

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA RÉITÉRATION NOSTALGIQUE, HUMORISTIQUE ET CRITIQUE DES  
MOTIFS DE LA GUERRE FROIDE DANS *FALLOUT 4*

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
HUGO ENGEL

JANVIER 2019

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.07-2011). 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

Écrire un mémoire c'est un long voyage qu'on ne fait jamais seul, même si on a l'impression de l'être. J'aimerais profiter de cette page pour remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné durant l'écriture de ce mémoire. Tout d'abord j'aimerais remercier Gabrielle Trépanier-Jobin, ma directrice de mémoire, pour sa patience, que j'ai sûrement dû mettre à rude épreuve, ainsi que son enthousiasme quant à mon sujet et à mes intuitions. Je la remercie aussi pour nos discussions éclairées et éclairantes qui ont toujours su me remettre sur le droit chemin quand je commençais à faire trop de hors-piste. Je tiens à également à remercier Katharina Niemeyer et Carl Therrien pour avoir accepté d'être dans mon jury et m'avoir donné les bonnes pistes de lecture et de réflexion dès le début de ce mémoire.

J'aimerais aussi remercier ma mère pour sa patience et sa compréhension lors de cet été d'écriture intensive, mon oncle pour son soutien lors de l'écriture de ce mémoire ainsi que pour la suite de ma vie professionnelle et mon grand-père pour la patience avec laquelle il a écouté mes illuminations ainsi que mes plaintes. Je tiens également à remercier Élodie Simard qui fait la révision linguistique de ce mémoire, dans l'urgence, et qui a su faire preuve de beaucoup de patience à mon égard lors des derniers jours de rédaction. Enfin, je dédie ce mémoire à mon père qui m'a enseigné le goût de la musique : ce mémoire a été rédigé au son de ses vieux disques de jazz que j'ai conservé. J'aurais aimé discuter de ce mémoire avec lui.

Merci à tous pour votre patience

Tout le monde aura décidément été très patient.

« The sun is in the east  
Even though the day is done  
Two suns in the sunset,  
Could be the human race is run »

-Roger Waters, « Two Suns in the Sunset »,  
*The Final Cut*, 1983

## AVANT-PROPOS

Étant trop jeune pour avoir connu la Guerre froide et fait l'expérience de la culture qui l'entoure, le regard que je porte sur cette période s'est exclusivement construit à partir des œuvres artistiques et fictionnelles dépeignant ce monde que je n'ai pas connu, mais auquel j'ai, quelque part, le sentiment d'appartenir. Durant mon enfance, au début des années 2000, je me suis nourri de films, de jeux vidéo d'arcade et de musique rock des années 1970 et 1980. Fort de cette expérience du monde passé, faite à travers ces écrans interposés, j'ai voulu comprendre comment l'imaginaire collectif autour de la Guerre froide se construit à partir de certains jeux vidéo qui en portent les traces et qui intègrent des motifs propres à sa culture. Le souvenir de la Guerre froide est encore vif dans nos esprits grâce aux nombreuses fictions qui y consacrent leur intrigue. Toutefois, cette guerre a plus à offrir qu'une simple toile de fond pour des trames narratives ; elle comporte un univers culturel qui possède ses propres canons. D'une part, les œuvres créées durant cette guerre sont influencées par leur contexte de production et, d'autre part, plusieurs œuvres actuelles nous renvoient à la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle en puisant dans son univers référentiel, que ce soit par nostalgie ou par peur que la société reproduise les mêmes erreurs que celles commises dans le passé. Comme beaucoup de gens de ma génération, je ressens une certaine nostalgie pour cette époque que je n'ai pas connue quand je suis confronté à des productions médiatiques qui puisent dans son registre. Ce mémoire est l'occasion, pour moi, de comprendre comment les jeux vidéo, et plus particulièrement un de mes jeux préférés, *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), contribuent à nourrir la conception que les jeunes générations se font de la Guerre froide et, plus largement, comment les jeux vidéo participent à la construction de l'histoire.

## TABLES DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS .....	IV
TABLES DES MATIÈRES .....	V
LISTE DES FIGURES.....	VIII
RÉSUMÉ .....	XII
INTRODUCTION .....	1
I. LE CONTEXTE HISTORIQUE DE LA GUERRE FROIDE.....	1
II. PRESENTATION DU MEMOIRE .....	5
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE .....	7
1.1 Naissance des jeux vidéo durant la Guerre froide .....	7
1.2 Études historiques des jeux vidéo.....	8
1.2.1 Étude des jeux vidéo de guerre .....	10
1.2.2 Jeux vidéo et Guerre froide.....	11
1.3 Objectifs, questions de recherche et pertinence.....	12
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE .....	14
2.1 Définitions du jeu vidéo.....	14
2.2 Le jeu vidéo comme produit culturel industriel digne d'intérêt .....	15
2.3 Définition des motifs .....	18
2.4 Les motifs de la Guerre froide.....	20
2.4.1 L'anticommunisme : la Peur rouge .....	20
2.4.2 Un monde opposé : le manichéisme.....	27

2.4.3	La course à l'espace .....	31
2.4.4	La menace nucléaire.....	37
2.4.5	L'apocalypse nucléaire et après .....	45
2.4.6	Les guerres-écrans.....	49
2.4.7	La contreculture hippie .....	52
2.4.8	La société de consommation .....	54
2.5	Les stratégies d'inclusion des motifs de la Guerre froide.....	59
2.5.1	Le <i>theming</i> .....	59
2.5.2	Le rétrofuturisme.....	60
2.5.3	Le réalisme .....	62
2.5.4	Le fétichisme .....	64
2.5.5	La parodie.....	67
2.5.6	Procédés parodiques.....	68
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE .....		71
3.1	Rappel des objectifs de recherche.....	71
3.2	L'analyse de contenu qualitative .....	72
3.3	Mon interprétation .....	73
3.4	L'analyse de jeux vidéo .....	74
3.5	L'approche ludonarrative des jeux vidéo .....	75
3.6	L'analyse de la parodie .....	76
3.7	Une approche intertextuelle.....	77
3.8	Choix du jeu.....	78
3.9	Mon expérience de jeu.....	78
CHAPITRE IV ANALYSE DE CONTENU DE FALLOUT 4 .....		81
4.1	Le contexte entourant la production de la série <i>Fallout</i> .....	81
4.2	L'histoire et l'univers de la série <i>Fallout</i> et de <i>Fallout 4</i> .....	84
4.3	L'inclusion des motifs de la Guerre froide dans <i>Fallout 4</i> .....	86
4.3.1	Inclusion rétrofuturiste des motifs de la Guerre froide à des fins de <i>theming</i> .....	87
4.3.2	Inclusion des motifs de la Guerre froide à des fins de réalisme.....	95
4.3.3	Inclusion fétichiste des motifs de la Guerre froide .....	101
4.4	Réitération parodique des motifs de la Guerre froide dans <i>Fallout 4</i> .....	105
4.4.1	Réitération parodique du manichéisme .....	106

4.4.2	Réitération parodique du motif de l'anticommunisme.....	107
4.4.3	Réitération parodique des techniques de propagande .....	110
4.4.4	Réitération parodique du motif de la course à l'espace .....	114
4.4.5	Réitération parodique du motif de la menace nucléaire.....	116
4.4.6	Réitération parodique du motif de la société de consommation .....	119
4.4.7	Réitération parodique des artefacts culturels de la Guerre froide .....	120
4.4.8	Réitération parodique des conséquences du nucléaire .....	123
4.4.9	Inclusion parodique des armes de combat .....	124
CHAPITRE V DISCUSSION.....		126
5.1	Fonction nostalgique du rétrofuturisme.....	126
5.2	Fonction fascinante du fétichisme .....	129
5.3	Fonction consécration de la parodie .....	130
5.4	Fonction critique du rétrofuturisme.....	131
5.5	Fonction critique de la parodie .....	133
5.6	Fonction comique de la parodie.....	136
5.7	Résumé des fonctions des motifs.....	138
CONCLUSION.....		139
BIBLIOGRAPHIE .....		144

## LISTE DES FIGURES

Figure 1-1 Photo de la conférence de Potsdam. Assis, de gauche à droite : Clement Attlee, Harry S. Truman et Joseph Staline (source : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a> ) .....	3
Figure 1-1 <i>Tennis for two</i> sur un oscilloscope de laboratoire (source : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a> ) .....	8
Figure 2-1 Une affiche publicitaire pour le film <i>My Son John</i> (source : <a href="http://www.thesamecinemaeverynight.net">www.thesamecinemaeverynight.net</a> ) .....	23
Figure 2-2 Le combattant Zangief, de <i>Street Fighter</i> (source : <a href="http://wikipedia.com">wikipedia.com</a> ).....	24
Figure 2-3 Le logo de <i>Lifeless Planet</i> et sa touche communiste (source : <a href="http://wikipedia.com">wikipedia.com</a> ) .....	25
Figure 2-4 L'ouvrier russe glorifié (source : <i>Animated Soviet Propaganda</i> ) .....	27
Figure 2-5 L'interface de <i>Papers Please</i> : la frontière, en haut de l'image, et le bureau de douane où on inspecte les passeports en bas (source : capture d'écran personnelle) .....	28
Figure 2-6 Gloire à l'Arstotzka dans <i>Papers, Please</i> (source : capture d'écran personnelle).....	29
Figure 2-7 Extrait de <i>Why We Fight</i> à 04:47 (source : <a href="http://archive.org">archive.org</a> ) .....	30
Figure 2-8 L'écran d'accueil d' <i>ICBM</i> (source : <a href="http://icbm-game.com">icbm-game.com</a> ).....	30
Figure 2-9 Woody Woodpecker revendique la Lune (source : <i>From Earth to the Moon</i> , épisode 1, 1998) .....	34
Figure 2-10 <i>Spacewar!</i> sur l'écran du PDP-1 (source : <a href="http://wikipedia.com">wikipedia.com</a> ) .....	35
Figure 2-11 Les couloirs anxiogènes et la machinerie pesante d' <i>Alien : Isolation</i> (source : <a href="http://wikipedia.com">wikipedia.com</a> ).....	37
Figure 2-12 Le téléphone rouge dans <i>Red Alert 2</i> (source : <a href="http://youtube.com">youtube.com</a> ).....	39
Figure 2-13 Une partie dans <i>SDI</i> (source : <a href="http://arcade-museum.com">arcade-museum.com</a> ) .....	40

Figure 2-14 L'écran principal de <i>DEFCON</i> (source : capture d'écran personnelle) ..	41
Figure 2-15 L'écran principal de <i>Nuclear War</i> (source : capture d'écran personnelle) .....	42
Figure 2-16 La salle de contrôle d' <i>ICBM</i> (source : capture d'écran personnelle) .....	43
Figure 2-17 Le Metal Gear Zeke, icône de la série (source : metalgear.wikia.com) ..	44
Figure 2-18 L'affiche de <i>Mad Max 2</i> (source : allocine.fr) .....	48
Figure 2-19 <i>Campbell's Soup Cans</i> (source : wikipedia.com) .....	57
Figure 2-20 Comment combattre les communistes ? (source : pinterest.co.uk) .....	58
Figure 2-21 Exemple d'une publicité propagandiste dans <i>BioShock : Infinite</i> (source : bioshock.wikia.com) .....	59
Figure 2-22 Le Dragunov, un sniper semi-automatique fidèlement reproduit dans <i>Call of Duty : Black Ops</i> , qui se déroule durant la Guerre froide (source : www.callofduty.wikia).....	63
Figure 2-23 La fétichisation des hélicoptères sur la musique de Wagner (source : <i>Apocalypse Now</i> , 1979).....	65
Figure 2-24 Le commandant Kong agitant son chapeau alors que la bombe tombe vers le sol (source : <i>Dr. Strangelove</i> , 1964) .....	66
Figure 4-1 Un exemple typique de Raygun Gothic avec le Red Rocket Truck Stop (source : capture d'écran personnelle) .....	88
Figure 4-2 Une voiture rétrofuturiste de <i>Fallout 4</i> (source : capture d'écran personnelle) .....	89
Figure 4-3 Un écran de terminal (source : capture d'écran personnelle).....	90
Figure 4-4 Le Pip-Boy, l'interface du jeu (source : capture d'écran personnelle).....	91
Figure 4-5 L'écran « <i>Please Standby</i> » aperçu lorsqu'on lance le jeu et sur les écrans de télévisions (source : capture d'écran personnelle) .....	92
Figure 4-6 Juxtaposition de Gort (à gauche) et Liberty Prime (à droite) (source : wikipédia.com et fallout.wikia.com).....	93
Figure 4-7 « <i>Atomic Command</i> », une référence au classique <i>Missile Command</i> de 1980 (source : capture d'écran personnelle) .....	94

Figure 4-8 (à gauche) le costume du Silver Shroud, un super héros iconique d'avant-guerre (source : capture d'écran personnelle) .....	95
Figure 4-9 (à droite) « The mad Russian's revenge » ; une des nombreuses bandes dessinées à collectionner dans le jeu / .....	95
Figure 4-10 Une brahmine, les vaches à deux têtes servant de caravanes (source : capture d'écran personnelle) .....	98
Figure 4-11 Hancock, la goule maire de Goodneighbor (source : capture d'écran personnelle) .....	99
Figure 4-12 Le cadran du compteur Geiger intégré au Pip-Boy (source : capture d'écran personnelle) .....	100
Figure 4-13 La nature en ruines des environs de Boston (source : capture d'écran personnelle) .....	103
Figure 4-14 Diamond City dans le stade de Boston (source : capture d'écran personnelle) .....	104
Figure 4-15 La Mer Luminescente, un désert radioactif (source : capture d'écran personnelle) .....	105
Figure 4-16 « Beware the red death! », source : capture d'écran personnelle .....	111
Figure 4-17 (à gauche) la célèbre affiche de recrutement de l'armée américaine (source : digital.library.unt.edu) .....	113
Figure 4-18 (À droite) parodie de l'affiche de recrutement de l'Oncle Sam (source : capture d'écran personnelle). .....	113
Figure 4-19 L'affiche de Mr. Pebbles (source : reddit.com) .....	115
Figure 4-20 La cantine de l'abri 81 (source : capture d'écran personnelle) .....	117
Figure 4-21 Un robot Mr. Handy en train de tailler une haie dans la cinématique d'introduction (source : capture d'écran personnelle) .....	119
Figure 4-22 « <i>Have a Nuke</i> », une des nombreuses publicités Nuka-Cola du jeu (source : capture d'écran personnelle) .....	120

Figure 4-23 Le Fat Man, une arme nucléaire portative destructrice (source : www.fallout.wikia.com).....	124
Figure 5-1 Le président Trump affirme que son bouton nucléaire est plus gros et plus puissant (source : www.twitter.com) .....	133
Figure 5-2 Pochette de l'album <i>Sell Out</i> (source : thewho.com) .....	134
Figure 5-3 Le réchauffement climatique est un complot chinois selon Donald Trump (source : www.twitter.com).....	135

## RÉSUMÉ

La « Guerre froide » désigne la période qui va de la fin de la Seconde Guerre mondiale à la chute de l'Union soviétique en 1991, durant laquelle se sont opposés, dans une lutte idéologique, politique et culturelle, deux camps : les États-Unis et l'URSS. Durant cette période, la culture populaire a connu un essor sans précédent avec la naissance du *blockbuster* hollywoodien, la pop culture et les jeux vidéo. La Guerre froide comporte aussi d'autres éléments liés à de vraies tensions historiques, comme la peur du communisme aux États-Unis ou la course à l'espace avec l'URSS. Ces éléments, que l'on appellera motifs, renvoient à un aspect particulier de la Guerre froide et sont présents dans tout un répertoire d'œuvres filmiques, littéraires ou vidéoludiques qui ont marqué notre imaginaire collectif.

Cette recherche étudie le rapport qu'entretient la culture de la Guerre froide avec un jeu en particulier : *Fallout 4*, développé et édité par Bethesda en 2015. Ce jeu a été choisi pour la vision d'un monde alternatif qu'il propose, un monde dans lequel la Guerre froide s'est terminée différemment. Ce mémoire a pour objectif de répondre aux questions de recherche suivantes : comment *Fallout 4* participe-t-il à la construction de notre imaginaire de la Guerre froide ? Comment s'approprie-t-il les motifs de la Guerre froide ? Quels types de commentaire à l'égard de la Guerre froide se dégagent du jeu ? Au terme de cette recherche, je pense que *Fallout 4* développe un commentaire partagé sur la Guerre froide entre l'hommage et la volonté de susciter une certaine nostalgie chez le joueur, et une critique de certains aspects de notre société actuelle à travers la parodie de la culture de la Guerre froide.

Mots clés : Guerre froide, parodie, motifs, *Fallout*, culture populaire

## INTRODUCTION

### i. Le contexte historique de la Guerre froide

La « Guerre froide » désigne la période qui va de la fin de la Seconde Guerre mondiale à la chute de l'Union soviétique en 1991, durant laquelle se sont opposés, dans une lutte idéologique, politique et culturelle, deux camps : les États-Unis et l'URSS.

Le terme « guerre froide » provient de l'essai *You and the atomic bomb* (1945) rédigé par l'écrivain anglais George Orwell<sup>1</sup>. Ce dernier désigne par « guerre froide » l'état d'hostilité maintenue entre les deux vainqueurs de la Seconde Guerre mondiale. Le terme est ensuite popularisé par le journaliste américain Walter Lippman dans une série d'ouvrages et d'articles qu'il publie, à partir de 1947, pour désigner le conflit au cours duquel se sont opposés les États-Unis et l'URSS – de façon plus large le bloc de l'Ouest et le bloc de l'Est – dans un monde bipolaire d'après-guerre en plein changement. Ce conflit se caractérise par l'absence d'affrontement direct entre les deux pays, mais également par la crainte qu'une telle chose se produise. Au lieu d'un affrontement militaire, les deux belligérants se disputent différentes parties du monde à travers des guerres-écran<sup>2</sup>, des conférences diplomatiques, des tactiques d'espionnage et une

---

<sup>1</sup> « George Orwell and the origin of the term 'cold war' », Katherine Connor Martin, Oxford Dictionaries, 2015, url: <https://blog.oxforddictionaries.com/2015/10/19/cold-war-origin/>

<sup>2</sup> En anglais, le terme « proxy war », pouvant être traduit par guerre-écran ou guerre par procuration, est un conflit militaire au cours duquel les deux belligérants ne s'impliquent pas directement, mais soutiennent financièrement ou matériellement les deux camps qui s'opposent (Axelrod, 2009).

course effrénée à l'innovation scientifique, afin de prouver leur domination culturelle et technologique sur l'adversaire.

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'alliance faite entre les vainqueurs de la guerre afin de venir à bout des forces de l'Axe<sup>3</sup> prend fin (Duroselle et Kaspi, 2001). Ces vainqueurs, à savoir les États-Unis, la Grande-Bretagne et l'URSS, se partagent une Europe déchirée. Leur alliance, qui commence déjà à s'effriter lors de la conférence de Yalta en février 1945, devient quasi-obsolète lors de la conférence de Potsdam en juillet 1945. C'est la dernière fois que se réunit le « *Big Three* », à savoir Winston Churchill, premier ministre britannique de 1940 à 1945 accompagné de Clement Attlee qui lui succéda à la fin de la guerre, Joseph Staline, secrétaire général du Parti communiste depuis 1922 et jusqu'à sa mort en 1953, et Harry S. Truman, président américain succédant à Franklin D. Roosevelt après sa mort en avril 1945. Ces personnes figurent parmi celles qui ont le plus influencé le cours de la guerre et qui ont mené les Alliés à la victoire.

---

<sup>3</sup> L'Axe, pendant la Seconde Guerre Mondiale, est composée de trois pays belligérants : l'Allemagne, l'Italie et le Japon. Ils sont opposés aux Alliés constitués des États-Unis, de la Grande-Bretagne et de l'Union Soviétique.



Figure 1-1 Photo de la conférence de Potsdam. Assis, de gauche à droite : Clement Attlee, Harry S. Truman et Joseph Staline (source : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Les désaccords survenus pendant la conférence de Potsdam à propos du contrôle de l'Allemagne vaincue, d'une « nouvelle arme » détenue par les États-Unis et d'autres sujets viennent fissurer l'alliance jusqu'à la séparation de l'Europe en deux parties (Soutou, 2011, p. 142-146). L'Allemagne est divisée en deux, avec d'un côté la République fédérale d'Allemagne (RFA ou Allemagne de l'Ouest) et de l'autre, la République démocratique d'Allemagne (RDA ou Allemagne de l'Est). La capitale du pays, Berlin, est également scindée en quatre zones, dont trois contrôlées par les britanniques, les américains et les français, du côté ouest de la ville, et une quatrième, contrôlée par l'Union soviétique du côté est. Berlin deviendra le lieu iconique des luttes de pouvoir ayant perdurées tout au long de la Guerre froide.

Au terme de la conférence de Postdam, en 1945, un ultimatum est lancé au Japon par les États-Unis, la Grande Bretagne et la Chine : capituler sans condition à défaut de

quoi la nation ferait face à une « prompte et rapide destruction<sup>4</sup> ». À la suite du refus du Japon, les États-Unis font usage de la « nouvelle arme » à leur disposition qu'ils viennent de développer : la bombe atomique. C'est ainsi que les 6 et 9 août 1945, les deux seules bombes atomiques<sup>5</sup> utilisées dans un conflit armé jusqu'à ce jour sont lancées sur les villes japonaises d'Hiroshima et de Nagasaki<sup>6</sup>, faisant au total entre 150 000 et 200 000 victimes<sup>7</sup>. Ces bombardements mettent immédiatement fin à la guerre entre les Alliés et le Japon et, de façon plus globale, à la Seconde Guerre mondiale, lors de ce qu'on appelle aujourd'hui le « V-J Day » pour « Victory over Japan » (Beavor, 2012). Par la suite, plusieurs autres pays se dotent de l'arme nucléaire : l'URSS, la Grande-Bretagne, la France et la République Populaire de Chine, faisant craindre à plusieurs une escalade de la violence.

À la fin des années 1980, l'URSS s'embarque dans plusieurs conflits<sup>8</sup> qui affaiblissent son influence sur les pays communistes. L'arrivée de Mikhaïl Gorbatchev, en 1990, et l'instauration de nouvelles réformes plus libérales remettent en question le pouvoir du bloc soviétique, déjà fragilisé depuis que les idéaux de démocratie se sont lentement

---

<sup>4</sup> Terry Charman, « How the Potsdam Conference shaped the future of post-war Europe », Imperial War Museum, 2018 ; <https://www.iwm.org.uk/history/how-the-potsdam-conference-shaped-the-future-of-post-war-europe>, consulté le 10 juin 2018

<sup>5</sup> Les bombes atomiques utilisées sur le Japon en 1945 sont le fruit d'une longue collaboration entre plusieurs pays Alliés et l'aboutissement d'une série d'innovations sur le plan de la physique nucléaire. Le projet scientifique Manhattan (1942-1946), visant à développer une nouvelle arme nucléaire, fut conduit au laboratoire de Los Alamos, au Nouveau-Mexique, par une équipe de scientifiques dirigée par le physicien J. Robert Oppenheimer, nom resté célèbre aujourd'hui comme celui du « père » de la bombe atomique (Rhodes, 2012).

<sup>6</sup> La bombe qui frappa Nagasaki avait pour nom de code « Fat Man », tandis que celle d'Hiroshima se nommait « Little Boy ».

<sup>7</sup> Les chiffres sont repris de « Hiroshima and Nagasaki Death Toll » ; <http://www.aasc.ucla.edu/cab/200708230009.html>, consulté le 10 juin 2018

<sup>8</sup> L'invasion coûteuse de l'Afghanistan en 1979, l'accident de Tchernobyl en 1986, les révolutions de 1989 qui ont secoué l'Europe de l'Est, ainsi que les changements de régime aux Philippines, au Chili, en Corée du Sud ou encore dans de nombreux pays d'Afrique.

immiscés parmi les intellectuels et les révolutionnaires après le Printemps de Prague<sup>9</sup> en 1968. À la suite des demandes d'autonomies des pays baltes en 1991, suivies par celles d'autres pays soviétiques, des mouvements nationalistes ont lieu partout dans les pays entourant la Russie. Gorbatchev fait l'objet d'un coup d'État qui échoue, mais ne reste pas au pouvoir et l'Union soviétique s'écroule d'elle-même à la fin de l'année 1991, avant d'être morcelée en une quinzaine de pays autonomes et libérés du contrôle soviétique. La fin de l'URSS marque également la fin de la Guerre froide, la victoire du capitalisme sur le communisme et le triomphe des valeurs de la démocratie sur le totalitarisme, faisant des États-Unis les grands vainqueurs de ce long conflit.

Durant tous ces événements, des récits et des mythes se créent et sont véhiculés à travers des œuvres artistiques, littéraires, cinématographiques et télévisuelles qui plantent profondément leurs racines dans le contexte bouillonnant de l'époque. La culture occidentale connaît alors une mutation des mœurs se caractérisant entre autres par l'émancipation de la jeunesse, qui revendique la paix par le biais de manifestations, mais aussi de nouveaux styles vestimentaires et genres de musiques. Le souvenir de cette période s'est transmis à travers des ouvrages et des discours politiques, mais aussi à travers nombre d'œuvres, de photographies, de chansons, d'images de toutes formes, d'innovations technologiques et d'avancées scientifiques. Les jeux vidéo n'échappent pas au phénomène.

## ii. Présentation du mémoire

Le sujet de ma recherche porte sur la réitération des caractéristiques propres à cette culture de la Guerre froide dans le jeu vidéo *Fallout 4*. J'énoncerai, dans mon premier

---

<sup>9</sup> Le Printemps de Prague désigne la période durant laquelle beaucoup de réformes comme la liberté de presse et d'expression ont été menées dans la république socialiste Tchécoslovaque, aujourd'hui divisée entre la République Tchèque et la Slovaquie. En plus de ces réformes, le pays a été secoué par une vague de révoltes des intellectuels, des écrivains et des artistes, avant qu'ils ne soient brutalement stoppés par les armées de l'URSS.

chapitre, ma problématique à partir d'une revue de littérature sur l'état actuel des études historiques portant sur les jeux vidéo, sur les jeux vidéo et la guerre et plus précisément, sur les jeux vidéo et la Guerre froide. Je présenterai les questions et objectifs de ma recherche, de même que sa pertinence.

Le prochain chapitre fera état de mon cadre théorique. Je me positionnerai d'abord dans le champ des études sur le jeu vidéo, puis j'introduirai les concepts-clés de ma recherche : soit celui de produit culturel industriel et celui des motifs de la Guerre froide. À partir d'ouvrages sur cette période et de diverses productions médiatiques réalisées durant cette guerre, j'effectuerai une revue historique de la Guerre froide en résumant ses événements et traits culturels marquants de sorte à faire ressortir les motifs qui feront l'objet de mon analyse. Puis, j'expliquerai différentes stratégies et procédés pouvant être utilisés pour intégrer les motifs de la Guerre froide dans les jeux vidéo, dont le *theming*, le rétrofuturisme, le réalisme, le fétichisme et la parodie (incluant des procédés comme la répétition, l'inversion, l'exagération, etc.).

Le troisième chapitre exposera ma méthodologie de recherche : j'y décrirai quel type d'analyse je ferai, l'approche que je privilégierai ainsi que les outils dont je me doterai pour procéder à l'analyse de *Fallout 4*. À la fin de ce chapitre, je présenterai brièvement mon corpus et les considérations à prendre en compte pour analyser mes jeux.

Le chapitre 4 sera consacré à la description et à l'analyse de *Fallout 4*. Nous verrons que le jeu mobilise toutes les stratégies et procédés énumérés ci-haut pour intégrer les motifs de la Guerre froide.

Dans le chapitre 5, consacré à la discussion du résultat de mon analyse, je m'efforcerai enfin de mettre en évidence les différents types de commentaires soulevés par le jeu à l'égard de la Guerre froide et la manière dont ils contribuent à forger la perception que les joueurs se font de ce conflit historique.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

#### 1.1 Naissance des jeux vidéo durant la Guerre froide

C'est durant la période de la Guerre froide que naissent et se développent les jeux vidéo. La préhistoire des jeux vidéo commence durant la Seconde Guerre mondiale, alors que l'Allemagne nazie utilise la machine de chiffrement Enigma, afin d'envoyer des messages codés à ses troupes sur le front sans que les Alliés puissent les décrypter et anticiper leurs mouvements. Alan Mathison Turing, un mathématicien anglais qui travaille à Bletchley Park, met au point une seconde machine, fonctionnant grâce à un système d'algorithmes et de mécaniques complexe, qui lui permet de décoder Enigma et d'écourter la guerre de deux ans, selon certains historiens (Hodges, 2000). Turing est considéré comme le père fondateur de l'informatique et est connu principalement pour la machine de Turing et le test de Turing, qui servent à évaluer les performances d'une intelligence artificielle (Hodges, 2000). Ses travaux permettent la conception des premiers ordinateurs. Par la suite, les avancées dans le domaine de l'informatique conduisent aux premières expériences vidéoludiques, réalisées dans un environnement universitaire (Goldberg, 2013, p. 56 ; Triclot, 2017, p. 122), parmi lesquelles on peut citer *Tennis for two*<sup>10</sup> (Higinbotham, Dvorak, 1958) ou *Spacewar!* (Russell, 1962).

---

<sup>10</sup> William Higinbotham est un scientifique et physicien américain ayant auparavant travaillé sur le Projet Manhattan qui a abouti à la bombe atomique (il en a conçu le détonateur). Il se fait ensuite connaître en



Figure 1-1 *Tennis for two* sur un oscilloscope de laboratoire (source : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Les jeux vidéo servent alors de vitrine afin de mettre en évidence les avancées technologiques faites dans le domaine de l'informatique aux États-Unis. C'est toutefois durant les années 1970 qu'on voit apparaître les premiers gros succès du jeu vidéo, sa commercialisation de masse et sa démocratisation auprès du grand public. Les jeux vidéo deviennent alors un objet culturel populaire qui véhicule ses propres représentations du monde « réel ».

## 1.2 Études historiques des jeux vidéo

L'étude historique des jeux vidéo est un champ récent au sein des *game studies*. Au cours de mes recherches, j'ai constaté la faible présence, dans la littérature scientifique, d'études adoptant certains angles d'approche de l'historicité des jeux vidéo et abordant certaines périodes historiques (Chapman, Foka & Westin, 2017 ; Knoblauch, 2015).

---

tant que défenseur du mouvement de non-prolifération des armes nucléaires, et est à la tête du département « instrumentation » au Laboratoire national de Brookhaven. Il est accusé au début des années 1950 d'être un sympathisant communiste par le sénateur McCarthy, en raison de son opposition à la bombe atomique (Goldberg, 2013, p. 25).

