

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA MONSTRUOSITÉ *QUEER* COMME ESPACE DE RÉSISTANCE DANS LA SÉRIE
VIDÉOLUDIQUE *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (2018-2020)

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

THÉO BOISVERT

OCTOBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Merci au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, au Fonds de recherche du Québec et à la Fondation de l'UQAM pour les bourses d'excellence qui ont contribué à financer ce projet.

Merci à Stéfany Boisvert, sans qui ce mémoire n'aurait jamais été amené jusqu'à complétion. Merci pour ton écoute, tes conseils, tes encouragements, ta patience. Cette maîtrise n'aura été ni rapide ni facile, mais je suis reconnaissant·e d'avoir pu l'accomplir sous ta tutelle.

Merci à Michelle Stewart et Maude Bonenfant pour avoir siégé sur mon jury. Merci à Michelle pour nos discussions passionnées sur les enjeux de justice sociale qui ont su raffermir mes positions. Merci à Maude tes critiques rigoureuses qui ont solidifié le cadre de ce projet.

Merci à mes parents, pour tout le soutien dont vous m'avez entouré·e depuis ma naissance. Merci pour l'espace que vous m'avez accordé afin que je taille ma propre voie, si inhabituelle soit-elle, en m'assurant que vous seriez toujours là pour me rattraper au besoin.

Merci à ma sœur d'être devenue mon alliée, mon modèle. Merci pour tous nos débats enflammés qui nous ont fait mutuellement grandir. Merci de m'inspirer par ta force de caractère et ton dévouement à tes passions, même si parfois, ton emballement prend le dessus sur ta prudence – mais c'est mon rôle d'aîné·e de m'inquiéter pour mon bébé sœur.

Merci à Manouk d'être entrée avec force dans ma vie et d'y être restée malgré les remous. Merci d'avoir prêté une oreille à mes nombreuses tirades, mes angoisses, mes blocages. Merci de m'encourager à avancer dans le respect de mes handicaps, même si ce n'est pas encore gagné.

Merci à Lou, mon partenaire en crime depuis les affres de nos adolescences. Merci pour ta présence continue, ton soutien intarissable, ton amour inconditionnel, ta passion endiablée. Merci de me connaître jusqu'au plus profond de mon être, dans toutes mes grandeurs et toutes mes bassesses. Merci de m'avoir appris à chérir ma propre monstruosité.

Et, pour conclure, une ouverture : merci à celle qui deviendra ma femme, Mathilda, de me faire miroiter un futur aussi tendre qu'exalté. Il me tarde de construire une vie avec toi et de remplir à craquer nos étagères de lectures *queer*, toutes plus tordues les unes que les autres.

AVANT-PROPOS

Bien que ce mémoire soit écrit dans un contexte de recherche francophone, j'ai fait le choix d'employer le mot « *queer* » sous sa forme anglaise et donc de l'italiser. S'il est vrai que des traductions telles que « allosexualité » ou « altersexualité » ont été proposées, leur usage n'est que peu répandu et ne traduit que l'une des significations du terme, soit son rassemblement des identités sexuelles et de genre non normatives (Elchacar et Salita, 2018). Au contraire, « *queer* » tire aussi son pouvoir de son lourd bagage historique en tant qu'interpellation injurieuse, pour laquelle « l'incroyable violence du propos est difficilement restituable en français » (Bourcier, 2001, p. 177). Qui plus est, de « *queer* » découle une forme nominale, « *queerness* », ainsi qu'une forme verbale, « *queering* », deux outils conceptuels indispensables à la théorie *queer*.

Cependant, j'utiliserai parfois l'acronyme « LGBTQ » (lesbienne, gai, bisexuel·le, transgenre et *queer*) pour éviter des redondances ou désigner des concepts précis, par exemple les droits des personnes LGBTQ. L'utilisation de cette version de l'acronyme plutôt qu'une autre se veut à des fins de simplicité ; mon intention n'est pas d'exclure ou d'ignorer les réalités propres aux personnes pansexuelles, asexuelles, aromantiques, non binaires, bispirituelles, intersexes ou s'identifiant autrement sur le spectre de la diversité sexuelle et de genre. Par ailleurs, le terme « transgenre » sera employé afin de désigner la pluralité des identités de genre non normatives, bien que j'aie conscience qu'il n'existe pas de consensus sur la définition de ce qu'il englobe (Darwin, 2007). Certaines personnes non binaires éprouvent en effet un inconfort à utiliser cette étiquette identitaire, ou encore réfutent l'opposition binaire entre « cisgenre » et « transgenre » (Davidson, 2020). L'idée n'est donc pas d'effacer ces tensions, que je ressens moi-même, mais d'alléger la lecture.

Enfin, considérant l'intention de ce mémoire de procurer un espace de reconnaissance pour l'ensemble des personnes *queer*, l'écriture inclusive a été adoptée. Cependant, la « nature rigoureusement bigenrée de la grammaire française » (Swamy et Mackenzie, 2022) rend laborieuse, voire inaccessible, la représentation linguistique de la non-binarité. En tant que personne non binaire luttant chaque jour envers et au travers du langage, je me suis efforcé·e de rendre ce mémoire inclusif, mais j'ai conscience des limites de certaines formulations.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	i
AVANT-PROPOS	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTES DES FIGURES	v
LISTE DES TABLEAUX	vii
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 : PROBLÉMATIQUE	5
1.1 La contextualisation de la monstruosité <i>queer</i>	5
1.1.1 La monstruosité queer dans les médias	5
1.1.2 L'étude de la monstruosité et de l'horreur vidéoludique	8
1.2 La contextualisation de la <i>queerness</i> vidéoludique	9
1.2.1 La queerness dans les jeux indépendants	9
1.2.2 L'étude de la queerness dans les jeux vidéo	13
1.3 Les objectifs et la question de recherche	15
1.4 Le corpus à l'étude	16
1.5 La pertinence communicationnelle, scientifique et sociale	17
CHAPITRE 2 : CADRE THÉORIQUE	19
2.1 Les perspectives théoriques	19
2.2 Les représentations médiatiques	21
2.3 La théorie <i>queer</i>	22
2.4 Les études transgenres	24
2.5 Les études vidéoludiques <i>queer</i>	27
2.5.1 Le concept du queergaming	28
2.6 Les études sur la monstruosité	30
CHAPITRE 3 : MÉTHODOLOGIE	33
3.1 Le choix de l'approche qualitative	33
3.2 L'analyse (para)textuelle d'un corpus de jeux	33
3.3 Les modalités de l'analyse	36
3.4 Les limites de l'analyse	38
CHAPITRE 4 : PRÉSENTATION DES RÉSULTATS	40
4.1 Le contexte de production indépendant	40
4.2 Le <i>Meatworld</i> , un univers narratif sanglant	41
4.3 Les formes de jouabilité disparates	45

4.4	L'esthétique hétéroclite	47
4.5	Le style d'écriture incongru	51
4.6	La <i>queerness</i> infusée dans le récit	54
4.7	Revêtir la peau du monstre.....	58
4.8	Le monstrueux comme expression de la marginalité	64
4.9	Les <i>mechs</i> comme allégorie transgenre.....	67
4.10	L'analyse des personnages principaux.....	70
4.10.1	Brad	71
4.10.2	Sam.....	75
4.10.3	Lianna.....	79
4.10.4	Cass	82
4.10.5	<i>The Forest</i>	86
4.11	Le positionnement antifasciste assumé	90
4.12	La conclusion partielle.....	101
CHAPITRE 5 : DISCUSSION DES RÉSULTATS		103
5.1	La monstrosité <i>queer</i> comme posture de résistance	103
5.2	La manifestation de la <i>queerness</i> vidéoludique dans EMF	107
5.2.1	<i>Queer(er) design</i>	108
5.2.2	<i>Queer(er) play</i>	109
5.2.3	<i>Queer remediation</i>	112
5.2.4	<i>Queer futures</i>	112
5.3	La scène <i>queer indie</i> : potentiel et précarité.....	116
5.3.1	Les potentialités du développement indépendant.....	116
5.3.2	La précarisation des artistes <i>queer</i> indépendant·e·s	119
CONCLUSION		123
ANNEXE A : GRILLE D'OBSERVATION		127
ANNEXE B : GRILLE D'ANALYSE		128
MÉDIAGRAPHIE		129
BIBLIOGRAPHIE		131

LISTES DES FIGURES

Figure 4.1 : Écran titre (EMF: PBB)	40
Figure 4.2 : Dessin de la <i>Meat Forest</i> (EMF: BBA)	42
Figure 4.3 : Représentation d'un <i>mech</i> (EMF: BBA).....	42
Figure 4.4 : Choix d'une réplique (EMF: BBA).....	45
Figure 4.5 : Narration en focalisation externe (EMF: BBA).....	45
Figure 4.6 : Combat dans le désert. Le personnage-joueur, à droite, est paralysé (EMF: PPB)...	46
Figure 4.7 : Combat sous la pluie. (EMF: BBA)	46
Figure 4.8 : Sam dans le désert (EMF: PBB).....	47
Figure 4.9 : Sam devant les montagnes (EMF: BBA)	47
Figure 4.10 : Écran titre du chapitre six (EMF: BBA)	48
Figure 4.11 : Cass et <i>The Forest</i> durant l'animation finale (EMF: BBA).....	48
Figure 4.12 : Jeu de rythme (EMF: BBA).....	49
Figure 4.13 : Exploration du village (EMF: BBA)	49
Figure 4.14 : Écran de sélection du pilote (EMF: BBA)	49
Figure 4.15 : Connexion au <i>mech</i> (EMF: PBB).....	49
Figure 4.16 : Arène de combat (EMF: PBB)	50
Figure 4.17 : Surcharge de l'image (EMF: BBA).....	50
Figure 4.18 : Les injures sont censurées (EMF: PBB)	56
Figure 4.19 : Représentation d'un <i>mech</i> gigantesque, l' <i>Atlas</i> (EMF: BBA).....	58
Figure 4.20 : Lianna tangue vers l'animalité (EMF: BBA)	62
Figure 4.21 : Portrait de Brad (Kickstarter)	71
Figure 4.22 : Brad est étourdi par la fatigue (EMF: BBA).....	73
Figure 4.23 : Le <i>mech</i> prend possession de Brad (EMF: BBA)	74
Figure 4.24 : Portrait de Sam (Kickstarter)	75
Figure 4.25 : Illustration du baiser entre Sam et Brad (EMF: BBA).....	76
Figure 4.26 : Astra susurre à l'oreille de Sam (EMF: BBA)	78
Figure 4.27 : Portrait de Lianna (Kickstarter).....	79
Figure 4.28 : Lianna se défend contre le capacitisme (EMF: BBA).....	82
Figure 4.29 : Portrait de Cass (Kickstarter).....	82
Figure 4.30 : Cass sourit en révélant sa nouvelle attaque (EMF: BBA)	85
Figure 4.31 : Portrait de <i>The Forest</i> (Kickstarter)	86
Figure 4.32 : <i>The Forest</i> est la manifestation de toute la forêt (EMF: BBA)	87
Figure 4.33 : Le <i>mech</i> de Brad répond pour lui (EMF: BBA)	88
Figure 4.34 : Les pensées de Brad sont mises entre parenthèses (EMF: BBA).....	88

Figure 4.35 : Les portraits de Cass et <i>The Forest</i> sont superposés (EMF: BBA).....	89
Figure 4.36 : Le <i>Horned Man</i> tente de justifier ses actions (EMF: BBA)	93
Figure 4.37 : Lianna lui reproche sa violence gratuite (EMF: BBA)	93
Figure 4.38 : Le portrait de Jason est doré au début de son monologue (EMF: BBA)	97
Figure 4.39 : Son portrait est grisé lorsqu'il révèle son affiliation aux <i>fashs</i> (EMF: BBA)	97
Figure 4.40 : Le <i>Video Game Guy</i> affirme sa domination sur la nature (EMF: BBA).....	99

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Nombre de jeux « <i>LGBT</i> » publiés sur itch.io par année.....	11
--	----

RÉSUMÉ

Menace rôdant aux abords de la société, le monstre définit l'humanité en incarnant son antithèse. Réprimé, démonisé, expulsé, pourchassé, il est le réceptacle des anxiétés d'un « moment culturel » (Cohen, 1996, p. 4). Pourtant, le monstre fait aussi miroiter des désirs transgressifs et présage l'ébranlement des normes qui s'évertuent à se faire passer pour naturelles. Si chaque époque fabrique une monstruosité qui lui est propre, depuis la fin du 19^e siècle, le monstre est notamment connoté par des référents aux genres et aux sexualités *queer*. À première vue, ce rapprochement entre la *queerness* et la monstruosité semble néfaste, et a effectivement été mobilisé pour justifier l'altérisation des individus LGBTQ. Cependant, parer le monstre d'un vernis *queer* ne devrait pas être uniquement compris en termes de représentation péjorative. En effet, il est possible pour les personnes *queer* de reconnaître au travers de cette figure un reflet de leur propre ostracisation, et ainsi trouver un potentiel libérateur dans son refus des normes, voire un plaisir dans la destruction qu'il engendre. Un processus complexe d'identification à la monstruosité peut donc s'opérer.

Ce mémoire creuse la question de l'association entre la monstruosité et la *queerness*, de sorte à jeter un éclairage sur les espaces de résistance générés lorsque l'individu marginalisé se réapproprie la position du monstre. Afin d'étudier cette thématique, la recherche se penche sur un média qui est encore peu étudié en employant une approche *queer*, soit le jeu vidéo indépendant. Puisque le contexte indépendant encourage un développement de jeux par et pour les personnes *queer*, des contre-discours peuvent y poindre avec plus de facilité que dans les titres ayant des visées commerciales massives. Il devient alors pertinent d'interroger comment les artistes *queer* lient la *queerness* à la monstruosité dans leurs œuvres, et dans quel but.

Plus précisément, le mémoire propose l'étude de la série vidéoludique *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (2018-2020), produite sous la direction de Heather Flowers. La recherche s'effectue par une analyse (para)textuelle de l'œuvre, donc de son esthétique, sa jouabilité, son récit et son positionnement par les développeur·se·s. La mise en dialogue de ces observations avec la construction historique de la monstruosité, l'expérience de la marginalité et le contexte sociopolitique actuel permet de comprendre en quoi la monstruosité *queer* peut être réappropriée comme forme d'expression artistique, voire comme outil politique. Grâce à cette démarche, il a été possible de mettre en lumière des formes de résistance dans la forme vidéoludique des jeux, dans la représentation narrative de la *queerness*, dans la déconstruction de l'identité et de la subjectivité humaine ainsi que dans l'élaboration d'une fantaisie d'activisme violent. En faisant usage d'une monstruosité *queer*, la série révèle les conséquences individuelles et interpersonnelles de la marginalisation, tout en ouvrant la voie à des façons d'être et de résister alternatives.

Mots clés : queer, représentation LGBT, monstruosité, identité, jeux vidéo, jeux indépendants

INTRODUCTION

Au gré des époques et des cultures, le monstrueux a toujours exercé une puissante emprise sur l'imaginaire collectif. Dans son essai devenu fondamental pour les études contemporaines sur la monstruosité, Jeffrey Jerome Cohen (1996) dit du monstre qu'il est l'incarnation d'un moment culturel, inscrivant sur sa chair les peurs, les désirs, les anxiétés et les fantasmes de la société qui le crée (p. 4). Pour Jack Halberstam (1995), le monstre est « une forme économique qui condense dans un seul corps les diverses menaces raciales et sexuelles contre la nation, le capitalisme et la bourgeoisie » (p. 3, traduction libre). En ce sens, la monstruosité est moins un objet donné qu'une création discursive, le reflet de l'Autre qui ne peut être accepté et doit donc être soit assimilé ou annihilé (Wood, 1979, p. 9). Comme Michel Foucault (1999) le soutient, le concept d'anormalité fonctionne comme mécanisme de contrôle social en cherchant à identifier, puis corriger les comportements désignés comme « déviants, » notamment en matière de genre et de sexualité. Abondant dans le même sens, Judith Butler (2004a) comprend l'humain comme une catégorie mobile, mais exclusive, attribuée uniquement à celles et ceux respectant les modes de lisibilité érigés par les structures de pouvoir en place, au détriment des groupes minoritaires. Pour Benshoff (1997), le monstre est à l'humanité ce que l'homosexualité est à l'hétérosexualité : deux déviations qui sécurisent la norme par opposition.

Alors que, depuis des siècles, l'une des fonctions principales du monstre était de servir de mise en garde contre l'altérité et toute déviation des normes dominantes, un changement notable s'est produit dans la culture populaire au tournant du 21^e siècle. Dans les œuvres médiatiques contemporaines, la tendance générale est plutôt devenue de condamner les systèmes d'oppression qui ostracisent injustement la différence, tout en situant la « vraie » monstruosité dans la corruption morale (Weinstock, 2013, p. 276). Au travers de franchises comme *Twilight* (Meyer, 2005-2020), *Avatar* (Cameron, 2009-2022) ou les films de Guillermo del Toro, un processus de normalisation de la monstruosité est en cours, appelant non seulement à « sympathiser avec le monstre, mais aussi à faire preuve d'empathie à son égard – voire d'aspirer à devenir monstrueux » (Weinstock, 2013, p. 277, traduction libre). La figure du vampire s'est particulièrement fait limer les crocs, rejetant son apparence à la *Nosferatu* (Murnau, 1922) pour se métamorphoser en objet de désir, revalorisant

parfois même des discours de pureté sexuelle et de contrôle de soi, comme l'effectue *Twilight* (Spooner, 2013 ; Scott, 2015 ; Ní Fhlainn, 2019).

Mais qu'en est-il de la créature dont la monstruosité ne peut être domestiquée ? Qu'en est-il du sujet marginalisé qui refuse de se conformer à l'ordre social ? Que reste-t-il du potentiel ravageur présagé par le monstre ? Celui dont l'existence seule fait trembler les fondements de la société ? Celui qui se soustrait à tout projet assimilationniste ?

Face à ces questionnements, le mémoire vient interroger la réappropriation de la monstruosité comme lieu de résistance par un groupe social précis, historiquement ciblé par les accusations d'anormalité : la communauté queer. « Queer » est ici utilisé pour désigner toute expérience tombant en dehors de la cis¹-hétérosexualité mais, tel qu'il sera approfondi ultérieurement, ce terme polysémique ne se limite pas qu'au simple regroupement des identités LGBTQ. Lorsque déployé comme concept théorique, il indique aussi en effet une fluidité et une posture de contestation des structures de pouvoir hétéronormatives², voire de toute norme hégémonique – une position qui fait alors écho à celle de la monstruosité. En ce sens, il n'est pas surprenant que, comme l'avance Harry Benshoff (1997), l'individu *queer* puisse se retrouver dans l'expérience ostracisée du monstre et prendre plaisir à la destruction de la société hétéropatriarcale qu'il engendre. Comme il en fait l'argument : « like the mad scientists of horror films, queer proponents do want to restructure society by calling attention to and eventually dismantling the oppressive assumptions of heterocentrist discourse » (Benshoff, 1997, p. 5).

Si le lien entre la monstruosité et la diversité sexuelle et de genre a été creusé dans la littérature, au cinéma et, plus récemment, à la télévision (Dyer, 1988 ; Hanson, 1991 ; Benshoff, 1997 ; Halberstam, 1995 ; Weiss, 2014 ; Elliott-Smith, 2016 ; Bernhardt-House, 2016 ; Waldron, 2022), un médium échappe pourtant encore en grande partie à cette entreprise : les jeux vidéo. Considérant que, d'une part, les jeux sont infestés de monstres et que, d'autre part, la démocratisation de la technologie permet aux personnes marginalisées, dont la communauté LGBTQ, de développer des

¹ Le terme « cisgenre », du préfix latin « cis » signifiant « dans la limite de », désigne les personnes dont l'identité de genre est en accordance avec le sexe qui leur a été assigné à la naissance (Sumerau et *al.*, 2019, p. 207).

² « By heteronormativity we mean the institutions, structures of understanding practical orientations that make heterosexuality seem not only coherent – that is, organized as a sexuality – but also privileged » (Berlant et Warner, 1998, p. 548).

jeux de façon indépendante (Harvey 2014 ; Salter et *al.*, 2018 ; Ruberg, 2020a), il devient pertinent de s'interroger sur la possible réappropriation de la monstrosité par les artistes *queer* dans leurs imaginaires vidéoludiques. Compte tenu des conditions de développement précaires qui entourent les projets indépendants, ainsi que la visibilité restreinte qu'ils parviennent à obtenir, cette tendance demeure somme toute marginale. Cependant, une recherche rapide de l'étiquette « LGBT » sur la plateforme de distribution itch.io atteste de la grande popularité de protagonistes non humains comme des vampires, des démons, des extraterrestres et des animaux anthropomorphiques. Par ailleurs, le genre « horror » renvoie à 834 titres, ce qui représente environ 11% des jeux identifiés « LGBT. » Un phénomène culturel est donc à l'œuvre dans l'association de la *queerness* à la monstrosité ou, plus largement, au genre de l'horreur. Comme ce rapprochement semble opéré d'abord et avant tout par les artistes *queer* iels-mêmes, ce mouvement artistique est à même de proposer de riches réflexions sur la *queerness* et sa marginalisation.

En excluant les travaux menés par Bo Ruberg (2017 ; 2018a ; 2018b ; 2020a ; 2020b), peu de recherches portent sur les jeux *queer* indépendants, et encore moins ceux qui abordent des thématiques liées à la monstrosité. Ce mémoire entend donc contribuer à documenter des pratiques artistiques encore insuffisamment étudiées, mais qui s'inscrivent dans une lutte plus large pour la reconnaissance et la célébration de la diversité sexuelle et de genre, qu'importe son expression – monstrueuse ou non. Plus précisément, la recherche se penche sur la construction, par les développeur·se·s indépendant·e·s, d'un espace de résistance au travers de l'union ambiguë entre la *queerness* et la monstrosité. Pour répondre à cette problématique, la série de romans vidéoludiques *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (2018-2020), produite sous la direction de la développeuse Heather Flowers, fera l'objet d'une étude de cas. Dans l'univers fictif du *Meatworld*, où la monstrosité de la nature n'est pas aussi horripilante que la montée du fascisme, les humains doivent piloter des colosses de chair pour assurer leur survie. Le récit suit de jeunes adultes marginalisés qui n'ont d'autre choix que de littéralement emprunter le corps du monstre et de canaliser sa violence pour contrecarrer les visées génocidaires des mouvements haineux. Au travers de cette monstrosité *queer*, les protagonistes parviennent à excaver des avenues de protestation contre les systèmes oppressifs qui valent la peine d'être étudiés en profondeur.

Avant de plonger dans l'analyse de la série, le premier chapitre met la table en introduisant les deux aspects principaux du sujet de recherche, soit la monstrosité *queer* et la *queerness* vidéoludique,

au travers d'une mise en contexte et d'une revue de littérature. La présentation de la problématique se poursuit ensuite par l'exposition de la question de recherche centrale et des sous-questions qui structurent la recherche. Enfin, la pertinence de mener cette étude est défendue.

Le second chapitre présente les multiples approches théoriques qui alimentent la recherche et la situe dans la perspective critique des études culturelles et de l'épistémologie du point de vue situé. Cette section développe les concepts clés qui circonscrivent l'objet d'étude, tels que la notion de représentation médiatique, les rapports entre la théorie *queer* et les études transgenres, l'apport de la théorie *queer* aux études vidéoludiques et le concept de monstruosité en lui-même.

Le chapitre suivant introduit et justifie la méthodologie employée pour mener le projet. Afin de répondre aux questions de recherche, l'étude du corpus de jeux prend la forme d'une analyse textuelle approfondie. Bien que l'analyse se concentre d'abord et avant tout sur la série en elle-même, le paratexte et le contexte socioculturel qui l'entourent sont également considérés afin d'enrichir la compréhension des discours mobilisés sur la monstruosité *queer*.

Par la suite, le chapitre quatre se consacre à la présentation des résultats de l'analyse. Dans un premier temps, le contexte de production, l'histoire, la jouabilité, la forme artistique, le style d'écriture et la *queerness* du récit sont exposés. Dans un second temps, l'interrogation de la monstruosité comme site de résistance prend une place centrale, par exemple en relevant comment le corps monstrueux est réapproprié pour élaborer une fantaisie de puissance, pour mettre en péril le sujet humain normatif, ou pour dénoncer la souffrance liée à la marginalité. Ces analyses thématiques permettent ensuite d'effectuer une analyse narrative des enjeux identitaires vécus par les personnages lors de leur passage vers le monstrueux. Finalement, la position idéologique de la série est mise en relation avec le contexte réactionnaire dans lequel elle a été produite.

Enfin, le cinquième chapitre s'appuie sur les apports d'autres chercheur·e·s afin d'alimenter et d'extrapoler les réflexions amorcées dans l'analyse de la série, notamment sur la force de la monstruosité *queer* comme posture de résistance. Des liens sont également tissés entre les manifestations de la *queerness* dans la série et les études vidéoludiques *queer*, ce qui permet ensuite de souligner, de façon plus large, la potentialité *queer* des jeux *indie*, sans pour autant nier la précarisation des artistes indépendant·e·s et marginalisé·e·s.

CHAPITRE 1 :

PROBLÉMATIQUE

Dans le souci de situer adéquatement les différentes dimensions du sujet de recherche, la mise en contexte et la revue de littérature ont été fusionnés selon leur thématique, soit la monstruosité *queer* ou la *queerness* vidéoludique. La première section analyse d'abord la représentation médiatique de la monstruosité par la *queerness* dans son entièreté, puis donne un aperçu des travaux menés sur l'horreur et la monstruosité vidéoludiques. Dans un second temps, la *queerness* des jeux, et surtout des jeux indépendants, est explorée, avant d'être jointe par un survol des études vidéoludiques *queer*. Par la suite, la question de recherche, les objectifs visés et le corpus étudié sont présentés. Le chapitre se conclut avec la justification de la pertinence de la recherche.

1.1 La contextualisation de la monstruosité *queer*

1.1.1 La monstruosité *queer* dans les médias

Le point d'origine d'une corrélation entre la monstruosité et la *queerness* est habituellement localisé au sein de la littérature gothique du 19^e siècle, un genre qui s'établissait au même moment où, en accord avec Foucault (1976), l'identité (homo)sexuelle fut initialement produite. En effet, Eve Kosofsky Sedgwick (1985) affirme que le gothique est la première forme littéraire dotée d'une proximité visible avec l'homosexualité masculine (p. 91). Une œuvre comme *The Picture of Dorian Gray* de Oscar Wilde (1891) contient ainsi la quintessence du monstre *queer* : « a sexually active and attractive young man who possesses some terrible secret which must perforce be locked away in a hidden closet » (Benshoff, 1997, p. 20). Il faut toutefois nuancer, à l'instar de Jack Halberstam (1995), que la monstruosité gothique amalgamait simultanément les marqueurs de race, de classe et de genre, et ne devrait donc être réduite au facteur unique de la sexualité (p. 3).

Au courant du siècle suivant, le monstre n'a cessé de revêtir des habits différents pour refléter les menaces perçues à une époque donnée, représentant tantôt des anxiétés raciales postcoloniales (Newitz, 2006), tantôt des préoccupations face à la Guerre froide (Booker, 2001). Selon Halberstam (1995) : « Within contemporary horror, the monster, for various reasons, tends to show clearly the

markings of deviant sexualities and gendering but less clearly the signs of class or race » (p. 4). Si des inquiétudes face à l'identité sexuelle se sont certainement exacerbées en réponse aux mouvements féministes et *queer*, la tendance à caractériser le monstre par sa déviance sexuelle découle surtout de la répression féroce de la représentation de la *queerness* par le code Hays. En effet, l'homosexualité a longtemps été reléguée à l'obscurité dans le cinéma états-unien. Comme Benshoff (1997) la caractérise : « [homosexuality] lurks around the edges of texts and characters rather than announcing itself forthrightly » (p. 15). Les personnes LGBTQ étaient alors forcées de dénicher un reflet de leurs désirs au niveau connotatif, dans les non-dits. Au sein du film d'horreur, la *queerness* en est venue à subtilement, mais indubitablement, signaler la malfaisance de l'antagoniste, une tendance qui a perduré longtemps après le renversement du code Hays en 1968. Comme plusieurs théoricien·ne·s le soutiennent, la crise du VIH/sida a particulièrement contribué à la construction de l'homosexualité comme étant monstrueuse et porteuse d'une maladie invisible capable d'infecter les gens « normaux » (Hanson, 1991 ; Watney, 1992 ; Benshoff, 1997). La fin du siècle a ainsi vu foisonner des films mettant en scène des tueurs dont la dépravation était marquée par leur perversion sexuelle – *The Hunger* (Scott, 1983), *The Silence of the Lamb* (Demme, 1991) et *Basic Instinct* (Verhoeven, 1992) étant parmi les exemples les plus marquants.

Dans la mesure où les représentations médiatiques ne font pas que refléter la réalité ou présenter les identités telles qu'elles sont, mais participent au contraire activement à la façon dont elles sont construites et interprétées (Hall, 1996 ; 1997), le rapprochement entre la *queerness* et la monstruosité dans les médias ne peut qu'avoir un impact complexe sur la perception de la diversité sexuelle et de genre. Pour les personnes LGBTQ, particulièrement les jeunes, les personnes en questionnement et les personnes isolées, la représentation médiatique est souvent l'un des premiers et principaux lieux où elles peuvent trouver un écho à leurs expériences (Evans, 2007 ; Gomillion et Giuliano, 2011 ; Craig et *al.*, 2015). D'où l'importance que cette représentation soit non stéréotypée et favorable, comme le revendiquent bon nombre de théoricien·ne·s et fans *queer* qui décrient le manque de diversité dans les médias populaires et la réitération de tropes néfastes (Waggoner, 2017 ; Capuzza et Spencer, 2017 ; Bridge, 2018 ; McLaren et *al.*, 2021).

Si l'on souscrit à une telle approche, l'expression de la *queerness* par la monstruosité tend donc à être perçue comme un renforcement de connotations négatives, puisqu'elle souligne son anormalité, voire sa dangerosité. Or, bien que cette perspective soit tout à fait valable, elle reconnaît mal la

complexité des mécanismes à l'œuvre chez les personnes *queer* dans leur processus d'identification au monstre. À l'instar de Linda Williams (1984) qui avançait que la spectatrice peut développer une sympathie pour la créature du film d'horreur en y percevant un reflet distordu de sa propre ostracisation du regard masculin, Benshoff (1997) défend l'idée que l'individu *queer* peut se reconnaître dans la subjectivité monstrueuse. Comme il l'énonce, l'association au monstre porte une multitude de significations : si certaines représentations renforcent des discours sexistes, homophobes et transphobes, d'autres peuvent au contraire inciter à ressentir de l'empathie pour le monstre, ou encore être interprétées positivement du fait que ce dernier menace les normes hétéropatriarcales. Malgré ses connotations négatives, la position subjective du monstre offre donc un potentiel de détournement par un public *queer*.

Plus encore, la culture contemporaine s'évertue moins à éradiquer le monstre qu'à dénoncer les institutions qui l'ostracisent au nom de la moralité (Halberstam, 1995, p. 27). Dans la dernière décennie, on constate une augmentation de représentation positive de la monstruosité *queer*, ou codée *queerement*, dans des productions médiatiques comme *Carmilla: The Webseries* (Hall et Simpson, 2014-2016), *The Shape of Water* (del Toro, 2018), *The Owl House* (Terrace, 2020-2023), *Luca* (Casarosa, 2021), *First Kill* (Schawb) et *Nimona* (Bruno et Quane, 2023). Toutefois, en transformant le monstre en victime des préjugés, en le dépouillant de sa colère, de sa monstruosité, donc de sa *queerness*, le risque existe d'adopter une posture pro-normative (Karn, 2020, p. 10). Comme Karn (2020) en fait l'avertissement : « queer people should not be made as normative as possible, smiling and waving from their assimilated lives; monsters should not become friendly, smiling images of a reformed Other » (p. 10).

La liaison de la monstruosité à la *queerness* est donc truffée d'ambivalence, puisqu'elle est toujours à risque, d'une part, d'accroître les préjugés envers un groupe marginalisé et, d'autre part, de tendre vers l'assimilationnisme, ce qui ne rend pas son analyse évidente. Le fait que des représentations médiatiques puissent être produites par et pour des personnes *queer* amène de nouvelles dimensions idéologiques à l'association entre la *queerness* et le monstre. Puisque plusieurs chercheur·e·s ont déjà creusé la question de la monstruosité *queer* dans la littérature, au cinéma et à la télévision (Dyer, 1988 ; Hanson, 1991 ; Halberstam, 1995 ; Benshoff, 1997 ; Weiss, 2014 ; Elliott-Smith, 2016 ; Bernhardt-House, 2016 ; Waldron, 2022), ce mémoire s'intéresse à un média encore délaissé par de pareilles recherches : le jeu vidéo.

1.1.2 L'étude de la monstruosité et de l'horreur vidéoludique

Bien que l'horreur vidéoludique ait reçu une certaine attention académique depuis les quinze dernières années, son intersection avec la *queerness*, ou même avec les questions plus larges du genre et de la sexualité, reste un territoire minimalement exploré. L'ouvrage collectif *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (Perron, 2009) marque une étape déterminante dans la légitimation du genre de l'horreur comme objet d'étude, en proposant une variété d'analyses textuelles et expérientielles, principalement de jeux populaires. L'histoire du genre et des stratégies développées pour susciter la peur a ensuite été approfondie par Bernard Perron (2018) dans sa monographie *The World of Scary Video Games*, laquelle inclut plus de jeux indépendants. La majorité des analyses portent toutefois sur les jeux de type *survival horror*, un sous-genre devenu un synonyme pour le jeu d'horreur. En conséquence, la recherche sur les formes alternatives que peut revêtir l'horreur en dehors de ce sous-genre demeure à l'état embryonnaire.

Qui plus est, l'étude de la monstruosité vidéoludique en est encore à ses balbutiements, puisque le premier ouvrage sur la question n'a été publié qu'en 2023, par Jaroslav Švelch. L'auteur y relève un paradoxe central à la présence des monstres dans le médium : l'impossibilité de susciter une véritable frayeur à partir d'une monstruosité restreinte, c'est-à-dire programmée pour être inévitablement vaincue. S'il mentionne, dans son dernier chapitre, des pistes pour favoriser l'expérience de ce qu'il appelle une monstruosité sublime, ce point où l'émerveillement et l'horreur s'entremêlent, son analyse s'arrête avant d'approfondir l'idée que la monstruosité puisse être incarnée par la personne qui joue. Avant lui, les textes sur les monstres vidéoludiques faisaient généralement la critique des idéologies camouflées dans de telles représentations. Par exemple, Diane Carr (2014) a établi une connexion entre les corps monstrueux, l'abjection et le handicap, tandis que Carly Kocurek (2015) montre que la « zombification » des ennemis dans les jeux contribue au processus de déshumanisation de groupes culturels réels.

Quant aux dimensions du genre et de la sexualité, celles-ci ont été creusées au sein du recueil *Gender and Contemporary Horror in Comics, Games, and Transmedia* (Shail, Holland et Gerrard, 2019) et dans la thèse de Margret Murphy (2020) sur la binarité de genre. Pour sa part, Sarah Stang (2018 ; 2019 ; 2021 ; 2022) met en dialogue les notions de l'abjection (Kristeva, 1980) et du féminin monstrueux (Creed, 1986) avec les monstresses des jeux populaires. Comme elle le défend, l'usage de tropes misogynes problématise la représentation des monstres féminins, surtout que les

récits exigent des joueurs et joueuses qu'ils prennent activement part à l'extermination. Dans la même veine, Meghan Blythe Adams (2018) critique le fait que l'androgynie héroïque naturalise des normes de blancheur, de minceur et de masculinité, alors que les antagonistes sont marqués par des signifiants « excessivement » genrés. Force est donc de constater que la représentation des monstres dans les jeux vidéo tend à réitérer des idéologies normatives sur le genre, la sexualité, l'ethnie et le handicap, pour ne nommer que ces quelques axes d'oppression.

S'il existe bien des œuvres, souvent indépendantes, où la monstruosité est jointe à la *queerness* de façon positive, celles-ci n'ont reçu qu'une attention limitée et restreinte aux titres les plus populaires comme *Undertale* (Fox, 2015) et *Monster Prom* (Beautiful Glitch, 2018) (Youngblood, 2018 ; Ruberg, 2018b ; Kretzschmar et Salter, 2020). À ce jour, seul Tof Eklund (2021) s'intéresse précisément au présent sujet de recherche : l'émergence d'un genre esthétique et politique, qualifié de « genderpunk gaymes, » qui s'approprie le monstre comme posture « anti-assimilationniste, anti-binaire et anti-autoritariste, et qui trouve une solidarité dans la différence » (p. 80, traduction libre). Eklund (2021) trace ainsi un lien entre le sentiment d'abjection imposé aux corporalités non normatives dans les discours transphobes, le monstre de Frankenstein, et la réappropriation de cette monstruosité dans les jeux *queer indie*. Bien que l'article inclue une analyse de *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*, les limitations du format laissent de nombreux aspects inexplorés, dont les corps grotesques des monstres et les caractéristiques esthétiques de l'œuvre. Son travail offre donc un point de départ indispensable pour le présent mémoire, mais atteste aussi de la nécessité de creuser plus en profondeur la polysémie de la monstruosité *queer* vidéoludique.

1.2 La contextualisation de la *queerness* vidéoludique

1.2.1 La *queerness* dans les jeux indépendants

La présence de personnages *queer* dans les jeux vidéo peut être tracée au début des années 1980, selon le projet *LGBTQ Video Game Archive*, dirigé par la chercheuse Adrienne Shaw. Toutefois, *présence* ne veut pas dire *abondance*, et leur nombre est resté déplorable jusqu'au milieu des années 2000, avant de connaître une croissance subite entre 2012 et 2016 (Cole et al., 2017). Dans leur documentation des jeux produits de 1985 à 2016, Shaw et Friesem (2016) recensent environ 300

titres qui comportent des éléments *queer*, soit une infime fraction du total des jeux publiés. Shaw (2009) défend que cette visibilité limitée, souvent implicite et négative, est une forme d'anéantissement symbolique (Gerbner et Gross, 1976 ; Tuchman, 1978) qui insinue que les personnes *queer* n'ont pas leur place dans les imaginaires vidéoludiques (p. 1554).

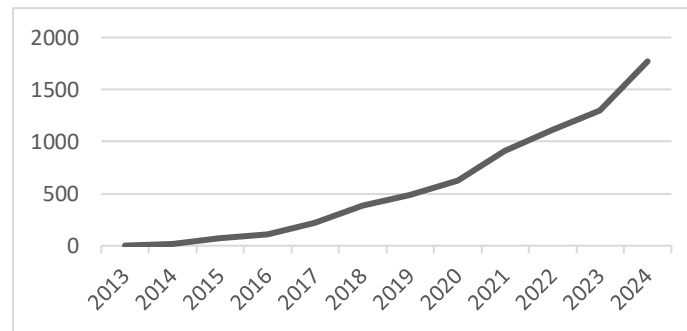
Cependant, on voit bel et bien une augmentation de la quantité et de la qualité de la représentation *queer* depuis 2012, ce qui correspond à la hausse observée dans les autres médias (Cook, 2018 ; Jenkins et Cart, 2018 ; Storz, 2022). Shane Michael Hansaruk (2022), on recense du contenu *queer* dans 802 jeux produits entre 2013 et 2017, et – ce qui est d'intérêt particulier pour ce mémoire – 93% de ces titres sont issus des marges de l'industrie. Que l'écrasante majorité de ces œuvres soit associée au secteur indépendant s'explique entre autres par la diminution des barrières à l'entrée de la création numérique, ce qui favorise la production de jeux par et pour les personnes *queer* (Harvey, 2014 ; Coville, 2014 ; Salter et *al.*, 2018 ; Ho et *al.*, 2022).

En ce sens, cette effervescence *queer* concorde avec l'apparition du mouvement *indie* dans l'industrie vidéoludique. Si « indie » découle du qualitatif « indépendant, » pour lequel aucune définition ne fait consensus³, le terme fait communément référence au phénomène qui a émergé à la fin des années 2000, à la suite de l'arrivée de la distribution numérique et de la démocratisation des outils de production (Garda et Grabarczyk, 2016). La gratuité (parfois conditionnelle) de moteurs de jeu comme Unity, GameMaker, Ren'Py ou Twine ne peut être sous-estimée dans le développement de la scène *indie*, pas plus que les opportunités monétaires offertes par des sites de sociofinancement comme Kickstarter ou Indiegogo. Qui plus est, la distribution directe permise par les plateformes comme Steam, itch.io, Game Jolt et Newgrounds élimine la nécessité d'obtenir l'approbation d'une compagnie d'édition. Le site itch.io est devenu la plateforme de prédilection pour les artistes indépendant·e·s grâce à l'absence de barrières de publication, la valorisation d'expériences courtes et éclectiques, et le système de monétisation qui favorise les jeux gratuits ou à faible coût (Werning, 2019). Les artistes *queer* l'affectionnent particulièrement : la plateforme

³ Voir Martin et Deuze (2009), Parker (2013), Simon (2013), Lipkin (2013), Ruffino (2013) et Pérez Latorre (2016). Pour Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk (2016), l'indépendance peut être attribuée au financement, à la création et à la publication des jeux, ce qui trouble une séparation nette entre l'industrie indépendante et celle *mainstream*. Selon John Vanderhoef (2016), la porosité actuelle entre ces contextes en est venue à instaurer une « industrie d'*indies*. »

héberge actuellement 7 665 jeux identifiés avec l'étiquette « *LGBT* »⁴. En comparaison, Steam n'en recense que 292⁵. Comme le tableau ci-dessous le démontre, on peut observer une croissance exponentielle depuis le lancement de la plateforme, avec des augmentations notables entre 2016 et 2018, après le déclenchement de la pandémie COVID-21, et depuis 2023⁶.

Tableau 1 : Nombre de jeux « *LGBT* » publiés sur itch.io par année



Ce foisonnement de jeux *queer indie* actualise le souhait que la développeuse Anna Anthropy formulait en 2012 : que des plus petits jeux, conçus avec des budgets modestes et s'adressant à des publics restreints, s'affranchissent des perspectives masculines, hétérosexuelles et blanches qui valorisent la technophilie et la violence. Là où Anthropy (2012) caractérisait ces jeux amateurs de *zines*, le phénomène est compris comme une véritable avant-garde vidéoludique par Ruberg (2020a), puisque ses innovations artistiques rendent le médium *queer* en lui-même. Cette sous-culture introduit des perturbations ludiques et esthétiques dans les conventions de l'industrie, vient contrebalancer la faible représentation trouvée dans les médias populaires, et propose une autoreprésentation destinée à des joueur·se·s pareillement marginalisé·e·s, plutôt que de viser un

⁴ Il faut ici souligner que la moitié de ces jeux sont aussi étiquetés « roman vidéoludique, » et qu'environ le tiers appartient au sous-genre du jeu de drague. La prévalence de ce genre n'est pas surprenante, dans la mesure où la centralité du texte écrit, la réutilisation des éléments graphiques et la gratuité d'outils comme Ren'Py rendent la production plus accessible et encouragent l'émergence de jouabilités *queer* (Salter et al., 2018).

⁵ Pire encore, le PlayStation Store renvoie à 7 titres et le Nintendo Store ne permet pas la recherche du terme « *LGBT*. »

⁶ Depuis juin 2025, un nuage sombre plane toutefois au-dessus de l'avenir des artistes *queer* sur la plateforme. En effet, à la suite des pressions exercées par le groupe anti-pornographique Collective Shout, itch.io s'est vu forcé de cacher les jeux identifiés NSFW (« Not Safe For Work », soit du contenu inapproprié à la consommation publique) de ses résultats de recherche, voire de supprimer certains jeux, sous peine de voir des processeurs de paiement comme Paypal, Visa et Mastercard lui retirer leurs services (Karsten, 2025). Cette censure soudaine suit de près le retrait par Steam de plusieurs jeux érotiques de sa plateforme. Il est encore trop tôt pour déterminer les impacts de pareilles politiques pudibondes sur les artistes *queer*, mais, considérant que les appels à la censure pour motif de pudeur ont fréquemment eu la suppression de la *queerness* comme but ultérieur (Strossen, 1995), la soumission des plateformes de distribution aux mouvements anti-pornographiques ne peut qu'inquiéter.

public cisgenre et hétérosexuel. Bien que ces artistes proviennent d'une foule de contextes différents, Ruberg (2000a) relève certaines tendances : plusieurs sont jeunes, transgenres ou non binaires, d'origine états-unienne, vivent en situation de précarité financière, s'efforcent de construire des communautés solidaires, et entretiennent une relation antagonique avec le jeu vidéo.

De nombreux créateurs et créatrices *queer* se soulèvent d'ailleurs contre la présupposition que leur travail sert à engendrer une empathie chez les personnes non *queer* ou à rendre l'industrie plus diversifiée, donc « meilleure » (Pozo, 2018 ; Ruberg, 2020a). Comme Teddy Pozo (2018) en fait l'avertissement : « Readings of the queer games scene through dreams of diversity [risk] emphasizing the games' potential to teach cisgender straight gamers about queer and trans lives, over the artistry of their creators and their appeal to queer audiences » (p. 2). De plus, ces discours effacent la précarité socioéconomique des développeur·se·s marginalisé·e·s et la difficulté d'exister dans une industrie qui leur est souvent hostile (Srauy, 2019 ; Ruberg, 2020a, 2020b).

En effet, il ne faut pas oublier le contexte sociopolitique qui entoure cette avant-garde *queer*. Comme le défend Ruberg (2020a), ce n'est pas une coïncidence si la réappropriation du médium par les personnes marginalisées s'est déroulée au lendemain des campagnes de harcèlement du #GamerGate, en parallèle à la montée de l'*alt-right* et de la droite religieuse, et durant la première présidence de Donald Trump. Ces artistes ont douloureusement conscience du contexte entourant leur travail et, pour certain·e·s, le simple acte de créer des jeux en tant qu'individu *queer* est un acte politique (Ruberg, 2020a, p. 6). Au travers de leur art, plusieurs témoignent de leur colère face à une société qui leur semble de plus en plus réactionnaire et de leur crainte de subir un recul de leurs droits. En rétrospective, nombre de ces anxiétés se sont avérées fondées, comme en témoigne le déferlement de lois transphobes, antiavortement ou anti-immigration des dernières années⁷. La seconde présidence de Trump présage le renforcement de ces politiques discriminatoires : ses premiers décrets assiègent déjà les droits fondamentaux des personnes transgenres (*The Associated Press*, 2025). D'où la nécessité, face à pareille intolérance, de comprendre en quoi la monstruosité peut devenir une forme d'expression et un outil de revendication politique.

