantasme d'une dominance totale reste techniquement accompli, bien que moralement frustré. En tant que joueur, cette frustration est en grande partie causée par le sentiment d'être entraîné dans la folie de Walker et dans son spectacle de militaire moralisateur sans avoir le moindre pouvoir de choisir autrement. En réalité, après avoir employé les cinématiques précédemment citées et les indices du jeu de tir militaire pour présenter une vision conventionnelle, la stratégie de *The Line* consiste à exploiter habilement les tactiques moralement répréhensibles afin de déconcerter les joueurs qui s'attendent à représenter le bien.

Conclusion

Dans *War Bytes: The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line*, Matthew Payne suggère que *Spec Ops* puisse être « le premier jeu de tir antimilitaire majeur de toute l'industrie²⁷ » [je traduis]. Il affirme que le jeu brise la tradition du divertissement militaire en injectant à la totalité de son scénario un « sentiment discordant », et conclut qu'une critique du genre est à l'œuvre²⁸. En interrompant les plaisirs basiques du jeu de tir militaire (que M. Payne décrit comme le plaisir de l'échappatoire dans le contexte d'un lien affectif au monde réel), *Spec Ops* crée un inconfort productif pour le joueur qui soulève une réflexion sur « le plaisir banal du *militainment*²⁹ ». En fin de compte, quelles sont les possibilités qui permettent d'envisager, de manière critique, les constructions idéologiques qui peuplent le genre ? Après tout, l'époque est stressante pour la contribution créative. Les actions en cours dans le monde arabe (les guerres du Golfe et la guerre contre le terrorisme, pour les citer) sont sans cesse représentées, et ce depuis leur commencement, dans la culture visuelle (accompagnées de graphiques animés de guerre, de missiles guidés et d'avions frappant les tours). L'effort mondial réclame une unité politique qui accuse toute critique d'être pacifiste et antinationale. Pour un producteur créatif, la question devient alors de savoir comment répondre au moyen de la culture visuelle quand les deux seules possibilités viables semblent être le soutien ou le silence. La critique garantit virtuellement une censure tandis que la complicité engendre la propagande. Le travail demande plus que cela, alors que devient l'expression ? Quelle génération de sens est-elle possible ?

Oui, *The Line* contient effectivement une critique du coût de la guerre (particulièrement le poids psychologique) du point de vue de l'histoire. Il emprunte à la culture visuelle des films pacifistes (*Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket*, etc.), et il s'éloigne du chauvinisme des jeux de tir militaire en retournant son cœur d'action contre lui-même. D'une perspective d'égalité des genres, les femmes sont configurées en victimes sans agentivité, ou absentes, à la fois dans la diégèse du jeu et en tant qu'outil pour la critique au sens large que ce jeu semble adresser, une manœuvre rétrograde dans une intervention autrement sophistiquée. Comme le fait remarquer B. Keogh [je traduis] : « Dans un jeu qui subvertit et œuvre contre tant de conventions, un manque totalement conventionnel de véritable représentation féminine, sans véritable commentaire à ce sujet, est incroyablement décevant³⁰. » Il est plus intéressant de noter que le sentiment d'appartenance indique les peurs liées à ce que la modernisation de centres non occidentaux signifie pour les États-Unis, dont le statut de superpuissance est mis en péril. Cependant, le plaisir du jeu provient de l'exploitation d'un imaginaire américain plus profond centré sur un monde arabe qui aurait régressé jusqu'à un état calamiteux et serait embourbé dans une pauvreté extrême, renforcée par une représentation médiatique constante. Susan Sontag a écrit [je traduis] : « Être spectateur de calamités qui ont lieu dans un autre pays est une expérience moderne caractéristique, l'offre cumulative de ces professionnels issus de plus d'un siècle et demi, des touristes spécialisés appelés journalistes. Les guerres sont également, aujourd'hui, des images et des sons de salon³¹. » Avec ce jeu, les horreurs de l'imagination quotidienne de ruines et d'agonie dans des lieux éloignés sont amenées dans nos salons d'une nouvelle manière. *The Line* présente une occasion jouable pour les personnes d'une certaine socialisation, qui se voient reflétées en Walker et qui fonctionnent par lui, d'apporter leur participation à la destruction d'une région qui est le siège d'une peur racialisée, celle d'un monde obscur qui s'élève en riche compétiteur technologique et scientifique à l'échelle mondiale. Ramener Dubaï, symbole rutilant de cette modernité du monde arabe, à un état de sauvagerie constitue sans aucun doute une vision cathartique pour un certain type de nationalistes dont l'identité américaine est étroitement liée à la dominance mondiale et à l'Autre en tant que manifestation du manque. Tout ceci est accompli tandis que Walker se berce d'illusions selon lesquelles il (et par extension, vous) est en mission humanitaire.

L'ironie mélancolique de *Spec Ops: The Line* crée, en fin de compte, une friction entre son appel à la maîtrise technique du *gameplay* et une faillite morale sous-jacente.

Que sont les débris et la ruine de ce jeu ? Les débris sont ceux d'un empire tombé. C'est prendre ses désirs pour des réalités, puisque le jeu représente un empire arabe croissant et toutes les peurs et tous les fantasmes qu'il peut engendrer. Il représente également la vanité d'une revendication moraliste du jugement de la modernisation, de l'opulence et de la dominance économique mondiale de cet univers Autre. La force affective des atrocités dont nous sommes témoins (et acteurs par le *gameplay*) n'est-elle pas seulement une force de violence, mais aussi de dissolution entre le soi et l'Autre ? La ruine est celle d'un idéal, la ruine psychologique et éthique, dans ce cas, d'un soldat occidental idéal, dont le temps est passé et dont le rôle prescrit de protecteur ou de gardien de porte contre le chaos d'un cœur de ténèbres arabe est révolu.

SORAYA MURRAY est professeure au département Film et Média numériques de l'Université de Californie, à Santa Cruz. Elle enseigne la culture visuelle contemporaine avec un intérêt particulier pour l'art, les médias numériques et les jeux. Elle est autrice de *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*.

Annexes

Images du chapitre six

Image 6.1 : Sacrifice noir (*The Last of Us*)

Image 6.2 : Inquiétude paternelle figée (*The Walking Dead*)

Image 6.3 : Appropriation par un fan de *The Walking Dead* (par ChrisG avec son accord)

Image 6.4 : Meurtre empathique (*The Walking Dead*)

Notes du chapitre six

1. Manveer Heir (2014), « Misogyny, Racism, and Homophobia: Where Do Video Games Stand? », in *GDC Vault*, <http://www.gdcvault.com/play/1020420/Misogyny-Racism-and-Homophobia-Where> ; Tom Senior (23 mars 2014), « Why Manveer Heir's Attack on Stereotypes in Games Was the Most Important Moment of GDC 2014 », in *PC Gamer*, <http://www.pcgamer.com/why-manveer-heirs-attack-on-stereotypes-in-games-was-the-most-important-moment-of-gdc-2014/>.
2. La *blackness* désigne l'identité noire, principalement des Afro-Américains [NdT].
3. Tom Moylan (2000), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia* (Boulder, CO : Westview), XIII.
4. Pour une excellente analyse des sous-genres dystopiques et anti-utopiques ainsi que leurs classifications, voir Antonis Balasopoulos « Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field, » http://www.academia.edu/1008203/_Anti-Utopia_and_Dystopia_Rethinking_the_Generic_Field_ (consulté le 12 mars 2015).
5. Voir Marcus Schulzke (2014), « The Critical Power of Virtual Dystopias, » *Games and Culture* 9, n° 5 : 315–334.
6. Ibid., 324. Voir également Raffaella Baccolini et Tom Moylan, éd., *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (New York : Routledge, 2003), 7.
7. Voir Linda Williams (2001), *Playing the Race Card: Melodramas of Black and White from Uncle Tom to O. J. Simpson* (Princeton, NJ : Princeton University Press) et Lauren Berlant (1998), « Poor Eliza, » *American Literature* 70, n° 3 : 635–668.
8. Baccolini et Moylan, *Dark Horizons*, 2. Pour une discussion sur « les suspicions du réel, » voir Efraim Sicher et Natalia Skradol (2006), « A World neither Brave nor New: Reading Dystopian Fiction after 9/11, » *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas* 4, n° 1 : 153.
9. Baccolini et Moylan, *Dark Horizons*, 8.
10. Plusieurs suites de G. Romero incluent des protagonistes noirs dont les rôles sont proéminents et qui sont plus réflexifs sur leur identité. Voir *L'armée des morts* (1978), *Le Jour des morts-vivants* (1985),

- Le Territoire des morts* (2005), *Chronique des morts-vivants* (2007), et *Le Vestige des morts-vivants* (2009).
11. Robin R. Means Coleman (2011), *Horror Noire: Blacks in American Horror Films from the 1890s to Present* (New York : Routledge), 106. Voir également Kevin Heffernan (2002), « Inner-City Exhibition and the Genre Film: Distributing “Night of the Living Dead” (1968), » *Cinema Journal* 41, n° 3 : 59–77.
 12. Les fans comme les chercheurs manquent l’occasion d’analyser l’importance de la carnation de Marlene dans leurs débats sur le jeu et la morale. Voir, par exemple, Amy M. Green (2016), « The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*, » *Games and Culture* 11, n° 7–8 : 745–763.
 13. Baccolini et Moylan, *Dark Horizons*, 8.
 14. Matt Becker (printemps 2006), « A Point of Little Hope: Hippie Horror Films and the Politics of Ambivalence, » *Velvet Light Trap* 57 : 44.
 15. Henry A. Giroux (2005), « The Terror of Neoliberalism: Rethinking the Significance of Cultural Politics, » *College Literature* 32, n° 1 : 15.
 16. Sean Brayton (2011), « The Racial Politics of Disaster and Dystopia in *I Am Legend*, » *Velvet Light Trap* 67 : 75.
 17. Bien que je débattre de culture visuelle dans ce chapitre, il faut souligner que les traditions de littérature et d’impression noires (en ce compris les romans d’Octavia Butler et de Samuel Delany) représentent la *blackness* dystopique avec plus de nuance que la portée limitée de l’espoir et du sacrifice dans la culture visuelle.
 18. Jayna Brown (2013), « The Human Project: Utopia, Dystopia, and the Black Heroine in *Children of Men* and *28 Days Later*, » *Transition* 110, n° 1 : 122.
 19. Adilifu Nama (2008), *Black Space: Imagining Race in Science Fiction Film* (Austin : University of Texas Press), 147.
 20. J’ai affirmé que le monde dystopique, féodal et futuristique d’*Afro Samurai* est productivement postmoderne. Voir TreaAndrea M. Russworm (2013), « The Hype Man as Racial Stereotype, Parody, and Ghost in *Afro Samurai*, » in *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, éd. Gretchen Papazian et Joseph Michael Sommers (Jefferson, NC : McFarland), 169–182.
 21. Mikhail Bakhtine (1982), *The Dialogic Imagination: Four Essays*, ed. Michael Holquist, trans. Caryl Emerson, 2^e éd. (Austin : University of Texas Press), 426.
 22. Kahlief Adams (17 février 2014), « Dave Fennoy Drops the Knowledge, » *Spawn On Me* (podcast), <http://thespawnpointblog.com/spawn-episode-3-dave-fennoy-drops-knowledge/>
 23. Ibid.
 24. Voir Toby Smethurst et Stef Craps (1 mai 2015), « Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in *The Walking Dead* Video Game, » *Games and Culture* 10, n° 3 : 269–290 et

- Jamie Madigan (7 novembre 2012), « The Walking Dead, Mirror Neurons, and Empathy, » *Psychology of Video Games*, <http://www.psychologyofgames.com/2012/11/the-walking-dead-mirror-neurons-and-empathy>.
25. Ryan Smith (13 mai 2013), « Empathy Games: Finding the Virtues amid the Violence of Telltale's *The Walking Dead*, » *Gameological Society*, <http://gameological.com/2013/05/empathy-in-the-walking-dead/> ; également cité dans Smethurst et Craps, « Playing with Trauma, » 18.
 26. Smith, « Empathy Games. »
 27. Ibid.
 28. La carnation de Clémentine a été le centre d'innombrables délibérations. Bien que plusieurs développeurs aient affirmé qu'elle est Afro-Américaine, les fans modifient continuellement les pages Wiki du personnage pour la définir comme caucasienne, Coréenne ou métisse. La potentielle ambiguïté ainsi que le débat perpétuel représentent une décision hautement réflexive, à mon sens, car elle remet en question la supposition selon laquelle la l'origine et l'ethnie peuvent être déterminées à vue.
 29. Pour « frontend » et « backend, » voir D. Fox Harrell (2013), *Phantasmal Media: An Approach to Imagination, Computation, and Expression* (Cambridge, MA : MIT Press).
 30. Hortense J. Spillers (1987), « Mama's Baby, Papa's Maybe: An American Grammar Book, » *Diacritics: A Review of Contemporary Criticism* 17, n° 2 : 64–81. Le nombre de joueurs qui choisissent de faire tirer Clémentine sur Lee stagne autour de 67 % et était à 70 % durant mes différentes parties et mes visionnages de *walkthroughs* sur YouTube.
 31. Voir « Youtubers Reaction to the Walking Dead Game Ending, » *YouTube*, 23 novembre 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=xAOrGq7DQsI>; et « Youtubers reaction to the Walking Dead Game Ending #2, » *YouTube*, 27 décembre 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=IFSOdwiLVS4>.
 32. Jean Baudrillard (2002), *The Spirit of Terrorism* (Londres : Verso), 11.
 33. Pour plus de prédictibilité sur les récits apocalyptique originaux, voir Sicher et Skradol, « A World neither Brave nor New, » 152.

Images du chapitre sept

Image 7.1 : L'avatar de *Journey* (*Journey*)

Image 7.2 : Le désert en tant que vide (*Journey*)

Image 7.3 : Le tissu comme technologie (image du jeu *Journey*)

Notes du chapitre sept

1. Il faut des siècles pour inventer le primitif [je traduis].
2. John C. Van Dyke (1999), *The Desert: Further Studies in Natural Appearances* (Baltimore : John Hopkins University Press), 200.
3. thatgamecompany, « Journey, » <http://thatgamecompany.com/games/journey/> (consulté le 15 décembre 2016).
4. Lauren Berlant (1991), *The Anatomy of National Fantasy: Hawthorne, Utopia, and Everyday Life* (Chicago : University of Chicago Press), 35.
5. Jenova Chen (29 mars 2012), « Journey Is PSN's Fastest-Selling Game, Soundtrack Coming Soon, » *PlayStation.Blog*, <http://blog.us.playstation.com/2012/03/29/journey-is-psns-fastest-selling-game-soundtrack-coming-soon/>.
6. Kirk Hamilton (27 décembre 2012), « Game Theory: The Awkward Adolescence of Gaming, » *New York Times*, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/12/27/game-theory-the-awkward-adolescence-of-gaming/> ; Darren Franich (14 mars 2012), « “Journey” Videogame Review: A Glorious, Thoughtful, Moving Masterpiece, » *Entertainment Weekly*, <http://www.ew.com/article/2012/03/14/journey-videogame-review>.
7. Emily Gera (11 février 2011), « Journey Hands-On Preview, » *VideoGamer*, <http://www.videogamer.com/ps3/journey/preview-2895.html>.
8. Jennifer González (2009), « The Face and the Public: Race, Secrecy, and Digital Art Practice, » *Camera Obscura* 24, n° 1 : 37.
9. Raffi Khatchadourian (24 janvier 2006), « Pursuing Terrorists in the Great Desert, » *Village Voice*, <http://www.villagevoice.com/2006-01-24/news/pursuing-terrorists-in-the-great-desert/> ; (26 janvier 2013) « The Danger in the Desert, » *The Economist*, <http://www.economist.com/news/briefing/21570720-terrorism-algeria-and-war-mali-demonstrate-increasing-reach-islamist-extremism> ; Gillian Parker (29 septembre 2013), « Africa Desert Helps Breed Radicals, from Al Shabab to Boko Haram to Mr. Marlboro, » *Christian Science Monitor*, <http://www.csmonitor.com/World/Africa/2013/0929/Africa-desert-helps-breed-radicals-from-Al-Shabab-to-Boko-Haram-to-Mr.-Marlboro> ; (7 octobre 2013) *Terror in the Desert*, documentaire de la BBC diffusé sur ABC television.
10. Alexander R. Galloway (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis : University of Minnesota Press), 35.
11. Alenda Chang (2011), « Games as Environmental Texts, » *Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences* 19, n° 2 : 79.
12. David Ciccoricco (2012), « Narrative, Cognition, and the Flow of Mirror's Edge, » *Games and Culture* 7, n° 4 : 275.
13. bell hooks (1992), *Black Looks: Race and Representation* (Boston : South End Press), 25.
14. Ibid.

15. Ian Bogost (15 mars 2012), « A Portrait of the Artist as a Game Studio, » *The Atlantic*, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/03/a-portrait-of-the-artist-as-a-game-studio/254494/>. Voir également Scott Juster (21 mars 2012), « “Journey” and Seeing the Best in My Fellow Gamer, » *PopMatters*, <http://www.popmatters.com/post/156210/>
16. Alex C. (15 mars 2012), « Interview: Composer Austin Wintory on Journey, » *TheSixthAxis*, <http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/>.
17. Trevor Paglen (2009), *Blank Spots on the Map: The Dark Geography of the Pentagon's Secret World* (New York : Penguin), 56.
18. John Beck (2001), « Without Form and Void: The American Desert as Trope and Terrain, » *Nepantla: Views from South* 2, n° 1 : 66.
19. Matthew Nava (2013), *The Art of Journey* (Los Angeles : Blue Canvas), 14, 22–31.
20. Thomas Hobbs (4 décembre 2015), « The Women Pushing Gender out of Gaming, » *Vice*, https://broadly.vice.com/en_us/article/the-women-taking-gender-out-of-gaming.
21. Karen Moltenbrey (juin-juillet 2012), « Mysterious Journey, » *Computer Graphics World*, <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2012/Volume-35-Issue-4-June-July-2012/MysteriousJourney.aspx>.
22. Jason Cipriano (2 octobre 2012), « “Journey” Art Director Discusses the “Art of Journey” and Makes a Case for Games as Art, » *MTV Multiplayer*, <http://multiplayerblog.mtv.com/2012/10/02/journey-art-director-discusses-the-art-of-journey-and-makes-a-case-for-games-as-art/>.
23. Lisa Nakamura (2002), *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* (New York : Taylor and Francis), 89.
24. Ibid
25. Mark Seltzer (1998), *Serial Killers: Death and Life in America's Wound Culture* (New York : Routledge), 81.
26. Ibid., 241.
27. Ibid., 213.
28. Nicole Fleetwood (2011), *Troubling Vision: Performance, Visuality, and Blackness* (Chicago : University of Chicago Press), 200 (emphase dans l'original).
29. Ibid.
30. Voir Sadie Plant (1997), *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture* (Londres : Fourth Estate) ; Ron Eglash (1999), *African Fractals: Modern Computing and Indigenous Design* (New Brunswick, NJ : Rutgers University Press) et Diana Marculescu et al. (2003), « Electronic Textiles: A Platform for Pervasive Computing, » *Proceedings of the IEEE* 91, n° 12 : 1995–2018.
31. Joanna Berzowska (2005), « Electronic Textiles: Wearable Computers, Reactive Fashion, and Soft Computation, » *Textile: The Journal of Cloth and Culture* 3, n° 1 : 11.
32. À la fois matériau souple (*soft ware*) et outil technologique (*software*). [NdT]

33. Alexander R. Galloway et Eugene Thacker (2007), *The Exploit: A Theory of Networks* (Minneapolis : University of Minnesota Press), 12.
34. Ibid., 66.
35. Patrick Jagoda (2016), « Terror Networks and the Aesthetics of Interconnection, » *Social Text* 28, n° 4 : 67.
36. (29 janvier 2014), « My Favorite Journey, » *Journey Stories* (blog), <http://journeystories.tumblr.com/post/74912097350/my-favorite-journey> ; (1 novembre 2013) « Companionable Silence, » *Journey Stories* (blog), <http://journeystories.tumblr.com/post/65634264279/companionable-silence>. Voir également le forum de thatgamecompany sur *Journey* : <http://www.thatgamecompany.com/forum/viewforum.php?f=11>.
37. Jagoda, « Terror Networks and the Aesthetics of Interconnection, » 66.
38. (8 février 2013), *Variety*, « Journey Game Creator Jenova Chen: “Theories behind Journey”—Full Keynote Speech, » *YouTube*, <http://www.youtube.com/watch?v=S684RQHmGA>.
39. Linda Holmes (9 octobre 2013), « Virtual Strangers: A “Journey” with Anna, » *NPR*, <http://www.npr.org/sections/monkeysee/2013/10/09/230676658/virtual-strangers-a-journey-with-anna>.
40. Albert Sabat (15 février 2013), « How to Create Spirituality in a Video Game, » *ABC News*, http://abcnews.go.com/ABC_Univision/Entertainment/jenova-chen-spirituality-video-game-journey/story?id=18501149.
41. Pour un examen approfondi de l’esthétique de *Journey*, voir David Ciccoricco (2015), *Refiguring Minds in Narrative Media* (Lincoln : University of Nebraska Press) ; Patrick Jagoda (2016), *Network Aesthetics* (Chicago : University of Chicago Press) et Katherine Isbister (2016), *How Games Move Us: Emotion by Design* (Cambridge, MA : MIT Press).
42. William J. T. Mitchell (2000), « Holy Landscape: Israel, Palestine, and the American Wilderness, » *Critical Inquiry* 26, n° 2 : 213.