Beaucoup de recherches se focalisent sur l'idéologie coloniale dans des jeux comme *Civilization* (MicroProse, 1991) et *Age of Empire* (Ensemble Studios, 1997), sur les représentations fantasmées de la période médiévale et des guerres majeures d'un point de vue narratif (Chapman et al., 2017, p. 365) ou encore sur l'idée de représenter certaines formes et discours du passé à travers le « *reenactment* », c'est-à-dire la reconstitution historique (Rejack, 2007). On peut aussi citer des ressources internet, comme le blogue *PlayThePast*, qui explore les intersections entre l'héritage culturel de notre histoire et les jeux vidéo, ou des séries de vidéos sur les relations entre histoire et jeux vidéo, comme *History's Creed* (2017), produite par la chaîne de télévision Arte et présentée par le vidéaste Nota Bene. Peu d'études, en revanche, se sont intéressées au rôle que jouent ces représentations de l'histoire dans les systèmes ludiques:

*And yet, far too little academic time and attention has been spent trying to understand the formal or cultural conditions that have resulted in these depictions, analysing instances that step outside this general trend and exploring the potential for progressive representations utilising the specific affordances of the game form.* (Chapman et al., 2017, p. 365)

En outre, peu de recherches ont cherché à comprendre comment les jeux vidéo participent à la construction de notre imaginaire collectif et de notre perception de certains événements historiques.

L'angle d'approche que j'adopterai dans mon mémoire ne concerne pas la représentation réaliste, factuelle et historiquement fidèle de la Guerre froide dans certains jeux vidéo, mais plutôt la manière dont ces textes culturels s'approprient des conceptions répandues d'évènements historiques, que ce soit pour livrer un message politique, véhiculer une vision artistique ou créer une expérience vidéoludique signifiante pour le joueur (Knoblauch, 2015, p. 187). Ma recherche se situe dans la branche émergente des *historical game studies* que l'on peut définir par « *the study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it* » (Chapman, 2017, p. 358). Étant relativement récente, cette branche comporte encore

peu d'études du potentiel qu'a le médium vidéoludique de représenter l'histoire à travers sa forme et son langage spécifique (Chapman, 2017, p. 365 ; Wenig, 2011). C'est ce que je me propose de faire, ici, en analysant les stratégies d'inclusion des motifs de la Guerre froide dans l'univers narratif et le système ludique de *Fallout 4* (Bethesda Softwork, 2015).

Le marché du jeu vidéo propose une diversité inégale en termes de périodes historiques représentées : nombre de jeux grand public comportent des visions romanesques de l'antiquité (*Age of Mythology*, Ensemble Studios/Microsoft, 2002 ; *God of War*, Santa Monica Studio/Sony Interactive Entertainment, 2005), du Moyen-Âge (les jeux d'*heroic fantasy* comme les *Elders Scrolls*, Bethesda Softworks, 1994 ; la saga *The Witcher*, CD Projekt Red/Atari, 2007) ou des guerres mondiales (*Battlefield One*, EA DICE/Electronic Arts, 2016 ; *Call of Duty : WWII*, Sledgehammer Games/Activision, 2017), en laissant de côté les lieux plus éloignés de l'Occident, comme l'Asie ou l'Afrique, ou les contextes sociopolitiques plus complexes qui se prêtent moins bien à la structure ludique (Chapman et al., 2017, p. 362-365), comme c'est, à mon avis, le cas de la Guerre froide qui impliquait plusieurs acteurs et qui a donné lieu à peu d'action militaire.

### 1.2.1 Étude des jeux vidéo de guerre

Il existe certaines recherches qui étudient le rapprochement entre la guerre et le jeu vidéo (Robinson, 2012 ; 2015), les jeux vidéo militaires (Mead, 2013) et les liens entre ces jeux et l'idéologie militaire (Kline, Dyer-Witthford et De Peuter, 2003 ; Dyer-Witthford et De Peuter, 2009). Dans *Joystick Soldier*, Sebastian Deterding souligne qu'il existe de nombreux jeux de plateau et de société mettant en scène la guerre ; certains sont très anciens, comme le jeu de Go originaire de Chine, alors que d'autres sont plus récents comme le « *Kriegsspiel* » allemand, signifiant littéralement « jeu de guerre » et ayant servi de source d'inspiration aux jeux de guerre encore plus récents

(2010, p. 23). Aujourd'hui, les jeux vidéo de guerre forment indéniablement un des genres vidéoludiques les plus populaires, avec certaines franchises célèbres comme la série des *Call of Duty* (Infinity Ward/Activision), *Battlefield* (EA DICE/Electronic Arts) ou encore *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive/Electronic Arts) (Penney, 2010, p. 191-192). Huntemann et Payne (2010) reviennent sur la relation qu'entretient l'industrie du jeu vidéo avec l'industrie militaire et les différents complexes militaro-industriels du divertissement. L'ouvrage de Patrick Crogan, *Gameplay Mode : War, Simulation and Technoculture* (2011), explore aussi ces relations, en replaçant l'origine de la culture informatique et vidéoludique dans le contexte de l'industrie militaire et en soulignant les différentes interventions de cette industrie dans le milieu de la culture populaire. Beaucoup de questions de société et de controverses sont soulevées lorsqu'on évoque la guerre dans les jeux vidéo, notamment celle de la violence. Certaines études se concentrent là-dessus, en tentant de contester l'idée que les jeux vidéo de guerre sont forcément à l'origine des actes violents du monde réel donnant mauvaise réputation aux jeux de guerre militaires (Henry et Lukas in Lukas, 2010 ; Halter, 2006 ; Kutner et Olson, 2008 ; Granic et al., 2013).

### 1.2.2 Jeux vidéo et Guerre froide

Dans le cas des études en jeux vidéo portant sur la Guerre froide, on les retrouve essentiellement dans des chapitres d'ouvrages collectifs portant plus largement sur la simulation de l'histoire dans les jeux vidéo (Schulzke in Elliott et Kappell, 2013) ou encore sur l'état des lieux de la culture vidéoludique (Knoblauch, 2015). Ces études se concentrent généralement sur un aspect particulier de la Guerre froide. Le texte de Knoblauch, dans *State of Play* (Goldberg et Larsson, 2015), porte sur les univers post-apocalyptiques issus d'un imaginaire empreint de peur à l'égard de l'énergie atomique. Le chapitre intitulé « *Game Over ? A Cold War Kid Reflects On Apocalyptic Video Games* » revient sur l'histoire du jeu vidéo post-apocalyptique, qualifiant de « naturelle » la reprise, par l'industrie vidéoludique, de ce thème déjà très prisé dans la

littérature et au cinéma (2015, p. 189-190). Parmi ces jeux, il cite entre autres *Wasteland* (Interplay Entertainment, 1988) ou le premier *Fallout* (Interplay Productions, 1997). Le texte souligne l'évolution des thèmes abordés, allant de la guerre thermonucléaire à l'apocalypse zombie, la pluie de météorites et les invasions extraterrestres. Cette évolution rend compte d'un changement quant à la source de la menace, allant de l'intérieur de la planète Terre vers l'extérieur (2015, p. 201). La Guerre froide est, pour Knoblauch, quelque chose de plus simple que la situation politique des années 2010, car elle se résume à l'idée du « *us versus them* » (2015, p. 209). Le documentaire d'une heure sur la Guerre froide et les jeux vidéo intitulée « *Nuclear Fruit: How the Cold War Shaped Video Games* » (Ahoy, 2015) revient sur l'histoire technologique des jeux vidéo, de la console Magnavox Odyssey<sup>11</sup> à aujourd'hui. Le film fait le lien entre, d'une part, l'apparition et le succès des jeux de science-fiction et, d'autre part, les progrès technologiques qui ont abouti durant la Guerre froide. Il met aussi en évidence l'héritage qu'a laissé la culture de la Guerre froide dans les jeux vidéo modernes ; les jeux spatiaux, l'infiltration, le communiste comme antagoniste de choix ou son remplacement par le terroriste dans un monde post-11 septembre. Cependant, lorsqu'on parle de Guerre froide en lien avec les jeux vidéo dans le monde de la recherche, c'est plus souvent comme cadre historique pour situer l'émergence du médium (Wolf, 2007 ; Donovan, 2010 ; Newman, 2017), que comme source d'inspirations culturelles ayant un impact sur leurs représentations et leurs contenus.

### 1.3 Objectifs, questions de recherche et pertinence

Ma recherche porte sur la transposition des motifs de la Guerre froide dans différentes composantes des jeux vidéo telles que leurs mécaniques, histoires, environnements,

---

<sup>11</sup> L'Odyssey était une des premières consoles de salon, conçue par Ralph Baer et distribuée en 1972 par la société Magnavox (Goldberg, 2013, p. 48)

interfaces, graphiques et thèmes abordés. Elle a pour visée d'étudier les stratégies et procédés à partir desquels les jeux vidéo, et plus particulièrement le jeu de rôle à la première personne *Fallout 4*, intègrent ces motifs dans leur diégèse et leur *gameplay* afin de répondre aux questions suivantes : comment *Fallout 4* participe-t-il à la construction de notre imaginaire de la Guerre froide ? Comment s'approprie-t-il les motifs de la Guerre froide ? Quels types de commentaire à l'égard de la Guerre froide se dégagent du jeu ?

Ma recherche se situe à la croisée de plusieurs domaines : l'étude du jeu vidéo, l'étude des médias, la sémiotique, la sociologie et l'histoire. Elle permettra de mieux comprendre comment les objets culturels industriels, en particulier les jeux vidéo, contribuent à l'édification de notre mémoire collective en ce qui concerne les événements marquants de notre histoire tels que les guerres. Comme je l'ai expliqué plus tôt, il existe certains points aveugles dans la littérature à propos des représentations de la guerre dans les jeux vidéo. Non seulement la Guerre froide passe souvent sous le radar des historiens du jeu vidéo, mais aussi, la plupart des recherches s'intéressent au caractère fidèle des représentations historiques vidéoludiques. Je souhaite, pour ma part, me détacher de cette approche pour me concentrer principalement sur les motifs mythiques de la Guerre froide qui marquent notre imaginaire collectif et qui peuvent être organisés de manière à construire un commentaire subjectif sur ce conflit. Dans le futur, ma recherche pourra à son tour être utilisée comme source d'inspiration afin d'identifier les motifs d'une autre période historique, qui sera peut-être celle pendant laquelle j'écris ces lignes.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Au cours de ce chapitre, j'expliquerai comment je me positionne par rapport aux différentes approches existantes sur le jeu vidéo. Ensuite, je relèverai divers motifs de la Guerre froide à partir de la littérature et d'exemples puisés dans mon répertoire personnel d'amateur de cinéma et de jeux vidéo. Finalement, je décrirai différentes stratégies d'inclusion de ces motifs dans les œuvres culturelles afin de bien m'outiller pour la réalisation de mon analyse de *Fallout 4*.

#### 2.1 Définitions du jeu vidéo

Mathieu Triclot résume bien la pluralité des définitions pouvant s'appliquer au jeu vidéo selon l'approche utilisée :

Qu'est-ce que les jeux vidéo ? On pourra dire que les jeux vidéo sont un loisir de masse, l'un de ceux dont « la diffusion a été la plus spectaculaire au cours de la dernière décennie ». On pourra également dire que les jeux vidéo sont l'un des derniers entrants dans le monde des industries culturelles ou de la culture populaire, un sérieux concurrent du cinéma. On pourra aussi dire que les jeux vidéo désignent tout simplement l'ensemble des jeux produits à ce jour sur les différentes plates-formes du PDP-1 de 1961 jusqu'aux consoles *next-gen* de la fin des années 2000. On pourra encore dire que tout n'est qu'accessoire et que ce qui compte en définitive, ce sont les systèmes de règles, les gameplays spécifiques sur lesquels sont construits les jeux. (2017, p. 15-17)

Chaque énoncé convoque un domaine d'études différent. À travers le regard du sociologue, nous pouvons voir les jeux comme un divertissement de masse engageant un certain nombre de pratiques sociales et formant des communautés de joueurs. Nous pouvons également les étudier dans une perspective historique et socioéconomique en les situant au sein d'un contexte particulier et par rapport à des industries médiatiques concurrentes. Selon la perspective du design, nous pouvons nous attarder sur le contenu des jeux et leur jouabilité, c'est-à-dire leurs systèmes de règles et de commandes qui font d'eux des objets interactifs. Je me positionne à l'intersection de tous ces domaines, car il s'agit, dans ma recherche, de rendre compte de l'intégration d'éléments historiques et culturels dans la trame narrative et le design des jeux vidéo. Juul identifie six caractéristiques nécessaires et suffisantes pour définir un jeu : un système formel de règles avec des issues variables et quantifiables, qui sont assignées à une valeur positive ou négative, que le joueur peut influencer en faisant un effort, auquel il est connecté émotionnellement et dont les conséquences demeurent optionnelles et négociables (2005, p. 7-8). Katie Salen et Eric Zimmerman, dans leur ouvrage *Rules of Play*, emploient une définition du jeu vidéo très proche de celle de Jesper Juul : « *A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome* » (2004, p. 80).

## 2.2 Le jeu vidéo comme produit culturel industriel d'intérêt

Partant du postulat qu'un jeu vidéo peut être considéré comme une œuvre au même titre que les classiques de la littérature ou du cinéma, je suis d'avis qu'il peut posséder les mêmes valeurs artistiques, expressives et politiques que ces derniers. Je préfère toutefois référer au jeu vidéo en tant qu'objet culturel industriel plutôt qu'œuvre d'art.

Le sociologue Jean-Pierre Esquenazi (2001) explique que, à la suite de la publication de *La dialectique de la raison* par Adorno et Horkheimer en 1944, plusieurs opposaient l'œuvre d'art, appartenant à une culture haute, légitime et élitiste, à la culture de masse

illégitime qui comprend les objets culturels rejetés par l'élite. Dans cette perspective, le terme « œuvre d'art » sous-entendait des rapports de pouvoir entre des classes sociales et était empreint d'une connotation péjorative envers un large pan de nos objets culturels (Esquenazi, 2006, p. 125). Adorno et Horkheimer effectuaient d'ailleurs une virulente critique de la culture industrielle uniformisée dans laquelle la consommation remplace l'expérience esthétique (2006, pp. 114-115). Cette opposition entre culture haute et basse donnait la fausse impression que les productions issues de la culture de masse n'ont aucune valeur esthétique, sociologique et politique, alors qu'à l'inverse, une œuvre d'art a pour rôle de « rendre compte de l'état de notre monde » (Esquenazi, 2011, pp. 191-192). Par conséquent, les chercheurs se sont longtemps désintéressés de la culture de masse au profit de cette culture d'élite. Cette conception dichotomique est, depuis plusieurs décennies, dépassée. De plus en plus nombreux sont ceux qui reconnaissent que les produits culturels font partie d'une culture industrielle qui comporte elle aussi ses propres canons et classiques. La distinction entre l'œuvre d'art, appartenant à une culture haute, et le produit culturel industriel, appartenant à une culture basse, s'effrite alors petit à petit (Esquenazi, 2011, p. 194). Plus encore, la culture de masse, issue de la production industrialisée de biens culturels reproduits et diffusés au plus grand nombre, comporte des stéréotypes, des idéologies et des valeurs qui sont dignes d'intérêt sur le plan politique. À notre avis, il est donc légitime d'analyser des objets culturels industriels d'un point de vue historique, sociologique et politique.

C'est d'ailleurs ce que font les chercheurs s'inscrivant dans la branche des *cultural studies* ; un champ disciplinaire qui a pour objectif d'étudier les mécanismes de production de la culture et les rapports qu'elle entretient avec les lieux de pouvoir. À l'origine, le courant mettait de l'avant l'étude de la culture de masse et de son histoire sociale (Van Damme, 2004, p. 49). Aujourd'hui, ses objets d'études et ses méthodologies se sont tellement diversifiés qu'il est presque impossible d'en délimiter l'étendue ; les *cultural studies* peuvent étudier à la fois des problématiques liées à la

culture, la musique, l'architecture, la politique, la technologie ou encore les questions de genre (Van Damme, 2004, p. 53).

Bien que je considère personnellement le jeu vidéo comme une forme d'art et une pratique artistique, au même titre que le cinéma ou la peinture, je préfère y référer en tant qu'objet culturel industriel, puisque l'expression « œuvre d'art » est toujours, à mon avis, connotée d'une conception bourgeoise du paysage artistique et culturel selon laquelle elle est réservée à une élite et à certains domaines artistiques institutionnalisés (Esquenazi, 2011, p. 191 ; p. 194). De plus, le jeu vidéo est une industrie culturelle jouant à la fois sur les plans artistiques et mercantiles, partagée entre la volonté de produire des expériences vidéoludiques signifiantes et celle d'augmenter son chiffre d'affaires. Quant à la culture de la Guerre froide, elle est en partie basée sur la production en série d'objets culturels industriels. Elle est au centre du système de consommation de masse et d'industrialisation de la culture vivement critiqué par Adorno et Horkheimer dont je reparlerai un peu plus loin.

Comme tout autre produit culturel industriel, le jeu vidéo a eu de la difficulté à s'imposer comme objet de recherche légitime avant le début des années 2000. Durant la dernière décennie, certains auteurs ont réfléchi à la force évocatrice et la nature politique des jeux vidéo. On peut citer notamment les travaux de Henry Jenkins (2000) sur la représentation des personnages féminins et la mutation du marché vidéoludique vers un nouveau public féminin, ou encore ceux de Mathieu Triclot (2011), qui a écrit tout un livre sur l'histoire culturelle de l'industrie des jeux vidéo. Des travaux de ce genre légitiment le jeu vidéo comme objet d'étude sociologique et politique. Ma recherche s'inscrit à l'intersection des *game studies* et des *cultural studies*, de même qu'en continuité avec les études qui cherchent à insérer le jeu vidéo dans la culture et les politiser. Elle s'efforcera de comprendre comment le jeu vidéo contribue à construire un imaginaire collectif de la Guerre froide pour les générations qui ne l'ont pas vécue, en commentant les événements passés, de même qu'en réactivant des

anciennes peurs collectives, mythes et valeurs. Les industries culturelles qui prennent leur essor durant la Guerre froide véhiculent un ensemble de représentations symboliques qui font partie d'une culture industrielle que l'on appelle la culture de masse. Le sociologue français Éric Macé définit la culture de masse comme :

Un ensemble d'objets culturels qui gardent en eux la trace de ce que leur contexte de production y a plié (par de multiples médiations, traductions, déplacements des catégories de représentations), et qui, par le fait même de leur existence, redéployent le contexte dans lequel ces catégories de représentations sont à nouveau traduites, déplacées pour entrer dans les plis d'une nouvelle production de représentations. (2002, p. 52)

Dans cette perspective, la culture de la Guerre froide est constituée d'un ensemble de produits culturels industriels qui gardent les traces de leur contexte de production et qui, par effet de répétition, établissent ce que j'appellerai ici les « motifs » de la Guerre froide.

### 2.3 Définition des motifs

Le motif, en arts, est un élément graphique répété (dictionnaire Larousse), alors qu'en littérature, il désigne une action, une situation, un objet qui peut se retrouver dans un ensemble d'œuvres différentes à des époques diverses<sup>12</sup>. Les motifs peuvent être intégrés à diverses formes graphiques, sonores, narratives ou ludiques qui sont identifiables comme marqueurs d'une époque et d'un contexte, ou plus formellement à un style ou à un thème en particulier.

L'étude des procédés de style s'effectue dans plusieurs domaines comme la mode, la peinture, l'architecture, la littérature, etc. On peut définir le style comme une manière de parler, d'écrire, d'agir ou encore comme l'ensemble des caractéristiques d'une

---

<sup>12</sup> Véronique Klauber, « MOTIF, poétique », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 6 avril 2018 ; <http://www.universalis.fr/encyclopedie/motif-poetique/>

œuvre liées à un artiste, une école, un certain contexte de production, une époque et aux conventions sociales qui prévalent durant cette époque (dictionnaire Larousse).

J'ouvre ici une parenthèse sur le choix du terme « style » au détriment du terme « esthétique », qui pouvait sembler pertinent pour l'étude des motifs. L'esthétique, que l'on peut définir comme la « discipline qui fournit les concepts de l'analyse des œuvres de l'art » (Esquenazi, 2011, p. 194) ou bien ce qui est relatif au beau et qui a le beau pour caractéristique (Centre national de ressources textuelles et lexicales) renvoie, à mon avis, à la conception élitiste de l'œuvre d'art, que j'ai évoquée plus tôt, de même qu'à la dualité entre une culture d'élite et une culture industrielle. Comme l'indique Lev Manovich au début de son livre *The Language of New Media* : « *Aesthetics implies a set of oppositions that I would like to avoid – between art and mass culture, the beautiful and the ugly, the valuable and the unimportant* » (2001, p. 12). Or, je ne cherche pas à prouver que tel jeu est artistiquement beau ni à produire des jugements de valeur sur le jeu que j'analyserai. Le terme « style », comme le produit culturel industriel, me paraît plus neutre et donc plus adéquat avec mes objectifs de recherche.

Un thème est une « unité de contenu [...] correspondant à des constantes de la symbolique et de l'imaginaire » (Centre national de ressources textuelles et lexicales). Il sert à assurer la cohérence d'une œuvre et à adresser un message à partir d'une situation particulière. Il est une « constante autour de laquelle gravitent les interprétations de l'œuvre particulière<sup>13</sup> ». Les thèmes sollicitent nos connaissances culturelles et structurent les œuvres pour que nous puissions plus facilement les interpréter et les classer. Dans le cas de mon mémoire, j'utilise le thème afin de

---

<sup>13</sup> Véronique Klauber, « THÈME, poétique », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 6 avril 2018 ; <http://www.universalis.fr/encyclopedie/theme-poetique/>

désigner les constantes et situations que notre imaginaire collectif associe à la période de la Guerre froide.

## 2.4 Les motifs de la Guerre froide

Les motifs thématiques et stylistiques de la Guerre froide peuvent être identifiés à partir de la littérature portant sur les représentations de la Guerre froide dans les médias et des ouvrages historiques portant sur les événements majeurs de la Guerre froide. Afin d'identifier les motifs de la Guerre froide que j'ai relevés au cours de mes lectures, visionnements et expériences de jeu, il faut d'abord revenir de façon chronologique sur les événements principaux qui se sont déroulés durant cette période. À partir des ouvrages historiques portant sur les événements majeurs de la Guerre froide ainsi que sur la culture qui l'entoure, telle que celui de Whitfield (1996) sur le cinéma américain, je tracerai des parallèles avec leur mise en scène dans les jeux vidéo. J'identifierai des motifs de la Guerre froide, puis fournirai des exemples de films et de jeux à titre d'illustration<sup>14</sup>. Le but de cette démarche est de prouver, au moyen de plusieurs exemples, que ces motifs sont récurrents et bien ancrés dans la culture de la Guerre froide.

### 2.4.1 L'anticommunisme : la Peur rouge

Un premier motif important de la Guerre froide est celui de l'anticommunisme auquel se rattache des sous-motifs thématiques comme la peur rouge, la chasse aux communistes, des personnages communistes caricaturaux, la propagande, ainsi que des motifs stylistiques comme le symbole du marteau et de la faucille, la couleur rouge et l'étoile à cinq branches.

---

<sup>14</sup> Sauf mention contraire, les exemples cités lors de ce chapitre afin d'illustrer les motifs de la Guerre froide viennent de moi.

Le communisme est une doctrine qui se fonde sur l'abolition des classes sociales (prolétariat versus bourgeoisie), sur le partage des richesses et sur la possession collective des moyens de production<sup>15</sup>. La popularisation de cette doctrine, ayant menée à la révolution d'Octobre de 1917<sup>16</sup>, commence avec la parution du *Manifesto of the Communist Party*, rédigé par Karl Marx et Friedrich Engels en 1848. L'histoire du communisme précède donc de plusieurs décennies l'unification de la Russie et de certaines Républiques socialistes d'Europe de l'Est, en 1922 (Werth, 2017). Les pays qui adoptent, à cette époque, le système communiste se situent principalement en Europe de l'Est, mais également en Afrique ou en Amérique du Sud. L'idéologie communiste de l'URSS s'oppose radicalement à l'idéologie capitaliste qui domine aux États-Unis. Les Américains considèrent alors les communistes comme des ennemis idéologiques et développent une haine envers eux (Whitfield, 1996).

Après la Seconde Guerre mondiale, l'anticommunisme infiltre peu à peu le paysage politique et culturel américain, débutant par la création de la « *House Committee on Un-American Activities* » (HUAC), en 1938, qui devient une commission permanente en 1946, chargée de révéler au grand jour tous les sympathisants communistes résidents sur le sol américain (Whitfield, 1996). Quelques années plus tard, en 1950, le sénateur américain Joseph McCarthy entame une véritable chasse aux sorcières anticommuniste que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de « Maccarthysme » et dont les méthodes<sup>17</sup>, vivement critiquées par les médias, puis par le président Dwight Eisenhower,

---

<sup>15</sup> Bernard Pudal, « COMMUNISME, vue d'ensemble », Encyclopædia Universalis [en ligne] ; <https://www.universalis.fr/encyclopedie/communisme-vue-d-ensemble/>, consulté le 27 juin 2018

<sup>16</sup> Le 25 octobre 1917, Lénine et Trotski dirigent un soulèvement armé qui renverse le gouvernement provisoire instauré après la Première Guerre mondiale à Petrograd (aujourd'hui Saint-Pétersbourg). C'est à partir de ce moment que la Russie devient le premier pays socialiste de l'histoire. (« Russian Revolution of 1917, Encyclopædia Britannica [en ligne] ; <https://www.britannica.com/event/Russian-Revolution-of-1917>, consulté le 26 août 2018)

<sup>17</sup> Les méthodes de McCarthy furent pointées du doigt pour leur extrémisme, instaurant un véritable climat de paranoïa dans les institutions américaines. McCarthy ira jusqu'à accuser certains officiers de l'Armée Américaine en raison de leurs opinions politiques ; décision qui lui fera perdre le soutien de ses alliés (Whitfield, 1996).

conduisent à son arrestation en 1954 (Whitfield, 1996). Néanmoins, la « Peur rouge » – dénomination pour qualifier la méfiance anticommuniste qui s’ancre alors profondément dans la culture américaine – persiste (Whitfield, 1996). La propagande américaine met l’accent sur ce qu’est un « véritable citoyen américain » en faisant l’apologie du mode de vie capitaliste tout en démonisant les communistes : « *socialism has spread the shadow of human regimentation over most of the nations of the earth* » (« *The responsibilities of american citizenship* », 1955<sup>18</sup>). L’une des publicités réalisées par les Forces Armées des États-Unis explique même comment reconnaître un communiste parmi la population<sup>19</sup> :

If a person consistently reads and advocates the views expressed in a Communist publication, he may be a Communist. If a person defends the activities of Communist nations while consistently attacking the domestic and foreign policies of the United States, she may be a Communist. [...] If a person does all these things, over a period of time, he must be a Communist! (Armed Forces Information Film, No.5, 1955<sup>20</sup>)

Outre la propagande diffusée par le gouvernement américain, la Peur Rouge s’immisce dans d’autres sphères médiatiques. Les communistes deviennent des antagonistes de choix au cinéma, dans des films comme *Red Nightmare* (Wagner, 1947), *The Red Menace* (Springsteen, 1949) ou *My Son John* (McCarey, 1952), dans lequel le fils aîné d’une famille américaine devient secrètement communiste (Whitfield, 1996, p. 136).

---

<sup>18</sup> Vidéo publiée par Ziptrivia, « The responsibilities of American citizenship » le 25 avril 2008 ; <https://www.youtube.com/watch?v=E1Eld2OqJBM>, consultée le 28 juin 2018

<sup>19</sup> Jennifer Llewellyn et al, « Cold War propaganda », Alpha History ; <http://alphahistory.com/coldwar/cold-war-propaganda/>, consulté le 28 juin 2018

<sup>20</sup> Vidéo publiée par rdekema, « He May Be a Communist », le 23 mars 2007 ; <https://www.youtube.com/watch?v=AWeZ5SKXvj8>, consultée le 28 juin 2018



Figure 2-1 Une affiche publicitaire pour le film *My Son John* (source : [www.thesamecinemaeverynight.net](http://www.thesamecinemaeverynight.net))

Dans plusieurs films d'action ou d'espionnage, comme *Red Dawn* (Milius, 1984) ou *Invasion U.S.A.* (Zito, 1985), les communistes sont incarnés par des personnages caricaturaux. Le sergent Yushin dans *Rambo : First Blood Part II* (Cosmatos, 1985) ou le boxeur Ivan Drago de *Rocky IV* (Stallone, 1985), par exemple, sont dépeints comme des brutes, alors que Rosa Klebb dans *From Russia With Love* est présentée comme une figure autoritaire. Il existe également certains jeux vidéo dans lesquels les communistes sont désignés comme les ennemis à abattre, comme *Raid Over Moscow* (Access Software/U.S. Gold, 1984), *Red Storm Rising* (MicroProse, 1988) ou la saga *Metal Gear* (Konami, 1987). Le personnage de Zangief, un combattant soviétique cherchant à prouver la supériorité russe, est devenu l'un des plus populaires dans le célèbre jeu de combat *Street Fighter 2* (Capcom, 1991)<sup>21</sup>. Il mesure plus de deux mètres et pèse près de deux cents kilos, tout en muscles. Son uniforme consiste en des bottes et un short rouge, couleur évocatrice de l'Union soviétique. Il est couvert de cicatrices,

<sup>21</sup> D. F. Smith, « Top 25 Street Fighter Characters », IGN, 2008 ; <http://www.ign.com/articles/2008/08/07/top-25-street-fighter-characters-day-iii>, consulté le 8 juin 2018

aime la vodka et se plaît à lutter à mains nues contre des ours dans la forêt<sup>22</sup> (l'ours est l'animal symbolisant la Russie).