⁷ Voir les cartes interactives du *ACLU* (<https://www.aclu.org/legislative-attacks-on-lgbtq-rights-2023>) et du *Center for Reproductive Rights* (<https://reproductiverights.org/maps/abortion-laws-by-state/>), ainsi que le traqueur du *Justice Action Center* (<https://litigationtracker.justiceactioncenter.org/>) pour un suivi de ces projets de loi.

1.2.2 L'étude de la queerness dans les jeux vidéo

Conjointement à l'avènement de la scène *queer indie*, la *queerness* a tardivement fait irruption dans les études vidéoludiques. En effet, pour autant que la théorie *queer* ait été employée dans les études littéraires et cinématographiques depuis les années 1990, il a fallu attendre le milieu des années 2010 pour qu'un effort collectif similaire prenne d'assaut l'hétéronormativité de l'industrie du jeu vidéo et de la recherche sur le sujet. L'année 2017 marque un tournant décisif via la publication du premier ouvrage en la matière, *Queer Game Studies* par Ruberg et Shaw. Un an plus tard, un second recueil est publié par Todd Harper, Meghan Blythe Adams et Nicholas Taylor, *Queerness in Play* (2018), de même qu'une édition spéciale intitulée « *Queerness and Video Games* » dans le journal *Games Studies* (Ruberg et Phillips, 2018). Ces collections démontrent la richesse théorique de la *queerness* lorsqu'elle est employée comme lentille critique pour déstabiliser la production (hétéro)normative des savoirs sur le jeu vidéo. Déployée par autant de façons qu'il existe de chercheur·e·s, cette perspective peut porter sur les structures narratives atypiques (Chess, 2016), dont l'archive *queer* (Wood, 2018 ; Drouin, 2018) ; sur le *queering* de la temporalité, de la spatialité et du code en valorisant les *glitches*⁸, le *modding*⁹, le *speedrunning*¹⁰, la flânerie ou les retours dans le temps (Halberstam, 2017 ; Knutson, 2018 ; Thompson, 2018 ; Ruberg, 2019) ; ou encore, sur les notions d'affect, de corporalité et de consentement (Burrill, 2017 ; Brice, 2017 ; Pozo, 2018).

Les études vidéoludiques *queer* sont notamment tributaires des travaux d'Adrienne Shaw, pionnière du domaine : c'est elle qui a jeté un premier éclairage, en 2009, sur l'insuffisance de la représentation LGBTQ, tout en centralisant ses travaux sur les expériences des joueur·se·s *queer*. Shaw s'est construit une bibliographie étoffée portant tantôt sur les pratiques ludiques *queer* et l'appartenance à la culture vidéoludique (2012 ; 2014), tantôt sur la mobilisation de la théorie *queer* pour analyser le jeu (2015 ; Ruberg et Shaw, 2017). Sous sa supervision, le projet *LGBTQ Video Game Archive* est devenu le point de départ pour toute analyse quantitative de la représentation *queer*, permettant entre autres d'identifier la prédominance des contenus ambigus et stéréotypés, ou de documenter la surreprésentation des hommes gais et la sous-représentation des personnages transgenres ou racisés dans les jeux vidéo (Shaw et Friesem, 2016 ; Cole et al., 2017 ; Utsch et al.,

⁸ Un *glitch* est une défaillance technique dans un programme informatique, comme un bogue d'affichage.

⁹ La création de « mods », soit la modification d'un jeu par une personne tierce pour en changer les fonctionnalités.

¹⁰ Pratique qui consiste à atteindre un objectif donné, fréquemment la fin d'un jeu, le plus rapidement possible.

2017 ; Shaw, 2019 ; Hansaruk, 2021 ; Thach, 2021). Cette recension permet de situer l'articulation de la *queerness* et de la monstruosité dans des tendances historiques plus larges, par exemple pour contraster l'autoreprésentation de la transidentité monstrueuse dans les œuvres *indie* avec les tropes transphobes mobilisés par les jeux populaires (Lauteria, 2018 ; Thach, 2021 ; Kosciesza, 2023).

La seconde figure de proue du domaine est Bo Ruberg, chercheur·e prolifique qui manie la théorie *queer* afin de confronter les présupposés hétéronormatifs dans l'étude des jeux. Comme Ruberg est la seule personne à activement documenter la production des artistes *queer* indépendant·e·s, son travail sert de tremplin au projet actuel. Ruberg témoigne de la diversité de leurs pratiques créatives, tant en ce qui concerne les innovations artistiques que l'articulation des identités *queer* et des revendications politiques dans les jeux (2017 ; 2018a ; 2019 ; 2020a). Iel prend également soin de souligner la précarité socioéconomique vécue par les développeur·se·s, complexifiant ainsi la compréhension du milieu indépendant comme espace d'émancipation (2019 ; 2020a ; 2020b). Ses constats sont corroborés par d'autres études qui ont contribué à démentir le mythe d'une meilleure inclusivité dans l'industrie et critiqué la cooptation du labeur des personnes marginalisées (Fisher et Harvey, 2013 ; Passmore et *al.*, 2017 ; Srauy, 2019).

Pour la visée du mémoire, c'est le livre *The Queer Games Avant-Garde* de Ruberg (2020a) qui offre la base de recherche la plus appropriée, puisque la vingtaine d'entrevue qui s'y trouvent donne une plateforme aux artistes *queer*. Considérant la prolifération des jeux *queer indie* depuis les dernières années, cette entreprise est aussi essentielle qu'incomplète. En plus de servir de modèle pour centraliser les voix *queer*, l'ouvrage est utile pour situer la série étudiée, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*, dans le mouvement plus large que Ruberg qualifie d'avant-garde vidéoludique *queer*. En effet, Ruberg (2020) perçoit dans la scène *queer indie* une énergie artistique capable de révolutionner le médium :

The work of the queer games avant-garde represents far more than video games as we already know them with a rainbow veneer. These are games that disrupt the status quo, enact resistance, and use play to explore new ways of inhabiting difference. Queerness and video games share a common ethos, a longing to explore alternative ways of being (p. 3)

Comme Ruberg l'affirme, ces artistes mobilisent des approches novatrices, anticonformistes et engagées. Iels dénichent la *queerness* vidéoludique au-delà d'une simple inclusion superficielle de la diversité et, ce faisant, troublent les notions d'identité, d'identification, d'empathie et de public

cible. Beaucoup entretiennent une relation trouble avec l'industrie du jeu vidéo et la culture populaire : leur art devient une plateforme de résistance, une façon de redonner une visibilité aux personnes marginalisées et de construire une solidarité entre elles. Puisqu'il s'agit d'un mouvement en constant changement, qui trouve toujours de nouvelles façons de résister aux normes sociales et vidéoludiques, le travail entrepris par Ruberg ne peut qu'être incomplet. Ce mémoire ne prétend pas poursuivre la tâche colossale de répertorier l'ensemble des pratiques créatives des artistes *queer*, même si la nécessité s'en fait sentir. Il aspire plutôt à poser sa pierre à l'édifice en documentant en profondeur une œuvre précise afin d'y explorer le couplage fécond de la *queerness*, de la monstruosité et du jeu vidéo.

1.3 Les objectifs et la question de recherche

Comme il a été démontré, la monstruosité a historiquement été produite de concert avec la désignation de certains comportements, corps et identités comme étant « déviants », notamment en matière de sexualité et d'expression de genre, de sorte à naturaliser une définition restrictive du sujet humain. Puisque ces discours normalisateurs ont été imposés sur les personnes *queer* afin de justifier leur déshumanisation, il est pertinent d'interroger comment ce lourd bagage culturel peut être renégocié par celles-ci, notamment au travers de leurs pratiques artistiques. L'objectif du mémoire est donc d'étudier le potentiel de la monstruosité *queer* à ouvrir des avenues de contestation politique. En effet, pour autant que la venue du monstre menace les piliers de la société, c'est précisément cela qui fait miroiter un affranchissement possible des individus qui en sont marginalisés. Grâce à l'incarnation du monstrueux, une résistance *queer* pourrait être envisagée.

Si le croisement de la monstruosité et de la *queerness* dans les médias populaires a fait couler beaucoup d'encre, peu de recherches s'attardent à sa manifestation vidéoludique, encore moins dans les jeux développés par des indépendant·e·s. L'autoreprésentation favorisée par la scène *queer indie* est pourtant propice à l'articulation de riches discours alternatifs sur la monstruosité *queer*. Afin d'en explorer le traitement, le mémoire propose une analyse de la série vidéoludique développée par Heather Flowers, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (2018-2020). Plus précisément, la recherche se structure autour de la question centrale suivante : **de quelle façon la réappropriation de la monstruosité *queer* permet-elle d'ouvrir des espaces de résistance dans**

les jeux *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* ? Considérant que le processus de la réappropriation de la monstruosité par la *queerness* est un phénomène complexe, une liste de sous-questions est proposée pour orienter la recherche :

- Quels enjeux identitaires, interpersonnels et sociaux vécus par les personnes *queer* peuvent être explorés au travers de la monstruosité ?
- Comment la position abjecte du monstre peut-elle être réappropriée politiquement pour dénoncer son aliénation et réclamer son droit à l'existence ?
- De quelles manières est-il possible de trouver un plaisir dans le fait d'être monstrueux ?
- En quoi la monstruosité *queer* peut-elle aider à l'élaboration de discours contre-hégémoniques qui déstabilisent les normes, dont celles de la culture vidéoludique ?

Ces pistes de réflexion aideront à déplier les différentes significations, autant individuelles que politiques, que peut revêtir la monstruosité lorsqu'elle se joint à la *queerness* dans la série.

1.4 Le corpus à l'étude

Pour répondre à la question de recherche, le corpus étudié est composé de la série, encore inachevée, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*. Produite sous la direction de Heather Flowers, elle se scinde en deux opus : *POWERED BY BLOOD* (2018) et *BOUND BY ASH* (2020). Prenant majoritairement la forme d'un roman vidéoludique, la série intègre aussi un élément de jouabilité qui déroge des conventions du genre : les séquences narratives sont fréquemment interrompues par des phases de combat entre des *mechas*, soit des armures robotisées pilotées par des humains. Ces colosses de chair sont revêtus par des jeunes adultes *queer* qui n'ont d'autre choix que se battre afin de survivre dans un monde qui leur est hostile. En effectuant des parallèles avec le contexte états-unien, la série évoque les difficultés liées à la marginalisation et dénonce la montée de l'extrême droite.

Cette œuvre vidéoludique a été sélectionnée parce qu'elle a été créée par des artistes ouvertement *queer*, à propos de personnages *queer* et pour un public *queer*. L'idée ici n'est pas d'argumenter que seules les créations de ce type proposent des discours pertinents sur la diversité sexuelle et de genre, ni de vouloir démasquer à tout prix l'identité des développeur·se·s, ou d'ignorer le fait que le *coming-out* public ne soit pas toujours une option viable. Il s'agit plutôt d'utiliser le mémoire

comme une opportunité pour amplifier la voix de ces artistes chez qui la *queerness* est entrelacée de façon ostensible à leur créativité et pour qui l'art comporte une dimension politique importante. Par la mobilisation de l'épistémologie du point de vue situé, le projet revalorise ainsi le savoir que produisent les personnes *queer* sur leur propre expérience de la marginalité.

Puisque cette étude de cas se questionne sur la possibilité d'ouvrir des espaces de résistance grâce à la monstruosité *queer*, il importait de sélectionner un jeu où ces thématiques sont explorées en profondeur. *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* propose une richesse discursive concernant les diverses facettes de la monstruosité, de la *queerness* et de la résistance. L'œuvre est longue, sérielle, et mobilise les perspectives de multiples protagonistes. Cela en fait donc un choix pertinent pour étudier les significations plurielles de la monstruosité pour les personnes *queer*, sans avoir à cloîtrer l'interprétation à une représentation médiatique basée sur le tokénisme. Il est d'ailleurs significatif que la série ait été produite durant la présidence de Trump, une période marquée par l'appréhension justifiée de la croissance de l'extrême droite et du recul des droits humains. Considérant que la série établit des parallèles directs avec le contexte états-unien, elle est en mesure d'offrir un regard critique sur un moment sociohistorique précis, marqué par des affrontements idéologiques féroces.

Enfin, il était également nécessaire de choisir une œuvre entourée d'un paratexte suffisant pour en faire l'étude. Comme Heather Flowers et ses collaborateur·trice·s ont accordé plusieurs entrevues, il devient plus légitime de tenter de retracer leurs intentions artistiques, notamment dans la relation entre la *queerness* et la monstruosité, ou la vocation idéologique et politique de l'œuvre.

1.5 La pertinence communicationnelle, scientifique et sociale

Cette recherche revêt une pertinence communicationnelle dans la mesure où la représentation médiatique est comprise comme ayant un impact non pas réflexif, mais bien formateur, sur la construction des réalités sociales et politiques (Hall, 1996, p. 443). Comme il le sera approfondi dans la section 2.2, les représentations médiatiques ne se contentent pas de refléter la réalité : elles la coproduisent, tant en matière de formation de l'identité individuelle que sociale. Ce travail souhaite ainsi aider à lever le voile sur les mécanismes idéologiques qui ont participé à joindre la monstruosité et la *queerness*. En même temps, la complexité des facteurs psychosociaux à l'œuvre

dans le processus d'identification au monstre ne peut être niée. En s'appropriant la monstruosité pour parler de *queerness*, les développeur·se·s émettent un certain discours sur leur identité, leur relation aux autres et leur rapport à la société. Il importe donc de leur reconnaître une agentivité et une intention communicationnelle dans leur redéploiement de la monstruosité *queer*.

Cette réappropriation, riche en symbolisme, mérite d'être étudiée d'abord en tant qu'expression artistique, mais aussi parce qu'elle s'imbrique avec un mouvement culturel plus large. En effet, l'autoreprésentation favorisée par le contexte de production indépendant s'inscrit dans des débats actuels concernant la représentation de la diversité sexuelle et de genre dans les médias. Pour Voirol (2005), ces négociations de la visibilité vont au-delà de l'espace médiatique, puisqu'elles ont des conséquences importantes « sur la formation des luttes sociales et politiques » (p. 92). L'impact de cette autoreprésentation est d'autant plus important à documenter considérant que la série a été conçue au lendemain du *#GamerGate*, durant la première présidence de Trump, et en parallèle avec la recrudescence des mouvements réactionnaires. Ces trois événements ont eu des impacts majeurs sur les communautés marginalisées dont la portée se fait toujours sentir. Face à une telle adversité, la mobilisation de la monstruosité *queer* dans les jeux offre de nouvelles avenues de résistance pour les personnes marginalisées, ce qui peut contribuer à un changement social. Une recherche sur le sujet permet alors de mieux comprendre comment des discours contre-hégémoniques s'articulent dans les marges de l'industrie vidéoludique populaire et se joignent à la lutte plus large pour la reconnaissance des droits des personnes LGBTQ.

Enfin, tel qu'il a été établi lors de la revue de la littérature, il n'existe que très peu de recherches sur la scène vidéoludique *queer* et *indie*, et encore moins sur le rapport entre la *queerness* et le monstrueux. En comparaison à l'abondance des travaux sur les jeux vidéo populaires, les œuvres indépendantes n'ont pas reçu beaucoup d'attention dans le milieu académique, y compris au sein des études *queer*. Considérant l'essor fulgurant de l'avant-garde vidéoludique *queer* et l'absence presque totale de travaux mobilisant la théorie *queer* pour étudier les jeux d'horreur, une lacune demeure donc dans les connaissances. Par conséquent, ce mémoire trouve sa pertinence scientifique en apportant une perspective unique sur un mouvement artistique à la visibilité encore limitée, tant dans la sphère académique, l'industrie du jeu vidéo que la société dans son ensemble. Il contribue pareillement à améliorer la compréhension d'un phénomène complexe, soit la réappropriation de la monstruosité comme espace de résistance *queer*.

CHAPITRE 2 :

CADRE THÉORIQUE

Considérant la complexité de l'objet étudié, ce chapitre présente les diverses approches théoriques qui seront mobilisées par la recherche. La première section situe le projet dans la perspective critique des études culturelles et revendique l'épistémologie du point de vue situé. Par la suite, les divers ancrages théoriques qui structurent l'objet d'étude seront approfondis. D'abord, la notion de représentation médiatique sera définie, suivie d'un survol de la théorie *queer* et de ses points de tension avec les études transgenres. Par la suite, l'intrusion des perspectives *queer* dans les études vidéoludiques sera introduite. Enfin, c'est le concept de monstruosité même qui se verra être défini.

2.1 Les perspectives théoriques

Le mémoire se situe dans la tradition des études culturelles, lesquelles voient la culture comme « l'un des lieux privilégiés de la conflictualité sociale » (Cervulle et Quenemer, 2018, p. 7). À l'instar de plusieurs recherches dans ce champ d'étude, l'objet est abordé à partir d'une perspective critique qui « met en doute le caractère naturel de l'ordre social et la validité rationnelle de toute autorité, tradition et croyance conventionnelle » (Craig, 1999, p. 29). Fondé sur le constructivisme, ce paradigme pose un regard critique sur les rapports sociaux afin de mieux déplier les rapports de pouvoir et « mettre en lumière [les] mécanismes de domination » pour s'y opposer, puisque leur efficacité tient à leur invisibilisation (Granjon, 2015, p. 5). Des emprunts sont également faits aux études critiques des industries médiatiques, puisqu'elles interrogent les enjeux économiques et les dynamiques de pouvoir qui influencent les pratiques créatives à un niveau micro, c'est-à-dire dans le vécu des travailleurs et travailleuses de l'industrie (Tunstall, 1991 ; Havens et *al*, 2009). La présente recherche mobilise donc l'approche interdisciplinaire, voire transdisciplinaire, des études culturelles, particulièrement de ces travaux qui se rattachent à la théorie *queer* (Maigret, 2013).

Le mémoire s'inscrit aussi dans la mouvance de l'épistémologie du point de vue situé. Née des cercles féministes dans les années 70, cette approche remet en question les valeurs bourgeoises, masculines, blanches et coloniales qui définissent les idéaux d'objectivité et de rationalité (Harding, 2009, p. 193). Elle soutient que toute connaissance est produite à partir d'une certaine position

sociale, ce qui attaque la présupposition que l'objectivité ne peut que provenir d'une posture neutre, extérieure à l'objet d'étude (Pohlhaus, 2002, p. 284). Cette approche soulève la question de qui est autorisé à parler au nom de qui, tant dans la production des objets culturels que des savoirs à leur sujet. Face à une tradition de recherche fondée sur des principes de masculinité et de blancheur, l'épistémologie du point de vue situé revalorise le savoir que les chercheur·e·s marginalisé·e·s peuvent produire sur leurs propres vécus, sans pour autant chercher à homogénéiser leurs expériences (Wylie, 2012). Elle affirme également que, par leur statut de « outsider within » (Collins, 1986), les personnes marginalisées sont avantageusement situées pour jeter un regard critique sur leur sous-culture *et* sur la culture dominante, qu'elles ont dû apprendre à naviguer (Naples et Gurr, 2014 ; Wylie, 2012).

En empruntant cette épistémologie, le mémoire soutient donc qu'il est nécessaire de valoriser les perspectives des artistes *queer*, trop souvent reléguées dans l'ombre par le public et le milieu académique, pour illuminer la richesse de leurs discours sur leurs propres vécus et les systèmes d'oppression qui les affectent. Ce positionnement épistémologique se traduit dans l'analyse par l'attention portée aux éléments paratextuels qui entourent la série, notamment la manière dont les auteur·e·s décrivent leur œuvre, comprennent leur *queerness* ou avancent des idéologies progressistes dans les entrevues qu'ils ont accordées. Dans la même veine, ma position en tant que chercheur·e lesbienne et non binaire me confère une proximité unique en rapport au sujet. La non-normativité de ma sexualité, de mon genre et de leur imbrication, par moment perçue comme abjecte par autrui et par moi-même, teinte forcément mes interprétations de la monstruosité dans les jeux *queer* étudiés. Mes propres observations, non pas détachées mais profondément incarnées, de la contiguïté entre le monstrueux et la *queerness* amènent de riches pistes de réflexion pour répondre à la question de recherche principale. Il m'est d'avis que les nuances proposées seraient plus difficilement atteignables à partir d'un positionnement extérieur à la *queerness*. Cela étant dit, l'analyse ne repose pas que sur ma propre subjectivité : les paratextes, constitués de propos émis par les artistes et les joueur·se·s, servent précisément à soutenir, nuancer et complexifier mes interprétations, afin de fournir un portrait plus robuste du phénomène.

2.2 Les représentations médiatiques

Puisque la recherche porte sur la représentation de la monstruosité *queer*, il importe de préciser comment la notion de représentation y sera employée. Ce projet se situe dans l'héritage des travaux de Stuart Hall (1973 ; 1996 ; 1997) qui mettent en évidence les luttes de pouvoir qui traversent les productions médiatiques. Hall est venu démentir ce qu'il appelle l'approche réflexive de la représentation, laquelle appréhende les médias comme un miroir de la réalité. Au contraire, il soutient que toute représentation participe à la coproduction de la réalité. Pour lui, « la réalité existe en dehors du langage, mais elle passe constamment par et à travers la médiation du langage : tout ce que nous pouvons savoir et dire doit être produit dans et par le discours », compris ici au sens foucauldien du terme, et donc articulé dans des conditions socioculturelles réelles (Hall, 1973, p. 32). S'intéresser aux politiques des représentations, c'est donc reconnaître aux médias : « a formative, not merely an expressive, place in the constitution of social and political life » (Hall, 1996, p. 444).

Qui plus est, ces représentations revêtent une importance dans la formation de l'individu lui-même, dans la mesure où, pour Foucault (1982), le sujet est créé au travers des discours, il ne leur est pas antérieur. Hall (1989) abonde dans le même sens en affirmant que l'identité est un processus qui se construit au travers des représentations, et non pas en dehors de celles-ci (p. 68). En ce sens, les représentations « fournissent les ressources à l'aide desquelles nous forgeons nos identités, les matériaux des mythes, des croyances, des idéologies qui donnent un sens au monde et à la place que nous y occupons » (Martin, 2009, p. 207). Considérant cette influence sur la formation de l'identité, il importe de relever que les médias populaires sont criblés d'idéologies normatives quant à l'acceptabilité de certains genres, certaines sexualités, certaines ethnicités et certaines classes, aux dépens de ce qui tombe en dehors des normes et se voit alors démonisé ou invisibilisé (Fleras, 2012, p. 36). L'accès à la visibilité est par conséquent l'objet d'une lutte constante, particulièrement pour les communautés marginalisées, puisque les représentations médiatiques ont une incidence réelle sur les enjeux sociaux qui les affectent (Voirol, 2005). Il faut ici souligner que, dans l'histoire des jeux vidéo, la représentation de personnages LGBTQ a souvent été péjorative, lorsqu'elle n'était pas carrément absente, ce qui a mené à l'anéantissement symbolique dénoncé par Shaw (2009). Dans le même sens, la codification implicite des monstres par la *queerness* a fait partie du processus d'altérisation, donc de déshumanisation, des individus *queer*.

Il faut cependant souligner que les représentations sont marquées par des confrontations idéologiques et des relations de pouvoir constamment renégociées (Hall, 1973 ; 1997). Il ne s'agit donc pas de comprendre les médias comme des outils de manipulation de masse qui seraient reçus unilatéralement, mais comme des espaces culturels contestés, façonnés à la fois par une hégémonie culturelle¹¹ et par des processus interprétatifs diversifiés. Une telle reconnaissance de la polysémie d'un texte est nécessaire à tout travail portant sur les orientations idéologiques d'un récit. Elle permet par exemple d'interroger comment la symbolique du monstre *queer* peut être différemment interprétée, selon les contextes dans lesquels elle est produite et reçue.

En ce sens, le projet de recherche ne s'inscrit pas dans la logique de ce qu'Ellis Hanson (1999) identifiait comme une politique moraliste des représentations, soit la tendance à décrier les représentations dites « mauvaises » et à louer les « bonnes. » Comme le soutient Hanson (1999), la notion qu'une représentation puisse être intrinsèquement positive ou négative est naïve, puisque ses effets dépendent de contextes socioculturels largement variables (p. 8). Le présent mémoire ne cherche donc pas à poser un jugement de valeur sur la qualité de la représentation *queer* dans la série étudiée ou à discréditer son association à la monstruosité. L'objectif est plutôt d'explorer la multiplicité des discours, parfois contradictoires, qui peuvent être trouvés dans une œuvre produite par des artistes *queer* indépendant·e·s. Dans cette optique, il est donc possible d'envisager la coexistence d'une dénonciation *et* d'une réappropriation de la monstruosité *queer* afin de mettre en lumière la richesse discursive engendrée par une telle représentation ambivalente.

2.3 La théorie *queer*

Émergeant durant les années 1990, la théorie *queer* est une approche critique façonnée par plusieurs facteurs, dont l'avènement du socioconstructivisme et du poststructuralisme, la remise en question du caractère fixe de l'identité, l'insatisfaction envers la portée réductrice des études gaies et lesbiennes, de même que les profonds bouleversements causés par la crise du VIH/sida. Le terme « *queer*, » qui signifiait à l'origine ce qui est étrange ou suspect, est vite devenu une insulte lancée

¹¹ Le concept d'hégémonie culturelle est utile pour comprendre comment le groupe dominant exerce une influence prédominante sur les normes et les valeurs d'une société. Il faut toutefois nuancer que cette position de domination du discours est précaire, car elle est sujette aux subversions des groupes subalternes.

contre celles et ceux échouant à émuler les normes sexuelles et de genre. L'injure a ensuite été réappropriée par le milieu militant et la sphère universitaire durant les années 80, « en réaction à des identités "gay" et "lesbienne" considérées comme figées et excluantes » (Éribon, 2003, p. 394).

« Queer » vise un positionnement hors des catégories « basées sur les concepts d'hétérosexualité normative et de rôles traditionnels de genre pour englober une contra-hétérosexualité plus inclusive, amorphe et ambiguë » (Benshoff, 1997, p. 5, traduction libre). Fondamentalement antagonique à toute définition, la notion du « queer » tire sa force de son indétermination et de son élasticité (Jagose, 1996, p. 1). Au-delà de son usage comme terme parapluie, « queer » a engendré une théorie qui a d'abord critiqué la bicatégorisation des sexes, des genres et des sujets homo/hétérosexuels, pour ensuite déconstruire plus largement la conception de l'identité comme étant figée et immuable. Pour Noreen Giffney (2009), « queer » reconnaît l'indocilité de l'identité : « it signifies the messiness of identity, the fact that desire and thus desiring subjects cannot be placed into discrete identity categories, which remain static for the duration of people's lives » (p. 2). La théorie *queer* affirme donc la fluidité et la multiplicité des identités – pourrait-on même dire, leur monstruosité. Les identités ne sont pas soigneusement séparées en catégories distinctes quant au genre, au sexe, à l'ethnie, à la classe ou toute autre catégorie sociale, mais sont interconnectées et circulent librement au sein d'une même personne (Anzaldúa, 1991, p. 252).

Plus encore, « au-delà des identités produites, ce qui est mis en cause... ce sont les dispositifs de subjectivation eux-mêmes » qui construisent certaines catégories identitaires comme subordonnées à d'autres (Boisclair et *al.*, 2020, p. 11). Autrement dit, la théorie *queer* « convoque inévitablement le savoir-pouvoir » et propose « un outil conceptuel puissant, à même de remettre en question les hégémonies – l'hétéronormativité, le patriarcat, le capitalisme, le néolibéralisme, » pour ne nommer qu'elles (Boisclair et *al.*, 2020, p. 11). « Queer » devient ainsi non pas une identité sexuelle, ni simplement un refus de l'identité, mais un positionnement critique : « a relation of resistance to whatever constitutes the normal » (Jagose, 1996, p. 99). Si la déconstruction de la cis-hétéronormativité est au cœur de son projet, la théorie *queer* interroge aussi tout rapport de pouvoir afin de mettre en lumière les mécanismes à l'œuvre dans la production et la naturalisation des normes afin de les renverser. En ce sens : « the political promise of the term resided specifically in its broad critique of multiple social antagonisms, including race, gender, class, nationality, and religion, in addition to sexuality » (Eng et *al.*, 2005, p. 1). La théorie *queer* est donc étroitement

liée à la notion d'intersectionnalité (Crenshaw, 1989), dans la mesure où elle reconnaît la pluralité identitaire de l'individu et son positionnement unique à la croisée de divers axes d'oppression.

Cependant, cette aspiration pour l'intersectionnalité n'est pas toujours jointe à la pratique. Comme le dénoncent la théorie *cripqueer* (Ramlow, 2009), la critique *queer of color*, (Ferguson, 2004), les études autochtones *queer* (Driskill et al., 2011) et même les études transgenres (Keegan, 2020), la théorie *queer* tend à se cloisonner dans ses propres normes de blanchité, d'homosexualité (souvent masculine), de classe moyenne et d'élitisme intellectuel. Les autres perspectives marginalisées ne sont alors incluses qu'après le fait. Afin de ne pas reproduire ces omissions, la présente recherche se concentrera principalement sur les enjeux de sexualité et de genre, tout en portant attention aux autres facettes de l'identité, notamment en ce qui a trait à l'ethnie, le handicap et la santé mentale. Ces trois catégories s'entremêlent de façon complexe à la *queerness* et entretiennent leurs propres rapports ambivalents avec le concept de monstruosité ; elles ne seront donc pas effacées.

Enfin, dans sa forme la plus abstraite, la théorie *queer* propose un cadre conceptuel qui s'évertue à déceler la *queerness*, voire rendre *queer*, une foule d'objets n'ayant *a priori* aucun lien évident avec le genre et la sexualité. Rendre un objet *queer*, c'est le tourner dans tous les sens, le remettre en question et le soustraire à la norme (Ryan, 2020, p. 79). Une analyse menée sous le prisme de la théorie *queer* s'intéresse à la multitude des discours normatifs inscrits dans l'objet d'étude (ici, la monstruosité et le jeu vidéo), dans sa création et dans son analyse, de sorte à faire émerger des espaces de résistance. Cette compréhension plus conceptuelle de la *queerness* permet, entre autres, la reconnaissance d'une sensibilité *queer* dans une œuvre, par exemple lorsqu'elle déroge aux conventions esthétiques de son médium.

2.4 Les études transgenres

Les études transgenres relèvent d'une approche interdisciplinaire pour laquelle nul noyau théorique ou méthodologique n'a été défini avec précision, mais dont l'une des caractéristiques centrales est l'appropriation de la production des savoirs sur la transidentité par les chercheur·e·s transgenres (Rabi, 2019). Découvrant leur voix au moment où la théorie *queer* se taillait une place dans le milieu universitaire, les études transgenres se sont vite retrouvées dans ses marges, ainsi que dans

celles des études féministes. Jamais pleinement intégrées à ces mouvements, elles entretiennent des rapports ambivalents à ceux-ci. D'un côté, les études féministes prennent comme objet d'étude la catégorie « femme, » parfois à l'exclusion des femmes transgenres, et décrivent l'oppression en termes de subordination sexuelle par le patriarcat. Introduire la question de la transidentité vient alors troubler la définition du genre, et donc le schéma d'oppression classique. « trans oppression cannot be conceptualized using a subordination model in which one gender or sexuality unilaterally oppresses the others, as if bodies simply are certain genders/sexes unquestionably, or as if binary genders/sexes map neatly onto the operations of power » (Keegan, 2020, p. 390). Les vécus transgenres rappellent que le genre et le sexe ne sont pas des faits donnés ou des catégories cohérentes qui se traduisent en dynamiques d'oppression simples.

De l'autre côté, puisque les études *queer* comprennent le genre et la sexualité comme des effets des normes, cela fragilise la requête des personnes transgenres à ce que le genre soit compris comme une expérience innée (Keegan, 2020, p. 391). En assaillant la binarité du genre, les études *queer* en viennent à oublier les transidentités, ou ne les conçoivent qu'en termes de subversion ou conformité aux normes. On observe alors une valorisation de la non-conformité dans le genre, alors que la transsexualité est répudiée (Keegan, 2020, p. 391). Face à cette approche déconstructiviste, les chercheur·e·s transgenres doivent défendre l'importance du genre et ses impacts psychologiques, matériels et sociaux. Écartées tantôt parce qu'elles pointent le caractère arbitraire du genre, tantôt parce qu'elles en maintiennent une certaine authenticité, les études transgenres se retrouvent donc coincées entre l'arbre et l'écorce.

On peut toutefois dire que ce champ d'étude concerne tout ce qui perturbe, dénature et reformule les liens normatifs entre les spécificités biologiques des corps, les rôles sociaux qu'ils sont censés occuper et les mécanismes culturels qui soutiennent ou empêchent des configurations genrées particulières (Stryker, 2006, p. 3). Puisque ces liaisons normatives sont notamment construites ou contestées au travers des représentations médiatiques, celles-ci ont fait l'objet de nombreuses études dans les dernières années. En 2010, l'organisme *Trans Media Watch* rapportait que 70% des répondant·e·s transgenres percevaient les représentations de la transidentité dans les médias comme « négatives ». Une étude plus récente décrit que, malgré l'augmentation de la diversité à l'écran, la transnormativité des récits continue d'éclipser les expériences moins typiques, tout en renforçant les hégémonies patriarcales, hétéronormatives et cissexistes (Mocarski et *al.*,

2019, p. 427). Plus troublant encore, cette nouvelle visibilité médiatique est doublée d'une croissance d'attitude, de violence et de lois transphobes (Keegan, 2022, p. 26). Aborder la question de la médiatisation de la transidentité à partir d'une perspective théorique transgenre aide alors à identifier en quoi les représentations ont un impact sur les processus de marginalisation.

Bien qu'il soit impossible de définir avec précision ce que serait une « perspective théorique transgenre », puisqu'il s'agit d'une approche encore émergente, certains concepts se démarquent pour leur utilité potentielle. Par exemple, la notion de transnormativité formulée par Austin H. Johnson (2016) dénonce la hiérarchisation des transidentités selon le modèle médical binaire, lequel légitime les personnes transgenres selon leur degré de conformité à la binarité de genre et le succès de leur transition médicale. Ce modèle essentialiste consolide le stéréotype d'être « né dans le mauvais corps » et décourage les autres récits qui comprennent l'identité de genre comme étant fluide, émergente et influencée par des normes sociales (Johnson, 2016, p. 5). Résultat : de nombreuses transidentités sont invalidées ou invisibilisées, ce qui les rend d'autant plus vulnérables aux violences systémiques. Puisque c'est au travers de la matrice du genre que le sujet gagne son intelligibilité, l'incapacité à produire un genre lisible précarise la position sociale des personnes transgenres, voire mène à la perte de la reconnaissance de leur humanité (Butler, 1993).

Un second concept pertinent pour la recherche se trouve dans la notion du *cisgender gaze* : « one that demands explanation and verification in order to establish identity in terms and concepts that are acceptable to non-trans individuals » (Beight, 2015, p. 32). Homologue cissexiste du regard masculin énoncé par Laura Mulvey (1975), le regard cisgenre « caractérise la manière dont les personnes trans' sont représentées afin d'intriguer le public cis et le regard cisnormé tout en ne remettant pas en question l'hégémonie de ce regard et en se conformant à des stéréotypes établis », comme en attestent la primauté de la dysphorie de genre et de la transition médicale comme thématiques dans les récits médiatiques (Fabre, 2020, p. 146). Le regard cisgenre transforme ainsi la transidentité en objet de curiosité, notamment en exposant avec voyeurisme les corps qui dévient de la cisnormativité : « because the trans* body fails to fulfill the normalized conditions of readability in the cisgender imaginative, it often becomes either abhorred or fetishized, but seldom a wholly recognized text signifying an autonomous human being » (Funk et Funk, 2016, p. 881). Debra Beight (2015) trace d'ailleurs un lien entre la transidentité et l'abjection de Kristeva (1908), au sens où la liminalité transgenre perturbe la classification binaire des genres et des sexes : elle

doit donc être rendue abjecte pour préserver la continuité de ces systèmes. Le regard cisgenre brouille la différenciation entre le statut de sujet et celui d'objet : « subjectivity, objectivity collapse in on themselves in an abjective response that permits the audience distance while still insisting on explanation » (Beight, 2015, p. 35). La transidentité devient alors monstrueuse.

Dans un texte fondateur pour les études transgenres, Susan Stryker (1994) dévoilait justement entretenir une affinité profonde avec la créature de Frankenstein et affirmait avec audace : « I am a transsexual, and therefore I am a monster » (p. 240). Comme elle l'explique :

Like the monster, I am too often perceived as less than fully human due to the means of my embodiment; like the monster's as well, my exclusion from human community fuels a deep and abiding rage in me that I, like the monster, direct against the conditions in which I must struggle to exist (Stryker, 1994, p. 238).

La personne transgenre, comme la créature de Frankenstein, se voit dépeinte avec tellement d'horreur qu'elle finit par se percevoir elle-même comme un monstre. Cette abjection de son être n'est toutefois pas une finalité : il est possible de se réapproprier cette position marginalisée pour en faire un outil de pouvoir. Comme Eklund (2021) le propose : « the genderpunk monster makes a virtue of change. Rejecting any fixed notion of truth or beauty, it arrives at mutation: change without end, without perfection but not necessarily without purpose » (p. 87). Adopter sa perspective aide alors à décroquer les systèmes normatifs – d'abord le cissexisme, mais pas que – pour faire briller la beauté (peut-être abjecte) de la diversité des expériences humaines. Une telle perspective, mobilisée entre autres dans les jeux *genderpunk* étudiés par Eklund (2021), permet alors de construire un regard transgenre (Halberstam, 2005), soit un regard qui regarde *avec* le personnage transgenre, plutôt que d'en faire un objet de spectacle.

2.5 Les études vidéoludiques *queer*

Pour étudier comment un tel regard peut être articulé dans les jeux, les études vidéoludiques *queer* offrent un bon point de départ. Bien que la théorie *queer* ait infiltré la sphère académique depuis les années 1990, son avènement dans les études vidéoludique ne s'est produit que dans la dernière décennie. Selon Ruberg et Phillips (2017), étudier la *queerness* dans les jeux vidéo, c'est dépasser la simple analyse de la représentation LGBTQ, particulièrement celle qui se contente d'encenser

l'inclusivité superficielle des compagnies populaire, pour plutôt jeter un éclairage sur les pratiques contre-hégémoniques des joueur·se·s et créateur·trice·s *queer*. Puisque la théorie *queer* peut être déployée pour contester tout type de normes, son intrusion dans les études vidéoludiques vient ébranler la multitude d'idéologies normatives qui s'y cachent. Comme Shaw et Ruberg (2017) le suggèrent : « as a paradigm, queer game studies stands as a call to action, an argument for the scholarly, creative, and political value of queerness as a strategy for disrupting dominant assumptions about how video games should be studied, critiqued, made, and played » (p. x). L'idée est de renverser ce que Janine Fron et *al.* (2017) définissent comme une hégémonie du jeu, soit les normes technologiques, commerciales et culturelles qui dictent ce qui est considéré comme un jeu ou un joueur, au détriment du reste – notamment, les jeux expérimentaux et les joueur·se·s marginalisé·e·s. On peut également y mobiliser la notion d'hégémonie du plaisir identifiée par Ruberg (2019), soit quelles émotions vidéoludiques sont attendues et recherchées – rarement l'ennui, l'irritation, l'échec ou la tristesse.

Pour autant que les jeux puissent reproduire des valeurs normatives dans leur code même, par exemple en imposant la binarité de genre dans la création des personnages ou en n'autorisant que certains types de romance, un potentiel libérateur peut également être excavé de ces « espaces de possibilités » (Salen et Zimmerman, 2003). Pour Todd Harper et *al.* (2018), l'idée d'une liberté absolue est un mirage tant dans la *queerness* que les jeux, mais tous deux offrent néanmoins la possibilité d'explorer de façon ludique ce qui est permis à l'intérieur des règles, pour tester les limites et conduire à leur reconfiguration (p. 5). Trouver la *queerness* dans les jeux, c'est donc porter un regard critique sur les conventions vidéoludiques et les idéologies qui transparaissent au-travers de celles-ci, tout comme chercher les (dé)plaisirs en dehors de la normativité. Cependant, même les théoricien·ne·s *queer* ne sont pas à l'abri des angles morts. Ainsi, Ruberg (2022) identifie à juste titre un manque critique d'attention portée aux transidentités. Ce mémoire espère combler cette lacune, considérant l'importance des personnages transgenres dans la série étudiée.

2.5.1 Le concept du queergaming

Parmi tous les outils développés par les études vidéoludiques *queer*, la notion de *queergaming* d'Edmond Chang (2017) est particulièrement intéressante pour son opposition à ce qu'il appelle la matrice technonormative. Le chercheur utilise cette transposition de la matrice hétéronormative énoncée par Butler (1990) pour désigner la reproduction d'idéologies hégémoniques au sein des

systèmes de jeu. Le *queergaming* s'appuie aussi sur le *countergaming* formulée par Alexander Galloway (2006), qui appelle à une révolution complète des formes narratives, visuelles et ludiques du médium. Dans cette même veine, Chang (2017) envisage le *queergaming* comme une confrontation des présomptions de la culture vidéoludique et une façon de dénicher la *queerness* à différents niveaux. Il déploie ce concept en quatre axes :

- *Queer(er) design*, qui renvoie à l'idée de dépasser les représentations de surface et de s'assurer que la *queerness* influence l'aspect ludique et systémique des jeux ;
- *Queer(er) play*, qui renvoie à l'idée de favoriser des façons de jouer qui ne sont pas ancrées dans la compétition, l'exploitation, l'individualisme et la violence ;
- *Queer remediation*, qui renvoie à l'idée de reconnaître les pratiques autoréflexives et mutuelles constitutives des jeux et des joueur·se·s ;
- *Queer futures*, qui renvoie à l'idée de s'extirper des cadres rigides qui dictent quels genres de jeux devraient être créés pour plaire à une vision hégémonique des joueur·se·s.

Le modèle proposé par Chang (2017) fournit donc un cadre théorique pour identifier la *queerness* dans divers composantes de la série qui sera étudiée dans ce mémoire. La théorie *queer* appliquée aux études vidéoludiques incite en effet à trouver la *queerness* au-delà de la représentation, donc dans les qualités formelles, les mécaniques de jeu ou les pratiques vidéoludiques, voire à repenser la nature même du jeu.

Cependant, Josh Rivers (2019) fait l'avertissement qu'il existe un danger à considérer la représentation médiatique comme étant désuète, surtout lorsqu'elle est opposée au déploiement de la théorie *queer* comme exercice de pensée – ce qui tend à effacer l'impact de la représentation et les risques encourus par les développeur·se·s. Le présent mémoire se situe donc au croisement de ces deux approches et prend comme fondement le postulat de Chang (2017), à savoir que la représentation doit informer les mécaniques de jeux autant que les mécaniques doivent enrichir la représentation (p. 18). Dans cette optique, la *queerness* présente dans les qualités esthétiques et les mécaniques des jeux sera soulignée, sans pour autant occulter la *queerness* explicite des personnages, puisque cet aspect de leur identité semble décisif dans le récit, en plus de témoigner d'une prise de position de la part des artistes. C'est justement l'interaction entre les multiples manifestations de la *queerness* qui fournit toute la richesse discursive des œuvres, particulièrement pour négocier, complexifier et approfondir les rapports qu'elle entretient avec la monstruosité.

2.6 Les études sur la monstruosité

La dernière approche théorique, et non la moindre, provient des études sur le monstre. Définir le concept de monstruosité ne se fait pas aisément, dans la mesure où ce qui lui donne son pouvoir est précisément sa mobilité, son hybridité et son adaptabilité à une culture qui ne cesse de changer. En effet, comme le positionne Jeffrey Jerome Cohen (1996), le monstre n'est pas donné objectivement, mais construit culturellement à une époque donnée. D'ordre général, il adopte une expression sur laquelle la différence est inscrite, qu'elle soit politique, ethnique, économique, culturelle ou sexuelle (Cohen, 1996, p. 7). Bien entendu, du fait de sa nature composite, la monstruosité reste marquée par un couplage de significations jamais complètement cristallisées : le vampire peut autant incarner un discours antisémite, homophobe, antibourgeois que capacitiste. Quoiqu'il en soit, le rapprochement de la différence au monstrueux n'est pas sans conséquences réelles. Halberstam (1995) affirme que la production de la monstruosité a ainsi participé au processus d'altérisation de nombreux groupes sociaux au travers de l'histoire. Avoir la monstruosité comme objet d'étude permet donc de repérer comment certains traits en sont venus à être désignés comme indésirables à un moment ou un autre, voire inhumains. En effet, la connotation de la différence comme étant monstrueuse n'est pas qu'une dépréciation qualitative, mais le fondement même de ce qui définit les limites de l'humanité :

Because of its readability, monstrosity allows us a peek at the construction of otherness out of the raw materials of racial undesirability, class definition, family ties, sexual perversity, and gender instability. The monster, therefore, by embodying what is not human, produces the human as a discursive effect (Halberstam, 1995, p. 45).

Ainsi, ces deux concepts sont liés en ce que la monstruosité permet à l'humanité de se définir et de se légitimer par opposition. Ce qui fait la richesse des études sur la monstruosité n'est donc pas seulement la compréhension du monstre comme création discursive, mais la reconnaissance que l'humanité est tout aussi subjective. Diana Fuss (1996) explique ainsi que l'humain n'a jamais été une catégorie inclusive : c'est une formation idéologique construite sur l'exclusion violente des groupes marginalisés, et qui se voit constamment renégociée (p. 2). Butler (2004b) ajoute à ce sentiment : « it is not just that some humans are treated as humans, and others are dehumanized; it is rather that dehumanization becomes the condition for the production of the human » (p. 90). L'humain n'est donc pas une catégorie descriptive, mais plutôt une invocation prescriptive et prohibitive (Giffney et Hird, 2008, p. 7). En ce sens, la *queerness* trouve écho en la monstruosité :

toutes deux sont des conceptions purement relationnelles qui ne revêtent un sens que par leur relation à la norme. Plus précisément, elles sont construites pour donner un sens à celle-ci : la *queerness*, qui « sécurise l'identité hétérosexuelle » (Bourcier, 2001, p. 207), sert le même propos que la monstruosité, car elle affirme, donc régule, l'humanité en incarnant ce qui lui est indésirable. Celles et ceux qui ne peuvent (ou ne veulent) observer les normes hégémoniques voient l'humanité leur être arrachée, et cette déshumanisation est fondamentale pour légitimer les structures de pouvoir en place.