Images du chapitre huit

Image 8.1 : Une Dubaï fictive, dévastée (image du jeu *Spec Ops: The line*)

Image 8.2 : Qui abattre, soldat ou civil ? (*Spec Ops: The Line*)

Image 8.3 : Réfugiée lors d’une cinématique (image du jeu *Spec Ops: The Line*)

Image 8.4 : Victimes du phosphore blanc (image de *Spec Ops: The Line*)

Notes du chapitre huit

Remerciements : Je souhaite remercier Derek Conrad Murray, Neda Atanasoski, Felicity Amaya Schaeffer, les lecteurs anonymes et les éditeurs pour leur généreuse opinion au cours de l’élaboration de ce chapitre. Les versions précédentes de ce chapitre ont été fournies au centre d’études culturelles de l’Université de

104

Santa Cruz, en Californie, en mai 2013, au programme de conférences Leonardo Art Science Evening Rendez-vous (LASER) de l'Université de Stanford en juin 2014, et au California College of the Arts en février 2015.

1. Cette notion de « vie de rêve » dans une culture donnée provient de Stuart Hall (2006), *The Origins of Cultural Studies: A Lecture*, produit et édité par Sut Jhally (Northampton, MA : Media Education Foundation), DVD.
2. Le lien avec *Au cœur des ténèbres* était fréquemment évoquée lors des interviews de Walt Williams. Voire, par exemple, Hollander Cooper (30 mars 2012), « Spec Ops: The Line— Learn about the Story with Lead Writer Walt Williams, » *GamesRadar+*, <http://www.gamesradar.com/spec-ops-line-learn-about-story-lead-writer-walt-williams/>.
3. Gillen McAllister (21 juin 2012), « Spec Ops: The Line GRTV Interview, » *Gamereactor*, <http://www.gamereactor.eu/news/33921/Spec+Ops%3AThe+Line+GRTV+Interview/>.
4. Dans les documents inclus dans le pack de la version PlayStation 3.
5. Pour une déconstruction complète de la relation entre *Au cœur des ténèbres*, *Apocalypse Now*, et l'évolution des comportements envers la guerre du Vietnam, voir Neda Atanasoski (2013), « The Vietnam War and the Ethics of Failure: Heart of Darkness and the Emergence of Humanitarian Feeling at the Limits of Imperial Critique, » dans *Humanitarian Violence: The U.S. Deployment of Diversity* (Minneapolis : University of Minnesota Press), 73–101.
6. Ibid., 76.
7. Parmi les nombreux exemples récents, voir la série documentaire télévisée en neuf épisodes sur le changement climatique, *Years of Living Dangerously* (Season 1, réalisée par Joel Bach et David Gelber), diffusée pour la première fois en avril 2014. Voir également le documentaire du photographe Edward Burtynsky (2007), *Manufactured Landscapes*, réalisé par Jennifer Baichwal (Foundry Films), dont les photographies de destruction environnementales et d'abus de travail en Chine pointent fortement du doigt les tensions occidentales autour de l'ascension de la Chine au statut de superpuissance grâce à une industrialisation, à des projets d'urbanisme et à révolution énergétique.
8. Giorgio Agamben (2005), *State of Exception*, trans. Kevin Attell (Chicago : University of Chicago Press).
9. De nombreux exemples existent, mais en particulier Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (Minneapolis : University of Minnesota Press) et Nina B. Huntemann et Matt Payne, éd. (2009), *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games* (Londres : Routledge).
10. Tanine Allison (2010), « The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History, » *Literature/Film Quarterly* 38, n° 3 : 192.
11. Bill O'Reilly, présentateur américain de *The O'Reilly Factor* sur Fox News Channel, utilise cette terminologie classique que les conservateurs emploient pour parler de ce qu'ils pensent être une

- rupture de l'Amérique « traditionnelle ». Bill O'Reilly (12 novembre 2012), « Talking Points Memo: Is Traditional America Gone for Good? » *Fox News*, <http://www.foxnews.com/transcript/2012/11/13/bill-oreilly-traditional-america-gone-good>.
12. Pour une excellente analyse du concept de gameplay éthique de *The Line*, voir Miguel Sicart (2013), « Into Play, » dans *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (Cambridge, MA : MIT Press), 111–116.
 13. McAllister, « Spec Ops. »
 14. Brendan Keogh (2013), *Killing Is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line* (Marden, Australie : Stolen Projects), Kindle edition, loc. 2394.
 15. La discussion de Williams fait partie d'un débat de 2007 après lequel Clint Hocking aurait donné naissance à l'expression « dissonance ludonarrative » sur son blog. Voir Clint Hocking (7 octobre 2007), « Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game Is About, » *Click Nothing*, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.
 16. Walt Williams (27 mars 2013), « We Are Not Heroes: Contextualizing Violence through Narrative, » présentation à la Game Developers Conference, http://www.gamasutra.com/view/news/188964/Video_Spec_Ops_The_Line_contextualizes_violence_through_story.php.
 17. Kirk Hamilton (27 mars 2013), « Spec Ops Writer on Violent Games: “We’re Better Than That,” » *Kotaku*, <http://kotaku.com/spec-ops-writer-on-violent-games-were-better-than-th-460992384>.
 18. Evan Watts (2011), « Ruin, Gender, and Digital Games, » *WSQ: Women's Studies Quarterly* 39, n° 3 et 4 : 248.
 19. Ibid., 255.
 20. Ici, je souhaite être claire : bien qu'il y ait trois soldats, à savoir Walker, Lugo et Adams (respectivement Euro-Américain, Italo-Américain et Afro-Américain), c'est Walker qui perd la raison.
 21. Jennifer Terry (2009), « Significant Injury: War, Medicine, and Empire in Claudia's Case, » *WSQ: Women's Studies Quarterly* 37, n° 1–2 : 200–225.
 22. Watts, « Ruin, Gender, and Digital Games, » 255–256.
 23. Sara Humphreys (2012), « Rejuvenating “Eternal Inequality” on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption, » *Western American Literature* 47, n° 2 : 202.
 24. Ibid.
 25. Dyer-Witheford et de Peuter en discutent dans « Banal War: Full Spectrum Warrior, » dans *Games of Empire*, 97–122.
 26. (16 novembre 2005), « US Used White Phosphorus in Iraq, » *BBC News*, http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/4440664.stm.

27. Matthew Thomas Payne (2014), « War Bytes: The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line, » *Critical Studies in Media Communication* 31, n° 4 : 265–282. Voir également Matthew Thomas Payne (2016), *Playing War: Military Video Games after 9/11* (New York : New York University Press).
28. Payne, « War Bytes, » 266.
29. Ibid., 268.
30. Keogh, *Killing Is Harmless*, loc. 1239–1241.
31. Susan Sontag (2003), *Regarding the Pain of Others* (New York : Picador), 18.

Texte source

chapter six

DYSTOPIAN BLACKNESS AND THE LIMITS OF RACIAL EMPATHY IN *THE WALKING DEAD* AND *THE LAST OF US*

TREAANDREA M. RUSSWORM

WHILE THE MAINSTREAM VIDEO GAME INDUSTRY HAS BEEN WIDELY criticized for failing to prioritize diverse representations in narrative games, words like “race,” “diversity,” and “inclusiveness” have been appearing more often as topics of discussion at industry conventions like the Game Developers Conference (GDC). In 2015, for instance, Derek Mann and Dennis Matthews led a series of sessions on black characters in video games, and just one year before, at GDC 2014, Bioware Montreal game developer Manveer Heir issued an impassioned challenge to the same audience of game industry insiders. In his lecture “Misogyny, Racism, and Homophobia: Where Do Video Games Stand?,” which *PC Gamer* called “the most important moment of GDC,” Heir provocatively admitted during the talk that, “yes, we have a major representation problem.”¹ Heir went on to argue that video game developers need to resist “the sales fallacy,” the industry-held assumption that games with nuanced diverse representations will not sell. He told the crowd that solving “the representation problem,” breaking away from white masculinity as a character norm, “starts with us, the developers, and it starts with us pushing back against our colleagues when they disagree with [the] race, gender, sexual orientation, and other non-typical characteristics of our characters.” He further challenged, “I want us as an industry to stop being so scared.”

Released in the years preceding Heir’s talk, *The Walking Dead: Season One* (2012–2013, Telltale Games; *TWD*) and Naughty Dog’s *The Last of Us* (2013; *TLoU*) seemed to anticipate and perhaps even facilitate some of the mounting

public discourse around diverse representations of race in narrative games. Because both games appear to be progressive when it comes to the gaming industry's problems with representation and both games are depressively dystopian in terms of mood, setting, and plot, when examined together these games also invite questions about how dystopian tropes and storytelling conventions might uniquely inform wider conversations about gaming and inclusiveness. We might ask, for example, how central are "identity politics" to digital simulations of the end-times—and how does blackness function ideologically in such contexts?

Although there are many ways to approach the topic of racial representation in video games, the dystopian frame is a particularly compelling point of interest because of how common dystopian conventions are for the medium as a whole. Given the historical significance of blackness as an overdetermined signifier for abject suffering and dogged survival during bleak social and political times, this chapter examines the possibilities and limitations of representing black identity within a typical dystopian project. In the first part of the chapter, I contextualize the broader cultural interest in dystopian themes and explore what dystopian games like *TLoU* have in common with classic films like *Night of the Living Dead* (1968, Romero). Alongside this examination of how dystopian films and other media have represented black characters since the 1960s, I offer some guidelines for how writers and game designers might create what I theorize as a critical racial dystopia: a type of dystopian narrative that maintains a dialogic, progressive, and highly reflexive relationship to historical tropes of blackness. The second part of the chapter more closely examines how aspects of *TWD*'s game design, like the use of noninteractive cutscenes, work with and against historical representations of sacrificial and empathetic black characters in ways that create an ambivalent blend of utopian hope and dystopian dread.

Diverse Dystopias: Not All Bites Are Created Equal

But what makes a world dystopian in the first place, and what might it mean that the video game industry has become so heavily saturated with dystopian tales? The main stories in *TWD* and *TLoU* take place in environments that appear unequivocally worse than the present reality, feature zombie apocalypse scenarios, and generally represent the degradation of humanity. These elements place the games in proximity to a long narrative tradition of dystopian and anti-utopian writing, from George Orwell's *1984* to Alan Moore's *V for Vendetta*. In preceding art forms like literature, film, television, and comic books, dystopias have most typically appeared, as Tom Moylan defines in *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, as

[the narrative] ability to register the impact of an unseen and unexamined social system on the everyday lives of everyday people. Again and again, the dystopian text opens in the midst of a social "elsewhere" that appears to be far worse than any in the "real" world. As the mise-en-scène is established in an exponential

presentation of the society's structure and operation, the narrative zooms in on one of the subjects of the terrible place.²

If for Moylan and others the 1990s represented a decisive dystopian turn in Western narrative culture, video games like *TWD* and *TLoU* have replicated the success and popularity of dystopian storytelling so much so that we might easily argue that dystopias have functioned as a zeitgeist for the medium on the whole. The number of narrative games that invite players to explore fantastic terrible places as a part of their modus is compelling, and there are now video games that represent nearly every dystopian flavor and subgenre imaginable—from dystopias of catastrophic contingency and dystopias of authoritarian repression to nihilistic and critical dystopias.³

Entire video game franchises—many of them quite central to the medium's success—have perfected the virtual representation of disaster scenarios as a part of *Fallout* (1997–2010, Bethesda), *Half-Life* (1998–2004, Valve), *Deus Ex* (2000–2013, Ion Storm), *Mass Effect* (2007–2012, Bioware), *BioShock* (2007–2013, Irrational Games), *Crysis* (2007–2013, Crytek), and *Borderlands* (2009–2014, Gearbox Software). In addition to heavily influencing the production of mainstream video game franchises, dystopian world design has also become a defining feature of some notable nontraditional art games, independent games, and games featuring female protagonists, particularly *Papers, Please* (2013, Lucas Pope), *Nothing to Hide* (2014, NCase), the *Portal* series (2007–2011, Valve), and *Mirror's Edge* (2008, Digital Illusions CE). Any decline in, or cessation of, the current production cycle of digitally rendering dark times seems unlikely since the archive of such games developed for the current systems, next-gen consoles, and PCs only continues to grow with the steady production of a new wave of popular dystopian titles, including *Skyrim* (2011, Bethesda), *I Am Alive* (2012, Ubisoft), *Dishonored* (2012, Arkane Studios), *Day Z* (2013, Bohemia Interactive), *Watch Dogs* (2014, Ubisoft), *Resogun* (2014, Housemarque), *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014, Monolith Productions), and *Dying Light* (2015, Techland), to name a few.

With the exception of Marcus Schulzke's essay "The Critical Power of Virtual Dystopias," and a few blog posts and top ten lists, little has been written about the prevalence of dystopias in video game culture or about how games function similarly to and differently from other apocalyptically themed content.⁴ In distinguishing his assessment of dystopian games from Raffaella Baccolini and Moylan's establishing, literary definitions of "critical dystopias" as narratives that ultimately maintain a hopeful, utopian impulse as a part of a larger deconstructive ambition, Schulzke argues that dystopian video games that nullify hope altogether offer an even more powerful mode of societal critique precisely because games make players complicit in the bleak "underlying logic of how these worlds are created and sustained."⁵ As such, Schulzke discusses the *Fallout* series as successfully critiquing nuclear proliferation and cold war ideologies, *BioShock* as an active, cautionary illustration of a fall from utopia to dystopia, and *Spec Ops: The*

Line (2012, Yager Development) as a purposeful criticism of militarization and the use of unmitigated force in the chronic state of national emergencies.

With Schulzke's redefinition of the critical dystopia in mind, we can say that there has indeed been great diversity in terms of the range of types of dystopian video games produced in recent years. Specifically, when it comes to racial representation, we can also note that some of the most racially diverse video games are also dystopian tales, including *Beyond Good and Evil* (2003, Ubisoft), *Prey* (2006, Human Head Studios), *Afro Samurai* (2009, Namco Bandai Games), *Half-Life* and *Half-Life 2*, the *Mass Effect* trilogy, *Resident Evil 5* (2009, Capcom), *Deus Ex: Human Revolution* (2011, Eidos), *Remember Me* (2013, Dontnod Entertainment), the *BioShock* trilogy, and *Infamous: Second Son* (2014, Sucker Punch). These racially diverse dystopias grandly visualize and correlate representations of difference with dystopian tropes of survival and resistance.

To argue that video games have gotten very good at simulating diverse disasters is not to suggest, however, that such works will veer toward radical social critique when it comes to race. Case in point: Naughty Dog's *The Last of Us*, a game that is about who survives—both physically and emotionally—when the world has gone to hell. As a popular and critically acclaimed dystopian game released exclusively for the PlayStation 3 (and remastered for the PlayStation 4), *TLoU*'s plot is strikingly similar to *The Walking Dead*'s: a fungal virus threatens humanity and the emotional bonds established between a white adult male (Joel) and a young girl (Ellie) offers a human relational model for cherishing empathy and intersubjectivity (the psychological relationship between people) as the world around them falls. With its inclusion of four secondary, black NPCs, who are all presented without a diegetic awareness of their racial and cultural backgrounds, *TLoU* most evidently satisfies an uncritical multiculturalist imperative to merely include diverse characterizations in game worlds. For instance, all four of the black characters die in the game's story (they are either bitten, commit suicide, or are murdered by Joel), and throughout the game blackness labors to shore up white character agency—that is, Ellie needs her black friend, Riley, to teach her how to be more confident, exploratory, and politically subversive.

The empathetic relationship between these two characters is constructed as essential for Ellie and as one that has uneven consequences for Riley. For example, the story in the game's expansion pack, *Left Behind*, constructs a sweet and tender interracial love story between Ellie and Riley (they kiss)—until, that is, both girls are bitten by a swarm of infected humans. In one shot from the prequel, both characters sit side by side to imagine humanity's bleak future, share secrets, and vow to die slowly but assuredly together. Despite this meaningful exchange, their mutual death pact, and strong interpersonal connectedness, only Riley eventually succumbs to the dehumanizing effects of the fatal bites. Ellie, in turn, learns from Riley's sacrificial death that she alone is immune to the virus that is devastating the planet and turning other humans into the infected. Similarly, in the game's main story, witnessing the graphic deaths of two other black characters

(brothers Henry and Sam) teaches Ellie and Joel that their lives and their bond are all the more worth fighting for. Such representations of sacrificial blackness evoke the kind of emotional responsiveness that Linda Williams critiques in *Playing the Race Card* as a pathos of black suffering and that Lauren Berlant problematizes in her work on race and sentimentalism.⁶

The most significant black character in the main story of the game is Marlene, the leader of the Fireflies, an underground group resisting the government's harsh military rule. Marlene functions in *TLoU* as an important sign of liberation and resistance not only because she fights the proponents of a corporatized and militarized police state but also because she works with a group of scientists who are trying to discover a cure for the fungal virus. At the same time, Marlene is positioned as the game's central antagonist because she and the group of scientists want to use Ellie's brain to create a vaccine. Even though Ellie is more than willing to die for a cure, in the game's final scenes Joel murders Marlene while she begs for her life, saves Ellie from the scientists, and thereby refuses to sacrifice Ellie for the greater good of humanity (figure 6.1). While Riley's death taught Ellie that not all bites are created equal, Joel's actions demonstrate that the interpersonal project of building attachment and empathy between white characters must be protected and prioritized at all costs, even at the expense of finding a cure. The fact that all the black characters die in order to teach Ellie and Joel to value their relational bond begs questions about the true costs of so-called empathy. In sum, although *TLoU* includes representations of black characters who are not overtly stereotypical, blackness nonetheless functions unimaginatively and unprogressively in this dystopian narrative frame that is so primed for social and political commentary.

113
Dystopian Blackness and the Limits of Racial Empathy



Figure 6.1. Sacrificial blackness (*The Last of Us* game still)

Toward a Theory of Critical Racial Dystopias

If we are to believe that dystopian games have an emergent and distinct potential for criticism, then it also matters whether the game worlds are as self-consciously aware of the ideologies they reproduce as they are of the ones they ostensibly set out to critique. To my mind, irrespective of the cultivation of hope within the narrative, the most instructive and applicable part of Baccolini and Moylan's definition of a critical dystopia to the study of video games has to do with a given text's overall penchant for a "postmodern attitude of self-reflexivity."⁷ Baccolini and Moylan clarify:

With an exploration of agency that is based in difference and multiplicity yet cannily reunited in an alliance politics that speaks back in a larger though diverse collective voice, the new dystopias not only critique the present triumphal system but also explore ways to transform it that go beyond the compromised left-centrist solutions. These texts, therefore, refresh the links between imagination and utopia and utopia and awareness in decidedly pessimistic times.⁸

For a dystopian video game to function critically around matters of identity and race, then, we should expect to see a presentation of character agency that is not only rooted in "difference and multiplicity" but also skillfully and carefully connected to a broader project, an "alliance politics," that self-reflexively and implicitly critiques the present system of social and political organization through its construction of a dark future or alternate reality. Creatively constituted, a work can contain that utopian impulse within the text—through plot, character growth, mise-en-scène, and so on—or it might maintain a transformative import and agenda outside the text if its reflexivity and intentionality enliven a discourse community around its clear points of critique. Thus, even if a dystopian game—finally!—signals an investment in the politics of representation by visually representing racial difference and employing people of color for voice acting and motion capture, as my reading of the black characters in *TLoU* indicates, that attempt alone does not qualify it for doing rich, deconstructive work.

Through a set of four criteria, I propose one model for doing this deconstructive work and building critical racial dystopias. This model is most productively established by placing *TLoU* on a narrative continuum of works that have also combined race and disaster, a continuum that includes George Romero's 1968 classic *Night of the Living Dead*.