Figure 2-2 Le combattant Zangief, de *Street Fighter* (source : wikipedia.com)

Au motif thématique de la Peur rouge, qui se retrouve dans nombre d'œuvres populaires, se greffe un ensemble de motifs stylistiques associés au communisme, comme le marteau et la faucille croisés, représentant l'ouvrier (le marteau) et le paysan (la faucille)<sup>23</sup>, de même que l'étoile rouge à cinq branches que l'on retrouve sur le drapeau de l'URSS et d'autres pays sous le régime communiste (Ukraine, Biélorussie, Arménie, République Populaire de Chine, etc.). La dominance de la couleur rouge est aussi une des identifications graphiques par excellence du communisme, présente sur quasiment tous les drapeaux des pays qui adhèrent à cette doctrine. Souvent associée au symbole de l'étoile, elle représente la force armée de l'ancien empire russe puis des Soviétiques : l'Armée rouge. L'emblème de l'Armée rouge consiste d'ailleurs en une étoile rouge à cinq branches avec, en son centre, le symbole du marteau et de la faucille. Certains films américains mettant en scène une intrigue liée au communisme, qu'ils

<sup>22</sup> Entrée « Zangief », Street Fighter Wiki ; <http://streetfighter.wikia.com/wiki/Zangief>, consulté le 27 juin 2018

<sup>23</sup> Il s'agit en fait d'un des des symboles du parti communiste. Pour en savoir plus, voir : Owen Hatherley, « Has the communist hammer and sickle had its day? », The Guardian, 2013; <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/feb/12/hammer-and-sickle-french-communist-party>, consulté le 27 juin 2018

soient historiques ou propagandistes, intègrent ces motifs stylistiques. *The Red Menace* (Springsteen, 1949), *Red Dawn* (Milius, 1984), mais aussi *Red Heat* (Collector, 1985) ou *The Hunt for Red October* (McTiernan, 1990) vont jusqu'à mentionner la couleur rouge dans leur titre. Certains films plus récents, comme la satire politique *The Death of Stalin* (Ianucci, 2017) ou le thriller d'espionnage *Red Sparrow* (Lawrence, 2018), utilisent la couleur rouge dans leurs affiches et bandes-annonces pour référer à l'entité politique représentée. Plusieurs jeux vidéo reprennent également ces motifs stylistiques. Sur la jaquette du jeu *Metro 2033* (4A/THQ, 2010), dans lequel on rencontre une faction politique communiste nommée « Red Line », on retrouve deux étoiles de part et d'autre du titre. Sur la jaquette de *Red Orchestra 2* (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), dans lequel on rejoue la bataille de Stalingrad (1942-43), apparaît le fameux symbole du marteau et de la faucille, alors que sur la jaquette de *Lifeless Planet* (Stage 2/Serenity Forge, 2014), le « P » de « Planet » est une représentation stylisée du marteau et de la faucille.

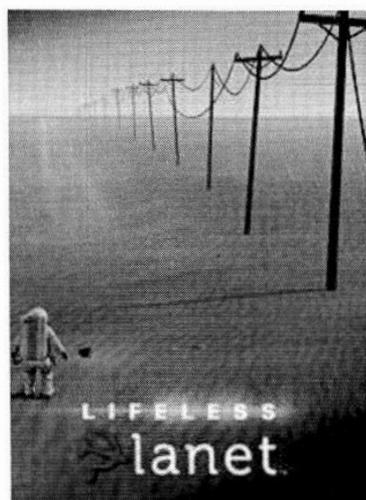


Figure 2-3 Le logo de *Lifeless Planet* et sa touche communiste (source : wikipedia.com)

Ces personnages stéréotypés et ces symboles n'apparaissent pas juste dans les productions américaines, mais également dans la propagande soviétique. Dans l'épisode intitulé « *Prophets and lessons*<sup>24</sup> » de la série *Animated Soviet Propaganda* (1997), qui compile 41 films d'animation de propagande réalisés entre 1924 et 1984<sup>25</sup> par les Soviétiques, on peut voir, par exemple, un groupe d'hommes habillés en *smoking*, se comportant comme une meute de chiens aux pieds d'un homme obèse portant un chapeau haut-de-forme et des symboles de richesse (bagues aux doigts, canne, cape, cigare, chaîne en or) évoquant le capitalisme. Ensemble, ils projettent d'envahir l'Union soviétique, mais sont repoussés par un homme grand et musclé portant une salopette d'ouvrier et une moustache, qui frappe le sol avec un énorme marteau dont l'impact déclenche une transition vers des images d'archives de guerre sur fond de chants militaires russes. Après cette séquence, les hommes en *smoking* reviennent vers leur maître, blessés, les vêtements déchirés. Le dessin animé est un format de propagande privilégié à cette époque puisqu'il permet de grossir, voire d'exagérer les traits de ceux qui sont manifestement identifiés comme les capitalistes et les communistes, afin de faciliter la compréhension des spectateurs et la glorification des ouvriers russes.

---

<sup>24</sup> Vidéo publiée par WarWorldMovies : « *Animated Soviet Propaganda - Capitalist Sharks\_ Prophets and Lessons(360p\_H.264-AAC)* », le 22 avril 2013 ; <https://www.youtube.com/watch?v=ESKQvnPAkx0>, consultée le 29 juin 2018

<sup>25</sup> Page IMDb : <https://www.imdb.com/title/tt3884374/>



Figure 2-4 L'ouvrier russe glorifié (source : *Animated Soviet Propaganda*)

#### 2.4.2 Un monde opposé : le manichéisme

Le plus important motif de la Guerre froide est sans conteste celui du manichéisme, qui regroupe un ensemble de sous-motifs thématiques, comme l'opposition de deux blocs, la frontière, le *no man's land* et de motifs stylistiques, comme le clair-obscur et la juxtaposition.

Comme nous l'avons vu en introduction, la division de l'Europe d'après-guerre et les nombreux traités qui l'aident à se relever contribuent à la création de deux blocs qui s'affrontent au cours de la seconde moitié du 20<sup>e</sup> siècle. Winston Churchill appelle cette frontière de tensions le « rideau de fer »<sup>26</sup>. Celui-ci est en partie symbolique, au sens où il se dresse entre deux conceptions du monde : l'une en faveur d'une économie libérale et capitaliste et l'autre, en faveur d'un gouvernement communiste et totalitaire. Le rideau de fer est aussi physique puisque sur toutes les frontières de l'Union

<sup>26</sup> « Sinews of Peace », discours prononcé par Winston Churchill le 5 mars 1946 à Westminster College ; <https://www.winstonchurchill.org/resources/speeches/1946-1963-elder-statesman/the-sinews-of-peace/>, consulté le 18 janvier 2018.

soviétique se dressent des lignes de barbelés, des « no man's land<sup>27</sup> », des champs de mines et des miradors afin d'empêcher la migration des populations de l'est vers l'ouest. L'ultime symbole du rideau de fer est le mur de Berlin, construit durant la nuit du 12 au 13 août 1961 par la RDA, séparant Berlin-Est de Berlin-Ouest afin d'empêcher les populations de l'est de se réfugier en Allemagne de l'Ouest (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 230). Le mur de Berlin durera près de 30 ans avant d'être fendu en novembre 1989, annonçant la fin de la Guerre froide et la chute de l'URSS. L'idée d'une frontière séparant le bien et le mal est très présente dans les œuvres qui évoquent la Guerre froide, comme le jeu vidéo indépendant *Papers Please* (Lucas Pope/3909 LLC, 2013) dans lequel on incarne un agent de l'immigration à la frontière du pays fictif d'Arstotzka qui évoque les pays totalitaires communistes du bloc de l'Est. Cette notion de frontière est au cœur même des mécaniques et de l'interface du jeu, puisqu'on doit vérifier des passeports à longueur de journée dans une cabine de douane, les tamponner ou les signaler si on y décèle des erreurs.



Figure 2-5 L'interface de *Papers Please* : la frontière, en haut de l'image, et le bureau de douane où on inspecte les passeports en bas (source : capture d'écran personnelle)

L'objectif est de travailler le plus efficacement possible pour mettre de l'argent de côté, nourrir sa famille et payer le loyer. Dans l'une des nombreuses fins du jeu, le joueur

<sup>27</sup> Un *no man's land* est un terme militaire désignant le terrain séparant les deux lignes ennemies dans une bataille.

peut s'enfuir du pays avec sa famille dans un pays plus accueillant, vers l'Ouest. Dans presque toutes les autres fins du jeu, le joueur est soit arrêté, soit tué, et chaque dialogue de *game over* se termine par la phrase : « *Glory to Arstotzka* ».

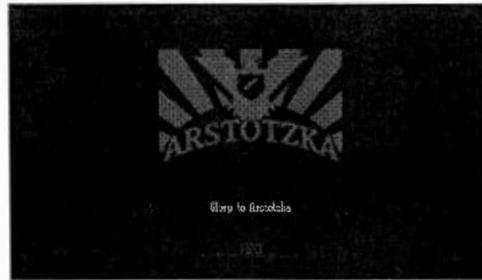


Figure 2-6 Gloire à l'Arstotzka dans *Papers, Please* (source : capture d'écran personnelle)

La Guerre froide se caractérise par un duel non-armé entre le bloc de l'Ouest, comprenant les États-Unis et l'Europe occidentale, et le bloc de l'Est, avec à sa tête l'Union soviétique et les pays communistes, à savoir l'Europe de l'Est, une partie de l'Asie et quelques pays d'Amérique du Sud comme Cuba ou encore le Chili (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 95). Cette vision bipolaire du monde se retrouve dans les discours politiques de l'époque, notamment du côté des Américains pour qui les communistes, appartenant au camp d'en face, incarnent « l'empire du mal<sup>28</sup> » (Whitfield, 1996). Bien que réalisé durant la Seconde Guerre mondiale, le film de propagande *Why We Fight : Prelude to War*, réalisé par Frank Capra en 1942, illustre bien cette idée d'un monde bipolaire en juxtaposant aux propos du vice-président Wallace « *This is a fight between*

<sup>28</sup> « L'empire du mal » est une appellation que le président américain Ronald Reagan a donné à l'Union Soviétique en 1983. Elle rend compte de la position agressive de Reagan face à la politique soviétique et de l'association des communistes au Mal absolu.

*a free world and a slave world* » l'image de deux planètes Terre contrastées à l'aide du procédé du clair-obscur<sup>29</sup>.



Figure 2-7 Extrait de *Why We Fight* à 04:47 (source : archive.org)

La propagande américaine durant la Guerre froide, notamment sous l'égide du FBI et de son directeur John Edgar Hoover, reprend l'idée d'une opposition entre les bonnes valeurs américaines, comme le sens de la famille, l'unité, le respect, la piété et le patriotisme, à celles d'un monde « barbare » et maléfique (Whitfield, 1996, p. 65-66). La division Est/Ouest est aussi clairement visible sur l'écran d'accueil du jeu indépendant *ICBM* (REPVBLIC, 2015), qui est divisée en deux avec, d'un côté, le drapeau américain et, de l'autre, le drapeau de l'Union soviétique.



Figure 2-8 L'écran d'accueil d'*ICBM* (source : icbm-game.com)

<sup>29</sup> Le film peut être visionné à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=ZBtdTiHsQqI>. La scène dont il est ici question est à 22 minutes.

### 2.4.3 La course à l'espace

La course à l'espace et tout ce qui s'y rattache (lancement de satellite, envoi de navettes et de fusées, drapeau planté sur le sol lunaire, astronaute, combinaison spatiale, intelligence artificielle, machinerie massive et pesante, etc.) figure également parmi les motifs les plus marquants de la Guerre froide.

Les États-Unis d'après-guerre connaissent un boom culturel et technologique important ; ils deviennent la première puissance mondiale sur les plans militaire et technologique et profitent de la reconstruction de l'Europe pour asseoir leur suprématie culturelle auprès des pays qu'ils aident financièrement et matériellement grâce entre autres au Plan Marshall<sup>30</sup> (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 56). En 1957, un événement vient toutefois remettre en cause cette première place : les Soviétiques lancent Spoutnik 1, le tout premier satellite artificiel de l'histoire réussissant à se placer en orbite autour de la Terre. Le retentissement mondial de cet exploit inquiète les États-Unis qui voient désormais l'URSS comme un concurrent de taille dans le nouveau marché de l'aérospatiale. Le lancement de Spoutnik 1 vient marquer le début d'une course technologique entre les deux superpuissances qui propulsent, dans l'espace, des satellites toujours plus performants, puis des êtres vivants comme la chienne Laïka en 1957, ou le tout premier astronaute à voyager dans l'espace Youri Gagarine, en 1961. Le 12 septembre 1962, le président américain John F. Kennedy prononce un célèbre discours au cours duquel il désigne la Lune comme objectif final de la course à l'espace :

We choose to go to the moon. We choose to go to the moon in this decade and do the other things, not because they are easy, but because they are

---

<sup>30</sup> Le Plan Marshall est un programme de prêt américain mis en place en 1947 par George Marshall, alors secrétaire d'État des États-Unis. Le prêt s'élève à plusieurs milliards de dollars pour aider l'Europe à se reconstruire, mais est aussi une occasion pour les américains de fournir un continent entier en produits importés.

hard, because that goal will serve to organize and measure the best of our energies and skills, because that challenge is one that we are willing to accept, one we are unwilling to postpone, and one which we intend to win, and the others, too.<sup>31</sup>

Les programmes spatiaux américains se succèdent tout au long de la décennie ; en 1958, la NASA est fondée sous la présidence d'Eisenhower, suivi du projet DARPA qui a pour mission de mettre la recherche et les nouvelles technologies au service des programmes de défense américains. L'objectif est de devancer l'URSS sur tous les fronts et toujours garder un coup d'avance sur elle. En 1961, la NASA lance le programme Apollo qui a pour principale mission de se rendre sur la Lune. Plusieurs tentatives se succèdent jusqu'au lancement d'Apollo 11 qui, le 21 juillet 1969, fait de Neil Armstrong et Buzz Aldrin les premiers hommes à fouler le sol lunaire. Sur Terre, c'est presque 600 millions de spectateurs qui les regardent en direct à la télévision. Les États-Unis sortent donc vainqueurs de la course à l'espace et tous les yeux sont désormais rivés sur les étoiles.

La science-fiction est un des domaines qui s'est le plus nourri du motif de la course à l'espace. On retrouvait des fictions qui prenaient pour thème le voyage vers la Lune bien avant que le premier objet soit envoyé dans l'espace, entre autres dans le roman de Jules Verne *De la Terre à la Lune* (1865) ou le film qui s'en inspire *Le voyage dans la Lune*, réalisé par Georges Méliès en 1902. Néanmoins, l'arrivée de l'homme dans l'espace, puis sur la Lune, déclenche une vague de popularité pour le thème de l'espace dans la culture populaire également nourrie par l'expansion des médias ; après la radio, la télévision pénètre les foyers américains et européens à une vitesse fulgurante. Au début des années 1950, c'est un Américain sur dix qui possède un téléviseur contre neuf sur dix au début des années 1980 (Mousseau, 1985, p. 100 ; Whitfield, 1996, p. 153). « *The postwar Media age fed the dynamics of the space race. New media*

---

<sup>31</sup> Extrait du discours de John F. Kennedy prononcé le 12 septembre 1962 ; <https://er.jsc.nasa.gov/seh/ricetalk.htm>, consulté le 20 janvier 2018

*forms—visible in photography, film, and television—helped project the beauties, mysteries, and dangers of space* » (Rosenberg in Dick, 2008, p. 167). On retrouve entre autres, pour ne citer que les œuvres les plus connues, la première saison de la série de science-fiction *Star Trek* (Roddenberry) diffusée pour la première fois en 1966. Deux ans plus tard sort le célèbre *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) et, en 1977, le premier épisode de la saga *Star Wars*, réalisée par George Lucas. Les liens entre le cinéma et la course à l'espace perdurent jusqu'à la fin de la Guerre froide et après ; Hollywood a collaboré avec la NASA à plusieurs reprises dans les années 1990 pour la réalisation de films comme *Apollo 13* (Howard, 1995), *Contact* (Zemeckis, 1997) ou la docu-fiction *From Earth to the Moon* (Hanks, 1998), produite par HBO (Rosenberg in Dick, 2008, p. 171). Dans une scène du premier épisode de cette série intitulé « Can we do this ? », un court-métrage d'animation présenté devant des membres de la NASA met en scène le personnage de cartoon Woody Woodpecker, un oiseau anthropomorphisé créé par Walter Lantz et Ben Hardaway en 1940 et très populaire aux États-Unis ; on le voit chevauchant une fusée, aux côtés d'une seconde fusée portant le symbole du marteau et de la faucille. La fusée de Woody décolle en brûlant l'autre personnage et en faisant tomber l'insigne communiste. On le voit ensuite alunir et planter le drapeau américain sous les rires et applaudissements des spectateurs. Ce court-métrage n'est pas le seul à faire atterrir Woody Woodpecker sur la Lune. Dans le film *Destination Moon* (Pichel, 1950), un autre épisode de ses aventures dans lequel l'oiseau se fait expliquer le fonctionnement d'une fusée et du voyage dans l'espace, est présenté à un public d'entrepreneurs et d'industriels afin de les convaincre d'investir dans le milieu de l'aérospatial<sup>32</sup>. En plus de renforcer le duel technologique entre les États-Unis et l'URSS, la course à l'espace a inspiré, chez les Américains, un sentiment d'héroïsme et de progrès social, comme en témoigne le film *Hidden Figures* (Melfi, 2016) qui raconte l'histoire de trois femmes noires permettant, grâce à leur talent pour

---

<sup>32</sup> Jerry Beck, « Woody and the Moon Missiles », Cartoon Research, 2016 ; <http://cartoonresearch.com/index.php/woody-and-the-moon-missiles/>, consulté le 19 juin 2018

les mathématiques, les sciences et l'informatique, de participer au lancement de la mission Mercury-Atlas 6 grâce à laquelle l'astronaute John Glenn devient le premier astronaute américain à orbiter autour de la Terre.

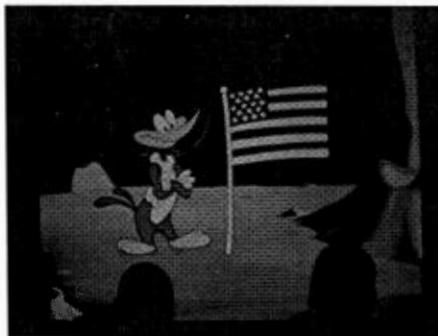


Figure 2-9 Woody Woodpecker revendique la Lune (source : *From Earth to the Moon*, episode 1, 1998)

La course à l'espace se reflète également dans les thèmes des premiers jeux vidéo, dont *Spacewar!* (1962), créé en 1962 par Steve Russel, un chercheur du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) et jouable sur l'ordinateur PDP-1. Le principe du jeu est simple : deux joueurs contrôlent chacun un vaisseau tournant autour d'une étoile dont la gravité est simulée par le logiciel. L'attraction que l'étoile fait subir au vaisseau implique qu'il faut sans cesse se déplacer pour ne pas la percuter. Au même moment, les deux joueurs se tirent dessus avec des missiles dans le but de détruire le vaisseau adverse. Le fait que ce jeu ait pour thème l'espace et oppose deux joueurs dans des camps adverses qui cherchent à se détruire avec des armes de destruction massive n'est pas anodin vu le contexte dans lequel le jeu est sorti (Triclot, 2017, p. 132).

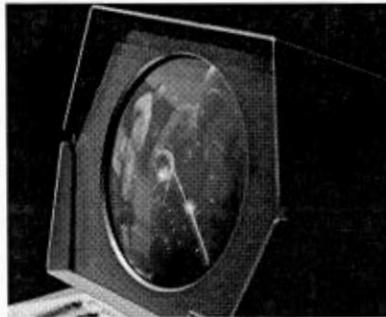


Figure 2-10 *Spacewar!* sur l'écran du PDP-1 (source : wikipedia.com)

*Spacewar!* est rapidement suivi par d'autres jeux vidéo ayant pour thème l'espace, comme *Computer Space* (Syzygy Engineering, 1971), *Space Wars* (Cinematronics, 1977), *Space Invaders* (Taito, 1978), *Lunar Lander* (Atari, 1979) ou *Asteroids* (Atari, 1979). La simulation spatiale fait un bond en avant à la sortie du jeu *Elite* (Braben et Bell/Acornsoft, 1984), qui instaure un des premiers mondes ouverts, avec huit galaxies explorables contenant chacune 256 étoiles générées aléatoirement par le code de programmation, tout cela dans un enrobage graphique très simple représentant le vide intersidéral qui sépare les étoiles (Goldberg, 2013, p. 320). L'héritage d'*Elite* perdure encore aujourd'hui à travers ses suites *Frontier: Elite II* (David Braben, 1993) et *Elite Dangerous* (Frontier Developments, 2014), son successeur spirituel *No Man's Sky* (Hello Games, 2016) ou *The Long Journey Home* (Daedalic Entertainment, 2017). Le motif de la course à l'espace est aussi repris dans des jeux récents comme *Lifeless Planet*, dans lequel on s'écrase sur une planète possiblement habitable pour découvrir avec stupéfaction une base scientifique soviétique désertée.

Beaucoup de références à des films de science-fiction sont intégrées dans les jeux vidéo, car, comme l'explique Alexis Blanchet : « [...] les premiers créateurs américains de jeux, tous plutôt jeunes, [...] baignent dans un contexte culturel où règne la contre-culture, la science-fiction, le jeu de rôle et le cinéma populaire » (2010, p. 97). L'exploration spatiale dans le monde du jeu vidéo puise également ses racines dans des

œuvres littéraires de science-fiction des années 1950 comme celles d'Isaac Asimov, Philip K. Dick ou Arthur C. Clarke (Ichbiah in Blanchet, 2010, p. 98). Dans la saga *Metal Gear* (Konami, 1987), un des personnages récurrents et ami du personnage principal se nomme Hal Emmerich, en hommage à l'ordinateur HAL 9000 de *2001 : A Space Odyssey* (Kubrick, 1968). Des jeux comme *Event[0]* (Ocelot Society, 2016) ou *Tacoma* (Fullbright, 2017) intègrent, au sein de leur univers de science-fiction « rétro », des intrigues liées à des intelligences artificielles menaçantes qui rappellent celle de l'ordinateur HAL 9000 prenant entièrement le contrôle du vaisseau dans *2001 : A Space Odyssey*. Dans *Event[0]*, on doit s'échapper d'une station spatiale dépeuplée avec pour seule compagnie l'intelligence artificielle Kaizen-85, avec qui le joueur peut discuter par ordinateur et qui possède une personnalité propre. Dans *Tacoma*, on est envoyé dans une station spatiale abandonnée pour enquêter sur les événements qui s'y sont produits en récupérant les données d'une intelligence artificielle surpuissante, convoitée par des corporations aux intentions questionnables.

Puisque les nouveaux engins spatiaux sont perçus, à l'époque de la Guerre froide, comme étant avant-gardistes, les œuvres de la Guerre froide dont la fiction se déroule à une époque future les incluent souvent dans leurs environnements futuristes. L'appareillage technologique de films comme *Star Wars* (Lucas, 1977) ou *Alien* (Scott, 1982) sont donc loin des vaisseaux spatiaux lisses et épurés du dernier *Star Trek* (Abrams, 2009) ou de *Guardians of the Galaxy* (Gunn, 2014) ; on peut y voir des écrans cathodiques, des instruments lourds et volumineux reliés par un enchevêtrement de câbles évoquant un style industriel et rappelant l'apparence des appareils informatiques à leurs débuts (les premiers ordinateurs nécessitent des kilomètres de fils et l'espace d'un stationnement entier pour fonctionner) (Triclot, 2017, p. 124). Ces images de machinerie massive et pesante est récupérée dans le récent jeu *Alien : Isolation* (Creative Assembly/Sega, 2014), où l'on progresse dans une station spatiale fidèle au décor du film éponyme de 1979.

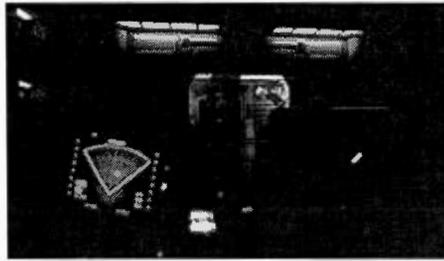


Figure 2-11 Les couloirs anxiogènes et la machinerie pesante d'*Alien : Isolation* (source : wikipedia.com)

#### 2.4.4 La menace nucléaire

La menace nucléaire est un autre motif incontournable de la Guerre froide qui peut être rattaché à des sous-motifs comme des missiles, le téléphone rouge, des boutons rouges, des abris souterrains, etc.

Pendant la Guerre Froide, la répartition du pouvoir repose sur la menace que présente l'utilisation des armes nucléaires par les pays qui les possèdent. Une doctrine militaire appelée « l'équilibre de la terreur » ou « *mutually assured destruction* » s'impose alors afin de réguler la construction des bombes nucléaires. Cette doctrine repose sur l'idée que si une guerre nucléaire devait arriver, les deux belligérants se détruiraient l'un l'autre et il n'y aurait aucun vainqueur. Elle est bien résumée à la fin du film *WarGames* de John Badham (1983), dans lequel le superordinateur WOPR, après avoir testé des millions de possibilités au tic-tac-toe en jouant contre lui-même, arrive à la conclusion suivante : « *the only winning move is not to play* », une conclusion qui s'applique parfaitement à la guerre thermonucléaire au centre de l'intrigue du film. En 1962 a lieu la crise des missiles de Cuba<sup>33</sup>, un des moments les plus « chauds » de la Guerre froide

---

<sup>33</sup> En octobre 1962, les services d'espionnage américains découvrent sur l'île de Cuba la présence de sites de lancement de missiles nucléaires appartenant à l'Union Soviétique, comprenant rampes de lancements, missiles, artillerie etc. Un blocus est mis en place par les États-Unis sur Cuba, empêchant l'arrivée de plus d'armes offensives. Finalement, Khrouchtchev et Kennedy se disent prêt à négocier

(Duroselle et Kaspi, 2001, p. 230). Après la résolution de la crise par un travail conjoint du dirigeant de l'URSS, Nikita Khrouchtchev, et du président américain, John F. Kennedy, s'ensuit une période connue sous le nom de la « Détente », durant laquelle de nombreuses mesures sont prises afin d'éviter qu'un évènement comme la crise de Cuba se reproduise et afin de retarder le plus possible le scénario d'une guerre nucléaire totale. Un an après la crise, une ligne de communication directe est établie entre la Maison-Blanche et le Kremlin, imaginée par beaucoup comme un « téléphone rouge », mais consistant en réalité en une liaison entre deux téléscripteurs<sup>34</sup>. L'image d'un « téléphone rouge » est néanmoins restée un mythe moderne, nourrissant l'imaginaire de films comme *Dr. Strangelove* (Kubrick, 1964), *Fail-Safe* (Lumet, 1964) ou encore *Forrest Gump* (Zemeckis 1994). Il est également visible dans la cinématique d'introduction du jeu de stratégie en temps réel *Command and Conquer : Red Alert 2* (Westwood Pacific/EA Games, 2000), mettant en scène l'invasion des États-Unis par l'armée soviétique dans laquelle on peut voir le président américain utiliser un téléphone rouge sur lequel est sobrement inscrit « MOSCOW »<sup>35</sup>.

---

afin de préserver la paix, mettant un terme à la crise par le retrait des missiles de l'île de Cuba contre le retrait, par les États-Unis, de leurs missiles placés en Italie et en Turquie. Même après la crise, l'URSS garde tout de même une influence communiste forte sur Cuba (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 242).

<sup>34</sup> Le téléscripteur est un descendant du télégraphe et ancêtre du fax. Tom Clavin, « There was never such a thing as a red phone in the White House », *Smithsonian*, 2013 ; <https://www.smithsonianmag.com/history/there-never-was-such-a-thing-as-a-red-phone-in-the-white-house-1129598/>, consulté le 10 juin 2018

<sup>35</sup> Vidéo publiée par matthias7000 le 3 juillet 2006 ; <https://www.youtube.com/watch?v=fnd0qg4I MM&t=42s>, le téléphone rouge est visible à 0 :39, consulté le 10 juin 2018

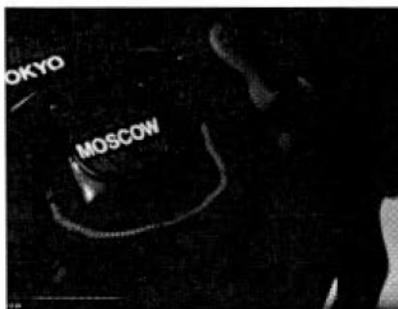


Figure 2-12 Le téléphone rouge dans *Red Alert 2* (source : youtube.com)

Durant la période de la Détente, qui s'étend de la fin de la crise de Cuba jusqu'à l'invasion de l'Afghanistan par l'Union soviétique, en 1979, les tensions entre le bloc Ouest et le bloc Est s'amenuisent, notamment grâce à une série d'accords et de conférences comme les SALT (« Strategic Arms Limitation Talks »), qui s'étendent de 1969 à 1979, ou le traité sur la non-prolifération des armes nucléaires (TNP), signé en 1968. Ce dernier encourage le désarmement nucléaire ainsi que la mise en place de règles afin de limiter le développement de nouvelles armes nucléaires dans les pays n'en possédant pas avant la signature du traité<sup>36</sup>. Cette période de Détente touche à sa fin dans la seconde moitié des années 1970, après la fin de la guerre du Viêt Nam, le scandale du Watergate et l'invasion de l'Afghanistan par l'URSS en 1979 (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 402). Plusieurs projets de défense anti-missiles voient le jour, par la suite, comme le « Strategic Defense Initiative », qui vise à protéger les États-Unis grâce à des systèmes antibalistiques de défense au sol et des satellites anti-missiles orbitant autour de la Terre<sup>37</sup>. Mis en place en 1983, le projet n'aboutit jamais dû à la chute de l'URSS quelques années plus tard. Il y a tout de même un jeu vidéo qui porte son nom,

<sup>36</sup> Texte du traité : <http://disarmament.un.org/treaties/t/npt/text>, consulté le 11 juin 2018

<sup>37</sup> Le projet fut surnommé « Star Wars » par les médias en référence au film de George Lucas. Pour en savoir plus, voir Thomas Snégaroff, « 1983 : Ronald Reagan vole la Guerre des Étoiles à George Lucas », France Info, 2015 ; [https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/histoires-d-info/1983-ronald-reagan-vole-la-guerre-des-etoiles-a-george-lucas\\_1789861.html](https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/histoires-d-info/1983-ronald-reagan-vole-la-guerre-des-etoiles-a-george-lucas_1789861.html), consulté le 11 juin 2018

soit *SDI*, développé en 1986 par Master Designer Software (devenu Cinemaware). *SDI* est un jeu de tir vertical en 2D dans lequel on contrôle un des satellites de la SDI qui doit tirer sur des missiles et autres objets stellaires afin de protéger la Terre.