En effet, ce qui outrepassé les limites sociales nécessite d'être expulsé, voire exorcisé rituellement par la communauté et ses institutions pour que celles-ci continuent de persister (Kristeva, 1980 ; Halberstam, 1995 ; Cohen, 1996). Cependant, cette injonction à bannir tout ce qui est monstrueux reconnaît implicitement la fragilité des systèmes qui cloisonnent la vie sociale. L'exclusion du monstrueux, sous prétexte de son inhumanité, dévoile paradoxalement le caractère arbitraire des normes qui s'évertuent à se faire passer pour naturelles. « By revealing that difference is arbitrary and potentially free-floating, mutable rather than essential, the monster threatens to destroy not just individual members of a society, but the very cultural apparatus through which individuality is constituted and allowed » (Cohen, 1996, p. 11). Par exemple, si l'hétérosexualité était aussi naturelle qu'elle se targue d'être, elle ne nécessiterait pas une surveillance constante, une pathologisation et une condamnation des comportements sexuels dits « déviants » (Foucault, 1976). Pour Halberstam (1995) : « the Gothic monster is precisely a disciplinary sign, a warning of what may happen if the body is imprisoned by its desires or if the subject is unable to discipline him- or herself fully and successfully » (p. 72).

Afin de mieux saisir en quoi la monstruosité représente une si grande menace pour l'individu, le concept d'abjection formulé par Julia Kristeva (1980) propose une piste de réflexion intéressante. Dans son essai fondateur, Kristeva avance que l'abjection, soit ce qui dégoûte au point de nécessiter une violente éjection, sert de réceptacle pour les craintes et les tabous qui menacent, d'une part, l'intégrité de la société et, d'autre part, celle du sujet lui-même. Elle soutient que, plus qu'une catégorie fixe ou un attribut spécifique, l'abjection est « ce qui perturbe une identité, un système, un ordre. Ce qui ne respecte pas les limites, les places, les règles. L'entre-deux, l'ambigu, le mixte » (Kristeva, 1980, p. 12). Autrement dit, ce qui érode la distinction entre le sujet et l'objet, entre le soi et l'Autre. Le concept n'est pas sans trouver une résonance avec la *queerness*, une non-identité

(ou une perturbation de l'identité, selon Edelman [2004]) qui se développe elle aussi dans la liminalité et la transgression des systèmes.

L'abjection dépasse donc l'objet répudié en lui-même pour caractériser plutôt le risque associé à la perte. Elle présente un danger sournois pour l'individu, dans la mesure où « cette aliénation sublime » possède un pouvoir d'attraction intense et jouissif (Kristeva, 1980, p. 17). C'est en rendant l'Autre abject, donc rebutant, que le sujet parvient à se soustraire de cette attirance « vers là où le sens s'effondre, » et donc se protéger de l'auto-anéantissement (Kristeva, 1980, p. 9). L'expulsion de l'abject permet à l'individu de s'affirmer comme un « être spirituel, intelligent, connaissant » – bref, humain (Kristeva, 1980, p. 140). Toutefois, vu les délices miroités par l'annihilation, cette séparation n'est jamais absolue et doit sans cesse être renouvelée. C'est donc l'entrelacement de la fascination à la répugnance qui confère à la monstruosité toute sa dangerosité, tant pour l'individu que pour la société qui s'efforce à le réguler, et qui présage, par le fait même, qu'un renversement est possible. Considérant que pour Kristeva (1980), l'abjection est à l'opposé du sujet parlant, le mémoire s'interroge par conséquent sur ce que cela peut signifier pour l'individu *queer* de s'en rapprocher, voire de l'accepter. Par le biais d'une étude de cas sur la série vidéoludique *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*, la recherche propose des pistes de réflexion sur le potentiel politique de la réappropriation de la monstruosité par les artistes *queer*.

CHAPITRE 3 : MÉTHODOLOGIE

Afin de situer la méthodologie employée dans le cadre du mémoire, ce chapitre débute avec la justification du choix de l'analyse qualitative pour répondre à une question de recherche somme toute complexe. L'approche méthodologique précise, soit l'analyse textuelle d'un corpus de jeux, est ensuite dépliée, en tenant également compte du paratexte et du contexte socioculturel entourant l'œuvre. Par la suite, les modalités précises de l'analyse sont présentées, de même que leurs limites.

3.1 Le choix de l'approche qualitative

L'objectif de cette recherche est d'amener des éléments de réponse à la question suivante : de quelle façon la réappropriation de la monstruosité *queer* permet-elle d'ouvrir des espaces de résistance dans les jeux *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* ? Puisque ce mémoire vise la compréhension d'un phénomène socioculturel peu simple, soit la réappropriation par les personnes *queer* de la monstruosité dans cette série, l'approche qualitative se révèle être la mieux adaptée pour fournir des éléments de réponse. En effet, les recherches qualitatives sont caractérisées par leur habileté à « s'occuper d'objets complexes, comme les institutions sociales, les groupes stables, ou encore d'objets cachés, furtifs, difficiles à saisir, » ainsi que par leur capacité à « décrire en profondeur plusieurs aspects importants de la vie sociale relevant de la culture et de l'expérience vécue » (Pires, 2007, p. 74). Plus précisément, comme le projet vise à étudier en profondeur un objet aux multiples facettes, la recherche procède à une analyse textuelle de l'œuvre, laquelle inclut aussi une analyse paratextuelle des propos des développeur·se·s et une brève analyse de la réception afin de contextualiser les interprétations produites.

3.2 L'analyse (para)textuelle d'un corpus de jeux

Déployée par le biais d'une multitude d'approches, l'analyse textuelle consiste à étudier avec attention un texte, compris ici au sens de Barthes (1957), c'est-à-dire une production culturelle,

afin de le décrire, mais surtout d'en produire une interprétation. Ce type d'analyse vise à formuler une « supposition éclairée sur les interprétations les plus probables qui pourraient être faites du texte » (McKee, 2003, p. 1). Plus encore, l'analyse textuelle se penche sur les idéologies et les présupposés sous-jacents au texte, de sorte à mettre en lumière son sens latent, ses stratégies discursives et ses motifs (Fürsich, 2009, p. 240). Cette approche s'intéresse à la construction de sens qui transparaît au travers d'une œuvre, par exemple les mécanismes mobilisés dans l'identification au monstre, tout en sachant qu'il n'est possible que d'avoir accès à des traces de ce processus, sans pouvoir établir d'intentionnalité ou d'interprétation absolue (McKee, 2009, p. 15). Il ne s'agit donc pas de déterminer la *vraie* signification d'un texte ou l'intention de ses auteur·e·s, mais de soutenir une interprétation *vraisemblable* de ceux-ci. Après tout, chaque texte est polysémique, et les jeux sont des objets au sens particulièrement instable du fait de leur dimension interactive. Comme leur sens n'émerge que dans l'acte de jouer (Sicart, 2011), chaque joueur·se et chaque communauté participent de façon unique à la coproduction des significations du jeu.

Considérant les limitations de la recherche pour un mémoire, une analyse exhaustive de la variété des pratiques vidéoludiques ne peut être accomplie. Des extraits de commentaires critiques seront toutefois occasionnellement inclus pour rendre compte de différentes postures interprétatives. Par ailleurs, l'intention de ce mémoire n'est pas de proposer une analyse phénoménologique de ma propre expérience de jeu : l'objectif est plutôt d'approcher l'œuvre en tant qu'objet discursif construit par des artistes *queer* afin de partager *leurs* réflexions sur la monstruosité et la *queerness*. Cependant, il va sans dire que ma position en tant que personne *queer* intéressée par le monstrueux ne peut que teinter mon expérience de la série et les interprétations qui seront avancées. L'épistémologie du point de vue situé reconnaît précisément une valeur scientifique au savoir sur la marginalité produit par les personnes qui en sont concernées, ce qui ici se traduit à la fois par une valorisation des propos des artistes *queer* et une reconnaissance de ma propre subjectivité en tant que joueur·se *queer*, même si celle-ci ne sera pas explicitement mise de l'avant. Le type d'analyse textuelle entrepris pour ce mémoire est informé par les méthodologies proposées par Ewan Kirkland (2005), Steven E. Jones (2008), Diane Carr (2009 ; 2016) et Clara Fernández-Vara (2015). Tour à tour, ces théoricien·ne·s défendent la mobilisation de l'analyse textuelle dans les études vidéoludiques afin d'interroger le sens latent des œuvres, notamment au sein du récit, sans pour autant tomber dans une posture purement narratologique qui effacerait les spécificités du médium, donc ses dimensions systémiques et interactives. Pour Fernández-Vara (2015), les

caractéristiques formelles des jeux, soit « le système du jeu et ses composantes (les règles, les schémas de contrôle), de même que la présentation du système au joueur (le design d'interface, le style visuel) », forment l'un des piliers sur lesquels s'appuie l'analyse textuelle (p. 16, traduction libre). Plus concrètement, l'analyse emprunte au cadre proposé par Jan-Noël Thon (2023), construit sur l'étude des trois piliers esthétiques vidéoludiques, soit leur dimension audiovisuelle, ludique et narrative. À l'instar de Thon (2023), je considère que chacun de ces aspects contribue de façon unique à l'émergence du sens et mérite donc une attention particulière.

En plus du texte, une étude de paratextes et du contexte socioculturel a également été effectuée selon l'approche de Jones (2008) et Fernández-Vara (2015), de sorte à dégager comment la signification produite au sein du jeu est influencée par l'environnement social qui l'entoure. Comme l'indique Elfriede Fürsich (2009) : « a combination of meticulous reading and contextualized interpretation of text [can] explain the specific ideological moment » (p. 248). Alayna Cole et Dakoda Barker (2020) démontrent bien en quoi l'analyse textuelle est particulièrement adaptée au déploiement d'un regard critique sur la reproduction ou la contestation des systèmes d'oppression dans les jeux. En ce sens, l'analyse textuelle débute par le texte, mais ne doit pas s'arrêter à celui-ci pour construire ses interprétations. Situer l'œuvre dans son contexte est tout autant essentiel, dans la mesure où aucun objet culturel n'est créé ou reçu en vase clos.

L'analyse de paratextes vient donc complémentariser l'étude des jeux en eux-mêmes. Le paratexte, un concept identifié par Gerard Genette (1987), réfère à tout élément qui entoure le texte. « The paratext is thus about the material conditions of a book's production, publication, and reception, how a book makes its way out into the world and comes to mean something to the public audience that receives it » (Jones, 2008, p. 7). Dans le cadre du mémoire, il s'agit moins de considérer l'influence du paratexte sur la réception de l'œuvre que de retracer, certes imparfaitement, les intentions des auteur·e·s en étudiant leurs propos. Par exemple, les descriptions des jeux sur les plateformes de diffusion ont été analysées puisque, comme le défend Mikhail Fiadotau (2015), l'immédiateté des jeux *indie* permet d'assumer une meilleure correspondance entre le cadrage paratextuel et les intentions artistiques. Des entrevues accordées à des magazines ont pareillement été incluses, puisque les artistes y discutent de leurs intentions créatives, du processus de production et des réalités liées au développement indépendant, mais aussi de leurs expériences personnelles en tant qu'individus marginalisés. Tenir compte de leurs paroles permet donc

d'enrichir les interprétations produites par l'analyse textuelle concernant les significations de la *queerness*, de la monstruosité, de l'ostracisme et de la résistance dans *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* (2018-2020), en plus de contribuer à la mise en valeur de voix encore tenues à l'écart des conversations dominantes.

3.3 Les modalités de l'analyse

L'analyse a débuté par une collecte de données effectuée en jouant au premier épisode de la série, *POWERED BY BLOOD* (2018), puis au second, *BOUND BY ASH* (2020). Comme les deux jeux ne sont pas linéaires, ils ont été complétés à plusieurs reprises, chaque partie s'alignant avec la perspective d'un personnage différents et empruntant divers embranchements narratifs, de sorte à couvrir l'étendue du récit. En tout et pour tout, une vingtaine d'heures de jeu ont été effectuées, et chaque séance a été enregistrée pour permettre son visionnement ultérieur. En parallèle, une grille d'observation a été complétée et les observations compilées ont été utilisées pour répondre aux questions de la grille d'analyse. Les deux grilles ne proviennent pas de modèles préexistants, mais ont été construites en fonction des spécificités de l'objet d'étude.

La grille d'observation, jointe dans l'Annexe A, décrit les différentes facettes des jeux étudiés. Une grille individuelle a été remplie pour chaque jeu. Les trois premières catégories sont basées sur la division des dimensions esthétiques proposée Thon (2023). Elles décrivent l'aspect ludique (genre, interactions, options, objectifs, difficulté, agentivité), l'esthétique audiovisuelle (interface, style visuel, design sonore) et la dimension narrative (thèmes, univers, personnages, histoire, stratégies narratives). Une quatrième section a été ajoutée pour identifier les éléments liés à la monstruosité, à la *queerness* et aux enjeux sociopolitiques. Des observations sont aussi notées sur les paratextes qui positionnent l'œuvre. Par exemple, les descriptions des jeux sur itch.io et Kickstarter ont été analysées, de même que les bandes-annonces et le manuel du jeu de rôle sur table.

La grille d'analyse, jointe dans l'Annexe B, s'appuie sur les informations récoltées dans la grille d'observation et les croise avec le cadre théorique afin d'amorcer l'interprétation de la série. La première section concerne les aspects expérientiels de la série, d'abord pour décrire ma propre expérience de jeu, puis pour déterminer si les mécaniques de jeu, les esthétiques et les stratégies

narratives s'écartent des tendances populaires. Ces questions permettent d'établir une porte d'entrée pour identifier une possible *queerness* dans les caractéristiques formelles de l'œuvre, en s'inspirant de la notion de *queergaming* énoncée par Chang (2017). Dans un deuxième temps, ce sont les aspects discursifs de la série qui ont été analysés. Les façons de mettre en scène la *queerness* et la monstruosité sont d'abord étudiées séparément, puis ces deux thématiques sont mises en dialogue. La question suivante se concentre plus spécifiquement sur les éléments qui renvoient à l'abjection et à la jouissance, puisqu'il s'agit de deux notions déterminantes dans l'étude de la monstruosité effectuée dans le cadre de ce mémoire. Enfin, la dimension politique est analysée en proposant une interprétation de l'adversité rencontrée par les personnages, ainsi qu'en traçant des liens entre le récit et le contexte sociopolitique de l'œuvre.

Une fois les grilles complétées, les paratextes, composés d'entrevues accordées à des magazines en ligne et des balados, ont été rassemblées afin de documenter comment les développeur·se·s discutent de leur projet et des enjeux sociaux qui les affectent. Cette utilisation de sources secondaires est un choix pragmatique, justifié par le travail substantiel que représentait l'analyse textuelle, et par la reconnaissance de la richesse discursive déjà trouvée dans ces paratextes. La section des commentaires sur itch.io a aussi été épluchée, puisqu'il n'est pas rare que la développeuse principale, Heather Flowers, réponde directement aux questions et critiques qui lui sont faites. La collecte de données s'est terminée par une recension des articles qui ont entouré la sortie des jeux, afin d'inclure une courte analyse de la réception. Tout matériel qui a pu être trouvé sur la série a été analysé afin de mieux contextualiser l'œuvre. Ces sources secondaires sont composées de quatorze articles, passant de billets sur des blogues personnels à des articles publiés dans des magazines en ligne comme *Rock Paper Shotgun* et *Gayming Magazine*. En addition, quatre entrevues accordées en balado et trois publications académiques ont été considérées. Quant aux commentaires publiés sur la page itch.io du premier jeu, un total de 127 interventions ont été récupérées, datées entre le 19 juillet 2018 et le 5 février 2024.

Par la suite, tous les propos recueillis ont passé par une étape de codification sur le logiciel NVivo afin de regrouper les concepts qui revenaient le plus souvent et faire émerger les thématiques saillantes. Une attention particulière a été accordée aux intentions artistiques, à la monstruosité, à la *queerness*, au processus de production et aux revendications politiques. Après cette classification, les discours pertinents ont été utilisés afin de renforcer ou de troubler les interprétations produites

au préalable. Ce processus de triangulation des données, qui compare les données obtenues en jouant à la série à celles récupérées lors de l'analyse de paratextes, a permis de mieux saisir les significations de la monstruosité et de la *queerness* dans les jeux, en plus de les lier à des intentions créatives explicites. Enfin, il faut mentionner que la recherche a adopté une approche inductive, c'est-à-dire qu'elle a laissé les résultats émerger à partir des données brutes, sans les contraindre à une méthodologie structurée (Thomas, 2006, p. 238). En ce sens, bien qu'un cadre théorique, qu'une grille d'observation et qu'une grille d'analyse aient été définis à l'avance, ils ont été adaptés au fur et à mesure de l'analyse pour laisser place à des éléments qui n'avaient pas été anticipés.

3.4 Les limites de l'analyse

Comme il a été expliqué, du fait de sa nature, l'analyse textuelle ne peut que présenter une lecture du texte parmi tant d'autres. Même si les interprétations proposées sont le fruit d'une recherche rigoureuse, et que leur croisement avec les propos des développeur·se·s et des joueur·se·s sert justement à les consolider, elles ne peuvent prétendre avoir débusqué la seule signification possible de l'œuvre. L'intentionnalité des auteur·e·s peut certes être présumée grâce à l'analyse des entrevues, mais elle ne peut être certifiée hors de tout doute. Comme Bonnie J. Dow (1996) l'affirme, il importe de mettre l'accent sur la « *possibilité* de sens plutôt que sur sa certitude » (p. 4, traduction libre). Cela est d'autant plus vrai que l'utilisation de sources secondaires a restreint le matériel employé pour construire ces interprétations, puisqu'il n'était pas possible de demander de précisions aux artistes sur les sujets abordés. Cette décision a été prise afin de ne pas décupler la charge de travail, mais aussi en réponse à l'absence de voie de communication directe avec les artistes, puisque plusieurs protègent leurs renseignements personnels pour ne pas être la cible de harcèlement. Dans les circonstances, les propos analysés servent donc de support à l'analyse.

Qui plus est, il faut reconnaître que d'autres postures de réception conduiraient à des interprétations différentes de celles avancées par le mémoire, qui n'en seraient pas moins valides pour autant. L'identification d'une monstruosité *queer* et son expérience vidéoludique, qu'elle soit positive, négative ou mixte, sont des processus hautement subjectifs et personnels à chacun·e. Ce qui est vécu comme horifiant pour l'un·e peut tout autant être objet de jouissance pour l'autre. Les mécanismes complexes qui régissent les réactions face au monstrueux ne peuvent être aisément

standardisés à l'ensemble d'une population. Les résultats de ce mémoire sont donc inévitablement ancrés dans mon propre bagage personnel, ce qui peut autant me conférer des angles morts (par exemple, sur la question du racisme, puisque je n'en suis pas victime) que m'ouvrir des pistes de réflexion qui auraient été plus difficilement visibles à une personne non *queer* (par exemple, critiquer le rôle pédagogique imposé aux jeux *queer* indépendants). Si l'inscription de la recherche dans l'épistémologie du point de vue situé permet de valoriser la subjectivité qui ne pourra que se loger dans une certaine mesure au travers de l'analyse textuelle, l'ajout de commentaires critiques des joueur·se·s et de citations des artistes tentera de palier mes lacunes et de donner un poids supplémentaire à mes interprétations. Finalement, comme cela est inévitable avec les études de cas, les réponses trouvées à la question de recherche ne sont que des pistes de réflexion sur les formes de résistance propres à la monstruosité *queer* dans l'œuvres d'artistes spécifiques, sans prétendre fournir des résultats généralisables à l'ensemble des productions *queer indie* qui font usage du monstrueux.

CHAPITRE 4 :

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS



Figure 4.1 : Écran titre (EMF: PBB)

Dans ce chapitre, les résultats de l'analyse de la série vidéoludique *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* seront dévoilés. Les premières sections brossent un portrait des jeux en les situant dans leur contexte de production et en décrivant leur récit, leur jouabilité, leur forme artistique et leur style d'écriture. Ce préambule se conclut par la présentation de la *queerness* des personnages, ainsi que son impact sur l'histoire. Par la suite, l'analyse basculera vers la thématique de la monstruosité comme site de résistance. L'appropriation du corps du monstre par les personnages sera discutée, notamment en termes d'élaboration d'une fantaisie de puissance, de la valorisation d'une beauté ignoble et de la mise en péril du sujet humain normatif. L'analyse de la monstruosité se poursuivra en faisant un lien avec l'expérience de la marginalité, notamment celle de la *queerness*, avant de traiter plus spécifiquement de sa construction comme allégorie transidentitaire. La section suivante précisera, au travers d'une analyse narrative, les enjeux vécus par chaque personnage lors de leur passage vers le monstrueux. Enfin, la position idéologique antifasciste du jeu sera explicitée et mise en relation avec le contexte socioculturel dans lequel la série a été produite.

4.1 Le contexte de production indépendant

EXTREME MEATPUNKS FOREVER (2018-2020), abrégé EMF, est une série de romans vidéoludiques comportant des séquences de jeu de combat. Cette série est produite sous la direction

d’Heather Flowers, une développeuse états-unienne, transgenre et lesbienne, qui a rassemblé une vingtaine d’artistes *queer* pour contribuer à ce projet. Le premier jeu de la série, *POWERED BY BLOOD* (EMF: PBB), est composé de six chapitres sortis entre juillet et novembre 2018. En octobre 2020, six nouveaux épisodes ont été publiés pour composer le second jeu, *BOUND BY ASH* (EMF: BBA). Un troisième et dernier opus est en cours de développement au moment de l’écriture du mémoire. La franchise a aussi été étendue de façon transmédiatique via la publication d’un jeu de rôle sur table en 2023, *Extreme Meatpunks Forever: The Roleplaying Game*, en collaboration avec la compagnie de publication indépendante Sinister Beard Games.

Les budgets de production exacts de chaque projet ne sont pas connus, mais une grande partie de ceux-ci a été amassée grâce au financement participatif. En effet, l’équipe de production a bénéficié du soutien de mécènes sur Patreon pour développer le premier jeu, puis a mené deux campagnes de sociofinancement sur Kickstarter afin de recueillir des fonds pour la seconde saison et le jeu de rôle sur table. Ces campagnes ont amassé respectivement près de 37 000\$ et 55 000\$. Si ces chiffres peuvent sembler imposants lorsque mis en comparaison avec la panoplie de jeux *DIY* développés sans aucune source de financement externe, ils demeurent à des lieues des millions accordés à des jeux dits « triple A », ou même des productions indépendantes plus connues¹². Considérant qu’environ une dizaine de personnes ont participé au développement du premier jeu, et que ces effectifs ont augmenté dans la vingtaine pour le second (spécifiquement grâce à l’atteinte d’objectifs bonus), ces maigres budgets représentent plus une forme de rémunération symbolique qu’un réel moyen de subsistance.

4.2 Le *Meatworld*, un univers narratif sanglant

Le récit d’*EXTREME MEATPUNKS FOREVER* se déroule durant les années 2020, dans une version alternative des États-Unis appelé le *Meatworld* – une planète formée sur la carcasse d’un dieu à l’agonie. Cinquante ans plus tôt, le soleil a disparu sans laisser de traces et fut remplacé par

¹² À titre indicatif, pour la même période, des productions massives comme *Horizon Forbidden West* (Guerrilla Games, 2020) et *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) dépassaient les 200 millions en termes de budget. Un jeu indépendant mais visant une « qualité triple A » comme *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) avait un « petit » budget de 10 millions. Dans un contexte de développement plus proche de celui de EMF, le jeu *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) a amassé près de 52 000\$ en campagne de sociofinancement, alors que *Omori* (OMOCAT, 2020) a amassé un budget plus substantiel de 279 000\$.

les fluctuations du firmament, nommé le *Bright*. Comme le nom du *Meatworld* le laisse sous-entendre, cet univers abonde d'une ressource spécifique : la chair. Dans un reflet sanglant de notre biodiversité, ses environnements sont composés de tissus biologiques, comme l'écorce charnue ponctuée de yeux larmoyants des arbres de la *Meat Forest*, et ses biomes qui sont peuplés de créatures hybrides effrayantes, comme des *ratwolves* et des *murderhorses*.



Figure 4.2 : Dessin de la *Meat Forest* (EMF: BBA)



Figure 4.3 : Représentation d'un *mech* (EMF: BBA)

Faisant bon usage du corps en décomposition de la planète, les humains ont développé non pas la métallurgie, mais la *meatallurgy* afin d'utiliser la chair comme matériau principal. Leur plus grande réalisation est l'invention des *meat mechs*, des assemblages vaguement humanoïdes formés de tissus musculaires, de cartilages, d'ossements, de dents et d'autres composantes organiques liées entre elles par de la cybernétique. Mesurant en moyenne douze pieds de haut, ces colosses servent de véhicule pour un pilote logé au sein de leur cage thoracique. Le pilote est connecté au *mech* via une prise neurale à l'arrière de sa nuque, ce qui lui permet de contrôler les mouvements de ce second corps et d'en partager les sensations dans une union douloureusement intime. Si les *mechs* ne sont pas des êtres vivants à part entière, ils possèdent néanmoins une ébauche de conscience qui s'active au contact du pilote et qui n'est pas sans risquer de le submerger, surtout en périodes d'instabilité émotionnelle. Pour s'en protéger, le pilote confère un nom symbolique à sa fusion avec le monstrueux pour s'en servir comme point d'ancrage. Le corps du *mech* peut également être altéré de sorte à s'harmoniser avec les besoins du pilote.

Si les *mechs* sont intégrés au quotidien des gens, tant pour leurs déplacements que pour effectuer des travaux manuels, leur utilité première reste toutefois de combattre d'autres *mechs* afin d'assurer la survie. En effet, bien que la nature du *Meatworld* soit monstrueuse, le plus grand danger provient des autres personnes et de leur complicité avec les systèmes d'oppression. À l'instar du monde actuel, le *Meatworld* est aux prises avec les ravages du capitalisme et la montée d'une extrême

droite, désignée par l'appellation de *fashs* (pour *fascists*). La virulence de leurs idéologies haineuses engendre régulièrement des affrontements mortels avec les groupes marginalisés.

Le récit est justement mis en action par l'une de ces altercations entre une horde de fascistes et quatre personnes marginalisées soudainement réunies par des circonstances violentes : Brad, Cass, Lianna et Sam. Brad est un homme transgenre, bisexuel et latino à l'humour absurde, qui possède une grande passion pour la mécanique ; Cass est une personne non binaire asiatique dotée d'un grand sens des responsabilités, tout en étant aux prises avec une dépression ; Lianna est une lesbienne juive dont le handicap ne tempère pas sa fougue et sa brutalité ; Sam est un agriculteur noir très réservé, y compris concernant son homosexualité, et répugné par la violence. Ces individus habitent une pluralité d'identités marginalisées et sont, par conséquent, la cible du mouvement haineux du *Fash Collective* lorsqu'ils tentent d'échafauder une résistance.

Malgré leur victoire sur le collectif ou, plus justement, à cause de celle-ci, les protagonistes doivent s'exiler de la ville, par crainte de représailles. Ce n'est d'ailleurs pas une coïncidence si cette ville s'appelle *Sundown*, en référence à la violente ségrégation raciale mise en œuvre par les *sundown towns* américains. Jetés dans la *Hellzone*, les quatre personnages traversent le désert pour atteindre la ville voisine, *Hopeville*, dans l'espoir de s'allier à la faction des *Meatpunks* qui s'y trouve. Le qualificatif « Meatpunks » est octroyé aux membres d'une organisation antifasciste décentralisée qui ressemble aux groupes Antifa contemporains. Les protagonistes tentaient justement de constituer une nouvelle faction dans leur ville de départ avant d'en être expulsés.

Alors que la bande se rapproche de *Hopeville*, les essaims de *fashs* redoublent en activité, au même moment où le firmament du *Bright* clignote de façon anormale. Pour les *Meatpunks* qui défendent *Hopeville*, les deux incidents sont liés : une technologie redoutable aurait été développée par les fascistes pour contrôler les cieux. Offrant leur aide à leurs homologues, les protagonistes affrontent un premier adversaire majeur qui, comme tous les *fashs*, ne possède pas de nom, mais qui peut être informellement désigné comme le *Horned Man*, vu les cornes qui décorent son *mech*. Cet antagoniste est persuadé que la civilisation est au bord du précipice et qu'il est de son devoir de forcer l'apocalypse pour qu'un État policier s'érige sur les cendres de l'ancien monde. Que l'affrontement final soit gagné ou non par la personne qui joue ne change pas l'issue de la bataille : le *Horned Man* active une arme secrète qui déclenche une frappe solaire. *Hopeville* disparaît alors

dans un pilier de feu. Le premier jeu se termine avec les protagonistes qui jurent de venger le massacre en débusquant les inventeurs de cette technologie et soutirer le soleil de leur emprise.

Dans le second jeu, les *Meatpunks* parcourent la région montagneuse des *Rozarx* pour atteindre *Devil's Teeth* dans l'espoir d'y trouver plus d'information. Entre l'épuisement de leur exil, les blessures causées par leur combat contre le fascisme, et la culpabilité engendrée par la destruction de *Hopeville*, sans parler des enjeux personnels et relationnels, le groupe est cisaillé de tensions. La romance bourgeonnante entre Brad et Sam est interrompue par le retour importun du meilleur ami de ce dernier, Jason, qui s'interpose entre eux avec grossièreté. La jalousie ressentie par Brad finit par lui faire perdre pied sur la réalité, d'autant plus qu'une entité surnaturelle, *The Forest*, rôde aux abords de sa conscience pour exacerber son sentiment d'isolement. Sam, lui-même aux prises avec ses propres démons (littéralement : il est hanté par Astra, un *meatworld devil*), réalise avec retard la gravité du problème. Par chance, il parvient à sauver Brad de justesse avant qu'il ne se fasse pleinement posséder par *The Forest*.

Bien qu'il soit présenté comme un antagoniste, *The Forest* n'est pas l'ennemi principal du second jeu, mais plutôt une de ses victimes. En effet, si *The Forest* cherche à absorber un humaine, c'est pour retrouver la force nécessaire pour diriger les créatures de son domaine. Celles-ci lui ont été soustraites par le réel antagoniste, le *Video Game Guy*, surnommé ainsi officieusement en raison de l'inscription sur son chandail. Financé par la même organisation secrète que l'antagoniste précédent, le *Video Game Guy* militarise la faune à des fins mercantiles. Afin de freiner son assaut sur *Devil's Teeth*, Cass accepte de se joindre à *The Forest* pour aider l'entité à reprendre possession de ses sbires et les retourner contre le *Video Game Guy*. À nouveau, la victoire au combat n'empêche pas le déclenchement d'une frappe solaire. Cette fois cependant, Sam se jette aux commandes d'un vieux *mech* gigantesque, l'*Atlas*, pour bloquer le rayon destructeur. Après quoi, les protagonistes s'apprêtent à voyager vers une métropole dangereuse pour y démasquer le dirigeant de l'organisation fasciste – une mission qui se poursuivra dans le troisième jeu.

4.3 Les formes de jouabilité disparates

Afin de livrer ce récit rocambolesque, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* combine de façon inusitée le roman vidéoludique, un genre marqué par la prédominance de l'intrigue, et le jeu de combat à progression, où le personnage-joueur doit vaincre « des hordes successives d'assaillants » au travers de « multiples phases de combat » (Perron, 2012, p. 106). La série a donc une forte teneur narrative et possède une structure progressive qui, bien que permettant quelques embranchements, demeure somme toute linéaire et prédéterminée. Durant les sections de type roman vidéoludique, les seules interactions possibles sont le défilement du texte et la sélection de quelques options. La plupart des décisions consistent à sélectionner une réplique de dialogue, mais il est aussi possible de choisir la scène à observer ou, plus rarement, d'effectuer un choix qui entraîne des conséquences importantes (par exemple, admettre un personnage dans le groupe ou non).



Figure 4.4 : Choix d'une réplique (EMF: BBA)



Figure 4.5 : Narration en focalisation externe
(EMF: BBA)

Au contraire d'une tendance populaire au sein des romans vidéoludiques, soit celle d'articuler le récit autour de la perspective d'un personnage central, aux traits souvent malléables, EMF adopte plutôt une focalisation externe et omnisciente qui orbite autour des points de vue de quatre personnages principaux aux caractères prédéfinis. Toutefois, dans certains moments spécifiques, comme les phases de transition vers le *mech* ou durant les rêves, la narration adopte une focalisation interne pour faire incursion dans les pensées des personnages et amplifier leur poids émotionnel.

Intercalées entre les phases de roman vidéoludique, se trouvent des séquences de combat de type *mech brawler* dont la difficulté est particulièrement élevée. Après avoir sélectionné un pilote et son *mech*, le personnage-joueur est jeté dans une arène avec un ou plusieurs ennemis qui se précipitent vers lui. L'objectif est d'expulser les adversaires en dehors de la zone de combat en les poussant

avec le *mech* et en leur décochant un coup pour les projeter dans le vide ou les faire ricocher sur des surfaces. En plus de l'attaque de base, chaque *mech* possède une compétence secondaire qui lui est spécifique (par exemple, se téléporter ou freiner son mouvement) et une habileté passive (comme récupérer rapidement des effets de statut). Les *mechs* n'ont pas de jauge de vie, mais des jauges de statut : chaque coup reçu augmente le risque de ne plus être capable d'attaquer (« CRUSHED ») ou être complètement immobilisé (« KNOCKOUT »). Ces effets de statut durent quelques secondes avant de disparaître, mais chaque paralysie s'accumule sur le long terme et nuit au temps de réaction des *mechs*. Seul le repos permet de guérir ces malus.



Figure 4.6 : Combat dans le désert. Le personnage-joueur, à droite, est paralysé (EMF: PPB)

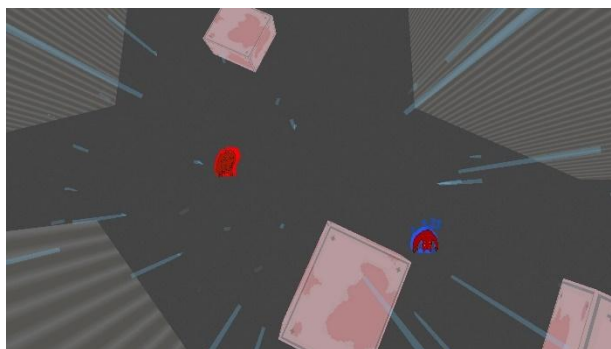


Figure 4.7 : Combat sous la pluie. (EMF: BBA)

Lorsque tous les ennemis sont vaincus, une flèche apparaît pour téléporter le personnage-joueur vers la prochaine zone. Le combat se termine lorsque toutes les zones ont été traversées avec succès. La difficulté des combats provient d'abord du nombre d'ennemis consécutifs, mais surtout du contrôle restreint sur les actions du *mech*. En effet, les personnages glissent sur le sol, rebondissent au contact des obstacles ou des adversaires, se retrouvent facilement coincés et perdent de leur réactivité après chaque blessure subie. Qui plus est, si le personnage-joueur est jeté hors de l'arène, la séquence doit être reprise depuis le début. Les combats peuvent ainsi être recommencés plus d'une dizaine de fois avant d'être menés à terme, ce qui est particulièrement éreintant et déplaisant. Une option permet toutefois de sauter les batailles sans pénalité, de sorte à rendre le jeu plus accessible aux joueurs et joueuses n'ayant pas l'intérêt ou les compétences pour mener les combats à terme. Dans le deuxième jeu, une nouvelle mécanique est également instaurée pour offrir une seconde chance : lorsque deux personnages traversent un moment clé dans leur relation, il leur est possible de rattraper l'autre de la mort une fois par bataille.

BOUND BY ASH introduit aussi de nouvelles phases de jeu. La première se déclenche lorsque Brad est invité à jouer de la guitare dans un concert, alors qu'il ne sait pas en jouer. Parodiant les jeux de rythme, des notes de musique défilent alors à l'écran et doivent être pressées au bon moment, mais comme il est impossible d'offrir une performance adéquate, chaque note est forcément ratée. Dans le chapitre suivant, une phase d'exploration permet de se déplacer au travers de *Devil's Teeth*. Ce chapitre se conclut avec une chanson durant laquelle il est possible de sélectionner les paroles. Ce contenu malléable et chanté est un ajout surprenant pour un jeu avec un si petit budget.

4.4 L'esthétique hétéroclite

Du point de vue de la présentation visuelle, la série brandit fièrement son statut d'œuvre indépendante en présentant une esthétique qui est loin d'être peaufinée. L'interface est simple : la narration est communiquée dans une boîte de texte située au bas de l'écran, au-dessus de laquelle flotte le portrait du personnage qui prend la parole. Ces dessins sont stylisés ; chaque personnage possède une couleur attirée et un nombre limité de postures. Le décor est dessiné en art ASCII, avec des contours noirs et des aplats de couleur qui offrent une simplification grossière des environnements. Comme un critique en fait la réflexion dans son article : « the art isn't, in a strict sense, meant to 'look' like what it's depicting, but to invoke it, a theme that resonates throughout the game » (Douglas, 2018, ¶4). Les teintes, autant saturées que ternes, sont rarement harmonisées entre elles et jurent avec la silhouette monochrome des personnages.



Figure 4.8 : Sam dans le désert (EMF: PBB)



Figure 4.9 : Sam devant les montagnes (EMF: BBA)

Par ailleurs, plutôt que de valoriser la beauté conventionnelle des protagonistes, la série souligne leurs imperfections physiques en les représentant avec des traits tirés, des cheveux décoiffés, une

repousse de barbe, des vêtements sales, de l'acné et des cicatrices. Ces imperfections deviennent plus notables avec l'augmentation du niveau de détail dans le second jeu, ce qui confère une nouvelle lourdeur aux personnages. Comme l'explique Flowers (2021) dans un commentaire sur itch.io, l'exacerbation de leurs défauts est un choix conscient pour refléter les épreuves traversées. Les environnements sont également plus soignés et incluent parfois des animations qui accentuent l'atmosphère sordide d'un lieu, par exemple en faisant surgir des yeux sur l'écorce des arbres. Le paysage sonore est tout autant enrichi : alors que le premier jeu ne comptait que quelques morceaux musicaux, et beaucoup de silence, de nouvelles chansons se joignent aux précédentes et du bruitage est ajouté pour donner une plus grande physicalité aux environnements et aux batailles. Qui plus est, alors que le point culminant du premier jeu, la destruction de *Hopeville*, est dépeinte par deux illustrations qui défilent à l'écran, la finale suivante offre une séquence de scènes en art de pixel sommairement animées, sur un fond musical épique. Enfin, *BOUND BY ASH* ajoute des écrans titres pour marquer le changement de chaque chapitre. Cette collaboration avec plusieurs artistes a été rendue possible grâce au succès de la campagne de sociofinancement.

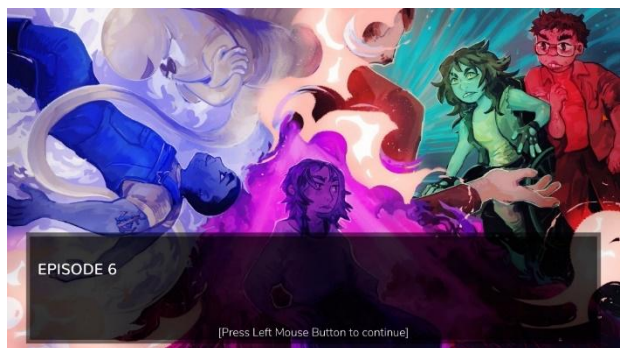


Figure 4.10 : Écran titre du chapitre six (EMF: BBA)



Figure 4.11 : Cass et *The Forest* durant l'animation finale (EMF: BBA)

Comme il a été précédemment mentionné, le deuxième jeu introduit de nouvelles formes de jouabilité. Lors de la phase du jeu de rythme, des cordes de guitare flottent au-dessus des silhouettes arc-en-ciel d'une foule en délire, tandis que le portrait de Brad vibre sur le côté. L'image composite assemblée devient particulièrement chaotique, ce qui évoque la cohue engendrée par un concert. Au contraire, l'ambiance durant la phase d'exploration du village est plus bucolique. Un style enfantin, qui rappelle les dessins effectués avec Microsoft Paint, caractérise l'environnement. Les personnages sont vus de haut et représentés par des versions miniatures d'eux-mêmes, qui peuvent être déplacées à la queue leu-leu pour visiter les différents points d'intérêt.



Figure 4.12 : Jeu de rythme (EMF: BBA)



Figure 4.13 : Exploration du village (EMF: BBA)

La phase de jouabilité principale, outre les sections narratives, demeure toutefois concentrée sur les épisodes de combat qui entravent la progression des *Meatpunks*. Les combats débutent par la sélection d'un pilote à contrôler qui, dans le deuxième jeu, est présenté par des bannières verticales où le portrait des personnages se superpose à la silhouette animée de leur *mech*. S'ensuit l'écran de connexion au *mech*, où le texte est affiché sur un arrière-plan rouge foncé. Des motifs tracés en art ASCII enserrant le texte, de sorte à évoquer la cage thoracique qui étreint le pilote. Au contraire du reste de la trame sonore, globalement entraînante, la musique est lourde, oppressive et doublée d'un bruitage suggérant une matière visqueuse. Une esthétique similaire est reprise lors des rêves des personnages pour susciter une ambiance tout aussi suffocante.



Figure 4.14 : Écran de sélection du pilote (EMF: BBA)

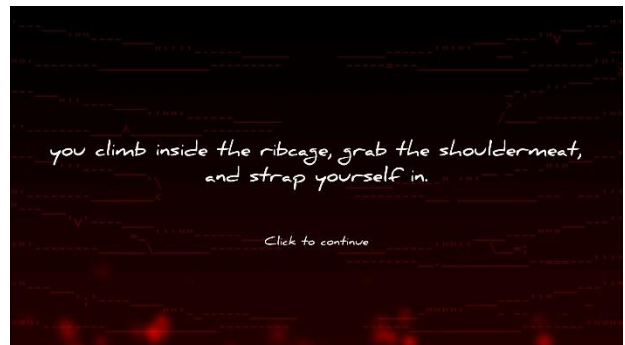


Figure 4.15 : Connexion au *mech* (EMF: PBB)

La vue offerte durant les combats est toute autre : l'image propose un point de vue en plongée au-dessus de l'arène. La caméra suit les déplacements des personnages avec des recadrages brusques et des gels d'image lorsque des coups sont décochés, deux effets pouvant être aggravés dans les options. Il s'agit d'ailleurs des seules options offertes ; autrement dit, il est uniquement possible de rendre le jeu plus difficile. La configuration de l'arène change selon le terrain, mais elle est toujours délimitée par un obstacle mortel au contact. Dans le premier jeu, l'environnement est dessiné en 2D, parfois en utilisant l'art ASCII, tandis que le deuxième jeu ajoute des formes 3D grossièrement

texturées. Les *mechs* sont d’abord illustrés par le même spécimen trapu, mais *BOUND BY ASH* implémente des modèles plus détaillés pour chaque protagoniste et pour différencier les types d’ennemis. Le second jeu ajoute des effets sonores pour dynamiser les batailles, dont l’assourdissement du thème musical lorsque le pilote se trouve paralysé. De même, les effets visuels y sont intensifiés par des halos qui entourent les *mechs*, des taches de sang qui éclaboussent le sol, des particules qui épousent leurs mouvements, des lignes d’action qui suivent leurs attaques, et des problèmes d’affichage des textures, ce qui produit une imagerie cacophonique souvent difficile à lire. Pire encore, lorsque *The Forest* est à proximité, l’écran est brouillé par la statique, la trame sonore est distordue et le déplacement entre les zones de l’arène perd sa logique spatiale.



Figure 4.16 : Arène de combat (EMF: PBB)



Figure 4.17 : Surcharge de l’image (EMF: BBA)

Somme toute, le jeu s’oppose donc délibérément aux conventions esthétiques populaires, particulièrement en ce qui concerne la tendance à l’hyperréalisme, à la survalorisation de la beauté et à l’homogénéité du style artistique. Au contraire, son esthétique est éclectique et audacieuse, à la fois excessive (dans ses couleurs criardes, ses effets visuels et son mélange de l’art ASCII, de l’art de pixel, du dessin numérique et de la modélisation 3D) et simpliste (dans ses environnements minimalistes et ses portraits peu diversifiés). L’image composite produite entre le texte, les portraits, les décors et les *mechs* est visuellement discordante, voire déroutante. Les composantes du jeu sont visiblement créées dans un contexte de restriction matérielle, comme l’explique Szpilka (2019) dans son article : « limited funds, limited time, limited resources... meant doing significant parts of the game’s art herself, even if [Flowers] did not have the skillset necessary » (§7). Ce style imparfait, combiné à la grossièreté des mécaniques de combat, a d’ailleurs essuyé de nombreux reproches de la part du public. Toutefois, pour des critiques comme Nathan Schmidt (2020), cela fait justement partie des forces du jeu et rend manifeste son esprit punk : « half of the “punk” in meatpunk is the DIY aesthetic—the ASCII art, the surprising transitions between scenes, the

sometimes-unexpected physics of a mech brawl. Punk isn't made to be perfect. Punk is raw » (§4). La forme artistique, née de la précarisation des artistes marginalisé·e·s, refuse d'effacer ses imperfections et devient ainsi une sorte de positionnement politique. Durant une entrevue accordée à un balado, Flowers elle-même disait du style : « it was partially a necessity thing, it was partially an ideological thing, because I very much wanted to incorporate a DIY aesthetic... and it was partially just that I wanted to work with as many as my artist friends as possible » (dans Messinger-Michaels, 2018b). L'esthétique d'*EXTREME MEATPUNKS FOREVER* revêt donc avec fierté les traces de son contexte de production indépendant et *queer*.