The first and most obvious criterion to consider when envisioning the possibility of a critical racial dystopia is Baccolini and Moylan's stipulation about textual reflexivity and self-conscious critical awareness. Romero's film, the first to feature a black protagonist in the lead role of a (notoriously graphic) zombie apocalypse narrative, is often read as a dense—if unintentional—political allegory. The black character, Ben (Duane Jones), becomes the leader of an enclave of survivors who are trapped in a house on the fateful night of the zombie outbreak. One by one, each of the other survivors (who are all white) succumb to the

swarm of zombies descending on the house. After triumphing in a violent physical contest with Harry, a white male patriarch who challenges Ben's leadership, Ben survives the fantastical encounter with both human adversaries and the undead by barricading himself in the basement overnight. At daybreak, a mob of white men mistake Ben for a zombie, shoot him in the head, and perfunctorily burn his corpse. The film's diegesis never once references Ben's race nor does the story directly represent any aspect of 1960s racial tensions. Unlike a dystopian film like *The Brother from Another Planet* (1984, John Sayles), which is more overt in its engagement with race and the history of black oppression, *Night of the Living Dead's* story concentrates on the more general harms inherent in the survivors' breakdown of communication and failure to relate intersubjectively and empathically.⁹

Second, while Romero's zombie classic does not include a diegetically reflexive relationship to its era's racial politics, we can see in the film's reception a complementary component of a critical racial dystopia: the creation of an active discourse community around the text. That is, the fact that the film's story is neither reflexive nor direct in its representation of racial difference and racial politics has not stopped viewers from receiving it as a complex racial allegory. As media scholar Robin Means Coleman explains, despite the fact that "the filmmakers have been unwavering in their assertion that the casting of a Black actor was happenstance" and despite the fact that the filmmakers never intended any social critique of American race relations, 1960s audiences and contemporary scholars have always read Ben as a symbol of black agency and resistance.¹⁰ The same audiences have interpreted the film's ending as a condemnation of white vigilante justice. Thus, particularly if a text represents blackness sans racial reflexivity within the text—by subscribing to a color-blind multiculturalism, for instance—the extent to which that work creates a discourse community that nonetheless discusses the social and political implications of those representations remains essential for distinguishing a critical racial dystopia from other dystopias.

Here, of course, is where *TLoU's* black representations struggle the most. The game's ending where Joel refuses to let Ellie be used for the cure does indeed create a critical discourse community. That is, players and reviewers have discussed to no end the moral implications of Joel's decision. The game's mechanics further encourage this deliberation about Joel's decision by employing character perspective shifting, which requires players to play the last moments of the game as Ellie rather than Joel. After Joel saves Ellie from Marlene and the scientists, you are literally distant from him as you play the final seconds of the game as a dazed Ellie who follows Joel toward their bright dystopian future together. Yet the fact that Marlene's identity as a black woman does not ever come up in the countless online debates about Joel's decision is also significant in a game that pits Ellie's humanity and right to live against Marlene's. Any racial anxieties that inform both this dynamic and Joel's cold-blooded murder of Marlene, which motivates the game's emotional climax, are completely divorced from the discussions of Joel's decision to forgo a cure.¹¹

Third, although pessimism and bleak endings have traditionally been associated with dystopian projects, the critical dystopia as Baccolini and Moylan define it, importantly resists a resignation to utter hopelessness by maintaining some kind of transcendent, and I would add corrective, proximity to progressive ideals that “resist both hegemonic and oppositional orthodoxies” as they imagine “a space for a new form of political opposition.”¹² Thus, a critical racial dystopia would engage and reference contemporary race relations, cultural identities, or historical oppressions in a way that also imagines some path for change. With the end of the film’s graphic annihilation of Ben as a symbol of black resistance, *Night of the Living Dead* evidently fails to capture this third component of a critical racial dystopia. In fact, many scholars read the film’s political orientation as relentlessly nihilistic, or as Matt Becker puts it, the film reflects “an overriding political ambivalence that was intimately related to a shift in the hippie counterculture’s worldview from broad optimism to a foreboding sense of failure and doom.”¹³ Although *Night of the Living Dead* does not maintain the same type of utopian/dystopian political impulse of a critical dystopia, it is certainly possible to imagine that even a nihilistic dystopia could nonetheless foster a sense of hopeful disruptiveness within its discourse community. Whether or not conversations about social critique, hope, and change occur diegetically, or extra- or paradiegetically, the work’s political ambition with regard to racial representation would include at least the spirit of what Henry Giroux describes as “a language of critique and possibility” and “hope” that also casts “democracy as a site of intense struggle over matters of representation, participation, and shared power.”¹⁴

The fourth component of a critical racial dystopia includes a reflexive awareness that popular dystopian films and television shows since *Night of the Living Dead* have continued to almost obligatorily include black characters. As Sean Brayton summarizes in his assessment of sci-fi narrative conventions, “from 2012 and 24 to *Children of Men* and *Battlestar Galactica*, the relationship between disaster, dystopia, and diversity is increasingly apparent in SF film and television, where the end of the world is imagined in relation to multiculturalism.”¹⁵ In this regard, we can think of any number of films and television shows, including *Star Trek* (1966–1969, NBC), *The Brother from Another Planet*, *Terminator 2* (1991, James Cameron), *The Matrix* trilogy (1999–2003, the Wachowskis), *28 Days Later* (2002, Danny Boyle), *Children of Men* (2006, Alfonso Cuarón), *District 9* (2009, Neill Blomkamp), *I Am Legend* (2007, Francis Lawrence), and *The Book of Eli* (2010, Hughes Brothers), as establishing some additional precedent for how blackness has functioned both allegorically and reflexively in dystopian worlds. In many of these story lines, the black characters are signs of hope, as they are in *The Matrix*, *Children of Men*, and *I Am Legend*. As signs of hope amidst despair, black filmic characters like Laurence Fishburne’s Morpheus, Clare-Hope Ashiety’s Kee, and Will Smith’s Robert Neville often work to save humanity by building empathetic and intersubjective relationships with others while the apocalypse threatens to

shatter the relational potential of humanity. Other times, however, as with the black scientist Miles Dyson in *Terminator 2*, popular dystopian story lines reflect grave ambivalence about black characters' agency in reconstituting humanity and instead frame black identity as complicit in the destruction of humankind. In these instances, black characters routinely die sacrificial and symbolic deaths either in facile attempts to save humanity or as just desserts for their redemptive failures.¹⁶

Of course, the way blackness has labored overdeterminedly in fictional dystopian worlds is further informed by how black and brown bodies have historically functioned as signs of abjection and exclusion, on the one hand, and as catalysts for tolerance and radical change, on the other. Cultural theorist Jayna Brown persuasively argues that "there are meanings historically bound to Black diasporan subjects that explain this. Slavery and colonization were post-apocalyptic, and Black people's existence across the globe continues as a condition of alienation."¹⁷ With few exceptions, then, the narrative patterns established by sci-fi television and film have consistently offered a mixed bag of dread and hope for the racial other as black dystopian characters like the citizens of Zion in *The Matrix* films have appeared as symbols who absorb a competing mix of historical tropes of blackness. Cultural critic Adilifu Nama concurs, concluding that despite the appearance of inclusion and change that dystopian texts may have tried to signal, sci-fi media has too often faltered ideologically and critically by only superficially challenging "racially biased representations of Blacks and other people of color" in order to avoid "criticism for promoting a particular racial politics."¹⁸

Black video game characters like Riley and Marlene in *TLoU*, Jacob and his father in *Mass Effect 2*, Afro and Ninja Ninja in *Afro Samurai*, and Lee and Clementine in *TWD* did not evolve in a cultural vacuum. This preexisting history of representing race and disaster provides some context for understanding why minority characters have become so easily associated with end-time scenarios in games.¹⁹ The expectation that video game writers and developers have some familiarity with this history, that game design should be a dialogic process (which Bakhtin defines as the "constant interaction between meanings") and not just a procedural or algorithmic process, serves as this fourth and final guideline for crafting critical racial dystopias in digital culture.²⁰ This place where racial difference and the grand narrative tropes of disaster converge is also where African American studies and film and media studies have something unique to offer game studies. That is, the fact that both this representational history of dystopian media and the scholarship and criticism on these works exist means that game developers and writers do not have to start from scratch when trying to create meaningful and progressive black characters. Rather, there is every invitation here to build on these precedents, as the lessons learned from both the representational failures and successes in other media can serve as instructive models of departure for new media representation.

The Walking Dead and Lee's Reflexive Black Paternity

Much more so than *TLoU*, Telltale's *TWD* realizes at least some of the potential for video games to create dialogically centered critical racial dystopias. While the comic book and television show both feature white police officer Rick Grimes as the lead character around whom a multiethnic band of survivors of the apocalypse rally, the first season of Telltale's game inverts the franchise's racial power dynamic by weaving the story and game's principal action around black college professor and father figure Lee Everett. This power inversion comes with built-in limitations, however, as when the game starts, Lee is on his way to prison for committing a crime of passion—murdering his wife's lover. One way Telltale supported its decision to centralize Lee's race and background was to hire accomplished black voice actor Dave Fennoy, who has explained that he tried to use his recording sessions to make Lee's speech and enunciation resemble more of his own middle-class dialect and sensibilities.²¹ In addition to what Fennoy contributes to *TWD* as the central voice actor, the story diegesis references Lee's race both directly and indirectly. For example, early in the game we learn that Lee's past and present were informed by his proximity to a southern black professional class; his mother and father were pharmacists in Macon, and he taught as a history professor at the University of Georgia. Other characters, particularly white men, are competitively and sometimes inexplicably hostile to Lee, whom the game situates as a de facto leader of the survivor groups he encounters. At times, the game's dialogue reflects an irrefutable awareness of some of the post-civil-rights American anxieties surrounding black masculinity and black exceptionalism. For instance, Larry, a large and volatile white male adversary, hates Lee from the moment he meets him. And even though the reason Larry gives for not wanting Lee to be around him or his adult daughter is that he knows about Lee's past as a convicted murderer, Larry's interactions with Lee also seem fueled by a history of racial bias and conflict. It is the narrative awareness of this history that gives Lee, in episode 3, the dialogue option to both call Larry a racist and express his own discontent with having to interact with the character and his equally reactionary daughter.

Throughout *TWD*, Lee's most significant interracial interactions are with Kenny, another white male southerner who—like Joel in *TLoU*—becomes an embodiment of white male depressive rage and social dysphoria. As Fennoy reads him, Kenny is, in fact, “this kind of racist guy. But [Lee and Kenny] have to learn to work together, and they develop a real bond. It's a troubling bond, but that's the guy he can depend on.”²² As Fennoy indicates, one of the reasons Lee's interpersonal connection to Kenny is troubling is because Kenny often expresses resentment toward Lee's achievements as a black professional. Some of these exchanges with Kenny will vary depending on the choices the player makes in the timed dialogue interactions, like when in episode 3, in a moment of heated verbal contest, Kenny blurts out a disapproving comment about Lee's “fancy job” and

elite education. In my play-through, a grieving and despondent Kenny physically attacks Lee, pummeling him in the face. In other play-throughs of this moment, Kenny is more restrained if Lee works hard to empathically coax him along. Other times, the exchanges between Lee and Kenny that reflect the game's critical dramatizations of racial bias occur regardless of the choices the player makes. One narrative cutscene in episode 2, just after Kenny mockingly calls Lee "professor," satirically conveys some of the game's critical awareness of US race relations:

KENNY: Hey, Lee, you know how to pick a lock, right?

LEE: No, why would you say that?

KENNY: Well, you're . . . you know . . . urban?

LEE: Oh, you are not saying what I think you're saying!

KENNY: Jesus, man, I'm from Florida. Crazy shit just comes out of my mouth sometimes. Sorry.

Kenny's comments that link southern white masculinity with Florida and "crazy shit" have particular social and political resonance in the wake of the murders of Trayvon Martin and Jordan Davis, young black men murdered in Florida just before and during the game's development and episodic release. Importantly, as this scene is noninteractive, the player does not have a chance to push the issue further and challenge the way Kenny equates blackness and criminality—especially since Lee's backstory has already cemented that association. Even when Lee and Kenny do have conflict, then, the game's story eschews diegetic opportunities for more pointed critique in order to keep the project of building empathy and solidarity between the two characters open.

At the same time, some of the game's key story decisions exacerbate the flawed tradition of conflating black identity with the pathos of sacrifice and suffering. If one of the most classic conventions of the dystopian text is confirming humanity through acts of empathetic bonding among groups of survivors when all else seems to have gone to hell, the first season of the game hardwires this theme around black subjectivity. While it has become an accurate critical assumption that *TWD* game is about empathy and emotional identification, most reviewers and critics stop short of connecting this project to Lee's race.²³ Only journalist Ryan Smith, in "Empathy Games," infers some of the political and ideological implications inherent in building empathy around and through a black character. Smith writes,

Part of what makes *The Walking Dead* so brave is that Lee is an African-American man convicted of murder, a marginalized minority in our society. There is no one-armed man to manipulate our sympathies, and the writers don't let Lee off the hook for his crimes. He is unequivocally guilty of killing his wife's lover, and he's headed to prison. In our society, Lee would typically be seen as a "bad guy," the type of character we'd likely be shooting down without mercy in another video game.²⁴

In Smith's estimation, the apocalypse and the situational traumas that Lee experiences are culminating narrative events that successfully humanize blackness. The story events transform Lee from what appeared to be an ordinary dehumanized black criminal at the start of the game into "a complex vessel we pour ourselves into" by game's end.²⁵ Smith's reading suggests that Lee's race could potentially mean "a lot" in this context, and he notes that the grand upswing for violent video games like this one is that such games "could actually be creating empathy in us instead of destroying it."²⁶ Rather than unnerving the supposition that blackness must be made redeemable in order to become empathetic, Smith embraces the popularly held view that creating empathetic blackness is always beneficial. Such an analysis takes for granted that cultivating empathy is a good thing, a necessarily vaunted psychosocial and cultural norm. As we have seen, however, across sci-fi media and other dystopian tales about blackness, stories that uncritically and obligatorily signal and represent racial empathy also often produce disastrous and uneven consequences for the black characters at the center, or on the margins, of those works.

To return to *TWD*'s plot and mechanics of choice, notwithstanding Lee's interactions with white survivors like Kenny and Larry, it is Lee's relationship with Clementine that most evinces the celebrated project of exploring or maintaining empathy between central characters—and the fact that these two characters are black also matters.²⁷ Through both what D. Harrell Fox calls the "frontend" (visual representation) and "backend" (code, stats, gamic system), Lee is programmed and designed to be an empathetic black father figure.²⁸ This means that even if the player tries to play Lee with an edge and make him mostly reject the many opportunities to express empathy toward others, Lee simply cannot act this way with Clementine: their non-player controlled interactions are sweet and tender, and despite the elements of player choice and direction that the game's interactive design offers, Lee will above all be a compassionate father figure to her. This default paternal behavior coheres mostly in the noninteractive cutscenes, which set the overall tone for their relationship. For example, in one scene, the two characters ride in the back of an RV; Clementine nestles snugly against Lee's chest, and he drapes his arm around her protectively. As they talk, Lee shares with her several hard truths about humanity and their circumstances—for example, some of the survivors they have been traveling with are not trustworthy or ethical. While the scene's quick time events (QTEs) give the player interactive opportunities to shape some of the details of this conversation, the visual assets of the shot's mise-en-scène firmly fix the interpersonal and emotional contours of their time together. Regardless of player input in this scene, Lee will always physically hold and comfort Clementine as they talk, and the way the cutscene is edited will always alternate close-ups of the child's facial expressions of contentment and trust with the wider shots of the two of them in filial embrace. As Clementine drifts off to sleep, Lee will always look down at her with his brow furrowed with fatherly concern (figure 6.2).



Figure 6.2. Fixed fatherly concern (*The Walking Dead* game still)

In scenes like this one, the emotional and physical staging of the two characters established within the noninteractive cutscenes (which by far outnumber the interactive QTE opportunities in the game) serves as a powerful critical retraction of the dominant negative imagery around black fathers as irresponsible, incompetent, and absentee, making this aspect of the game's design very much in line ideologically with what we might imagine as a critical racial dystopia.

Fans have been particularly attuned to this aspect of Lee's corrective image of black paternity. There is an extensive online archive of fan-created artwork for the game that mimics the relational dynamic set by the cutscenes in ways that further naturalize Lee and Clementine's bond as loving and playful. In one of the more popular examples of the critical discourse community around their relationship, one modder reimaged the characters using physics software (Garry's Mod) that allows players to alter gameric content and elements. In the resulting photo, *TWD*'s visual assets are manipulated to construct a Lee-Clem selfie that shows both characters goofing around, tongues out, as they pose together with one of Lee's arms resting on Clementine's shoulder and the other outstretched to capture their picture (figure 6.3). The photo foregrounds their warm humanity against the backdrop of the zombie apocalypse, the remnants of which can be seen incongruously lurking in the brightly rendered background.

In addition to critically resisting the dominant negative cultural associations to black paternity, the way both characters relate to each other in the noninteractive cutscenes services the game's general dystopian project of contrasting



Figure 6.3. Fan appropriations of *The Walking Dead* (by ChrisG; used with permission)

rampant moral degradation with empathetic acts and dialogue. The Lee-Clementine relationship also works, as Ryan Smith praises, to humanize and recuperate Lee from his criminal past. We come to know that Lee, who might otherwise be unrecognizably human as a black man and convicted murderer, is human because of his evident—algorithmic—ability to love and care for this adorable and vulnerable child. Even if we can say that the project of humanizing blackness succeeds and carries with it some measure of positive upswing here, that does not mean, however, that the decision to program Lee to have an intersubjective orientation toward Clementine remains unencumbered by other dominant anxieties about black subjectivity. That is, just as the cutscenes giveth, they also taketh away.

“YOU ARE DEAD”: The Limits of Racial Empathy in *The Walking Dead*

The final episode of *TWD*'s first season, “Left Behind,” depicts Lee’s successful search for, and reacquisition of, Clementine after she has been kidnapped by the game’s portrayal of yet another dysphoric and grieving white male. After their reunion, Clementine reciprocates by bravely and superhumanly saving Lee as he collapses in the middle of a zombie horde at the very moment when the two characters stumble on Clementine’s zombified parents, who happen to be wandering hungrily and aimlessly in the streets of Savannah. At this point in the narrative, the player knows that Lee has been bitten (hence his blackout), but Clementine only now learns of Lee’s deterministic proximity to her undead parents. One of the player’s first tasks in this scene, then, is to break this news of Lee’s impending death to Clementine and simultaneously protect her from Lee’s dying rite of black paternity.

The player's options for controlling Lee during this part of the game's emotional climax veer heavily toward the expression of compassion and care. As he lays dying, Lee's primary role is a pedagogical one: to patiently coach Clementine toward her newfound independence and encourage the now nine-year-old child to demonstrate her budding acquisition of key survival tactics while she fights off a zombie and ultimately figures out how to free herself from the enclosed space—and from the soon-to-be-zombie Lee. Unlike *TLoU*'s use of character perspective shifting that allows the player to move between controlling Joel or Ellie at key moments of crisis, in *TWD* the player remains rooted in Lee's decomposing blackness even though Clementine has all the key points of action in the game's ending. From the moment Lee collapses to the ground (with about ten minutes remaining of gameplay) all of Lee's action QTEs create a symbiotic bridge and relay between the two characters that work to transfer his agency to the child. For instance, during these moments Lee provides minimal physical support to her, like in kicking a bat her way, but mostly the player controls and directs Clementine's actions from Lee's position on the floor by directing his gaze toward objects that she might use to save herself and by choosing dialogue options that assist her in problem solving. If at any time Clementine dies during this segment because you (as Lee) fail to blurt out the instructions to her soon enough, the kill screen reads YOU ARE DEAD, just as it does whenever Lee dies during other moments of failure in the game. Yet "you"—Lee—are not dead. Instead Lee looks on ashen and horrified, his face superimposed over the kill screen, as Clementine squeals and dies. In blurring the boundaries between one character who has been morally redeemed by his empathetic caretaking abilities but remains dying nonetheless and the other character who is presumably a youthful site of hope and progress, the game produces an instantiation wherein blackness deterministically lacks subjective distinctiveness.

Ultimately, the game's heavy use of tone-setting cutscenes pushes the characters' symbiotic bond to an ideologically problematic end. For example, in a non-interactive cutscene Lee instructs Clementine to handcuff him to a pole so that she will be protected from his indiscriminating violence when he inevitably dies and returns. Articulating her loyalty and attachment to her only remaining parental figure, Clementine protests, saying, "I don't want to do this," but Lee firmly and lovingly coaxes her to detain him nonetheless: "Just do it, sweetie," he sighs. In compliance, the child wrests a pair of handcuffs from a zombified law official who also inhabits the enclosed space. Despite all that their bond has signified up until this point, Lee's redemptive and punitive relationship to the prison industrial complex returns from the dead to fatally subordinate the intersubjective bond between the two characters, returning the black masculine subject back to his depressive and inevitable relationship to the state. Only this time, rather than function as signifier for a generalized threat to society (as he did riding in a police cruiser at the start of the game), Lee is refigured here as a specific threat to the only person with whom he has established reciprocal love. While the noninteractive cutscenes play the biggest role in cementing and cherishing the relational bond

between these two characters throughout the other episodes, that bond is decidedly undermined with the same design tool at game's end.