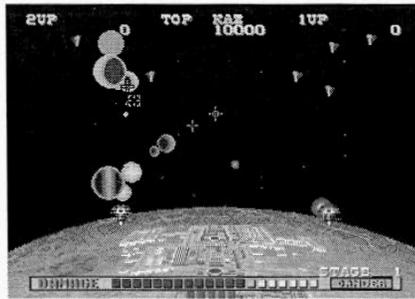


Figure 2-13 Une partie dans *SDI* (source : arcade-museum.com)

La question du nucléaire est l'une des plus importantes de la Guerre froide. On se rend rapidement compte du danger que l'arme nucléaire représente et on pense activement à des moyens de prévenir une attaque nucléaire imminente. Le jeu *WarGames* (Coleco/MGM Interactive, 1984), adapté du film éponyme de Badham (1983), est le premier à mettre en scène les satellites non officiellement lancés de la SDI, pour simuler la défense des États-Unis lors d'une attaque nucléaire (Knoblauch, 2015). Développé beaucoup plus tard, le jeu de stratégie en temps réel *DEFCON* (Introversion Software/Encore Software, 2007) s'inspire de *WarGames* pour proposer une jouabilité similaire, en reprenant le style graphique de l'ordinateur WOPR visible dans le film : une carte du monde sur fond noir avec uniquement le contour des pays visible. On peut y voir des têtes nucléaires suivant une trajectoire courbe d'un pays à un autre en laissant derrière elles une traînée bleue à l'écran simulant la qualité d'affichage des écrans de l'époque. La seule donnée numérique visible pour le joueur est le nombre de millions de morts qu'il a causé avec ses bombes ; l'écran devient alors un champ de bataille électronique d'une violence singulière (Triclot, 2017, p. 227).

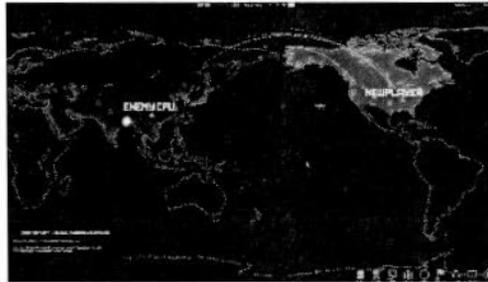


Figure 2-14 L'écran principal de *DEFCON* (source : capture d'écran personnelle)

Le terme « DEFCON » est d'ailleurs l'appellation d'une échelle, de 1 à 5, indiquant le niveau d'alerte et le degré de préparation suggéré par l'armée américaine<sup>38</sup>; le niveau 1 étant le niveau d'alerte maximal. Ce terme est utilisé dans *WarGames* afin de souligner la tension graduelle dans le scénario, le niveau d'alerte atteignant 1 lors du climax du film. Dans le jeu, le niveau DEFCON ne doit jamais atteindre 1 et rester à ce niveau pendant plus d'une minute sinon le joueur perd la partie. Adoptant, pour sa part, un style cartoonesque satirique, le jeu *Nuclear War* (New World Computing/U.S. Gold, 1989) nous met dans la peau d'un dirigeant mondial devant engager une guerre nucléaire. Dans ce jeu, le motif de la menace nucléaire se transpose dans l'interface en vue surplombante, permettant d'observer, sur la carte du monde, nos avions traverser les océans et larguer des bombes sur les villes du camp adverse.

<sup>38</sup> Entrée « DEFCON », Wikipédia ; <https://en.wikipedia.org/wiki/DEFCON>, consulté le 26 juin 2018



Figure 2-15 L'écran principal de *Nuclear War* (source : capture d'écran personnelle)

À l'inverse des jeux de guerre classiques où l'on joue des soldats sur le front, les jeux *WarGames*, *Nuclear War*, *DEFCON* ou *Global Commander* (Martech/Datasoft, 1987), dans lesquels on doit empêcher une guerre nucléaire entre plusieurs pays membres de l'ONU, se déroulent dans des bureaux où le joueur est appelé à surveiller un écran d'ordinateur. Ces jeux rappellent au joueur que ce sont bien des hommes derrière leur écran qui endossent la responsabilité d'une frappe nucléaire. Cette manière de transposer le motif de la menace nucléaire se retrouve aussi plus récemment dans les jeux *DEFCON* (Introversion Software/Encore Software, 2007) et *ICBM* (REPVBLIC, 2015), un jeu dans lequel on joue un agent américain chargé de lancer une frappe nucléaire si l'ordre lui est donné. En vue à la première personne, on reste assis devant son bureau avec une tasse de café à la main qui symbolise l'attente. Devant nous se trouve une console comprenant un écran sur lequel est affichée la carte du monde, un téléphone, des boutons, des diodes, l'indicateur « DEFCON » que je mentionnais un peu plus haut, ainsi que l'icône bouton rouge à côté d'une clé sous une protection de verre, que l'on suppose donner accès à l'arme atomique. Cette console rappelle d'ailleurs la salle de contrôle de *WarGames* dans lequel le WOPR est installé.



Figure 2-16 La salle de contrôle d'*ICBM* (source : capture d'écran personnelle)

Pour générer un dilemme entre le désir du joueur pour l'action et sa réticence à être responsable de l'anéantissement d'une nation, *ICBM* utilise la rhétorique procédurale. D'après le chercheur Ian Bogost (2007), la rhétorique procédurale est une forme de rhétorique qui mise sur l'interaction entre le joueur et les mécaniques de jeu pour faire passer un message. Les mécaniques d'*ICBM*, plus précisément l'absence de possibilité d'action autre que cliquer sur les éléments du décor et lire des textes informatifs participe à un sentiment d'ennui inhabituel pour un jeu vidéo. Tout au long de la partie, on attend patiemment que quelque chose se passe tout en souhaitant paradoxalement qu'il ne se passe jamais rien. Comme c'est le cas dans le film de Badham, pour gagner, il ne faut pas jouer. Un autre exemple illustrant comment la rhétorique procédurale peut être employée se trouve dans *Missile Command* (Atari, 1980) ; un jeu d'arcade dans lequel on empêche des missiles nucléaires de détruire une série de villes de la côte ouest des États-Unis<sup>39</sup>. Ce jeu représente bien les inquiétudes liées à la guerre nucléaire et l'équilibre de la terreur ; il n'y a pas de victoire possible dans le sens où le but est de survivre le plus longtemps, mais chaque partie se termine inéluctablement par la

---

<sup>39</sup> Alex Rubens, « The creation of *Missile Command* and the haunting of its creator », Dave Theurer, 2013 ; <https://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer>, consulté le 11 juin 2016

destruction totale des villes. Le traditionnel énoncé final « *game over* » est d'ailleurs remplacé par la mention « *the end* ».

L'une des références vidéoludiques les plus célèbres quant à l'intégration d'une intrigue liée à la question du nucléaire est la saga *Metal Gear Solid* (Konami, 1987), entamée avec *Metal Gear* en 1987 (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015). La plupart des jeux de la série précédant le premier *Metal Gear Solid* se déroulent durant la Guerre froide. *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater* (Kojima Productions/Konami, 2004) débute en 1962, juste après la crise de Cuba, tandis que *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* (Kojima Productions/Konami, 2015) se passe en Afghanistan, en 1984, vers la fin de la guerre d'Afghanistan commencée en 1975 lors de l'invasion du pays par l'URSS. L'histoire de la série est très dense puisqu'elle s'étend sur une dizaine de jeux sortis à plus de trente ans d'intervalle. Elle se centre autour des aventures d'un soldat américain devant freiner le *Metal Gear*, une machine bipède pouvant transporter des missiles nucléaires et cibler n'importe quel endroit sur la planète (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015, p. 6).

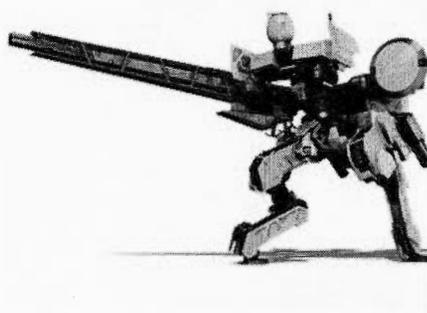


Figure 2-17 Le Metal Gear Zeke, icône de la série (source : [metalgear.wikia.com](http://metalgear.wikia.com))

Le but est d'infiltrer des bases militaires sans se faire repérer ; toutes les mécaniques du jeu sont donc conçues pour rendre l'approche furtive<sup>40</sup> la plus efficace, ce qui contraste avec la plupart des jeux militaires orientés vers l'action. Certains aspects du jeu sont innovants, comme le fait de commencer le jeu sans aucune arme et de devoir trouver un équipement sur la route (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015, p. 23, p. 160, p. 161). En plus de ces éléments de scénario et de jouabilité provenant des récits d'espionnage de la Guerre froide, l'arme nucléaire occupe la place principale dans l'histoire de la saga. Elle est impliquée dans l'objectif de presque chaque jeu en tant que menace qui plane sur le monde. Plusieurs groupes se disputent la possession des différentes machines existantes. Dans *Metal Gear Solid V*, il est même possible de développer ses propres armes nucléaires dans notre base militaire pour obtenir un avantage sur les autres joueurs dans le mode multijoueur en ligne. Néanmoins, l'utilisation de l'arme nucléaire dans le jeu est risquée et finit souvent par nuire au joueur plus que ce qu'elle rapporte (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015, p. 230). Encore une fois, la rhétorique procédurale permet au jeu de livrer un message fondamentalement antimilitariste et antinucléaire d'autant plus compréhensible sachant que c'est le japonais Hideo Kojima, dont la famille a beaucoup été touchée par les attaques nucléaires de 1945, qui dirige la série.

#### 2.4.5 L'apocalypse nucléaire et après

Nombreuses sont les œuvres qui intègrent le motif de l'apocalypse nucléaire et de ses conséquences désastreuses sur la nature (paysages dévastés et êtres vivants mutants), de même que sur les constructions humaines (ruines, corrosion, rouille, etc.).

---

<sup>40</sup> Cette approche repose sur des mécaniques de couverture, comme le fait de pouvoir s'accroupir, ramper etc. Cette jouabilité est à la base de ce qui est devenu le genre du jeu d'infiltration (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015, p. 24).

L'emblème ultime de l'apocalypse nucléaire dans la culture populaire est sans doute le champignon atomique, soit le nuage de fumée se formant lors de l'explosion d'une bombe atomique et renfermant les retombées radioactives, rendu célèbre par les photos des explosions d'Hiroshima et de Nagasaki. Selon Knoblauch, le champignon nucléaire est vu comme un symbole presque « kitsch » condensant à lui tout seul une époque avec ses craintes, ses espoirs et ses mythes (2015, p. 196). Il est devenu symbole de la destruction totale dans des films comme *Dr. Strangelove* (Kubrick, 1964), dans lequel un montage fait se succéder plusieurs plans d'explosions atomiques sur la musique « We'll meet again » de Vera Lynn, (1939), ainsi que dans beaucoup de jeux militaires et de jeux de stratégie comme *Supreme Commander* (Gas Powered Games/THQ, 2007), *Killzone 2* (Guerilla Games/Sony Computer Entertainment, 2009), *Civilization* (MicroProse, 1991) et ses suites *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward/Activision, 2007). Lors d'une des fins du jeu de tir à la première personne *Far Cry 5* (Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2018), le Montana (région dans laquelle se déroule le jeu) subit une série d'attaques nucléaires. Le joueur doit alors s'enfuir dans un bunker. Une fois le jeu terminé, les crédits de fin défilent sur la chanson « *We'll meet again* », faisant un clin d'œil au film de Stanley Kubrick.

Durant la Guerre froide, l'anticipation d'une catastrophe nucléaire influence énormément la science-fiction en générant un regain d'intérêt pour la branche du post-apocalyptique qui existait déjà avant l'invention de la bombe atomique (Di Filippo et Schmoll, 2016). Les œuvres « post-apo » dépeignent souvent un futur dans lequel une poignée de survivants tentent tant bien que mal de sauvegarder ce qui reste de la civilisation après qu'une catastrophe ait détruit la planète (Di Filippo et Schmoll, 2016, p. 127). Parmi les diverses causes de ces catastrophes (pandémie, invasion, cataclysme naturel, etc.), la guerre nucléaire revient dans un bon nombre de livres (*A Canticle for Leibowitz*, Walter M. Miller, 1960 ou *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* Philip K. Dick, 1968), de films (*Day the World Ended*, Corman, 1955 ou *Planet of the Apes*, Schaffner, 1968) et de jeux vidéo de l'époque de la Guerre froide, dont le plus connu

est *Wasteland* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988). Plutôt que d'encourager le joueur à prévenir l'apocalypse, comme c'est le cas des jeux décrits dans la section précédente, ces jeux le mettent au défi de survivre à l'apocalypse.

Les motifs stylistiques rattachés à la science-fiction post-apocalyptique sont facilement reconnaissables dans la culture populaire. Ils peuvent prendre la forme de grands déserts et terrains vagues où la nature est dévastée et quasi-inexistante ou, à l'inverse, d'une nature qui a repris ses droits et envahi les lieux urbains, jonchés des ruines d'anciennes villes et d'autres traces de civilisation, de grandes structures métalliques rouillées et d'objets rapiécés à partir de morceaux métalliques disparates ayant subis un long processus de corrosion. Ces motifs stylistiques se rattachent à des motifs thématiques plus abstraits concernant notre rapport à la violence, notre désir de destruction, ou d'autodestruction, la folie humaine et les questions autour de la chute de la civilisation (Heffernan, 2015). Une des œuvres les plus emblématiques en ce sens est le film culte de George Miller *Mad Max 2 : The Road Warrior* (Miller, 1981), qui a influencé l'imaginaire post-apocalyptique au même titre que *Star Wars* a influencé le genre du « space opera »<sup>41</sup>. L'influence du style de *Mad Max* et son « reboot » de 2015, *Mad Max : Fury Road* toujours réalisé par George Miller, se ressent fortement dans des jeux comme *Borderlands* (Gearbox Software/2K Games, 2009) et *Rage* (id Software/Bethesda Softworks, 2011), à travers leurs décors ouverts et désolés, leurs voitures rouillées aux tuyaux exposés et les armures des personnages bricolés à partir de morceaux de métal trouvés un peu partout dans l'environnement du jeu.

---

<sup>41</sup> Richard Scheib, « Mad Max 2 aka The Road Warrior », Moria ; <http://moria.co.nz/sciencefiction/mad-max-2-the-road-warrior-1981.htm>, consulté le 11 juin 2016



Figure 2-18 L'affiche de *Mad Max 2* (source : allocine.fr)

Les conséquences des armes atomiques et autres catastrophes nucléaires, à savoir les retombées radioactives et les mutations en tous genres qu'elles provoquent, sont également présentes dans plusieurs jeux vidéo. La série de jeux *S.T.A.L.K.E.R* (GSC Game World/THQ, 2007), librement inspirée du film éponyme d'Andrei Tarkovsky de 1979<sup>42</sup>, met en scène un lieu appelé « la Zone », soit une version alternative de Tchernobyl après l'explosion, peuplé d'une faune et d'une flore ayant subi de nombreuses mutations contre laquelle il faut se battre. Dans le jeu *Metro 2033* (4A Games/THQ), on parcourt les tunnels du métro de Moscou après qu'une guerre nucléaire ait rendu la surface de la Terre invivable, en se battant contre des mutants et en se protégeant des radiations émanant de la surface. Ces exemples illustrent bien comment le motif de l'apocalypse nucléaire peut se transposer non seulement dans les personnages, l'histoire et l'environnement des jeux, mais aussi dans leur *gameplay*.

<sup>42</sup> Gabriel Winslow-Yost, « In the Zone of Alienation : Tarkovsky as a Video Game », NYR Daily ; <http://www.nybooks.com/daily/2012/05/01/zone-chernobyl-tarkovsky-video-game/>, consulté le 11 juin 2018

#### 2.4.6 Les guerres-écrans

Comme nous l'avons vu en introduction, la Guerre froide se caractérise non pas par des affrontements militaires directs, mais par des guerres-écrans prenant la forme de conflits armés sur des territoires hors des États-Unis et de l'URSS, mais dont les belligérants sont souvent soutenus matériellement et financièrement par l'un ou l'autre de ces pays. Parallèlement, les États-Unis et l'URSS se disputent différentes parties du monde en tentant d'asseoir leur domination dans les zones qui ne sont pas directement comprises dans l'un ou l'autre des blocs (Axelrod, 2009). Parmi ces guerres, on peut citer la guerre de Corée (1950 – 1953), qui mène à la division entre la Corée du Nord et la Corée du Sud, ou la guerre en Afghanistan (1979 – 1989). La plus connue demeure toutefois la guerre du Viêt Nam (Huntemann, 2010, p. 225). L'implication américaine dans cette guerre se fait progressivement, à partir de 1954 (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 309). Après la guerre française d'Indochine<sup>43</sup> (1946 – 1954), les Américains se substituent aux français (Soutou, 2011, p. 419). En 1954, lors de la conférence de Genève, trois armistices sont signés pour le Laos, le Cambodge et le Viêt Nam<sup>44</sup>. Ce dernier est partitionné le long du 17<sup>ème</sup> parallèle entre le Sud, dirigé par Ngo Dinh Diem, fervent anticommuniste soutenu par les Américains, et le Nord, dirigé par le commandant communiste Hô Chi Minh, soutenu par l'URSS et la Chine. Un référendum pour l'unification du Viêt Nam est prévu pour 1956. N'ayant pas signé l'accord de Genève, les États-Unis, le Viêt Nam du Sud et les Soviétiques, rejettent ce référendum (Soutou, 2011, p. 421). Les forces du Viêt Minh, restées dans le sud du

---

<sup>43</sup> La guerre d'Indochine fut d'abord une guerre de reconquête coloniale par la France. Le Viêt Minh, mouvement nationaliste dirigé par Hô Chi Minh, qui proclame en 1945 l'indépendance de la République démocratique du Viêt Nam. L'État du Viêt Nam est créé en 1949 par la France, soutenue matériellement par les États-Unis tandis que la Chine communiste soutient le Viêt Minh. La guerre se termina pour la France en 1954 avec les accords de Genève et la chute de Diên Biên Phủ, un des derniers camps retranchés français (Soutou, 2011, p. 417).

<sup>44</sup> À ne pas confondre avec la République démocratique du Viêt Nam, le régime militaire d'Hô Chi Minh, qui est la partie nord et communiste du pays.

pays, s'organisent alors en guérillas pour déstabiliser la République du Viêt Nam (Duroselle et Kaspi, p. 312). Après des années de soutien financier et matériel, les États-Unis décident, en 1964, d'intervenir en envoyant leur armée. Le président américain Lyndon B. Johnson justifie cette intervention ainsi : « Les États-Unis considèrent qu'il est vital pour leur intérêt national et pour la paix du monde que la paix et la sécurité soient maintenues en Asie du Sud-Est » (Johnson in Duroselle et Kaspi, 2001, p. 310). La guerre du Viêt Nam prend alors des airs de croisade anticommuniste. La guerre s'intensifie jusqu'à la fin des années 1960 et le retrait massif des troupes américaines sous la décision du président Richard Nixon à partir de 1969 (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 371). Finalement, les Américains ne parviennent pas à réunifier le Viêt Nam et quittent définitivement le pays en 1973 (Duroselle et Kaspi, 2001, p. 373). En 1974, Nixon doit démissionner de la présidence à la suite du scandale du Watergate<sup>45</sup>. L'année suivante, la ville de Saïgon, alors capitale de la République du Viêt Nam, est prise par les forces armées du Viêt Minh, puis renommée Hô-Chi-Min-Ville. La capture de Saïgon met définitivement un terme à la guerre du Viêt Nam, menant par la suite à sa réunification, en 1976, en État communiste : la République socialiste du Viêt Nam.

La guerre du Viêt Nam est la guerre ayant le plus d'impact sur la culture populaire américaine des années 1960 et 1970 (Huntemann, 2010, p. 225). De nombreux films portant sur le sujet sont aujourd'hui considérés comme des incontournables : *The Green Berets* (Wayne et Kellogg, 1968) ; *The Deer Hunter* (Cimino, 1978) ; *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) ; *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987), pour ne citer que les plus connus. Certains films du Viêt Nam ont largement contribué à cristalliser une certaine vision de cette guerre, mais aussi du soldat américain. Le vétéran du Viêt

---

<sup>45</sup> Le scandale du Watergate, nommé d'après le complexe immobilier dans lequel a été effectué un cambriolage la nuit du 17 juin 1972. Après l'arrestation des cambrioleurs, une enquête menée par deux journalistes du Washington Post révèle une affaire d'espionnage politique et de financement illégaux de la campagne de Nixon, réélu en 1972 (Soutou, 2011, p. 779). Pour aller plus loin : voir le film *All the President's Men* (Pakula, 1976) qui retrace l'enquête des journalistes qui mena au scandale.

Nam est devenu un personnage type, voire une icône, dans la fiction aujourd'hui (Tessier, 2009). Dans certaines œuvres, son héroïsme nourrit les propos, les valeurs et les idéologies américaines au détriment des conflits psychologiques et moraux que les vrais vétérans de la guerre vivent depuis leur retour aux États-Unis (Boutet, 2008, p. 78). D'autres films projettent cependant un regard différent sur la guerre du Viêt Nam, en montrant, par exemple, comment le traumatisme de la guerre affecte la psyché d'un soldat (*Apocalypse Now*, Coppola, 1979) ou sa difficulté à retourner vivre en société (*Jacob's Ladder*, Lyne, 1990) : « le soldat victime d'un conflit auquel il ne comprend rien, le « bon Américain » (type Rambo) victime de la bureaucratie, et l'Amérique tout entière victime d'une guerre qu'elle n'a jamais osé déclarer parce qu'elle ne l'a jamais vraiment voulue » (Boutet, 2008, p. 79).

La guerre du Viêt Nam est également dépeinte dans les *comics* ; le personnage de Tony Stark, alias Iron Man (Lee et Lieber, 1963), par exemple, est un homme d'affaires américain spécialisé dans la conception et la vente d'armes, qui construit sa première armure de superhéros lorsqu'il se fait capturer par une guérilla en pleine guerre du Viêt Nam<sup>46</sup>. En revanche, il existe peu de jeux vidéo portant sur ce conflit. Huntemann avance l'hypothèse que la proximité temporelle est l'une des raisons probables expliquant l'absence de jeux et de films sur la Guerre du Viêt Nam à l'époque où elle était encore en cours (2010, p. 225)<sup>47</sup>. Il existe malgré tout certains jeux sur cette guerre, dont *Battlefield Vietnam* (Digital Illusions CE/EA Games, 2004), l'extension *Battlefield : Bad Company 2 – Vietnam* (EA DICE/Electronic Arts, 2010) ainsi que le tout récent *Rising Storm 2 : Vietnam* (Antimatter Games/Tripwire Interactive, 2017).

---

<sup>46</sup> Cette version est canonique dans la bande-dessinée originale du super-héros en 1963. Dans la version du *Marvel Cinematographic Universe* qui débute avec le film *Iron-Man* (2008), Tony Stark est capturé par des terroristes en Afghanistan.

<sup>47</sup> Bitmob, « Is the Vietnam War still “too soon” for a video game? », *Venture Beat*, 2010 ; <https://venturebeat.com/2010/12/23/is-the-vietnam-war-still-too-soon-for-a-video-game/>, consulté le 12 juin 2018

### 2.4.7 La contreculture hippie

Un autre motif de la Guerre froide est, pour sa part, lié à l'impopularité de la guerre parmi le public américain : la contreculture hippie. Celle-ci se caractérise entre autres par une volonté de paix qui s'exprime non seulement dans le rock psychédélique, mais aussi par un style visuel composée de fleurs colorées et de différents symboles de paix.

Dans les années 1960 et 1970, les États-Unis sont secoués par différents mouvements de contreculture qui s'affirment ouvertement contre la guerre. De nombreux groupes de musique sont partisans de ces mouvements de paix dont la fin de la guerre du Viêt Nam est le principal cheval de bataille. John Lennon, Jefferson Airplane ou Janis Joplin figurent parmi leurs porte-paroles (Hess, 2015). La musique est un élément primordial lorsqu'il s'agit d'ancrer une action dans une époque pour l'auditoire d'un film (Chion, 1985). Le rock psychédélique, probablement un des mouvements musicaux les plus emblématiques de ces deux décennies, n'échappe pas à la règle. Aussi retrouve-t-on la musique du groupe *The Doors* dans *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) et celle de *Creedence Clearwater Revival* dans *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). Du côté des jeux vidéo, la chanson « Gimme Shelter » de l'album *Let It Bleed* (Decca, 1969) des *Rolling Stones* sert de trame sonore de fond à la vidéo de lancement du jeu *Call of Duty : Black Ops*<sup>48</sup> (Treyarch/Activision, 2010) qui se déroule pendant la Guerre froide, tandis que la bande sonore du jeu *Mafia III* (Hangar 13/2K Games, 2016), mettant en scène un vétéran du Viêt Nam revenant, en 1968, à New Bordeaux (une ville fictive calquée sur la Nouvelle-Orléans), est composée presque exclusivement d'artistes des années 1960. Les rapports qu'entretiennent les différents médias avec cette guerre nous rappellent

---

<sup>48</sup> Publiée par Call of Duty le 29 octobre 2010 ; <https://www.youtube.com/watch?v=OPTOVQFRggl>, consultée le 12 juin 2018

que : « our historical memory of the Vietnam War is inseparable from its sensational pop cultural mediations » (Chien, 2010, p. 248).

En plus de se refléter dans la musique rock, la contreculture hippie des années 1960 détient une identité visuelle puissante (Denson, 2011) basée sur des couleurs vives et des contrastes marquants, des polices d'écritures courbes et déformées ainsi que des dégradés arc-en-ciel et autres visuels aux connotations psychédéliques (Hall, 2007). Le slogan « flower power », né du « Summer of love<sup>49</sup> » de 1967, résume bien, à lui seul, la volonté de paix qui caractérise le mouvement. La culture indienne est également très populaire au sein de la communauté hippie (Hall, 2007), autant dans son aspect visuel coloré que pour sa musique : le guitariste des Beatles, George Harrison, est connu pour avoir intégré, dans la musique du groupe, des influences musicales indiennes, comme dans le morceau « Within You Without You » de l'album *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (Parlophone, 1967). La mode vestimentaire de l'époque se caractérise par des cheveux longs, des chemises souples et des pantalons à « pattes d'éléphants »<sup>50</sup>. C'est un style souvent associé aux hippies, comme c'est le cas dans *Easy Rider* (Hopper, 1969), *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994) et comme c'est parodié dans *Austin Powers* (Roach, 1997). C'est aussi dans les années 1960 que le signe international de la paix ☺ est créé : d'abord utilisé comme emblème de la campagne pour le désarmement nucléaire, il devient ensuite l'emblème des mouvements anti-nucléaires et anti-guerre du Viêt Nam aux États-Unis puis un peu partout dans le monde (Wittner, 1997).

---

<sup>49</sup> Le « Summer of love » désigne une manifestation de la contreculture hippie, en 1967 à San Francisco, où des milliers de jeunes et de nombreux groupes de musique en vogue à l'époque sont présents.

<sup>50</sup> Joel Selvin, « Summer of Love: 40 Years Later / 1967: The stuff that myths are made of », San Francisco Gate, 2007 ; <https://www.sfgate.com/news/article/Summer-of-Love-40-Years-Later-1967-The-stuff-2593252.php>, consulté le 28 juin 2018

L'usage de drogue est très répandu au sein de la communauté hippie. Après les recherches menées en secret par la CIA avec le projet MKULTRA<sup>51</sup>, le LSD, drogue psychotrope synthétisée en 1938 par Albert Hofmann, devient très populaire parmi les jeunes hippies grâce à l'influence littéraire de la *Beat generation*<sup>52</sup> et d'écrivains comme Aldous Huxley ou Timothy Leary (Lee et Shlain, 1992). Des allusions au LSD sont d'ailleurs souvent faites dans des chansons de l'époque, comme « Purple Haze » de Jimi Hendrix (Track, 1967), qui décrit l'expérience psychédélique de la consommation de drogue, ou « Lucy in the Sky with Diamonds » des Beatles (*Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, Parlophone, 1967) dont les initiales forment « LSD ». La drogue est alors perçue comme un outil permettant de devenir plus perceptif. Elle est au cœur des mécaniques du jeu *BioShock* (2KGames, 2007) dans lequel notre personnage peut consommer des plasmides, un sérum qui nous donne des pouvoirs spéciaux, mais qui serait à l'origine de la chute de Rapture, la ville principale du jeu. L'histoire de *BioShock* se déroule dans un passé alternatif, en 1960, et reprend beaucoup de motifs propres à cette décennie comme la drogue, la propagande ou la course aux avancées technologiques.

#### 2.4.8 La société de consommation

Le dernier motif de la Guerre froide qu'il me semble pertinent de relever est celui de la société de consommation, se caractérisant par la production d'objets en série, par la marchandisation grandissante de la culture, par la commercialisation

---

<sup>51</sup> Le projet MKULTRA est le nom de code d'un programme destiné à trouver des moyens de contrôler l'esprit humain par des drogues et autres substances chimiques dans le cadre d'interrogatoires. Le projet dure de 1953 à 1973 (Ryan Boysen, « Cloak and Dropper – The Twisted History of the CIA and the LSD, The Fix, 2015 ; <https://www.thefix.com/cloak-and-dropper-twisted-history-cia-and-lsd?page=all>), consulté le 28 juin 2018

<sup>52</sup> La *Beat generation* est un mouvement littéraire apparu dans les années 1950 aux États-Unis. Ils sont connus pour avoir diffusé les idées de la libération sexuelle dans une Amérique puritaine, mais aussi d'incarner les valeurs d'une jeunesse moderne, attachée à la nature et à la spiritualité, du voyage initiatique. Ils sont également associés à la musique jazz, dont ils étaient de grands consommateurs.

d'électroménagers facilitant le travail domestique des femmes, de même que par la prolifération de publicités cherchant à vendre tous ces produits.

À l'époque de la Guerre froide, le mode de vie américain et son économie libérale, capitaliste et consumériste s'imposent rapidement un peu partout sur le globe et deviennent la norme grâce aux plans visant à rendre l'Amérique nécessaire aux niveaux diplomatique et économique, mais aussi à l'impérialisme culturel américain. En 1946, les États-Unis et la France signent l'accord Blum-Byrnes forçant l'ouverture du marché du cinéma français au cinéma américain. Plus précisément, l'accord impose un quota de films américains à la France en échange duquel une partie de la dette française envers les États-Unis est effacée (seulement quatre semaines sur treize sont allouées aux films français). Avec cet accord, les États-Unis trouvent un moyen de diffuser l'idéologie américaine en Europe grâce au cinéma mettant en valeur l'« *American way of life* »<sup>53</sup>.