4.5 Le style d'écriture incongru

Le dédain punk face aux tendances artistiques populaires se transpose tout autant dans le style d'écriture, qui se refuse à toute régularité. Le texte migre fluidement entre la prose descriptive conventionnelle, la prose plus rythmée qui se rapproche de la poésie (surtout lors des moments horrifiants) et les dialogues qui empruntent sans vergogne à l'argot Internet. La tonalité narrative varie donc grandement, oscillant entre l'absurdité comique, la lourdeur dramatique et l'horreur. Il existe souvent peu d'espace de transition entre ces moments : une révélation tragique peut être suivie d'une blague ridicule. Qui plus est, les personnages brisent occasionnellement le quatrième mur, par exemple pour expliquer les contrôles du jeu ou passer un commentaire métafictionnel, et ces remarques confondent leur entourage. À d'autres moments, le personnage-narrateur se manifeste afin de fournir des avertissements de contenu ou suggérer une voie alternative – par exemple, lorsqu'une conversation difficile sur le suicide s'approche. La séparation entre le diégétique et le non-diégétique se trouve ainsi brouillée, parfois pour augmenter la charge affective, parfois pour avoir à l'esprit le bien-être des joueurs et joueuses.

Au travers de ces diverses voix narratives, une caractéristique inusitée distingue EMF de la plupart des œuvres de fiction : les règles d'écriture sont mises à mal¹³. En effet, les fautes d'orthographe et syntaxiques sont coutumières ; les points d'exclamation et d'interrogation sont démultipliés ; les

¹³ Conséquemment, les citations ne seront pas corrigées ni annotées avec la mention « [sic] », pour respecter l'esprit du jeu et pour ne pas alourdir la lecture.

majuscules sont utilisées de façon inconstante ; les abréviations abondent, y compris dans des répliques censées être verbales. Les dialogues de Brad en particulier regorgent de celles-ci (« ur, » « w/e » et « lmao »), d'erreurs qu'il corrige en utilisant l'astérisque (« like an evolutoinary branch / *evolutionary »), de frappes aléatoires du clavier pour exprimer une intensité émotionnelle (« SDKFJSLDF WHAT »), d'émoticônes verbalisées (« :) » et « ^_^ »), et il n'emploie jamais de majuscules. Sa capacité à prononcer verbalement des abréviations et des symboles le distingue des autres personnages et est justifiée, de façon cocasse, par l'installation d'un implant buccal.

La façon par laquelle il s'exprime est calquée sur le style d'écriture qui s'est développé avec l'avènement de la communication médiée par ordinateur. Comme un·e critique en fait la remarque sur son blogue, les dialogues se lisent comme si Brad était en train de Tweeter tout ce qui lui passe par l'esprit (scitydreamer, 2019, ¶9). C'est aussi le personnage qui fait le plus de références à des éléments de la culture populaire et des mêmes parfois obscures – comme lécher une roche en énonçant « I crave that mineral, » un vieux mème originaire de Tumblr (EMF: PBB, ch. 4). Même si le monde numérique n'existe pas dans le *Meatworld*, les échos de sa culture imprègnent le langage de Brad sans que ni lui ni les autres personnages n'en comprennent tout à fait la provenance. Il finit d'ailleurs par avouer ne pas savoir ce qu'est le *Online* auquel il fait constamment allusion. La série est ainsi bourrée de référents culturels, souvent dépassés, qui n'ont aucune cohérence avec la diégèse, mais qui envoient un clin d'œil à un public qui pourrait provenir de cette sous-culture.

Plus spécifiquement, le type d'humour et le style d'écriture utilisés semblent directement extirpés de Tumblr, une plateforme de microblogage populaire auprès des jeunes personnes *queer* dans le paysage socionumérique des années 2010 (Fink et Miller, 2014 ; Renninger, 2015 ; Cavalcante, 2019). Bien entendu, cette manière d'écrire ne peut être délimitée à une sous-culture unique, d'autant plus que les frontières des espaces virtuels sont hautement perméables. Toutefois, Tumblr a développé une culture linguistique qui lui est particulière (ou l'était à l'époque), notamment dans l'usage d'une typographie minimaliste ou excessive, de fautes d'orthographe intentionnelles, d'une façon de s'exprimer qui se rapproche de la parole, d'un manque de formalité, d'une prévalence de sarcasme et de faux détachement ironique, et d'un humour absurde (Grant, 2015 ; Ruhl, 2016 ; McCracken et *al.*, 2020). Pour Harley Grant (2015), le maniement de ce style d'écriture produit un effet de flux de conscience (*stream-of-consciousness*), c'est-à-dire une

écriture d'apparence spontanée, ininterrompue et désorganisée. Cette technique semble dévoiler le monologue interne de l'individu, sans filtre entre les pensées et les propos.

Les dialogues de Brad et, dans une moindre mesure, l'ensemble de la narration de EMF empruntent sans gêne à cette façon de communiquer. Cela rend la lecture à la fois légère pour celles et ceux qui sont habitué·e·s à ce style, et laborieuse, voire déroutante, pour celles et ceux qui ne le sont pas. EMF se complaît dans le maniement d'un sociolecte, l'argot Internet, qui pourrait faire perdre toute crédibilité à son histoire – ce qui lui est d'ailleurs reproché à quelques reprises sur sa page itch.io. Pourtant, loin d'enlever à la signification du récit, ces jeux linguistiques lui ajoutent plutôt une nouvelle dimension. En effet, le contraste entre la forme et le contenu, de même qu'entre les tons narratifs, produisent deux effets principaux : alléger l'atmosphère malgré la sévérité des enjeux, et rendre les moments émouvants plus saillants et poignants. Il est facile de se laisser avoir par l'apparence loufoque du jeu et l'absurdité des dialogues, pour ensuite être frappé de plein fouet par un aveu de dépression ou de dysphorie. En même temps, la série a recours à l'humour pour contrebalancer des conversations autrement douloureuses sur la *queerness*, l'ostracisme, la santé mentale, la violence, le fascisme et la monstruosité. Comme Ron Jenkins (1994) le suggère :

[Humor] can help people to escape the oppressive influences of their environment. While colonialism, dictatorship, racism, religious dogmatism, rigid social conformity, and emotional alienation will never be overcome by humor alone, laughter can play a role in subverting their impact (p. 2).

En somme, par son oscillation constante entre le comique, le drame et l'horreur, de même que par son exploration de thèmes difficiles au travers d'un langage informel, tiré tout droit d'Internet, EMF produit une forte dissonance qui pourrait être comprise comme *queer*. Son style d'écriture, tout comme sa forme artistique et sa jouabilité, présentent un refus de nombreuses conventions vidéoludiques. Les qualités formelles de l'œuvre remettent en question les paramètres hégémoniques qui cherchent à baliser la forme des jeux et, de façon plus générale, la forme que les récits devraient adopter pour être pris au sérieux – par exemple, adopter une rigueur orthographique ou un style artistique invariable. Au lieu de quoi, EMF présente une incongruité dans sa forme, un non-respect des genres artistiques, narratifs et vidéoludiques. C'est la chronique d'un monde apocalyptique et désolé, racontée dans un arc-en-ciel d'images tape-à-l'œil et de langage coloré. C'est une création quelque peu monstrueuse et *queer* en elle-même, dont l'esthétique supporte, à un niveau formel, la monstruosité et la *queerness* qui imprègnent l'histoire de façon plus explicite.

4.6 La *queerness* infusée dans le récit

En supplément à sa *queerness* formelle, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* met en scène un éventail de personnages tous aussi *queer* les uns que les autres. Les protagonistes incarnent en effet une pluralité de genres et d'orientations sexuelles : Sam est gai, Lianna est lesbienne, Brad est bisexuel et transgenre, et Cass est non binaire. Plusieurs personnages secondaires sont également *queer* : Jason est gai, Vi est saphique et aromantique, Emmy et Moss sont en couple lesbien. Deux entités inhumaines n'ont pas de genre binaire : Astra est référé·e avec le pronom « it » par Emily et « they » par Sam, tandis que The Forest utilise le pluriel pour référer à iel-même et se fait désigner comme « it » par les personnages. Il est aussi sous-entendu qu'Astra est asexuel·le, puisqu'iel est répugné·e par l'affection physique que partagent Sam et Brad. Règle générale, la *queerness* n'est pas masquée : la plupart des personnages énoncent explicitement leur(s) identité(s) *queer* à un moment ou un autre. Il est toutefois intéressant de noter que Cass ne veut pas se définir dans le premier jeu et énonce simplement : « i don't really have labels to describe what i am but / sure as shit ain't straight » (EMF: PBB, ch. 4). Iel se décrit néanmoins comme non binaire dans le second jeu, mais puisque ce cheminement n'est pas abordé narrativement, il est possible que cela reflète simplement la volonté des développeur·se·s de préciser son identité.

Au-delà des étiquettes déclarées, la *queerness* des personnages fait partie intégrante du récit. Dès le départ, il est établi que Sam a des sentiments pour Jason, que Cass utilise un pronom neutre et éprouve des ambivalences envers son expression de genre, que Lianna s'intéresse aux femmes et que Brad est franc à propos de sa transmasculinité. Aucune ambiguïté n'existe quant à leur *queerness* ou à l'impact de celle-ci sur leurs expériences. Elle est exposée sans artifice, comme lorsque Lianna fait la mention triviale de son mariage à une autre pilote, ou lorsque Moss et Emmy se couvrent ouvertement d'affection. La présentation des pronoms est aussi une pratique courante.

Par ailleurs, la *queerness* est parfois sujette à des blagues sans méchanceté : par exemple, Brad répond « yes'x!! » plutôt que « yes ma'am » à Cass, qui trouve l'idée ridicule, mais affiche un sourire en coin (EMF: PBB, ch. 3). Cette plaisanterie, de bon humour entre personnes *queer*, est par la suite contrastée avec un vendeur qui, hésitant quant à la présentation de genre de Brad, l'interpelle en marmonnant « ma(n? 'am?) » – un traitement auquel Brad est malheureusement habitué, puisque son apparence est ambivalente (EMF: BBA, ch. 3). Par ailleurs, la transidentité

de Brad et de Cass est profondément enracinée dans leur arc narratif, sans pourtant les coincer dans une représentation transnormative – un point qui sera approfondi dans les sections subséquentes.

La principale exploration d'une romance *queer* provient de la relation entre Sam et Brad. Dès leur rencontre, Sam est charmé par la confiance et la passion de Brad, mais il peine à imaginer que ce dernier pourrait éprouver des sentiments réciproques. Les deux finissent tout de même par se rapprocher : ils dorment dans le même lit, s'offrent du soutien émotionnel, se taquent et en viennent même à danser ensemble. Toutefois, lorsque Jason se greffe au groupe, Sam délaisse Brad au profit de son ancienne flamme. La jalousie et l'insécurité de Brad montent en flèche, surtout que Jason s'amuse à lui miner sa confiance, et que Sam ferme les yeux sur la situation. Après que Sam se soit mis en danger pour sauver Brad, les deux s'avouent finalement leur attirance mutuelle et s'embrassent. Jason tente à nouveau de s'interposer mais, comme Brad a retrouvé sa confiance en lui, ses manipulations ne fonctionnent plus.

Lianna est elle aussi frappée par une attirance subite pour Vi, une camionneuse qu'elle invite impulsivement à se joindre au groupe. Les deux ont une relation sexuelle le soir même, et la narration refuse d'élaborer sur leurs ébats pour préserver leur intimité. Lianna est vivifiée par leur relation : elle cherche constamment à épater Vi et la couvrir d'affection. Cependant, Vi tente de la tempérer, parce qu'une telle attention l'étouffe. Comme cela ne fonctionne pas, Vi la repousse plus fermement et énonce clairement n'avoir aucun intérêt pour la romance : « I'm aromantic. / I don't... do romance. I'm not wired for it. / I'm fine with it conceptually! It's just not my thing » (EMF: BBA, ch. 3). Cette énonciation de son identité en fait l'un des rares personnages aromantiques existants, tout média confondu¹⁴, et il importe de souligner que son manque d'intérêt pour la romance n'est jamais présenté comme un défaut à corriger.

La série contient donc de nombreuses instances où la *queerness* est explorée de façon positive. Cependant, la discrimination fait aussi partie du bagage des personnages, ce qui justifie leur sentiment de devoir lutter contre un monde qui veut leur éradication. Plusieurs incidents soulignent la *queerphobie* qui existe à différents niveaux de la société. Dès le premier chapitre, le groupe se

¹⁴ La question de la représentation de l'aromantisme est si peu étudiée que la seule recension (partielle) qui existe provient d'une courte liste sur Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_aromantic_characters). La plupart de ces personnages ne sont même pas explicitement désignés comme aromantiques dans l'œuvre, mais identifiés comme tels par l'équipe de production ou par les fans.

fait attaquer par des fascistes qui les traitent de « [slur]s, » un euphémisme pour éviter de transcrire des injures *queerphobes*¹⁵. L'un des *fashs* s'offusque faussement de se faire appeler « dude » et rétorque « DIDST THOU JUST ASSUME MY GENDER, » une façon courante de se moquer des discours militantistes qui dénoncent la présomption systématique des genres (EMF: PBB, ch. 1).

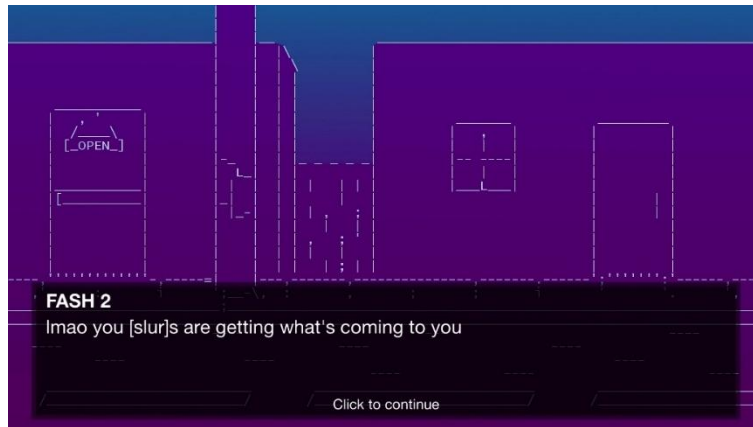


Figure 4.18 : Les injures sont censurées (EMF: PBB)

De façon plus diffuse, Sam s'est toujours senti isolé à cause de sa *queerness*. Il est devenu proche de Jason parce qu'il le croyait être la seule autre personne *queer* à *Sundown*. L'existence de Brad, Cass et Lianna dément cette présupposition, mais cela infère aussi que la ville n'est pas un endroit sécuritaire pour les personnes ouvertement *queer*. Cela explique l'hésitation première de Sam à avouer son homosexualité aux *Meatpunks*. Lorsqu'il trouve enfin le courage de faire son *coming-out*, il provoque l'hilarité de Lianna, pour qui il était évident que tout le monde était *queer* dans le groupe (il faut dire que Brad s'était déjà dit transgenre, et Cass utilise le pronom « iel »). À l'inverse, un espace qui aurait dû être inclusif – un bar fréquenté par des *Meatpunks* – donne plutôt lieu à des micro-agressions. En effet, le garde de sécurité refuse initialement de croire que Brad est un adulte, parce que le nom qu'il a choisi, Brad F.V.D. Ultrabrad, lui paraît ridicule et que ce dernier a une apparence qu'il considère juvénile, un traitement souvent réservé aux personnes transmasculines. Il utilise aussi par mégarde le *deadname* de Cass, puisqu'il s'agit de son nom légal¹⁶.

¹⁵ Cette volonté de ne pas reproduire gratuitement des insultes se manifeste pareillement dans le jeu de rôle sur table, où un avertissement est émis à l'égard des joueurs et joueuses : « You do not need to specifically dictate [your insult], since "say some fascist bullshit to a person you know in real life" is an awful decision that proves the Magic Circle to be bullshit » (Sinister Beard Game, 2021, p. 48).

¹⁶ À noter que, à l'instar des injures, aucun *deadname* n'est explicitement prononcé. La narration les cache en utilisant les symboles « [censuré] » afin de respecter les personnages.

La transphobie est particulièrement explorée par le biais du personnage de Jason, pourtant lui-même gai. Jaloux de la complicité qu'il voit grandir entre Sam et Brad, Jason tente de s'immiscer entre eux. Ses commentaires doucereux jouent sur les insécurités de Brad, particulièrement sur ses compétences de combat et sur l'intérêt que Sam lui porte. De façon de plus en plus directe, il attaque sa masculinité et sous-entend qu'il n'est pas un « vrai » homme. Il a également un comportement déplacé par rapport à la non-binarité de Cass : il la mégenre fréquemment (« she, » « guys »), s'excuse de façon exagérée et se dit grand partisan de « l'expérience non binaire » (EMF: BBA, ch. 5). Son comportement renvoie à la transphobie qui persiste au sein de la communauté *queer*.

Cependant, l'appréhension des personnages face à la discrimination n'est pas toujours fondée. Lorsque Cass doit révéler à son frère qu'il est non binaire, celui-ci accueille son annonce sans en faire de cas, puis vérifie avec son adelphe quels termes utiliser. Pour lui, la transition de Cass est une révélation banale, en comparaison aux frappes solaires ou aux conspirations. Chez Lianna, c'est la peur de l'homophobie qui la pousse à mentir à sa mère, Rose, lorsqu'elles se retrouvent vingt ans plus tard. Elle préfère prétendre être mariée à Brad ou à Sam, plutôt qu'avouer être lesbienne et s'être mariée à une autre femme. Ce mensonge place le malheureux élu dans une situation inconfortable. Brad comprend toutefois que le *coming-out* à sa famille est un processus difficile, puisqu'il a lui-même une expérience ambivalence avec ses parents religieux. Finalement, c'est Rose qui met fin à la mascarade, en révélant qu'elle se doutait depuis son enfance que Lianna était lesbienne et que son amour pour elle ne change pas. Cette acceptation de l'homosexualité se manifeste également chez Astra, le *meatworld devil* qui tourmente Sam sur tout, sauf sur son attirance pour les hommes, puisque Sam ne ressent pas de honte à ce sujet.

En bref, la série offre un portrait nuancé de la *queerness*, tant à travers les identités des personnages que les relations qui les lient entre eux et à la société. La façon dont la *queerness* est présentée sert parallèlement à la banaliser et à célébrer la pluralité de ses expressions, sans que l'incidence de la *queerphobie* ne soit pour autant effacée. La diversité sexuelle et de genre des personnages est autorisée à exister explicitement, sans être astreinte à devoir passer uniquement par la métaphore du monstrueux, comme il en était historiquement le cas dans la culture populaire. Pareil contexte rend alors d'autant plus intéressant l'analyse des conditions qui produisent une expression de la *queerness* qui passe effectivement par la forme du monstre. Avant de lier ces deux thématiques, il

convient toutefois d'établir les fondements généraux de la monstruosité dans EMF, c'est-à-dire d'en exposer ses manifestations et comment les personnages en font l'incarnation.

4.7 Revêtir la peau du monstre

Le *Meatworld* est un univers monstrueux. Il s'agit d'une planète pétrie dans la chair d'un dieu déchu, dont la topographie est conséquemment décrite en termes d'horreur corporelle : « A decaying chunk of flesh from a dying god, hurtling through the void of space. A million eyes, a billion hands grasping for purchase against nothingness itself. If it had a mouth, it would scream » (Sinister Beard Game, 2021, p. 3). Ses écosystèmes regorgent d'organismes tous plus monstrueux les uns que les autres, de la forme composite des *ratwolves* à celle ensanglantée des *gore-bees* et de leur *meat honey*. Des entités surnaturelles comme des démons, des fantômes et des déités ancestrales rôdent dans les replis de ses environnements charnus. Même le soleil, un élément habituellement bienfaisant, est ici dépeint sous une lentille horrifiante. Suivant le chaos engendré par sa disparition, il est caractérisé par le *Sun Cult* comme une divinité perfide, « a TRICKSTER GOD, who accidentally brought LIFE to this WORLD and now seeks to correct that MISTAKE » (EMF: PBB, ch. 4). Son retour entraînerait la destruction du monde et, effectivement, les premiers signes de celui-ci – des frappes solaires dévastatrices – semblent présager l'apocalypse. En somme, la monstruosité du *Meatworld* est omniprésente et multiforme.



Figure 4.19 : Représentation d'un *mech* gigantesque, l'*Atlas* (EMF: BBA)

Toutefois, l'expression centrale de la monstruosité est par-dessus tout explorée au travers du *meat mech*, un organisme à la fois biologique et artificiel que les humains endossent comme seconde

peau. Les pilotes se connectent directement au système nerveux du *mech* par un orifice à la base de leur nuque, ouvrant ainsi une artère de vulnérabilité qui présente un certain danger pour la préservation de leur identité. En effet, les *mechs* ont beau être des pantins animés par une volonté humaine externe, ils sont dotés d'une pseudo-conscience qui rôde dangereusement sous la surface et menace de faire sombrer le pilote dans une abjection totale. Sur le plan physique, les *mechs* sont des fabrications immondes, des assortiments grossiers de morceaux de viande en décomposition, des ramassis de muscles écorchés et des assemblages de nerfs à vif. Leur configuration n'est pas sans rappeler le monstre de Frankenstein, une suture de cadavres ramenée à la vie, mais cette fois, le créateur s'évertue à rejoindre sa création effroyable. Brad, notamment, comprend son *mech* comme une partie intégrante de son identité et de sa corporéité : « this place is your home, and your body » (EMF: PBB, ch. 6). Il n'est ici plus question de rejeter son association à la monstruosité, mais bien de l'accueillir et de l'enlacer, en dépit des risques que cela peut occasionner.

Ces constructions organiques sont revêtues par les pilotes afin d'outrepasser leurs limites corporelles et s'approprier des facultés monstrueuses. Le *mech* leur fait gagner une force, une endurance et une résistance que leurs corps humains ne peuvent posséder. Leur considérable résilience et longévité octroient la capacité d'encaisser les dommages les plus sévères et de les retourner avec férocité. Tant et aussi longtemps que leur chair est approvisionnée en sang et que le pilote conserve sa détermination, le *mech*, tout comme le monstre, peut donc se relever et poursuivre son carnage. Certes, un tel organisme n'est pas entièrement invincible : il ne peut survivre à des formes de sévices extrêmes et, puisque son état se répercute sur son pilote, celui-ci finit par être trop épuisé pour combattre. Cependant, dans l'ensemble, les *mechs* dotent les humains de capacités prodigieuses, qui ne sont que trop nécessaires pour survivre à la brutalité du *Meatworld*. Et, sous prétexte de cette nécessité, la plupart des pilotes trouvent une joie sauvage à s'approprier la fantaisie de puissance que leur promet le monstre.

Chacun leur tour, les protagonistes expriment leur satisfaction à actualiser le potentiel destructeur du *mech*, mais également à habiter un corps considéré comme odieux et impropre. Cass et Brad prennent particulièrement plaisir à devenir répugnants. Cass laisse transparaître son appréciation de la monstruosité ainsi : « there's nothing here but the mass of flesh and blood and gristle. / you feel monstrous / you feel horrifying /... and it feels wonderful » (EMF: PBB, ch. 3). Pareille concordance entre l'horreur et l'émerveillement est reprise par Brad, qui énonce à son tour : « every

part of this body is fucked up, backwards, assembled from trash / and every part of you is horrifying / and every part of you is wonderful » (EMF: PBB, ch. 5). Qui plus est, la représentation visuelle limitée des *mechs* (ils ne sont montrés que dans de rares illustrations et par des modèles simplifiés) laisse le monstrueux échapper aux images figées qui ne manqueraient d'atténuer son impact. Leur corporalité est plutôt suggérée par une prose et une ambiance audiovisuelle qui laissent place à l'imagination, ce qui leur permet d'être conjointement horribles et magnifiques.

La laideur du *mech* est donc constamment soulignée, mais aussi corrélée à sa splendeur. L'abjection n'est jamais complètement répudiée : malgré toute leur monstruosité ou, plus exactement, grâce à celle-ci, les *meat mechs* détiennent une beauté ineffable qui génère un sentiment de magnificence. Cette conception n'est pas sans produire un effet de *queering* du beau, au sens où ce qui est jugé ravissant – la chair, les cartilages, le sang – tombe bien en dehors de ce qui est traditionnellement défini comme tel. Un attrait est conféré au corps difforme, scarifié, suintant et malodorant, qui rappelle la matérialité instable de tous les corps. Comme Margrit Shildrick (2012) le postule, le monstre n'est pas qu'un simple exemple d'altérité, mais un rappel de ce qui doit être éjecté du corps – et donc de l'être – pour que celui-ci devienne respectable (p. 55). Par sa souillure, la monstruosité du *mech* présente le risque d'avilir autrui et de le rendre impur à son tour. Pourtant, les personnages endossent cette carcasse avec plaisir, parfois de façon ambivalente comme il sera ultérieurement exploré, mais toujours en manifestant un intérêt pour la grossièreté qui caractérise le monstre, et qui vient refléter leur propre perception d'eux-mêmes.

Dans un autre ordre d'idée, les *mechs* ne sont pas uniquement caractérisés par leur puissance ou leur beauté ignoble, mais aussi par leur esquisse de conscience et la menace que celle-ci peut représenter pour le pilote. Leur impureté n'est donc pas manifestée uniquement par leur corporalité abjecte, mais également sur le plan métaphysique. En effet, les *mechs* ne sont peut-être pas tout à fait vivants, et certainement pas autonomes, mais ils ne sont pas des créations inertes pour autant. Malgré l'absence d'organes encéphaliques, ils possèdent une sensibilité affective qui fait écho aux expériences de leur pilote et se retranscrit dans leur chair. L'historique de leurs expériences se juxtapose à leur mémoire motrice et les dote d'une forme de sentience, certes embryonnaire, mais bien présente. Si, au départ, il est assumé que les *mechs* n'ont aucune aptitude réflexive, le second jeu dément cette présupposition en autorisant brièvement l'adoption du point de vue de *ROOTS*

AMONG ASH, le *mech* de Sam. Dans l'exploration de son intériorité, teintée de mélancolie et de dévotion, la narration établit sa capacité à ressentir :

you don't have a mind of yourself. not really. / but when a pilot rides you, your nerves light up, giving you some semblance of life. / thoughts and feelings can resonate within you, echo and become stronger over time. / and though you do not think, for a brief moment, you can feel. /... you ache in the way only mechs know as your pilot disconnects from you. it feels so lonely. /... you take comfort in the feeling that he will be back soon. / you'll be reborn with all his patience, all his fear, all his love. / you feel so happy at the thought. / and then you die, quietly, in the way only mechs know.

(EMF: BBA, ch. 1)

La découverte de cette forme de cognition attriste, considérant la solitude qui habite le *mech*. Elle rend d'autant plus tragique le sacrifice de *ROOTS AMONG ASH* à la fin du jeu, dans un acte de dévouement ultime à son pilote – une action sur laquelle il n'a aucune agentivité, mais qui lui procure tout de même un contentement : « you're grateful that you get to die saving him » (EMF: BBA, ch. 6). Cependant, cette révélation n'est pas inattendue, puisqu'il était suggéré depuis le départ que la connexion au *mech* requerrait l'union à un organisme vivant, et que c'était bien là tout le danger. D'abord, les facultés surhumaines du *mech* ne peuvent être empruntées sans partager les sensations à vif de son corps meurtri. Lorsque la conscience du pilote se joint à celle du *mech*, ses perceptions se décuplent au moment même où son système sensoriel est assailli par une déferlante de supplices : « [you] reel as the pain hits you / decades of wear and tear on the mech flow through your body » (EMF: PBB, ch. 3). Il devient impossible de distinguer les sensations du corps humain et celles du corps monstrueux : les limites corporelles sont troublées par le partage de la souffrance. Le passage d'une espèce à une autre n'est donc pas aisé. Tous et toutes éprouvent un inconfort, voire une douleur – tantôt délicieuse, tantôt insoutenable –, à s'approprier la corporalité du monstre.

Au-delà du malaise physique, le partage des sensations présente un plus grand péril : il ouvre la voie à l'entrecroisement des consciences, ce qui met en danger la singularité du sujet. Comme il sera subséquentement approfondi pour chaque personnage, la connexion au *mech* présente toujours un risque de perte, advenant que le pilote ne soit pas en mesure de maintenir sa concentration. Non seulement la transition vers le monstrueux amplifie-t-elle les états d'âme et les instabilités identitaires du pilote, mais la pseudo-conscience du *mech*, dissimulée dans sa chair endolorie, déborde sur celle du sujet humain pour l'envahir de sensation et d'une soif de violence. Le corps monstrueux est annonciateur rend possible l'assouvissement des pulsions agressives contre ses

ennemis, desquelles une jouissance peut être extirpée. Il attire vers une animalité sauvage, où les facultés de langage sont presque entièrement annihilées : les personnages retournent à une forme d'expression primitive où la parole est remplacée par des grognements et des mugissements.

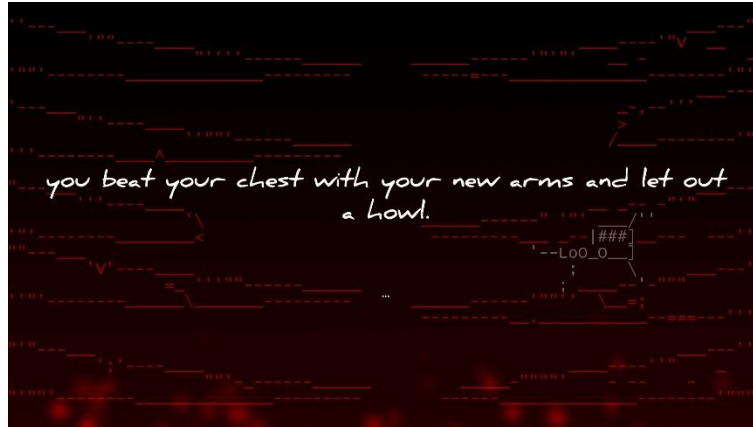


Figure 4.20 : Lianna tangué vers l'animalité (EMF: BBA)

En ce sens, le *mech* produit un alliage monstrueux entre l'humain, l'animal et la machine. Il refuse de se soumettre à un dualisme, basé sur une division factice des espèces qui extirpe l'humain de ce qui l'entoure de sorte à justifier leur asservissement. Au contraire, EMF utilise le monstrueux pour ouvrir un espace liminal, dans lequel une pluralité de corporalités, de subjectivités et d'identités peuvent être revêtues, si ignobles puissent-elles paraître. Cette perspective rend le sujet et le corps *queer*, au sens large de tout ce qui trouble les frontières normatives du sujet, présumé singulier, mâle, valide, blanc, bref humain. *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* refuse la vision réductrice de l'humain qui est basée sur l'exclusion des expériences marginalisées. Plus encore, le jeu met toutes les espèces sur un pied d'égalité : l'humain se confond avec le monstre, l'animal et la machine. Leur contiguïté fluctue au rythme des connexions et déconnexions, mais leur distinction – donc la fantaisie de pureté qui soutient une hiérarchisation raciale et spéciste – est troublée. Les limites qui confinent le corps et la conscience sont pareillement brouillées, puisque les frontières entre l'intérieur et l'extérieur sont abolies. L'Autre s'introduit dans le soi et le soi se fond dans l'Autre. Le sujet et sa corporéité se démultiplient, débordant hors du système qui veut les catégoriser proprement. Ils deviennent par le fait même impurs, ce qui est le propre du monstrueux, mais qui témoigne aussi d'une perspective *queer* qui insiste sur le décroisement de toute binarité (identitaire, corporelle, spéciste, etc.). En somme, EMF s'interroge *queerement* sur ce à quoi le « devenir-monstrueux » pourrait ressembler.

Au travers de ces enjeux philosophiques, la série adopte une perspective où le transhumanisme se mue en post-humanisme. Le transhumanisme emploie la technologie dans la poursuite d'un objectif précis : « the enhancement of human intellectual, physical, and emotional capabilities, the elimination of disease and unnecessary suffering, and the dramatic extension of life span » (Garreau, 2005, p. 231). Dans EMF, il est vrai que les *meat mechs* rendent bel et bien possible l'augmentation des capacités physiques des personnages et la transcendance de leur corporalité humaine. Toutefois, au contraire des ambitions chimériques du transhumanisme, ces augmentations ne servent pas à produire un être surhumain idéal au moyen de la technologie : elles visent plutôt l'amoindrissement des frontières entre les espèces. Cette perspective rejoint donc plutôt celle du post-humanisme, d'autant plus que ce courant tend à remettre en question ce qui est historiquement, discursivement et corporellement compris comme appartenant à l'espèce humaine, au détriment des personnes marginalisées (MacCormack, 2009, p. 112). La série adopte une position qui est partagée par Garreau (2005, p. 232), soit de percevoir le transhumanisme comme une étape dans le processus de devenir post-humain. Le post-humain offre ici une définition non restrictive du sujet humain, laquelle peut englober une expression monstrueuse. Pour Patricia MacCormack (2009), le post-humanisme est d'ailleurs un courant imprégné de *queerness*, dans la mesure où il représente un désir *queer* pour des formes de vie autres et l'occasion d'entrer en contact avec l'altérité pour se laisser transformer (p. 113).

Néanmoins, cette perspective trans/post-humaniste sur le devenir-monstrueux n'est pas sans présenter un risque évident : l'assimilation au monstre brouille l'intelligibilité du sujet au point de présager son anéantissement. En effet, si le *mech* sert à dépasser les limites physiques et métaphysiques de l'être, il signifie aussi la mise en danger de celui-ci par sa transformation. La menace du *mech* provient précisément des délices qu'il fait miroiter à son pilote : une promesse de violence débridée, un retour à une animalité sauvage et une transcendance de la corporalité humaine. Un puissant échappatoire que des sujets *queer*, handicapés ou racisés, pourraient être ravis d'emprunter et dont ils auraient de la difficulté à s'écarter. Il est possible que le pilote désavoue ces désirs – Sam, par exemple, a horreur de se montrer violent. Ce désaveu ne fait toutefois que provoquer une fragilité dans l'intégrité du sujet, laquelle peut ensuite être exploitée par le *mech*, dont l'appétit féroce n'a pas de limite. Dans tous les cas, hésitation ou convoitise n'enjoint pas la séparation du pilote et du *mech*, mais encourage plutôt un glissement vers la fusion totale avec celui-ci. Plus encore que leur physionomie ignoble, c'est donc à travers cette attirance

vers la perte de différenciation que les *mechs* deviennent véritablement abjects : leur pseudo-conscience menace d'engloutir le sujet en lui promettant une jouissance douloureuse et absolue.

Ultimement, l'abjection est tout ce qui trouble une catégorisation fixe, particulièrement en ce qui a trait à la distinction entre le soi et l'Autre. Kristeva (1980) soutient que l'abjection nécessite d'être éjecté du sujet pour préserver l'intégrité de celui-ci. Dans cette perspective, le pilote doit s'arracher à la monstruosité s'il ne veut s'y perdre entièrement. En dépit de tous les plaisirs (et déplaisirs) liés à l'appropriation du corps du monstre, EMF se garde donc de cautionner l'union totale avec le monstrueux, puisqu'elle engendrerait la négation complète du sujet. Différentes méthodes existent pour aider le pilote à se préserver : doter le *mech* d'une appellation hautement significative, éviter de conduire durant un moment de vulnérabilité et prendre garde à ne jamais s'endormir ou perdre conscience lors de la connexion. Par la mise en œuvre de ces règles, la série avance que la subjectivité humaine n'a, finalement, aucune limite claire : elle est toujours susceptible de se faire happer par le monstrueux, mais cette annihilation n'est pas souhaitable.

Cela étant dit, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* fait tout de même une incursion profonde dans le territoire de la monstruosité. L'association au monstre, même partielle, fait miroiter autant de promesses que de périls, particulièrement pour les sujets marginalisés. En ce sens, la monstruosité offre une métaphore seyante pour creuser un enjeu spécifique : l'ostracisme lié à la différence.

4.8 Le monstrueux comme expression de la marginalité

Tel qu'il a été démontré, la monstruosité des *meat mechs* laisse entrevoir une sensibilité *queer* via la désintégration du sujet individuel et la valorisation d'une beauté odieuse. Il convient toutefois de tempérer quelque peu la monstruosité des *mechs* dans l'univers fictif, au sens où ceux-ci sont pleinement intégrés au quotidien du *Meatworld*. Dès lors que l'usage des *mechs* est commun à toute la population, un constat en ressort : soit personne ne devient monstrueux en s'y associant, soit tout le monde l'est. Il existerait donc une monstruosité inhérente à chaque individu, ce qui fait de la normalité un mythe. Sous cette optique, le jeu ne désigne pas les personnes *queer* comme étant singulièrement monstrueuses, par opposition aux personnes non *queer* : tant les protagonistes *queer* que les antagonistes fascistes incarnent le monstre.

Cela dit, puisque le jeu adhère au point de vue des protagonistes *queer*, c'est la relation entre la marginalité et la monstruosité qui importe. Tout comme la simple existence du monstre est perçue comme une menace contre la société, la présence des groupes minoritaires ne peut être tolérée dans l'état proto-fasciste du *Meatworld* et déclenche une violence inouïe à leur égard. Les personnes marginalisées n'ont alors d'autre choix que d'endosser un corps monstrueux pour survivre, puisque celui-ci leur offre une voie d'opposition. Grâce à la puissance des *mechs*, il leur est possible de lutter directement contre la prolifération des idéologies haineuses qui appellent à l'extermination de la différence, et cette forme de résistance n'est pas sans jouissance.

Lianna proclame ainsi avec un grand sourire : « I killed at least five fash today! / Makes me feel all warm inside » (EMF: PBB, ch. 5). Le plaisir procuré par l'incarnation du monstre provient alors entre autres de la brutalité qu'il permet. Cependant, au-delà du fantasme de répondre à la violence par la violence, les personnages reconnaissent aussi leur état de précarité et leur épuisement à devoir constamment se défendre contre un monde qui veut les éliminer pour leur différence. Sam en est particulièrement affecté : « you hate that you had to take another life. /... what does the endgame for this whole thing look like? / you can't see a way through that doesn't end up with you in jail or dead » (EMF: BBA, ch. 1). La lutte pour survivre lui semble perpétuelle et destinée à une fin tragique. La violence promise par le monstre est donc simultanément une avenue de résistance et une imposition sur les individus marginalisés qui vient exacerber leur position de vulnérabilité.

Dans un autre ordre d'idées, le passage vers le monstrueux ouvre un espace d'introspection, notamment pour aborder les conséquences de la marginalisation. Les connexions aux *mechs* permettent de dévoiler les réflexions des personnages sur leur identité, leurs désirs, leurs craintes et leurs états émotionnels, en plus d'examiner leurs relations aux autres et avec la société qui les ostracise. L'incarnation du monstre sert ainsi de véhicule pour considérer l'intersection de plusieurs enjeux identitaires : d'abord la *queerness*, mais aussi la santé mentale, le handicap, de même que la différence religieuse et ethnoculturelle¹⁷. Par exemple, Cass ressent à la fois de la dysphorie corporelle et de la dissociation ; Lianna se soustrait à la douleur fantôme de son amputation en la

¹⁷ Il faut toutefois souligner que les enjeux qui découlent de la racialisation sont à peine effleurés chez Sam, et complètement éconduits dans les cas de Brad et de Cass.

remplaçant par la douleur du *mech* ; Sam est rongé de culpabilité par rapport à ses désirs (*queer*) et le fardeau de la violence ; Brad se dévalorise lorsqu'il sent sa masculine critiquée.

La *queerness* des personnages s'entremêle donc avec d'autres formes de marginalité, qui contribuent à leur sentiment d'aliénation face à eux-mêmes et aux autres. Cette aliénation fait écho à l'ostracisme vécu par le monstre, particulièrement le monstre postmoderne, qui est repoussé pour sa différence au point de se détester lui-même et de peiner à s'imaginer un quelconque futur. Toutefois, c'est justement la transition vers le monstrueux qui facilite la reconnaissance des tiraillements internes dans l'espoir de mener à leur acceptation et à leur atténuation – notamment par leur partage avec autrui et le développement d'une solidarité avec d'autres personnes *queer*. Par exemple, c'est après un épisode de dissociation sévère avec son *mech* que Cass s'ouvre enfin sur son instabilité émotionnelle et demande assistance au groupe :

i used to have such a... tight hold on myself. / but now everything's falling out. every broken part of me is leaking through. /... i'm in freefall right now, and i don't know where i'm gonna land. / but... i don't think i'll land at all if i don't ask y'all for help. / please, can y'all help me?

(EMF: BBA, ch. 2)

L'association au monstrueux propose donc une façon d'aborder les vulnérabilités des personnages et, conséquemment, offre la même opportunité pour les personnes qui jouent à la série et qui pourraient se reconnaître dans ces enjeux. Il était d'ailleurs de l'intention de Flowers d'explorer comment l'internalisation des discours marginalisants peut fragiliser la conception de soi, dans l'espoir de tendre la main à celles et ceux aux prises avec les mêmes problèmes :

I want to make art that expresses how it feels to be trans, queer, and mentally ill, to feel like something at your very core is broken because you're assembled from scars and broken glass and pieces of trash, so that others who feel the same way can take away the lesson that they are not alone in this world (dans Ruberg, 2020, p. 236).

Le *meat mech*, dans toute sa splendeur abjecte, devient alors un vecteur pour refléter la conviction, suscitée par une société discriminatoire, d'être un déchet. En somme, l'usage de la monstruosité dans EMF permet de complexifier la représentation des vécus marginalisés, lesquels englobent les expériences de la *queerness*, sans pour autant s'y réduire. Le corps monstrueux prête ainsi sa voix à différentes causes et peut être interprété de multiples façons. Au sein de la série, une lecture primordiale semble néanmoins émerger : le monstrueux comme métaphore de la transidentité.

4.9 Les *mechs* comme allégorie transgenre

Comme il a été expliqué, les *mechs* sont des véhicules biologiques assemblés à partir de pièces organiques qui transforment la corporalité humaine : ils deviennent ainsi une allégorie fort appropriée pour signifier la transidentité. Leur fabrication artificielle et leur malléabilité renvoient à la compréhension *queer* des identités et des corps comme des constructions fluctuantes, en opposition à la présomption de leur naturalité et stabilité. Les études transgenres en particulier soulignent le caractère construit et non donné du corps, du sexe et du genre, tout en veillant à ne pas obscurcir leur signification et leur réalité matérielle pour le sujet (Stryker, 2006 ; Keegan, 2020).

EXTREME MEATPUNKS FOREVER contribue à cette conversation en mobilisant une approche inusitée : la série met l'accent non pas sur la transition médicale d'un sexe à un autre, mais plutôt sur le passage de l'humain vers le monstrueux. Durant une entrevue accordée à une baladodiffusion, Flowers explicite son encodage de la transidentité sur le corps du monstre : « The mechs in *Meatpunks* are a metaphor for alienation from your own body... I talk about that in a very trans way » (dans Wolinsky, 2020). Les enjeux de dysphorie et d'euphorie de genre demeurent vécues par les personnages, mais ces sentiments sont surtout explorés durant la transition vers le *mech* et se juxtaposent avec les sensations du corps monstrueux. Par ailleurs, puisque la mutation vers le monstre ne s'opère jamais sans difficulté, des substances sont utilisées pour adoucir la dysphorie inter-espèce, ce qui pourrait être interprétée comme une forme d'hormonothérapie monstrueuse.

La métamorphose vers le monstre permet une exploration de la transidentité qui s'éloigne des récits transnormatifs. Elle évite notamment le voyeurisme du regard cisgenre sur les corps non conformes dans le genre, par exemple en s'abstenant de mettre l'accent sur les opérations chirurgicales. Même si la transidentité de Brad et Cass est clairement nommée, la conformation sexuée de leur corps reçoit peu d'attention. Le genre assigné à la naissance de Cass n'est jamais confirmé, les portraits concordent avec leur identité de genre, et aucune mention n'est faite quant à l'hormonothérapie ou une chirurgie. Bien que la transidentité fasse partie intégrante des personnages, leur transition n'est pas présentée sous la lentille du modèle médical, lequel s'évertue à rendre les corps transgenres lisibles et compréhensibles, donc plus acceptables, selon une logique binaire. Le sensationnalisme est tout autant éconduit : la transidentité existe sans être proposée en spectacle au regard inquisiteur d'un public cisgenre. Elle n'a pas non plus besoin d'être démasquée en scrutant l'apparence des

personnages pour y trouver des indices de « déviance. » Pour autant, les réalités matérielles liées à la transidentité ne sont pas effacées, ce qui permet à un public transgenre d'aisément reconnaître des expériences similaires aux leurs. Par exemple, Lianna fait la remarque que Brad n'enlève jamais son chandail, ce sous-entend qu'il n'a pas reçu de mastectomie, mais la discussion ne s'aventure pas plus loin sur le sujet.

Plutôt que de se focaliser sur la transition médicale, EMF aborde la thématique des changements corporels au travers des modifications apportées aux corps des *mechs*. Puisque ceux-ci sont des ramassis de composantes organiques et technologiques, ils peuvent être déconstruits et reconstruits selon les envies du pilote. Par exemple, Brad modifie l'armature du sien à partir de matériaux laissés à l'abandon dans une vieille usine. Ce qui serait considéré comme des débris par autrui possède une valeur inestimable à ses yeux : « anyone else would see a room of rotting trash, but to you, it's heaven » (EMF: BBA, ch. 5). Durant un balado, Flowers soutient que l'horreur corporelle qui imprègne la série sert précisément à démontrer que la beauté et l'horifiant peuvent co-exister : « all these things that we are sort of trained to discard, all these things that we are sort of told are disgusting or wrong, can be seen beautiful in the right way » (dans Rach, 2021). Pour sa part, Josie Brechner, la compositrice de la trame sonore, avance que l'horreur corporelle est un thème qui résonne particulièrement avec les personnes transgenres, qu'elle qualifie de « biohackers » (dans Messinger-Michaels, 2018a). En effet, la communauté transgenre encourage la modification des corps, tout en étant souvent astreinte à s'y adonner de façon expérimentale, puisque les connaissances scientifiques en la matière demeurent éparses. La série vient alors souligner la beauté de telles expérimentations corporelles, si rebutantes puissent-elles paraître au regard de certains. Alors que le corps normatif, dit « naturel, » est séparé de son intégrité naturelle et désacralisé, le corps reconstruit, d'ordinaire jugé odieux, est resacralisé ou, à tout le moins, estimé.