124

Trea Andrea M. Russworm

The biggest and final test for Clementine, and the way she at last proves her readiness for the bleak realities of this new life, is initiated by Lee's symbolic death. In this game of limited choices, the player decides whether Lee will tell Clementine to shoot him (black humanity survives by dying) or whether Lee will spare her the emotional trauma of having to kill her caretaker (black humanity dies in rotting perpetuity). Herein lies a final test of the limits of racial empathy for the player, as well, since it is the player, and not a cutscene, who determines whether Clementine shoots Lee. Has the project of building empathy around and through black identity worked enough for players to make the right difficult, morally encoded decision? Have the players cultivated enough empathy for Lee to order a young child to shoot him point blank, squarely in the head? Telltale's endgame screenshot summary of player decisions shows that the majority of players do indeed instruct Clementine to shoot Lee—the decision that paradoxically stresses and preserves his humanity by refusing to let this rendition of Hortense Spillers's famously articulated culturally “banished” black father turn into a zombie.²⁹ After issuing the order for Clementine to kill him, Lee tries to paternalistically stress that she is making the difficult decision of saving his humanity. He tells her, “Close your eyes, and be thankful you'll never have to see me as one of them.” In addition to humanizing and redeeming Lee, the grave reality of Lee's death or reanimation builds character for Clementine, hardens her, readies her for the brutal world outside the garage door. And so, with her face splattered with a mixture of dried blood and fresh tears, Clementine tightly closes her eyes, twists her head away, peeks several times to make sure that she has a straight aim—as Lee taught her to do—and then squeezes the trigger (figure 6.4).



Figure 6.4. Murderous empathy (*The Walking Dead* game still)

This final action, along with the close-up of Clementine's aggrieved display of empathetic mercy, is certainly where the game earns its billing as an "emotional game." Everyone in the game's discourse community cries, it seems, when playing through Clementine's mercy killing. In fact, there are several YouTube compilations of player reactions to this moment.³⁰ Their teary-eyed and anguished facial expressions nearly mimic Clementine's as the players watch the cutscene of this empathetic climax. Yet there is nothing critical about *TWD*'s dystopian ending, least of all its racial politics, as black empathy has no real power here other than to evoke tears. The lesson in these final moments is that after empathy has been cultivated from several vantage points around Lee, and the narrative has gone to great lengths to demonstrate a black father-daughter love, Lee is reensnared with his original fate: he's back in handcuffs despite their powerful emotional ties. While the distraught player reactions and the high percentage of players who have opted to preserve Lee's humanity certainly confirm that some kind of empathetic identification with both characters has worked by this point in the story, there is also a costly sentimentalism here that draws on, spectacularizes, and then dissolves black intersubjectivity. Lee does not die here as Ben does in *Night of the Living Dead*, at the hands of an allegorically racist posse of white vigilantes. He seems to die harmlessly enough after being bitten by a zombie. Yet playing a black character who demands to be shot also plays out various racial anxieties through a diegetic gameric action that proves to be masochistic, melancholic, and critically unaware of either character's racial/social position. The payoff of Lee's death is its own reward: affected players cry over an emotional loss without discussing any of these consequences or allegorical meanings.

At game's end we are left with a prototypical image of sacrificial blackness—like we've seen so many times before in narrative history. In a game and franchise that self-consciously emphasizes humanity, empathy, and intersubjectivity as a contrast to the moral degradation of society, Lee's death reveals the limits of that overall project when it comes to the minority characters. An ending more attuned to the narrative history of dystopian blackness, perhaps one that radically and critically envisions an apocalyptic future where a black father and daughter survive together—by any means necessary—to fight another day would certainly represent something we have rarely, if ever, seen in visual culture.

Disaster by Any Means Necessary

Perhaps even more so than literature, film, television, or comic books, dystopian video games, because of their interactivity, have the potential to function as Jean Baudrillard's ultimate hyperreal simulations. Theorizing that the American cultural appetite for, and attraction to, scenes and images of destruction has only heightened since the attacks on the World Trade Center on September 11, 2001, Baudrillard argues that "every disaster made us wish for more, for something bigger, grander, more sweeping."³¹ Yet Baudrillard's writings on disaster narratives and Baccolini and Moylan's theory of the critical dystopia represent opposing

visions of how disaster and apocalyptic narratives may function in contemporary culture. On the one hand, there is Baudrillard's assertion that dystopian representations are primarily spectacles that evince our preference for simulations over and above any engagement with the real. Such works uncritically fuel an insatiable craving for nihilistic substitutions for lived experience as a way to cope with the inevitability of catastrophe. Critical dystopias, on the other hand, work in a mode of purposeful postmodern critique. These works use dystopian contexts to deconstruct from within as they attempt to unsettle present-day cultural norms, policies, and social hierarchies.

Dystopian video games, as ultimate simulations of disaster, have the potential for uniquely contributing in either vein. As video game narratives that both end with blackness represented as dead or dying in the future, *The Walking Dead* and *The Last of Us* contribute representations of gamified blackness that falter in their ability to function progressively. To simulate blackness using the oft-repeated tropes of muted or thwarted hope and resistance and obligatory sacrifice compounds the overall cultural pattern of creating spectacular and predictable urtexts, as the fate of black subjectivities remains as predictable as the narrative conventions of the next zombie apocalypse.³² Gaming our way through the predictable mix of race and disaster parables does little more than assure us that although we may dread it, we can imagine with certainty the unchanging reality of the racial other's fate in the end-times.

As dystopian storytelling continues to remain attractive to both developers and gaming audiences, instead of continuing to demand "more" or "better" representations in games, with an interpretative framework like the critical racial dystopia I have aimed to make other narrative traditions and modes of critique valuable to this area of new media production. That video game developers are notoriously scrupulous when researching and constructing the lore and knowledge base for their game worlds means that there are tremendous opportunities for rich dialogic exchange between game design imperatives and interdisciplinary scholarship. So, too, can game studies as an emergent field better integrate the scholarship from African American studies, literary studies, and film and media studies. Part of what we can offer as interdisciplinary scholars are new ways to make critical discussions on topics like these—such as sacrificial blackness and the perils of empathetic racial friendships—accessible, relevant, and visible to the producers and fans of games.

TREAANDREA M. RUSSWORM is Associate Professor of English at the University of Massachusetts, Amherst, where she teaches classes on digital media, race, and popular culture. She is coeditor of *From Madea to Media Mogul: Theorizing Tyler Perry* and author of *Blackness Is Burning: Civil Rights, Popular Culture, and the Problem of Recognition*.

Notes

1. Manveer Heir, "Misogyny, Racism, and Homophobia: Where Do Video Games Stand?" *GDC Vault*, 2014, <http://www.gdcvault.com/play/1020420/Misogyny-Racism-and-Homophobia-Where>; Tom Senior, "Why Manveer Heir's Attack on Stereotypes in Games Was the Most Important Moment of GDC 2014," *PC Gamer*, March 23, 2014, <http://www.pcgamer.com//why-manveer-heirs-attack-on-stereotypes-in-games-was-the-most-important-moment-of-gdc-2014/>.
2. Tom Moylan, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia* (Boulder, CO: Westview, 2000), xiii.
3. For an excellent generic breakdown of dystopian and anti-utopian subgenres and classifications, see Antonis Balasopoulos, "Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field," http://www.academia.edu/1008203/_Anti-Utopia_and_Dystopia_Rethinking_the_Generic_Field_ (accessed March 12, 2015).
4. See Marcus Schulzke, "The Critical Power of Virtual Dystopias," *Games and Culture* 9, no. 5 (2014): 315–334.
5. *Ibid.*, 324. See also Raffaella Baccolini and Tom Moylan, eds., *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (New York: Routledge, 2003), 7.
6. See Linda Williams, *Playing the Race Card: Melodramas of Black and White from Uncle Tom to O. J. Simpson* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 2001); and Lauren Berlant, "Poor Eliza," *American Literature* 70, no. 3 (1998): 635–668.
7. Baccolini and Moylan, *Dark Horizons*, 2. For a discussion of "suspicions of the real," see Efraim Sicher and Natalia Skradol, "A World neither Brave nor New: Reading Dystopian Fiction after 9/11," *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas* 4, no. 1 (2006): 153.
8. Baccolini and Moylan, *Dark Horizons*, 8.
9. Several of Romero's sequels feature black characters in prominent roles and are more reflexive about their identities. See *Dawn of the Dead* (1978), *Day of the Dead* (1985), *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2007), and *Survival of the Dead* (2009).
10. Robin R. Means Coleman, *Horror Noire: Blacks in American Horror Films from the 1890s to Present* (New York: Routledge, 2011), 106. See also Kevin Heffernan, "Inner-City Exhibition and the Genre Film: Distributing 'Night of the Living Dead' (1968)," *Cinema Journal* 41, no. 3 (2002): 59–77.
11. Both fans online and scholars miss the opportunity to analyze the significance of Marlene's race in their discussions about the game and morality. See, for example, Amy M. Green, "The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*," *Games and Culture* 11, no. 7–8 (2016): 745–763.
12. Baccolini and Moylan, *Dark Horizons*, 8.
13. Matt Becker, "A Point of Little Hope: Hippie Horror Films and the Politics of Ambivalence," *Velvet Light Trap* 57 (Spring 2006): 44.
14. Henry A. Giroux, "The Terror of Neoliberalism: Rethinking the Significance of Cultural Politics," *College Literature* 32, no. 1 (2005): 15.
15. Sean Brayton, "The Racial Politics of Disaster and Dystopia in *I Am Legend*," *Velvet Light Trap* 67 (2011): 75.
16. Although I discuss visual culture in this chapter, it is important to note that black literary and print traditions (including the novels of Octavia Butler and Samuel Delany) have represented dystopian blackness with much more nuance than the visual culture's limited range of hope and sacrifice.
17. Jayna Brown, "The Human Project: Utopia, Dystopia, and the Black Heroine in *Children of Men* and *28 Days Later*," *Transition* 110, no. 1 (2013): 122.
18. Adilifu Nama, *Black Space: Imagining Race in Science Fiction Film* (Austin: University of Texas Press, 2008), 147.

19. I have argued that *Afro Samurai's* feudal and futuristic dystopian world is productively post-modern. See Trea Andrea M. Russworm, "The Hype Man as Racial Stereotype, Parody, and Ghost in *Afro Samurai*," in *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, ed. Gretchen Papazian and Joseph Michael Sommers (Jefferson, NC: McFarland, 2013), 169–182.
20. Mikhail Bakhtin, *The Dialogic Imagination: Four Essays*, ed. Michael Holquist, trans. Caryl Emerson, 2nd ed. (Austin: University of Texas Press, 1982), 426.
21. Kahlief Adams, "Dave Fennoy Drops the Knowledge," *Spawn On Me* (podcast), February 17, 2014, <http://thespawnpointblog.com/spawn-episode-3-dave-fennoy-drops-knowledge/>.
22. Ibid.
23. See Toby Smethurst and Stef Craps, "Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in *The Walking Dead* Video Game," *Games and Culture* 10, no. 3 (May 1, 2015): 269–290; and Jamie Madigan, "The Walking Dead, Mirror Neurons, and Empathy," *Psychology of Video Games*, November 7, 2012, <http://www.psychologyofgames.com/2012/11/the-walking-dead-mirror-neurons-and-empathy>.
24. Ryan Smith, "Empathy Games: Finding the Virtues amid the Violence of Telltale's *The Walking Dead*," *Gameological Society*, May 13, 2013, <http://gameological.com/2013/05/empathy-in-the-walking-dead/>; also quoted in Smethurst and Craps, "Playing with Trauma," 18.
25. Smith, "Empathy Games."
26. Ibid.
27. Clementine's race has been subject to countless public rumination. Although several developers have indicated that she is African American, fans continually change the character's wiki pages to state that she is Caucasian, Korean, or multiracial. The possibility for ambiguity here, along with the continual discussion, represents a highly reflexive decision in my mind, as it challenges the assumption that race and ethnicity can be determined on sight.
28. For "frontend" and "backend," see D. Fox Harrell, *Phantasmal Media: An Approach to Imagination, Computation, and Expression* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013).
29. Hortense J. Spillers, "Mama's Baby, Papa's Maybe: An American Grammar Book," *Diacritics: A Review of Contemporary Criticism* 17, no. 2 (1987): 64–81. The number of players who opt to make Clementine shoot Lee has hovered around 67 percent and has been as high as 70 percent during my different play-throughs and viewings of walk-throughs on YouTube.
30. See "Youtubers Reaction to the Walking Dead Game Ending," *YouTube*, November 23, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=xAOrgq7DQsI>; and "Youtubers reaction to the Walking Dead Game Ending #2," *YouTube*, December 27, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=1FSOdwiLVS4>.
31. Jean Baudrillard, *The Spirit of Terrorism* (London: Verso, 2002), 11.
32. For more on the predictability of disaster narratives as urtexts, see Sicher and Skradol, "A World neither Brave nor New," 152.

chapter seven

**JOURNEY INTO THE
TECHNO-PRIMITIVE DESERT**

IRENE CHIEN

It takes centuries to invent the primitive.

—Don DeLillo, *Americana*

IN THE SUMMER OF 1898, ART HISTORIAN JOHN C. VAN DYKE VENTURED ALONE into the American desert with barely more than a pistol. He was considered a fool—the desert was a no-man’s-land that white men were forced to pass through to get to the abundant lands beyond. Yet Van Dyke emerged almost three years later from his solitary trek, utterly transfixed. Opposing the era’s prevailing concept of the desert as blight and obstacle to modern civilization, Van Dyke’s landmark 1901 book *The Desert* calls forth its profound beauty and power:

Everyone rides here with the feeling that he is the first one that ever broke into this unknown land, that he is the original discoverer; and that this new world belongs to him by right of original exploration and conquest. Life becomes simplified by necessity. It begins all over again, starting at the primitive stage. There is a reversion to the savage. Civilization, the race, history, philosophy, art—how very far away and how very useless, even contemptible, they seem. What have they to do with the air and the sunlight and the vastness of the plateau!¹

For rapidly industrializing turn-of-the-century America seeking refuge from the ravages of modernity and the nonstop acceleration of urban life, Van Dyke’s new vision of the desert was tantalizing. Van Dyke’s desert is a barren but pristine natural space whose unfathomable desolation and immensity undoes human historical time. The desert offers a vision of the future and prehistory of civilization that is both the end and the beginning of the American colonial imperative: On the one hand, the desert seems to offer the last horizon of virgin territory, ripe

129

for adventuring and conquest. On the other hand, its sheer vastness and radical indifference to human existence render all trappings of modern American culture insignificant. The desert reverts civilized man back to the innocent state of his primitive ancestors and offers an ecstatic reunion with his heretofore repressed inner “savage.” This “savage,” of course, is the Native American, whose systematic, and, in 1901, essentially complete subjugation through US military force produced a nostalgic longing for what the nation had destroyed. The desire for the desert apocalypse is therefore also a racialized, imperial desire to inhabit Native Americans’ presumed primal connection with the natural desert environment, at the moment when Native Americans are no longer a threat.

Over a hundred years after Van Dyke’s journey into the American desert, we arrive at another desert, in the form of a video game. In *Journey*, a 2012 game for the Sony PlayStation 3, you awaken alone in an endlessly sprawling desert. A mountain looms in the distance. Ruins half-buried in the sifting dunes are all that is left of human civilization. You have been reduced to the barest elements of a recognizably human form—eyes, robes, and the ability to walk and run (figure 7.1). But the beautifully rendered, wide-open space of the desert is yours to plunge into. Echoing Van Dyke’s language of rapturous encounter, the game website entreats you to “travel and explore this ancient, mysterious world” and “discover the secrets of a forgotten civilization.” Yet it also warns, “Your passage will not be an



Figure 7.1. *Journey*'s avatar (*Journey* game still)

easy one. The goal is to get to the mountaintop, but the experience is discovering who you are, what this place is, and what is your purpose."² Through a series of levels that include interactions with both benevolent and hostile remnants of the past, you slowly learn about and adapt to the environment surrounding you, and emerge at the journey's conclusion, like Van Dyke, spiritually transformed by your pilgrimage.

My juxtaposition of a contemporary video game with an early twentieth-century literary work serves to foreground some of the seemingly anachronistic consistencies between these two historical moments of seeking spiritual regeneration through a journey across the desert. Both texts construct the desert as an awe-inspiring site of cosmic reckoning rather than as an ugly and deadly wasteland. Both conceive of renewal and progress as requiring a regressive movement into a primordial past. And both suppress signs of technological modernity from their imaginary desert landscapes in favor of the natural, the primitive, the pre-modern, and the pretechnological, as emblemized in the figure of a "noble savage." By connecting Van Dyke's overtly racialized fantasy of the desert with the less overt one articulated in *Journey*, we can see how this new video game invests players in a very old desert trope. In the mode of Lauren Berlant's concept of "the double articulation of subjectivity and landscape," both *The Desert* and *Journey* attempt to construct an imaginary space of elemental purity and redemption.³ In this space, the besieged white Western male subject may recover from the corruptions of modern technologized existence by way of radically othered geographies and identities. *Journey* works to counter the conventions of blockbuster military video games and their projections of demonized desert terrorists. Being dropped in the middle of nowhere and at the end of time provides a pleasurable escape from the destructive forward march of modern civilization. *Journey* has been widely and uncritically characterized as participating in a timeless, universal, and global human quest for meaning. But like Van Dyke's from a century ago, its efforts still require the excavation and display of racial difference across exotic bodies and distant landscapes.

Journey quickly became the fastest-selling game on the PlayStation Network upon its release.⁴ The game has been almost universally acclaimed by critics, both in the gaming press and in mainstream media outlets, for its mesmerizing beauty and unprecedented emotional richness. Using terms rarely encountered in video game reviews, the *New York Times* praised it as "an almost transcendental experience" and *Entertainment Weekly* called it "a glorious, thoughtful, moving masterpiece."⁵ *Journey* was selected as "Best Game of the Year" by gaming blogs *IGN*, *GameSpot*, and *Joystiq*. It won multiple awards at the Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS), the British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), and the Game Developers Choice Awards. And the soundtrack was the first video game score ever nominated for a Grammy. *Journey* was created by thatgamecompany, an independent game studio founded by USC grad students Jenova Chen and Kellee Santiago. Thatgamecompany's self-stated mission is to create video

games that explore emotions such as joy, wonder, tenderness, and melancholy, emotions that remain untapped by most commercial video games. Previous games developed by the studio, including *Flow* (2007) and *Flower* (2009), similarly eschew the standard competitive and aggressive action gameplay typical of contemporary gaming, in particular what Chen calls the “typical defeat/kill/win mentality” of war games, many set in blasted Middle Eastern or North African desert environments, which dominate the industry.⁶

132

Irene Chen

Yet by evoking the Arab and Islamic world through the desert trope as a locus of enchantment and spiritual renewal that counters the exhaustions of Western modernity and its imperial projects, the game enacts a fantasy of the Orient and of Africa as primitive other to modern technology. This primitive desert dweller is governed by mystic religion rather than secular reason and is in intimate communion with, rather than alienated from, the natural world. *Journey* does foreground computational technology, but in a particular form that is soft, yielding, magical, and in tune with natural elements. This techno-primitive aesthetic, in which the traditional oppositions between primitive and high-tech, nature and human, magical and mathematical are conflated, allows the game to reciprocally articulate and manage the anxieties of technological difference through gender and racial difference. The desert as a sign of both ancient origins and apocalyptic futures allows the game to confound the logic of perpetual technological innovation and progress that drives video game development and technological development in general, a logic that also undergirds the dominance of normative white Western masculinity in mainstream video game discourse. *Journey* articulates an aporia of nostalgia—for the postapocalyptic future of a primitive, exotic, and more innocent pretechnological past. This nostalgia for the future seeks to imbue forward-looking computer game technology with genuine emotion through the affective authenticity guaranteed by backward-looking, atavistic, feminized, ethnic bodies.

I frame my examination of the game *Journey* not only within the contemporary historical moment of military shooter games and Middle Eastern warfare but within a much longer history of American imperial projects set in the desert, in order to move game studies away from its currently presentist orientation and toward more historically textured analysis. My examination of the historical precedents of the desert trope and primitivism are especially essential in examining *Journey*, whose neutralization of racial, sexual, and cultural difference and of historical specificity is central to the revelatory gameplay experience for which it is celebrated. For although *Journey* progressively undermines the authority of the white Western masculine aesthetic that dominates mainstream gaming culture, the universalizing discourse of the game’s designers, players, and critics regressively works to deflect critical attention away from the historically constituted markers of race and gender that proliferate in the game despite their careful suppression. It also fails to examine how this deflection is animated by what Jennifer González identifies as “a recurring desire to see online digital spaces as sites of universal subjectivity that can escape the limitations of race.”⁷ Ultimately, I argue

that *Journey's* impressive destabilization of normative modes of online gaming is far more nuanced in its entanglements with difference than this universalizing discourse can account for.

Desert Warfare

Journey functions to provide an antidote to the violence and destruction of high-tech modern warfare, particularly US military operations in the greater Middle East, as figured in contemporary war gaming. The game stages its poignant encounters with music, other players, and the natural world in a desert world that resembles the Middle East and North Africa region as mediated through US news and entertainment, from the shimmering sand dunes down to the dark skin and hijab-like robes of the game characters. By reenchanting this distant and despised location through the tactile beauty of the desert environment and the fragility of its inhabitants against the majestic landscape, *Journey* opposes the prevailing contemporary vision of the region as a cultural wasteland and a site of chaos and jihadist terror. Recent news headlines and a documentary title sensationally equate desert topography with terrorist threat: "Pursuing Terrorists in the Great Desert," "The Danger in the Desert," "Africa Desert Helps Breed Radicals," and *Terror in the Desert*.⁸ Military war games similarly cast the arid landscapes of the greater Middle East as hostile territory. The best-selling first-person shooters *Battlefield 3* (2011, EA DICE), *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011, Infinity Ward and Sledgehammer Games), and *Call of Duty: Black Ops II* (2012, Treyarch) feature battles in Iraq, Somalia, and Afghanistan, respectively, where the desert environment is a backdrop for warfare. In these games, the desert is a ruined landscape crowded with potential targets, the site of violent threats that can only be contained by the interventions of US military might.