Pour Jean Baudrillard, cette société de consommation se caractérise par la profusion, l'abondance des objets et la production de masse. Elle s'illustre par le développement de lieux mythiques comme le *drugstore* ou encore par la quotidienneté, l'immédiateté de l'information et le fait divers (1970, p. 21, p. 33 et p. 64). L'invention du transistor, en 1947, permet de stocker davantage de circuits électroniques dans des plus petits objets, menant à la miniaturisation progressive de la technologie<sup>54</sup>. Aux côtés de la radio et de la télévision, les appareils électroménagers prennent une place de plus en plus grande dans les foyers américains. Ils représentent non seulement la modernité, mais aussi la supériorité de l'« *American way of life* » (Whitfield, 1996). Des machines

---

<sup>53</sup> Résumé et vidéo de la signature des accords Blum-Byrnes disponible sur le site de l'ina.fr : [http://fresques.ina.fr/jalons/fiche-media/InaEdu01263/la-signature-des-accords-blum-byrnes-1946-](http://fresques.ina.fr/jalons/fiche-media/InaEdu01263/la-signature-des-accords-blum-byrnes-1946)

<sup>54</sup> Jean-Hugues Fournier Lupien, « L'invention du transistor », les Cahiers de l'imaginaire, 2015 ; <http://www.cahiersdelimaginaire.com/votrelaboratoirecreatif-sylviegendreau/le-transistor-par-jean-hugues-fournier-lupien>, consulté le 28 juin 2018

comme le lave-vaisselle, le grille-pain, les robots culinaires, les tondeuses à gazon, considérées à l'époque comme étant futuristes (Spring, 2013), deviennent les marqueurs d'une famille moderne heureuse<sup>55</sup> (Whitfield, 1996). Les publicités produites durant la Guerre froide transmettent efficacement cette idée. On représente une famille typique américaine blanche dont le père est habillé en complet ; un symbole du travail moderne qui se passe dans les bureaux, par opposition au travail manuel ou au travail d'usine de la classe ouvrière. La femme est quant à elle souvent montrée en train de réaliser des tâches ménagères, de s'occuper des enfants ou de préparer à manger. La série récente *Mad Men* (Matthew Weiner/AMC, 2007) brosse d'ailleurs un portrait assez acerbe des mutations de la société des années 1960 en lien avec le domaine de la publicité<sup>56</sup>, mais traite entre autres du tabagisme, du sexisme, du féminisme ou encore du racisme et de l'adultère. La présence de ces motifs et thèmes a valu à *Mad Men* un succès critique reposant principalement sur la précision et la justesse de sa fidélité historique<sup>57</sup>.

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, Theodor Adorno et Max Horkheimer (1944) introduisent le concept d'industrie culturelle dans leur théorie critique à l'égard de la reproductibilité de l'art, de l'industrialisation de la culture et de la diffusion de masse qui, selon eux, fait perdre aux œuvres leur « aura » et nuit à l'expérience esthétique. Cette culture de masse, reproduite et diffusée au plus grand nombre, devient d'ailleurs, pour les États-Unis, le principal outil afin de mettre en valeur leurs idéaux dans le combat contre l'empire du mal communiste. Durant la Guerre froide, des artistes comme Andy Warhol ou Roy Lichtenstein s'inspirent des objets de la vie quotidienne,

---

<sup>55</sup> « 1940s War, Cold War And Consumerism », AdAge, 2005 ; <http://adage.com/article/75-years-of-ideas/1940s-war-cold-war-consumerism/102702/>, consulté le 29 juin 2018

<sup>56</sup> Andrew Cracknell, « Ad men on Mad Men: what the show got right about the advertising business », The Guardian, 2015 ; <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2015/may/22/ad-men-on-mad-men-what-the-show-got-right-about-the-advertising-business>, consulté le 29 juin 2018

<sup>57</sup> Eric San Juan, « Just how historically accurate was Mad Men? », Eric San Juan, 2016 ; <http://eric-sanjuan.com/just-how-historically-accurate-was-mad/>, consulté le 22 août 2018

de la culture de masse, de la publicité ou des bandes dessinées pour créer un art nouveau. Ne suivant plus les règles classiques de l'art comme institution, mais s'inspirant plutôt d'une iconographie populaire déjà ancrée chez un public de consommateurs, ils donnent naissance à un art de la société de consommation. La sérigraphie sur toile *Campbell's Soup Cans* de Warhol (1962), par exemple, utilise l'image d'une conserve de soupe de la marque Campbell et la reproduit sur 32 vignettes, représentant chacune une saveur de soupe différente. Art et mercantilisme se joignent pour former le « pop art », critique de la société de consommation par la mise en scène faussement glorifiante de cette dernière (Denson, 2011).



Figure 2-19 *Campbell's Soup Cans* (source : wikipedia.com)

Certaines publicités de l'époque véhiculent un message anticommuniste. Une publicité sollicitant les dons pour *Radio Free Europe*, par exemple, a pour phrase d'accroche : « *Sure I want to fight communism – but how ?*<sup>58</sup> ». Une autre publicité de *Scott Tissue Towels*, montrant un homme s'essuyant les mains, demande : « *Is your washroom breeding Bolsheviks ?*<sup>59</sup> ». On peut lire au bas de l'image un petit paragraphe

---

<sup>58</sup> SA Rogers, « The Red Menace: 15 Vintage Anti-Communist Ads & Propaganda », Web Urbanist, 2007-2018 ; <https://weburbanist.com/2013/06/12/the-red-menace-15-vintage-anti-communist-ads-propaganda/>, consulté le 29 juin 2018

<sup>59</sup> Gwen Sharp, « "Is Your Washroom Breeding Bolsheviks?" », The Society Pages, 2010 ; <https://thesocietypages.org/socimages/2010/11/09/is-your-washroom-breeding-bolsheviks/>, consulté le 29 juin 2018

prétendant que les employés d'une entreprise se radicaliseront si cette dernière ne leur fournit pas du papier essuie-tout adéquat.



Figure 2-20 Comment combattre les communistes ? (source : pinterest.co.uk)

Cette publicité incite le peuple américain à adhérer à l'idéologie capitaliste, en leur disant que la consommation est la meilleure arme pour combattre les ennemis se trouvant de l'autre côté du rideau de fer (Spring, 2013). Qu'elles cherchent à vendre de la nourriture, des vêtements, des voitures ou de l'électronique, elles transmettent une idée de modernité à travers un style graphique coloré, tantôt dessiné, tantôt photographié, qui nimbe d'optimisme la culture consumériste d'après-guerre (Spring, 2013). Le style des publicités de cette époque se caractérisant par une utilisation des couleurs primaires, de personnages dessinés et de polices larges à empattement ou à main levée, est encore facilement reconnaissable aujourd'hui et réutilisé dans l'esthétique « vintage », particulièrement dans la mode et le design (Palmer et Clark, 2005). On retrouve entre autres ces motifs dans les publicités propagandistes que l'on peut observer dans le décor du jeu *BioShock : Infinite* (Irrational Games/2K Games, 2013).



Figure 2-21 Exemple d'une publicité propagandiste dans *BioShock : Infinite* (source : bioshock.wikia.com)

## 2.5 Les stratégies d'inclusion des motifs de la Guerre froide

Tous ces motifs thématiques et stylistiques se répètent dans de nombreuses œuvres de fiction de l'époque et d'aujourd'hui, nourrissant un imaginaire spécifique de la Guerre froide dans la pop-culture. Différentes stratégies peuvent être déployées pour intégrer ces motifs aux jeux vidéo.

### 2.5.1 Le *theming*

L'un des procédés pouvant être utilisé pour intégrer les motifs de la Guerre froide dans un jeu vidéo est celui du *theming*, qui consiste, selon Lukas, à évoquer un lieu réel ou fictif grâce à l'agencement de différents éléments symboliques ou architecturaux servant de référents : « *theming is a form of cultural representation that through forms of reference – such as the symbols, architecture, décor, and cultural nuances of another place – remakes one or more spaces into a new one* » (Lukas in Lukas, 2010, p. 82). Le *theming* consiste donc à agencer divers motifs dans un ensemble cohérent pour

représenter un lieu réel ou imaginaire, comme le font souvent les restaurants, les casinos, les parcs d'attraction, mais aussi les jeux vidéo. À titre d'exemple, un parc d'attraction voulant nous transporter dans l'univers des pirates abrite des reproductions de navires, des canons et autres objets associés à cet univers. Certains jeux vidéo intègrent des endroits ou des bâtiments du monde physique, comme c'est le cas de *Resistance : Fall of Man* (Insomniac Games/Sony Computer Entertainment, 2006) dans lequel la cathédrale de Manchester est reproduite. D'autres jeux s'inspirent de l'architecture et de l'ambiance d'un endroit pour créer une ville fictive, comme c'est le cas de *Mafia III* (Hangar 13/2K Games, 2016) qui se déroule à New Bordeaux, une ville similaire à la Nouvelle-Orléans. Le jeu recrée l'atmosphère d'une ville à l'époque de la Guerre froide grâce à son style architectural (néocolonial, des façades à colonnades et des balustrades ornées) et à ses musiques. La bande sonore du jeu est en effet composée de plus d'une centaine de titres de l'époque comme les Beach Boys, Creedence Clearwater Revival, Jimi Hendrix, etc.

### 2.5.2 Le rétrofuturisme

Une autre manière d'intégrer les motifs de la Guerre froide est d'opter pour une approche rétrofuturiste consistant à intégrer des éléments architecturaux, décoratifs, vestimentaires ou technologiques appartenant au registre du passé à un univers futuriste.

Pour Corn et Horrigan (1996), le rétrofuturisme consiste soit à anticiper le futur à partir du passé ou à imaginer le passé à partir du futur. Il existe deux tendances rétrofuturistes : la première regroupe les œuvres des artistes, cinéastes et écrivains d'avant les années 1960 qui ont tenté d'imaginer l'avenir à partir des technologies de leur époque, alors que la seconde comprend les œuvres plus actuelles qui récupèrent des styles et mœurs du passé pour les faire coexister avec des technologies futuristes. Le courant Steampunk, par exemple, est fondé sur cette deuxième tendance, alors qu'il

consiste à mélanger des éléments appartenant à l'époque victorienne et des technologies plus modernes. Dans mon mémoire, je m'intéresserai surtout à cette deuxième tendance puisqu'il s'agit d'analyser un jeu récent.

Le rétrofuturisme consiste donc à mélanger un certain nombre de motifs aux diverses origines temporelles passées et futures. Une architecture Art déco des années 1930, par exemple, coexiste avec des armes laser et des cités au fond de l'océan dans *BioShock* (2KGames, 2007). Un appareillage technologique lourd et volumineux côtoie les vaisseaux spatiaux et les voitures volantes dans *Alien: Isolation* (Creative Assembly/Sega, 2014) ou *Observer* (Bloober Teams/Aspyr, 2017). L'approche rétrofuturiste est souvent présente dans des œuvres qui se basent sur un passé alternatif afin d'imaginer comment serait le monde si un événement donné du monde réel s'était déroulé différemment. Dans le film *Watchmen* (Snyder, 2009), tiré de la bande dessinée éponyme, par exemple, les États-Unis ont gagné la guerre du Viêt Nam, le scandale du Watergate n'a jamais eu lieu, permettant au président Richard Nixon d'entamer son cinquième mandat, et la guerre nucléaire entre les États-Unis et l'Union soviétique est imminente. L'histoire se déroule en 1985, mais la technologie montrée dans le film est différente de celle que connaissaient ceux qui vivaient à cette époque. Dans le jeu d'infiltration *Prey* (Arkane Studios/Bethesda Softworks, 2017), l'assassinat de John F. Kenney en 1963 a échoué, ce qui a mené à une collaboration entre les États-Unis et l'URSS pour l'installation d'une station scientifique à bord d'un satellite russe. Dans *Event[0]* (Ocelot Society, 2016), l'humanité a réussi à coloniser des planètes dès les années 1980.

La multiplicité des motifs de la Guerre froide que l'on retrouve dans les films, jeux et séries télévisées récents participe à l'élaboration d'une culture « rétro ». Cette dénomination polysémique désigne à la fois des styles (par exemple le rétrofuturisme) et des pratiques (le rétrogaming consistant à collectionner et à jouer à des jeux considérés comme démodés et anciens) qui « imitent, évoquent ou exaltent les mœurs

et la mode d'une époque du passé récent » (Centre national de ressources textuelles et lexicales).

### 2.5.3 Le réalisme

Un autre procédé pouvant être mobilisé pour introduire les motifs de la Guerre froide dans un jeu vidéo est le réalisme. Le terme « réalisme » fait référence à un courant artistique très populaire en peinture et en littérature au 19<sup>ème</sup> siècle, qui « [prend] pour objet la réalité du monde<sup>60</sup> ». Le terme « réalisme » est souvent utilisé pour qualifier la description littérale du monde ou, de façon plus générale, les œuvres qui cherchent à s'éloigner du romantisme et du symbolisme<sup>61</sup>. Dans les jeux vidéo, le réalisme est perçu comme une qualité recherchée, voire comme l'approche toute désignée du médium décrit par le designer de jeu Chris Crawford comme « *a subset of reality* » (Crawford in Low, 2001). Le réalisme vidéoludique peut être atteint de plusieurs manières différentes, que ce soit par la qualité graphique du jeu ou par les mécaniques, l'interaction et l'intelligence artificielle qui simulent le plus fidèlement possible le monde réel (Low, 2001, p. 3). On s'attend généralement à ce que les jeux historiques qui se basent sur des événements passés comportent un degré élevé de réalisme :

*A notion of realism was also important, which players described as geographically accurate maps of real-world locations, modern weaponry known or assumed to be used by the military, threats and battle scenarios "ripped from the headlines", game mechanics in which the player's avatar could manipulate every aspect of the environment, and a belief in the truthfulness of the representation of the military strategy and operations. (Huntemann, 2010, p. 229-230)*

---

<sup>60</sup> « Le réalisme », Musée d'Orsay ; <http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/dossier-courbet/le-realisme.html>, consulté le 27 juillet 2018

<sup>61</sup> Gerald M. Ackerman, Henri Mitterand, « REALISME, art et littérature », Encyclopædia Universalis [en ligne] ; <https://www.universalis.fr/encyclopedie/realisme-art-et-litterature/>, consulté le 27 juillet 2018

Dans le cas des jeux militaires, tout ce qui concerne les objets à disposition du joueur (armes, véhicules) et les lieux parcourus (base militaire, champ de bataille) peuvent participer à ce réalisme. Les motifs thématiques et stylistiques qui en ressortent sont autant de « *means of creating identification between the player and the action on the screen* » (Lukas, 2010, p. 77). À l'inverse de certains jeux de guerre qui brossent un portrait héroïsant de l'armée et qui ne cherchent pas à reproduire la physique réaliste des armes et des autres véhicules de combat (King et Leonard, 2010, p. 103), les jeux de la compagnie MicroProse sont connus pour leurs simulations fidèles de pilotage d'engins aériens (*F-15 Strike Eagle*, 1985 ; *Gunship*, 1986 ; *F-19 Stealth Fighter*, 1988) ou encore pour leur simulation fidèle de guerres avec *Red Storm Rising*. Dans *Call of Duty : Black Ops*, on peut manipuler tout un arsenal allant du FAMAS au M1 Garand, en passant par le Dragunov ; des armes ayant servi durant la Guerre froide au Viêt Nam ou en Afghanistan.



Figure 2-22 Le Dragunov, un sniper semi-automatique fidèlement reproduit dans *Call of Duty : Black Ops*, qui se déroule durant la Guerre froide (source : [www.callofduty.wikia](http://www.callofduty.wikia))

Récemment, beaucoup de jeux d'exploration et de survie mettent l'accent sur le réalisme. On peut entre autres citer *Firewatch* (Campo Santo, 2016) qui, au lieu de proposer une mini-carte dans un coin de l'écran, comme c'est souvent le cas, propose au joueur de se repérer à l'aide d'une carte et d'une boussole que le personnage peut sortir de son sac quand il le souhaite.

Cependant, comme c'est le cas pour le réalisme artistique, il ne s'agit pas forcément de reproduire le réel en tous points dans ces jeux, mais de proposer un monde logique et cohérent. Lukas cite l'exemple de la série de RPG japonaise *Final Fantasy* (Square/Square Enix, 1987), qui propose un arsenal hautement irréaliste, composé d'épées parfois plus grandes que les personnages, mais qui s'inspire des figures historiques et mythologiques de sorte à évoquer l'univers symbolique du Japon (2010, p. 83). Le réalisme est un type de représentation qui permet au jeu de recréer des environnements et des scénarios plausibles mettant le joueur au cœur d'une action qu'il peut facilement identifier et reconnaître : « *video games are [...] powerful because of the way in which games recreate dominant narratives (i.e., mediate political events) in concert with their interactive nature* » (King et Leonard, 2010, p. 95).

#### 2.5.4 Le fétichisme

Un autre procédé par l'entremise duquel les motifs de la Guerre froide peuvent être intégrés dans les jeux vidéo est celui du fétichisme. Par définition, le fétichisme est l'acte d'adorer et de vénérer exagérément quelqu'un ou quelque chose (Centre national de ressources textuelles et lexicales). Le terme est parfois utilisé dans les études cinématographiques pour référer aux motifs tellement appuyés par la mise en scène qu'ils en deviennent magnifiés et ultra-esthétisés. L'exemple le plus parlant est celui de la scène d'introduction du film *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). La séquence débute sur un plan de jungle vietnamienne avec, en toile de fond la musique « The End » du groupe The Doors (Elektra, 1967). Après une minute, une frappe de napalm met le feu à la forêt et la séquence se poursuit avec la juxtaposition des plans de la forêt en flammes, d'un soldat fumant une cigarette la tête en bas et une ribambelle d'hélicoptères Bell UH-1 (les plus utilisés durant la guerre du Viêt Nam)<sup>62</sup>. Plusieurs

---

<sup>62</sup> Entrée « Bell UH-1 Iroquois », Wikipédia ; [https://en.wikipedia.org/wiki/Bell\\_UH-1\\_Iroquois](https://en.wikipedia.org/wiki/Bell_UH-1_Iroquois), consulté le 27 juin 2018

procédés sont mis à profit afin de souligner la puissance des forces militaires américaines : leur apparition soudaine, leur nombre, leur passage devant la caméra, leur silhouette que l'on distingue à peine derrière l'écran de fumée du napalm, l'association des pales de l'hélicoptère au ventilateur de plafond dans les plans avec le soldat, le rythme et le ton de la musique, etc. Tout cela contribue à une fétichisation du véhicule militaire, que l'on retrouve à de nombreuses reprises au cours du film, notamment dans la scène mythique de l'arrivée des hélicoptères et leur attaque d'un village vietnamien, sur le morceau de musique *Ritt der Walküren* (la Chevauchée des Walkyries), composé par Richard Wagner entre 1851 et 1856. Cette glorification de l'hélicoptère d'attaque divise la critique cherchant à savoir si le film est promilitariste ou antimilitariste, voire les deux en même temps (Tomasulo, 1990, p. 151). Il est donc difficile, dans ce film, de savoir si la fétichisation des hélicoptères militaires contribue à l'élaboration d'un hommage ou d'une critique de l'armée américaine.



Figure 2-23 La fétichisation des hélicoptères sur la musique de Wagner (source : *Apocalypse Now*, 1979)

On retrouve un procédé similaire dans la séquence finale de *Dr. Strangelove* ; le dernier avion B-52 en route vers l'Union soviétique largue sa bombe atomique alors que le commandant Kong, qui était descendu dans la soute pour ouvrir manuellement la porte, chevauche la bombe, comme dans un rodéo, en brandissant son chapeau de cow-boy et en hurlant « Yahou !! » tandis qu'il s'approche dangereusement du sol, jusqu'à l'impact illustré par un enchaînement de plans d'explosions nucléaires. Il ne fait pas de

doute, dans ce film, que la fétichisation humoristique de l'ogive nourrit une critique envers la guerre nucléaire, alors que celui-ci est tourné en symbole phallique d'une manière qui renforce le rapport entre la masculinité et la guerre.



Figure 2-24 Le commandant Kong agitant son chapeau alors que la bombe tombe vers le sol (source : *Dr. Strangelove*, 1964)

Dans le jeu vidéo *Nier : Automata* (PlatinumGames/Square Enix, 2017), l'intrigue, l'interface et les mécaniques du jeu gravitent autour d'une suresthétisation des machines dans un monde industriel post-apocalyptique, allant jusqu'à sexualiser un des personnages jouables androïdes nommé 2B. Dans le jeu *Black : The Fall* (Sand Sailor Studios/Square Enix, 2017), le décor du complexe industriel dans lequel on progresse est également le résultat d'une fétichisation des machines ouvrières, par leur taille, de même que leur importance dans le design des niveaux et l'environnement du jeu. Étant donné l'aspect monochromatique du jeu, leur couleur rouge les fait d'autant plus ressortir, tout en leur conférant une aura menaçante et hostile. Dans les différents jeux de la saga *Metal Gear* (Konami, 1987), dans lequel il faut infiltrer des bases militaires, le métal est tellement omniprésent dans les environnements et les décors, dans les cinématiques, dans l'arsenal disponible et même dans les premiers logos de la série que l'on peut affirmer qu'il est fétichisé. Le titre du jeu, *Metal Gear*, fait d'ailleurs directement référence à cet élément métallique de la machine de destruction nucléaire mobile qui est au centre de l'intrigue. La fétichisation des machines, grâce à

l'exagération de la présence du métal dans des lieux comme les complexes militaires et industriels, contribue à renforcer le discours antimilitariste du jeu et à nourrir une critique envers la nature envahissante des technologies (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015, p. 230 ; Thomsen, 2016).

#### 2.5.5 La parodie

Le dernier procédé d'insertion des motifs de la Guerre froide dont je souhaite discuter est la parodie. Selon les définitions étroites, la parodie est un « texte, ouvrage qui, à des fins satiriques ou comiques, imite en la tournant en ridicule, une partie ou la totalité d'une œuvre sérieuse connue » (Centre national des ressources textuelles et lexicales). Selon les définitions plus larges, le terme parodie qualifie toutefois toute « forme de répétition avec une distance critique ironique, qui marque la différence plutôt que la similitude » (Hutcheon in Trépanier-Jobin, 2013, p. 54). La parodie peut s'en prendre à des œuvres spécifiques, mais certains auteurs indiquent qu'elle peut également s'en prendre à des genres, des courants, des idéologies sous-jacentes à ces discours, voire à l'acte de communication de manière générale (Rose, Hanoosh, Hutcheon in Trépanier-Jobin, 2013, p. 43-50). La parodie réfère toujours à une cible discursive dont elle imite, reproduit, transforme les éléments sémantiques (thèmes, objets, personnages, lieux, etc.), les éléments stylistiques (plans de caméra, musique, effets spéciaux, saturation de l'image, style, etc.) et la syntaxe (l'organisation de ces éléments sémantiques et stylistiques). L'ironie, quant à elle, est une forme d'esprit « par laquelle on dit le contraire de qu'on veut faire faire comprendre », en adoptant souvent un ton moqueur ou sarcastique (Centre national des ressources textuelles et linguistiques). L'ironie se base donc sur un décalage entre ce qui est explicitement dit, ou montré, et ce que l'on veut implicitement faire comprendre.

Il faut noter que la parodie se différencie de la satire et du pastiche. Les procédés qu'emploie la satire sont similaires à ceux de la parodie, mais la satire se moque de

phénomènes sociaux, plutôt que de matériaux discursifs, en prenant pour cible des coutumes, des religions, des préjugés, des politiciens, etc. (Trépanier-Jobin, 2013, p. 39, p. 49). Quant au pastiche, il emprunte également des éléments à des œuvres, des genres ou des courants, mais ne renvoie pas aux sources auxquelles il emprunte ces éléments ; alors que la parodie renvoie constamment à sa cible, le pastiche réfère essentiellement à lui-même (Trépanier-Jobin, 2013, p. 47).

Le cinéma, les livres, la radio, la musique, la télévision ont tous été les supports de multiples parodies entre autres répertoriés dans le livre d'Harries (2000) intitulé *Film Parody*. Plus rares sont toutefois les ouvrages scientifiques qui répertorient des parodies vidéoludiques (Trépanier-Jobin, 2017). Il ne fait toutefois pas de doute que les procédés peuvent se transposer aux représentations de ce médium interactif, non seulement sur les plans sémantiques et syntaxiques, mais aussi sur le plan ludique.

#### 2.5.6 Procédés parodiques

La parodie est un dialogue avec sa cible qui jongle entre similitudes et différences. Elle « repose sur l'exploitation de deux processus opposés, soit l'imitation d'un modèle et sa transformation, la répétition de certains éléments et l'insertion de différences » (Trépanier-Jobin, 2013, p. 17). Dan Harries (2000) identifie plusieurs procédés concernant la parodie filmique, qui sont de l'ordre de la répétition ou de la différence. Le premier procédé qui m'intéresse chez Harries est celui de la « réitération », qui consiste en la citation ou l'évocation de certains éléments appartenant à une œuvre ou à un genre, et qui permet d'établir un lien entre l'œuvre parodique et la source à laquelle ces éléments sont empruntés (2000, p. 43). La réitération a pour fonction de faciliter l'identification de la cible parodiée afin de créer une référence à cette cible. Elle peut être de nature sémantique ; la parodie *Austin Powers* (Roach, 1997), par exemple, emprunte des éléments aux films d'espionnage, comme l'agent secret et le pistolet, pour rappeler l'univers de ce genre filmique. La réitération peut finalement se produire

au niveau syntaxique. Une scène du film *Austin Powers* reproduit, par exemple, une mise en scène du film d'espionnage *From Russia with Love* (Young, 1963) impliquant un personnage, un type de plan et un animal : l'antagoniste du film, le Dr. Evil, est vu pour la première fois de dos en train de caresser un chat, comme l'antagoniste principal de *From Russia with Love* (Young, 1963). La réitération évoque le souvenir du modèle parodié, mais ne transforme pas encore l'élément répété comme c'est le cas des autres procédés parodiques (Harries, 2000, p. 43-54).

Certains procédés parodiques misent, en effet, sur l'insertion de différences par rapport à la cible parodiée. Cela permet de revisiter le matériel médiatique parodié, de le recontextualiser et de lui donner un nouveau sens (Genette in Trépanier-Jobin, 2013, p. 55). Parmi ces procédés figure celui de « l'inclusion étrangère » qui consiste à inclure des éléments sémantiques extérieurs à la cible et inattendus dans sa syntaxe classique (ma traduction, Harries, 2000, p. 77). Par exemple, à la fin de la comédie britannique *Monty Python and the Holy Grail* (Gilliam et Jones, 1975), qui se déroule dans l'univers médiéval des légendes arthuriennes, des voitures de police modernes viennent arrêter tous les chevaliers pour le meurtre d'un historien survenu plus tôt dans le film.

Un autre procédé misant sur la différence est celui de l'inversion qui réside dans la modification des éléments de la cible pour suggérer le sens opposé de leur sens original (Harries, 2000, p. 55). L'intrigue du jeu *We Happy Few* (Compulsion Games/Microsoft Studios, 2016), par exemple, repose sur une inversion parodique. L'action prend place dans une Angleterre alternative des années 1960 occupée par l'Allemagne (vainqueur de la Seconde Guerre mondiale) et contrôlée par un certain « Uncle Jack » portant toujours un masque de visage souriant. Une drogue hallucinogène, nommée « Joy », fait vivre au joueur une expérience hallucinée altérant sa vision de cette société totalitaire, en lui faisant plutôt voir un monde idéal, coloré et paisible. Les rôles entre le vainqueur et le vaincu de la Seconde Guerre Mondiale sont ici permutés. Le récit

historique de l'après-guerre est quant à lui présenté comme son contraire, avec un traitement critique et satirique basé sur la dystopie et la réalité alternative, qui nous fait voir, par un effet de contraste, une différente tournure qu'aurait pu prendre l'histoire si les événements s'étaient déroulés autrement.

Un dernier procédé qui repose sur la différence est l'exagération, définie comme « le grossissement des éléments de la cible par un effet de répétition ou d'excès » (ma traduction, Harries, 2000, p. 83). Par exemple, dans la comédie musicale *Walk Hard : The Dewey Cox Story* (Kasdan, 2007), la chanson « Black Sheep » se moque des morceaux ambitieux du rock progressif de la fin des années 1960, comme ceux des Beatles ou de Brian Wilson, en les transposant dans le style d'un *magnum opus* convoquant un orchestre indien, une cinquantaine de musiciens, une « armée » de didgeridoo et une chèvre (l'exagération est ici couplée à l'inclusion d'éléments étrangers) !

Pour résumer, nous avons vu qu'il existait différents motifs récurrents de la Guerre froide pouvant être identifiés dans les films et les jeux de l'époque et d'aujourd'hui. Ces motifs peuvent être intégrés à partir de diverses stratégies – notamment le *theming*, le réalisme, le rétrofuturisme, le fétichisme et la parodie – contribuant à orienter le ton admiratif, critique, ironique ou humoristique des œuvres portant sur la Guerre froide. Ces listes de motifs et de stratégies, que j'ai identifiées à partir de mes lectures sur le sujet et des différents médias que j'ai consommés à titre de joueur et d'amateur de cinéma, n'est pas exhaustive. L'analyse de *Fallout 4* me permettra d'en identifier d'autres.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre, j'expliciterai la méthodologie que j'ai privilégiée pour identifier les procédés par lesquels les motifs de la Guerre froide se transposent dans le jeu vidéo *Fallout 4* et les commentaires sur la Guerre froide qu'ils contribuent à élaborer : soit l'analyse de contenu qualitative. Je ferai preuve de transparence par rapport à la façon dont mon bagage encyclopédique et ma subjectivité risquent d'orienter mes interprétations. Je décrirai également l'approche ludonarrative que je mobiliserai pour analyser la narrativité *et* les mécaniques du jeu, de même que la méthode d'analyse d'une parodie développée par Dan Harries qui me sera utile pour rendre compte de la manière dont les motifs de la Guerre froide sont répétés dans la différence dans *Fallout 4*. J'expliquerai enfin ce qui m'a motivé à choisir le jeu vidéo *Fallout 4* et je discuterai brièvement de mon expérience de jeu dans son monde ouvert pouvant donner lieu à différents développements.

#### 3.1 Rappel des objectifs de recherche

Au fil de mes visionnements de films et de mes expériences de jeu, j'ai entrevu des ressemblances, des liens et des styles communs entre différents jeux qui abordent directement ou indirectement la Guerre froide. J'ai donc eu l'intuition que les motifs de la Guerre froide se transposent non seulement dans certains jeux réalisés durant ce contexte historique, mais aussi dans des jeux réalisés plus récemment et ne portant pas

directement sur la Guerre froide, comme c'est le cas de *Fallout 4*. Dans mon mémoire, j'ai donc voulu explorer cette intuition en analysant les manières dont les motifs de la Guerre froide sont introduits dans ce jeu et comment cela contribue à nourrir notre imaginaire de la Guerre froide, près de trente ans après sa fin.