Le corps du monstre, tout comme le corps transgenre, est donc un terreau malléable qui peut être transformé par la technologie¹⁸. Susan Stryker (1994), dans son couplage provocateur de la transidentité avec le monstre de Frankenstein, affirmait : « the transsexual body is an unnatural body. It is the product of medical science. It is a technological construction. It is flesh torn apart

¹⁸ Le terme « technologie » renvoie ici principalement aux technologies médicales qui modifient la physiologie, mais la réflexion est toute aussi pertinente pour les technologies sociales, comme la technologie du genre énoncée par de Laetitia (1987) qui engendre forcément un impact sur le corps.

and sewn together again in a shape other than that in which it was born » (p. 238). Dans son analyse des *genderpunk gaymes*, laquelle inclut EMF, Tof Eklund (2021) souligne également les similarités qui unissent le monstre de Frankenstein et les personnes transgenres : l'absence de nom, autre que celui hérité d'un créateur répudié ; la recherche désespérée de quelqu'un qui leur ressemble ; la crainte d'être inévitablement perçu comme un monstre ; et, par-dessus tout, le processus de suture non seulement du corps, mais aussi de l'identité (p. 84). Les *meat mechs* matérialisent alors le monstre (transgenre) de Frankenstein sous une nouvelle forme. Cette fois, leurs créateurs et créatrices, iels-mêmes transgenres, ne se dérobent pas à leur progéniture monstrueuse, mais se font plutôt une joie de l'incarner dans toute sa grossièreté.

Une autre transposition de la transidentité au corps monstrueux concerne la sélection d'un nom, une décision que le monstre de Frankenstein n'a jamais pu entreprendre. Pour Cass et Brad, leur prénom revêt une importance capitale pour affirmer leur identité, et les deux personnages se font un devoir d'en exiger le respect. Toutefois, c'est le choix d'une appellation pour leur *mech* qui reçoit davantage d'attention. En effet, le nom du *mech* représente une expression sincère du caractère de la personne ou, comme le formule Sam : « what ties you to yourself » (EMF: PBB, ch. 5). Ce nom est essentiel pour solidifier la conscience du pilote durant sa connexion afin de rester en contrôle du corps monstrueux. Par exemple, le nom que Sam donne à son *mech*, *ROOTS AMONG ASH*, symbolise sa capacité à s'ancrer dans un sol ravagé pour y cultiver une nouvelle vie. Pour Brad, le nom de son *mech*, *ULTRA BRAD*, lui sert d'amarre qui vient valider son identité (transmasculine), les épreuves qu'il a traversées, et ce qu'il aspire à devenir :

the thing that keeps me grounded is my name!! / idk i used to feel confused about a lot of stuff / like everything was broken, or upside down, and i didn't fit inside myself / and the first time i called myself brad, it felt... like everything felt clear, like for the first time i understood myself / so my name's important to me, you know? and when i say that name it reminds me who i am, what i'm working towards

(EMF: PBB, ch. 5)

L'appellation est donc reconnue comme une expression importante de l'identité, et cela est présenté en mobilisant une sensibilité transgenre. Toutefois, cette identité n'est jamais positionnée comme étant stable ou donnée, mais toujours sujette à changement. Sa qualité provisoire est notamment soulignée lorsque le pilote est confronté à une situation qui déstabilise sa conception de soi et fragilise son rapport au *mech*. En effet, la connexion n'est fructueuse que s'il existe un alignement entre l'état d'esprit du pilote, le corps du *mech* et le nom sélectionné pour incarner cette fusion.

Toute discordance peut être fatale. Comme il sera exploré sous peu, les arcs narratifs de Cass et Brad avertissent des dangers encourus par celles et ceux qui s'entêtent à suivre une voie qui ne leur convient plus – par exemple, émuler un idéal de masculinité malsaine. Lorsque les deux personnages prennent conscience de leur inconfort face à leur corps et, plus généralement, face à leur conception identitaire et leur rapport aux autres, cela s'accompagne d'une modification de leur corps monstrueux et d'une recherche d'un nouveau nom de *mech*. La transition de genre et les questionnements identitaires sont ainsi retranscrits sur le corps même du monstre.

D'une certaine façon, la lentille transnormative est éclipsée au profit d'une transition inter-espèce, où la transidentité se mélange au transhumanisme et au post-humanisme. En même temps, EMF évite l'écueil d'emprisonner le corps transgenre dans un idéal postmoderne. Comme le dénonçait Stryker (2006) : « “transgender” became an overdetermined construct, like “cyborg,” through which contemporary culture imagined a future filled with new possibilities for being human, or becoming posthuman » (p. 8). Dans EMF, le corps transgenre coexiste plutôt de façon banale avec le corps cyborg. Il n'est pas, en lui-même, porteur d'une promesse d'affranchissement de la condition humaine ni un objet de curiosité offert au regard cisgenre. Cela n'empêche pas la transidentité et la monstrosité de s'entrelacer dans une union fructueuse, où la corporalité non normative de l'une fait écho à celle de l'Autre. Ensemble, elles témoignent d'un sentiment d'aliénation, sans toutefois éconduire un potentiel transformateur – tant pour les personnages que pour le public transgenre qui peut s'y identifier.

4.10 L'analyse des personnages principaux

À présent que les manifestations générales de la *queerness*, de la monstrosité et de leur croisement dans *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* ont été exposés, le rapport entretenu par chaque protagoniste avec le *mech* monstrueux peut être approfondi – un rapport qui est marqué par la *queerness*, mais pas seulement. L'entité *The Forest* sera également analysée, puisque sa pluralité surnaturelle engendre une perturbation *queer* de la notion de l'humain.

4.10.1 Brad

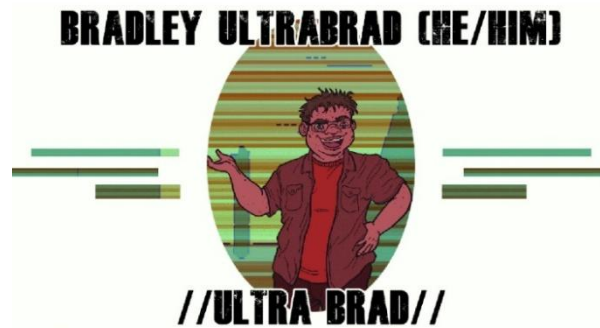


Figure 4.21 : Portrait de Brad (Kickstarter)

De son nom complet Bradley Fighting Vehicule Danger Ultrabrad, Brad est un homme transgenre, bisexuel et latino¹⁹ de 27 ans. Comme son nom l'infère, Brad n'est pas un individu particulièrement sérieux : il est exubérant dans son humour au point de constamment camoufler ses sentiments sous des blagues et des références à la culture *geek*. Passionné par la mécanique, c'est le personnage qui célèbre le plus le travail qu'il a accompli dans la fabrication de son *mech*. Entre ses mains, le *mech* prend tout son sens comme métaphore de la constructivité et de la fluidité de l'individu. Comme il l'explique à Sam, en mobilisant une perspective très *queer* : « it's nice to just. change a body, you know / to see organic life as something malleable, something that, with the right tools, we can change at will / there's something beautiful about that » (EMF: PBB, ch. 5). Brad se sent épanoui dans cette forme qu'il a assemblée de ses propres mains à partir de débris et de matériaux répugnants et qui lui sert de véhicule pour affirmer son genre :

you always feel a little giddy about piloting, even when your life is on the line. /... you could probably dig into that feeling, the hows and whys / about your gender, and your body, and work and knowledge / the form you were born into and the form you chose, built with your own hands / ... you feel at home here, inside yourself / ... every part of this body is fucked up, backwards, assembled from trash / and every part of you is horrifying / and every part of you is wonderful

(EMF: PBB, ch. 5)

La description du corps odieux du *mech* n'est pas sans rappeler la répugnance (mêlée à la fascination) souvent octroyée aux corps présentant une non-conformité dans le genre, d'où l'importance pour Brad d'en tirer fierté. Il reconnaît bien toute l'abjection de son second corps,

¹⁹ L'origine ethnique de Brad est presque entièrement effacée : ce n'est que dans une branche de dialogue optionnelle du second jeu que Sam l'identifie comme étant latino.

mais sa laideur se confond avec sa magnificence, voire en est la cause. La notion de beauté conventionnelle est éclipsée.

Cependant, derrière le ravissement qu'il éprouve, Brad est également aux prises avec de nombreuses insécurités et une contrariété à devoir constamment lutter pour que sa masculinité soit reconnue. En effet, il est infantilisé à répétition. Dès le départ, Lianna tente de le prendre sous son aile en assumant qu'il est trop jeune pour savoir combattre. Malgré les avertissements de Brad, elle continue de le traiter de « gamin » jusqu'à ce qu'il soit forcé de la confronter avec plus de brutalité :

look, i don't appreciate it when you call me kid / i know I look young cause i'm trans
but i'm a goddamn adult ok / ... i spent a long fuckin' time getting to this point / and i
sure as shit didn't do it to get patronized constantly / by a person i barely know
(EMF: PBB, ch. 3)

Ses récriminations tissent un lien direct entre l'apparence juvénile de son corps et sa transidentité : comme beaucoup de personnes transmasculines, il est perçu comme plus jeune et donc moins mature et expérimenté qu'il ne l'est réellement²⁰. Cette infantilisation lui est d'autant plus insupportable qu'elle nie tous les efforts qu'il a accomplis et toutes les épreuves qu'il a traversées pour se rendre jusqu'à cette étape de sa vie. Pour redresser cette fausse perception de lui, il ne peut qu'envisager la violence comme solution, et décide de se battre avec Lianna. Qu'importe l'issue de l'affrontement, qui dépend de la performance du personnage-joueur, Lianna reconnaît finalement son mérite, mais Brad reste incommodé :

you've had people condescending to you your entire life. / people telling you who you
are / people telling you what you are / people refusing to listen to you when you tell
them otherwise. / ... you're sick of it. / ... / you had to show them who you are, what
you can do. / maybe it was stupid, but / maybe now they'll respect you. / ... you are
bold. / you are strong. / you are ULTRA BRAD.

(EMF: PBB, ch. 4)

D'un côté, Brad trouve injuste de devoir continuellement défendre son identité, mais de l'autre, il ne peut s'empêcher de se laisser prendre au piège de prouver sa masculinité en employant la force. Évidemment, Brad n'est pas le seul personnage à résoudre les conflits par la violence, mais dans

²⁰ En effet, l'infantilisation subie par les hommes transgenres est un sujet récurrent sur le *subreddit r/ftm* (<https://www.reddit.com/r/ftm>). Issue d'une perception misogyne de la féminité, cette forme de transphobie invalide les identités transmasculines de façon détournée : « infantilizing trans men by emphasizing their cuteness and more feminine features creates a sort of backhanded compliment that allows cis people to simultaneously continue the subjugation of trans men while fabricating a facade of acceptance » (Beyer, 2020, ¶3).

son cas, elle devient le véhicule pour affirmer sa transidentité. En ce sens, *ULTRA BRAD* est un idéal masculin basé sur la puissance physique : c'est le *mech* le plus fort, capable d'outrepasser ses limites pour décocher des coups redoutables. Durant ses connexions, Brad insiste continuellement sur son courage et sa force. Il réitère, de façon consciente et inconsciente, certaines normes de la virilité, comme la puissance, l'absence de faiblesse et la dissimulation de son émotivité. Il a d'ailleurs doté son *mech* d'organes génitaux masculins, ce qui est inusité. En même temps, Brad évite de tomber dans le culte de l'hyper-masculinité ou du machisme : il demeure sensible, à l'écoute de ses proches et respectueux de ceux-ci. Il présente ainsi une forme de masculinité hybride souvent trouvée chez les hommes transgenres, qui combinent des aspects des masculinités hégémoniques²¹ et non hégémoniques pour défendre leur légitimité (Abelson, 2019).

La masculinité hégémonique qu'il tente de reproduire n'est toutefois pas atteignable, et cette ambition le détruit à petit feu. Au fil de l'histoire, Brad est de plus en plus consumé par sa quête de performance et par la jalousie qu'il éprouve à l'égard de Jason. Ses insécurités, alimentées par *The Forest*, le rendent sensible aux jugements des autres, ce qui l'exhorte à outrepasser ses limites pour prouver qu'il n'est pas le maillon faible du groupe. Il s'isole, se lance tête première dans les combats et dissimule son épuisement. La connexion avec son *mech*, autrefois facile, devient dangereuse. Chaque coup qu'il reçoit rend son personnage plus difficile à contrôler, car un délai s'installe dans ses réactions, mais il est impossible de le remplacer par un autre combattant.



Figure 4.22 : Brad est étourdi par la fatigue (EMF: BBA)

²¹ La masculinité hégémonique légitime la dominance d'un groupe d'hommes et lui subordonne les autres genres. Cette masculinité est associée au pouvoir, à la virilité, à la force, au succès et au contrôle (Kimmel, 1994, p. 125).

you've pushed yourself before. this is just like that. / nothing wrong with fighting twice in a row. / you're strong. / you're okay. / you have to prove it to them /... the pain is stunningly bright, and for a moment you almost black out. / ... you sway back and forth, nearly tipping over. / you catch yourself at the last second, going down to all fours. / ... something is wrong. / you look around and see double. / your mech's eyes are open, staring out into the world. / but your own eyes are still connected. /... the feeling is sickening. / you know it's a bad sign. that you shouldn't fight today. / but then you remember cass' stare. / you can't let them be right. /... you have to fight. / you have to run. / you have to get away from that awful stare.

(EMF: PBB, ch. 5)

Même ses rêves deviennent infectés par cette peur du jugement : il se retrouve prisonnier d'un labyrinthe où les murs sont tapissés d'une multitude d'yeux qui pleurent du ciment. Incapable de se soustraire à leur regard, il est submergé par la lourdeur des attentes qu'il s'impose à lui-même. Sa dernière pensée est de se trouver pathétique. La pression qu'il ressent finit par effriter la solidité de son identité au point de provoquer une dissociation sévère lorsqu'il se connecte au *mech* : il finit par percevoir sa forme humaine comme un parasite. Le *mech* prend alors le plein contrôle du tandem et les conduit jusqu'à *The Forest*, qui souhaite prendre possession d'un corps humain.



Figure 4.23 : Le *mech* prend possession de Brad (EMF: BBA)

ULTRA BRAD aurait accepté de se fusionner avec l'entité, si Sam ne s'était pas interposé. Ce n'est qu'avec le soutien de celui-ci que Brad réalise enfin qu'il ne peut pas continuer ainsi, à désespérément tenter d'atteindre un idéal de masculinité malsaine :

you could be more than yourself. a better version of yourself. / ... but it always came back to hurt you /... you have to internalize that you're stronger when you're not destroying yourself. /... your old name was an unsurvivable expectation. / ... you need to move forward. /... not ULTRA BRAD. / not the performed version of you. / not what other people think you are. / just you.

(EMF: PBB, ch. 5)

Brad dote son *mech* d'un nom qui n'est plus axé sur la performance, mais sur une intériorité nouvelle : INFRA BRAD. Il profite du moment pour améliorer son attaque spéciale : alors que la première version envoyait un coup si puissant qu'elle le paralysait, après modification, cette attaque ne le blesse plus, mais requiert un temps de chargement. Cette évolution sous-entend qu'il a développé une vision plus saine de lui-même et qu'il ne cherche plus à performer pour impressionner autrui. Par ailleurs, Brad fait enfin preuve de franchise quant à ses sentiments, particulièrement ceux qu'il éprouve pour Sam, ce qui permet à leur relation d'évoluer.

4.10.2 Sam

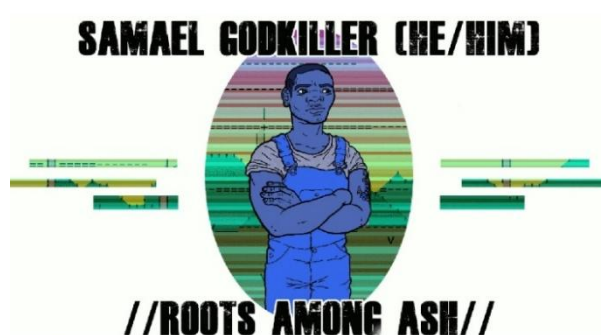


Figure 4.24 : Portrait de Sam (Kickstarter)

Le second personnage principal est Samael Godkiller, un homme cisgenre, noir et gai de 25 ans. Orphelin ayant eu une enfance difficile, Sam a fini par s'émanciper de son ressentiment et s'est bâti une existence paisible sur une ferme. Plutôt réservé et méfiant, il peine à faire confiance aux autres. Bien qu'il s'intéresse à Brad, il a peur de la forte attirance qu'il éprouve à son égard. Sam est en effet réticent à se montrer vulnérable, une crainte qui est due à une vie emplie de traumatismes et de pertes. Seuls les moments introspectifs de la connexion au *mech* lui permettent de s'avouer ses désirs *queer*, mais ceux-ci sont teintés de sentiments négatifs, comme la crainte que son amour ne soit pas réciproque, et la honte de ne pas être ouvert sur son homosexualité :

you should admit to yourself, you have a crush on him. / it's terrifying to even think, but / you haven't fallen this hard for anyone since-- /... what are you doing? you don't even know if he's gay. / and nobody knows that you're gay. / why are you so closed off?

(EMF: PBB, ch. 4)

Si, après avoir trouvé le courage de faire son *coming-out* et avoir reçu la confirmation que Brad est bisexuel, Sam vit une période d'allégresse²², sa peur d'être blessé revient rapidement au galop. Lorsque son meilleur ami Jason, pour qui il éprouvait des sentiments, revient dans le décor, il se distancie de Brad. Ce n'est qu'après avoir failli perdre Brad face à *The Forest* que Sam lui avoue enfin ses sentiments et qu'une relation romantique s'épanouit entre eux.



Figure 4.25 : Illustration du baiser entre Sam et Brad (EMF: BBA)

Quant à son rapport avec son *mech*, à l'inverse des autres protagonistes, Sam entretient dès le départ des sentiments mitigés à incarner le monstre. Ses connexions avec *ROOTS AMONG ASH* ne sont pas aisées, et même le nom de sa fusion suffit à peine à le recentrer :

decades of wear and tear on the mech flow through your body, as though you've aged forty years in an instant. / ride it out. ride it out. / almost lose yourself -- / roots among ash / keep trying to grab onto yourself -- / Roots among ash. / muscle memory breaking bones -- / ROOTS AMONG ASH. / contact. / you are your body again.

(EMF: PBB, ch. 3)

Ce n'est pas qu'il déteste son *mech*, puisqu'il l'utilisait sur sa ferme, mais sa vie agricole était un havre de paix contre le monde extérieur : devoir s'en déraciner le déchire, d'autant plus qu'il est jeté au cœur d'un conflit brutal. L'agressivité permise par son *mech* ne lui occasionne aucune réjouissance, seulement le dégoût de devoir affronter des individus qui veulent sa mort. Malgré ses conversations avec Lianna et Brad, qui tentent tour à tour de légitimer la nécessité d'être violent pour survivre, chaque meurtre lui pèse lourdement sur la conscience :

²² Après avoir passé la nuit dans le même lit que Brad, Sam a du mal à contenir son excitation. Même s'il est dans la mi-vingtaine, Sam demeure aussi agité qu'un adolescent à la suite de son rapprochement avec Brad, ce qui s'explique par l'isolement qu'il a connu en tant qu'homme gai dans une société hétéronormée.

SAM : I never liked doing this. Ever since we started, fighting made me feel sick. / It's what we have to do, so I'll keep doing it, but... / I can't be cavalier about it like you...

LIANNA : I get what you mean. / My first few kills, I felt so sick every time. / But... You get used to it.

SAM : I don't WANT to get used to it. / I hate that I have this blood on my hands. It keeps me up at night, haunts my every thought. / But... The idea of it not bothering me anymore? / That's even worse.

LIANNA : You did what you had to--

SAM : I know, I know. It's us or them. All of us or all of them. I get that.

(EMF: BBA, ch. 1)

Il s'agit donc du personnage qui éprouve le plus d'inconfort à incarner le potentiel destructeur du monstre, même si cela lui est nécessaire pour survivre en tant qu'homme noir gai. En effet, sa double vulnérabilité en fait la cible d'attaques fréquentes. Comme Eklund (2021) en fait l'analyse, son attaque spéciale, la téléportation, témoigne de l'agilité qu'il a dû développer pour survivre face à des violences racistes et homophobes (p. 93). Dans la série, son ethnie en fait effectivement la cible préférée des *fashs* à deux reprises : c'est lui qui est agressé en premier à *Sundown*, et c'est lui que Jason vise lorsqu'il menace d'alerter les *fashs* aux abords de *Devil's Teeth*. Ce dernier moment révèle d'ailleurs les réelles inclinaisons politiques de Jason et met fin à leur amitié dans un combat sanglant. Advenant que Sam parvienne à triompher de Jason²³, l'air de supériorité de ce dernier se transforme en effroi : « you monster. / you FUCKING monster. / i always knew you were violent. that gentle demeanor of yours was nothing more than an act. / just took me a while to prove it » (EMF: BBA, ch. 5). Il s'agit de la seule instance où le terme « monstre » est utilisé comme insulte, spécifiquement contre un homme noir forcé d'avoir recours à la violence pour se défendre.

Sam craint donc d'incarner une monstruosité morale qui le rendrait abject à lui-même. Jason n'est pas le seul à renforcer cette impression : sa moralité est la cible favorite d'Astra, un *meatworld devil* qui se dissimule dans la chair de *ROOTS AMONG ASH*. Ce parasite saute de *mech* en humain depuis des centaines d'années dans l'espoir de trouver un individu suffisamment vulnérable pour qu'il parvienne à le posséder. Astra exacerbe les émotions désagréables de son hôte pour s'en nourrir, exerçant une pression sur la psyché de Sam qui n'est pas sans rappeler les pensées négatives attisées par les troubles mentaux. Par exemple, Astra prend plaisir à tourmenter Sam en lui reprochant de ne pas accorder assez d'attention à Brad, ou en lui rappelant qu'il est un meurtrier :

²³ L'issue de ce combat dépend de la performance de la personne qui joue. Dans tous les cas, Jason quitte les *Meatpunks*.



Figure 4.26 : Astra susurre à l'oreille de Sam (EMF: BBA)

Bien que Sam souhaite être libéré du parasite, il refuse l'offre d'Emily de l'en départir, puisque cela entraînerait la mort d'Astra. Au contraire, Sam tente d'établir un rapprochement avec iel. Leur cohabitation forcée fait graduellement naître une entente entre les deux, et Astra est déconcerté·e par la bravoure dont Sam fait preuve. En effet, malgré tout son dégoût de la violence, Sam n'hésite pas à prendre les devants lors des combats, car il veut éviter à autrui de porter ce fardeau et préfère risquer sa propre vie. Comme il se le justifie : « it hurts to fight, but better you than someone else » (EMF: PBB, ch. 3). Pour protéger Brad d'une mort certaine, il se jette donc sans hésitation devant *The Forest*. Puis, il se risque aux commandes de l'*Atlas*, un *mech* colossal qui a anéanti son pilote précédent, afin de défendre *Devil's Teeth*. À ce moment, Astra allège ses souffrances physiques, dans un rare acte de clémence qui contribue à l'humaniser.

Ainsi, bien que Sam soit celui qui ressent le plus d'inconfort à revêtir la peau du monstre, il accomplit ce que personne n'a réussi avant lui : se connecter au *mech* le plus monstrueux et y survivre. Ce tour de force lui est possible parce que sa détermination à protéger sa nouvelle famille est plus grande que sa crainte de mourir. D'une certaine façon, le sacrifice de soi lui permet enfin de justifier sa monstruosité et de sublimer ses désirs de destruction à des fins héroïques.

4.10.3 Lianna



Figure 4.27 : Portrait de Lianna (Kickstarter)

Le troisième protagoniste ne s'embête pas avec pareils prétextes. Lianna Carnage est une femme cisgenre, lesbienne, juive et handicapée de 35 ans. Assurée, directe, vulgaire et préférant l'action à la réflexion, Lianna semble inébranlable dans ses convictions. Confrontée depuis son enfance à l'injustice, elle éprouve des difficultés à contrôler sa colère et réagit avec impulsivité. Les conséquences de sa rage ne sont toutefois pas indiscriminées : si elle se bat si fréquemment, c'est pour protéger autrui contre l'intimidation. Elle-même en fut victime, jusqu'à ce qu'une attaque si virulente déclenche chez elle une contre-offensive aux proportions démesurées :

you can't escape them raining blows on you. / two older kids standing over you, back in the rozarx. you can't be older than eight. / you keep your hands over your head and wait for it to be over. / eventually they get bored and wander off. / and something breaks inside of you / and you're running after one of them / and you are a she-wolf biting into his neck / and the next thing you feel is adult hands pulling you off him / and you feel so angry that those hands never pulled him off of you / and you feel sick at all the blood on the ground / and for the first time in your life you feel powerful. / he left you alone after that. / all of them will.

(EMF: PBB, ch. 6)

Avec cet incident, Lianna goûte au plaisir sauvage de la violence et à la fierté d'empêcher quiconque d'avoir une emprise sur elle. Cependant, ses mots témoignent aussi de la colère d'avoir été châtiée pour ce qui était, ultimement, un acte de défense, alors que ses assaillants n'ont jamais connu de répercussion. Ce traitement asymétrique de l'agression la répugne. Lianna vient alors renforcer la posture inverse : elle propose une légitimation de la violence dont les personnes marginalisées doivent faire preuve pour se défendre. Même si elle confie à Sam que ses premiers meurtres étaient difficiles à supporter, Lianna n'affiche plus de remords à tuer pour survivre. Plus

encore, elle perçoit tout meurtre des fascistes comme une façon de sauver ses futures victimes : « every life we end could save a life down the line » (EMF: BBA, ch. 1).

C'est donc le personnage qui incarne le plus explicitement la fantaisie de violence défendue par la série. Elle ne croit pas vraiment en la réhabilitation, pas lorsque la ligne de la haine irrationnelle est franchie. Au contraire des autres protagonistes, elle trouve une satisfaction évidente dans la brutalité qu'elle peut déchaîner contre les *fashs*, puisque cela la rattache à ses valeurs familiales :

you're glad to be back in fash territory. / this week has sucked, extremely fucking hard /
but every day you get to go out and kill fash feels... right. / after all, it's in your blood. /...
you think your ma would be proud of you for that / carrying on the family tradition.
doing what you can with what you've got.

(EMF: PBB, ch. 5)

La lutte contre le fascisme lui permet à la fois de canaliser ses pulsions et d'agir positivement sur le monde. Sous ses airs batailleurs, et malgré la maladresse relationnelle dont elle peut faire preuve (particulièrement en infantilisant Brad), Lianna souhaite ardemment redresser les injustices. C'est d'ailleurs elle qui ouvre la faction des *Meatpunks* à *Sundown*, malgré les risques encourus. Toutefois, son retour à son village natal fait flancher sa détermination. En effet, elle avait fui *Devil's Teeth* vingt ans plus tôt, après avoir été forcée de tuer son père pour protéger sa mère, Rose, de ses abus – le premier meurtre d'une longue série. Lianna hésite ensuite à demeurer au village pour renouer avec sa mère et défendre sa communauté, mais elle finit par réaliser que la meilleure façon de protéger ce qu'elle chérit est de joindre sa force aux *Meatpunks*, donc de se joindre à une lutte collective : « I couldn't save this place on my own. I can't be a lone guardian. / But maybe, by going out there... We can save this place together » (EMF: BBA, ch. 6).

Enfin, une analyse de son personnage ne serait pas complète sans considérer la relation qui l'unit à son *mech*, *CRASH QUEEN*, et interroger l'intersection entre la rage, l'exaltation, la souffrance et le handicap. Autrefois, Lianna avait trouvé un moyen de déverser sa colère en devenant une boxeuse professionnelle, réputée pour sa brutalité. Cependant, une blessure reçue de façon déloyale lui a coupé cette avenue, en plus de lui faire perdre l'usage de sa jambe droite. Si, pour un temps, plus rien n'avait de sens à ses yeux, Lianna a finalement trouvé, grâce au *mech*, un nouvel exutoire pour déverser ses frustrations. Taillée pour le combat, *CRASH QUEEN* lui redonne une puissance et une mobilité qu'elle avait perdue – d'ailleurs, ses attaques spéciales augmentent la vitesse de Lianna, en référence à la vitesse de son fauteuil roulant.

La connexion à son *mech* lui permet aussi de substituer la douleur fantôme liée à son amputation par celle du corps du monstre, lui-même ravagé : « phantom pain becomes the pain of flesh, sunburned and scarred / not better or worse, just different / you're never sure how to feel about it » (EMF: PBB, ch. 3). Sa douleur personnelle se joint à celle de l'Autre, ce qui amène un certain soulagement, mais aussi une ambivalence. C'est que l'intensité de la douleur affecte tout, *brouille* tout, jusqu'à chambouler son orientation dans le monde et dans son propre corps :

the pain comes in waves, bringing confusion and clarity. / it changes you while you feel it. / you no longer know where you are / you barely know who you are / but none of that matters. / it echoes back and forth between your body and your body until it's unintelligible. / you let off a howl and charge forward.

(EMF: BBA, ch. 2)

Si, à ces moments, la souffrance dédoublée entre son corps handicapé et son corps monstrueux semble dépasser les limites de l'intelligibilité de manière désagréable, à d'autres occasions, c'est précisément la dissolution de son être qui devient une source de jouissance :

you close your eyes and smile / just for a moment, the world feels perfect. / ... the shock of pain as it connects is white hot. / your self explodes out to fill out your new body. / echoes of your joy and anger push farther outwards, until it feels like your body cannot contain itself. / you beat your chest with your new arms and let out a howl.

(EMF: BBA, ch. 2)

Sa colère et sa joie débordent ici jusqu'à ne plus pouvoir être contenues par son propre corps. Sa conscience d'elle-même s'élargit pour remplir ce nouvel organisme monstrueux, provoquant une transcendance jouissive qui frôle l'animalité. Cette expérience n'est pas sans trouver une certaine ressemblance avec la conceptualisation de la souffrance proposée par Elaine Scarry (1985) : « it is the intense pain that destroys a person's self and world, a destruction experienced spatially as either the contraction of the universe down to the immediate vicinity of the body or as the body swelling to fill the entire universe » (p. 35). Scarry (1985) avance également que la douleur anéantit la parole et cause un retour à un état antérieur au langage, où seuls des cris et des geignements sont entendus – ou, pour Lianna, des rugissements. Dans son cas, la souffrance enjoint une destruction de soi qui n'est pas *que* négative : elle provoque aussi une excitation déchaînée. Lianna déploie ainsi une version de la monstrosité dans laquelle le corps du monstre est combiné au corps handicapé, au corps en souffrance, au corps débordant de rage. Par le biais du monstre, le handicap n'est pas une entrave à son agentivité, mais une motivation à son activisme.



Figure 4.28 : Lianna se défend contre le capacitisme (EMF: BBA)

4.10.4 Cass



Figure 4.29 : Portrait de Cass (Kickstarter)

Le dernier protagoniste est Cassandra Trang, une personne non binaire de 35 ans, possiblement d'origine vietnamienne²⁴. Bien qu'iel prenne à cœur la responsabilité du groupe, Cass est une personne plutôt renfrognée, pessimiste et apathique. Dans son cas, la monstruosité du *mech* sert à explorer des enjeux de dysphorie corporelle et de dissociation, liés en partie à sa transidentité. Comme beaucoup de personnes *queer*, et surtout transgenres²⁵, Cass vit une dépression profonde depuis des années, a été victime d'abus physique et de *stalking*, se dissocie au point de ne plus ressentir d'émotions et entretient des idées suicidaires :

i was going to kill myself /... i hate my body almost as much as it hates me /... i've been living with depression for thirty five fucking years and it has never gotten easier...

²⁴ Aucune mention de son origine ethnique n'est donnée dans le jeu. Il faut attendre *BOUND BY ASH* pour connaître son nom complet et supposer une ascendance asiatique.

²⁵ En effet, une large étude a trouvé que les personnes transgenres et non binaires étaient plus à risque que leurs pairs cisgenres de présenter des problèmes de santé mentale et des comportements suicidaires (Price-Feeney et al., 2020).

you wanna know why i don't feel fear? / because i have nothing to lose. / i honestly don't care if I live or die at this point. / the only thing that keeps me from throwing myself off that cliff is knowing that i can't abandon y'all

(EMF: PBB, ch. 5)

Ce mal-être s'explique par sa dysphorie de genre, mais la dépasse aussi et renvoie à un mal-être plus généralisé. Cass ne veut plus exister, pas dans ce monde presque apocalyptique ni dans ce corps qui ne lui convient pas. L'union au *mech* lui permet alors de transcender son enveloppe corporelle et d'amoindrir sa dysphorie. Elle subsume sa morosité par une connexion qui, bien que douloureuse, lui amène un soulagement, un moment de répit face à ses pensées : « every ache, every pain, every worry from last time / it overwhelms you, block out other feelings. / the pain brings with it an ounce of relief » (EMF: PBB, ch. 3).

Le *mech* lui sert de refuge pour s'éloigner d'iel-même, ce qui, paradoxalement, l'ancre dans une corporalité autre. Cass savoure la laideur de son *mech* et se complaît dans sa saleté. Iel trouve un plaisir sauvage dans l'abjection du monstre, parce qu'elle fait écho à sa perception d'iel-même ; « trash bodies, trash selves, » affirme-t-iel (EMF: PBB, ch. 3). Ce corps odieux lui est confortable, mais Cass ignore aussi tout ce qui doit y être réparé ou nettoyé, puisqu'iel ne s' imagine pas survivre encore longtemps. Sa jouissance dans la corporalité abjecte est donc directement liée à sa dépression, laquelle s'enchevêtre avec sa dysphorie et un pessimisme face :

when you're the mech, it feels like your body isn't there anymore / there's nothing here but the mass of flesh and blood and gristle. / you feel monstrous / you feel horrifying / and you feel like the world might end any second / and it feels wonderful

(EMF: PBB, ch. 3)

Cependant, en se joignant aux *Meatpunks*, Cass ne peut que s'ouvrir progressivement à autrui et s'arracher douloureusement à son apathie, ce qui met en péril sa connexion au *mech*. Alors que la dysphorie qu'iel ressentait se limitait autrefois à son corps humain, son mal-être finit par devenir insupportable et contamine la chair du *mech*, au point que la conscience de Cass manque de se dérober lorsqu'iel s'y connecte :

it's not like you're unused to hating your body. / it's just weird for it to happen to your mech. / ... this place always used to feel like a refuge from all that. / ... you whisper your name -- / ALL OR NOTHING / -- and shove your neck back onto the nerve spike. contact.

c ont a c t.
c o n t a c t.

y ou ' r e d r i ft i n g --
 fo c u s --
 a l l o r n o t h i n g --
 A l l o r n t h i n g --
 LL RN TH NG--

and you're back. / you could feel yourself falling away. / your heaving, massive mech body shivers. / that's... never happened to you before. / you push it to the back of your mind. / you have a job to do, and you'll be damned if you let yourself get in the way.

(EMF: BBA, ch. 2)

En réalité, ce n'est pas une dissociation avec le *mech* qui lae menace, mais le risque de la fusion totale, parce que sa psyché est devenue trop instable. Iel arrive au constat que son nom de *mech*, *ALL OR NOTHING*, n'arrive plus à l'ancrer, puisqu'il représente l'espoir pessimiste de mourir s'iel ne parvient pas à obtenir tout ce qu'iel désire. Cette promesse renvoie aux idéations suicidaires souvent vécues par les personnes transgenres, particulièrement face aux embûches liées à la transition ou à une existence dans une société transphobe. Ce faux espoir ne lui sied plus, car il lae rattache à une version passée d'iel-même qui avait prévu de se suicider la journée où les *Meatpunks* ont déboulé dans sa vie. Depuis, Cass s'est lié·e au groupe, a pris leur survie à cœur, et a trouvé la détermination de protéger le monde de la destruction – toutes des raisons qui lui insufflent un désir de vivre et de s'extirper de sa carapace.

Pour éloigner sa subjectivité du gouffre de l'anéantissement, Cass doit donc expulser une partie d'iel-même qui lui est devenue abjecte : sa promesse de mort, formulée en réponse à une douleur existentielle trop vive. Avec l'appui de Brad, iel remanie son *mech* pour prendre un rôle plus actif lors des combats. Iel ne se contente plus de simplement encaisser les coups et de freiner son mouvement, mais s'arrange pour convertir l'énergie de son *momentum* en attaques et déplacements plus vigoureux. Lorsque vient le temps de tester cette nouvelle attaque, nommée « recoil », le visage de Cass s'éclaircit d'un rare sourire et une légèreté transparait sur ses traits :



Figure 4.30 : Cass sourit en révélant sa nouvelle attaque (EMF: BBA)

last night was when you first felt it. / a bizarre, almost unbearable lightness. / just a piece of the load off your chest that you'd been carrying for so long. / ... the hurt you'd been feeling for the past couple days wasn't new pain. / it was the pain of release. / the soreness of holding everything in for so long, until you couldn't anymore. / the awful experience of letting go. / you know it's going to keep hurting like that for a long time. / but you also know about that lightness. / ... and you realized that you would probably spend the rest of your life chasing that feeling / that giddy, beautiful, horrible lightness / and that's when your new mech name came to you. / ... You've never felt so connected. / ... You never realized how heightened the sensation could be. / It feels like standing on a cliff / Like being hurled into the air / Like an all-new kind of vertigo / And you feel the lightness. / You are *ULTRALIGHT SCAVENGER*.

(EMF: BBA, ch. 2)

Dans ce moment charnière, Cass parvient à mettre en mots l'émoi qu'il ressentait depuis les derniers jours. La douleur qui la taraude n'a plus la même origine : elle est désormais liée à la délivrance progressive de ses anciens tourments, ce qui laisse présager une guérison potentielle. Le voile de sa dissociation semble être levé, puisque les sensations de son deuxième corps lui paraissent beaucoup plus vives. Libérée de son fardeau, Cass ressent une légèreté à la fois vertigineuse, délicieuse et horrible qui la rapproche autant d'une expérience de mort imminente que de la béatitude. Son nouveau nom, *ULTRALIGHT SCAVENGER*, renvoie à cette légèreté horrifiante et à la vulnérabilité qu'il ressent en s'attachant aux *Meatpunks*.

Il est intéressant de noter qu'après le plein contact avec son *mech*, chaque phrase débute par une majuscule. Considérant que Cass n'en faisait jamais usage auparavant, y compris pour parler à la première personne, il est significatif que sa prise de conscience s'accompagne par la mise en majuscule du pronom utilisé, ce qui infère une consolidation de son identité. Ce changement formel est joint par l'ajout d'un frémissement de l'art ASCII qui dépeint la cage thoracique du *mech*, et des

notes électro rythmées annoncent le nouveau thème musical de Cass. Du point de vue de l'expérience vidéoludique, ce moment est empreint d'émotions, d'autant plus qu'il s'agit du premier protagoniste à être profondément transformé. L'étonnement laisse vite place à un attendrissement doux-amer, lequel se mute ensuite en fierté pour le progrès du personnage et en fébrilité pour découvrir sa nouvelle forme de jouabilité. Ce triomphe de Cass ne rend que plus émouvante l'abnégation de son être à *The Forest* dans l'épisode final du deuxième jeu.

4.10.5 *The Forest*



Figure 4.31 : Portrait de *The Forest* (Kickstarter)

Bien qu'iel ne soit pas un protagoniste ni un antagoniste à proprement parler, *The Forest* exerce une telle emprise sur les arcs narratifs de Brad et de Cass qu'il importe de l'inclure dans l'analyse. Entité à la conscience collective, iel incarne une forme de monstruosité particulièrement *queer*, au sens large du concept. Régente de la *Meat Forest*, cette déité habite le corps putréfié d'un vieux cerf à la physionomie horrifiante : ses ramures sont recouvertes de chair, sa fourrure écarlate est constellée d'yeux, sa cage thoracique est mise à nue et son front se scinde en un orifice denté.

Cette créature effraie d'autant plus qu'elle occasionne une déformation de l'espace et de la technologie, tant pour les personnages que pour la personne qui joue. Sa venue est annoncée par des lignes de statique visuelle qui brouille l'écran de l'ordinateur, mais qui affecte également les ondes radio des *mechs*. La trame sonore devient distordue, comme si elle jouait sur un vinyle rayé, avant d'être supplantée par une respiration haletante. D'un point de vue formel, comme le défend Ewan Kirkland (2011), un tel simulacre numérique de la corruption analogue est devenu un signe dans les jeux vidéo d'horreur pour avertir d'un danger à venir. La dégradation de la technologie pointe en effet vers l'effondrement des frontières, d'abord entre les médiums, mais aussi entre la fiction et la réalité. Elle annonce souvent une perte de contrôle pour le personnage-joueur et,

effectivement, la navigation dans EMF devient plus ardue : la lisière de la forêt fluctue, la téléportation entre les zones devient illogique et les contrôles sont moins réactifs. Cette désorientation spatiale et technologique, vécue simultanément par le personnage et par la personne qui joue, augmente l’appréhension de façon significative et donne le ton pour les horreurs à venir.

Même dans l’univers fictif, pourtant horrifiant, *The Forest* est particulièrement abject. En effet, l’entité n’habite pas seulement la carcasse d’un cerf zombifié : elle se déploie au travers d’une multitude de corps. Si *The Forest* règne en maître sur la *Meat Forest*, c’est parce que la faune s’agglomère dans une même conscience collective. Des organismes peuvent toutefois lui être arrachés, comme l’effectue le *Video Game Guy* lorsqu’il s’empare des *ratwolves* pour assaillir *Devil’s Teeth*. C’est cette mutilation de son être qui contraint *The Forest* à vouloir assimiler une source de vie substantielle, comme un humain, pour reprendre le contrôle de son domaine.



Figure 4.32 : *The Forest* est la manifestation de toute la forêt (EMF: BBA)

I AM THE TREES. I AM THE ANIMALS. I AM THE VEINS IN THE GROUND. I
AM THE RIVER OF BLOOD. / AND SOON... I AM YOU.

(EMF: BBA, ch. 4)

The Forest ne respecte pas les limites qui catégorisent habituellement les êtres, et c’est bien ce qui horrifie. À la fois divine et animale, morte et vivante, unique et plurielle, familière et *uncanny*²⁶, cette entité est la manifestation d’une monstruosité *queer* qui se tapit dans la liminalité. Pis, elle menace les frontières du sujet singulier humain en menaçant de l’absorber à son ensemble. Au-delà de l’abjection qu’inspire son physique odieux, *The Forest* est donc abject·e au sens où l’entendait

²⁶ Le concept freudien du *uncanny* renvoie à la notion du familier devenu étrange – par exemple, un cerf zombifié et doué de parole. Cette confusion de ce qui est familier n’est pas sans rappeler la *queerness*. Pour une exploration des similarités entre le *uncanny* et le *queer*, voir l’ouvrage de Paulina Palmer (2012).

Kristeva (1980), c'est-à-dire qu'il attire le sujet vers un lieu où le sens s'écroule. Il pousse à son paroxysme la monstruosité *queer* qui avait été introduite dans l'incarnation du *mech*. *The Forest* emploie d'ailleurs spécifiquement le risque de perte que représente le *mech* pour atteindre sa première victime, Brad. En exerçant une emprise sur *ULTRA BRAD*, *The Forest* amplifie les pensées négatives de son pilote et l'incite à rompre les liens qui le rattachent aux autres. Sous son influence, l'identité de Brad se désarticule. Son propre corps lui devient abject : il le conçoit comme un parasite chétif, une faiblesse qu'il se doit d'expulser.

feel your old body sitting in your ribcage. / it feels like an intrusion. a parasite on your new form. / it's weak. useless. / you want to rip it out. you would be better without it. / some tiny part of you calls out with a mech name -- / ULTRA BRAD-- / but you ignore it. / the name is a lie. you get that now. / you stand in your true body. / ... you don't know what's happening. / you only know one thing. / you're not brad. and you're sure as hell not ultra brad. / you are nobody.

(EMF: BBA, ch. 4)

Son nom de *mech*, *ULTRA BRAD*, ne suffit plus à le recentrer, puisqu'il représente un idéal de masculinité qu'il n'a jamais pu atteindre. Cette insuffisance permet à l'animalité du *mech* de prendre le dessus sur Brad et d'entraîner sa conscience vers une fusion primale. Le nom indiqué au-dessus de la boîte de texte n'est plus « Brad, » mais un « YOU » menaçant qui recale les réelles pensées de Brad à l'arrière-plan. Aiguillonné par *The Forest*, le *mech* emporte Brad dans son domaine pour accepter le pacte de l'entité, en dépit des protestations silencieuses de son pilote :

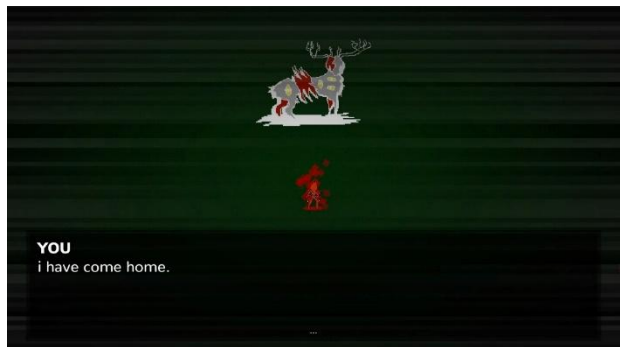


Figure 4.33 : Le *mech* de Brad répond pour lui
(EMF: BBA)

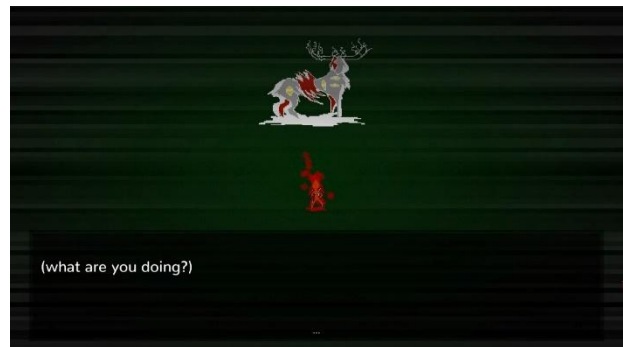


Figure 4.34 : Les pensées de Brad sont mises entre
parenthèses (EMF: BBA)

Brad se retrouve prisonnier de son propre corps et la personne qui joue ne peut qu'assister avec impuissance sa chute. À cet instant, Brad risque non seulement de se perdre dans la fusion au *mech*, mais aussi dans la pluralité monstrueuse et totalitaire qui caractérise *The Forest*. Puisque son identité est en voie de perte, Brad ne parvient pas à lui-même s'arracher du risque

d'anéantissement : c'est Sam qui doit l'en sauver, et c'est cette preuve tangible de leur lien affectif qui lui permet de se ressaisir et de consolider sa subjectivité.