The visual field in military first-person shooters is dominated by the weapon planted firmly in the foreground, and positions you, American soldier, as the agent of that weapon. The environment that you see beyond the barrel of your gun is overlaid by the heads-up display (HUD) that frames and filters your interaction with the space before you. The perceptual illegibility of the bleak, uniformly colored desert terrain and, by extension, its foreign inhabitants, is overcome by the surfeit of auxiliary information promised by the HUD. As Alexander Galloway observes, "The HUD exists as a supplement to the rendered world. It completes it, but only through a process of exteriority that is unable again to penetrate its core."⁹ Data such as your remaining health and ammunition, the location of your mission objective, and the kill feed (real-time updates of who has been killed, by whom, and with what weapon) are designed to help you calculate the resources that you need from the environment and to assess your progress in the game so as to move through it with maximum speed and efficiency. The constant stream of metrics identifies exactly where you are and what you must do next to fulfill the game objectives at all times, fortifying you with its conflation of information, knowledge, and control. Both imbricated in and inherently external to the first-person

experience of movement through space, HUD data emphasize the technological apparatus of informatic control—tracking, mapping, configuring, real-time data analysis and data flow—central to contemporary information warfare, of which Operation Desert Storm is considered the progenitor. The desert environment, like all game environments in military first-person shooters, is structured as inherently hostile foreign terrain, to be outmaneuvered and conquered through the force of the US military’s superior command of technology in the form of both firepower and information control.

As Alenda Chang has argued, *Journey* replaces this military game concern with efficiency, speed, and legibility with a meditative experience of “distance, duration, and scale in ways that decenter typical player fantasies of mastery and control.”¹⁰ In the military first-person shooter, the field of sight is scaled to the player’s eye and weapon range. Because you can see as far as you can shoot and shoot as far as you can see, all space is not only actionable but also destructible. The proportions of *Journey*, however, insistently reinforce the smallness of your game avatar, who is a fluttery wisp against the boundless expanse of the desert (figure 7.2). Without cutscenes and establishing shots to fill in your backstory and define your trajectory through the game, you do not initially know who you are, where you came from, or what you are supposed to do. There is no map or data feed to orient the space according to your objectives. Even after you discover that the mountain looming on the horizon is your goal, the drifting speed of your passage across the sand maintains the sense that you still have a long way to go. Your movements are fluid but very slow compared to the rattling staccato in a military shooter, and you spend a lot of time in the same place with the same resources rather than jumping between locations, vehicles, and weapons. And even as you



Figure 7.2. The desert as void (*Journey* game still)

fly over the sand, the camera remains positioned at a low angle that denies the visual mastery of the aerial view and instead emphasizes the monumentality of the surrounding environment. The details of the abandoned world you inhabit are never fully explained and remain a mystery, and there is throughout the game an elegiac tone of mourning for what has been lost.

Journey is designed to make players feel humble and insignificant in relationship to the immensity of the desert landscape. As Santiago describes, "In video games you're very powerful. You're usually immediately given a weapon of destruction. . . . We wanted to see what would happen when we took all that power away."¹¹ Yet in *Journey*, powerlessness and lack of knowledge is perceived as a source of wonder rather than as a threat or inadequacy. The game replaces the imperialist imperative to order and control what seems frighteningly unknown with what bell hooks calls an "imperialist nostalgia" that desires rather than denigrates the mysteries of the other. Hooks argues that in this mode of encounter, "the suffering imposed by structures of domination on those designated Other is deflected by an emphasis on seduction and longing where the desire is not to make the Other over in one's image but to become the Other."¹² The game consigns us to the desert, to the petite and delicate body of a feminized and ethnicized other, and absorbs us into a quiet and meditative experience designed to move us to tears. The valorization of frailty over omnipotence, innocence over knowledge, duration over speed, and nature over technology seems to challenge the prevailing power dynamic between the United States and its imagined Middle Eastern/Islamic other as articulated in contemporary military shooter games. Yet, as hooks points out, it leaves unexamined the asymmetries of power that produce and reproduce these binary categories and that privilege the white Western masculine subject with the ability to move between them.

In *Journey*, there is a reciprocal rather than instrumental relationship with the natural environment. Your movements emerge from and merge back into the sand in a tactile exchange that resists the figure-ground, subject-object divisions foundational to the environment design of military shooters. The sand is a living entity that moves with a fluidity analogous to your own. Like you, it billows and swirls when touched by the wind, and it responds with such sensitivity to your movements that you can draw patterns in it. Surfing down sand dunes, half directing the movement and half letting yourself go with the shared momentum, offers one of the most exhilarating experiences in the game. These disclose *Journey*'s primary mechanic—fluidity of movement—that is shared between you and the sand. Despite your lack of hands and feet, your small, robe-shrouded body seems to be perfectly adapted to the desert environment. Merging with rather than colonizing the Middle Eastern/Islamic topography allows for an intimate, ritualistic communion with the primitive other. As hooks argues, "The desire to make contact with those bodies deemed Other, with no apparent will to dominate, assuages the guilt of the past"—in this case, a continuing history of destabilizing US military interventions in the region centered on access to oil.¹³ Indeed, the game hints,

through the ancient murals that you uncover as you move through it, that this once-advanced civilization was wiped out by competition for natural resources and technologized war. *Journey* poetically unravels the logic of power, knowledge, competition, and warfare as epitomized in the military shooter game, but in doing so, it evokes a longing for the primitive and its more intuitive, elemental, and immediate connection to the environment. Like Van Dyke's desert trope, this closeness with the elemental forces of "the air and the sunlight and the vastness of the plateau" requires the essentializing valorization of a pretechnological savage who is more in tune with the land than civilized man.

Blank Spots on the Map

Many critics praise *Journey* for evoking the universal human experience of struggling for meaning. This universality, this openness to the rich emotional projections of the game player, is made possible by *Journey*'s radical refusal to provide any solid answers about the game's meaning or purpose, what game reviewers have called the "blank slate" that it provides for game players to mark up and fill in with their own personal desires and meanings. Ian Bogost also calls *Journey* a "tabula rasa." He explains, "It could be a coming of age, or a metaphor for life, or an allegory of love or friendship or work or overcoming sickness or sloughing off madness. It could mean anything at all. . . . Surely every sect and creed will be able to read their favorite meaning onto the game."¹⁴ The game's music composer, Austin Wintory, describes his process of turning his soundtrack into a blank slate as well: "I gradually eliminated localizing concepts from the score to make it as universal and culture-less as possible."¹⁵ This deliberate erasure of signs of difference is essential to achieving the global, universal appeal to which the game aspires.

Journey's ability to function as a blank slate is founded on the landscape of the desert, which has historically served as a metaphor for primordial void. The wide-open, horizonless, empty space of the desert evokes both desolation and limitless potential. This construction of the desert as barren expanse—a blank slate open to human invention—is what has allowed the American desert to be used as a nuclear weapons testing ground by the US military, and the greater Middle East to be a constant battle zone in successive US wars in Somalia, Afghanistan, Kuwait, Iraq (Operation *Desert Storm*), potentially Syria and Iran, and the more generalized War on Terror. As Trevor Paglen writes in his examination of covert military operations strategically situated in the deserts of the American West, "We enact what we imagine. When early explorers and settlers first came to the Basin and Range, they saw a wasteland. Then they laid waste to it." The assumed "non-existence" of these "blank spots on the map" invites destruction with impunity.¹⁶ Moreover, the designation of deserts as uninhabitable wastelands at the same time that they are recognized as rich in energy sources like oil and uranium allows deserts from Nevada to Nigeria to be plundered through environmentally unsound extraction technologies. Even ostensibly environmentally sensitive green energy ventures like wind farms and solar power plants in the American West rely on a

conception of these lands as otherwise blank and unused, ignoring the delicate ecosystems and the human inhabitants who depend on them that are devastated by these incursions.

The forces of high technology, big science, and military occupation take up what John Beck calls “a selective blindness” that eliminates the consideration of the desert’s long-time native inhabitants in their eagerness to exploit the so-called desert void. Although *Journey* opposes the military shooter’s construction of the implicitly Middle Eastern/North African desert as a territory to master and exploit, its reframing of this desert as a rapturous space of creative experimentation and profound personal discovery relies on and sustains the same fantasy of vacant lands. As Beck points out, “Speculators and aesthetes alike need the tropes of emptiness and uselessness in order to validate their construction of the landscape as available space.”¹⁷ This symbolic emptying out of the desert that is necessary for both those seeking to subjugate it as well as those seeking to redeem it helps to explain how the game evacuates the particular historical and cultural meanings attached to the game’s desert iconography even as it puts raced and gendered icons of exotic otherness on display. The supposed blank slate of the game *Journey* is laden with direct and indirect cultural references that foreground difference only to subsequently disavow its significance in favor of the genderless and postracial universal.

Your avatar in *Journey* is a human-like creature with glowing eyes and no mouth, wearing a voluminous red robe and hood. As traceable in the concept art created during the development of the game, the final avatar evolved from discarded ideas for a more distinctly masculine presence, with outstretched hands and a warrior-like stance, as well as an overtly feminine version with long eyelashes and a veil.¹⁸ The designers ultimately settled on a figure who producer Robin Hunicke declares “isn’t a warrior” and “isn’t a princess” but instead “transcends gender.”¹⁹ Players and reviewers consistently identify the game avatar’s gender as indeterminate, but it has a light step, high-pitched chirp, and diminutive cuteness that suggest childness or femininity. The character’s dark brown face points to an indefinite ethnic identity that is reinforced by its hijab-like head covering and the tribal patterns embroidered on its robe. The game designers cite many cultural inspirations in their design process—Native American rugs and symbols; Japanese kites; Egyptian hieroglyphs; Turkish, Greek, and Mayan architecture.²⁰ Matt Nava, the art director in charge of character design, writes, “I wanted the character to be iconic and universal, meaning that it would instantly resonate with people from many cultures.”²¹ In pursuit of a universal ideal, the specificity of each of these cultural sources, like the markers for male and female, were gradually erased from the character and the environmental design. Thus a character whose skin color and costume would signify gender and racial difference in any other game is consistently declared in *Journey* to be universal. The plethora of exotic references points to both a multiplicity of distant cultures and to nowhere in particular, reducing gender, race, and ethnicity to decorative styles that can be deployed at will

by those with the power to appropriate the iconography of difference. However, this volitional identity implicitly posits a player who does not actually live in the desert and who does not actually look like the avatar on the screen.

138

Irene Chien

Gameplay reinforces a traditional racial hierarchy. At the end of each game level, your small, red-robed avatar encounters a large, white-robed figure with a white face and blue eyes who towers over you with paternal benevolence. These are ostensibly ancestors from the once-great civilization that has been destroyed by its own technology, and their racialized contrast to the small, brown-faced avatar is striking. Moreover, to solidify the game's racial hierarchy between white, red, and brown, experienced players can collect enough glowing symbols throughout the game space to attain a white robe that replaces the red one and confers you a longer scarf and additional jumping power. The white robe also provides a distinct visual contrast to the warm earth tones of the game environment and signals to other players your superior level of experience. Once you have attained the white robe, you may change back to your red one at any time. This reaffirms the logic of what Lisa Nakamura calls online "identity tourism," in which racially unmarked white subjects can occupy black and brown identities at will. In her critique of internet ads from the late 1990s that display difference as a spectacle that can then be elided and erased by new network technology, Nakamura writes,

This world without limits is represented by vivid and often sublime images of displayed ethnic and racial difference in order to bracket them off as exotic and irremediably "other." Images of this other as primitive, anachronistic, and picturesque decorate the landscape.²²

The pleasurable consumption of gender, racial, and ethnic otherness—of a figure that is a fantastic amalgamation of Muslim child, African tribeswoman, and Bedouin Arab fixed in a faraway primeval desert—is foundational to *Journey's* mythos of universal spiritual quest. The game's sense of journeying, of mobility and travel, is founded on the stable ground provided by both the open horizon of the desert and by the sympathetically powerless and vulnerable racial other who, "in contrast to the mobile and networked tourist/user, isn't going anywhere."²³

Primitive High Technology

In his analysis of early twentieth-century spectacles like the 1893 Chicago World's Fair, close in date to Van Dyke's publication of *The Desert*, Mark Seltzer uses the term "techno-primitivism" to describe "a simulated primitivism mediated through and through by technologies of reproduction."²⁴ This techno-primitive aesthetic is manifested in "a formal division between technophilic interiors and anachronistic surfaces," in which the technologies that are necessary to recreate the primitive within the modern world are simultaneously fetishized and disavowed.²⁵ For Seltzer, techno-primitivism represents a "strange and violent coupling" between the primitive and the technological that is marked by a compulsive repetition of traumatic scenes of violence, such as US expansion into the western frontier as

recapitulated in the fair's spectacular "Wild West" exhibit.²⁶ The techno-primitive seems to emerge from the nexus of technological and imperial advancement, suggesting that America's sense of progress is founded on a deeply embedded yet disavowed regression to mass violence, in which the state's imperial violence is displaced onto the debased atavism of racial others. *Journey's* techno-primitive aesthetic emerges at another moment of disavowed mass violence—US military interventions in the greater Middle East and the War on Terror.

Rather than using high-tech implements like armor, guns, and vehicles that penetrate, map, and destroy the built environment as in standard war games, the player's avatar in *Journey* floats ethereally through the world devoid of technological aids, lacking even arms and hands to utilize tools. The PlayStation 3's processing power is marshaled in *Journey* to create an ancient, pretechnological world in which the rippling of sand, wind, and fabric are as lovingly rendered as bullet holes are in first-person shooters. *Journey's* empty desert is one of the "forsaken geographies" that Nicole Fleetwood characterizes as "suffer[ing] from normative representational codes that frame them as timeless, faraway, and forsaken places where technology is useless, inaccessible, or at odds with the way of life."²⁷ Western digital divide discourses render the Middle East and Africa as technological deserts that, because of their assumed lack of access to computer technology, are "outside of futuristic narratives of progress and development."²⁸ By inviting the presumed Western male gamer to inhabit the diminutive body of the feminized ethnic other in an affective rather than combative relationship to the pretechnological desert environment, the game seems to position the primitive other as technologically handicapped by her innate affinity to nature.

What complicates this reductive association of the primitive with technological deficiency is the game's imbrication of nature into technology. The only technology implemented by the game avatar is your scarf, a ribbon of fabric covered with indecipherable symbols that flutters behind you. When lengthened and charged by encounters with glowing glyphs and floating strips of cloth, the scarf allows you to fly across the desert in breathtaking leaps and bounds. The longer your scarf, the longer you can stay aloft with each leap. And the more times you complete the game, the more ornate grows the embroidery pattern on your robes. Unlike the hard, impenetrable body armor in a military shooter, the scarf and robes of your *Journey* avatar ripple and flap in response to every puff of wind. Cloth envelops the avatar's body so thoroughly that it seems to be made of fabric (figure 7.3). The game's focus on cloth as the only technology wielded by the player and the only signifier of achievement offers a vision of a soft technology that runs counter to the hard technology paradigm of military games and traditional computing. As feminist scholar Sadie Plant has pointed out, the traditionally feminine craft of weaving plays a crucial but suppressed role in the history of computing. Charles Babbage, the inventor of the computer, modeled his famous Analytical Engine on early nineteenth-century textile looms. Plant mines the forgotten origins of computer programming in feminine weaving, in which there is continuity



Figure 7.3. Cloth as technology (*Journey* game still)

between the weaver, the weaving, and the woven, rather than in the strict subject-object relations of masculine technological control. Ethnomathematician Ron Eglash also charts an alternative lineage for modern computing by way of Africa rather than Western industrialization. He points to the fractal patterns that structure African textiles as expressions of mathematical concepts that are fundamental to computer programming. E-textiles and wearable computers extend these alternative paradigms of computation by integrating digital components directly into fabric and pushing toward a pervasive computing model of ubiquitous information systems that are intimately scaled and in tune with the vagaries of the human body.²⁹

Journey takes up artist Joanna Berzowska's call for reinventing computing through textiles: "The tradition of electronics design and manufacturing is to produce hard components encased in square boxes. The tradition of textiles is to produce soft structures that encase the human body. By merging the two, we can create soft circuits and develop new methods for electronics design, sensing the body, and transmitting power and data."³⁰ The fabric in *Journey* is defined by its lightness and flexibility rather than the massiveness and hardness of the industrial forms of technology represented by the Guardians. Guardians are large, armored, mechanical beasts that hover overhead like airships, poised to attack and tear off your scarf if they catch you in their monocular spotlights. They are presumably leftovers from the more technologically advanced but now destroyed civilization, and a terrifying contrast to the playful, glimmering strips of cloth that energize your scarf and buoy you through the air like the Orientalist fantasy of flying carpets. Cloth in *Journey* is literally soft-ware—flexible, reconfigurable, ephemeral, taking on organic shapes, woven out of ancient runes reinvented as source code.

When the glowing glyphs that you collect swirl around you to lengthen your scarf, it is as if they are weaving fabric out of electricity and code. The game positions this primitive, magical, feminine technology of woven fabric against the hard, industrial, masculine technology of the warlike Guardians and their targeted, aerial vision. Cloth, despite its primitive origins, is actually the more nimble, regenerative, and modern technology in the game.

The Face of the Network

Alexander Galloway and Eugene Thacker point out that, following the September 11 attacks in 2001, international terror networks came into focus as a new enemy, but an enemy whose status as both effectively coordinated and amor- phously distributed confounds attempts to pin it down and give it a name. As they argue, networks are never “integral whole objects” but rather characterized by multiplicity—“shapeless, amorphous, and faceless.”³¹ Thus “the topologies of netwar and the ‘multitude’ throw up a challenge to traditional notions of enmity: they have no face; they are instances of faceless enmity.”³² Although terror networks in the American cultural imaginary are loosely organized under the name al-Qaeda with a locus in the greater Middle East, they are threatening precisely because they cannot be conceived as a singular, individuated, territorially defined enemy in simple, binary form. Terrorists use the same dispersed, always-on global networks that we use to circulate communications, finances, and social relations, and they are imbricated in the same complex, technologically mediated circuits of transnational capital. As Patrick Jagoda suggests, in the age of networked warfare, there is little difference “between ‘facing’ an enemy and ‘interfacing’ with a hostile network collective.”³³ It is within this new paradigm of terror networks, in which networks have come to evoke fear and interconnectivity is itself a threat, that *Journey*’s online multiplayer mode intervenes to reenchant the network as a source of simple human connection and to give it an individuated human face. This regenerative regression to the primal elements of human encounter both requires and disavows the authenticating presence of othered landscapes and bodies.

Journey’s multiplayer mode produces encounters between networked online players that are nonverbal, noncompetitive, and in many ways, noncooperative. At different moments during gameplay, you might discover another figure, someone who looks almost exactly like you, appearing over the horizon. Whereas the sight of an unknown figure in a multiplayer military shooter signals danger and the reflex to shoot him down, in *Journey* it is a welcome relief from the radical isolation of your desert sojourn. It is not at first clear that this new figure is another player rather than a computer-controlled character, because, like you, the other player is without words, and that player’s name and purpose in the game are not explained. You can play side by side, struggling toward the mountaintop together; you can ignore each other and go your separate ways; or any combination of the two. *Journey* does not allow you to harm each other, but it doesn’t provide you with a mechanic to directly help each other either, as in conventional competitive and cooperative

game modes. Rather, you mostly keep each other company, observing and following each other along the way. The game prioritizes proximity as the foundation of connection. The only player action that can directly affect another player is to move close to your companion, causing both players' scarves to recharge. Within this extremely circumscribed platform for interaction, players experience a powerful sense of intimate connection with their online companions. Fan sites are full of *Journey* players reaching out to express gratitude, affection, longing, curiosity, and regret to other players whom they have encountered in the game. "This stranger reminded me that there are beautiful people left in the world. That there is some hope for humanity," writes one player. "We continued walking forward, close together, singing our way to the end," writes another.³⁴ In *Journey's* model of interconnection, our high-tech global networks return us to an elemental state of wordless, gestural, musical communication in which we simply exist together without acting on each other.