### 3.2 L'analyse de contenu qualitative

L'analyse de contenu qualitative est l'approche que j'ai privilégiée pour atteindre mon objectif de recherche. L'analyse de contenu implique un ensemble de techniques qui varient selon le domaine dans lequel elles sont employées et qui s'appliquent autant à l'étude de la forme qu'à celle du contenu (Bardin, 2013, p. 13), malgré ce que son appellation peut laisser croire. Elle permet au chercheur de comprendre un phénomène à travers l'analyse de ces discours et représentations tout en s'éloignant de l'interprétation hâtive et lui permet de transformer ses intuitions en interprétations solidement argumentées (2013, p. 31). Dans le cas de ma recherche, j'analyse des « systèmes informatiques signifiants » (ma traduction, Manovich, 2001) qui viennent avec leurs lots de différences par rapport aux textes écrits, aux discours politiques et aux images fixes et animées, dans la mesure où ils comportent à la fois des éléments linguistiques (texte, dialogue), des éléments picturaux (images fixes et animées) et des éléments procéduraux (règles, mécaniques). Il ne s'agira pas seulement de faire l'inventaire des éléments thématiques et stylistiques propres à la Guerre froide qui sont employés dans *Fallout 4*, mais de repérer les stratégies et les procédés permettant de les inclure dans son système ludonarratif et d'en réactualiser le sens, d'une manière qui confère au jeu une dimension subjective pouvant prendre la forme d'un commentaire admiratif, humoristique ou critique et politique.

### 3.3 Mon interprétation

L'interprétation de représentations médiatiques peut s'exercer de différentes manières : on peut lire un texte en fonction de ce que l'auteur a voulu dire (*intentio auctoris*), en fonction du système de signes que l'œuvre met en place (*intentio operis*) ou en fonction des systèmes référentiels propres au lecteur (*intentio lectoris*) (Eco, 1979 ; 1992). Dans ma recherche, j'interpréterai les signes déployés par *Fallout 4* en fonction de mon propre système de références. Je ne prétendrai pas rendre compte de ce que le concepteur a voulu envoyer comme message. De toute façon, il est difficile, dans le cas des jeux vidéo, d'invoquer la notion d'auteur ; un jeu est rarement l'œuvre d'une seule personne puisque sa production requiert la collaboration de toute une équipe. La présence de l'auteur se fait généralement plus ressentir dans les jeux indépendants créés par de plus petites équipes en dehors des contraintes imposées par les éditeurs.

Puisque les motifs de la Guerre froide que j'identifierai dans les jeux ne parlent pas d'eux-mêmes, il va de soi que mes interprétations seront influencées par les conventions culturelles et sociales que j'ai intériorisées ainsi que par mon bagage encyclopédique sur cette période historique et sa culture médiatique, qui s'est construit au fil de mes visionnements, de mes sessions de jeux et de mes lectures et dont j'ai fait le résumé dans mon cadre théorique. Comme l'explique Eco, « tout acte de lecture est une transaction difficile entre la compétence du lecteur (la connaissance du monde partagée par le lecteur) et le type de compétence qu'un texte donné postule pour être lu de manière économique » (Eco, 1992). Mon interprétation se fera selon mes compétences à décoder les références à l'histoire insérées dans le texte par les concepteurs. Toutefois, je laisserai de côté l'*intentio auctoris* au profit de l'*intentio operis* et de l'*intentio lectoris* (du moins la mienne, car je ne confronterai pas mes interprétations avec celles des autres joueurs dans le cadre d'une étude de réception).

Même si, comme Eco (1992), je crois qu'une interprétation n'est jamais entièrement objective, car elle est toujours basée sur le bagage de connaissances de l'interprète, je considère qu'on ne doit pas faire preuve de relativisme en prétendant que toutes les interprétations se valent autant les unes que les autres. C'est pourquoi je m'appuierai sur les indices textuels qui se trouvent dans *Fallout 4* pour élaborer mes interprétations de manière rigoureuse. Il se peut que j'interprète le jeu d'une manière différente que celle prévue par les concepteurs, mais c'est l'utilisation méthodique des outils d'analyse que j'emploie et l'argumentaire que je construirai pour défendre mes interprétations en m'appuyant sur les éléments du jeu qui vont garantir la légitimité de mes interprétations (Eco, 1992).

### 3.4 L'analyse de jeux vidéo

Il existe plusieurs manières de soumettre un jeu vidéo à une analyse de contenu qualitative selon que l'on se positionne dans la théorie des médias, que l'on adopte une perspective socioculturelle ou encore technohistorique. Parmi les composantes des jeux vidéo, plusieurs éléments peuvent faire l'objet d'une analyse, comme son style audiovisuel, sa structure narrative, ses personnages, ses objets, sa jouabilité et son environnement (Malliet, 2007 ; Consalvo et Dutton, 2006). Le style audiovisuel comprend à la fois l'interface du jeu, sa bande sonore, ses graphismes ou son style artistique. La structure narrative comprend le récit, les motivations qui poussent le personnage principal à poursuivre sa quête ainsi que le contexte entourant le monde dans lequel il évolue (*background story*). La jouabilité comporte des éléments comme les contrôles, le rapport entre les *inputs* du joueur et le *feedback* du jeu, de même que les mécaniques, que l'on peut définir comme une « method invoked by agents for interacting with the game world » (Sicart, 2008). Les personnages et les objets concernent l'avatar que le joueur incarne, les personnages non joueurs avec lesquels le joueur peut interagir, de même que les éléments du décor et les artefacts qu'il peut manipuler. L'environnement réfère à l'espace du jeu et aux propriétés spatiales du

monde simulé ainsi qu'à la façon dont le joueur peut le parcourir et sa liberté de mouvement au sein de cet environnement (Malliet, 2007). Selon l'étude réalisée, ces éléments peuvent faire l'objet d'une plus ou moins grande attention. Dans le cas de ma recherche, les motifs de la Guerre froide sont propices à se retrouver dans tous ces éléments auxquels je tenterai d'accorder la même importance.

### 3.5 L'approche ludonarrative des jeux vidéo

L'étude de la dimension narrative des jeux vidéo fut sujette à débat au sein de la communauté des chercheurs en jeux vidéo au tournant des années 2000. Alors que les narratologues considéraient les outils et concepts des études littéraires et cinématographiques appropriés à l'étude des récits vidéoludiques, les ludologues étaient d'avis qu'il fallait développer de nouveaux outils et concepts pour étudier ce nouveau média interactif qui s'éloigne des schémas narratifs classiques de la littérature (Juul, 2005, p. 16). Ce débat est aujourd'hui terminé et plusieurs théoriciens du jeu optent pour une approche ludonarrative qui prend à la fois en considération les règles et la fiction d'un jeu et qui consiste à adapter les outils traditionnels de la narratologie au jeu vidéo. Le chercheur danois Jesper Juul, par exemple, écrit : « *a video game is a set of rules as well as a fictional world* » (2005, p. 1). Pour lui, les jeux sont semi-réels ; ils s'inscrivent à la fois dans un monde fictionnel et dans un univers réel de règles qui établissent la relation entre ces deux mondes. Le jeu n'est pas uniquement un système de règles ou uniquement une fiction, mais les deux en même temps. Dans son article « *Ludology meets narratology : similitude and differences between (video)games and narrative* » (1999), Gonzalo Frasca explique que la ludologie et la narratologie ne s'opposent pas, mais se complètent : « Our main goal was to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand video games ». La méthode que j'utiliserai pour réaliser l'analyse des jeux de mon corpus prendra donc à la fois en considération l'aspect ludique du jeu (mécaniques, objectifs, récompenses, etc.) et son univers narratif (diégèse, scénario, personnages, quêtes, etc.).

### 3.6 L'analyse de la parodie

La méthode d'analyse de contenu que j'adopterai sera similaire à celle que l'on adopte pour l'analyse qualitative d'une œuvre parodique qui consiste à « repérer les éléments qui évoquent la cible parodiée, ainsi que les procédés à partir desquels ces éléments sont imités et transformés » (Trépanier-Jobin, 2013, p. 295) Plus précisément, je me baserai sur une méthode développée par Harries (2000) qui s'articule autour de trois plans de composition. Le premier est le plan sémantique, qui comprend des unités lexicales caractérisant une œuvre, un genre ou tout autre type de discours. La science-fiction, par exemple, se caractérise par des unités sémantiques telles que « robot » ou « vaisseau spatial ». Le plan syntaxique concerne, pour sa part, l'organisation de ces éléments sémantiques au sein de l'œuvre, du genre ou de tout autre type de discours. Dans la science-fiction, par exemple, le « robot » est souvent au service des humains et finit parfois par se rebeller contre eux. Cette organisation syntaxique peut être identifiée après avoir étudié les structures narratives, les intrigues, les relations entre les personnages et les relations entre les personnages et les lieux qui caractérisent un type de discours. Le plan stylistique désigne les effets de composition et d'esthétique comme la réalisation, les effets sonores, le cadrage ou les effets spéciaux. La science-fiction, par exemple, a plus souvent recours aux effets spéciaux et à des sonorités particulières, comme le son d'un vaisseau ou d'une arme laser, que le genre policier ou le *western*. Les procédés parodiques identifiés par Harries (2000) permettent de jouer avec les éléments de ces trois plans de composition pour modifier la cible et élaborer un commentaire à son égard. En étudiant *Fallout 4*, je veux rendre compte du rôle de ces procédés (parodiques et autres) dans l'inclusion des motifs de la Guerre froide dans le jeu ainsi que de leurs effets sur le sens produit. Il s'agira d'identifier les motifs qui évoquent la culture de la Guerre froide et les procédés à partir desquels ces motifs sont imités et transformés sur les plans sémantique, syntaxique et stylistique.

### 3.7 Une approche intertextuelle

Le jeu vidéo est foisonnant de références intertextuelles que Gérard Genette définit comme « une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes » (1982, p. 1). Étant donné les nombreux emprunts et références que le jeu vidéo fait au médium cinématographique, il est souvent considéré comme le petit cousin du cinéma (Blanchet, 2010, p. 33 ; Triclot, 2017, p. 84-85)<sup>63</sup>. Or, le cinéma a contribué à construire une image polysémique de la Guerre froide (Whitfield, 1996) alors que certains films à succès ont façonné sa culture. On peut remarquer une tendance, dans la culture populaire, à miser sur l'intertextualité pour susciter un sentiment de nostalgie. La série Netflix *Stranger Things* (Matt et Ross Duffer/Netflix, 2016) qui adopte le point de vue d'un groupe d'enfants au milieu des années 1980 en est un bon exemple. Beaucoup de références plus ou moins explicites sont faites à des œuvres comme *E.T.* (Spielberg, 1982), *Indiana Jones* (Spielberg, 1981), *The Goonies* (Donner, 1985) ou encore *Breakfast Club* (Hughes, 1985). Le jeu indépendant *Crossing Souls* (Fourratic/Devolver Digital, 2017) multiplie les références aux œuvres canoniques des années 1980, telles que *Gremlins* (Dante, 1984), *Ghostbusters* (Reitman, 1984) ou *Back to the Future* (Zemeckis, 1985), ainsi qu'aux classiques vidéoludiques comme *Excitebike* (Nintendo, 1984) ou *Double Dragon* (Technōs Japan/Atlus, 1987)<sup>64</sup>. De nombreuses références au communisme ou à d'autres motifs que j'ai identifiés plus tôt sont également présentes dans ces exemples. À mon avis, l'intégration de références intertextuelles dans ces œuvres n'a pas seulement pour effet de satisfaire le spectateur qui se plaira à reconnaître chaque clin d'œil à Spielberg, John Carpenter ou Stephen

---

<sup>63</sup> Cette proximité s'est illustrée par des rapprochements économiques lorsque des entreprises issues du cinéma se sont mises à investir dans le jeu vidéo ou lorsque ce dernier lui a servi de moyen de promotion (jeux tirés de films, produits dérivés, etc.) (Blanchet, 2012, p. 4 ; p. 125).

<sup>64</sup> Erwan Higuinen, « "Crossing Souls", le "Stranger Things" du jeu vidéo qui vous renvoie dans les années 1980 », Les Inrockuptibles, 2018 ; <https://www.lesinrocks.com/2018/02/25/jeux-video/crossing-souls-le-stranger-things-du-jeu-video-qui-vous-renvoie-dans-les-annees-1980-111051017/>, consulté le 14 juin 2018

King. Elle contribue également à la construction d'un imaginaire de la culture de la Guerre froide.

### 3.8 Choix du jeu

Il existe aujourd'hui plusieurs jeux qui s'inspirent de la Guerre froide. Cette période historique est plus fréquemment dépeinte dans les productions indépendantes comme *Papers Please*, *Lifeless Planet*, *Black : The Fall*, ou *Phantom Doctrine*. En revanche, dans la plupart des jeux réalisés avec plus de moyens, cette période historique est délaissée au profit d'autres contextes géographiques et historiques, comme l'ère médiévale dans les RPGs ou l'ère futuriste dans les jeux de science-fiction, qui se prêtent mieux aux affrontements armés. Puisque *Fallout 4* est fait avec le budget typique d'un jeu AAA<sup>65</sup> et qu'il réfère à cette période historique d'une manière qui me semblait originale, mon choix s'est porté sur lui. *Fallout 4* est sorti à la fin de l'année 2015 et a reçu un très bon accueil critique et commercial. Il fait partie des licences phares du monde vidéoludique qui perdurent depuis plus d'une dizaine d'années et dont l'influence sur d'autres productions est considérable. *Fallout 4* se déroule dans un monde post-apocalyptique fantaisiste. Il représente une vision de la Guerre froide que je trouve intéressante d'étudier puisqu'il se base principalement sur les mythes et l'univers culturel de l'époque.

### 3.9 Mon expérience de jeu

L'un des facteurs à considérer lors de l'analyse d'un jeu vidéo (spécialement lorsqu'il comporte un monde ouvert) est le fait qu'il ne peut pas être réduit à seulement une

---

<sup>65</sup> Le terme AAA est une terminologie commerciale qui désigne une catégorie de jeux vidéo développés pour le grand public, avec un gros budget et généralement par de gros studios, qui sont supposés engendrer en retour beaucoup de recettes. C'est l'équivalent des *blockbusters* au cinéma (Steinberg, 2007).

seule version puisque, contrairement à un film ou un livre, chaque expérience sera différente selon les décisions prises par le joueur (Juul in Malliet, 2007). S'il est convenu que le chercheur doit jouer au jeu pour pouvoir en faire l'analyse (Consalvo et Dutton, 2006), sa transparence par rapport à son expérience de jeu est un facteur primordial pour que l'analyse puisse être validée par la suite (Malliet, 2007). Une des spécificités de *Fallout 4* est qu'il instaure, dans sa structure narrative, un système de choix et de conséquences<sup>66</sup>. Les actions du joueur influencent la suite de l'histoire ; il peut donc accéder à plusieurs fins différentes en fonction de la façon dont il a joué au cours du jeu. Comme le précise Malliet (2007) : « *A game has to be played in order to be understood, and playing a game implies making active choices another player or researcher would not necessarily make* ». Puisque *Fallout 4* est un RPG proposant plusieurs arcs narratifs ainsi que différentes fins selon les choix du joueur, il est très probable qu'un autre joueur ayant effectué des choix différents des miens n'ait pas eu la même expérience de jeu que moi. Aussi, comme le dispositif sur lequel j'ai joué et la manière dont j'ai joué a pu influencer ma conception du jeu (Malliet, 2007), je pense qu'il est important de faire preuve de transparence et de relater mon expérience de jeu.

J'ai joué à la version PC de *Fallout 4*. La version PC est différente de la version console en ce qu'elle comporte un catalogue de mods<sup>67</sup> beaucoup plus étendu et qu'il est possible d'utiliser la console afin de déboguer le jeu. Ce sont, à ma connaissance, les seules différences qui existent entre ces deux versions. Je n'ai toutefois pas utilisé de mods pour préserver l'expérience originale du jeu pour mon analyse. De même, je n'ai

---

<sup>66</sup> Spécificité que l'on retrouve dans bon nombre de RPG occidentaux comme *The Elder Scrolls, Mass Effect* (BioWare/Microsoft Studios, 2007) ou encore *The Witcher* (CD Projekt Red/Atari, 2007).

<sup>67</sup> Des mods sont des contenus additionnels créés par la communauté et mis à disposition des joueurs, que ce soit sur le Steam Workshop ou sur le site NexusMods. Ils viennent augmenter l'expérience de jeu en rajoutant des éléments non disponibles dans la version originale, comme de nouvelles armes, armures, quêtes, éléments cosmétiques, éléments de *gameplay* etc. (Malliet, 2007).

joué qu'à la version de base de *Fallout 4*, sans aucun des DLC<sup>68</sup> qui rajoutent des missions supplémentaires et des zones de jeu en plus. J'ai également joué à la version originale en anglais, pour éviter la transformation du sens que peut engendrer la traduction et pour conserver les noms des lieux et des personnages initiaux. Puisqu'il est possible de choisir le sexe de son personnage, je tiens à préciser que j'ai fait toute l'aventure avec un personnage féminin et, n'ayant complété le jeu qu'une seule fois (ce qui exige près d'une centaine d'heures de jeu), je n'ai découvert qu'une seule des nombreuses fins disponibles. Je me suis toutefois renseigné sur les autres fins possibles sur le Wiki de *Fallout* et en regardant quelques vidéos de joueurs sur YouTube.

---

<sup>68</sup> *Downloadable Content* en anglais, les DLC sont des contenus téléchargeables gratuites ou payantes qui rajoutent du contenu au jeu après sa sortie. Il y a trois DLC pour *Fallout 4* : *Far Harbor*, *Nuka-World* et *Automatron*. D'autres DLC mineurs sont disponibles, mais ne rajoutent que des objets pour personnaliser ses camps

## CHAPITRE IV

### ANALYSE DE CONTENU DE FALLOUT 4

Dans ce chapitre, il s'agit d'identifier les motifs de la Guerre froide qui figurent dans les structures narratives et ludiques du jeu *Fallout 4*, de même que les stratégies par lesquelles le jeu s'approprie ces motifs et leur confère un sens nouveau. Avant d'y arriver, je décrirai toutefois le contexte entourant la production de la série *Fallout*, de même que la trame narrative de la série.

#### 4.1 Le contexte entourant la production de la série *Fallout*

À l'origine de la série *Fallout*, on retrouve le jeu *Wasteland* (1988), développé par Interplay et édité par Electronic Arts. Ce jeu de rôle pour ordinateur reprend des mécaniques de jeu issues des jeux de rôles sur table comme *Tunnels and Trolls* (St. Andre/Flying Buffalo, 1975)<sup>69</sup>. On y dirige une escouade de rangers du désert dans un Nevada post-apocalyptique, presque cent ans après une guerre nucléaire ayant eu lieu en 1998 et ayant réduit la planète à un vaste champ de ruines radioactif. Grandement influencé par des films comme *Mad Max 2* et sa suite, *Beyond Thunderdome* (Miller et Ogilvie, 1985), *Wasteland* est un classique dans l'histoire des jeux vidéo, tel qu'en

---

<sup>69</sup> Ce jeu de rôle sur table fut conçu par Ken St. Andre, plus tard *game designer* de *Wasteland* (Tringham, 2014, p. 203).

témoigne les nombreux prix qu'il a obtenus<sup>70</sup> (Trungham, 2014, p. 203 ; Lafleuriel, 2017, p. 21). La production du jeu est dirigée par Brian Fargo, le fondateur d'Interplay, que l'on retrouvera plus tard aux côtés de Tim Cain sur ce qui devait être la suite spirituelle de *Wasteland*, soit *Fallout : A Post Nuclear Role Playing Game*.

Le premier jeu *Fallout* sort en 1997 et devait être la suite de *Wasteland*, mais Brian Fargo ne possédait plus les droits de ce jeu, les ayant vendus à Electronic Arts (Lafleuriel, 2017, p. 25). Malgré cela, *Fallout* est tout de même son successeur direct puisque beaucoup d'éléments présents dans *Wasteland* s'y retrouvent ; l'écriture satirique et l'humour noir, l'aspect jeu de rôle, le système de caractéristiques, le fait de pouvoir influencer les PNJ<sup>71</sup> avec son charisme, etc. Comme son prédécesseur, *Fallout* est grandement influencé par les œuvres préférées des développeurs : outre *Mad Max*, ils citent *A Canticle for Leibowitz*, *I Am Legend* (Richard Matheson, 1954), *Forbidden Planet* (Wilcox, 1956), *Brazil* (Gilliam, 1985) ou encore, le travail d'artistes comme Geoff Darrow ou Moebius (Lafleuriel, 2017, p. 25-26). Le jeu obtient un succès critique et commercial instantané avec, à la fin de l'année de sa sortie, plusieurs centaines de milliers de copies vendues (Lafleuriel, 2017, p. 34-35). Ce succès pousse l'équipe d'Interplay à produire une suite, *Fallout 2*, qui voit le jour en 1998, toujours produite par Brian Fargo et développée cette fois-ci par Black Isle Studios, une filiale d'Interplay. *Fallout 2* est également un succès critique et commercial, mais les dettes d'Interplay s'accumulent sur leurs autres projets et la compagnie est vendue à la compagnie américaine Bethesda Softworks en 2006 (Lafleuriel, 2017, p. 38-39). Todd Howard, producteur exécutif chez Bethesda, produit plusieurs suites à *Fallout*, en changeant radicalement la jouabilité. On passe alors d'une vue en perspective isométrique à une vue alternant entre la première et la troisième personne, rapprochant

---

<sup>70</sup> Notamment le prix du meilleur jeu d'aventure de l'année décerné par le magazine *Computer Gaming World* (numéro 52, octobre 1988, p. 54, consulté le 19 juin 2018).

<sup>71</sup> L'expression PNJ (pour « personnage non-joueur ») désigne une entité contrôlée par l'ordinateur et qui interagit d'une façon ou d'une autre avec le joueur.

ainsi la série de l'autre série de RPG phare de Bethesda, *The Elder Scrolls. Fallout 3* sort en 2008 et, bien que le succès soit au rendez-vous, divise les fans de la saga entre ceux qui préfèrent les deux premiers épisodes et ceux qui accueillent plus chaleureusement le changement de cap opéré par Bethesda (Lafleurriel, 2017, p. 42). La compagnie privilégie les scènes d'action, tout en essayant de conserver le style d'écriture des deux premiers épisodes, ainsi qu'une distribution vocale incluant des acteurs et actrices issus du cinéma ou de la télévision comme Liam Neeson, Ron Perlman ou Odette Annable. *Fallout 3* est également le premier jeu de la licence à proposer du contenu téléchargeable<sup>72</sup>, ou DLC, encore assez rare à l'époque (Lafleurriel, 2017, p. 42). L'année 2010 marque la sortie de *Fallout : New Vegas*, un épisode développé cette fois par Obsidian Entertainment (et toujours édité par Bethesda Softworks). Le jeu obtient également un franc succès, apportant beaucoup de nouveautés au système de jeu mis en place par *Fallout 3* (Lafleurriel, 2017, p. 45). Bien que ne portant pas de numéro dans le titre, *Fallout : New Vegas* est tout de même considéré comme un opus canonique de la saga. Le succès de *The Elder Scrolls V : Skyrim*, en 2011, participe à l'engouement autour du prochain épisode de la série. *Fallout 4*, cinquième titre majeur de la licence, développé par Bethesda, est annoncé au début de l'été 2015 et sort en novembre de la même année. Il reçoit des revues positives un peu partout, même si son succès critique reste plus mitigé que celui de *New Vegas* (Lafleurriel, 2017, p. 49), pour des raisons liées aux changements dans le *gameplay*, les mécaniques, l'écriture des quêtes et des personnages<sup>73</sup>. Lors de l'E3<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Les contenus téléchargeables sont des extensions, gratuites ou payantes, pouvant être installés dans un jeu déjà possédé et qui rajoute du contenu comme des armes, des armures, de nouvelles quêtes, etc.

<sup>73</sup> Gautoz, « Test : Fallout 4 », Gamekult, 2015 ; <https://www.gamekult.com/jeux/fallout-4-3050477633/test.html>, consulté le 19 juin 2018.

<sup>74</sup> Pour *Electronic Entertainment Expo*, l'E3 est une conférence annuelle se tenant chaque été à Los Angeles dans laquelle éditeurs et développeurs viennent montrer aux journalistes les prochains jeux à venir.

2018, Bethesda annonce la sortie, en novembre 2018, d'un nouvel opus : *Fallout 76*, qui sera le premier opus de la série *Fallout* jouable en multijoueur.

#### 4.2 L'histoire et l'univers de la série *Fallout* et de *Fallout 4*

Le scénario d'un *Fallout* ne suit pas directement celui de l'épisode précédent. Les jeux se déroulent tous dans le même univers, mais à des lieux et des époques différentes. En cela, chaque jeu est à priori indépendant, mais uni aux autres opus de la série par l'univers qu'il dépeint ainsi que quelques références et clins d'œil à ses prédécesseurs disséminés un peu partout.

Une des particularités de la série de jeux *Fallout*, qui participe grandement à sa réputation, est qu'elle développe une histoire alternative à celle de notre monde. Autrement dit, elle imagine un « passé alternatif » où les événements auraient pris une direction différente à partir d'un certain moment dans l'histoire. Dans le cas de la série de jeu *Fallout*, cette divergence a lieu peu de temps après la Seconde Guerre mondiale, en 1947, au tout début de la Guerre froide. Les Alliés sortent vainqueurs de la guerre après les bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki, mais contrairement à ce qui s'est réellement passé durant la Guerre froide, l'URSS ne se dissout pas en 1991 et la Chine devient l'ennemi principal des États-Unis. À la suite de l'intensification des tensions entre les États-Unis et la Chine au fil des décennies, la « Grande Guerre » (à ne pas confondre avec la Première Guerre mondiale) éclate, des bombes nucléaires sont lancées des deux côtés et seules une poignée d'êtres humains, sélectionnés parmi la population, parviennent à éviter l'holocauste nucléaire en trouvant refuge dans les centaines d'abris antiatomiques construits un peu partout dans le pays par la société Vault-Tec. D'autres êtres humains réussissent à survivre, mais subissent des mutations lors de l'hiver radioactif qui suit l'explosion des bombes. Chaque épisode de la série *Fallout* met en scène l'histoire d'un habitant de ces abris qui sort à l'extérieur, dans un monde détruit par les bombes et les années de radiations ayant fait muter la faune et la

flore. L'année 2077 marque, dans la chronologie de *Fallout*, la date charnière à laquelle tout a basculé, de même que la séparation entre l'époque d'avant-guerre et l'époque d'après-guerre à laquelle se déroulent les jeux *Fallout*. Le premier *Fallout* se passe en 2161, soit 84 ans après la Grande Guerre. Le deuxième jeu a lieu en 2241 ; *Fallout 3*, en 2277 et *New Vegas* peu de temps après, en 2281. Enfin, *Fallout 4* se déroule en 2287, soit 210 ans après la Grande Guerre et l'explosion des bombes atomiques.

Outre cette version alternative de l'histoire dans laquelle la Guerre froide s'est terminée par une Troisième Guerre mondiale nucléaire, la série *Fallout* a aussi bâti sa réputation autour de sa direction artistique (Lafleuriel, 2017, p. 174). En plus d'utiliser les canons habituels du genre post-apo et de multiplier les références à *Mad Max* ou *Forbidden Planet*, les éléments de son univers futuriste se mélangent à une esthétique nord-américaine révolue des années 1950, perceptible dans son architecture, ses décors et sa musique. Cela peut s'expliquer par la stagnation culturelle qu'ont subie les États-Unis dans la réalité alternative que présente *Fallout*, comme si certains aspects de notre monde étaient restés figés dans les années 1950.

*Fallout 4* est un jeu de rôle se déroulant à Boston (Massachusetts) dans un univers post-apocalyptique, 210 ans après une guerre nucléaire entre les États-Unis et la Chine. Le joueur y incarne un personnage qui n'est pas défini à l'avance et peut personnaliser son sexe, son apparence, son nom et y insuffler sa personnalité tout au long de l'aventure. Ce personnage est propulsé dans un monde ouvert où il peut explorer à sa guise, réaliser de nombreuses quêtes (principales et secondaires) et interagir avec un certain nombre de PNJs. Au début du jeu, notre personnage se réveille d'un sommeil cryogénique en 2287, après avoir échappé de justesse à une bombe atomique en se réfugiant dans un abri Vault-Tec. Dans la cinématique d'ouverture, notre personnage se réveille mystérieusement durant sa cryogénisation et voit son mari (ou sa femme) se faire tuer et son fils, encore bébé, se faire kidnapper par de mystérieux scientifiques. L'objectif principal de notre personnage-joueur est donc de parcourir le Commonwealth à la

recherche de son fils disparu. Au cours de l'aventure, notre personnage explore l'environnement et se lie d'amitié (ou non, selon nos choix) avec les membres de plusieurs factions différentes qui se font la guerre ; la faction de l'Institut, de la Confrérie de l'Acier, du Réseau du Rail et des Minutemen. L'Institut crée des robots appelés synthétiques qui remplacent peu à peu les humains. La Confrérie de l'Acier veut détruire tous les synthétiques, qu'ils considèrent comme une aberration, tandis que le Réseau du Rail cherche à sauver les synthétiques des griffes de l'Institut, car ils sont convaincus que ces derniers possèdent une âme. Les Minutemen voient l'Institut comme une menace pour le Commonwealth et cherchent à l'en débarrasser. C'est dans ce contexte que le joueur commence son aventure, et la fin du jeu dépend de la faction qu'il choisit de soutenir.

#### 4.3 L'inclusion des motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4*

Bien que l'équivalent de la Guerre froide dans *Fallout 4* ait lieu plus de deux cents ans avant l'époque post-apocalyptique à laquelle se déroule l'action du jeu, nombre de ses éléments ont survécu au passage du temps et sont encore visibles sous forme de traces dans le récit, les personnages, le monde simulé et les mécaniques de jeu. Ces motifs de la Guerre froide sont inclus, dans le jeu, par différentes stratégies comme le *theming*, le réalisme, le rétrofuturisme, le fétichisme ou la parodie qui s'entrecoupent et sont parfois difficiles à démêler.

#### 4.3.1 Inclusion rétrofuturiste des motifs de la Guerre froide à des fins de *theming*

Plusieurs motifs de la Guerre froide sont intégrés dans l'univers audiovisuel de *Fallout 4* à des fins de *theming*, c'est-à-dire pour nous transporter dans un lieu réel, le Commonwealth<sup>75</sup>, à une époque future fictive rappelant celle de la Guerre froide.

En plus d'intégrer des bâtiments iconiques de cette région du monde construits avant ou pendant la Guerre froide, tels que le Massachusetts Institute of Technology (MIT), le Fenway Park ou encore la ville de Salem, le jeu inclut plusieurs immeubles s'inspirant des courants en design et en architecture de l'époque comme l'Art Deco ou le Googie, rassemblés sous l'appellation « Raygun Gothic » (Worth, 2012). Ces styles se caractérisent par des angles aigus et des courbes, des enseignes lumineuses, des motifs graphiques comme le damier, l'éventail et les spirales ou encore une palette de couleurs brillante et colorée. Selon Hill, ce design était inspiré par l'optimisme et l'utopie du rêve américain, la conquête spatiale et la domination de l'Homme sur l'atome<sup>76</sup>. Plusieurs bâtiments de *Fallout 4* adoptent cette architecture dont les stations d'essence Red Rocket et leur sculpture en forme de fusée rouge, de même que le Drumlin Diner et son enseigne en néons. Ces lieux ont une certaine importance dans *Fallout 4*, dans la mesure où ils constituent des refuges pour les survivants de la Grande Guerre : le Red Rocket Truck Stop, près de Sanctuary, peut être transformé en colonie et le Drumlin Diner abrite un magasin.