Lors de leur traversée de la *Meat Forest*, Cass ressent également le tiraillement de l'entité aux abords de sa conscience, mais iel parvient à résister à son influence. Cependant, en clin d'œil à son prénom complet (Cassandra), iel est la cible de rêves prophétiques qui l'avertissent d'un désastre imminent. Pour empêcher la destruction de *Devil's Teeth*, Cass se retrouve face à un faux dilemme : s'unir avec *The Forest* pour lui permettre de reprendre le contrôle sur la faune, ou ne rien faire et laisser le village être anéanti. En se joignant avec l'entité, Cass accepte le risque de perdre sa subjectivité pour incarner pleinement une monstruosité multiple. Suivant le pacte, son portrait se superpose à celui du cerf zombifié, et la nouvelle créature parle d'une seule et même voix. Si cette fusion présage la disparition complète de Cass en tant que personnage, la suite l'autorise néanmoins à conserver son corps et à retrouver un semblant d'autonomie. Les limites de son individualité sont cependant abattues : au contraire du *mech* qui n'exerce aucune influence sur son pilote en dehors de la connexion, *The Forest* demeure en périphérie de ses pensées. Des yeux apparaissent justement sur les bras de Cass, là où il est inféré qu'iel avait des cicatrices de mutilation, pour lui rappeler qu'iel est désormais sous surveillance.



Figure 4.35 : Les portraits de Cass et *The Forest* sont superposés (EMF: BBA)

The Forest présente ainsi une forme de monstruosité particulièrement abjecte parce qu'elle dissout les frontières normatives qui délimitent la subjectivité humaine. En même temps, l'entité ne conçoit pas ce procédé comme une destruction, mais plutôt comme une transformation. En ce sens, *The Forest* renvoie vers une conception postmoderne et *queer* du sujet, lequel n'est jamais un fait donné, mais un processus en fluctuation constante et marqué par un potentiel transformateur. Si la divinité

ne peut assurer à Cass qu'iel sera encore iel-même après leur fusion, elle présente toutefois un parallèle entre ce changement et tous ceux précédemment vécus par Cass, comme si cette fusion n'était qu'une nouvelle étape de son parcours :

YOU WILL RETAIN YOUR MEMORIES. YOU WILL RETAIN YOUR BONDS. / A PERSON NAMED CASS WILL EXIST IN THE WORLD. A PERSON WHO WILL ACT LIKE YOU. / THERE WILL BE CONTINUITY BETWEEN YOU AND THEM. IT IS SIMPLY A CHANGE, LIKE MANY OTHERS YOU HAVE EXPERIENCED. / BUT WHETHER THEY WILL BE YOU... THAT, I CANNOT ANSWER.

(EMF: BBA, ch. 6)

Enfin, au-delà de la désintégration postmoderne et *queer* du sujet, *The Forest* fonctionne comme métaphore saillante de la nature. En effet, l'entité en rappelle la brutalité de façon effroyable. Et pourtant, iel signale au même moment sa vulnérabilité face à la destruction environnementale causée par le capitalisme. Ce n'est que grâce à son union avec Cass, donc à travers une collaboration avec l'humain, qu'iel est capable de survivre. L'interdépendance entre les êtres humains, particulièrement les populations marginalisées vivant dans des milieux précaires, et leur environnement est donc au cœur du message anti-corporatif et antifasciste de EMF.

4.11 Le positionnement antifasciste assumé

La dernière section de l'analyse se distancie des arcs narratifs des personnages et de leur rapport à la monstrosité pour situer la série dans son contexte socioculturel et interroger les messages idéologiques qui en découlent. Il faut rappeler que les jeux ont été produits dans un climat particulièrement marqué par son hostilité envers la diversité. Le premier jeu, *POWERED BY BLOOD* (2018) a été développé au lendemain de la première inauguration de Trump, une élection associée à la hausse drastique de la détresse des personnes *queer* (Gonzalez et *al.* 2018 ; Brown et Keller, 2018 ; Veldhuis et *al.* 2018). Cette détresse était expliquée entre autres par la crainte, malheureusement avérée, du recul de leurs droits – notamment l'usage des toilettes publiques par les personnes transgenres, l'accès à des soins d'affirmation de genre et le droit à l'avortement. Elle était également accompagnée de l'accroissement des discours haineux sur les réseaux sociaux et la flambée des mouvements réactionnaires, tant sur Internet que dans les rues.

Dans ce contexte, la série critique de façon indéniable la montée de la droite alternative et la propagation récente d'idéologies fascistes. Le *Meatworld* présente une version alternative des États-Unis, dans laquelle les violences discriminatoires éclatent régulièrement en combats sanglants et sont tolérées par les forces de l'ordre, lorsque celles-ci n'y prennent pas directement part²⁷. Les conflits se produisent entre les *Meatpunks*, des personnes *queer*, racisées ou autrement marginalisées, et des individus qui cherchent à les éradiquer. Ces batailles ne peuvent être évitées : l'existence même des personnes marginalisées justifie l'appel à la violence. Ce fait est établi sans ambiguïté dès le premier chapitre, lorsqu'un *flash* lance une insulte raciste accompagnée de la justification : « lmao whyd you come in here if you didn't wanna fight for your right to live, » suivi d'un « lol » éloquent par son complice (EMF: PBB, ch. 1). Les intentions des *flashs* sont établies de but en blanc, avec une maîtrise du langage qui n'est pas sans rappeler le trollisme sur Internet. On ne trouve aucune profondeur de discours, seulement de la provocation gratuite.

Bien qu'il serait tentant de décrire l'univers du *Meatworld* comme une dystopie postapocalyptique, Flowers refuse la dimension imaginaire de cette étiquette. Elle soutient plutôt que le *Meatworld* est tout aussi dystopique que notre monde, mais l'est de façon plus évidente (dans Hayes, 2019, ¶2). En réalité, la monstrosité de l'univers fictif n'est qu'un revêtement thématique. Sa société est tout autant aux prises avec les sévices de la suprématie blanche, du patriarcat et du capitalisme que la nôtre. Le jeu n'invente donc pas un scénario catastrophique de fin du monde, mais met en lumière des violences qui existent déjà dans le monde contemporain, surtout en rapport avec la montée de l'extrême droite. Par ailleurs, en réponse à un commentaire sur itch.io mettant en doute l'usage du terme « néo-nazi » pour décrire les ennemis, Flowers (2018) défend fermement ce choix :

Then I'm happy to report that these are genuine bonafide neonazis! One hundred percent actual literal fascists that want to kill anyone unlike them... Made in America's late-capitalist imperialist hell regime... Seriously, I don't get where you're coming from here -- do you live in a world where neonazis don't exist? Because where I'm from, they're fuckin' frequent.

L'omniprésence d'ennemis fascistes est donc puisée à même le vécu de Flowers, témoin de l'accroissement du néo-nazisme aux États-Unis, et la position antifasciste de la série est affirmée

²⁷ En effet, comme Jason ne manque pas de le souligner, battre un *flash* peut avoir de graves répercussions, puisque : « cops LIKE flash!!!! » (EMF: PBB, ch. 1). C'est la connivence entre la police et le *Fash Collective* qui force justement les protagonistes hors de la ville de départ. Dans le second jeu, des policiers harcèlent Cass.

dès le départ. À l'intérieur du jeu, aucun doute n'est possible : les adversaires sont explicitement désignés comme des *fashs*, en plus d'être dépouillés de leur individualité. Ils n'ont ni nom ni portrait, et leur personnalité n'est que caricature. D'un côté, la restriction de leur représentation empêche toute forme d'humanisation et de sympathie à leur égard. D'un autre côté, elle n'est pas sans rappeler l'anonymat du Web, qui est l'un des principaux facteurs associés à la virulence des discours haineux en ligne (Perry et Olsson, 2009 ; Santana, 2013 ; Brown, 2017). La volonté d'empêcher l'individualisation des fascistes est pareillement trouvée dans l'adaptation de la série en jeu de rôle sur table, où il est franchement stipulé :

give everyone a name and a short history, except the fash, because fuck the fash... Look, it's always a good idea to flesh out characters, including antagonists, but some people are just garbage. We don't need to hear "both sides" of the argument here (Sinister Board Games, 2021, p. 24).

En somme, les adversaires se voient refuser une complexité qui les rendrait plus compréhensibles, puisque cela irait à l'encontre du message antifasciste de la série – lequel refuse de donner un quelconque poids ou une plateforme aux discours haineux. Même les deux antagonistes principaux, le *Horned Man* et le *Video Game Guy*, n'ont qu'une ébauche de caractère et aucun crédit n'est accordé aux justifications qu'ils formulent pour s'absoudre des atrocités commises. Advenant que le *Horned Man* parvienne à survivre à la bataille finale du premier jeu, il réapparaît dans le second et tente de légitimer la destruction de *Hopeville*, qu'il dépeint comme regrettable mais nécessaire pour la naissance d'un nouveau monde. Cet antagoniste est si obsédé par ce qu'il perçoit être le « déclin » de la société qu'il veut l'anéantir afin qu'un État policier se dresse sur la carcasse de l'ancien monde et restructure le chaos. Lorsque Lianna le confronte, elle coupe rapidement son délire apocalyptique et lui impose un brusque retour à la réalité : « Look around you! Does this place look any different from last week? / You murdered thousands of people for your shitty apocalypse fantasy. / You're a piece of shit, and I'm gonna kill you now » (EMF: BBA, ch. 2). La conversation s'arrête net. Aucune possibilité de rédemption ne lui est offerte. Il meurt de façon aussi banale que tous les autres *fashs* avant lui.

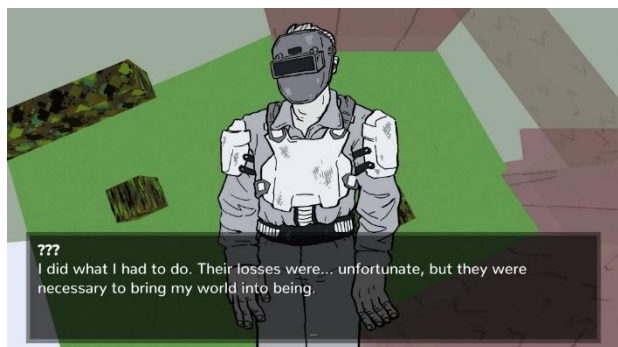


Figure 4.36 : Le *Horned Man* tente de justifier ses actions (EMF: BBA)



Figure 4.37 : Lianna lui reproche sa violence gratuite (EMF: BBA)

En réponse à l'intolérance, la série défend donc une posture de résistance qui est enracinée dans une violence sans compromis. Dans son article sur le jeu, Renata Price (2019) soulignait que le déroulement des combats est une forme d'activisme qui vise à « déplateformer » ses opposants au sens littéral. Là où les activistes contemporains luttent pour couper l'accès aux réseaux sociaux aux personnes qui font promotion de la haine, les *Meatpunks* doivent les projeter hors de la plateforme pour les tuer. Comme Price (2019) le maintient, mettre à terre les *fashs* n'est pas suffisant, car leurs *mechs* trouveront toujours un moyen de se relever et de poursuivre leur combat. Tant et aussi longtemps que leurs attaques pourront faire mouche, que leurs voix pourront être entendues, ils demeureront une menace pour les communautés marginalisées.

Certes, par le biais de Sam et de son inconfort moral face à l'agressivité, EMF effleure la possibilité d'offrir une seconde chance à leurs adversaires. Même Lianna, pourtant la militante la plus querelleuse du groupe, admet une certaine ambivalence en la matière :

SAM : But couldn't some of them have become good? / Isn't there a chance that they could've turned their lives around? Done something positive?

LIANNA : ... I dunno if there's a right answer. / The second it goes beyond survival, it gets murky, right? / I think it's a good thing we're doing. Every life we end could save a life down the line.

(EMF: BBA, ch. 1)

Toutefois, pour elle, l'éventualité de protéger d'autres victimes de crimes haineux est suffisante pour légitimer l'élimination des membres de l'extrême droite. Le processus de déradicalisation ou la possibilité d'une rédemption ne sont donc pas des sentiers que le récit choisit d'emprunter. Le but n'est pas de débattre avec les *fashs*, puisqu'aucun dialogue ne peut être trouvé lorsque le droit d'un individu à exister est refusé. Les personnages ne cherchent pas à formuler un contre-discours

qui s'appuierait sur la croyance erronée qu'un individu haineux puisse être convaincu, par des arguments moraux et rationnels, de soutenir les droits d'un groupe marginalisé (Bahador, 2021). Il s'agit plutôt de bloquer catégoriquement toute avenue de propagation des idéaux fascistes, dans l'espoir d'éviter que plus d'individus se radicalisent. Le déroulement des affrontements, dont la seule issue est l'expulsion de l'adversaire hors de l'arène, fonctionne comme métaphore pour encourager la restriction des propos haineux sur les plateformes médiatiques. De façon plus littérale, le jeu défend aussi que la violence physique est parfois nécessaire pour contrecarrer ces discours, voire garantir sa propre survie. Dans son *Meatpunk Manifesto* (2018), retiré d'Internet depuis, Flowers énonçait clairement : « SUBTLETY IS FOR FUCKERS: if you're going to say something then say it loud and say it clear. there are times for clever metaphors and there are times when you gotta punch a fash's lights out and we live in the second time. » Le jeu ne s'embarrasse pas de tenir une position modérée dans sa lutte contre le fascisme : la résistance doit passer par la violence.

Selon Flowers, la violence dans les jeux est un outil moralement ambivalent qui peut autant consolider les structures de domination que chercher à les renverser (dans Wolinsky, 2020). Cette vision s'apparente à celle défendue par Halberstam (1990), pour qui la création d'une contre-réalité fictive, dans laquelle il est possible de combattre la violence par la violence, est une puissante fantaisie qui perturbe le *statu quo*, même si elle ne s'actualise pas. En inversant fictionnellement la direction des attaques – les sujets marginalisés infligent la douleur sur les corps masculins, blancs et cis-hétérosexuels –, un espace de résistance prend forme pour déstabiliser les discours hégémoniques. Une parcelle de pouvoir peut être arrachée aux systèmes d'oppression ; la peur d'une révolte peut être instillée. Halberstam (1990) l'explique ainsi :

This is the return of the gaze in cinematic terms, the threat of the return of the repressed, an always bloody and violent re-entry into the realm of signification. This is the articulation that smashes binarism by refusing the role of peaceful activism and demands to be heard as the voice that will violate-the damage, again, lies in the threat rather than in any specific action. My resistance may cost you your life; my answer may silence your question; my entry into representation may erase your control over how I am represented (p. 195).

En se saisissant du contrôle de la représentation vidéoludique, EMF façonne un contre-discours qui, sans jamais nier les difficultés liées à la marginalisation (et en les transformant même en éléments de jouabilité, comme il sera démontré), contient un fort potentiel libérateur. Bien qu'elle demeure imaginaire, cette résistance permet de canaliser la rage, la peur et la douleur des sujets

queer en une force qui peut contribuer à l'ébranlement des idéologies fascistes. Après tout, si EMF ne reste qu'un « simple » jeu, sa créatrice l'a tout de même envisagé comme *agitprop*, c'est-à-dire comme un appel à l'action qui pourrait se réverbérer dans des mouvements sociaux réels (Flowers dans Wolinsky, 2020). Le jeu défend une résistance féroce en réponse à la haine, refuse de cantonner ses personnages marginalisés dans des rôles de victimes ou de prêcher l'assimilationnisme. Il souligne plutôt leur pouvoir d'action en valorisant leur monstruosité. La forme du monstre devient alors un positionnement stratégique pour revendiquer son droit à l'existence et construire un contre-discours pour ébranler les systèmes d'oppression.

Cela étant dit, les risques et conséquences engendrés par la résistance ne sont pas minimisés. Les combats sont laborieux et répétitifs, les *mechs* sont difficiles à contrôler et les ennemis ne cessent de s'accumuler. Plus les personnages se battent, plus ils reçoivent des blessures, plus leur état physique se détériore à long terme, ce qui ralentit leur réactivité et les rend d'autant plus vulnérables. Qui plus est, aucun système de progression n'existe. Seules les habiletés techniques de la personne qui joue peuvent se développer, mais cette amélioration possible est contrebalancée par la démultiplication des ennemis et la dégradation des *mechs*. L'un des reproches fréquemment formulé contre la série est justement la difficulté des combats. Sur la page itch.io du premier jeu, une personne déplore : « for a game about killing fascists, it is incredibly difficult to kill a fascist » (snufkin, 2021). Or, cette contrariété était précisément la volonté de Flowers²⁸ :

The fights... are intentionally difficult, and the controls are intentionally kind of wonky and hard to control, and the farther you go in the fights, the more exhausted your characters get, and the harder they are to control (dans Messinger-Michaels, 2018b)

Le message du jeu est clair : combattre le fascisme n'a rien d'aisé, la victoire n'est pas garantie et le poids sur les individus est énorme. La mécanique de dégradation des *mechs* sert alors de métaphore pour l'épuisement lié à l'activisme. Un·e critique écrivait ainsi : « the decaying functionality of your mech is burnout made manifest in loose sinew and broken bone. By opening yourself up to attack in order to make your opponents vulnerable, you eventually get tired. Your mental health deteriorates » (Price, 2019, ¶10). Plus généralement, cet épuisement provient du fait même d'exister en tant que personne marginalisée dans une société oppressive.

²⁸ Il faut toutefois reconnaître que les contrôles du premier jeu étaient particulièrement exécrables. C'est justement l'un des principaux éléments du jeu à avoir été retravaillés pour le suivant.

De plus, le jeu reconnaît que la vulnérabilité des personnages est liée au fait que leur identité soit au croisement de divers axes d'oppression, ce qui est souligné par le traitement différencié que reçoit Jason. En effet, en tant qu'homme cisgenre et blanc, il est capable de se mouvoir sans accroc au travers des masses fascistes, au contraire des personnages racisés, transgenres ou handicapés – donc visiblement différents. Lorsque Jason apprend que le groupe doit régulièrement se battre pour survivre, il en est révolté, mais pas au nom des *Meatpunks* : il fait plutôt valoir une position pacifiste, teintée de supériorité morale. Sa moralisation ne manque de faire tiquer Brad qui, lui, doit constamment se défendre contre la violence qu'il reçoit en tant qu'homme transgenre et latino :

JASON : you're SERIOUSLY telling me that you just... go out and fight people all day?? ...

BRAD : this country is crawling with fash which, as you may guess, want to kill us / how did you get this far from sundown without noticing that they're everywhere? / its not like we go out LOOKING for fights! the fash do that for us. / we're just trying to survive...

JASON : NO way. / you're telling me I walked all the way across the hellzone and just miraculously missed the roving bands of murderers??

BRAD : APPARENTLY????

(EMF: BBA, ch. 4)

Bien qu'il soit gai, Jason possède un privilège de *passing* (Goffman, 1963) soutenu par sa masculinité cisgenre et blanche qui, de prime abord, rend plausible son ignorance de la discrimination vécue par son entourage. Cependant, plus la série avance, plus il devient évident qu'il n'est pas aveugle aux causes et conséquences des oppressions, mais bien complice de celles-ci. En effet, il fait preuve d'une transphobie subtile : il mégenre à plusieurs reprises Cass, tout en s'excusant avec un empressement qui manque de sincérité, et met en doute la masculinité de Brad. L'affinité secrète qu'il entretient envers les fascistes finit par éclater au grand jour, lorsqu'il suggère au groupe de faire escale par leur campement. Comme il se retrouve aussitôt confronté à l'opposition scandalisée des protagonistes, Jason tente d'établir une fausse équivalence entre les *fashs* et les *Meatpunks* pour essayer de les culpabiliser :

Just because they're fash doesn't mean they're not people. /... I know you guys don't like fash, but just be chill for half an hour, okay? / Don't start any fights and we're home free. / This isn't hard. /... You guys have a golden opportunity here, and you're not gonna take it because of your own prejudice?

(EMF: BBA, ch. 5)

Après le refus évident des protagonistes d'entériner cette façon de penser, Jason révèle enfin ses vraies couleurs. Malgré sa prétention à se soucier de Sam, Jason sait pertinemment que celui-ci, en tant qu'homme noir, serait la première victime de la haine suprémaciste des *fashs*. Malgré tout, il tente de manipuler émotionnellement Sam pour obtenir son soutien. Lorsque la démarche échoue, Jason confesse l'avoir toujours trouvé pathétique, et menace ouvertement de le dénoncer aux *fashs*. Cette dernière intimidation débouche sur un combat entre Jason et Sam, au bout duquel Jason, s'il perd, traite Sam de monstre violent, employant ainsi contre lui le stéréotype raciste de l'agressivité innée des hommes noirs. Il est intéressant de noter que, tout au long de cette scène, le portrait de Jason, normalement d'une couleur dorée éclatante, perd graduellement toutes ses teintes, pour le recaler au niveau des autres adversaires grisés.



Figure 4.38 : Le portrait de Jason est doré au début de son monologue (EMF: BBA)



Figure 4.39 : Son portrait est grisé lorsqu'il révèle son affiliation aux *fashs* (EMF: BBA)

Au contraire des *fashs* typiques, Jason est doté d'un visage, d'un nom et d'une personnalité. Cette humanisation rend d'autant plus désolante la révélation de sa déloyauté envers sa communauté. En ce sens, le jeu problématise la tolérance, voire la complicité de certains groupes, comme les personnes *queer* blanches, envers les mouvements réactionnaires. « Tolérer » toute forme de discrimination revient à être complice de sa violence. EMF maintient qu'il n'existe pas réellement de différences entre un fasciste et un sympathisant fasciste, tous étant désignés sous le terme de *fash*.

Cette équivalence entre les fascistes et leurs sympathisants est également suggérée via l'antagoniste du deuxième jeu, le *Video Game Guy*. Bien que celui-ci réfute l'appellation de *fash*, puisqu'il dit servir une cause autre, Lianna démantèle son raisonnement fallacieux :

Lianna : You fash or what?

Video Game Guy : Oh! I'm not fash. / I suppose we work for the same organization, but trust me when I say I work for a... higher power. / I'm aligned against your little group of antifascists, but--

Lianna : So you're anti-antifascist.

Video Game Guy : Basically.

Lianna : Hold on, lemme do some quick mental math... / ... / So you work against antifascists?

Video Game Guy : Yes.

Lianna : And you work for fascists?

Video Game Guy : Alongside them, yes.

Lianna : And you want to accomplish fascist goals.

Video Game Guy : Pretty much.

Lianna : But you're not a fascist yourself.

Video Game Guy : No.

Lianna : ... / Yeah, that sounds like bullshit.

(EMF: BBA, ch. 6)

La présence du *Video Game Guy* permet de critiquer l'hypocrisie des individus qui œuvrent aux côtés des fascistes, mais qui ne se considèrent pas comme appartenant à l'extrême droite. D'une façon encore plus pointue, le *Video Game Guy* sert à dénoncer la complicité d'une culture précise : les *gamers* et, plus largement, les industries technologiques. En effet, l'apparence de ce personnage est bourrée de références à la culture vidéoludique. Il est vêtu d'un chandail illustré d'une manette de jeu et de l'inscription « video game, » a le visage couvert d'un casque de réalité virtuelle et tient une tablette numérique dans ses mains. Ses vêtements sont de type *business casual* (un t-shirt porté sous un veston, avec une paire de jeans) et sa pilosité faciale est taillée en barbichette, ce qui n'est pas sans rappeler le style vestimentaire prisé par les développeurs de jeu. Il est d'ailleurs décrit comme étant un *tickbro*, un terme fictif dérivé de *tech bro* – soit le stéréotype d'un programmeur exhibant une masculinité toxique. Une telle attitude est souvent couplée à un certain degré de technophilie, comme c'est le cas avec le *Video Game Guy*. Effectivement, il entretient le fantasme de contrôler l'environnement par le biais de la technologie. Il utilise ses outils numériques pour exercer une domination sur les créatures qui l'entourent, comme si celles-ci n'étaient que des pions qu'il pouvait déplacer à sa guise – un peu comme dans un jeu de gestion de ressources.

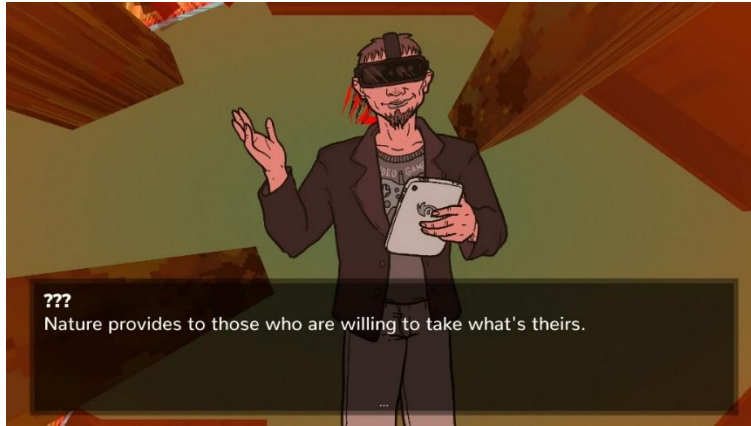


Figure 4.40 : Le *Video Game Guy* affirme sa domination sur la nature (EMF: BBA)

Can you believe these fleshbeasts were just running around, doing nothing? / I made them useful, and now they do whatever I want. / Nature provides to those who are willing to take what's theirs. / Isn't it genius?

(EMF : BBA, ch. 6)

Le *Video Game Guy* perçoit la nature uniquement sous la perspective du profit qu'il peut en tirer grâce à la technologie. Son accoutrement, et surtout son casque de réalité virtuelle, le marque comme étant carrément déconnecté de la réalité matérielle qui l'entoure et des conséquences de ses actions. La thématique de destruction de la nature à des fins mercantiles revient d'ailleurs à quelques reprises dans le jeu, comme avec le *Project Atlas*, un *mech* géant créé pour saccager nature et villages afin de construire une autoroute entre deux métropoles. Dans les deux cas, la vulnérabilité conjointe de la nature et des êtres humains face aux corporations est soulignée. Ainsi, le deuxième jeu ajoute une critique du capitalisme, des industries technologiques et de la culture *gamer* à son opposition plus globale au fascisme, tout en soulignant l'interdépendance de l'environnement et des individus (notamment par le biais de Cass et *The Forest*).

Par ailleurs, il importe de situer la franchise au lendemain du *#GamerGate* et de son vitriol contre l'accroissement de la diversité dans les jeux, de la culture du « politiquement correct » et des soi-disant *social justice warriors*. Cette campagne de harcèlement a conduit à l'exode de nombreux individus hors de l'industrie du jeu vidéo et a rendu encore plus précaire la situation des développeur·se·s marginalisé·e·s et indépendant·e·s (Shaw et Ruberg, 2017). Dans un pareil contexte, EMF formule une critique oblique contre la complicité d'une portion du milieu du jeu vidéo avec la montée de la droite alternative. Pareille allégation est corroborée par les recherches de Kristin Bezio (2018), Maxime Dafaure (2021) et George Hawley (2021). Pour Bezio (2018), le

#GamerGate est la manifestation d'un problème plus large : « the specific history and sociality of the internet and online videogaming communities have contributed to – and tacitly authorized participation in – these alt-right communities through isolation and the creation of digital echo-chambers » (p. 557). D'une façon plus large, Dafaure (2021) propose que, bien que des idées suprémacistes aient toujours été logées dans les discours ultraconservateurs, l'avènement de l'Internet a facilité leur propagation de façon fulgurante, notamment par la dissémination de ces idéologies au travers des mêmes et grâce aux algorithmes qui suggèrent du contenu de plus en plus radicalisé et mènent à la constitution de chambres d'écho (p. 20). Les discours haineux ont pareillement connu un accroissement grâce au pseudonymat et au manque de régulation du contenu sur les réseaux sociaux. Le langage utilisé par les *fashs* dans EMF renvoie directement à celui des trolls qu'on trouve dans les communautés en ligne, notamment les communautés *gamers* qui, trop souvent, développent une affinité (ou du moins une tolérance) avec l'extrême droite.

Dans l'ensemble, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* construit donc un univers qui, bien qu'imaginaire, reflète des enjeux qui ne sont que trop actuels. Le message antifasciste, anti-*queerphobe*, antiraciste et anti-capacitiste est aussi limpide qu'assumé. La série se range de façon unilatérale du côté des protagonistes marginalisés, sans accorder d'importance aux justifications des antagonistes fascistes – Jason étant l'exception qui confirme la règle. Le récit affirme que la violence est parfois légitime pour combattre les mouvements suprémacistes, sans pour autant obscurcir les conséquences de cette lutte (et les transforme même en élément de jouabilité).

Parallèlement à toute violence, EMF souligne la nécessité de développer une solidarité avec les autres personnes marginalisées pour survivre. Cass émerge ainsi de sa dépression au contact des *Meatpunks* ; Sam bénéficie du fait d'avoir un entourage *queer* et développe une relation romantique ; Brad se rend compte qu'il s'identifiait à un modèle de masculinité toxique ; Lianna réalise que le nombre fait la force. Ces développements narratifs se matérialisent notamment dans la mécanique de sauvetage, qui permet aux personnages de s'entraider durant les combats. Comme l'expliquait Brechner dans un balado : « as radical as it is to punch a real-life Nazi, I think it's also really radical to surround yourself with queer folks, or folks of your different identity factors, that understand and support you » (dans Messinger-Michaels, 2018a). Bâtir une communauté est aussi important que combattre les groupes haineux : ces deux formes d'activisme sont indissociables pour construire, à terme, un mouvement de résistance.

4.12 La conclusion partielle

À la lumière de cette analyse, certains constats semblent émerger sur la monstruosité *queer* présentée au sein de la série. D'abord, les deux concepts s'entremêlent sur plusieurs niveaux dans une union fructueuse, tant dans l'histoire elle-même que dans les formes esthétiques, ludiques et narratives des jeux. Le thème de la monstruosité est principalement exploré par son incarnation, c'est-à-dire que la série propose d'en revêtir la forme par le biais des *meat mechs*. Ces constructions infâmes peuvent être lues de nombreuses façons – le monstre demeure, après tout, une créature polysémique –, mais elles servent de véhicule métaphorique pour aborder des enjeux d'ostracisme et d'abjection de soi qui découlent des expériences marginalisées, particulièrement celles vécues par les personnes *queer*. De façon encore plus pointue, le *mech* ouvre une avenue remarquable pour évoquer la transidentité, puisque la dysphorie et l'euphorie de genre sont transposées sur le corps du monstre d'une façon à éconduire les récits transnormatifs. L'horreur corporelle dépeinte dans la série résonne avec certaines expériences matérielles transgenres, notamment la transition physique, mais elle permet aussi de suggérer une beauté ignoble dans la laideur et l'abjection.

À un niveau plus conceptuel, le monstre amoindrit les frontières entre les espèces et ébranle les normes sociétales, ce qui permet d'offrir une perspective *queer* sur la corporalité et la subjectivité. Ce devenir-monstrueux ouvre également un espace dans lequel expérimenter des plaisirs sauvages, dont celui de la jouissance liée à l'agression. En pilotant les *meat mechs*, les personnes marginalisées actualisent une fantaisie de violence qui leur permet de retourner chaque coup reçu et de lutter activement contre la propagande haineuse. D'un autre côté, les coûts de la résistance au fascisme ne sont pas cachés : la grande difficulté des combats traduit en expérience vidéoludique le fardeau de l'activisme et la lourdeur de devoir constamment lutter pour défendre son droit à la vie. Au travers de son univers monstrueux, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* émet donc un commentaire clair sur des enjeux qui accablent le monde actuel.

À un niveau plus local, l'analyse approfondie des développements narratifs de chaque personnage a mis en lumière la diversité des significations que peut revêtir le contact avec la monstruosité. Pour Brad, le *mech* sert de valorisation de la constructivité du corps et de l'identité, mais il matérialise aussi des insécurités ressenties face à la performance de la masculinité, au point que sa subjectivité manque de se désintégrer. Pour Sam, un rapport mitigé est entretenu avec la violence

proposée par le *mech*, exacerbé par son double statut d'homme noir et gai. Ses questionnements moraux sont personnifiés par un démon qui le hante et amenuisés par un complexe du sauveur qui justifie son incarnation du monstre. Pour Lianna, au contraire, un plaisir franc est trouvé en incarnant un activisme violent pour lutter contre les fascistes. Le corps monstrueux est également un exutoire pour refléter et transcender les douleurs et les barrières liées à son handicap. Pour Cass, c'est plutôt la souffrance émotionnelle qui trouve une résonance et un apaisement dans le passage vers le *mech*, jusqu'à ce que l'amorce de sa guérison, entamée au contact de sa communauté, précarise sa connexion et nécessite une reconceptualisation de son identité. Enfin, *The Forest* exhibe une monstruosité *queer* dans sa perturbation des catégories binaires, particulièrement la différenciation entre le soi et l'Autre, et iel entraîne les personnages vers une abdication totale de leur être. En ce sens, tant les *meat mechs* que *The Forest* abordent les risques liés à la fusion au monstrueux et la jouissance qu'elle promet. La série se délecte dans l'incarnation de la monstruosité, dans la proximité à l'abjection et dans la valorisation d'une pluralité d'expériences corporelles et identitaires non normatives. Toutefois, elle se garde de préconiser une dissolution complète de la subjectivité humaine, puisqu'elle reste profondément ancrée dans un désir de valoriser les expériences des personnes marginalisées et de se servir du monstre comme tremplin pour actualiser une révolution sociale antifasciste.

CHAPITRE 5 :

DISCUSSION DES RÉSULTATS

Le chapitre précédent présentait les résultats de l'analyse de la *queerness*, de la monstrosité et du positionnement idéologique au sein des jeux *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*. Le chapitre actuel met en dialogue ces découvertes avec les travaux d'autres chercheur·e·s afin d'élargir les réflexions critiques sur EMF et sur le potentiel des jeux *queer indie* en général. La section débutera par un retour sur le concept de la monstrosité *queer* et les avenues de résistance que cette alliance ouvre. Par la suite, la thématique de la monstrosité sera quelque peu écartée pour établir un dialogue entre les diverses manifestations de la *queerness* dans la série et les études vidéoludiques *queer*. Le cadre conceptuel du *queergaming* proposé par Chang (2017) sera employé pour identifier les endroits où la franchise s'éloigne des tendances vidéoludiques hégémoniques. Finalement, l'analyse se décollera du corpus pour situer l'œuvre dans le contexte plus large du développement indépendant, de sorte à souligner les potentialités *queer* des jeux *indie*, sans pour autant obscurcir la précarité et les risques encourus par les créateurs et créatrices marginalisé·e·s.

5.1 La monstrosité *queer* comme posture de résistance

Ce projet de recherche a débuté en retraçant l'origine du lien entre la représentation de la monstrosité et celle de la *queerness* depuis le 19^e siècle. Comme il a été démontré par plusieurs chercheur·e·s (Halberstam, 1995 ; Benschhoff, 1997 ; Foucault, 1999), l'inscription d'une déviance sexuelle ou de genre sur le corps du monstre a participé au processus d'altérisation des individus *queer*. Toutefois, Benschhoff (1997) défendait aussi que la position du monstre peut être réappropriée par un sujet *queer*, à même de s'identifier à cette créature dont l'existence met en péril l'ordre social. Les résultats de l'analyse d'*EXTREME MEATPUNKS FOREVER* semblent effectivement corroborer ce postulat. Dans ce cas précis, le contexte d'autoreprésentation permet de revendiquer cette association de manière positive : la *queerness* des personnages trouve une expression dans la forme du monstre, sans s'y réduire ni avoir recours à des discours discriminatoires.

Comme la recherche l'a démontré, les thématiques du *queer* et du monstrueux se font écho et s'entrecroisent de façon complexe. La violence causée sur les corps, les identités et les relations

des personnes *queer* ne peuvent que les rapprocher de la position ostracisée du monstre. Le monstre et le *queer* sont considérés comme abjects par les régimes de pouvoir en place ; tous deux occupent des espaces liminaires qui remettent en question la naturalité des normes hégémoniques. Leur combinaison, comme celle qui est proposée par EMF, montre les conséquences de la marginalisation, tout en permettant de transformer les marges en lieux de contestation. Comme il a été vu dans l'analyse, cette résistance peut se mettre en place à différents niveaux : celui de l'individu, en valorisant par exemple l'abjection corporelle ; celui des relations interpersonnelles, en développant des liens en dehors des cadres hétéronormatifs ; celui de la société plus globalement, en refusant le rôle de l'activiste pacifique. Parmi ces formes de résistance, la série EMF est particulièrement ambitieuse en proposant un contre discours qui valorise le recours à la violence. Les protagonistes cherchent à jeter à terre les systèmes de pouvoir basés sur la domination d'autrui, et la figure du monstre leur permet d'actualiser ce désir de destruction. Cependant, cette destruction n'est pas une fin en soi : le récit soutient qu'une communauté alternative peut être établie, un futur plus juste envisagé, et les protagonistes puisent leur force de ces possibilités.

En ce sens, et malgré sa complaisance dans la monstruosité agressive, EMF se garde d'adopter une position purement antirelationnelle. Au sein de la théorie *queer*, le tournant antirelationnel amorcé par des auteurs comme Léo Bersani (1987, 1995), Lee Edelman (2004) et Jack Halberstam (2008) « [postule] la négativité de la sexualité – sa puissance de dissolution du lien social – [pour remettre] en cause l'idée même d'une politique fondée sur l'homosexualité » (Cervulle et Quemener, 2016, p. 535). Les luttes pour les droits des personnes LGBTQ sont alors perçues comme un mouvement assimilationniste qui hiérarchise les identités *queer* selon leur degré de rapprochement au modèle hétéronormatif et néolibéral de monogamie, de procréation, de productivité et de respectabilité. Pour Edelman (2004), l'hétéronormativité doit être critiquée parce qu'elle est « entièrement orienté[e] vers la production d'un "monde meilleur" pour les générations à venir – un "futurisme reproductif" incarné par la figure centrale de l'enfant » et qui, pour cette raison, jette l'opprobre sur les sexualités *queer* sans but reproductif (Cervulle et Quemener, 2016, p. 535). La figure de l'Enfant est alors positionnée comme l'apothéose de la vie, ce qui ferait du *queer* une manifestation de la mort – des corps sidaïques, de la reproduction sexuelle, voire de la civilisation (Giffney, 2008, p. 64). Si ce rejet du futurisme reproductif incite les défenseurs de la thèse antirelationnelle à se délecter dans la jouissance, la pulsion de mort et la négation des liens sociaux, il n'en reste pas moins qu'il s'agit « d'une éthique où la promesse et l'espoir du mieux ne peuvent pas servir de

moteur à l'action dans le présent » (Niedergang, 2023, p. 45). Toute attache sociale y est en effet répudiée, toute imagination d'un futur meilleur niée, ce qui empêche l'articulation d'une lutte politique collective ancrée dans des actions concrètes.

À l'encontre d'une telle approche, et ce même si EMF est loin de se ranger du côté d'un futurisme reproductif hétéronormé ou d'un utopisme *queer* naïf, la série défend qu'un avenir autre peut être envisagé, et qu'il ne peut être actualisé que par des actions à la fois individuelles et collectives. Malgré leur incarnation d'une monstruosité ravageuse, les personnages refusent de provoquer une destruction absolue, de se couper de leurs connexions humaines, de se déresponsabiliser des luttes sociales et de se laisser emporter par leur pulsion de mort. Les rencontres avec *The Forest* démontrent bien ce rejet de la thèse antirelationnelle : c'est l'amour de Sam qui réchappe Brad du précipice et c'est le désir de protéger le village qui incite Cass à s'unir à l'entité. Pareil altruisme pousse Sam à risquer sa vie pour empêcher la frappe solaire. L'interdépendance des personnages et leur communauté est donc soulignée, et c'est ce tissu social qui les inspire à poursuivre le combat contre le fascisme afin de créer un monde plus juste. En ce sens, le série s'aligne avec la vision de la *queerness* partagée par David M. Halperin (1995) : « *queerness* constitutes not just a resistance to social norms or a negation of established values but a positive and creative construction of different ways of life » (p. 81). La révolution contre les systèmes d'oppression est certes nécessaire, mais le besoin de concevoir des communautés alternatives n'est pas négligé.

À un niveau plus local, la monstruosité *queer* mène à de nouvelles formes d'expression de soi et de façons d'habiter un corps (ou plusieurs). Bien que cela n'ait pas été anticipé au départ de cette analyse, il est rapidement devenu évident que EMF employait la monstruosité pour déconstruire les mythes entourant la subjectivité humaine d'une manière qui s'apparente à la philosophie post-humaniste. En effet, pour Patricia MacCormack (2012), le monstre comme le post-humain n'est ni avant ni au-delà de l'humain, mais une façon d'interroger les idées reçues sur l'intégrité biologique et métaphysique de l'humain (p. 303). En ce sens, tous deux proposent un *queering* du sujet humain normatif. L'humain devient alors compris comme un idéal qui ne peut jamais être atteint, puisque chaque individu, dans sa singularité, échoue à en incarner le mythe. Face à cette impossibilité, il devient alors crucial de reconnaître la monstruosité qui existe déjà en soi, et d'en explorer le potentiel. Halberstam (1995) fait ainsi l'argument que les monstres sont essentiels non seulement pour reconnaître nos propres traits monstrueux, mais surtout pour les célébrer (p. 27).

Plus encore, comme le postule MacCormack (2012) : « all encounters with alterity will create a choice – to turn away by knowing the other as abnormal and therefore affirming the self as normal, or to enter into a bordering or pack with the monstrous, creating a revolutionary hybridity » (p. 303). Abondant dans le même sens, Margrit Shildrick (2018) comprend cette hybridité comme une transformation bénéfique : « becoming-monster, then, pushes us away from self-definition, not to the emergence of a new individual but to forms of co-corporeality in which self and others are no longer distinct » (p. 174). Plutôt que de céder à l'impulsion de rejeter la monstruosité, ou de l'assimiler afin de l'effacer, Shildrick (2018) appelle à rester avec la différence, à la laisser parler, à la laisser nous envahir (p. 175). Si l'on adopte la posture éthique qu'elle propose, le monstre ne devrait pas représenter l'Autre qui doit être maintenu à une distance sécuritaire, mais le miroitement d'autres versions de soi ou d'autres univers qui ne sont pas encore actualisés (Shildrick, 2012, p. 129). Pour elle, la monstruosité présente certes un risque, mais elle offre également un espoir : « in place of the security of a rigid categorisation that has bred intolerance, persecution and the putative mastery of strange and unfamiliar others, there is the opportunity of positive transformation in our ontological and epistemological models » (Shildrick, 2002, p. 128). Pour celles et ceux qui osent s'aventurer à sa rencontre, le monstre offre donc un potentiel révolutionnaire pour déstabiliser les hégémonies et générer de nouvelles conceptions du monde.

Dans EMF, chaque rencontre avec l'étrange introduit des formes inusitées de corporalités et de conscience qui jettent un regard nouveau sur l'humain. Un exemple parlant se trouve dans la monstruosité des *mechs*, qui a vite émergé comme une allégorie transidentitaire proposant une alternative aux discours transphobes et transnormatifs²⁹. Comme il a été démontré, la corporalité monstrueuse des *mechs* permet d'explorer les enjeux liés à la transidentité, tout en outrepassant le voyeurisme du regard cisgenre. Le but n'est pas de fixer la différence par le regard, mais de la laisser imprégner, voire transformer, la personne qui joue, comme le souhaitait Shildrick (2018). Le regard médiatique qui se construit est tout autre, et ressemble plus au regard transgenre énoncé par Halberstam (2005), celui qui s'aligne *avec* l'individu transgenre au lieu de le réduire au statut d'objet. Cependant, là où les œuvres étudiées par Halberstam (2005) construisent ce regard en sollicitant l'affect, notamment la pitié de voir les corps violemment mis à nus, EMF se garde de

²⁹ Les personnages transgenres sont fréquemment réduits à des récits de dysphorie de genre, de transition médicale, de révélation choc de leur transidentité, de maladie mentale ou de violence (Thach, 2021 ; Kosciesza, 2023).

victimiser ses personnages d'une telle façon. La violence est plutôt transcrite sur le corps des *mechs* par des représentations simplifiées. Leur brutalisation s'aligne tout de même avec ce qu'Halberstam (2005) appelle une « esthétique de la turbulence ». Cette esthétique reconnaît les conséquences de la réorientation violente des corps transgenres non seulement dans la binarité de genre, mais aussi dans l'espace et le temps hétéronormés – ce que EMF traduit en mouvements houleux dans l'arène de combat. C'est toutefois en accueillant cette réorientation violente qu'il est possible de faire du corps ambigu un site de réinvention critique des normes et de résistance.

En somme, la monstruosité *queer* ouvre une avenue qui chamboule la conception de soi, qui rend manifeste les impacts de la marginalisation, et qui s'approprie les marges comme site d'insurrection. Dans EMF, comme dans les autres *genderpunk gaymes* étudiés par Eklund (2021), un nouveau monstre *queer* émerge : « not a scapegoat for society's fears, not a queer-coded victim, not a creature who garners sympathy but lacks self-control... not a tormented wretch waiting to be 'put out of its misery' » (p. 85). Au contraire, et au lieu de quémander l'acceptation sociétale, ce monstre *queer* survit, se transforme et prospère en marge de la société, en compagnie d'autres monstres (Eklund, 2021, p. 80). Grâce à la figure du monstre, les personnes *queer* peuvent se saisir de leur rage et de leur douleur, accueillir et célébrer leurs expériences non normatives, et s'en servir pour amorcer une vague de changement. Ce genre de jeux n'est peut-être très abondant, mais il témoigne tout de même de la richesse discursive offerte par la monstruosité *queer*, lorsqu'elle est abordée par des développeur·se·s *queer* et indépendant·e·s. Comment la scène *indie* fournit un espace de réappropriation fera l'objet d'une discussion ultérieure, après avoir identifié comment la *queerness* permet à EMF de proposer un détournement des normes vidéoludiques.