Journey suppresses the fluctuating multiplicity of other players in the online gaming network from its desert world. You only ever encounter one other figure in the game at a time, and as you move through the barren landscape in shared vulnerability, it feels as if you are the only two people in the universe. In the absence of interaction through language, you observe your companion closely, trying to read this other character's gestures and actions in terms of the distinct personality of another human being but well aware of the limits of your understanding. In this way, *Journey* attempts to reverse the dissolution of individual identity endemic to the faceless distributed network, while at the same time registering the inherent ambiguity of online presence. The matchmaking system's random swapping of other players in and out of the game is invisible to you during gameplay. It is not until after the game ends, when a list of the network IDs of those who shared the game session with you is displayed, that you can tell with whom you were playing. Sometimes after an intense experience of playing alongside a companion, it turns out that you have actually been playing with a series of players that you perceived as one. The network in *Journey* is experienced as simultaneously face and swarm, individual and multitude. The game maintains the uneasy sense of networks as "multi-modal, dynamic, distributed, and unpredictable" at the same time that it galvanizes players to experience deep connection with the network form as a partial and ambiguous but ultimately reassuring human presence.³⁵

The developers of *Journey* work to counter the persistent hostility that characterizes anonymous online game interactions, often manifested in misogynistic and racist slurs, by systematically erasing player attributes in the game that highlight difference. As Chen describes the multiplayer mode, "It's about two strangers who meet online. They don't know who they are or how old they are. All they know is, that is another human being."³⁶ Players cannot see each other's names; customize their skin color and clothing; or accumulate points, objects, or resources to distinguish themselves. Rather than chatting via voice or text, which so often announces age, gender, and native language in online gaming, *Journey* players can

only communicate through musical chirps and a limited range of gestures. The removal of the standard visual markers of communication technology—lobbies, text boxes, display names, call signs, and microphone headsets—strips down the multiplayer experience so that it feels like an existentially pure, face-to-face encounter. Left out of the discourse around *Journey*'s celebrated capacity for creating primordial human connection is how this leveling of identity between players takes place through the imputed blankness of the desert and innocence of the feminized, ethnically marked bodies that players occupy in the game. The oft-repeated praise that *Journey* allows players to cast away the cultural baggage of identity and face each other in the game with, as one reviewer states, "no race, no age, no gender, no body to be an advantage or disadvantage" reiterates the pervasive cultural fantasy of escaping the burdens of embodied difference in our globally networked online spaces.³⁷

143
Journey into the Techno-primitive Desert

The elision of difference in favor of the universal claimed by both the makers and critics of the game detracts from the game's actual achievements. Chen, a US immigrant from China, frequently references his inability to fully inhabit either Chinese or American culture as the impetus for his desire to erase cultural specificity from the game world of *Journey* in favor of what he considers deeper, cross-cultural, universal experiences. "We're all the same," he states, and he cites Joseph Campbell's monomyth of the hero's journey as a key template for this homogenous universality.³⁸ Yet it is precisely because *Journey* imagines an alternately raced and gendered form of inhabiting game environments, and an alternate cultural lineage and future for global networks and technology, that its vision of online gameplay is so generative and compelling. The game's actual engagements with difference as negotiated, uneven terrain for ethical network interconnection should be acknowledged and examined for what they are, rather than suppressed under the vague banner of universality. As *Journey* enters the growing canon of video games that are taken seriously as works of art,³⁹ and as more independent games like *Journey* structure new emotional experiences through innovative design, we must also take these games seriously for their technologically and ludically mediated discourses of gender and race. For even as we critically examine a game like *Journey*'s groundbreaking reinvention of video game form, only by also attending to its retreading of very familiar cultural and historical ground can we fully account for its considerable affective power. *Journey* marshals the forces of contemporary computing and networking technology in the service of an anachronistic vision of interconnectivity based on shared vulnerability, physical proximity, communion with the natural environment, and interweaving fabric—forms of connection associated with women, children, and so-called primitive ethnic peoples. This nostalgia for the primitive within high technology finds a particularly evocative articulation in the desert landscape because of what William J. T. Mitchell calls the "double temporality" that governs the mythic image of the desert: "It is both the place of origin and the utopian prospect of the future, always fleeting beyond the present. This doubleness then defines a third space—the space

between, of wandering, errancy, diaspora, and trial.⁴⁰ It is the nonhistorical, end-and-beginning time of the apocalyptic desert that allows *Journey* to embed the technological in the primitive and the mathematical in the natural, awakening the wasteland for a primordial encounter with networked computer technology.

144

Irene Chien

IRENE CHIEN is Assistant Professor of Media and Communication at Muhlenberg College. She writes about the global politics of race and gender in video games, film, and other popular media forms, and has published on military gaming, embodiment in dance games, machinima, survival horror, and Nintendo aesthetics.

Notes

1. John C. Van Dyke, *The Desert: Further Studies in Natural Appearances* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999), 200.
2. thatgamecompany, "Journey," <http://thatgamecompany.com/games/journey/> (accessed December 15, 2016).
3. Lauren Berlant, *The Anatomy of National Fantasy: Hawthorne, Utopia, and Everyday Life* (Chicago: University of Chicago Press, 1991), 35.
4. Jenova Chen, "Journey Is PSN's Fastest-Selling Game, Soundtrack Coming Soon," *PlayStation.Blog*, March 29, 2012, <http://blog.us.playstation.com/2012/03/29/journey-is-psns-fastest-selling-game-soundtrack-coming-soon/>.
5. Kirk Hamilton, "Game Theory: The Awkward Adolescence of Gaming," *New York Times*, December 27, 2012, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/12/27/game-theory-the-awkward-adolescence-of-gaming/>; Darren Franich, "'Journey' Videogame Review: A Glorious, Thoughtful, Moving Masterpiece," *Entertainment Weekly*, March 14, 2012, <http://www.ew.com/article/2012/03/14/journey-videogame-review>.
6. Emily Gera, "Journey Hands-On Preview," *VideoGamer*, February 11, 2011, <http://www.videogamer.com/ps3/journey/preview-2895.html>.
7. Jennifer González, "The Face and the Public: Race, Secrecy, and Digital Art Practice," *Camera Obscura* 24, no. 1 (2009): 37.
8. Raffi Khatchadourian, "Pursuing Terrorists in the Great Desert," *Village Voice*, January 24, 2006, <http://www.villagevoice.com/2006-01-24/news/pursuing-terrorists-in-the-great-desert/>; "The Danger in the Desert," *The Economist*, January 26, 2013, <http://www.economist.com/news/briefing/21570720-terrorism-algeria-and-war-mali-demonstrate-increasing-reach-islamist-extremism>; Gillian Parker, "Africa Desert Helps Breed Radicals, from Al Shabab to Boko Haram to Mr. Marlboro," *Christian Science Monitor*, September 29, 2013, <http://www.csmonitor.com/World/Africa/2013/0929/Africa-desert-helps-breed-radicals-from-Al-Shabab-to-Boko-Haram-to-Mr.-Marlboro>; *Terror in the Desert*, BBC documentary aired on ABC television, October 7, 2013.
9. *Algorithmic Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 10.
10. "Algorithmic Culture and the Digital Texts," *Qui Parle: Critical Humanities and Social Theory* 14, no. 1 (2006): 10.
11. David Ciccoricco, "Narrative, Cognition, and the Flow of *Mirror's Edge*," *Games and Culture* 7, no. 4 (2012): 275.
12. bell hooks, *Black Looks: Race and Representation* (Boston: South End Press, 1992), 25.

13. Ibid.
14. Ian Bogost, "A Portrait of the Artist as a Game Studio," *The Atlantic*, March 15, 2012, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/03/a-portrait-of-the-artist-as-a-game-studio/254494/>. See also Scott Juster, "'Journey' and Seeing the Best in My Fellow Gamer," *PopMatters*, March 21, 2012, <http://www.popmatters.com/post/156210/>.
15. Alex C., "Interview: Composer Austin Wintory on Journey," *TheSixthAxis*, March 15, 2012, <http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/>.
16. Trevor Paglen, *Blank Spots on the Map: The Dark Geography of the Pentagon's Secret World* (New York: Penguin, 2009), 56.
17. John Beck, "Without Form and Void: The American Desert as Trope and Terrain," *Nepantla: Views from South* 2, no. 1 (2001): 66.
18. Matthew Nava, *The Art of Journey* (Los Angeles: Blue Canvas, 2013), 14, 22–31.
19. Thomas Hobbs, "The Women Pushing Gender out of Gaming," *Vice*, December 4, 2015, https://broadly.vice.com/en_us/article/the-women-taking-gender-out-of-gaming.
20. Karen Moltenbrey, "Mysterious Journey," *Computer Graphics World*, June–July 2012, <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2012/Volume-35-Issue-4-June-July-2012/Mysterious-Journey.aspx>.
21. Jason Cipriano, "'Journey' Art Director Discusses the 'Art of Journey' and Makes a Case for Games as Art," *MTV Multiplayer*, October 2, 2012, <http://multiplayerblog.mtv.com/2012/10/02/journey-art-director-discusses-the-art-of-journey-and-makes-a-case-for-games-as-art/>.
22. Lisa Nakamura, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* (New York: Taylor and Francis, 2002), 89.
23. Ibid.
24. Mark Seltzer, *Serial Killers: Death and Life in America's Wound Culture* (New York: Routledge, 1998), 81.
25. Ibid., 241.
26. Ibid., 213.
27. Nicole Fleetwood, *Troubling Vision: Performance, Visuality, and Blackness* (Chicago: University of Chicago Press, 2011), 200 (emphasis in original).
28. Ibid.
29. See Sadie Plant, *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture* (London: Fourth Estate, 1997); Ron Eglash, *African Fractals: Modern Computing and Indigenous Design* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1999); and Diana Marculescu et al., "Electronic Textiles: A Platform for Pervasive Computing," *Proceedings of the IEEE* 91, no. 12 (2003): 1995–2018.
30. Joanna Berzowska, "Electronic Textiles: Wearable Computers, Reactive Fashion, and Soft Computation," *Textile: The Journal of Cloth and Culture* 3, no. 1 (2005): 11.
31. Alexander R. Galloway and Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007), 12.
32. Ibid., 66.
33. Patrick Jagoda, "Terror Networks and the Aesthetics of Interconnection," *Social Text* 28, no. 4 (2010): 67.
34. "My Favorite Journey," *Journey Stories* (blog), January 29, 2014, <http://journeystories.tumblr.com/post/74912097350/my-favorite-journey>; "Companionable Silence," *Journey Stories* (blog), November 1, 2013, <http://journeystories.tumblr.com/post/65634264279/companionable-silence>. See also thatgamecompany's *Journey* forum, at <http://www.thatgamecompany.com/forum/viewforum.php?f=11>.
35. Jagoda, "Terror Networks and the Aesthetics of Interconnection," 66.
36. *Variety*, "Journey Game Creator Jenova Chen: 'Theories behind Journey'—Full Keynote Speech," *YouTube*, February 8, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=S684RQHmGA>.
37. Linda Holmes, "Virtual Strangers: A 'Journey' with Anna," *NPR*, October 9, 2013, <http://www.npr.org/sections/monkeysee/2013/10/09/230676658/virtual-strangers-a-journey-with-anna>.

38. Albert Sabat, "How to Create Spirituality in a Video Game," *ABC News*, February 15, 2013, http://abcnews.go.com/ABC_Univision/Entertainment/jenova-chen-spirituality-video-game-journey/story?id=18501149.

39. For extended examinations of the aesthetics of *Journey*, see David Ciccoricco, *Refiguring Minds in Narrative Media* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2015); Patrick Jagoda, *Network Aesthetics* (Chicago: University of Chicago Press, 2016); and Katherine Isbister, *How Games Move Us: Emotion by Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2016).

40. William J. T. Mitchell, "Holy Landscape: Israel, Palestine, and the American Wilderness," *Critical Inquiry* 26, no. 2 (2000): 213.

146

Irene Chien

*chapter eight***THE RUBBLE AND THE RUIN***Race, Gender, and Sites of Inglorious
Conflict in Spec Ops: The Line*

SORAYA MURRAY

SPEC OPS: THE LINE (2012), DESIGNED BY YAGER DEVELOPMENT AND published by 2K Games, is a third-person military shooter whose primary target is the military shooter itself. As Captain Martin Walker, you (the player) have been ordered to Dubai on a search and recon mission, after receiving a radio distress signal from deep within a city buried beneath shifting dunes for six months. Mega-sandstorms and domestic conflict have battered Dubai relentlessly, forcing its inhabitants to abandon the city. Privileged members of society and those accorded citizenship have been evacuated. Many were lost, but through on-screen messages, you gather that thousands of immigrant workers were left behind when the storms hit, and they are still fending for themselves as the tempests grow worse. Army Colonel John Konrad, a decorated war hero who once saved you in Kabul, is somewhere in the heart of Dubai with his men. As Walker, motivated by the loyalty of a life-debt and committed to leave no man behind, you are to find Konrad and any survivors and then radio for evacuation. Along with fellow Delta Force operators Adams and Lugo—whom you may minimally direct to neutralize a target, stun victims, or provide medical aid to each other—you explore the ruins in search of the source of a distress signal. The ensuing scenarios combine ecological apocalypse and humanitarian intervention with issues of race, gender, and moral culpability within a recognizable military narrative.

The Line—with its core game mechanic of shooting—is eminently playable, narratively rich, and visually gratifying. At first glance, one might mistakenly presume this game to be jingoistic, and perhaps not even the most exemplary of what the genre has to offer. However, it challenged the mainstream industry to deliver more thought-provoking content. With the aim of elucidating the game's genre

iconoclasm, this chapter plumbs the significance of three notable aspects of *Spec Ops: The Line*: (1) the racialized world-making of an Arab megacity in ruins as a site of deep anxiety around non-Western modernity, (2) a mythic American construction of militarized masculinity as troubled and profoundly eroded under the duress of inglorious conflict, and (3) the mobilization of women and children as humanitarian symbols of victimhood to rationalize a military response. Through analysis of story, gameplay, and the establishment of a convincing sense of place, I discuss what the physical rubble and moral ruin visualized in the game mean within the context in which it was made. In its critical address of ideological tropes around the military action shooter, *The Line* allows us to consider its potentials, failures, and successes in mobilizing internal self-criticality within a dominant game genre. In a larger sense, this investigation provides one possible model of understanding playable representations, from a cultural studies and visual studies perspective, that form complex expressions of the “dream life” of a culture.¹ These playable representations are in conversation with and constitutive of the deepest fears, hopes, desires, and anxieties of their times.

Place as Race: Into a New *Heart of Darkness*

The affective impact of setting forms a key strategy of the game’s intervention. *The Line* has been widely referred to as the *Apocalypse Now* of video games. Key developers of the content and imagery of the game have enumerated many filmic and televisual influences, such as *Jacob’s Ladder* (1990, Adrian Lyne), *Spider* (2002, David Cronenberg), *Generation Kill* (2004, HBO), *Black Hawk Down* (2001, Ridley Scott), and *Apocalypse Now* (1979, Francis Ford Coppola). Certainly, many others, like *Platoon* (1986, Oliver Stone), the HBO series *Band of Brothers* (2001), and *Jarhead* (2005, Sam Mendes), bear mentioning. Walt Williams, lead developer and writer, created a story line that he describes as initially inspired by Joseph Conrad’s 1899 anticolonialist novella *Heart of Darkness*, significant because it is the primary inspiration for *Apocalypse Now*.² *The Line* borrows affect from these earlier forms by distilling some of their most potent filmic moments and representing them in a new context.

In the cases of both the original novella, set in the colonial Belgian Congo, and Coppola’s *Apocalypse Now*, set in Cambodia during the Vietnam War, a perilous and profoundly alien sense of place is established. Similarly, the game space is phantasmagoric, hostile, and uncanny. The first time a churning, howling sandstorm strikes during battle, you must cling tightly to a barrier so as not to be blown away, all the while firing on insurgents with your free hand. As you flail about in the wind like a rag doll, visibility is reduced by the red cloud of sand, and weapons aiming becomes unsteady and fallible. You (as Walker) might find yourself in a discotheque, the black-lit interior still glowing incongruously with garish decoration while you navigate the space, collecting ammunition and confirming enemy kills. Exterior scenes of resort-like locations, palm trees still decorated with twinkling

lights, discarded Jet Skis, public sculpture, and billboard advertisements stand out against makeshift sandbag gun turrets and chunks of blackened human flesh that evidence recent carnage.

Williams, on the choice of Dubai as a backdrop, described a center of “luxury and overindulgence that has now become completely useless to the inhabitants of the city because it is cut off from the rest of the world.”³ The world of the game—a fictitious Dubai—is one of a megacity in ruins, “the world’s most opulent ruin,” in which the constructed value of worldly sumptuousness and grandeur stands revealed for its true worthlessness and absurdity.⁴ The metropolis is now a place beyond domestication, taken over by nature, unlivable (figure 8.1). The once destination-city of Dubai is designated a no-man’s-land for American troops, so one’s very presence there is fraught from the beginning. The deviation of the narrative from a strictly wartime scenario typical of most realistic military shooters is key here. Dubai is not a site of aggressive military intervention but of a natural disaster, and the moving targets of this shooter are a combination of desperate refugees of varied and mostly unspecified origins, CIA operatives, and rogue US Army Thirty-Third Battalion soldiers, purportedly under Konrad’s command. In this way, the game differs greatly from most military shooters and stealth games set in the present day, or that recreate historical conflicts. In most cases, there is a clearly defined foe, such as Nazi soldiers during World War II or terrorists in the post-9/11 War on Terror. *The Line*, however, immediately presents the moral ambiguity of an ill-defined enemy—one who is unexpected, or even a compatriot wearing the same uniform. As a player progresses through the increasingly hellish spaces of this third-person shooter, it becomes increasingly apparent that

149
The Rubble and the Ruin



Figure 8.1. A fictitious Dubai, destroyed (*Spec Ops: The Line* game still)

Walker (player), Adams, and Lugo cannot avoid wrenching choices between life and death for which there is no ethical high ground and that the humanitarian mission of rescue will quickly devolve into chaos and confusion. Over the course of fifteen chapters, a player moves deeper and deeper into a heart of darkness, and the game elicits intense visions of the worst of war, including civilian casualties, chemical and remote warfare, massacre, blight, torture, bare life, and extreme psychological breakdown.

150

SOFIYA MITSKY

What can this self-conscious choice of location mean, within the sociopolitical context in which *The Line* was made? *Heart of Darkness* has largely become an iconic representation of the brutality of conquest. The relationship between the original literary work, its liberal adaptation in film, and *The Line* is one in which the latter circles back to both earlier forms, while mining their cultural currency to maximum effect. This interlocking set of relations allows the game to engage with both the original colonial narrative and its cinematic reinterpretation, one that stands as an iconic cultural emblem of American moral feeling. Released four years after the war's end, Coppola's *Apocalypse Now* gathers up that moral feeling around the "bad" war, which resulted largely from the excessive visualization of war in mass media for the first time, made possible through news footage and photojournalistic reportage. *Apocalypse Now* adapts Joseph Conrad's narrative into a disorienting, nightmarish, acid-war vision of being caught in the turbine blades of the civilizing engine. The game draws on the capital and potency of these irruptions in culture but then recontextualizes them once again; it forms a palimpsest of imperialist ethical crisis, traumatic encounter with the other, with bad war, moral feeling, and now entanglement with conflicts in the Arab world.

Much has been written on the problems of imaging war in light of persistent questions of moral culpability—particularly in relation to the Vietnam War.⁵ In her analysis of *Heart of Darkness* and *Apocalypse Now* as cultural refrains expressing imperialist moral foreboding and culpability, Neda Atanasoski writes, "The post-Vietnam ethical dilemma of how to portray the nation's encounter with its own heart of darkness, which played out largely in the realm of visual culture, can be read as an attempt to grapple with questions about how a nation maintains or loses its faith in its own ideals when it encounters their destructive and deadly force."⁶ Similarly, *The Line's* narrative reveals anxiety around the widening chasm between the idea of doing something good and the actual destruction that ensues in the mobilization of purported humanitarian effort.

Through Walker, the player is led to a place that is supposedly in a state of disorder and outside the light of civilization; but instead of bringing order, Walker reveals the darkness in himself. He commits atrocities that parallel the actions of both the literary and filmic characters of Kurtz; in doing so, he calls on their already-concentrated cultural potency. For example, in the beginning of the game, Walker and his Delta Force are drawn into conflict with nonspecific combatants who appear to be refugees, and even then the team attempts to communicate with the refugees before engaging in conflict. But by chapter 4, "The Refugees," the

player is asked to openly fire on US soldiers in uniform—“our own guys,” as Adams protests—with only the flimsy rationalization that they are “rogue” to validate these actions. Complicity with Walker’s actions is established through play, as you must interact with the game for the narrative to move forward and for the game to progress.

The Line’s variety of darkness is tied intimately to the sense of place created through natural elements, but notably, to human-made monuments as well. For example, the Burj Khalifa (Khalifa Tower), currently the tallest structure in the world, figures prominently in the landscape of actual Dubai, as well as in the iconography of the fictive, imagined city. In-game, it becomes a symbol of man’s hubris, a twenty-first-century tower of Babel from which the rogue Konrad conveys his mad philosophy to Walker. An absurdity in such a place, the Burj Khalifa stands as a gleaming obelisk to failure. Particularly, one may draw out the Babel analogy further and think of the collapse of language and communication throughout: Walker and his team initially encounter men with whom they cannot converse; translation is botched with refugees of the storm who have splintered off into warlike tribal factions. This marks all future moments of communication, which are correspondingly misleading, broken, shot through with trickery, mistranslated, or unfulfilled. There are failed attempts to gather information from subjects who are dying (one, notably from sand in his lungs—a biological territory of language that is being taken back, as well). The so-called sand wall inhibits contact with the world beyond. There are communications that are traps, defunct news outlet spaces overrun by dunes and looting, and multiple instances of failure to communicate—or at times to even know precisely what one is seeing and hearing.