---

<sup>75</sup> Le Commonwealth désigne quatre des cinquante États américains : le Kentucky, le Massachusetts, la Pennsylvanie et la Virginie.

<sup>76</sup> Jeffrey Hill, « Raygun Gothic and Populuxe Culture: The Next American City, Today! », *The Next American City*, 2008, <https://web.archive.org/web/20080221151839/http://americancity.org/updates/blog/2008/raygun-gothic/>, consulté le 9 juillet 2018



Figure 4-1 Un exemple typique de Raygun Gothic avec le Red Rocket Truck Stop (source : capture d'écran personnelle)

Les intérieurs de certains bâtiments, comme les complexes scientifiques, les hôpitaux, les usines, les bunkers antiatomiques et les complexes militaires sécurisés rappellent, quant à eux, l'architecture isolationniste de la Guerre froide<sup>77</sup> avec leurs structures fermées aux couloirs étroits suscitant une certaine claustrophobie, comme on pouvait le sentir dans les vaisseaux spatiaux d'*Alien* et de son homonyme vidéoludique *Alien : Isolation*.

L'inclusion rétrofuturiste des motifs de la Guerre froide s'effectue aussi par l'entremise des objets du quotidien souvent mentionnés dans la documentation portant sur le rétrofuturisme (Corn et Horrigan, 1996), dont les voitures, les robots ou encore les outils informatiques. Les voitures, par exemple, ont beau fonctionner grâce à la fission nucléaire (lorsqu'elles explosent, elles laissent derrière elles un cratère radioactif), leur apparence s'éloigne de ce qu'on imaginerait être une voiture futuriste fonctionnant à l'énergie atomique pour se rapprocher davantage de celle des voitures des années 1950 (à l'exception de la bulle de verre entourant le conducteur et les passagers).

<sup>77</sup> Voir « Cold War Utopian Ideals », Victorian and Albert Museum ; <http://www.vam.ac.uk/content/articles/c/cold-war-utopian-ideals/> , consulté le 29 août 2018

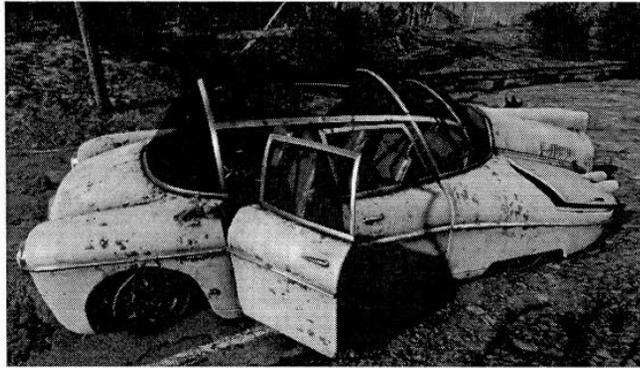


Figure 4-2 Une voiture rétrofuturiste de *Fallout 4* (source : capture d'écran personnelle)

En effet, leurs carrosseries plus allongées et plus élancées comportent des courbes et ailerons dont le design rappelle celui de la Lincoln Futura<sup>78</sup>. Leurs couleurs éclatantes et saturées, comme le rouge vif, le turquoise et le vert, remémorent aussi celles des voitures de cette décennie. Dans l'univers alternatif de *Fallout 4*, les objets du quotidien et les technologies ne semblent pas avoir évolué depuis les années 1950. On comprend rapidement que cette stagnation est due au développement plus important de l'industrie militaire et de la robotique au détriment d'autres secteurs comme l'informatique et les médias, à la suite de la découverte de l'énergie atomique. Les avancées technologiques semblent avoir divergé de celles qui ont eu lieu dans de notre réalité : la miniaturisation de l'électronique, par exemple, n'a pas eu lieu. Les terminaux, principal médium de communication dans *Fallout 4* qui contiennent des notes, des courriels, des instructions nous renseignant sur le monde et sur la marche à suivre pour aller vers un objectif, sont composés de lourds écrans cathodiques monochromes dont les boîtiers rappellent celui

---

<sup>78</sup> La Lincoln Futura est un concept automobile de la branche Lincoln des voitures Ford. Seul un prototype est construit en 1954, mais a servi à imaginer les futures voitures Lincoln de la fin des années 1950 (Entrée « Lincoln Futura, Wikipédia ; [https://en.wikipedia.org/wiki/Lincoln\\_Futura](https://en.wikipedia.org/wiki/Lincoln_Futura), consulté le 28 juillet 2018)

du Minitel<sup>79</sup> (Lafleurriel, 2017, p. 91). Leur interface graphique rudimentaire affiche les informations sous forme d'icônes et de caractères alphanumériques verts imitant les premières interfaces textuelles comme celles du Blit, un ordinateur développé par Bell en 1982.

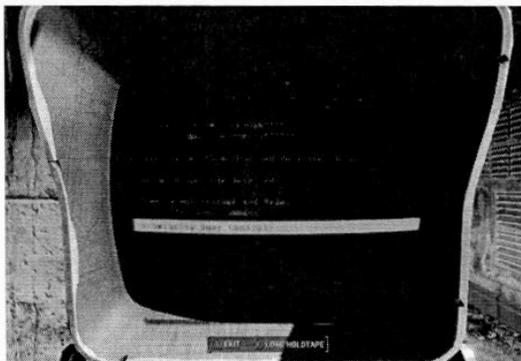


Figure 4-3 Un écran de terminal (source : capture d'écran personnelle)

La version portative de ces terminaux, le fameux Pip-Boy, est intégrée à un bracelet porté par le personnage-joueur au poignet. Dans *Fallout 4*, le Pip-Boy permet d'accéder aux menus du jeu. En le consultant, on a accès à des informations sur notre état de santé, notre inventaire, nos compétences ou encore à la radio. Plutôt que de comporter un écran tactile similaire à ceux que l'on possède aujourd'hui, le Pip-Boy doit être manipulé à l'aide des boutons volumineux se trouvant sur les côtés de l'appareil. Pour changer de menu ou de poste de radio, il faut tourner la molette, comme c'était le cas des téléviseurs et radios de l'époque de la Guerre froide. Cette interface physique et graphique particulière amène les joueurs des plus jeunes générations à interagir avec

---

<sup>79</sup> Un type de terminal destiné à se connecter au réseau Vidéotex en France, dans les années 1980 à 2000, avant le succès et la démocratisation d'Internet. Entrée « Minitel » (Wikipédia ; <https://fr.wikipedia.org/wiki/Minitel>, consulté le 4 juillet 2018)

une technologie qu'ils n'ont pas connue et donc, à se plonger dans l'univers technologique de cette époque.



Figure 4-4 Le Pip-Boy, l'interface du jeu (source : capture d'écran personnelle)

Il en va de même pour les radios et les téléviseurs que l'on retrouve dans les maisons de *Fallout 4*. Ceux-ci comportent des boîtiers volumineux aux bords arrondis. L'image s'affichant sur les écrans de télévision monochrome est d'ailleurs celle du quadrillé de test avec une tête d'Amérindien<sup>80</sup> sur lequel est superposé le message « Please stand by », que l'on retrouvait durant les années 1950 et qui est aussi utilisé comme écran de chargement lors du lancement du jeu.

---

<sup>80</sup> Cet écran était utilisé dans la télévision américaine et canadienne lorsque les chaînes s'éteignaient. Il a été introduit par la compagnie RCA et fut très utilisé dans les 1940 et 1950 (Florencia Pierri, « Item of the Week : Indian-Head Test Card », The College of New Jersey ; <https://davidsarnoff.tcnj.edu/2017/06/02/item-of-the-week-indian-head-test-card/>, consulté le 9 juillet 2018)



Figure 4-5 L'écran « *Please Standby* » aperçu lorsqu'on lance le jeu et sur les écrans de télévisions (source : capture d'écran personnelle)

En ce qui concerne le robot Liberty Prime, construit par la faction de la Confrérie de l'Acier, il est tout droit inspiré du géant de fer du dessin animé *The Iron Giant* (Bird, 1999), dont l'action se déroule à la fin des années 1950 et qui fait référence à la course à l'espace et à l'anticommunisme. Le design de Liberty Prime est aussi similaire à celui du robot Gort du film *The Day the Earth Stood Still*<sup>81</sup> (Wise, 1951), dont l'œil est une fente horizontale à travers laquelle il peut tirer des rayons lasers destructeurs. Ainsi, *Fallout 4* crée une référence à un des classiques de la Guerre froide qui permet au joueur de se plonger dans sa culture.

---

<sup>81</sup> Entrée « Liberty Prime », Fallout Wiki ; [http://fallout.wikia.com/wiki/Liberty\\_Prime](http://fallout.wikia.com/wiki/Liberty_Prime), consulté le 30 juin 2018

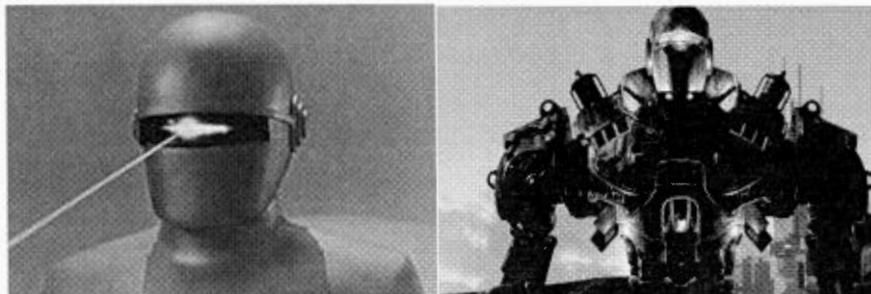


Figure 4-6 Juxtaposition de Gort (à gauche) et Liberty Prime (à droite) (source : wikipédia.com et fallout.wikia.com)

Le jeu inclut également de la musique qui était populaire dans la région du Commonwealth à cette époque, comme le jazz ou le rockabilly. Ce qui fait la force de l'ambiance sonore de *Fallout*, depuis le troisième épisode, est la présence de musique diégétique pouvant être syntonisée par le joueur sur la radio portative du Pip-boy. Celle-ci donne accès à plusieurs stations de musique diffusant des succès américains des années 1930 à 1960 comme « Atom Bomb Baby » des Five Stars (1957), « Uranium Fever » d'Elton Britt (1955) ou encore « Crawl Out Through the Fallout » de Sheldon Allman (1960). Cette musique diégétique sert à « émuler les codes culturels » de la Guerre froide pour nous transporter à cette époque (Lafleurriel, 2017, p. 140). Elle permet également de faire découvrir aux joueurs une culture musicale avec laquelle ils sont probablement peu familiers et qui témoigne, à travers les titres des morceaux, d'une peur du nucléaire.

L'environnement du jeu intègre enfin des artefacts faisant référence à des œuvres populaires de l'époque de la Guerre froide comme des jeux vidéo. Un peu partout dans l'environnement du jeu, on peut trouver des *holotapes* renfermant des informations secrètes qui renseignent le joueur sur les motivations de certains personnages. Certaines cassettes ne sont toutefois là qu'à titre de référence à la culture du Commonwealth durant les années de la Guerre froide ; c'est le cas des cassettes de jeux vidéo disséminés un peu partout et dont les titres « *Red Menace* » (*Donkey Kong*),

« *Atomic Command* » (*Missile Command*), « *Zeta Invaders* » (*Space Invaders*), « *Pipfall* » (*Pitfall*) et « *Grognak the Barbarian and the Ruby Ruins* » (*Wasteland*) évoquent ceux de classiques du jeu vidéo des années 1980.

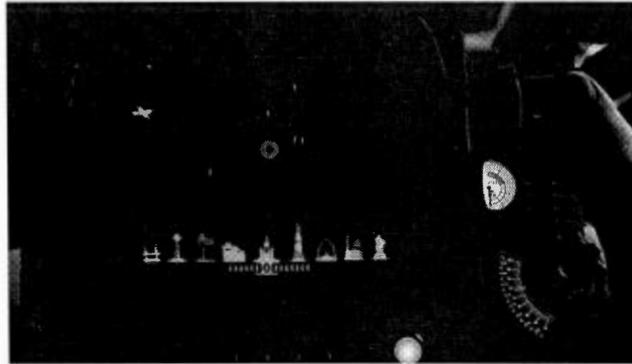


Figure 4-7 « *Atomic Command* », une référence au classique *Missile Command* de 1980 (source : capture d'écran personnelle)

Enfin, on retrouve, dans l'environnement de *Fallout 4*, des bandes dessinées de super-héros faisant référence aux *comics* américains durant leur âge d'or, qui s'étend généralement de 1938 aux années 1950 avec la création de Superman et du mouvement des super-héros (Rhoades, 2008). Plusieurs exemplaires de bandes dessinées sont cachés à divers endroits et constituent des licences que l'on retrouve souvent au cours de l'aventure : *Grognak the Barbarian*, *Astounding Awesome Tales*, *Unstoppables* etc. Ces bandes-dessinées reproduisent le style graphique de celles de l'époque, dont leurs traits fins et colorés. En plus d'accentuer la référence à la pop culture des années 1950, où les *comics* étaient de plus en plus en vogue (Rhoades, 2008), chaque bande-dessinée trouvée améliore une caractéristique spécifique de notre personnage de manière définitive. Le joueur est ainsi poussé à explorer l'environnement du jeu afin de découvrir toutes les bandes dessinées.



Figure 4-8 (à gauche) le costume du Silver Shroud, un super héros iconique d'avant-guerre (source : capture d'écran personnelle)

Figure 4-9 (à droite) « The mad Russian's revenge » ; une des nombreuses bandes dessinées à collectionner dans le jeu /

Ces multiples éléments, appartenant à l'architecture, au design, aux artefacts, à la technologie et à la pop culture de la Guerre froide, participent tous à la construction d'un univers spatiotemporel rétrofuturiste dans *Fallout 4*. Les motifs de la Guerre froide servent donc ici à transporter le joueur dans cet univers fictif qui rappelle celui du Commonwealth à l'époque de la Guerre froide et renforce son sentiment d'y habiter. Ils contribuent non seulement à conférer au jeu une facture visuelle originale, mais permettent aussi aux joueurs peu familiers avec l'époque de la Guerre froide de mieux comprendre ce qui la caractérise et préparent le terrain pour l'élaboration d'un commentaire subjectif sur cette période historique en établissant clairement une référence à celle-ci.

#### 4.3.2 Inclusion des motifs de la Guerre froide à des fins de réalisme

Au premier regard, l'univers fictionnel rétrofuturiste de *Fallout* ne semble pas propice à l'inclusion réaliste des motifs de la Guerre froide. Puiser dans le registre d'une guerre

bien réelle, qui s'est étalée sur plus de quarante ans, confère néanmoins au jeu une certaine cohérence. En effet, le contexte post-apocalyptique du jeu est en grande partie crédible dans la mesure où il s'inspire d'un événement de l'histoire (l'explosion des bombes nucléaires à Hiroshima et Nagasaki), des conséquences connues des retombées radioactives sur la faune et la flore et des outils scientifiques utilisés pour détecter la radioactivité (le compteur Geiger).

L'explosion nucléaire, présentée dès le début du jeu, à la fin de la séquence d'introduction, rappelle en effet celle qui a eu lieu à Hiroshima et Nagasaki. Après avoir personnalisé notre avatar puis rencontré notre épouse/époux et notre fils dans notre maison de 2077, les sirènes retentissent et la population de Sanctuary, petite ville dans la banlieue de Boston, se rue vers l'abri 111 construit à proximité. Heureusement pour nous, le passé militaire de notre conjoint nous permet d'entrer dans l'abri tandis que les autres se font refuser l'entrée. Lorsque nous rejoignons la plate-forme qui doit nous emmener dans l'abri, nous apercevons soudainement au loin une explosion suivie d'un nuage reconnaissable grâce à sa forme caractéristique de champignon. L'ascenseur pénètre sous terre juste au moment où le souffle de l'explosion allait atteindre la plate-forme. Cette mise en scène spectaculaire constitue d'ailleurs la seule fois dans la série où l'on peut voir à quoi ressemble le monde d'avant-guerre, qui reste bien frais dans notre mémoire lorsque, après deux cents ans, notre personnage sort de l'abri pour découvrir ce monde familier dévasté (Lafleuriel, 2017, p. 107).

Les conséquences de la radioactivité dans le jeu semblent fortement inspirées de celles relevées par les scientifiques à la suite de l'explosion des bombes nucléaires à Hiroshima et de Nagasaki, de même qu'après l'accident nucléaire de Tchernobyl. La radioactivité désigne le processus de rayonnement de la matière, c'est-à-dire le fait qu'elle produise des ondes et des particules après la transformation d'un noyau

atomique instable en un autre atome<sup>82</sup>. Le phénomène fut découvert en 1896 par Henri Becquerel, puis exploré plus en profondeur par Marie Curie et Ernest Rutherford. Les rayonnements qui traversent la matière sont appelés « rayons ionisants » et désignés par le symbole de la radioactivité ☼, aussi appelé « pâquerette » ou « trèfle radioactif<sup>83</sup> ». L'irradiation désigne l'exposition au rayonnement radioactif de la matière qui a pour conséquence d'endommager les cellules vivantes, causant leur destruction ou leur modification<sup>84</sup>. Les mutations génétiques sont donc reconnues comme étant une conséquence possible de l'exposition aux radiations<sup>85</sup>. À la suite de l'explosion, en 1986, d'un réacteur de la centrale nucléaire située à Tchernobyl dans l'actuelle Ukraine, un nombre important de déchets radioactifs fut libéré. Malgré tout, plusieurs humains et animaux ont survécu et la nature a fini par reprendre le dessus.

La majorité de la faune et de la flore de *Fallout* a subi ce processus d'irradiation et de mutation sur deux siècles, ce qui fournit une explication rationnelle et plausible à leurs formes étranges, leurs proportions démesurées ou leur comportement agressif. On peut citer en exemple la brahmine, une vache à deux têtes qui est la principale source de viande dans le jeu et qui sert aussi à transporter des marchandises entre les campements.

---

<sup>82</sup> « The discovery of radioactivity », Guide to the Nuclear Wallchart, 2000 ; <http://www2.lbl.gov/abc/wallchart/chapters/03/4.html>, consulté le 10 juillet 2018

<sup>83</sup> Paul Frame, « Radiation Warning Symbol (Trefoil) », Oak Ridge Associated Universities ; <https://www.ornl.gov/ptp/articlesstories/radwarnsybstory.htm>, consulté le 10 juillet 2018

<sup>84</sup> Alain Bouquet, « La radioactivité : le phénomène physique », Futura Sciences, 2007 ; <https://www.futura-sciences.com/sciences/dossiers/physique-radioactivite-phenomene-physique-1-3-761/#xtatc=INT-220>, consulté le 10 juillet 2018

<sup>85</sup> Anne Marie Helmenstine, « Chernobyl's Animal Mutations Shed Light on the Impact of Nuclear Releases », ThoughtCo, 2017 ; <https://www.thoughtco.com/chernobyl-animal-mutations-4155348>, consulté le 10 juillet 2018



Figure 4-10 Une brahmine, les vaches à deux têtes servant de caravanes (source : capture d'écran personnelle)

Certains insectes, comme les cafards, les moustiques ou les scorpions, ont également une taille démesurée et représentent désormais de dangereux prédateurs pour les humains. L'ennemi le plus hostile du Commonwealth, cependant, est le Griffemort, issu d'une mutation génétique du caméléon l'ayant transformé en créature aux allures de démon cornu et lui ayant fait perdre sa capacité de camouflage.

Du côté des humains qui ont survécu aux bombes, les deux siècles d'exposition aux radiations les ont transformés en goules ayant une allure de mort-vivant avec leur peau fripée, leur visage squelettique dépourvu d'appareil nasal et leurs yeux noirs sans pupille. Les radiations ont également rallongé leur durée de vie. Néanmoins, leur personnalité est toujours humaine ; certaines goules occupent un rôle important dans l'univers narratif de *Fallout 4* comme Hancock, le maire de Goodneighbor, qui peut devenir un compagnon et même l'amant de notre personnage. Certains habitants du Commonwealth ont peur des goules, comme c'est le cas des citoyens de Diamond City qui les traitent comme des parias et les rejettent, ce qui les force à se réfugier à Goodneighbor.



Figure 4-11 Hancock, la goule maire de Goodneighbor (source : capture d'écran personnelle)

La radioactivité fait aussi partie de la jouabilité de *Fallout 4* dans la mesure où elle fait office d'obstacle dont les conséquences pour le joueur et les mesures à prendre pour l'éviter sont plausibles. En effet, le compteur Geiger<sup>86</sup>, intégré au Pib-Boy, permet au joueur de savoir s'il se trouve dans une zone irradiée dangereuse pour son état de santé. Lorsque c'est le cas, le crépitement caractéristique des compteurs Geiger se fait entendre et avertit le joueur qu'il doit se mettre à l'abri des radiations. S'il omet de le faire, la barre de santé du personnage est graduellement remplacée par une barre rouge et le nombre de points de vie dont il dispose diminue. Notre personnage peut également absorber différents médicaments ou drogues, comme la pilule RadX, afin de résister plus longtemps aux radiations, ou le RadAway pour les éliminer. Dans le monde réel, il est également possible d'éliminer les particules radioactives de son corps, mais le processus est bien plus long et complexe qu'absorber une simple pilule<sup>87</sup>.

---

<sup>86</sup> Le compteur Geiger est un appareil permettant de mesurer le taux de radioactivité d'un élément en opposant aux particules émises par les radiations un gaz inerte qui réagit au contact de ces dernières. (« It's a question of physics: what is a Geiger counter? », *The Atomic Age* ; <https://atomic.lindahall.org/what-is-a-geiger-counter.html>, consulté le 13 juillet 2018

<sup>87</sup> Chamok, « Comment se détoxifier des radiations radioactives », *X-Clim*, 2007 ; <http://chamok.unblog.fr/2007/03/13/comment-se-detoxifier-des-radiations-radioactives/>, consulté le 29 août 2018



Figure 4-12 Le cadran du compteur Geiger intégré au Pip-Boy (source : capture d'écran personnelle)

Le recours aux drogues est un autre motif de la Guerre froide que le jeu exploite de manière réaliste. Dans *Fallout 4*, des drogues, comme le Psycho Jet ou le Mentats, provoquent des sensations apparentées à celles ressenties lors de la consommation de vraies drogues comme la distorsion de la perception du temps. Elles agissent au niveau de la jouabilité, dans la mesure où elles peuvent améliorer temporairement certaines compétences du personnage-joueur : en ralentissant le temps, par exemple, elles lui permettent de mieux viser et de mieux anticiper les déplacements durant les combats. Si le personnage-joueur en prend trop, il risque toutefois de devenir toxicomane et devra prendre une autre drogue nommée l'Addictol, dont le nom rappelle le Méthadol<sup>88</sup>, pour lutter contre cette dépendance. On apprend, dans le jeu, que beaucoup de ces drogues étaient populaires avant la Grande Guerre. Le jeu établit donc un lien avec la popularité des substances hallucinogènes et psychédéliques dans les années 1960 que ce soit les drogues populaires dans les mouvements de contreculture ou les

---

<sup>88</sup> Le Méthadol, ou méthadone, est un médicament qui prend la forme d'une substance synthétique agissant sur les mêmes récepteurs que la morphine ou l'héroïne. Cependant, la méthadone est plutôt utilisée comme substitut à cette dernière drogue à des fins de sevrage pour lutter contre la toxicomanie. (Voir plus sur [http://www.toxquebec.com/livre\\_drogues/fr/index\\_methadone.html](http://www.toxquebec.com/livre_drogues/fr/index_methadone.html), consulté le 29 août 2018)

drogues expérimentales développées par le gouvernement afin d'améliorer l'efficacité des soldats<sup>89</sup>.

Bref, l'inclusion des motifs de la Guerre froide tels que le nucléaire, les radiations et leurs conséquences sur l'environnement et la vie confère un certain réalisme à l'univers post-apocalyptique de *Fallout 4*. Il semble, en effet, plus plausible de croire en l'existence de créatures étranges aux proportions gigantesques lorsque le contexte fictionnel futuriste est mis en résonance avec des événements tragiques qui ont eu lieu dans le passé.

#### 4.3.3 Inclusion fétichiste des motifs de la Guerre froide

Certains motifs de la Guerre froide incorporés dans *Fallout 4* sont fétichisés en étant esthétisés et constamment montrés, répétés, mis en évidence, voire mis en valeur. Le motif de la catastrophe atomique et tous les éléments stylistiques qui lui sont associés (explosion, champignon atomique, référence au nucléaire, métal rouillé, nature dévastée, etc.) reviennent abondamment dans le décor, l'environnement et la bande sonore du jeu, à un point tel que *Fallout 4* semble développer une véritable fascination pour l'évocation du nucléaire.

D'abord, trois des quatre fins possibles du jeu, lorsqu'on choisit de s'opposer à l'Institut, mènent à la destruction de son réacteur nucléaire. Même si elle ne génère pas de retombées radioactives (et donc une seconde Apocalypse), cette explosion finale sonne comme une confirmation que le monde est bien retourné à l'état sauvage et que la violence reste la seule solution. La quête finale (quelle que soit la fin pourvue que l'Institut explore) s'intitule alors « A Nuclear Option ». Il existe néanmoins une

---

<sup>89</sup> Lukasz Kamienski, « The Drugs That Built a Super Soldier », *The Atlantic*, 2016 ; <https://www.theatlantic.com/health/archive/2016/04/the-drugs-that-built-a-super-soldier/477183/>, consulté le 29 août 2018

alternative à cette fin : le joueur peut se ranger du côté de l'Institut et la débarrasser des autres factions. On découvre alors que le directeur de l'Institut n'est nul autre que notre fils Shaun que l'on recherchait tout au long du jeu et la quête finale s'intitule alors « A Nuclear Family ».

Tout au long de notre expérience de jeu, on ressent l'influence indéniable d'œuvres post-apocalyptiques comme *Mad Max* lorsque l'on parcourt les terres désolées du Commonwealth. Tous les bâtiments que l'on peut voir et visiter sont des ruines composées entre autres de structures métalliques rouillées. La végétation est présente, mais peu variée ; les arbres sont tous morts et l'herbe sèche pousse un peu partout. Des carcasses de voitures jonchent le bord des routes et il n'est pas rare de croiser des squelettes de personnes dans des positions indiquant qu'elles se sont fait surprendre par l'explosion des bombes atomiques deux cents ans plus tôt.

Le Commonwealth est séparé en trois biomes qui cumulent tous, d'une manière différente, un bon nombre de motifs de la Guerre froide liés à l'apocalypse nucléaire. Le premier est constitué des environs de Boston où la nature dévastée est prééminente et l'environnement hostile à l'homme. On y croise assez peu de survivants si ce n'est dans des campements fortifiés. Avec ses espaces très ouverts donnant une liberté d'action au joueur, ce biome donne au jeu les allures d'un « road game » (Lafleur, 2017, p. 115) qui n'est pas sans rappeler les « *road movies* » post-apo desquels le jeu s'inspire. On y croise diverses créatures, notamment des animaux et insectes mutés comme le radcafard ; un cafard devenu géant à cause des mutations génétiques qui ont suivi les radiations.



Figure 4-13 La nature en ruines des environs de Boston (source : capture d'écran personnelle)

Le deuxième biome est celui de la ville de Boston. Bien que sa taille soit réduite comparativement à la véritable ville, elle offre un important dédale de rues où des carcasses de véhicules côtoient des tas de ruines bloquant certains passages. Ici, ce n'est pas tant l'environnement qui est hostile, mais ses habitants : Boston est peuplée de Super Mutants, de goules et de bandits qui n'hésitent pas à agresser le joueur à sa vue. De l'autre côté, les survivants se sont regroupés dans des lieux emblématiques comme Fenway Park où ils tentent de rebâtir un semblant de civilisation. Ainsi, le stade de baseball abrite Diamond City, la ville principale du jeu. Dans ses environs se situe Goodneighbor, un campement fortifié regroupant les dissidents, les goules qui n'ont pas entièrement succombé aux radiations et les autres parias refusés à Diamond City. Contrairement aux environs du Commonwealth, où le thème de l'homme contre la nature prédomine, Boston incarne la misère humaine dans un contexte d'après-guerre où la civilisation se scinde en plusieurs groupes et où certains habitants succombent à la barbarie d'un monde qui est retourné à un âge plus primitif (comme c'est le cas des *raiders* ou autres bandits mercenaires). Elle incarne aussi le dernier espoir de l'humanité en ce qui a trait à la préservation de la société.

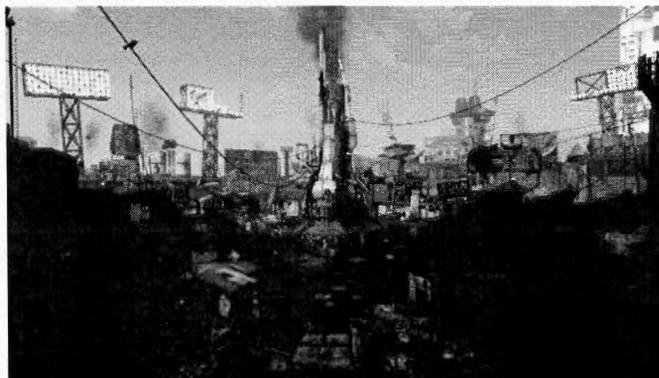


Figure 4-14 Diamond City dans le stade de Boston (source : capture d'écran personnelle)

Enfin, le troisième biome est celui de la Mer Luminescente, soit le point zéro<sup>90</sup> de la bombe nucléaire qui a ravagé le Commonwealth. Il est impossible de s'y promener sans une armure assistée qui protège des radiations et un bon stock de Rad-X et de RadAway (médicaments qui réduisent et éliminent les radiations). En plus d'une nature quasi inexistante et d'un paysage essentiellement composé d'arbres morts, la zone est recouverte d'un brouillard radioactif limitant la visibilité et imposant un filtre verdâtre monochrome à la vision du joueur. Un orage constant balaie la Mer et les créatures qu'on y rencontre sont plus puissantes et agressives que n'importe où ailleurs dans l'environnement du jeu. On n'y croise aucun survivant, si ce n'est les Enfants de l'Atome; les membres d'un culte voué à l'atome qui voit la destruction atomique comme une bénédiction.