5.2 La manifestation de la *queerness* vidéoludique dans EMF

La suite de ce chapitre s'oriente autour d'une réflexion plus générale sur les études vidéoludiques *queer* afin de mettre en évidence la *queerness* trouvée à même la forme du médium. Tel que Bo Ruberg (2019) le conçoit, la *queerness* d'un jeu peut autant se loger dans ses mécaniques, ses représentations audiovisuelles que dans ses schémas de contrôle, ou encore à travers une plateforme qui permet l'émergence de jouabilités transgressives (p. 15). Pour dénicher les potentialités *queer* d'un jeu, donc les espaces de résistance qui vont à l'encontre des tendances normatives dans la

conception et la pratique des jeux, le cadre de *queergaming* développé par Edmond Chang (2017) se révèle être un outil particulièrement utile. Tel qu'expliqué dans la section 2.5.1, Chang identifie quatre niveaux où la *queerness* peut être conceptualisée : dans le design narratif, dans les expériences de jeu, dans les pratiques de remédiation et dans les futurs vidéoludiques envisagés. Ces axes serviront de structure à cette partie de l'analyse, tout en étant ponctuellement bonifiés d'apports théoriques tirés d'autres travaux dans le domaine.

5.2.1 *Queer(er) design*

Le premier axe énoncé par Chang (2017), celui de *queer(er) design*, appelle à développer des designs de jeux plus *queer*, plutôt que de s'en tenir à des représentations de surface, souvent construites sur le tokénisme. Les jeux populaires ont en effet tendance à n'avoir qu'un ou deux personnages *queer*, ou bien à laisser au choix l'orientation sexuelle du personnage principal, ce qui fait de la *queerness* une option facultative sans grande incidence. Plus encore, comme dans les autres médias, les récits LGBTQ tournent fréquemment autour du processus de *coming-out*, de la transition ou d'une romance basée sur un modèle de relation cis-hétéronormatif. Cette manière de procéder peut être critiquée, car elle ne fait qu'ajouter des personnages LGBTQ afin d'atteindre un seuil minimum de diversité. À l'inverse, Chang (2017) envisage la pertinence de la *queerness* de façon procédurale, c'est-à-dire du point de vue de son impact sur la dimension narrative et ludique des jeux. Il se questionne également à savoir comment des histoires *queer* peuvent être incluses sans forcément s'articuler en termes de sexe et de romance, souvent calquée sur l'hétérosexualité.

Dès le départ, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* se démarque de la plupart des jeux populaires par un nombre élevé de personnages LGBTQ qui incarnent une pluralité d'identités sexuelles et de genre, de différences ethnoculturelles et religieuses, et d'expériences corporelles. Leurs arcs narratifs sont complexes et ne se limitent pas aux récits homonormatifs et transnormatifs concernant le *coming-out*, la transition médicale ou la romance. En même temps, la *queerness* fait partie intégrante de leur identité : elle est explicite, multidimensionnelle, prédéterminée et ne pourrait être enlevée sans dénaturer les personnages. Si, d'un côté, cette prédétermination empêche les joueur·se·s de choisir la façon dont la *queerness* se manifeste dans l'histoire, de l'autre, elle donne voix à des expériences *queer* spécifiques et leur confère une pertinence narrative. Une telle approche va à l'encontre de la tendance qui pousse à offrir un contrôle narratif toujours plus grand aux joueur·se·s, une volonté que l'on trouve autant dans les discours des équipes de production que

dans les communautés de fans ou dans la sphère académique (Domsch, 2013 ; Cage, 2018 ; Fehervari, 2024). Cette poursuite d'une agentivité presque illimitée s'inscrit dans une rhétorique néolibérale qui survalorise le choix individuel, comme si la multiplication des embranchements narratifs et des possibilités d'action, grâce aux développements technologiques, menait forcément à des histoires plus riches et à des expériences de jeu plus percutantes. L'augmentation du contrôle décisionnel de la personne qui joue est également présentée comme une façon d'améliorer l'inclusivité des groupes marginalisés dans les jeux, puisque ceux-ci possèderaient les outils pour construire la représentation qui leur est chère – par exemple, en dotant un avatar d'une peau foncée ou en choisissant un intérêt romantique homosexuel.

Cependant, comme Shaw (2014) l'explique, cette forme d'inclusivité optionnelle place le fardeau de la représentation sur les épaules des joueur·se·s : elle mobilise une logique néolibérale qui veut que les individus soient responsables d'eux-mêmes, et donc de leur propre représentation médiatique (p. 35). Un jeu comme EMF postule au contraire que c'est parfois en gardant la mainmise sur les récits qu'il est possible de donner une meilleure visibilité à des identités marginalisées, puisque celles-ci sont pleinement intégrée à l'histoire et ne peuvent être mises de côté par des joueur·se·s qui préféreraient les ignorer. On trouve pareille approche dans d'autres jeux *queer indie* comme *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), *Mainichi* (Brice, 2012) et *Curtain* (McGee, 2014), qui font de la *queerness* une pierre angulaire de l'expérience vidéoludique.

5.2.2 *Queer(er) play*

Par la notion de *queer(er) play*, Chang (2017) encourage des formes de jeu qui ne sont pas ancrées dans des idéologies normatives comme la compétition, la colonisation, l'individualisme et la violence, pour plutôt valoriser la coopération, l'exploration, la médiation, et même l'échec (p. 19). Ce décentrage des expériences de jeu hégémoniques trouve écho dans l'approche d'autres chercheur·e·s comme Chess (2016), Halberstam (2017) et Ruberg (2019).

À première vue, EMF ne semble pas fondamentalement diverger des jeux populaires, puisque la franchise ressasse la vision normative que l'adversité doit être surmontée par la violence. Cependant, comme il a été défendu à la section 4.11, la violence proposée par EMF est

différemment mise en scène : elle légitime l'agressivité des personnes *queer*, voire affirme sa nécessité pour survivre aux crimes haineux. Ce faisant, le jeu propose un contre-discours qui va à l'encontre de l'impératif imposé sur les personnes marginalisées, soit que leur résistance devrait se manifester via des approches pacifistes qui importunent moins le *statu quo*. En même temps, l'entraide et l'empathie sont aussi au cœur du récit. Le message de solidarité qui est présenté rejoint la tendance dans les jeux vidéo *queer indie* à rejeter l'individualisme au profit de l'interdépendance afin de mettre en évidence la nécessité des réseaux de soutien pour survivre à l'oppression (Ruberg, 2020a, p. 52). Par exemple, des jeux comme *Lookouts* (Marble Claws, 2019), *Dandelions* (lotus, 2020) et *Broken Bird* (Huang, 2021) proposent des rencontres entre des personnages qui reconnaissent la *queerness* de l'autre et s'apportent une aide mutuelle, ce qui leur permet ensuite de cheminer vers l'acceptation de leur propre identité.

Dans un autre ordre d'idées, la jouabilité mise de l'avant par EMF ne correspond pas à une expérience ludique typique, où la progression et la prouesse technique sont valorisées. Même si les compétences peuvent s'améliorer avec la pratique, les contrôles demeurent inadéquats, les ennemis se multiplient à chaque combat et l'état des personnages se détériore inévitablement. Le concept de victoire en lui-même est contesté, puisque la réussite n'apporte rien d'autre qu'un bref répit avant qu'un nouvel affrontement se présente. En ce sens, la logique néolibérale de progression, de méritocratie et de domination trouvée dans les jeux populaires est éconduite. Cependant, il faut démontrer du savoir-faire et de la détermination pour venir à bout des adversaires : les mécaniques de jeu sont peut-être simples, mais elles sont complexes à contrôler. Le degré de difficulté est similaire à celui de jeux *indie* dits *hardcore*, comme *The Binding of Isaac* (McMillen et Himsel, 2011), *Undertale* (Fox, 2015) ou *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), où l'objectif est de prouver sa maîtrise des systèmes de jeu ³⁰. EMF n'offre donc pas une expérience vidéoludique conventionnelle ni même agréable.

La frustration qui peut être occasionnée par cette adversité gagne à être comprise en lien avec les travaux de Ruberg (2015) sur la valeur des émotions vidéoludiques qui diffèrent du plaisir. Ruberg (2015) soutient que les émotions comme la colère, l'ennui, la peur ou l'irritation, façonnent tout

³⁰ EMF diverge toutefois de ces jeux dans la mesure où l'option de sauter les combats est toujours offerte, et aucune pénalité n'est imposée. Pour Flowers (dans Messinger-Michaels, 2018b), il était essentiel d'intégrer cette fonctionnalité afin de rendre le jeu plus accessible.

autant l'expérience de jeu que le plaisir, voire peuvent en être l'intention principale (p. 110)³¹. Certains jeux imposent délibérément une expérience douloureuse en intégrant leur message dans les mécaniques de jeu, comme EMF l'effectue avec les combats de *mechs*. En même temps, même si la frustration liée à l'activisme semble être la signification centrale des combats, d'autres lectures peuvent être envisagées. Il peut en effet être intéressant de considérer la violence sous l'angle du sadomasochisme, à l'instar de Chad Habel et Ben Kooyman (2014), Ruberg (2015) et Christopher Goetz (2017). Dans cette perspective, un plaisir pourrait provenir de la perte de contrôle du personnage et de la brutalisation des corps virtuels. Il importe donc de se rappeler que la violence et l'expérience de la défaite peuvent être interprétées à partir de positionnements variés.

Par ailleurs, Ruberg (2017) tisse des liens intéressants entre les recherches de Jesper Juul (2013) sur la défaite dans les jeux, qu'il conçoit comme une étape irritante mais nécessaire pour mener vers la victoire, et les réflexions d'Halberstam (2011) sur l'échec *queer* qui rejette les valeurs néolibérales survalorisant l'hétéronormativité, le bonheur, la santé, la richesse et le succès. Comme il a été montré dans le chapitre précédent, les protagonistes de EMF échouent sur plusieurs niveaux. D'une certaine façon, il est rafraîchissant de faire l'expérience d'un jeu où les personnages *queer* sont imparfaits, se blessent entre eux, connaissent des échecs répétés et n'émergent pas toujours victorieux, comme l'exprime Szpilka dans sa revue critique du jeu (2019, ¶13). D'un autre côté, c'est précisément leur incapacité à se conformer qui leur permet de construire une résistance contre l'oppression. Cela n'est pas sans rappeler la position d'Halberstam (2017) sur la *queerness* dans les jeux : « queer codes represent strategies to rewrite the notion of achievement altogether and to exploit the normative code in order to produce transformative possibilities, often through the act of failing » (p. 194). De façon similaire, Ruberg (2015) voit le déplaisir comme un moyen de provoquer des moments de rupture avec les groupes de *gamers* privilégiés, trop souvent réactionnaires, pour faire poindre des expériences alternatives (p. 115). Par sa mobilisation de la violence, de la frustration et de l'échec, EMF propose ainsi un *queer(er) play* qui s'oppose aux normes vidéoludiques et socioculturelles actuelles.

³¹ Prenons, par exemple, des œuvres phares de la scène *queer indie* qui traduisent les embûches journalières liées à la transidentité en expérience vidéoludique laborieuse, comme *Mainichi* (Brice, 2012) et *dys4ia* (Anthropy, 2012).

5.2.3 *Queer remediation*

Pour son troisième axe, Chang (2017) s'appuie sur le concept de remédiation de J. David Bolter et Richard A. Grusin (1999) afin de s'intéresser aux façons dont les jeux et les joueur·se·s se réfléchissent et se transforment dans une approche mutuellement constitutive (p. 20). La remédiation *queer* inclut, entre autres, la réappropriation *queer* de personnages qui ne sont pas officiellement caractérisés comme tels – par exemple, lire de façon romantique la relation entre Lara Croft et Sam Nishimura dans *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) ou celle entre Ghost et Soap de la franchise *Call of Duty* (Infinity Ward et Sledgehammer, 2009-2023). Que ce soit dans leur expérience de jeu individuelle ou dans leur participation dans les communautés de fans via la création de *fanart*, de *fan fiction* ou de *mod*, les personnes *queer* peuvent pallier le manque flagrant de représentation en réimaginant de façon *queer* les jeux qu'elles consomment. Plus largement, la remédiation *queer* comprend tout acte d'emprunt et de réappropriation des éléments d'un jeu afin de les rendre *queer* (Chang, 2017, p. 19).

Puisque ce concept est orienté vers les pratiques des joueur·se·s, et que l'analyse de la réception de la série dépasse le cadre de la présente recherche, sa mobilisation sera brève. Il convient néanmoins de noter que la publication du jeu de rôle sur table incite les fans à s'approprier l'univers de EMF afin de développer leurs propres personnages et leurs propres récits, et rien ne les empêche d'altérer les règles du jeu à leur convenance. Qui plus est, la série en elle-même participe à un processus de remédiation puisqu'elle est bourrée de références intertextuelles à des mêmes et à un humour qui proviennent principalement de la communauté *queer* de Tumblr, comme il a été démontré à la section 4.5. Ces références, souvent absurdes, fragilisent la cohérence narrative et situent le jeu au sein d'une communauté virtuelle spécifique, elle-même marquée par sa réappropriation de toute sorte de contenus. Enfin, sur un plan plus formel, EMF récupère des marqueurs esthétiques issus de différentes époques, comme l'art ASCII, le style d'écriture de la communication médiée par ordinateur et la corruption analogue, ce qui produit un amalgame hétéroclite et donc *queer*.

5.2.4 *Queer futures*

Le dernier axe énoncé par Chang (2017), *queer futures*, se déploie au travers d'une définition plus abstraite qui puise sa source dans l'utopie formulée par José Esteban Muñoz (2009). Telle que la

conçoit Muñoz (2009) : « Queerness... allows us to see and feel beyond the quagmire of the present... [and] lets us feel that this world is not enough, that indeed something is missing » (p. 1). D'une façon similaire, Chang (2017) propose le *queergaming* comme une réponse à l'incapacité des jeux à réfléchir aux démographies autrement qu'en termes de case à cocher ou de publics cibles homogènes et normatifs (p. 21). Il aspire à un futur vidéoludique qui ne s'articulerait pas en termes de progrès, de graphismes plus réalistes et d'agentivité plus grande – des stratégies créatives qui visent à courtiser un public présumé masculin, blanc, hétérosexuel, cisgenre et *hardcore*.

À cet effet, EMF diffère profondément des tendances populaires sur le plan formel. Comme il a été défendu dans les sections 4.3 à 4.5, sa jouabilité, sa forme artistique et son style d'écriture sont imprégnés d'un ethos punk qui ne se soucie guère de répondre aux attentes commerciales. La poursuite du réalisme, de la perfection ou même de la cohérence artistique n'est pas au cœur du projet. Les choix narratifs sont par ailleurs restreints et n'ont que peu d'impact sur le récit, ce qui change de la volonté d'offrir une complexité narrative et une agentivité toujours plus grande aux joueur·se·s. Quant à la dimension ludique, la jouabilité démontre une certaine *queerness* qui mêle de façon inusitée un genre accessible comme le roman vidéoludique à des phases de combat particulièrement difficiles. Dans l'arène, le mouvement dans l'espace devient presque *queer* en lui-même, puisque les mécaniques ne sont aucunement peaufinées, les actions sont impossibles à contrôler, les déplacements connaissent des dérapages fréquents, la visibilité est restreinte par la densité des effets visuels, et les bogues sont nombreux.

Dans son article, une critique qualifie le jeu d'exercice d'hybridation laborieux qui utilise la multitude de ses disjonctions afin de raconter une histoire riche, variée et profondément *queer* (Muncy, 2018, ¶4). EMF a été créé par et pour des personnes *queer*, sans se soucier de plaire à autrui. Son exploration de la *queerness* cherche à faire écho aux expériences *queer* plutôt qu'à rendre la *queerness* compréhensible aux personnes cisgenres et hétérosexuelles dans le but d'attiser leur compassion. Flowers s'explique ainsi durant une entrevue : « my games primarily are made for queer people. I'm trans, I'm a lesbian, these are parts of my identity, and I try to put those parts my identity into my work... If you don't have that experience, you kind of miss out on some of the subtleties » (dans Wolinsky, 2020). Cette volonté de rejoindre d'abord et avant tout les personnes qui font l'expérience de la même oppression s'oppose à la présomption que les jeux produits par des personnes marginalisées ont comme mission première de servir d'outil de sensibilisation.

En effet, comme Ruberg (2019) le relève, les jeux *queer indie* sont souvent décrits comme des « empathy games, » c'est-à-dire des jeux qui permettraient aux personnes non *queer* de se glisser dans la peau d'une personne *queer* pour un instant – une conceptualisation réductrice contre laquelle se braquent plusieurs créateurs et créatrices (p. 781). Flowers elle-même se dit inconfortable avec le concept des *empathy games*, puisque la nature intrinsèque du jeu, en tant qu'activité ludique volontaire, autorise toujours son interruption, alors qu'il est impossible de quitter une identité, de se départir de l'expérience de la marginalité ou d'effacer un historique de discrimination, et que ce vécu ne peut pas véritablement être traduit dans l'enceinte limitée d'un jeu (dans Wolinsky, 2020). En outre, comme Pozo (2018) en fait la réflexion, il importe de s'interroger sur qui fait l'expérience de l'empathie et qui est la cible de cette empathie. Qu'est-ce que cela signifie lorsque la personne qui ressent de l'empathie devient le sujet principal de l'exercice, tandis que le sujet marginalisé est recalé au rang d'objet ? Quelles intentions artistiques sont obscurcies lorsque la pédagogie est imaginée être l'objectif d'un jeu ? Quel public marginalisé, donc déjà piètrement représenté, est d'autant plus invisibilisé lorsque l'on centralise les expériences de réception des groupes privilégiés ? Quel labeur et quelles conditions matérielles sont nécessaires pour enseigner cette empathie ? Quels sont les coûts liés non seulement à la production, mais aussi à la visibilité des créateurs et créatrices marginalisé·e·s ? L'appropriation des jeux *queer* à des fins de sensibilisation est, finalement, une forme de dévalorisation du travail des artistes et des publics *queer*. Il s'agit d'une réinsertion des discours contre-hégémoniques à l'intérieur de la rhétorique plus douce, donc plus acceptable, de la pédagogie.

EXTREME MEATPUNKS FOREVER n'est pas un outil de sensibilisation. Il ne s'agit pas d'une œuvre qui courtise un public cis-hétérosexuel en lui faisant miroiter l'occasion d'occuper une position marginalisée pour un bref instant, mais une œuvre qui s'adresse à un public d'initié·e·s – les personnes *queer*. De ma propre expérience de jeu, l'incarnation de personnages ouvertement *queer* a été percutante, puisque je retrouvais des parcelles de mon vécu au-travers des épreuves qu'ils traversaient. Les doutes, les tourments et les joies des personnages ont trouvé résonnance avec les miens ; leurs réflexions ont mis des mots sur les sentiments qui m'habitaient. Elles m'ont aidé à comprendre ma non-binarité, à explorer des formes de transition moins conventionnelle et à accueillir les transformations, que d'aucuns diraient monstrueuses, de mon être. De façon plus globale, il était rafraîchissant de jouer à une production si clairement destinée à des joueur·e·s *queer* et de ne pas avoir à chercher des miettes de représentation dans les marges.

En ce sens, la série construit un entre-soi, c'est-à-dire un lieu de regroupement de personnes aux caractéristiques communes (ici, la *queerness*) qui « sous-entend l'exclusion, plus ou moins active et consciente, des autres » (Tissot, 2014, p. 4). Par exemple, EMF calque son écriture sur la culture linguistique des espaces numériques *queer*, ce qui rend la narration moins compréhensible pour les personnes qui ne sont pas issues de ces milieux. Le jeu s'abstient également d'offrir des définitions des identités *queer* et ne se gêne pas pour inclure des orientations moins connues, comme l'aromantisme. Cette limitation des possibilités d'engagement des personnes cis-hétérosexuelles aménage ainsi un espace fermé qui encourage l'approfondissement des discours sur la *queerness* et l'énonciation d'un positionnement idéologique fort. Plutôt que de s'inscrire dans une politique de la respectabilité qui rendrait son message plus recevable, la série fait étalage d'une rage *queer* qui condamne explicitement la montée des mouvements réactionnaires. En s'affirmant comme politique, le jeu devient donc du *artivisme*, voir de l'*agitprop* qui chercherait à exhorter un mouvement de résistance au travers de son art – des mots de sa créatrice, dans Wolinsky (2020). Cette prise de position différencie la série des jeux populaires qui visent à plaire au plus grand nombre en évitant de faire des remous. Elle dévoile plutôt un futur vidéoludique où les publics *queer* sont priorisés, où leurs expériences marginalisées sont transcrites avec authenticité, et où les formes d'expression moins politiquement admissibles, comme la colère, sont accueillies.

En résumé, la *queerness* d'*EXTREME MEATPUNKS FOREVER* se déploie de multiples façons, tant sur le plan idéologique, ludique, esthétique que narratif. Grâce au découpage en quatre axes proposé par Chang (2017), il a été possible de mettre en lumière la *queerness* de la franchise : l'incorporation d'une pluralité de personnages et de récits *queer* créés par et pour les personnes *queer* ; la formulation d'un contre-discours qui défend la résistance violente des personnes marginalisées ; la centralisation d'expériences vidéoludiques déplaisantes comme la difficulté, l'échec et la douleur ; et la forme hétéroclite de son style artistique et de sa jouabilité. Il serait évidemment possible de mobiliser d'autres typologies que celle de Chang et, plus largement, d'identifier d'autres manifestations *queer* dans EMF, puisque s'il existe bien un attribut qui caractérise la *queerness*, c'est la fluidité de son expression lorsqu'il s'agit de résister aux normes hégémoniques. Cette étude de cas n'expose donc qu'une partie de ses empreintes à l'intérieur d'un seul jeu mais, de façon plus large, elle offre aussi un aperçu de la richesse des discours contre-hégémoniques qui peuvent être construits dans la scène vidéoludique *queer indie*.

5.3 La scène *queer indie* : potentiel et précarité

La dernière portion de ce chapitre vient ouvrir l'analyse pour mieux situer la création d'*EXTREME MEATPUNKS FOREVER* dans le contexte plus large du développement de jeux indépendants. Cette section revient sur des éléments qui ont été abordés dans la mise en contexte afin d'enrichir la compréhension de la scène *queer indie*, d'abord en regardant les potentialités *queer* qu'elle offre en comparaison à l'industrie populaire, puis en contrebalançant son idéalisation en rappelant les périls qui lui sont associés, en particulier pour les artistes marginalisé·e·s.

5.3.1 Les potentialités du développement indépendant

À l'instar de la position défendue par Ruberg (2017, 2018a, 2020a), ce mémoire soutient que les méthodes de production et de distribution des jeux indépendants favorisent une autoreprésentation qui est particulièrement fertile pour faire germer de riches réflexions sur la *queerness*. Cela ne signifie pas que la *queerness* ne puisse être trouvée dans les titres populaires : même si la représentation *queer* dans les jeux est longtemps restée à la traîne des autres médias, on observe une amélioration dans les dernières années (Utsch et *al.*, 2017). De plus en plus de personnages LGBTQ apparaissent dans les franchises populaires et se voient octroyer une complexité narrative reposant moins sur des stéréotypes *queerphobes*. Les personnages transgenres, bien qu'encore dans les marges, sont traités avec une plus grande sensibilité, comme on le voit dans *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014), *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) et *Tell Me Why* (Don't Nod, 2020). Cette augmentation peut être expliquée par les pressions exercées par le public *queer* afin d'exiger une meilleure visibilité à l'écran, mais aussi par la diversification des équipes de production. En effet, la *International Game Developers Association* rapporte qu'environ un tiers des travailleur·se·s s'identifient comme *queer*, en comparaison à 7.1% de la population états-unienne (Weststar et Lentini, 2024, p. 10)³². La communauté LGBTQ est donc en surreprésentation dans les coulisses de l'industrie vidéoludique, ce qui peut contribuer au vent de changement qui souffle depuis la dernière décennie.

³² Il est intéressant de noter que 8% des répondant·e·s sont non binaires et 1% se disent transgenres. Les femmes restent grandement sous-représentées par rapport aux hommes (31% contre 63%), de même que les personnes racisées par rapport aux personnes blanches (21% contre 79%) (Weststar et Lentini, 2024, p. 11).

Cependant, les gains acquis sont imparfaits et demeurent précaires, surtout qu'ils sont dans la mire de mouvements réactionnaires toujours plus virulents. Même si les personnages LGBTQ sont moins caricaturés qu'auparavant, ils restent souvent cantonnés à des rôles secondaires, à des récits trans/homonormatifs qui reposent sur la violence, et à un univers cis-hétéronormatif (Talbert, 2016 ; Shaw et Friesem, 2016 ; Dym, 2019 ; Süngü, 2020 ; Thach, 2021 ; Kosciesza, 2023). Qui plus est, leur inclusion est simultanément encensée et minimisée dans les discours des développeur·se·s. Plusieurs soulignent par exemple la présence de personnages transgenres comme une preuve de l'inclusivité du jeu, ce qui leur permet de joindre des publics longuement négligés, pour ensuite minimiser leur transidentité en précisant qu'il ne s'agit pas d'inclure de la « diversité pour la diversité, » mais de servir le récit et de construire une histoire réaliste (Kosciesza, 2023). Ce type de propos semble à la fois démontrer un engagement social envers les personnes *queer* et une position presque apolitique visant à se défendre, de façon préventive, contre l'accusation de « gâcher » les jeux en cédant aux « caprices » des communautés marginalisées. Les discours de ce genre visent donc essentiellement à n'aliéner aucun public potentiel, ce qui atteste que les façons de représenter (ou non) la *queerness* ne sont pas facilement distinguables des intérêts commerciaux. Pour Ruberg (2019), trouver la *queerness* dans les jeux signifie précisément l'arracher à l'instrumentalisation néolibérale du contenu LGBTQ pour acquérir de nouvelles parts de marché.

À ses yeux, la notion de représentation doit être élargie pour faire place à une multitude d'expressions *queer* qui dépassent l'inclusivité de surface et se mélangent au *queering* des mécaniques, des esthétiques et des pratiques de développement (Ruberg, 2020a, p. 19). Ruberg et Phillips (2018) soutiennent que les formes d'identité, de désir, d'intimité et de perturbation *queer* :

do not promise, in uninterrogated terms, to make the cultural landscape of video games a more “diverse” place. Nor do they strive simply for increased representation and inclusion, drawing marginalized subjects into the existing hegemonies of video games. Instead, they challenge norms. They undermine dominant structures of power. Like José Esteban Muñoz (2009), they long for queer worlds on the horizon. Yet, they also remain skeptical: of homonormativity, homonationalism, appropriation, re-marginalization, and exploitation (§4.)

Comme il a été démontré dans la section précédente, *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* émet effectivement une critique *queer* sur plusieurs niveaux en s'opposant aux tendances vidéoludiques dominantes, et cela lui est possible grâce à son statut de production indépendante. La scène *indie queer* émerge alors comme un milieu artistique dans lequel il est possible de transcender les récits

normatifs, surtout ceux visant à rendre la *queerness* lisible (et donc acceptable) pour un public cis-hétérosexuel. Elle favorise également une expérimentation artistique qui transpose les vécus *queer* sur le médium lui-même. Pour Naomi Clark (2017) :

It's the refusal to obey orthodox conventions about games, and a willingness to embrace bare systems, that makes it easier for queer games to achieve striking new forms of interplay and consonance between the experiences and aspects of queer existence they represent and the structures of interaction that players encounter (p. 6).

Par ailleurs, Jordan Wood (2017) affirme que c'est la rareté des ressources et l'éloignement des pressions économiques entourant les jeux dits « triple A » qui facilitent l'expérimentation avec le fond et la forme des jeux *indie*. Ces deux facteurs ouvrent des avenues pour représenter la *queerness* à la fois narrativement et ludiquement, avec une audace qui est encore difficilement admise dans l'industrie populaire. Comme de fait, l'esthétique de EMF est partiellement née d'une décision artistique et partiellement d'une nécessité matérielle : Flowers devait à la fois concevoir la majorité du premier jeu par elle-même à cause d'un manque de fonds, tout en désirant collaborer avec plus d'artistes pour le second, sans égard pour l'agencement de leurs styles respectifs (Messinger-Michaels, 2018b). La restriction des ressources explique également le côté brut des mécaniques de combat, qui amène une perturbation *queer* de la jouabilité.

C'est également grâce à la publication indépendante que les créateurs et créatrices sont capables d'adopter un positionnement idéologique plus assumé. Si EMF peut être aussi *queer* et agressif dans sa lutte contre le fascisme, c'est notamment grâce à son modèle de financement. En effet, l'un des arguments mis de l'avant sur la page de la campagne de sociofinancement est précisément cela : « funding through Kickstarter allows us to make this dream game, without forcing us to compromise our vision for publishers. MEATPUNKS is loudly queer, proudly antifascist, and strongly anti-authoritarian » (Flowers, 2019, ¶32). Un autre modèle de financement n'aurait probablement pas permis à EMF de tenir une position politique si explicite, et des visées plus commerciales n'auraient certainement pas facilité la critique de la complicité des *gamers* avec la montée de la droite alternative.

En somme, la scène indépendante permet aux artistes *queer* de s'autoreprésenter, d'assumer un positionnement idéologique anti-hégémonique, et d'expérimenter avec la forme artistique et ludique des jeux. C'est aussi ce qui leur permet de joindre la *queerness* à la monstruosité dans une

union fructueuse qui est dépeinte avec autant de sensibilité que de brutalité, plutôt qu'en mobilisant les vieux discours discriminatoires qui construisent le *queer* comme un monstre à éradiquer. Néanmoins, assumer que le modèle de production indépendant permette de s'affranchir du capitalisme et des systèmes discriminatoires serait au mieux naïf, et au pire dommageable. Si des artistes comme Flowers parviennent à trouver un public prêt à les épauler – et encore, de façon limitée –, nombreux sont celles et ceux qui ne bénéficient d'aucun soutien matériel, et beaucoup sont victimes de harcèlement. Un survol du milieu indépendant serait donc non seulement incomplet, mais également trompeur, s'il ne tenait pas compte des embûches placées sur la trajectoire des développeur·se·s marginalisé·e·s.

5.3.2 *La précarisation des artistes queer indépendant·e·s*

Un argument communément avancé à propos des jeux indépendants et, de façon plus large, à propos de la culture à l'ère numérique, est que la démocratisation des technologies engendre forcément une plus grande diversité dans les équipes de production, et donc à l'écran. Selon cette vision, la scène *indie* est un havre de créativité, d'inclusivité et d'authenticité qui résiste au capitalisme. Pourtant, nombreuses sont les études qui démontrent que la réalité est plus complexe : les travailleurs indépendants sont encore majoritairement des hommes blancs hétérosexuels (IGDA, 2022, p. 37), la représentation de la diversité ethnoculturelle n'est pas plus grande qu'ailleurs (Passmore et *al.*, 2017 ; Srauy, 2019) et les logiques dominantes comme la misogynie et la méritocratie sont toujours à l'œuvre, y compris dans les initiatives visant à encourager la diversité (Fisher et Harvey, 2013 ; Pérez Latorre, 2016 ; Harvey et Shepherd, 2016). Par-dessus tout, la précarité matérielle des développeur·se·s marginalisé·e·s est soulignée à maintes reprises, tout comme le fardeau de devoir réclamer une place dans une industrie qui leur est souvent hostile (Srauy, 2019 ; Ruberg, 2020a, 2020b).

Le développement indépendant est imaginé à tort comme étant pleinement accessible, puisque les œuvres créées sont perçues comme moins complexes que les jeux dits « triple A », et donc nécessitant moins de ressources. S'il est vrai que la quantité de main d'œuvre et la taille du budget ne sont pas les mêmes, cela n'empêche pas qu'un lourd fardeau, tant sur le plan des fonds que du labeur, repose sur les épaules d'une poignée d'individus qui prennent tous les risques. Développer un jeu, peu importe sa complexité, requiert du temps, de l'argent, des connaissances et un travail considérable. Comme Ruberg (2019) le dénonce : « although the notion that making queer indie

games requires no financial investment or prior experience may sound heartening, or even utopian, it obscures the material resources and skilled labor that go into developing such games » (p. 782). Shane Michael Hansaruk (2022) abonde dans le même sens et explique : « queer indie developers spend years crafting their work, sacrificing time, energy, emotional stability, and financial security to bring their visions to life » (p. 31).

Qui plus est, la rémunération touchée après des mois, voire des années de travail est souvent bien maigre, si même elle existe. En effet, 90% des jeux *queer indie* sur itch.io peuvent être téléchargés gratuitement ou sur la base d'un don volontaire, et même les jeux payants coûtent en moyenne moins de 10\$ (Ho et *al.*, 2022). Pour celles et ceux qui parviennent à mener des campagnes de sociofinancement réussies, les sommes amassées constituent souvent un salaire modeste et partagé entre collègues, comme c'est le cas des 37 000\$ recueillis pour EMF: BBA. Selon les entrevues menées par Ruberg (2020a), la plupart des artistes *queer* indépendant·e·s considèrent le développement de jeux comme leur travail principal, mais subviennent difficilement à leurs besoins et dépendent du financement participatif ou d'un emploi à temps partiel pour survivre (p. 780 et 782). Un nombre non négligeable de ces artistes a d'ailleurs connu l'itinérance et doit composer avec des enjeux de santé mentale ou des handicaps.

Un facteur additionnel à considérer dans la précarisation des artistes *queer* indépendant·e·s est l'opposition farouche qu'ils rencontrent en tant que sujets marginalisés, tant dans leur vie quotidienne que lorsqu'ils obtiennent une visibilité publique. Comme Ruberg (2019) le soutient : « the emotional cost of making video games is considerably higher for those creators who find themselves the targets of homophobia, transphobia, misogyny, racism, and ableism » (p. 783). Iel ajoute que le simple fait d'exister en tant que développeur·se marginalisé·e dans le contexte vidéoludique actuel, marqué par une forte toxicité envers les groupes minoritaires, requiert une grande résilience (Ruberg, 2019, p. 783). Le vécu de Flowers semble corroborer cette affirmation : de son point de vue, quiconque travaillant dans l'industrie du jeu a une épée de Damoclès au-dessus de sa tête, au sens où les communautés de joueur·se·s peuvent se retourner à tout moment contre des individus pour lancer des campagnes de harcèlement massif, et ce risque est décuplé lorsque les facteurs de marginalité s'additionnent (dans Wolinsky, 2020). Elle-même a dû encaisser bon nombre de commentaires haineux et de menaces qui l'ont forcée à modifier sa conduite en ligne pour protéger sa sécurité (dans Wolinsky, 2020).

L'idée que la scène *indie* puisse corriger, à elle seule, le manque de diversité dans les jeux relève donc de la pensée magique, puisqu'elle ne tient pas compte de l'instabilité financière et des dangers encourus par les artistes, en plus d'ajouter un poids sur les épaules des personnes marginalisées. L'hypothèse que les jeux *indie* sont plus enclins à innover parce qu'ils peuvent se « permettre » de prendre plus de risques efface les réalités matérielles auxquelles les développeur·se·s sont confronté·e·s, surtout lorsqu'ils sont marginalisé·e·s et sont déjà en situation de précarité financière, émotionnelle et sociale (Ruberg, 2019, p. 783). Par le fait même, cette logique contribue à déresponsabiliser les compagnies populaires, comme le dénoncent Óliver Pérez Latorre (2016) et Sam Srauy (2019). En effet, lorsque les discours construisent les développeur·se·s indépendant·e·s comme étant celles et ceux qui vont remédier aux manquements de l'industrie populaire, la responsabilité sociale des grandes entreprises est atténuée, sans que cette tâche se traduise en compensation réelle pour les artistes marginalisé·e·s – au contraire, leur exploitation tend même à s'accroître (Srauy, 2019, p. 804).

Il convient donc de tempérer le postulat précédemment émis afin de ne pas construire une vision idéalisée de la scène *queer indie*. Bien qu'elle propose des ouvertures aux personnes *queer* ou autrement marginalisées pour s'emparer des dispositifs représentationnels, elle demeure lourdement marquée par l'insécurité financière et l'adversité sociale. Autrement dit, le modèle de production indépendant offre certes des possibilités de résistance pour les artistes marginalisés, mais il se révèle tout autant porteur d'une fausse promesse d'émancipation (Ruffino, 2013). Il faut ainsi se rappeler que les technologies numériques ne sont pas universellement accessibles et libératrices, que le progrès n'a rien de linéaire, et que les acquis sociaux ne sont jamais cimentés. Au contraire, le secteur technologique a été frappé par des vagues de licenciements massifs depuis 2022, avec plus de 32 000 pertes d'emploi dans l'industrie du jeu vidéo, tant dans les grandes compagnies que dans les petits studios (dekaf, 2024). Il semblerait par ailleurs que ces coupures touchent de façon disproportionnée les femmes, les personnes racisées et les autres groupes minoritaires (Kofman-Burns, 2023 ; Shah, 2023). De façon plus large, la montée actuelle de l'extrême droite à l'échelle planétaire rappelle à quel point les droits précédemment gagnés sont toujours à risque d'être abolis. La vigilance est donc de mise, et les luttes contre les inégalités sociales doivent redoubler d'ardeur.

En même temps, des espaces de résistance foisonneront toujours dans les marges, en dépit des risques et périls qui leur sont associés. Une façon d'encourager les artistes marginalisés à poursuivre leur lutte est de les appuyer directement en achetant leurs jeux sur des plateformes de diffusion indépendante, en participant à leur campagne de sociofinancement ou en partageant leur travail. À un niveau plus institutionnel, il existe également des initiatives comme Pixelles (<https://pixelles.ca/>) pour soutenir les femmes et les personnes *queer* en développement de jeu, et des conférences comme la *Queerness and Games Conference* (<https://www.qgcon.org/>) qui ouvrent un espace de discussion entre les artistes, les chercheur·e·s et les joueur·se·s. Le recul actuel des droits des personnes marginalisées ne rend que plus évidente la nécessité de constituer un mouvement de résistance qui reconnaît l'interdépendance de nos communautés et la force de nos différences – que cela soit dans l'articulation d'une résistance qui passe par la notion de « radical softness » (Mathis, 2016) ou dans l'appropriation d'une monstruosité féroce.

CONCLUSION

Au fil de ce mémoire, la question de la monstruosité et de son articulation avec la *queerness* a été creusée par l'étude d'une série vidéoludique produite par des artistes *queer* indépendant·e·s. Par le biais d'un éventail de personnages diversifiés qui se glissent littéralement dans la peau du monstre, l'histoire interroge les sens que la monstruosité peut revêtir lorsqu'elle est liée à des expériences *queer* ou autrement marginalisées. L'analyse a révélé que l'incarnation du monstre sert à véhiculer une multitude d'enjeux : d'abord la *queerness*, mais également la santé mentale, le handicap et la racialisation. Ce faisant, la série prend néanmoins garde de ne pas amalgamer entièrement ces axes identitaires à la monstruosité. Elle entremêle plutôt les formes implicites et explicites de représentation, et cet entrecroisement lui évite de réitérer des discours marginalisants. Il facilite ainsi de riches réflexions sur la construction identitaire des personnages, leurs relations interpersonnelles et leur rapport aux systèmes d'oppression.

Le mémoire avait comme ambition de répondre à la question de recherche suivante : de quelle façon la réappropriation de la monstruosité *queer* permet-elle d'ouvrir des espaces de résistance dans les jeux *EXTREME MEATPUNKS FOREVER* ? L'analyse suggère qu'en faisant usage de la monstruosité, la série dévoile les conséquences sociales et psychologiques de l'ostracisme, tout en ouvrant de nouvelles avenues de résistance et des façons d'être alternatives. L'appropriation de la forme du monstre permet notamment l'articulation d'un contre-discours où les personnes marginalisées peuvent entretenir le fantasme de répondre à la violence par la violence, plutôt que d'être enfermées dans le rôle de victime ou d'activiste pacifique. Comme l'analyse a permis de le démontrer, EMF emploie la monstruosité afin de promouvoir un positionnement idéologique profondément antifasciste, sans pour autant nier les coûts physiques, psychologiques et sociaux liés au militantisme. Ces coûts se manifestent à la fois dans la narration et dans la jouabilité, solidifiant ainsi la position avancée. Dans un même ordre d'idées, la *queerness* est présente à la fois dans le récit, dans l'esthétique audiovisuelle et dans la forme vidéoludique, comme la mise en application du cadre de *queergaming* de Chang (2017) a permis de le démontrer.

Du point de vue plus spécifique de la *queerness* narrative, le passage vers la monstruosité permet à la série de se soustraire aux récits homonormatifs et transnormatifs, ainsi qu'aux discours *queerphobes* souvent articulés dans les médias populaires. Par exemple, l'analyse a révélé que

EMF se dérobe au regard cisgenre et tire profit du monstrueux pour dépeindre avec singularité la dysphorie et l'euphorie de genre, que ce soit pour montrer la pesanteur de la dissociation et des normes genrées, ou pour dénicher une beauté dans les corporalités abjectes et les transformations horribles. Cette expression de la monstruosité puise son inspiration dans les vécus transgenres, mais elle ne s'y limite pas. En soulignant la malléabilité des corporalités et des identités transgenres, le jeu met également en lumière la constructivité et le potentiel transformatif de tout individu. EMF reconnaît une fluidité inhérente à l'identité et va même jusqu'à faire miroiter un devenir-monstrueux qui ébranle *queerement* les frontières de la subjectivité humaine grâce à une perspective trans/post-humaniste. La monstruosité proposée par la série est alors emplie de promesses libératrices, mais son incarnation ne se fait pas sans ambivalence : s'il existe un potentiel révolutionnaire et une jouissance à se joindre au monstre, il s'avère néanmoins que la fusion complète met en péril l'intégrité de l'individu, et donc ce qui l'unit aux autres. La série se refuse donc à adopter une approche antirelationnelle pour valoriser plutôt l'interdépendance qui lie les personnes marginalisées entre elles, sans pour autant gommer de manière utopique les difficultés amenées par une telle solidarité.

Au bout du compte, le mémoire montre que la déviation des représentations normatives et l'ébauche d'un contre-discours à la fois *queer* et monstrueux, tant dans le fond que la forme, sont permises par le statut indépendant de la série. Même si la nature limitée de l'étude de cas ne permet pas d'émettre des conclusions généralisables à l'ensemble des jeux *queer indie* qui font usage de la monstruosité, les résultats de l'analyse ont néanmoins fait ressortir une partie de la richesse discursive et formelle qui peut éclore lorsque la *queerness* est mise en dialogue avec le monstrueux, et que ce dialogue est laissé entre les mains des créateurs et créatrices *queer*.

Un autre projet de recherche aurait pu mettre en lumière différents aspects *queer* de la monstruosité. Par exemple, à l'instar de Švelch (2023), il aurait été possible de mobiliser le concept de sublime pour repenser l'union avec le monstre, ou bien s'éloigner encore plus des personnages humains en interrogeant le caractère sublime de la nature et du divin dans EMF. La conversation avec le post-humanisme aurait également pu être davantage développée, notamment en analysant la technologie monstrueuse des *mechs* via le concept du cyborg de Donna Haraway (1985). La recherche aurait aussi pu s'orienter vers une analyse de la réception afin de documenter les expériences des

joueur·se·s, par exemple dans l'incarnation d'un corps monstrueusement *queer* qui est à la fois destructeur et violent à répétition.

Dans le cadre de futures recherches, il serait également intéressant d'élargir le corpus pour admettre d'autres jeux créés par des membres de l'équipe de production, ce qui permettrait de peindre un portrait plus complexe des tendances artistiques et des thèmes explorés par ces développeur·se·s. À titre d'exemple, Heather Flowers et Ryan Rose Aceae avaient précédemment collaboré sur *GENDERWRECKED* (2018). Ce roman vidéoludique met en récit un lointain futur où l'humanité s'est éteinte, sauf pour les personnes transgenres, qui ont survécu en se métamorphosant en monstres. Par leur entremise, le jeu postule que la disparition du concept de genre et, plus globalement, la disparition des systèmes d'oppression, ne signifie pas forcément que les répercussions de la marginalisation cesseraient d'exister du jour au lendemain, dans la mesure où la souffrance marquerait encore la psyché des individus. La question des séquelles du traumatisme est pareillement soulevée dans une œuvre créée par un autre développeur ayant contribué au projet, Colin Horgan. Dans son jeu d'action particulièrement brutal, *Lucah: Born of a Dream* (2018), Horgan imagine un purgatoire où de jeunes personnes *queer* sont forcées par un culte chrétien à expier leurs péchés, lesquels sont représentés comme des démons à combattre. Pris·e dans une temporalité et une identité fracturées par le traumatisme religieux, Lucah doit subir et imposer une violence inouïe avant de parvenir à démanteler le cycle de violence. On peut donc déjà constater par ces jeux des visions fort différentes du croisement de la *queerness* avec la monstruosité, quoique toutes deux s'articulent autour de la violence infligée par les systèmes d'oppression.

À l'extérieur de ce cercle d'artistes, il existe aussi une abondance d'œuvres *queer* publiées sur des plateformes comme itch.io qui mettent en scène des personnages non humains ou qui empruntent les codes narratifs de l'horreur. Considérant le peu d'études sur cette sous-culture de la scène *indie*, il importe de poursuivre les recherches sur la question de l'identification au monstre (ou sa répudiation) chez les artistes *queer*. Un travail de recension serait particulièrement précieux pour identifier les tendances en matière de genres vidéoludiques favorisés, d'identités dépeintes, de thématiques abordées, ou encore pour identifier la place de l'autofiction et les divers rapports construits avec la monstruosité. Par exemple, considérant que la romance n'est pas l'angle d'approche principal pour accéder à la monstruosité dans *EXTREME MEATPUNKS FOREVER*, il serait intéressant de se pencher sur la question de la projection des désirs *queer* sur la forme du

monstre, comme l'effectuent Mark Kretzschmar et Anastasia Salter (2020) dans leur analyse de *Monster Prom* (Beautiful Glitch, 2018). Est-ce que l'usage de la monstruosité permet l'émergence d'envies, de relations, de corporalités et d'expériences vidéoludiques profondément contre-hégémoniques, ou réitère-t-elle le cadre familial de la cis-hétéronormativité, avec un vernis différent ? Est-ce que la monstruosité revêt une pertinence narrative et ludique, ou sert-elle seulement d'esthétique ? Est-ce que le monstre est encore une créature abominable, source de répugnance et d'effroi, ou est-ce que sa monstruosité est adoucie et invite à la bienveillance ? Si tel est le cas, est-ce que cette transformation romanesque célèbre la différence et sert de levier pour formuler une résistance anti-oppressive, ou est-elle réinsérée dans une logique assimilationniste ?