There is a cloying sense of the incomprehensibility of events, of rationalized motivations, of human nature as polymorphous and eminently destructive. With this hampered ability to gauge your own position as a player in a game that is too large to understand, the space of Dubai is a sublime nightmare. High capitalism in ruin is evidenced in the picked-through remains of luxury automobiles, jets, and yachts, partially consumed by the desert—a paradise of third-world riches lost. Oceans of sand dunes give way to the disorienting extreme verticality of skyscrapers virtually buried in sand, like an urban Grand Canyon.

Exteriors already give clear indication of the constructed value of worldly things, but it is with entry into interior spaces of abandoned hotels, clubs, aquatic centers, and other luxury sites that the uncanny nature of fictitious Dubai comes into view. For example, in chapter 3, titled “Underneath,” Walker regains consciousness after crashing through a glass ceiling into a defunct hotel. The highly decorative interior features details proper to a grand hotel—rich blue and gold décor, with monumental peacock statues and ostentatious touches. Signs of excess such as bottles of champagne litter the site. The shifting sands have made it an underground cavern where it was once aboveground. The familiar made strange is heightened as Walker and his team engage in an extended firefight in an effort to escape their ultraconsumerist tomb alive. This spectacular setting is one of many

instances in which the inside and the outside become confused, up and down reversed, and the spaces of civilization revert to sites of urban warfare and barbarity.

In short, the atmospheric, imagined Dubai of the game becomes a site of trauma for Walker, in a fictive heart of darkness of the Arab world. Upside-down ragged American flags—a sign of dire distress—and the evidential failure of humanitarian intervention dot the landscape. It is a hellish vision that owes much of its affect to films like *Apocalypse Now*. The obvious reading is of the rubble of Dubai as an externalization of Walker's crumbling mental interiority. Less charitable is a racialized vision of moral decay of the Arab world from within.

152

SOFIYA METREY

The Line certainly departs from its predecessors in its creative reimaging of a developed and wealthy city in the Arab world. *Heart of Darkness* was set in the Belgian Congo and underscored the degree to which the European colonizing presence defined itself in opposition to its African subjects and undomesticated land. *Apocalypse Now* was made during a time in which the United States defined itself in contradistinction to the hostile presence of communism in Asia, specifically Vietnam. Coppola's Captain Willard searches for Colonel Kurtz in a foreboding dark jungle that is constructed in the film as pure peril and savagery. The site of *The Line* departs from this by presenting a once-grand metropolis that has been reabsorbed by nature. This dystopia of the opulent space resonates readily with a more recent cultural moment in which the presence of rapid modernization and industrialization in Asia (particularly the Arab world and China) produces anxiety for the West, which has until now tenuously maintained its superpower status. Specifically, the Western fear of the rise of non-Western economic, industrial, and technological centers has manifested itself in framing the ideological construction of rapid modernization of these regions as rapacious in their exploitation of labor and destruction of the ecosystem.⁷ This fear is ironic, considering the United States attained its dominant status by similar means.

The fictive Dubai becomes, in this context, a scene of both wish fulfillment and anxious disequilibrium. On the one hand, uncontrollable forces of nature, a seeming act of God, struck down an Arab megacity of indulgence. On the other hand, in its resultant disorder, one enters into the space to find a theater of war, with all its surreal atrocities. Location is key in that the megacity has become undomesticated, and trappings of civilization (social order, opulence, hypercapitalism) exist only as ruins. In fact, the modernization of non-Western centers is often denigrated as a pantomiming of Western and continental development, due to an ideological configuration of Europe and the West as the seat of scientific and technological advancement in the world. Modernization is coded as Eurocentric, and therefore its presence in Asia is correspondingly marked as inauthentic, or a parody. Non-Western modernity is fundamentally skewed as an imitation of what it means to be genuinely civilized. Under this reading, the storms do not destroy these Arab spaces; rather nature returns them to the savagery that lies beneath their gilded surface. The sandstorms tear away a veneer to reveal the essence of the space, which is conceived of as implicitly barbarous.

The shifting sands of this false Dubai's topography thus recall a destabilized space of constant reshaping and becoming. The land itself can become an asset too—piled heavily against windows, the sand can be released by shooting out the glass, causing a dune to shift and overwhelm enemies. Its shanty ruins of a global city, peopled by rogue insurgents and cast-off migrant laborers subsisting in the wreckage of Arab empire, bespeak a horror of order broken down, seepage between civilization and nature, self and other. What is the connection between that space and our space, between that context and our own? It is a hypothetical scenario of a “state of exception” in which extreme (martial) measures are necessary for survival and to stave off the chaos.⁸ It has, in a sense, returned to an authentic state of disorder, certainly not Edenic, but nevertheless sublime. In this capacity, the game activates an anxiety around the global megacity and what it stands for but does not cogently critique that fear. This is interestingly discordant with the game's apparent critique of the ubiquitous military genre, which indicates that while the game questions the genre conventions of the military shooter, it does not critique its larger visual cultural politics of militarism. That is, it critiques neither the jingoistic militarism of the culture that gives rise to such representations nor the anti-Arab sentiments that (especially in the present political moment) tend to shore up those ideas.

153

The Rubble and the Ruin

Normative Soldiers, Good and Necessary Wars

Criticism of war games circulates around their pedagogical role in inuring players to militarized vision and violence, as well as their parallel uses as simulations for training and, more importantly, recruitment.⁹ While there is much sociology-based discussion in the popular media of the direct connection between enacting violence in a game and doing the same in the lived world, what is understudied is the critical cultural approach that games may enlighten. Tanine Allison, for example, speaking primarily of World War II historical military shooters, analyzes an ideological sleight of hand through which such games point to a moment firmly constructed in history as good and necessary, and then nest contemporary conflicts within that sensibility. A player may then reenact the presented scenarios until they are surgically executed and perfected. This is achieved by presenting a system of missions that function within the formal structure of gameplay as goals and rewards, with no lived-world repercussions. Allison writes,

Even if the current wars in Iraq and Afghanistan do not fit the model that is propounded by these games—a war of precision aiming and firing in which enemies are clearly located and there is no collateral damage—these games still reflect the fantasy of what modern war is: clean, precise, fast-paced, and with quantifiable success. Video games present war as something that can be controlled and mastered, without post-traumatic stress disorder or real death.¹⁰

This seems to resonate with a contemporary political affective moment that for some heralds the death of “traditional America”¹¹ or the erosion of the American

way of life and its moral firmament, which was more stable in the historical configuration of World War II as a good war.

It is true that most military shooters presume the heroic and moral rectitude of their protagonists and that they may appeal to a player's desire to feel a certain way about the soldier-hero. However, *The Line* proves an exception to Allison's characterization by presenting compelling missions that beg for successful and efficient achievement on a game-mechanics level, while on a narrative level grating against the character's (and by extension the player's) presumed sense of righteousness and moral culpability. In this, *The Line* uniquely departs from its genre conventions.

154

SOPHIA MURRAY

In one scenario, for example, one must choose between shooting a man who stole water out of desperation—a grave offense—or the soldier who killed the thief's family in an attempt to apprehend him. Under threat of sniper fire, one must decide—shoot soldier or civilian, attempt to free them by shooting their ropes, attempt to shoot the snipers, or simply try to run (figure 8.2). While some nuances of narrative result from the varying options, none of them profoundly impact the trajectory of the story in terms of providing morally satisfying outcomes. The game has generally been praised for seeking to integrate ethical questions into the shooter genre and for its subversive narrative. As this particular example shows, possible ethical conversations issue not from providing a good option and a bad one but by making all the choices gut-wrenching ones.¹²

The cinematic referentiality of the game additionally recalls semantic and syntactic elements of contemporary war films and relies largely on preexisting visual culture to lend it authenticity. The game is replete with military clichés that are self-consciously, annoyingly saccharine to the critical viewer. Gregarious



Figure 8.2. Whom to shoot: soldier or civilian? (*Spec Ops: The Line* game still)

banter at the introduction of the core team of characters creates a sense of a preexisting bond; a strong physical manifestation of elite training is conveyed through practiced, efficient execution of commands; and stylized renderings of one-dimensional supersoldiers depict them banding together on a mission. However, as the narrative unfolds, these tropes turn in on themselves as the player begins to question Walker's thinning excuses for violence and his perpetual straying from the mission. Players begin to want to distance themselves from the very character with which they should most identify.

Load screens didactically signal critique with phrases like:

- "Do you feel like a hero yet?"
- "You are still a good person."
- "You cannot understand, nor do you want to."
- "This is all your fault."
- "What happens in Dubai stays in Dubai."

These messages are charged with a kind of reverse polarity to the action of the game, which is itself dubious. They undermine the presumption that one plays from a central position of good, or as the hero of the narrative. Particularly, the lattermost phrase makes reference to a popular advertising slogan, "What happens in Vegas, stays in Vegas," which suggests letting go of one's inhibitions in the sequestered party zone of Sin City. In the case of the game's fictive Dubai, it is not pleasure but an orgy of violence that is to remain behind—which configures the central figure as villain. In an interview, Williams insists that anything there purely for shock value was removed. He wanted all moral dilemmas to be realistic. The game, he asserts, asks the player to "hold a mirror up to [himself] and say, 'Why am I playing this game the way that I am playing it?'"¹³ This notion of self-reflection appears as a refrain in *The Line*, through the use of mirrors and reflective images as a trope, to which I return later.

Players and game critics alike conveyed a marked affective response to the murky moral scenarios. A flurry of reviews reflected on how the game made reviewers feel. This likely attested to the potency of the narrative and aesthetic elements that encouraged rumination on the cost of military violence and framed Captain Walker's treacherous journey as stingingly tragic. While moral quandaries are presented, gameplay consistently denies the player the chance to perform as good or evil Walker. Brendan Keogh explores this in his critical analysis of *The Line*. He writes, "I may not have always had a choice in my actions in *The Line*, but I was still responsible for being present in those choice-less situations. Or, put another way, what I chose to do doesn't matter so much as what I did."¹⁴ The game, he asserts, invokes criticality by forcing you as a player to consider your intentions while you play, and your own rationalizations of in-game brutality as having been enacted without choice or, in other words, as inevitable.

Williams seized his opportunity at the 2013 Game Developers Conference in San Francisco to do a wrap-up of the game and his team's intentions. He spoke

precisely about the tools they used to intervene in the typical genre conventions of military action shooters, which operate on ludic and narrative levels. He identified the importance of “ludonarrative dissonance” or, in other words, the oppositional friction between the stated narrative contract of the game and its mechanical contract.¹⁵ This term was initially constructed by Clint Hocking as a way of characterizing a flaw in a game, whereby the message contained within the narrative is somehow contradicted by actions undertaken in gameplay—or perhaps in the point-scoring system. For example, Hocking critiqued the purported narrative of self-sacrifice in *BioShock* (2007, 2K Boston and 2K Australia) because the gameplay itself, through its opportunism and violence, ultimately sends a message of self-interest. In his presentation “We Are Not Heroes: Contextualizing Violence through Narrative,” Williams summarized his stance on the subject of violence in his own game, and games in general:

I don't believe that violent games make violent people, and I don't believe that violent games desensitize us to violence. I do, however, believe that violent games desensitize us to violence in games, and I think that has to do with how we treat our games and how we treat our genres, which is that our genres are defined by action, and that action is how you are going to be interacting with the world. It's going to be how you overcome obstacles, how you effect change, how you progress in your goals. If it is a platformer, you are going to do that by jumping. If it is a shooter, you are going to do this by killing someone with a gun.¹⁶

Fundamentally, the core game mechanic of *The Line*, he explained, shapes the limitations of what the player can do. A shooter requires shooting, plain and simple, so it is not as if Walker is going to do much else. But this dissonance between the ideals of a humanitarian mission and the use of excessive violence in the process can be maximized, the apparent hypocrisy mined as constitutive of the main character, as opposed to being a flaw of the game design. As one critic opined, “as the game goes forward, it becomes weirder and weirder that he's killing so many people.”¹⁷

Gender and the Theater of War

Evan Watts has discussed ruins as a prevalent aesthetic of many game spaces and what this might mean symbolically in terms of social structures and the toppling of a phallic order. In this interpretation, architectural structures become “monuments of a masculine-dominated society” and a ruin then functions as “a space that offers freedom from the same gender-oppressive institutions that once permeated them, and thus sites of empowerment.”¹⁸ In the case of the ruin aesthetic of *The Line*, the site does engender a kind of freedom, but of the nihilistic variety. In this mythic structure, men can be men, but their violent mark-making is aberrant. Watts analyzes this through several games, most notably the underwater ruins of *BioShock*, arguing that in a larger sense, even though the new social order arising is “horrific,” it at least reveals the heteronormative order to be socially

constructed and therefore malleable.¹⁹ While in the case of *The Line*, where gender reversals may not be at play in the same way that Watts lays out, it is important to consider the imaging of white (normative) masculinity in crisis and its relation to an imagined site of social chaos.²⁰

Watts is correct insofar that, as sophisticated expressions, games do model gender standards, power relations, racial biases, class differentials, and sexual norms. Women in *The Line* exist only as victims of torture and friendly fire; as the subject of casual joking between men; as burned, dead, casualties—precious, perhaps, but fundamentally secondary. Though the patriarchal order is disrupted in the false Dubai, the result is chaos, as opposed to an alternative or gender-reversed solution. Jennifer Terry, a scholar working at the intersection of war, technological innovation, and humanitarian intervention, traces the ways in which history has shown gender and the promise of women’s liberation to be a tool of empire. Through a reading of Amy Kaplan’s work, she elucidates the ideological role of gender in garnering support for expansion:

Humanitarian claims have been at the forefront of all modern American military excursions, claims that have been mobilized to rationalize the seizing of territory and resources from Native Americans; from Native Hawaiians; from peoples living in Cuba, Puerto Rico, the Philippines, Korea, Vietnam, and now Iraq. Humanitarian salvation, Kaplan notes, has been a powerful ideological mechanism for justifying U.S. empire to the masses in the United States. A rationale of liberating others—of bringing democracy to allegedly backward cultures—and particularly claims of liberating women: these are fundamental ideological mystifications burying wounds and deaths that continue to haunt the United States.²¹

Terry ultimately contends that militarism, humanitarianism, and imperialism are of the same order, that their destructive powers are mobilized through ideologies of saving the other, and that the wounds this destruction leaves are legible traces of geopolitical and biopolitical ideology. Similarly, the scorched or otherwise traumatized bodies of women imaged in *The Line* become both a moral motivation for the ensuing conflict, as well as a necessary collateral cost of the conflict (figure 8.3). That they are neither playable characters nor secondary interactants points to their configuration as pawns as opposed to agents—at least in the world of the game.

Still, the heteronormative, white male shooter trope is also undermined in the narrative. Watts writes of this, particularly the frustrated “‘masculine’ satisfaction accompanying gameplay mechanics of dominating one’s environment using violence and aggression,”²² Sara Humphreys discusses games as cultural expressions that “influence the development of cultural, racial, political, social, and national identities.”²³ Games, she argues, re-present myth models: “powerful paradigmatic myths that serve as models for the construction of similar myths.”²⁴ She cites the Western action genre of games, specifically *Red Dead Redemption* (2010, Rockstar San Diego), as proselytizing American exceptionalism, neoliberalism, and white



Figure 8.3. Female refugee from a cutscene (*Spec Ops: The Line* game still)

supremacy. In *The Line*, Captain Walker performs his role of supersoldier, seeking to dominate every scenario with military aggression. However, as the game progresses, he and his team physically transform from a well-oiled and surgically accurate unit to burned, bloodied, traumatized aggressors. Their psychological breakdown mirrors this, but particularly Walker's verbalizations to his men shift from jocular confidence to stern aggression and then finally to psychotic rage. His metamorphosis under the duress of battle from the beginning to the end, and his mounting rationalizations that become tantamount to dementia, agitate a preexisting longing for the stability of that normative male role. But it is eroded throughout the game until what remains is psychopathy and a figure of hero as menace who uses pure, excessive violence as a destructive form of expression. He is effective in the execution of his elite training, but his motivations are flawed and his ultimate endeavor to save lives is utterly impotent.

This transformation from supersoldier to mass murderer occurs across the arc of fifteen chapters of gameplay. In the early portions of the game, the narrative models hackneyed homosocial relations in terms of the mythmaking of soldiering as an unconditional, loving bond between men. This depoliticizes the image into a band-of-brothers myth, which functions through its focus on the individual and interpersonal relations, rather than larger political forces at play in the circumstances of soldiers in battle.²⁵ This is consistent with the military shooter genre. But as key characters of *The Line* become more exhausted, injured, filthy, surly, hopeless, and morally bankrupt, verbal cues by the primary character move from clichéd war film dialogue to unhinged bloodlust. Walker transforms into a menacing figure, a terrorist who imposes his ideology and will on others in pursuit of unsanctioned objectives no one else shares. Through this shifting representation,

which is slowly revealed by play, the image of the ideal soldier as the embodiment of righteous justice is tarnished, and the critique takes shape.

The literal and metaphorical use of mirroring as an analog of self-criticality, or in other words, looking at one's self in the mirror, becomes a leitmotif within the game. Culpability and ethical clarity are closely connected to key peaks in the game's narrative arc, as well as moments of revelation that interrupt the character's coherent sense of self. The most potent example is in the pivotal white phosphorous assault in chapter 8, "The Gate," during which Walker uses incendiary warfare on American Thirty-Third Battalion soldiers that far outnumber his team. If the player wishes to continue, there is no viable alternative but to play through Walker's choice. This comes at roughly the middle of the game, after a geographic descent that generates an aesthetic vision of this place as ever more hellish, treacherous, and unconscionable. This incident is imaged in a very sophisticated use of visual signifiers to conjure the act of playing the game in relation to the excessive cruelty that will take place—and which mirrors recent lived-world events. The controls for the white phosphorous mortars are not unlike those used for gameplay—a case with toggles, buttons, and a screen. First, despite the outspoken protest of Lugo, your team launches a camera device that will provide a bird's-eye view, to be observed on the monitor within the player screen. Most poignantly, Walker's face is imaged in the reflective surface of the camera monitor, so that you (the player) simultaneously see an on-screen self and the remote bombing of white phosphorous charges deployed at your command. It is self-reflection, literalized. The resultant casualties—chemically burned soldiers writhing on the ground in pain and frozen in grisly death poses—are agonizing to survey later. Worse yet is the collateral damage of noncombatant refugees, many of them women and children, who have suffered the same fate. A close-up of a charred woman and child, huddled together, her hand held over the child's eyes, drives home the not-so-subtle message (figure 8.4). Again, here women and children are configured not as having agency but as passive victims; more importantly, they are civilian victims of excessive use of force by a supposed hero. Internal fighting flares again when Lugo reacts to the horror, claiming they have gone too far this time. The question of who exactly has gone too far may point to Walker, Adams, and Lugo on one level; to the game designers, who painfully conjure the recent use of this weapon in Iraq by both Saddam Hussein and the United States; and the US military itself, which has defended its use of white phosphorous as not being in violation of chemical warfare prohibitions on account of its official classification as "incendiary."²⁶

In blurring the ethical boundary between soldier and mass murderer, *The Line* indicts the supposed civilizing mission or "white man's burden" of protecting the globe from degenerating into disorder, darkness, and barbarism. In this, the line that is crossed may also refer to the dissolution of stable white masculinity as it is put into crisis through a racial encounter with the other in the Arab world.



Figure 8.4. Victims of white phosphorous (*Spec Ops: The Line* game still)

The protagonist of most first- and third-person military shooters assuredly fights on the side of right. In this game, fantasies of full-spectrum dominance remain technically fulfilled, but morally frustrated. As a player, this frustration results largely from feeling dragged into Walker's insanity and self-righteous military display, without having any real power to choose otherwise. In fact, after using the aforementioned cinematic elements and military shooter signifiers to present a conventional vision, *The Line* deftly exploits morally condemnable tactics as a strategy for confounding players' expectations that they represent the good.

Conclusion

In "War Bytes: The Critique of Militainment in *Spec Ops: The Line*," Matthew Payne suggests that "indeed, *Spec Ops* might be the game industry's first major, anti-war military shooter."²⁷ Arguing that the game breaks with the tradition of military entertainment games by injecting the whole scenario of its play with "discordant feeling," Payne concludes that a genre critique is at work.²⁸ By interrupting the basic pleasures of the military shooter (which he describes as a pleasure of escapism within the context of an affective bond to the lived world), *Spec Ops* creates a productive discomfort for the player that gives rise to internal self-reflection on the "banal pleasures of militainment."²⁹ What, ultimately, are the possibilities for self-critical address of ideological constructions that typically populate the military game genre? This is, after all, a fraught time for creative contribution. The ongoing actions in the Arab world—namely, the Gulf Wars and the Global War on Terrorism—have been incessantly and immediately represented in visual culture (with the repetition of animated graphics of war, smart-bomb vision, and planes striking towers). The global effort demands a political unity that charges

any critique with being antiwar and anti-nation. The question for a creative producer then becomes how to respond through visual culture when the only two viable options seem to be support or silence. Critique virtually guarantees censure, while complicity engenders propaganda. The work of the imagination demands more than this, so what becomes of the expression? What generation of meaning is possible?