Il va sans dire que ces interrogations construisent artificiellement une fausse binarité : la réalité est forcément plus complexe qu'une séparation franche entre la résistance et la soumission aux normes hégémoniques. Il n'est pas rare que les caractéristiques d'une œuvre fluctuent entre – voire en-dehors – de ces pôles et ce, sans mentionner la diversité des positions interprétatives qui peuvent en émerger. Le monstre comme le *queer* est porteur d'une pluralité de sens, et il serait mal avisé de restreindre sa polysémie dans une lecture rigide. Comme il a été défendu par ce mémoire, rien qu'au sein d'*EXTREME MEATPUNKS FOREVER*, la monstruosité revêt plusieurs significations, lesquelles sont toutes liées de façon plus ou moins étroite avec la *queerness*, pour chacun des personnages. Certaines de ses manifestations témoignent des lourds sévices associés à la marginalisation, alors que d'autres mises en scène de la monstruosité glorifient l'abjection, ou encore permettent d'entrevoir des avenues de résistance pour construire une société plus juste. Mais s'il y a bien une chose associée au monstre, c'est son potentiel révolutionnaire et la déstabilisation des systèmes normatifs que présage sa venue. Il ne fait aucun doute que l'appropriation des dispositifs de représentation vidéoludique par les personnes *queer* ébranle les discours hégémoniques sur la *queerness* et s'insèrent donc dans une lutte plus large pour la reconnaissance des droits des personnes marginalisées.

ANNEXE A : GRILLE D'OBSERVATION

Nom du jeu	
Aspects ludiques	
Quel est le genre vidéoludique ?	
Quelles interactions sont possibles avec le système de jeu ?	
Quelles options existent ? Existe-t-il des options d'accessibilité ?	
Quels sont les objectifs du jeu ?	
Quel est le degré de difficulté ? Est-il modifiable ?	
Quel degré d'agentivité est alloué ?	
Aspects audiovisuels	
Quelles interfaces existent ?	
Quel est le style visuel ?	
Quel est le design sonore ?	
Aspects narratifs	
Quelles sont les thèmes principaux ?	
Quel est l'univers fictif ?	
Qui sont les personnages principaux ? À quoi ressemblent-ils ? Quelle est leur évolution ?	
Quelle est l'histoire générale ?	
Quelles stratégies narratives sont employées pour livrer le récit ?	
Aspects discursifs	
Quels éléments sont relatifs à la monstruosité et à l'horreur ?	
Quels moments illustrent la <i>queerness</i> des personnages ou du récit ?	
Quels éléments réfèrent à des enjeux sociopolitiques ?	
Comment le jeu est-il positionné par ses paratextes ?	

ANNEXE B : GRILLE D'ANALYSE

Nom du jeu	
Aspects expérientiels	
Comment l'expérience de jeu est-elle vécue ?	
Est-ce que certaines mécaniques dévient des tendances populaires ?	
Est-ce que certains choix esthétiques dévient des tendances populaires ?	
Est-ce que certaines décisions narratives dévient des tendances populaires ?	
Est-ce que des éléments peuvent être compris grâce au concept de <i>queergaming</i> de Chang (2017) ?	
Aspects discursifs	
De quelle façon la <i>queerness</i> est-elle explorée et abordée ?	
Qu'est-ce qui est désigné comme monstrueux ? Dans quel but ? Comment est-ce mis en scène ?	
Quels éléments joignent la monstruosité et la <i>queerness</i> ?	
Quels éléments renvoient aux concepts d'abjection et de jouissance ?	
Comment l'adversité et les combats peuvent-ils être interprétés ?	
Quels liens peuvent être tracés avec le contexte actuel ? Est-ce que le jeu porte des revendications politiques ? Si oui, lesquelles ?	

MÉDIAGRAPHIE

- Aceae, R. R. et Flowers, H. (développeur·se·s). (2018). *GENDERWRECKED: Post-Apocalyptic Genderpunk* [Jeu vidéo]. PC.
- Anthropy, A. (développeuse). (2014). *dys4ia* [Jeu vidéo]. PC.
- Beautiful Glitch. (2018). *Monster Prom* [Jeu vidéo]. PC.
- BioWare. (2014). *Dragon Age: Inquisition* [Jeu vidéo]. PC.
- Brice, M. (développeuse). (2012). *Mainichi* [Jeu vidéo]. PC.
- Bruno, N. et Quane, T. (réalisateurs). *Nimona* [Film]. Annapurna Pictures.
- Cameron, J. (réalisateur). (2009-2023). *Avatar* [Film]. 20th Century Studio.
- Casarosa, E. (réalisateur) (2021). *Luca* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider* [Jeu vidéo]. PC.
- del Toro, G. (réalisateur). (2017). *The Shape of Water* [Film]. Fox Searchlight Pictures.
- Demme, J. (réalisateur). (1991). *The Silence of the Lamb* [Film]. Strong Heart Productions.
- Dontnod. (2020). *Tell Me Why* [Jeu vidéo]. PC.
- Flowers, H. (développeuse). (2018). *EXTREME MEATPUNKS FOREVER: POWERED BY BLOOD* [Jeu vidéo]. PC.
- . (2020). *EXTREME MEATPUNKS FOREVER: BOUND BY ASH* [Jeu vidéo]. PC.
- Fox, T. (développeur). (2015). *Undertale* [Jeu vidéo]. PC.
- Guerrilla Games. (2020). *Horizon Forbidden West* [Jeu vidéo]. PlayStation.
- Hall, J. et Simpson, E. (créatrices). (2014-2016). *Carmilla: The Web Series* [Websérie]. Shaftesbury Films.
- Horgan, C. (développeur·se). (2018). *Lucah: Born of a Dream* [Jeu vidéo]. PC.
- Huang, A. (développeuse). (2021). *Broken Bird* [Jeu vidéo]. PC.
- Infinity War et Sledgehammer. (2009-2023). *Call of Duty* [Jeux vidéo]. PC.
- lotus. (développeur·se). (2020). *Dandelions* [Jeu vidéo]. PC.
- Marble Claws. (2019). *Lookouts* [Jeu vidéo]. PC.
- McGee, L. (développeuse). (2014). *Curtain* [Jeu vidéo]. PC.
- McMillen, E. et Himsl, F. (développeur). (2011). *The Binding of Isaac* [Jeu vidéo]. PC.
- Meyer, S. (auteure). (2005-2020). *Twilight* [Livres]. Boston: Little, Brown and Company.
- Murnau, F. W. (réalisateur). (1922). *Nosferatu* [Film]. Prana Film.

Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Jeu vidéo]. PlayStation.

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Jeu vidéo]. PC.

OMOCAT. (2020). *Omori* [Jeu vidéo]. PC.

Schawb, V. (créatrice). (2022). *First Kill* [Série télévisée]. Netflix.

Scott, T. (réalisateur). (1983). *The Hunger* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Sinister Beard Games. (2021). *EXTREME MEATPUNKS FOREVER: The Roleplaying Game [Quickstarter Edition]* [Jeu de rôle sur table]. PC.

Team Cherry. (2017). *Hollow Knight* [Jeu vidéo]. PC.

Terrace, D. (créatrice). (2020-2023). *The Owl House* [Série télévisée]. Disney Television Animation.

The Fullbright Company. (2013). *Gone Home* [Jeu vidéo]. PC.

Verhoeven, P. (réalisateur). (1991). *Basic Instinct* [Film]. Carolco Pictures.

Wilde, O. (auteur). (1891). *The Picture of Dorian Gray* [Livre]. Ward, Lock and Company.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abelson, M. J. (2019). *Men in Place: Trans Masculinity, Race, and Sexuality in America*. University of Minnesota Press.
- ACLU. Mapping Attacks on LGBTQ Rights in U.S. State Legislatures. Repéré le 20 janvier 2024 à <https://www.aclu.org/legislative-attacks-on-lgbtq-rights?state=&impact>
- Adams, M. B. (2018). Bye, Bye, Birdo: Heroic Androgyny and Villainous Gender-Variance in Video Games. Dans T. Harper, M. B. Adams, N. et Taylor (dir.), *Queerness in Play* (p. 147-163). Palgrave Macmillan. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-90542-6_9
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.
- Anzaldúa, G. (1991). To(o) Queer the Writer – Loca, escritora y chicana. Dans B. Warland (dir.), *InVersions: Writings by Dykes, Queers and Lesbians* (p. 249-264). Press Gang publishers.
- Bahador, B. (2021). Countering Hate Speech. Dans H. Tumber et S. Waisbord (dir.), *The Routledge Companion to Media Disinformation and Populism* (p. 507-518). Routledge.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil.
- Beight, D. (2015). Subversion of the Transgender Gaze Through Cisnormativity. *Sprinkle*, 8, 31-37.
- Benshoff, H. M. (1997). *Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film*. Manchester University Press.
- Berlant, L. et Warner, M. (1998). Sex in Public. *Critical Inquiry*, 24(2), 547-566.
- Bernhardt-House, P. A. (2008). The Werewolf as Queer, the Queer as Werewolf, and Queer Werewolves. Dans Giffney, N. et Hird, M. J. (dir.), *Queering the Non/Human* (p. 159-183). Routledge.
- Bersani, L. (1987). Is the Rectum a Grave? *October*, 43, 197-222.
- (1996). *Homos*. Harvard University Press.
- Beyer, A. (2020, 15 février). Trans Man or Baby Boy? A New Wave of Transphobia Through Fetishization. *The Michigan Gayly: LGBTQ+ Issues*. Repéré le 10 août 2024 à <http://www.themichigangayly.com/opinions/trans-man-or-baby-boy-a-new-wave-of-transphobia-through-fetishization>
- Bezio, K. MS. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, 14(5), 556-566.

- Boisclair, I., Poirier Girard, G. et Landry, P.-L. (2020). *Québequeer : le queer dans les productions littéraires, artistiques et médiatiques québécoises*. Les Presses de l'Université de Montréal.
- Bolter, J.D. et Grusin, R. (2000). *Remediation : Understanding New Media*. MIT Press.
- Booker, M. K. (2001). *Monsters, mushroom clouds, and the Cold War: American science fiction and the roots of postmodernism, 1946-1964*. Greenwood Press.
- Bourcier, M-H. (2001). *Queer Zones : Politiques des identités sexuelles, des représentations et des savoirs*. Balland.
- Brice, M. (2017). Play and Be Real about It: What Games Could Learn from Kink. Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p. 77-82). University of Minnesota Press.
- Bridges, E. (2018). A genealogy of queerbaiting: Legal codes, production codes, ‘bury your gays’ and ‘The 100 mess’. *Journal of Fandom Studies*, 6(2), 115-132.
- Brown, A. (2018). What is so special about online (as compared to offline) hate speech? *Ethnicities*, 18(3), 297-326
- Brown, C. et Keller, C.J. (2018). The 2016 Presidential Election Outcome: Fears, Tension, and Resiliency of GLBTQ Communities. *Journal of GLBT Family Studies*, 14(1-2), 101-129.
- Burrill, D. A. (2017). Queer Theory, the Body, and Video Games. Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p. 25-33). University of Minnesota Press.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- (2004a). *Undoing Gender*. Routledge.
- (2004b). *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Verso.
- Cage, D. (2018, avril). How video games turn players into storytellers [Vidéo]. *TED Talk*. Repéré le 5 mai 2025 à https://www.ted.com/talks/david_cage_how_video_games_turn_players_into_storytellers
- Capuzza, J. C. et Spencer, L. G. (2017). Regressing, Progressing, or Transgressing on the Small Screen? Transgender Characters on U.S. Scripted Television Series. *Communication Quarterly*, 65(2), 214-230.
- Carr, D. (2009). Textual Analysis, Digital Games, Zombies, *Proceedings of DiGRA 2009 – Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- (2014). Ability, Disability and Dead Space. *Game Studies*, 14(2).
- (2019). Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture*, 14(7-8), 707-723.
- Cavalcante, A. (2019). Tumbling Into Queer Utopias and Vortexes: Experiences of LGBTQ Social Media Users on Tumblr. *Journal of Homosexuality*, 66(12), p. 1715-1735.
- Center for Reproductive Rights. After Roe Fell: Abortion Laws by State. Repéré le 20 janvier 2024 à <https://reproductiverights.org/maps/abortion-laws-by-state/>

- Cervulle, M. et Quemener, N. (2016). Queer. Dans J. Rennes (dir.), *Encyclopédie critique du genre* (p. 529-538). La Découverte.
- Cervulle, M. et Quemener, N. (2018). *Cultural Studies : Théories et méthodes*. Armand Colin.
- Chang, E. (2017). Queergaming. Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p.15-23). University of Minnesota Press.
- Chess, S. (2016). The queer case of video games: orgasms, Heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), 84-94.
- Clark, N. (2017). What Is Queerness in Games, Anyway? Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p. 3-14). University of Minnesota Press.
- Cohen, J.J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). Dans Cohen, J.J. (dir.), *Monster Theory: Reading Culture* (p. 3-25). University of Minnesota Press.
- Cole, A. et Barker, D. (2020). *Games as Texts: A Practical Application of Textual Analysis to Games*. CRC Press
- Cole, A., Shaw, A. et Zammit, J. (2017). Representations of Queer Identity in Games from 2013–2015. *Proceedings of DiGRA 2017 International Conference*.
- Collins, P. H. (1986). Learning from the Outsider Within: The Sociological Significance of Black Feminist Thought. *Social Problems*, 33(6), s14-s32.
- Cook, C. (2018). *A content analysis of LGBT representation on broadcast and streaming Television* [Thèse]. University of Tennessee at Chattanooga.
- Coville, M. (2014). Videogame Zinesters: une alternative de représentation, de pratique et de création. *Cahiers de la transidentité*.
- Craig, R. T. (2009 [1999]). La communication en tant que champ d'études. *Communiquer*.
- Craig, S. L., McInroy, L., McCready, L. T. et Alaggia, R. (2015) Media: A Catalyst for Resilience in Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth. *Journal of LGBT Youth*, 12(3), 254-27.
- Creed, B. (1986). Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection. *Screen*, 27(1), 44-70.
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*, (1), 139-167.
- Dafaure, M. (2020). The “Great Meme War:” the Alt-Right and its Multifarious Enemies. *Angles: New Perspectives on the Anglophone World*, 10.
- Darwin, H. (2020). Challenging the Cisgender/Transgender Binary: Nonbinary People and the Transgender Label. *Gender & Society*, 34(3), 357-380.
- Davinson, M. (2007). Seeking Refuge Under the Umbrella: Inclusion, Exclusion, and Organizing Within the Category Transgender. *Sexuality Research & Social Policy*, 4(4), 60-80.

- De Lauretis, T. (1987). The Technology of Gender. Dans *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction* (p. 1-30). Indiana University Press.
- [dekaf]. (2024). Game Industry Layoffs. Repéré le 14 décembre 2024 à <https://publish.obsidian.md/vg-layoffs/Archive/2024>
- Domsch, S. (2013) The Future of Video Games. Dans *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* (p. 169-180). De Gruyter.
- Douglas, D. (2018, 7 décembre). Extreme Meatpunks Forever is About the Fragility of Trust and Love in the Face of Fascism. *Paste Magazine*. Repéré le 28 juin 2024 à <https://www.pastemagazine.com/games/meatpunks/meatpunks-is-about-the-fragility-of-trust-and-love>
- Dow, B. J. (1996). *Prime-time Feminism: television, media culture, and the women's movement since 1970*. University of Pennsylvania Press.
- Driskill, Q-L., Finley, C., Gilley, B. J. et Morgensen, S. L. (dir.) (2011). *Queer Indigenous Studies: Critical Interventions in Theory, Politics, and Literature*. UBC Press.
- Drouin, R. A. (2019). Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance in *Gone Home* and *Life Is Strange*. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 16, 24-37.
- Dyer, R. (1988). Children of the Night: Vampirism as Homosexuality, Homosexuality as Vampirism. Dans S. Radstone (dir.), *Sweet Dreams: Sexuality, Gender and Popular Fiction* (p. 47-72). Lawrence & Wishart.
- Dym, B. (2019). The Burden of Queer Love. *Press Start*, 4(1), 19-35.
- Edelman, L. (2004). *No Future: Queer Theory and the Death Drive*. Duke University Press.
- Eklund, T. (2021). Uncanny, abject, mutant monster: From Frankenstein to Genderpunk. *Australasian Journal of Popular Culture*, 10(1), 79-101.
- Elchacar, M. et Salita, A. L. (2018). Les appellations des identités de genre non traditionnelles. Une approche lexicologique. *Langage et société*, 3(165), 139-165.
- Elliott-Smith, E. (2020). *Queer Horror Film and Television: Sexuality and Masculinity at the Margins*. Bloomsbury.
- Eng, D. L., Halberstam, J. et Muñoz, J. E. (2005). What's queer about queer studies now? *Social Text*, 23(3-4), 1-17.
- Éribon, D. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.
- Evans, V. D. (2007). Curved TV: The impact of televisual images on gay youth. *American Communication Journal*, 9(3).
- Fabre, C. (2020). *Le regard cis reflété au cinéma* [Mémoire]. Université Lumière Lyon 2.
- Fehervari, Z. (2024, 20 juin). Player Agency: Why so serious? *Medium*. Repéré le 7 mai 2025 à <https://medium.com/@fhrvri.mmxiv/player-agency-why-so-serious-3d1c0a94d2d6>

- Ferguson, R. A. (2004). *Aberrations in Black: Toward a Queer of Color Critique*. University of Minnesota Press.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
- Fiadotau, M. (2015). Paratext and meaning-making in indie games. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 85-97.
- Fink, M. et Miller, Q. (2014). Trans Media Moments: Tumblr, 2011-2013. *Television & New Media*, 15(7), 611-626.
- Fisher, S. et Harvey, A. (2013). Intervention for Inclusivity: Gender Politics and Indie Game Development. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 25-40.
- Fleras, A. (2012). *The Media Gaze: Representations of Diversities in Canada*. UBC Press.
- Flowers, H. (2018, 24 janvier). THE MEATPUNKS MANIFESTO. *itch.io*. Repéré le 27 juillet 2021 à hthr.itch.io/meatpunk-manifesto
- (2018, 30 juillet). I'm happy to report that these are genuine bonafide neo-Nazis... [commentaire]. *itch.io*. Repéré le 5 février 2024 à <https://itch.io/post/489778>
- (2019, 12 août). EXTREME MEATPUNKS FOREVER: BOUND BY ASH. *Kickstarter*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.kickstarter.com/projects/hthrflwrs/extreme-meatpunks-forever-bound-by-ash>
- (2021, 18 juillet). I'm glad you enjoyed! To answer your questions... [commentaire]. *itch.io*. Repéré le 5 février 2024 à <https://itch.io/post/1729929>
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité : Tome I*. Gallimard
- (1982). The subject and power. Dans H. L. Dreyfus et P. Rabinow (dir.), *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Harvester.
- (1999). *Les Anormaux (1974-1975)*. Gallimard.
- Funk, S. et Funk, J. (2016). Transgender Dispossession in *Transparent*: Coming Out as a Euphemism for Honesty. *Sexuality & Culture*, 20, 879-905.
- Fürsich, E. (2009). In Defense of Textual Analysis: Restoring a challenged method for journalism and media studies. *Journalism Studies*, 10(2), 238-252.
- Fuss, D. (1996). *Human, All Too Human*. Routledge.
- Garda, M. B. et Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, 16(1).
- Garreau, J. (2005). *Radical Evolution: The Promise and Peril of Enhancing Our Minds, Our Bodies—and What It Means to Be Human*. Random House.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Editions du Seuil.
- Gerbner, G., et Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26, 172-199.

- Giffney, N. et Hird, M. J. (2008). Introduction: Queering the Non/Human. Dans Giffney, N. et M. J. Hird (dir.), *Queering the Non/Human*. Routledge (p. 1-16). Routledge.
- Giffney, N. (2008). Queer Apocal(o)ptic/ism: The Death Drive and the Human. Dans N. Giffney et M. J. Hird (dir.), *Queering the Non/Human* (p. 55-78). Routledge.
- Giffney, N. (2009). Introduction: The 'q' Word. Dans Giffney, N. et O'Rourke, M. (dir.), *The Ashgate Research Companion to Queer Theory* (p.1-13). Routledge.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Simon and Schuster.
- Gomillion, S. C., et Giuliano, T. A. (2011). The influence of media role models on gay, lesbian, and bisexual identity. *Journal of Homosexuality*, 58(3), 330-354.
- Gonzalez, K.A., Ramirez, J.L. et Galupo M.P. (2018). Increase in GLBTQ Minority Stress Following the 2016 US Presidential Election. *Journal of GLBT Family Studies*, 14(1-2), 130-15.
- Granjon, F. (2015). Des fondements matérialistes de la critique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 6.
- Grant, H. (2015). *Tumblinguistics: innovation and variation in new forms of written CMC* [Document non publié]. Université de Glasgow.
- Habel, C. et Kooyman, B. (2014). Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games. *Digital Creativity*, 25(1), 1-14.
- Halberstam, J. (1993). Imagined Violence / Queer Violence: Representation, Rage, and Resistance. *Social Text*, 37, 187-201.
- (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press.
- (2005). *In a Queer Time and Place: Transgender Bodies, Subcultural Lives*. NYU Press.
- (2008). The Anti-Social Turn in Queer Studies. *Graduate Journal of Social Science*, 5(2), 140-156.
- (2011). *The Queer Art of Failure*. Duke University Press.
- (2017). Queer Gaming: Hacking, and Going Turbo. Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p. 187-199). University of Minnesota Press.
- Hall, S., Albaret, M. (trad.) et Gamberini, M-C. (trad.). (1994 [1973]). Codage/décodage. *Réseaux*, 12(68), 27-39.
- Hall, S. (1996). New Ethnicities. Dans D. Morley et K-H. Chen (dir.), *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies* (p. 442-451). Routledge.
- (1997). The Work of Representation. Dans *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (p. 1-64). Sage publication et The Open University.
- Halperin, D. M. (1995). *Saint Foucault: Towards a Gay Hagiography*. Oxford University Press.

- Hansaruk, S. M. (2022). *Indie Developers and the Queer Content Renaissance in Video Indie Developers and the Queer Content Renaissance in Video Games, 2013-2017* [Thèse]. University of Windsor.
- Hanson, E. (1991). Undead. Dans D. Fuss (dir.), *Inside/Out: Lesbian Theories, Gay Theories* (p. 314-340). Routledge.
- (1999). Introduction: Out Takes. Dans E. Hanson (dir.), *Out Takes* (p. 1-19). Duke University Press.
- Haraway, D. (1986). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Routledge.
- Harding, S. (2009). Standpoint Theories Productively Controversial. *Hypatia*, 24(4), 192-200.
- Harper, T., Adams, M. B. et Taylor, N. (dir.). (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- Harvey, A. (2014). Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design. *G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies*, (3), 95-107.
- Harvey, A. et Shepherd, T. (2016). When passion isn't enough: gender, affect and credibility in digital games design. *International Journal of Cultural Studies*, 20(5), 492-508.
- Havens, T., Lotz, A. D., Tinic, S. (2009). Critical Media Industry Studies: A Research Approach. *Communication, Culture & Critique*, (2), 234-253.
- Hayes, S. (2019, 19 janvier). "No matter what, we never stop fighting to do good." Heather Flowers on Extreme Meatpunks Forever. *itch.io*. Repéré le 3 décembre 2021 à <https://itch.io/blog/65657/no-matter-what-we-never-stop-fighting-to-do-good-heather-flowers-on-extreme-meatpunks-forever>
- Hawley, G. (2021). Media and the 'Alt-Right.' Dans H. Tumber et S. Waisbord (dir.), *The Routledge Companion to Media Disinformation and Populism* (p. 151-159). Routledge.
- Ho, Z., Perez Escobar, R. et Tran, N. (2022). Queer Indie Games on itch.io, 2013-2022. *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '22)*.
- Jagose, A. (1996). *Queer Theory: An Introduction*. New York University Press.
- Jenkins, C. A. et Cart, M. (2018). *Representing the Rainbow in Young Adult Literature: LGBTQ+ Content since 1969*. Rowman & Littlefield
- Jenkins, R. (1994). *Subversive laughter: The liberating power of comedy*. The Free Press.
- Johnson, A. H. (2016). Transnormativity: A New Concept and Its Validation through Documentary Film About Transgender Men. *Sociological Inquiry*, 86(4), 465-491.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. Routledge.
- Justice Action Center. Tracking Extremist Challenges to Immigrant Inclusive Policies. Repéré le 20 janvier 2024 à <https://litigationtracker.justiceactioncenter.org/>
- Juul, J. (2013). *The art of failure : an essay on the pain of playing video games*. MIT Press.

- Karn, C. (2020). The Friendly Monster and the Complacent Queer: Assimilationist Approaches to Modern Adaptations of Frankenstein's Creature. *Women's and Gender Studies: Student Scholarship & Creative Works*. <https://digitalcommons.augustana.edu/wgststudent/2>
- Karsten, B. (2025, 24 juillet). Major Indie Marketplace Itch.io Shadowbans NSFW Content, Trans Authors Impacted. *The Transfeminine Review*. Repéré le 17 septembre 2025 à <https://thetransfemininereview.com/2025/07/24/itch-io-nsfw-ban/>
- Keegan, C. M. (2020). Getting Disciplined: What's Trans* About Queer Studies Now? *Journal of Homosexuality*, 67(3), 384-397.
- Kimmel, M. S. (1994). Masculinity as Homophobia: Fear, Shame, and Silence in the Construction of Gender Identity. Dans H. Brod et M. Kaufman, *Theorizing Masculinities* (p. 119-141). Sage.
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6(3), 167-178.
- (2011). Remediation, Analogue Corruption and the Signification of Evil in Digital Games. Dans N. Billias (dir.), *Promoting and Producing Evil* (p. 227-245), Rodopi.
- Knutson, M. (2018). Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. *Game Studies*, 18(3).
- Kofman-Burns, L. (2023, 12 mai). Layoffs Disproportionately Impact Minority Groups: How to Spot Bias. *Spiceworks*. Repéré le 14 décembre 2024 à <https://www.spiceworks.com/hr/diversity-inclusion/guest-article/how-to-spot-layoff-bias/>
- Kosciesza, A. J. (2023). The Moral Service of Trans NPCs: Examining the Roles of Transgender Non-Player Characters in Role-Playing Video Games. *Games and Culture*, 18(2), 189-208.
- Kretzschmar, M. et Salter, A. (2020). Party Ghosts and Queer Teen Wolves: Monster Prom and Resisting Heteronormativity in Dating Simulators. *FDG '20: International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Kristeva, J. (1980). *Pouvoirs de l'horreur: Essai sur l'abjection*. Éditions du Seuil.
- Kocurek, C. A. (2015). Who Harkens to the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games. *Visual Studies*, 30(1), 79-89.
- Lauteria, E. W. (2018). Envisioning Queer Game Studies: Ludology and the Study of Queer Game Content. Dans T. Harper, M. B. Adams, et N. Taylor (dir.), *Queerness in Play* (p. 35-53). Palgrave Macmillan.
- LGBTQ Video Game Archive*. Repéré le 18 décembre 2023 à <https://LGBTQgamearchive.com/>
- Lipkin, N. (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 8-24.
- List of fictional aromantic characters. (2023, 5 juillet). Dans *Wikipedia, l'encyclopédie libre*. Repéré le 9 août 2024 à https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_aromantic_characters

- MacCormack, P. (2009). *Queer Posthumanism: Cyborgs, Animals, Monsters, Perverts*. Dans Giffney, N. et Hird, M. J. (dir.), *Queering the Non/Human* (p. 111-126). Routledge.
- (2012). *Posthuman Teratology*. Dans A.S. Mittman et P. Dendle (dir.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous* (p. 293-309). Routledge.
- Maigret, É. (2013). Ce que les *cultural studies* font aux savoirs disciplinaires. *Questions de communication*, (24), 145-167.
- Martin, C. B. et Deuze, M. (2009). The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. *Games and Culture*, 4(3), 276-295.
- Martin, L. (2009). Culture et médias: quelles approches aujourd'hui? *Le Temps des médias*, (1), 261-277.
- Mathis, L. (2016, 21 juin). Vulnerability as a Healing Force. *Hooligan Mag*. Repéré le 28 novembre 2024 à <https://www.hooliganmag.com/features/2016/6/21/vulnerability-as-a-healing-force-j6bxj>
- McCarthy, C. (2018, 22 mars). Hellblade's Budget Required Ninja Theory to Use Their Own Boardroom as a Motion Capture Studio. *VG247*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.vg247.com/hellblades-budget-required-ninja-theory-to-use-their-own-boardroom-as-a-motion-capture-studio>
- McCracken, A., Cho, A., Stein, L. et Hoch, I.N. (2020). You Must Be New Here: An Introduction. Dans A. McCracken, A. Cho, L. Stein et I.N. Hoch (dir.), *a tumblr book : platform and cultures* (p. 1-19). Ann Arbor : University of Michigan Press.
- McKee, A. (2003). *Textual Analysis: a Beginner's Guide*. Thousand Oaks.
- McLaren, J. T., Bryant, S. et Brown, B. (2021). 'See Me! Recognize Me!': An Analysis of Transgender Media Representation. *Communication Quarterly* 69(2), 172-191.
- Messinger-Michaels, D. (anim.) et Brechner, J. (invitée). (2018a, 22 septembre). This Is MEATPUNK and I'm Telling Everyone, with Josie Brechner (a.k.a. Visager) [Webradio]. Dans *Everybody's Talking at Once*, épisode 38. <https://etao.blog/2018/09/22/podcast-38/>
- Messinger-Michaels, D. (anim.) et Flowers, H. (invitée). (2018b, 1 décembre). The Perfidy of THE SUN, with Heather Flowers [Webradio]. Dans *Everybody's Talking at Once*, épisode 44. Récupéré de <https://etao.blog/2018/12/01/podcast-44/>
- Mocarski, R. et al., (2019). The Rise of Transgender and Gender Diverse Representation in the Media: Impacts on the Population. *Communication, Culture & Critique*, 12, 416-433.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Muñoz, J. (2009). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York University Press.
- Murphy, M. M. (2020). *Outlasting the Binary: Analysis of Gender and Queer Representation in Outlast II* [Dissertation]. University of Oregon. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/25866>

- Naples, N. A. et Gurr, B. (2014). Feminist Empiricism and Standpoint Theory. Dans S. N. Hesse-Biber (dir.), *Feminist Research Practice: A Primer*, (p. 14-41). Sage Publications.
- Newitz, A. (2006). The Undead: A Haunted Whiteness. Dans *Pretend We're Dead: Capitalist Monsters in American Pop Culture* (p. 89-121). Duke University Press.
- Ní Fhlainn, S. (2019). *Postmodern Vampires: Film, Fiction, and Popular Culture*. Palgrave Macmillan.
- Niedergang, P. (2023). *Vers la normativité queer*. blast.
- OMOCAT. (2014, 21 avril). OMORI. *Kickstarter*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.kickstarter.com/projects/omocat/omori>
- Palmer, P. (2012). *The Queer Uncanny: New Perspective on the Gothic*. University of Wales Press.
- Parker, F. (2013). Indie Game Studies Year Eleven. *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*.
- Passmore, C.J. et al. (2017). Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities. *Extended abstracts publication of the annual symposium on Computer-human Interaction in Play, Association for Computing Machinery*, 137-51.
- Pérez Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi*, (54), 15-30.
- Perron, B. (dir.). (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland.
- (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Academic.
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Office québécois de la langue française.
- Perry, B. et Olsson, P. (2009). Cyberhate: the globalization of hate. *Information & Communications Technology Law*, 18(2), 185-199.
- Pires, A. (2007) [1997]. « De quelques enjeux épistémologiques d'une méthodologie générale pour les sciences sociales. » Dans J. Poupard, *La recherche qualitative. Enjeux épistémologiques et méthodologiques* (p. 3-44). Gaëtan Morin.
- Pohlhaus, G. (2002). Knowing communities: An investigation of Harding's standpoint epistemology. *Social Epistemology*, 16(3), 283-293.
- Pötzsch, H. et Waszkiewicz, A. (2019). Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange. *Games Studies*, 19(3).
- Pozo, T. (2018). Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies*, 18(3).
- Price, R. (2019, 5 novembre). 'The Outer Worlds' Doesn't Understand Resistance like 'Extreme Meatpunks Forever'. *OneZero*. Repéré le 3 décembre 2021 à

<https://onezero.medium.com/extreme-meatpunks-forever-is-20-times-smarter-than-outer-worlds-c95a044c8fee>

- Price-Feeney, M., Green, A.E. et Dorison, S. (2020). Understanding the Mental Health of Transgender and Nonbinary Youth. *Journal of Adolescent Health*, 66, 684-690.
- Rach (anim.), Flowers, H. et Belle, A. (invitées). (2021, 31 mai). Extreme Meatpunks Forever [Webradio]. Dans *The Gauntlet*. <https://www.youtube.com/watch?v=N8h-BDfLrZU>
- Radi, B. (2019). On Trans* Epistemology. *Transgender Studies Quarterly*, 6(1), 43-63.
- Ramlow, T. R. (2009). Queering, Crippling. Dans G. Noreen et M. O'Rourke (dir.), *The Ashgate Research Companion to Queer Theory* (p. 129-146). Routledge.
- Renninger, B.J. (2015). "Where I can be myself ... where I can speak my mind": Networked counterpublics in a polymedia environment. *New media & Society*, 17(9), p. 1512-1529.
- Rivers, J. (2019). Performing Critique: Queer Video Games As Critical Method. On_Culture: *The Open Journal for the Study of Culture*, 7.
- Ruberg, B. et Shaw, A. (dir.). (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- Ruberg, B. et Phillips, A. (2018). Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games. *Game Studies*, 18(3).
- Ruberg, B. (2015). No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2(2), 108-124.
- (2017). Permalife: Video games and the queerness of living. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 159-173.
- (2018a). Queer Indie Video Games as an Alternative Digital Humanities: Counterstrategies for Cultural Critique through Interactive Media. *American Quarterly*, 70(3), 417-439.
- (2018b). Straightwashing Undertale: Video games and the limits of LGBTQ representation. *Transformative Works and Culture*, (28).
- (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. New York University Press.
- (2020a). *The Queer Games Avant-Garde*. Duke University Press.
- (2020b). Queering Indie: How LGBTQ experiences challenge dominant narratives of independent games. Dans P. Ruffino (dir.), *Independent Videogames: Cultures, Networks, Techniques and Politics* (p. 43-57). Routledge.
- (2022). Trans Game Studies. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 61(2), 200-205.
- Ruffino, P. (2013). Narratives of independent production in video game culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 106-121.
- Ruhl, M. (2016). *Welcome to my Twisted Thesis: An Analysis of Orthographic Conventions on Tumblr* [Thèse]. San Francisco State University.

- Ryan, M. J. (2020). Queer Theory. Dans N. A. Naples (dir.), *Companion to Sexuality Studies* (p.79-94). Wiley.
- Salen, K et Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Salter, A., Blodgett, B. et Sullivan, A. (2018). "Just Because it's Gay?": Transgressive Design in Queer Coming of Age Visual Novels. Dans *FDG '18 Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games* (p. 1-9). Association for Computing Machinery.
- Santana, A. D. (2013). Virtuous or Vitriolic: The effect of anonymity on civility in online newspaper reader comment boards. *Journalism Practice*, 8(1), 18-33.
- Scarry, E. (1985). *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. Oxford University Press.
- Scott, L. (2015). Crossing oceans of time. Dans S. George et B. Hughes (dir.), *Open Graves, Open Minds* (p. 113-130). Manchester University Press.
- Schmidt, N. (2020, 11 décembre). This Machine Kills Fascists: Extreme Meatpunks Forever. *Gamers with glasses*. Repéré le 28 juin 2024 à <https://www.gamerswithglasses.com/features/this-machine-kills-fascists-extreme-meatpunks-forever>
- [scitydreamer]. (2019, 23 mai). EXTREME MEATPUNKSFOREVER. *Indiehellzone*. Repéré le 28 mai 2024 à <https://indiehellzone.com/2019/05/23/extreme-meatpunks-forever/>
- Sedgwick, E. K. (1985). *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire*. Columbia University Press.
- Shah, B. (2023, 15 mars). Why layoffs hit workers of colour so hard. *BBC*. Repéré le 14 décembre 2024 à <https://www.bbc.com/worklife/article/20230308-why-layoffs-workers-of-colour-so-hard>
- Shail, R., Gerrard, S. et Holland, S. (2019). *Gender and Contemporary Horror in Comics, Games and Transmedia*. Emerald Publishing.
- Shaw, A. et Friesem, E. (2016). Where is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10, 3877-3889.
- Shaw, A. et Ruberg, B. (2017). Introduction: Imagining Queer Game Studies. Dans B. Ruberg et A. Shaw (dir.), *Queer Game Studies* (p. ix-xxxiii). University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253.
- (2012). *Talking to Gaymers: Questioning Identity, Community and Media Representation*. Temple University.
- (2014). *Gaming at the Edge*. University of Minnesota Press.

- (2015). Circles, Charmed and Magic: Queering Game Studies. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2(2), 64–97.
- (2019). Counting Queerness in Games: Trends in LGBTQ Digital Game Representation, 1985-2005. *International Journal of Communication*, 13, 1544-1569.
- Schildrick, M. (2002). *Embodying the monster: encounters with the vulnerable self*. Thousand Oaks.
- (2018). Visual Rhetorics and the Seductions of the Monstrous: Some Precautionary Observations. *Somatechnics*, 8(2), 163-177.
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies*, 11(3).
- Sinister Beard Games. (2021, 1 juin). Extreme Meatpunks Forever: The Roleplaying Game. *Kickstarter*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.kickstarter.com/projects/sinisterbeard/extreme-meatpunks-forever-the-roleplaying-game/description>
- Srauy, S. (2019). Precarity and Why Indie Game Developers Can't Save Us from Racism. *Television & New Media*, 20(8), 802-812.
- Simon, B. (2013). Indie Eh? Some kind of Game Studies. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 1-7.
- [snufkinkin]. (2021, 1 janvier). This is a great concept, I wanna like this game so badly... [Commentaire]. *itch.io*. Repéré le 5 février 2024 à <https://itch.io/post/2252827>
- Spooner, C. (2013). Gothic Charm School; or, how vampires learned to sparkle. Dans S. George et B. Hughes (dir.), *Open graves, open minds* (p. 146-164). Manchester University Press.
- Stang, S. (2018). Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-Feminine in Video Games. *Press Start*, 4(2), 18-34.
- (2019). The Broodmother as Monstrous-Feminine — Abject Maternity in Video Games. *Nordlit*, (42), 233-256.
- (2021). Queer Harpies and Vicious Dryads. Dans M. Piero et M. A. Ouelette (dir.), *Being Dragonborn: Critical Essays on the Elder Scrolls V: Skyrim* (p. 60-74). McFarland and Company.
- (2022). Tragic Wraiths, Seductive Sirens, and Man-Eating Vampires. Dans A. Luko et J. K. Wright (dir.), *Monstrosity, Identity and Music* (p. 213-231). Bloomsbury Publishing.
- Storz, O. (2022). *How Love Ought to Be: The Power of Sapphic Representation in Animated Children's Cartoons* [Thèse]. DePauw University.
- Strossen, N. (1995). *Defending Pornography: Free Speech, Sex, and the Fight for Women's Rights*. NYU Press.
- Stryker, S. (1994). My Words to Victor Frankenstein Above the Village of Chamounix. *GLQ*, 1, 237-254.

- (2006). (De)Subjugated Knowledges: An Introduction to Transgender Studies. Dans S. Stryker et S. Whittle (dir.), *The Transgender Studies Reader* (p. 1-17). Routledge.
- Sumereau, J. E., Mathers, L. A. B. et Moon, D. (2019). Foreclosing Fluidity at the Intersection of Gender and Sexual Normativities. *Symbolic Interaction*, 43(2), 205-234.
- Süngü, E. (2020). Gender Representation and Diversity in Contemporary Video Games. Dans B. Bostan (dir.), *Game User Experience And Player-Centered Design* (p. 379-393). Springer International Publishing.
- Švelch, J. (2023). *Player Vs. Monster: The Making and Breaking of Video Game Monstrosity*. The MIT Press.
- Swamy, V. et Mackenzie, L. (2022). Introduction. Dans V. Swamy et L. Mackenzie (dir.), *Devenir non-binaire en français contemporain* (p. 1-19). Le Manuscrit.
- Szpilka, J. (2019, 4 juillet). EXTREME MEATPUNKS FOREVER does punk better than any other recent game. *Rock Paper Shotgun*. Repéré le 28 juin 2024 à <https://www.rockpapershotgun.com/extreme-meatpunks-forever-does-punk-better-than-anyother-recent-game>
- Talbert, J. (2016). A Gatekeeper Final Boss: An Analysis of MOGAI Representation in Video Games. *Press Start*, 3(1), 86-98.
- Team Cherry. (2014, 18 novembre). Hollow Knight. *Kickstarter*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.kickstarter.com/projects/11662585/hollow-knight>
- Thach, H. (2021). A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games. *Press Start*, 7(1), 19-44.
- Thomas, D. R. (2006). A general inductive approach for analyzing qualitative evaluation data. *American Journal of Evaluation*, 27(2), 237-246.
- Thompson, N. (2018). “Sexified” Male Characters: Video Game Erotic Modding for Pleasure and Power. Dans T. Harper, M. B. Adams, N. et Taylor (dir.), *Queerness in Play* (p. 185-201). Palgrave Macmillan.
- Thon, J-N. (2023). Playing with Fear: The Aesthetics of Horror in Recent Indie Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 10(1), 197-231.
- The Associated Press. (2025, 3 avril.) Things to know about how Trump's policies target transgender people. *NBC News*. Repéré le 1 mai 2025 à <https://www.nbcnews.com/nbc-out/out-politics-and-policy/trump-policies-transgender-people-rcna190424>
- Tissot, S. (2014) Entre soi et les autres. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 4(204), 4-9.
- Trans Media Watch. (2010). How Transgender People Experience the Media. Repéré le 10 février 2025 à <https://transmediawatch.org/wp-content/uploads/2020/09/How-Transgender-People-Experience-the-Media.pdf>
- Tuchman, G. (1978). The symbolic annihilation of women by the mass media. Dans G. Tuchman, A. K. Daniels, et J. Benet (dir.), *Hearth and home: Images of women in the mass media* (p. 3-38). Oxford University Press.

- Tunstall, J. (1991). A Media Industry Perspective. *Annals of the International Communication Association*, 14(1), 163-186.
- Utsch, S., Bragança, L. C., Ramos, P., Caldeira, P. et Tenorio, J. (2017). Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation. *SBC – Proceedings of SBGames 2017*, 847-854.
- Vanderhoef, J. R. (2016). *An Industry of Indies: The New Cultural Economy of Digital Game Production* [Thèse]. University of California.
- Veldhuis, C.B., Drabble, L., Riggle, E.D.B., Wootton, A.R. et Hughes, T.L. (2017). “We Won’t Go Back into the Closet Now Without One Hell of a Fight”: Effects of the 2016 Presidential Election on Sexual Minority Women’s and Gender Minorities’ Stigma-Related Concerns. *Sexuality Research and Social Policy*, 15, 12-24.
- Voirol, O. (2005). Les luttes pour la visibilité. *Réseaux*, (129-130), 89-121.
- Waggoner, E. B. (2018). Bury Your Gays and Social Media Fan Response: Television, LGBTQ Representation, and Communitarian Ethics. *Journal of Homosexuality*, 65(13), 1877-1891.
- Waldron, A. (2022). *Queer Screams: A History of LGBTQ Survival Through the Lens of American Horror Cinema*. McFarland & Company.
- Watney, S. (1992). Short-Term Companions: AIDS as Popular Entertainment. Dans A. Klusacek et K. Morrison (dir.), *A Leap in the Dark: AIDS, Art and Contemporary Cultures* (p. 152-166). Véhicule Press.
- Weinstock, J. A. (2013). Invisible Monsters: Vision, Horror, and Contemporary Culture. Dans A. S. Mittman et P. J. Dendle (dir.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous* (p. 275-298). Ashgate Publishing.
- Weiss, A. (2014). The lesbian vampire film: a subgenre of horror. Dans D. Brode et L. Deyneka (dir.), *Dracula's daughters: the female vampire on film* (p. 21-35). Scarecrow Press.
- Weststar, J. et Lentini, A. (2024). Developer Satisfaction Survey 2023 Summary Report. *International Game Developers Association*.
- Werning, S. (2019). Itch.io and the One-Dollar-Game: How Distribution Platforms Affect the Ontology of (Games as) a Medium. *On_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, (8).
- Williams, L. 1984. When the Woman Looks. Dans Mary Ann Doane, Patricia Mellencamp, et Linda Williams (dir.), *Re-Vision: Essays in Feminist Film Criticism* (p. 83-99). University Publications of America.
- Wolinsky, D. (anim.) et Flowers, H. (invitée). (2020, 10 juillet). Heather Flowers: "There's nothing games can do that other mediums cannot." [Webradio]. Dans *Don't Die Interviews*. <https://www.youtube.com/watch?v=I0grVVLBQ1c>
- Wood, A. (2023, 28 juin). PlayStation accidentally reveals \$200m+ development costs for Horizon Forbidden West and The Last of Us Part 2. *GamesRadar+*. Repéré le 10 juillet 2024 à <https://www.gamesradar.com/playstation-accidentally-reveals-dollar200m-development-costs-for-horizon-forbidden-west-and-the-last-of-us-part-2/>

- Wood, J. (2017). Romancing and Empire, Becoming Isaac. Dans J. Malkowski et T. M. Russworm (dir.), *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, (p. 212-226). Indiana University Press.
- Wood, R. 1978. An Introduction to the American Horror Film. Dans A. Britton, R. Wood et R. Lippe (dir.), *American Nightmare: Essays on the Horror Film* (p. 7-28). Festival of Festivals.
- Wylie, A. (2012). Feminist Philosophy of Science: Standpoint Matters. Proceedings and *Addresses of the American Philosophy Association*, 86(2), 47-76.
- Youngblood, J. (2018). “What Kind of Monster Are You...?” Undertale, Queer Play, and Horror(ific) Video Games via Critical Gaming Literacy. Dans M. A. Fabrizi (dir.), *Horror Literature and Dark Fantasy*, (p. 157-170). Brill.