Yes, *The Line* does contain a critique of the cost of war (particularly the psychological toll) at the story level. It does borrow from the visual culture of the antiwar film (*Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket*, etc.), and it does break with the military shooter genre's jingoism by turning its core action against itself. From a gender equity perspective, women are configured as victims without agency or as absent, in both the diegesis of the game and as a tool of the larger critique it seems to make—a retrograde maneuver in an otherwise sophisticated intervention. As Keogh has remarked, "In a game that subverts and works against so many conventions, an entirely conventional lack of any real representation of women—without any real commentary on this lack—is incredibly disappointing."³⁰ More interestingly, the racialized sense of place points to fears around what the modernization of non-Western centers mean for the United States, with its imperiled superpower status. But the pleasure in the game comes from tapping into a deeper American cultural imaginary of the Arab world as regressing into calamity and mired in extreme poverty, reinforced through continual media representation. "Being a spectator of calamities taking place in another country," Susan Sontag once wrote, "is a quintessential modern experience, the cumulative offering by more than a century and half's worth of those professional, specialized tourists known as journalists. Wars are now also living room sights and sounds."³¹ With this game, the horror of the everyday imaging of ruin and agony in remote places is brought into our living rooms in a new way. *The Line* presents a playable opportunity for those of a particular socialization—who see themselves mirrored in and functioning through Walker—to play their part in the destruction of a region that occupies a deep-seated racialized fear, that of a dark world rising up as a technological, wealthy, and research-rich competitor on the global stage. Returning Dubai, a gleaming symbol of that Arab world modernity, to a state of savagery, no doubt constitutes a cathartic vision for a certain type of nationalist, whose American identity is bound up in global dominance and the other as a manifestation of lack. And all this is achieved while Walker deludes himself that he (and by extension you) are on a humanitarian mission. The melancholic irony of *Spec Ops: The Line* issues, finally, from a friction between its call for technical mastery of gameplay and a moral bankruptcy that lies beneath it.

What are the rubble and ruin of this game? The rubble is of fallen empire. This is wishful thinking as it represents a rising Arab empire with all the fears and fantasies this possibility engenders. It also represents the conceit of a moralistic claim of judgment over the burgeoning modernization, opulence, and global economic dominance of that other space. Is the affective force of the atrocity

witnessed—and enacted within gameplay—not only one of violence but one of the dissolution between the self and the other? The ruin is of an ideal, in this case the psychological and ethical ruin of a Western soldier ideal, whose time has passed and whose prescribed role as a protector/gatekeeper against the encroaching chaos of an Arab heart of darkness is defunct.

162

SORAYA MURRAY

SORAYA MURRAY is Assistant Professor in the Film and Digital Media Department at the University of California, Santa Cruz. She teaches contemporary visual culture, with a particular interest in art, digital media, and games. She is author of *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*.

Notes

Acknowledgments: I thank Derek Conrad Murray, Neda Atanasoski, Felicity Amaya Schaeffer, the anonymous readers, and the editors for their generous feedback during the development of this chapter. Earlier versions of this chapter were delivered at the Center for Cultural Studies at the University of California, Santa Cruz, in May 2013, the Leonardo Art Science Evening Rendezvous (LASER) lecture series at Stanford University in June 2014, and California College of the Arts in February 2015.

1. This notion of a culture's "dream life" comes from Stuart Hall, *The Origins of Cultural Studies: A Lecture*, produced and edited by Sut Jhally (Northampton, MA: Media Education Foundation, 2006), DVD.

2. The connection to *Heart of Darkness* was frequently mentioned in interviews with Walt Williams. See, for example, Hollander Cooper, "Spec Ops: The Line—Learn about the Story with Lead Writer Walt Williams," *GamesRadar+*, March 30, 2012, <http://www.gamesradar.com/spec-ops-line-learn-about-story-lead-writer-walt-williams/>.

3. Gillen McAllister, "Spec Ops: The Line GRTV Interview," *Gamereactor*, June 21, 2012, <http://www.gamereactor.eu/news/33921/Spec+Ops%3AThe+Line+GRTV+Interview/>.

4. From the game documentation included with PlayStation 3 version packaging.

5. For a thorough deconstruction of the relationship between *Heart of Darkness*, *Apocalypse Now*, and shifting attitudes around the Vietnam War and humanitarian intervention, see Neda Atanasoski, "The Vietnam War and the Ethics of Failure: *Heart of Darkness* and the Emergence of Humanitarian Feeling at the Limits of Imperial Critique," in *Humanitarian Violence: The U.S. Deployment of Diversity* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 73–101.

6. *Ibid.*, 76.

7. Among the many recent examples, see the nine-part Showtime documentary television series focusing on climate change, *Years of Living Dangerously* (Season 1, directed by Joel Bach and David Gelber), which premiered April 2014. See also the documentary of photographer Edward Burtynsky, *Manufactured Landscapes*, directed by Jennifer Baichwal (Foundry Films, 2007), whose photographs of ecological destruction and labor abuse in China starkly point to Western anxieties around the ascension of China to superpower status through rapid industrialization, urbanization projects, and energy revolution.

8. Giorgio Agamben, *State of Exception*, trans. Kevin Attell (Chicago: University of Chicago Press, 2005).

9. There are many examples, but see especially Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (Minneapolis: University of Minnesota Press,

2009); and Nina B. Huntemann and Matt Payne, eds., *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games* (London: Routledge, 2009).

10. Tanine Allison, "The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History," *Literature/Film Quarterly* 38, no. 3 (2010): 192.

11. Bill O'Reilly, American television host of *The O'Reilly Factor* on Fox News Channel, uses this common terminology, with which conservatives speak about what they believe to be a break from "traditional" America. Bill O'Reilly, "Talking Points Memo: Is Traditional America Gone for Good?" *Fox News*, November 12, 2012, <http://www.foxnews.com/transcript/2012/11/13/bill-oreilly-traditional-america-gone-good>.

12. For an excellent analysis of the ethical gameplay design in *The Line*, see Miguel Sicart, "Into Play," in *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013), 111–116.

13. McAllister, "Spec Ops."

14. Brendan Keogh, *Killing Is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line* (Marden, Australia: Stolen Projects, 2013), Kindle edition, loc. 2394.

15. Williams's discussion is part of a 2007 debate that resulted from Clint Hocking's coining of the phrase "ludonarrative dissonance" on his blog. See Clint Hocking, "Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*: The Problem of What the Game Is About," *Click Nothing*, October 7, 2007, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.

16. Walt Williams, "We Are Not Heroes: Contextualizing Violence through Narrative," presentation at Game Developers Conference, March 27, 2013, http://www.gamasutra.com/view/news/188964/Video_Spec_Ops_The_Line_contextualizes_violence_through_story.php.

17. Kirk Hamilton, "Spec Ops Writer on Violent Games: 'We're Better Than That,'" *Kotaku*, March 27, 2013, <http://kotaku.com/spec-ops-writer-on-violent-games-were-better-than-th-460992384>.

18. Evan Watts, "Ruin, Gender, and Digital Games," *WSQ: Women's Studies Quarterly* 39, no. 3 and 4 (2011): 248.

19. *Ibid.*, 255.

20. Here I want to be clear that although there are three soldiers, including Walker, Lugo, and Adams (Euro-American, Italian American, and African American, respectively), it is Walker who is losing his mind.

21. Jennifer Terry, "Significant Injury: War, Medicine, and Empire in Claudia's Case," *WSQ: Women's Studies Quarterly* 37, no. 1–2 (2009): 200–225.

22. Watts, "Ruin, Gender, and Digital Games," 255–256.

23. Sara Humphreys, "Rejuvenating 'Eternal Inequality' on the Digital Frontiers of *Red Dead Redemption*," *Western American Literature* 47, no. 2 (2012): 202.

24. *Ibid.*

25. Dyer-Witheford and de Peuter discuss this in "Banal War: *Full Spectrum Warrior*," in *Games of Empire*, 97–122.

26. "US Used White Phosphorus in Iraq," *BBC News*, November 16, 2005, http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/4440664.stm.

27. Matthew Thomas Payne, "War Bytes: The Critique of Militainment in *Spec Ops: The Line*," *Critical Studies in Media Communication* 31, no. 4 (2014): 265–282. See also Matthew Thomas Payne, *Playing War: Military Video Games after 9/11* (New York: New York University Press, 2016).

28. Payne, "War Bytes," 266.

29. *Ibid.*, 268.

30. Keogh, *Killing Is Harmless*, loc. 1239–1241.

31. Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Picador, 2003), 18.

Bibliographie

Articles de journaux et articles en ligne

- APOCALYPS (1 février 2018), *Remaster, portage, remake, reboot : Quelle est la différence ?* in Actugaming.net : <https://www.actugaming.net/dossier-remaster-portage-remake-reboot-difference-48787/> (consulté le 12 juillet 2021).
- BOIDY Maxime (janvier 2018), « Christian Ruby, Devenir spectateur ? Invention et mutation du public culturel », in *Lectures – liens socio*, journals.openedition.org [en ligne] : <https://journals.openedition.org/lectures/24027?lang=en> (consulté le 23 juillet 2021).
- BOURGEOIS Simon (24 juin 2020), « Comment nommer les personnes noires dans les médias ? », in *RTBF Info* [en ligne] : https://www.rtbf.be/info/inside/detail_comment-nommer-les-personnes-noires-dans-les-medias?id=10527824 (consulté le 2 août 2021).
- DEVRIENDT Émilie et al. (12 juin 2017), « No 116, mars 2018 – Dire ou ne pas dire la « race » en France aujourd’hui », in *Mots. Les langages du politique*, ENS Éditions : <http://journals.openedition.org/mots/22781> (consulté le 23 mai 2021).
- FAGOT Vincent (14 avril 2020), « Coronavirus : portée par le confinement, l’industrie du jeu vidéo en pleine euphorie », in *Le Monde.fr* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/04/14/covid-19-portee-par-le-confinement-l-industrie-du-jeu-video-en-pleine-euphorie_6036576_3234.html (consulté le 24 juillet 2021).
- JULLIEN Boris (4 octobre 2015), « Pourquoi le mot “race” pose-t-il problème ? » in *Franceinfo* [en ligne] : https://www.francetvinfo.fr/politique/ump/nadine-morano/pourquoi-le-mot-race-pose-t-il-probleme_1108099.html (consulté le 22 mai 2021).
- MAAD Assma (31 mars 2021), « “Racisé”, “privilège blanc”, “intersectionnalité” : le lexique pour comprendre le débat autour des réunions non mixtes », in *Le Monde.fr* [en ligne] : <https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2021/03/31/racise->

[privilege-blanc-intersectionnalite-le-lexique-pour-comprendre-le-debat-autour-des-reunions-non-mixtes_6075153_4355770.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/07/11/dans-le-jeu-video-le-design-des-personnages-noirs-est-un-enjeu-de-justice-sociale_6045904_4408996.html) (consulté le 5 juillet 2021).

NADEAU Jean-Benoît (18 novembre 2020), « Traduire, c'est trahir ? », in *L'actualité* [en ligne] : <https://lactualite.com/societe/traduire-cest-trahir/> (consulté le 21 mai 2021).

OULAC François (11 juillet 2020), « Dans le jeu vidéo, le design des personnages noirs est un enjeu de justice sociale », in *Le Monde.fr* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/07/11/dans-le-jeu-video-le-design-des-personnages-noirs-est-un-enjeu-de-justice-sociale_6045904_4408996.html (consulté le 23 juin 2021).

PACKWOOD Damon (31 octobre 2018), « The Era of White Male Games for White Male Gamers Is Ending », in *Quartz* [en ligne] : <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/> (consulté le 23 juin 2021).

TROUVÉ Pierre (3 mars 2021), « Jeux vidéo : forte hausse des ventes de jeux dématérialisés en France en 2020 », in *Le Monde.fr* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2021/03/03/jeux-video-forte-hausse-des-ventes-de-jeux-dematerialises-en-france-en-2020_6071832_4408996.html (consulté le 24 juillet 2021).

Livres et revues

ANDRIEU Bernard (2011). « Les neurosciences du développement de l'action : vers une agentivité de la pensée », in *Enfance*, vol. 1, n° 1, NecPlus, p. 139-48 (consulté le 22 mai 2021).

BARANDIARAN Xabier E., et al. (octobre 2009), « Defining Agency: Individuality, Normativity, Asymmetry, and Spatio-Temporality in Action », in *Adaptive Behavior*, vol. 17, n° 5, SAGE Publications Ltd STM, p. 367-86. SAGE Journals, <https://doi.org/10.1177/1059712309343819> (consulté le 22 mai 2021).

BARNABÉ Fanny et al. (2019), « De la société en jeu au jeu comme société », in *Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques*, vol. 30, Presses Universitaires de Louvain, pp. 7-15 (consulté le 26 juillet 2021).

DOMSCH Sebastian (2013), *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, p. 5 (consulté le 21 juin 2021).

- FOUQUET Thomas (2014), « Construire la blackness depuis l’Afrique, un renversement heuristique », in *Politique africaine*, vol. 136, n° 4, Karthala, pp. 5-19 (consulté le 18 mai 2021).
- GREGORY Jason (2015), *Game Engine Architecture*. 2^e éd., CRC Press (consulté le 8 août 2021).
- GUILLAUMIN Colette (1972), « L’idéologie raciste. Genèse et langage actuel » in *Collection IDERIC*, vol. 2, n° 1, Persée - Portail des revues scientifiques en SHS : www.persee.fr, https://www.persee.fr/doc/ierii_1764-8319_1972_mon_2_1 (consulté le 20 juillet 2021).
- LAND Roderic R. (2005) « Toward the Study of Blackness: The Development of a Field of Inquiry », in *Counterpoints*, vol. 131, Peter Lang AG, pp. 54-75 (consulté le 1 août 2021).
- MORIN Émilie, et al. (mars 2019), « Le développement du pouvoir agir, l’agentivité et le sentiment d’efficacité personnelle des jeunes face aux problématiques sociales et environnementales : apports conceptuels pour un agir ensemble », in *Éducation et socialisation*. Les Cahiers du CERFEE, n° 51, 51, Presses universitaires de la méditerranée, journals.openedition.org, <https://doi.org/10.4000/edso.5821> (consulté le 22 mai 2021).
- MURRAY Peter A. et FAIZA Ali (avril 2017), « Agency and coping strategies for ethnic and gendered minorities at work », in *The International Journal of Human Resource Management*, vol. 28, n° 8, Routledge, p. 1236-60. Taylor and Francis+NEJM, <https://doi.org/10.1080/09585192.2016.1166787> (consulté le 4 août 2021).
- PACHERIE Elisabeth, « NEUROSCIENCES COGNITIVES ET AGENTIVITÉ », in *Encyclopædia Universalis* [en ligne] : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/neurosciences-cognitives-et-agentivite/> (consulté le 22 mai 2021).
- PEYRON David (2019), « Qu’est-ce que l’identité gamer ? Modalités de l’authenticité dans la pratique vidéoludique », in *Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques*, vol. 30, Presses Universitaires de Louvain, pp. 17-32 (consulté le 26 juillet 2021).

- SENGHOR Léopold S. (1967), « Qu'est-ce que la négritude ? », in *Études françaises*, vol. 3, n° 1 (consulté le 20 mai 2021).
- STANG Sarah (mai 2019), « “This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency », in *Game Studies*, vol. 19, n° 1. *Game Studies* : <http://gamestudies.org/1901/articles/stang> (consulté le 22 juillet 2021).
- THUE David et al. (2010), « Player Agency and the Relevance of Decisions », in RUTH Aylett et al., *Interactive Storytelling*, vol. 6432, Springer Berlin Heidelberg, pp. 210-15 (consulté le 21 juillet 2021).
- VENTRE Daniel (août 2011), *Cyberattaque et cyberdéfense*, Hermès – Lavoisier, p. 25 (consulté le 30 juillet 2021).
- WEBER Max (15 février 2002), *Le savant et le politique*, traduit de l'anglais par FREUND Julien, *Bibliothèques 10/18*, pp. 141-142 (consulté le 20 juillet 2021).

Documents variés

- BAUDIS Dominique (auditionné le 16 avril 2013), Avis du Défenseur des droits n° 13-05 (consulté le 23 mai 2021).
- BLACKPAST B. (21 janvier 2007), (1965) *The Moynihan Report: The Negro Family, the Case for National Action*, BlackPast.org [en ligne] : <https://www.blackpast.org/african-american-history/moynihan-report-1965/> (consulté le 22 juillet 2021).
- Déclaration d'indépendance américaine : <https://www.archives.gov/founding-docs/declaration-transcript> (consulté le 21 mai 2021).
- Déclaration d'indépendance américaine, traduction française : <https://www.state.gov/wp-content/uploads/2020/02/French-translation-U.S.-Declaration-of-Independence.pdf> (consulté le 21 mai 2021).
- Du post-colonialisme à la blackness : vers une nouvelle africanité - Ép. 3/0 - La fabrique de l'exotisme* (enregistrement audio) réalisé par France Culture : <https://www.franceculture.fr/emissions/culturesmonde/la-fabrique-de-l-exotisme-33-du-post-colonialisme-la-blackness-vers-une> (consulté le 3 juillet 2021).

Dictionnaires

Dictionnaire unilingue allemand *Duden* [en ligne] : <https://www.duden.de/> (consulté le 8 août 2021).

Dictionnaire unilingue anglais *Merriam-Webster* [en ligne] : <https://www.merriam-webster.com> (consulté le 8 août 2021).

Dictionnaire unilingue français *Larousse* [en ligne] : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais> (consulté le 8 août 2021).

Dictionnaire unilingue français *Le Robert* [en ligne] : <https://dictionnaire.lerobert.com> (consulté le 8 août 2021).

Dictionnaire bilingue anglais-français *Cambridge* [en ligne] : <https://dictionary.cambridge.org/fr/> (consulté le 8 août 2021).

Dictionnaire bilingue anglais-français *Collins* [en ligne] : <https://www.collinsdictionary.com> (consulté le 8 août 2021).

Lexiques et dictionnaires parallèles

Lexique vidéoludique de Gamekult.com : <https://web.archive.org/web/20060419004732/http://www.gamekult.com/tout/lexique/158> (consulté le 8 août 2021).

Lexique général de sensagent, Le Parisien [en ligne] : <http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Next-Gen/fr-fr/> (consultés le 8 août 2021).

Lexique antiraciste d'Amnesty international : <https://amnistie.ca/lexique-pour-lantiraciste> (consulté le 22 juillet 2021).

<https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion/definitions>

Bases de données

Base de données de la *Banque de dépannage linguistique* [en ligne] : <http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/> (consultée le 22 juillet 2021).

Base de données du *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* [en ligne] : <https://www.cnrtl.fr> (consultée le 22 juillet 2021).

Cités à titre d'exemple et lectures supplémentaires

- DENIS Delphine, et al. (novembre 2018), « Ces mots qui ne vont pas de soi », in *Littératures classiques*, vol. 96, n° 2, p. 5-8 (consulté le 7 août 2021)
- FRÉDÉRIC Martel (4 mai 2010), *Mainstream : enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion : <https://www.gallimardmontreal.com/catalogue/livre/mainstream-enquete-sur-cette-culture-qui-plait-a-tout-le-monde-martel-frederic-9782081236172> (consulté le 8 août 2021).
- KAFLA David (12 octobre 2007), « Le double jeu du militainment », in *Le Monde.fr* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2007/10/12/le-double-jeu-du-militainment_965099_651865.html (consulté le 21 juillet 2021).
- LADMIRAL Jean René (2014), *Sourcier ou cibliste*, Paris : Belles Lettres, 303 p. (consulté le 5 août 2021).
- REEVE Johnmarshall (17 juillet 2012), *Psychologie de la motivation et des émotions* (consulté le 1 août 2021).
- « La culture machinima ». *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 112-13 : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-112.htm> (consulté le 21 juillet 2021).
- Encyclopédie *Wikipédia.org* [en ligne] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Moteur_de_jeu (consultée le 8 août 2021).
- Page web de Garry's Mod : <https://gmod.facepunch.com/> (consulté le 8 août 2021).
- Page web des éditions G. Henle : <https://www.henle.de/fr/lediteur/quentend-on-par-urtext/> (consulté le 21 juillet 2021).
- Page web de l'Université de Montpellier : https://www.univ-montp3.fr/fr/formations/offre-de-formation/master-lmd-XB/arts-lettres-langues-ALL/master-1-etudes-culturelles-program-fr_rne_0341089z_pr_1300799474217.html (consulté le 8 août 2021).