---

<sup>90</sup> Le point zéro, ou *ground zero* désigne le point d'impact d'une bombe nucléaire et, donc, le centre de son explosion (Cambridge Dictionary).

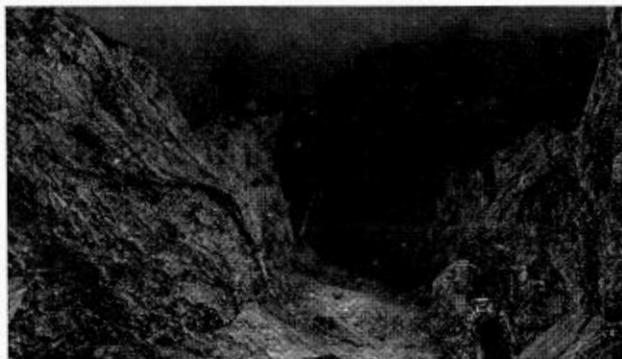


Figure 4-15 La Mer Luminescente, un désert radioactif (source : capture d'écran personnelle)

Ces trois biomes constituent trois visions différentes du post-apocalyptique : une nature ravagée et hostile, une civilisation séparée entre la barbarie et un semblant de société, puis un endroit où la destruction est totale et où la nature n'a pas pu reprendre ses droits à la suite du mal causé par l'homme. Le motif de l'apocalypse nucléaire est omniprésent dans l'univers du jeu et la fétichisation de tous les sous-motifs qui y sont reliés, comme l'explosion nucléaire, la radioactivité et la destruction, contribue non seulement à développer le style qui fait la marque de commerce du jeu et à consolider son appartenance au sous-genre du RPG post-apocalyptique, mais aussi à nous faire réfléchir sur ce que notre monde aurait pu devenir si notre Guerre froide s'était traduite en affrontements armés et en guerre nucléaire.

#### 4.4 Réitération parodique des motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4*

L'une des stratégies les plus souvent utilisées pour intégrer les motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4* est celle de la réitération parodique, qui les détourne de leur sens original grâce à des procédés comme l'inversion, l'inclusion étrangère ou l'exagération.

#### 4.4.1 Réitération parodique du manichéisme

Parmi les plus importants motifs à faire l'objet d'une reprise parodique dans *Fallout 4* figure le manichéisme. Dans la Guerre froide revisitée de la série *Fallout*, les communistes sont toujours les antagonistes principaux des Américains. Cependant c'est la Chine, plutôt que la Russie, qui est en concurrence directe avec les États-Unis. En effet, les tensions entre les États-Unis et la Chine s'amplifient lors d'une course à l'armement et à la technologie qui dure près d'un siècle et la Guerre froide ne se termine jamais (Lafleurriel, 2017, p. 62-63). Dans la seconde moitié du 21<sup>ème</sup> siècle, les ressources naturelles s'épuisent et le monde commence à se disputer les dernières réserves de pétrole, d'eau et d'autres ressources minières jusqu'à en venir aux armes nucléaires. Ainsi, *Fallout* préserve la syntaxe caractéristique de la Guerre froide, s'articulant autour de l'opposition binaire du « *us versus them* »<sup>91</sup>, mais remplace l'élément sémantique « communistes russes » par l'élément sémantique « communiste chinois ». Cette substitution souligne à grands traits le fait que l'ennemi de la nation américaine change d'une époque à l'autre selon le contexte et, donc, qu'un ennemi n'a rien de « naturel ». L'ennemi idéologique des Américains reste néanmoins le même. En effet, on assiste toujours à une confrontation entre le consumérisme américain, poussé à l'extrême avec le développement de l'énergie nucléaire industrielle, et le communisme. Le jeu nous fait alors réaliser que le communisme peut prendre différents visages et nous amène à nous demander à quel point la Guerre froide est bel et bien terminée. Cette substitution parodique d'un élément sémantique par un autre nous incite donc à réfléchir à notre présent et notre futur à partir de notre passé.

---

<sup>91</sup> Daniel Baer, « Why Us Versus Them Still Matters », *The Harvard Crimson*, 1990; <https://www.thecrimson.com/article/1990/2/14/why-us-versus-them-still-matters/>, consulté le 3 juillet 2018.

#### 4.4.2 Réitération parodique du motif de l'anticommunisme

La peur de l'infiltration communiste au sein de la société américaine, ayant donné lieu au Maccarthysme dans les années cinquante, est également parodiée par la mise en scène des robots synthétiques dont la plus récente génération ressemble tellement aux humains qu'on ne peut plus faire la différence. Bien qu'on ignore dans quel but ils ont été créés, il ne fait pas de doute qu'ils représentent une menace pour la population du Commonwealth puisque l'Institut est soupçonné d'enlever des êtres humains pour les remplacer par leur double synthétique. Les habitants du Commonwealth, et plus particulièrement ceux des zones comme Diamond City, sombrent alors dans la paranoïa en suspectant tout le monde d'être un synthétique et en référant l'Institut comme « *the Commonwealth's Boogeyman*<sup>92</sup> ». *Fallout 4* semble ici faire une analogie entre la menace que représentent les synthétiques et la Peur Rouge qui a secoué les États-Unis durant la Guerre froide. La paranoïa vécue par les habitants est très similaire dans les deux contextes, en cela qu'elle est fondée sur l'idée de l'ennemi infiltré qui peut se cacher parmi nous et qui est impossible à reconnaître. Cette idée que l'ennemi puisse être n'importe qui de notre entourage (voisin, ami, famille) est, selon une interprétation largement répandue, à la base du film *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956), considéré par beaucoup comme une allégorie politique du combat contre le communisme<sup>93</sup>. Dans ce film, un docteur fait face à une menace qui pèse sur le village où il exerce ; les gens sont progressivement remplacés par des parasites extraterrestres qui prennent la voix et l'apparence de leur hôte, mais ne ressentent aucune émotion, ce qui leur confère un caractère froid, insensible et angoissant. Le film se conclut avec une scène où le docteur, ayant échappé à ses prédateurs aliens, tente de convaincre des

---

<sup>92</sup> « Boogeyman » fait référence à une figure mythologique abstraite que les parents utilisent pour faire peur aux enfants s'ils ne se comportent pas sagement. En français, on parle plutôt du « croque-mitaine ».

<sup>93</sup> Jeff Saporito, « Was "Invasion of the Body Snatchers" Intended as a political allegory ? », ScreenPrism, 2016 ; <http://screenprism.com/insights/article/was-invasion-of-the-body-snatchers-intended-as-political-allegory>, consulté le 4 juillet 2018

conducteurs sur l'autoroute qu'ils sont en danger à la manière d'un prophète de la fin du monde. La séquence se termine sur un gros plan de son visage prévenant le spectateur du danger en hurlant « *You're next!* ». Tim Dirks, du site d'AMC Filmsite, écrit que le film représente la :

*paranoia toward the spread of a harmful ideology such as socialistic Communism, or the sweeping mass hysteria of McCarthyism in the 1950s and blacklisting of Hollywood, the spread of an unknown malignancy or virulent germ (read fear of annihilation by 'nuclear war').*<sup>94</sup>

On peut, à mon avis, faire une lecture similaire de *Fallout 4*. Dans ce jeu, le discours prononcé par le commandant de la Confrérie de l'Acier, Arthur Maxson, est similaire à celui de McCarthy et du docteur dans *Invasion of the Body Snatchers*. En effet, son but est de détruire l'Institut, d'éradiquer tous les synthétiques, qu'il considère comme une abomination, et de mettre les gens en garde contre le fait qu'ils ressemblent en tous points aux humains mais ne ressentent pas d'émotions. Ici, la syntaxe propre à l'anticommunisme et à la chasse aux sorcières est préservée, mais la nature de l'ennemi est transformée d'une manière qui nous encourage à nous interroger sur qui seront les véritables ennemis du futur et, possiblement, à entrevoir la menace de l'intelligence artificielle.

La méfiance envers les communistes, ayant pris des proportions drastiques durant la Guerre froide, est également parodiée au moyen d'une exagération dans le jeu. À un certain moment, nous pouvons rencontrer, au détour d'une rue, un robot militaire d'avant-guerre appelé Mr. Gutsy, qui nous demande de prouver que nous ne sommes pas un espion chinois. Parmi les quatre réponses que nous pouvons sélectionner, trois d'entre elles se concluent par un affrontement direct avec le robot qui nous attaque « *with deadly force* ». Seule la quatrième réponse, où notre personnage dit « *Go fuck*

---

<sup>94</sup> Tim Dirks, « *Invasion of the Body Snatchers (1956)* », Filmsite ; <http://www.filmsite.org/inva.html>, consulté le 4 juillet 2018

*yourself, you crazy robot* », nous permet de passer le test. Le robot répond alors : « *American colloquialism confirmed. Probability of use by Chinese infiltrator: zero-point-three percent. Thank you. Report any suspected Communists to the proper authorities immediately*<sup>95</sup> ». Le traitement caricatural et humoristique de l'anticommunisme est quelque chose d'assez récurrent dans la série *Fallout* (Lafleurriel, 2017, p. 114). Ce traitement exagéré et volontairement simpliste permet de comprendre les dangers d'une forme aussi unidirectionnelle de pensée et nous amène à réaliser que plusieurs américains ont eux-mêmes été victimes de cette chasse aux sorcières.

Grâce au procédé de la transformation soudaine, *Fallout 4* nous aide aussi à complexifier et nuancer la conception nord-américaine stéréotypée et réductrice des communistes. Lors de la quête « Here There Be Monsters », le jeu met en scène un personnage communiste stéréotypé pour ensuite montrer qu'il n'est pas unidimensionnel. Alors que notre personnage se rend dans l'épave d'un sous-marin nucléaire chinois au large de Boston, il fait la rencontre du capitaine Zao, un survivant de la guerre qui a muté en raison des radiations en acquérant une longévité extraordinaire. Zao est le seul personnage chinois communiste d'avant-guerre présent dans le jeu, et se trouve à être celui qui a reçu l'ordre de bombardier le Commonwealth avec des bombes nucléaires, dont celle à l'origine de la Mer lumineuse. Plusieurs options de dialogues s'offrent à nous lorsqu'on interagit avec lui. Si on le traite de « *commie* » (un diminutif pour communiste), il devient hostile et tente de nous tuer tout en vociférant des insultes en chinois que l'on peut traduire par « *pig, capitalist !*<sup>96</sup> ». En revanche, si on accepte de l'aider à réparer son sous-marin, on apprendra qu'il se sent coupable pour la destruction qu'il a causée et refuse de rentrer en Chine en rapportant la force nucléaire qu'il abrite dans son sous-marin. Durant cette quête, le jeu

<sup>95</sup> Publiée par halflife2man, « *Fallout 4 - How to Prove You Aren't a Communist* » le 12 novembre 2015 ; [https://www.youtube.com/watch?v=jPtkdG\\_20jY](https://www.youtube.com/watch?v=jPtkdG_20jY), consulté le 30 juin 2018

<sup>96</sup> Entrée « Zao », *Fallout Wiki* ; <http://fallout.wikia.com/wiki/Zao>, consulté le 3 juillet 2018

offre au joueur le choix de tuer Zao ou de l'épargner. Le joueur est alors encore une fois appelé à réfléchir au caractère contextuel de la notion d'ennemi : le tuer revient à réactualiser l'hostilité États-Unis/Chine, qui avait lieu deux cents ans auparavant, et revient à le condamner Zao pour des ordres qu'il a suivis, en tant que soldat, dans une guerre terminée depuis deux siècles. S'il choisit de l'épargner, le joueur est récompensé par un paquet contenant trois balises permettant de déclencher à distance une frappe nucléaire depuis le sous-marin. Cette récompense amène le joueur à réfléchir sur le cycle sans fin de la violence que cause la guerre, et qui continue bien au-delà de sa fin. Avec Zao et les constants retours à la Guerre froide, *Fallout 4* nous parle du poids du passé et de son influence sur notre réalité géopolitique actuelle.

#### 4.4.3 Réitération parodique des techniques de propagande

Les discours propagandistes typiques de la Guerre froide sont également parodiés de manière flagrante dans *Fallout 4* par l'accumulation de discours agençant slogans accrocheurs et symboles du communisme. On peut en effet apercevoir, en parcourant le Commonwealth librement, beaucoup d'affiches publicitaires et d'enseignes propagandistes de l'Ancien Monde, encore accrochés au mur des maisons abandonnées, des bunkers, des abris etc. Les affiches anticommunistes ont en commun la dominance de la couleur rouge, facilitant l'identification du propos. Une des affiches dépeint des têtes nucléaires tombant au sol, sur fond rouge, peintes avec une tête de mort à l'avant et une énorme étoile rouge et jaune sur le côté, suivi du message « *Beware the Red Death !* ». Une autre des affiches visibles dans le jeu comporte la silhouette d'un robot géant avec la même étoile peinte sur son torse, toujours sur fond rouge. Une des affiches anticommunistes dépeint les « *warmachines* » ; des robots destructeurs qui furent utilisés comme armes lors de la guerre sino-américaine en 2072, peu avant la destruction nucléaire du monde. On y voit des avions voler au-dessus du robot et un message en bas de l'affiche disant « *Their warmachine is mobilizing, let's prepare ours !* », avec une autre étoile derrière le « W » de « *warmachine* ».

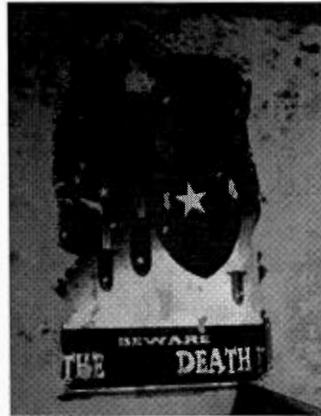


Figure 4-16 « Beware the red death! », source : capture d'écran personnelle

Dans les abris antinucléaires, on peut voir des affiches propagandistes encourageant la participation des habitants à l'effort de survie de la population au moyen d'une technique de propagande connue : l'appel à l'autorité. Le personnage appelé « Vault Boy<sup>97</sup> », qui est la mascotte de la compagnie Vault-Tec (et aussi celle du jeu *Fallout 4*), fait office de figure d'autorité rassurante et amicale. On le voit en train d'effectuer diverses actions en lien avec le message que l'affiche véhicule. Sur une affiche où est inscrit le slogan « *Have you taken your medication today ?* », par exemple, il montre sa main pleine de pilules, tout en levant un doigt en l'air. Sur l'affiche arborant le slogan « *Cleanliness is godliness* », il est vêtu d'un tablier et présente une bouteille de savon, de manière à encourager chaque habitant à participer aux différentes tâches ménagères de l'abri et à se soumettre aux contrôles médicaux récurrents. La référence à un ordre divin (« *godliness* ») met d'ailleurs l'accent sur la technique de propagande parodiée, soit l'appel à l'autorité.

<sup>97</sup> Le design du Vault Boy est fortement inspiré de celui de Rich Uncle Pennybags, la mascotte du jeu de société Monopoly, symbolisant le paternalisme et la réussite (Lafleurriel, 2017, p. 27)

D'autres affiches paternalistes, qui mettent en garde l'habitant contre les dangers du monde extérieur, parodient des techniques de propagande comme la rétention cognitive et l'appel aux sentiments en intégrant des éléments exagérément choquants qui risquent de retenir l'attention des gens et susciter de fortes émotions. Sur l'une d'entre elles affichant le slogan « *Surface - never ! Vault - forever !* », Vault Boy y apparaît le pouce en l'air aux côtés de deux robots géants lançant des bombes atomiques qui explosent en générant un nuage en forme de champignon. Une autre affiche parodie des techniques de propagande comme la personnalisation (soit la transformation d'une personne en symbole connotant, dans ce cas-ci, des qualités positives), la récupération (soit, dans ce cas-ci, l'appropriation de référents culturels) et l'évocation des valeurs de l'auditoire (soit, dans ce cas-ci, le besoin de protection). Cette affiche présente Vault Boy dans un costume rappelant celui de Superman, à l'exception du logo qui est remplacé par celui de Vault-Tec. Vault Boy tient un bouclier sur lequel est inscrit le nom de l'entreprise et sur lequel ricochent des ogives nucléaires. Le message est clair : « *The outside world can never hurt you* » grâce à la protection que Vault-Tec procure. Lorsque notre personnage a accès à l'abri 81, on peut y voir, dans le hall principal, une affiche propagandiste visant à recruter des soldats sur laquelle Vault Boy porte un chapeau haut de forme étoilé, un veston, un noeud papillon et pointe du doigt l'observateur tout en s'exclamant : « *The overseer needs you ! Join the loyalty corps today* ». Ce costume, ce geste et ce message établissent une référence directe à la célèbre affiche de propagande mettant en scène l'oncle Sam et arborant le slogan « *I want YOU for U.S. Army. Enlist Now* » ayant servi à recruter des soldats durant la Première Guerre mondiale.



Figure 4-17 (à gauche) la célèbre affiche de recrutement de l'armée américaine (source : [digital.library.unt.edu](http://digital.library.unt.edu))

Figure 4-18 (À droite) parodie de l'affiche de recrutement de l'Oncle Sam (source : capture d'écran personnelle).

Si l'on se range du côté de la Confrérie de l'Acier lors de la quête principale, le jeu parodie aussi des techniques de propagande comme la simplification, la polarisation et la démonisation par l'entremise des messages de propagande anticommuniste véhiculés par le robot Liberty Prime tels que : « *Democracy is the essence of good. Communism, the very definition of evil* » ou « *Accessing dictionary database. Entry: Communism; a form of government in which the state controls everything and people are denied freedom* ». Les techniques de propagande sont ici exagérées de façon humoristique tellement les messages sont univoques, directs et peu subtils.

Les similarités visuelles et thématiques que ces affiches et ces discours possèdent avec ceux qui circulaient durant notre Guerre froide permettent d'établir une référence claire à l'univers discursif propagandiste de cette époque, alors que leur multiplication dans l'univers du jeu et l'exagération de leurs éléments caractéristiques contribuent à nourrir la méfiance du joueur par rapport à la propagande et à le faire réfléchir sur le rôle que jouent les gouvernements dans l'influence de la perception qu'a le peuple des conflits

entre nations. L'omniprésence de propagande américaine anticommuniste et l'absence de propagande communiste anticapitaliste mettent en évidence le fait que les communistes ne sont pas les seuls à faire usage de propagande et que l'on doit demeurer prudent envers les discours véhiculés par le gouvernement américain. Le décalage temporel entre l'origine des messages (l'avant-guerre) et le cadre dans lequel ils sont diffusés (un monde où cette guerre est terminée) contribue par ailleurs à mettre en évidence leur absurdité.

#### 4.4.4 Réitération parodique du motif de la course à l'espace

La course à l'espace ayant caractérisé la Guerre froide est un autre élément faisant l'objet d'une parodie dans la série *Fallout* qui, en réécrivant l'histoire, attribue presque tous les succès à un seul et même camp.

Dans le monde alternatif de *Fallout*, la NASA est remplacée par l'United States Space Administration (USSA). Contrairement à ce qui s'est passé dans le monde réel lors de la Guerre froide, ce n'est pas un chien russe qui est le premier animal à être envoyé dans l'espace, mais bien un chat américain nommé Mr. Pebbles<sup>98</sup>. On peut d'ailleurs apercevoir, un peu partout dans le Commonwealth, des affiches de lui en tenue de cosmonaute, se tenant sur un lutrin devant un drapeau américain, avec la mention « *Mr. Pebbles, the first cat in space* ».

---

<sup>98</sup> En anglais, *pebble* est un galet. L'origine du nom n'est pas mentionnée dans le jeu ou sur le Wiki, mais il est possible que ce nom soit une volonté d'humaniser le chat de la même manière que les robots Mr. Gutsy et Mr. Handy, auxquels on attribue l'appellation « Monsieur » avant leur nom. Quant à Pebbles, je pense qu'il s'agit juste d'un patronyme mignon et humoristique pour un chat.



Figure 4-19 L'affiche de Mr. Pebbles (source : reddit.com)

Ce n'est pas, non plus, le Russe Youri Gagarine qui est le premier homme envoyé dans l'espace, mais bien un Américain. Comme ce fut le cas dans la réalité, ce sont les États-Unis qui ont envoyé le premier homme sur la Lune à bord d'une fusée toutefois baptisée le *Virgo II Lunar Lander* dans *Fallout*.<sup>99</sup> Il est ici intéressant de constater que *Fallout* conserve les éléments sémantiques et la syntaxe entourant l'histoire de la course à l'espace, en inversant cependant le gagnant et le perdant des deux premières étapes de la course (de manière humoristique dans le cas des animaux). Ce faisant, le jeu renvoie au « space age » tout en mettant en lumière le caractère arbitraire des issues de ces compétitions et tout en nous faisant réaliser à quel point l'histoire aurait pu s'écrire autrement. Nous sommes alors appelés à nous demander ce que l'humanité serait devenue si la course à l'espace s'était déroulée différemment.

Dans *Fallout 4*, on peut aussi découvrir l'existence d'un programme spatial des années 2070 nommé « Mars Shot Project », prévoyant une mission habitée vers la planète

---

<sup>99</sup> Les informations les plus complètes sur la course à l'espace se trouvent dans le Musée des Technologies de *Fallout 3*. Entrée « United States Space Administration », *Fallout Wiki* ; [http://fallout.wikia.com/wiki/United\\_States\\_Space\\_Administration#cite\\_note-MOT\\_FO3-2](http://fallout.wikia.com/wiki/United_States_Space_Administration#cite_note-MOT_FO3-2), consulté le 4 juillet 2018

Mars. En lisant les terminaux dans l'usine d'Arc Jet Systems<sup>100</sup>, on apprend que la mission était commanditée par l'USSA et qu'ArcJet devait construire les systèmes de propulsion et de communications des fusées. Ce projet n'a toutefois jamais abouti compte tenu de la Grande Guerre. Ici, le jeu préserve encore une fois la syntaxe des représentations typiques de la course à l'espace en remplaçant toutefois l'élément sémantique « lune » par l'élément sémantique « planète Mars ». Ce faisant, le jeu fait résonner notre possible futur avec notre passé et nous fait réfléchir sur les rivalités entre nations qui pourraient naître d'une éventuelle course à la planète Mars.

#### 4.4.5 Réitération parodique du motif de la menace nucléaire

La vision alternative de la Guerre froide dépeinte dans *Fallout 4* parodie également de nombreux motifs propres à « l'âge atomique » ayant débuté dès les premiers essais du projet Manhattan en 1945 (Rhodes, 2012). La menace nucléaire y est en effet amplifiée à l'extrême, alors que l'énergie nucléaire est surutilisée à des fins industrielles et militaires, que des abris antinucléaires sont construits un peu partout aux États-Unis et que l'intégration du nucléaire dans la culture est devenue un effet de mode.

Durant la Guerre froide alternative de *Fallout*, les États-Unis investissent massivement dans la recherche militaire, développent une plus grande variété d'armes et diversifient les possibles usages de l'énergie atomique, qu'ils soient industriels, militaires ou même quotidiens. Des robots ménagers et des voitures fonctionnant grâce à la fusion nucléaire font désormais partie du paysage courant de l'Amérique du 21<sup>ème</sup> siècle<sup>101</sup>. Même la technologie des missions lunaires est reconditionnée afin de servir à des fins militaires, notamment pour la construction d'armes atomiques.

---

<sup>100</sup> Entrée « ArcJet Systems terminal entries », *Fallout Wiki* ; [http://fallout.wikia.com/wiki/ArcJet\\_Systems\\_terminal\\_entries](http://fallout.wikia.com/wiki/ArcJet_Systems_terminal_entries), consulté le 4 juillet 2018

<sup>101</sup> Tout ceci est narré par le personnage principal dans la cinématique d'introduction de *Fallout 4*.

L'abri anti-nucléaire, symbole phare de la peur du nucléaire (Knoblauch, 2015, p. 196), est lui aussi parodié dans *Fallout*. L'image de l'abri anti-nucléaire est souvent associée à la culture américaine sous Eisenhower (Knoblauch, 2015, p. 196) puisque la majorité des abris furent construits durant les années 1950<sup>102</sup>. Dans *Fallout*, cette association est renforcée en raison de l'esthétique rétrofuturiste des abris. Dans notre imaginaire collectif, ces abris prennent souvent la forme d'un bunker souterrain contenant des vivres et de l'équipement permettant de survivre durant une période limitée à la suite d'une apocalypse nucléaire. Contrairement aux réels abris antiatomiques, conçus pour abriter tout au plus une famille<sup>103</sup>, ceux de *Fallout* peuvent abriter une petite communauté hiérarchisée pendant une longue période. Les abris contiennent des chambres, un restaurant, une clinique, un coiffeur, des écoles et leur taille est bien plus importante que celle des abris originaux auxquels ils font référence. Les abris Vault-Tec exagèrent donc l'ampleur et le niveau de sophistication des *bunkers* antiatomiques.



Figure 4-20 La cantine de l'abri 81 (source : capture d'écran personnelle)

<sup>102</sup> Vidéo publiée par Vox, « The rise and fall of the American fallout shelter » le 22 septembre 2017 ; <https://www.youtube.com/watch?v=4gKhm09PKPQ>, consultée le 9 juillet 2018

<sup>103</sup> Robert D. McFadden, « Robert Blakeley, Who Created a Sign of the Cold War, Dies at 95 », The New-York Times, 2017 ; [https://www.nytimes.com/2017/10/27/obituaries/robert-blakeley-whose-fallout-shelter-sign-symbolized-the-cold-war-dies-at-95.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2017/10/27/obituaries/robert-blakeley-whose-fallout-shelter-sign-symbolized-the-cold-war-dies-at-95.html?_r=0), consulté le 29 août 2018

Par l'entremise de ces abris, le jeu parodie également le sentiment de paranoïa envers les projets secrets du gouvernement et les expériences scientifiques largement répandues durant la Guerre froide. Lorsqu'on se donne la peine de les explorer, on se rend compte que les objets qui s'y retrouvent livrent des informations sur le monde précédant l'apocalypse nucléaire. Ainsi, on apprend que les bunkers ont été construits par la société Vault-Tec, non pas tant pour protéger ses habitants des bombes et des radiations, que pour mener des expériences sociologiques et scientifiques afin de récolter diverses données sur le comportement humain dans cette situation spécifique de confinement (Lafleuriel, 2017, p. 98). L'abri 111 servait à tester la cryogénéisation, l'abri 81 a été conçu pour trouver une cure contre la plupart des maladies existantes en utilisant ses habitants comme sujets humains et l'abri 75 séparait les enfants de leurs parents, pour que soit torturés psychologiquement les premiers et exécutés les seconds de sorte à produire une génération d'humains plus forte et résistante. La parodie fonctionne ici par l'entremise du procédé de l'inversion : l'abri qui doit théoriquement protéger des bombes et assurer la sécurité est dépeint comme une grande source de danger. Cette inversion encourage possiblement le joueur à réfléchir sur la capacité des gouvernements à protéger leur population en cas de guerre nucléaire.

Enfin, la traditionnelle trame narrative des œuvres américaines blâmant les communistes russes pour l'apocalypse nucléaire est renversée dans *Fallout 4*. En effet, l'identité de la nation qui a lancé la première bombe reste inconnue dans le jeu, entretenant ainsi le doute sur le pays instigateur du conflit armé (Lafleuriel, 2017, p. 63). Cette ambiguïté démontre la volonté du jeu de ne pas prendre parti et nous incite à réfléchir au bienfondé de chercher un seul coupable pour l'accuser de tous les malheurs de l'humanité, tout en soulignant la coresponsabilité des nations impliquées dans une guerre.

#### 4.4.6 Réitération parodique du motif de la société de consommation

*Fallout 4* parodie également la société de consommation, qui a connu son plein essor dans les États-Unis d'après-guerre et qui se caractérise par une abondance de produits électroménagers en tout genre ainsi que de publicités cherchant à les vendre.

La mise en scène du robot Mr. Handy, développé par la société General Atomics puis RobCo Industries, fait en effet référence, de manière ironique et humoristique, à la mise en marché, dans les années cinquante, d'appareils venant donner un coup de main à la maîtresse de la maison et nourrissant ce qui fut plus tard appelé le « rêve américain ». Avec son design en forme de poulpe à trois bras lévitant au-dessus du sol grâce à un mini-propulseur atomique, ce robot est équipé de tous les outils nécessaires à l'entretien de la maison et du jardin. On le voit d'ailleurs tailler une haie lors de la cinématique d'introduction. Les Mr. Handy sont capables de parole et pourvus d'un accent britannique rappelant le cliché du *butler* anglais, contrairement à leur variante militaire, les Mr. Gutsy, qui s'expriment avec un accent américain très prononcé et qui sont plus agressifs dans leur élocution.

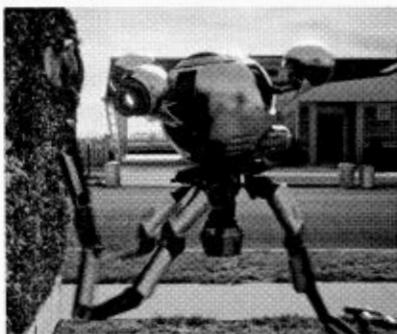


Figure 4-21 Un robot Mr. Handy en train de tailler une haie dans la cinématique d'introduction (source : capture d'écran personnelle)

De plus, les marques de produits abondent dans l'univers de *Fallout 4* : que ce soit celle des céréales *Sugar Bombs*, des gâteaux *Fancy Lads* ou de la chaîne *Super Duper Mart*. Le produit le plus iconique de *Fallout 4*, le *Nuka-Cola* classique ou sa variante bleue fluorescente *Nuka-Cola Quantum*, est une référence parodique évidente à la marque de soda réelle *Coca-Cola* et apparaît sur de nombreuses publicités dans le jeu. L'importance de cette marque est telle que la monnaie improvisée du monde post-apocalyptique de *Fallout* est le « caps », soit les capsules des bouteilles de *Nuka-Cola* ! D'ailleurs, un DLC entier de *Fallout 4* est dédié à un parc d'attractions *Nuka-Cola* : le *Nuka World* (Bethesda Softworks, 2016).



Figure 4-22 « *Have a Nuke* », une des nombreuses publicités *Nuka-Cola* du jeu (source : capture d'écran personnelle)

En satirisant la dépendance aux appareils électroménagers et en parodiant les marques de produits réelles de même que l'omniprésence de leurs publicités, *Fallout 4* nous incite à réfléchir sur notre mode de vie capitaliste et consumériste qui prédomine depuis le début de la Guerre froide.

#### 4.4.7 Réitération parodique des artefacts culturels de la Guerre froide

Les artefacts culturels de la Guerre froide, comme les jeux vidéo et les bandes dessinées, font également l'objet d'une réitération parodique dans *Fallout 4*.

Nous avons vu que l'environnement de *Fallout 4* est parsemé de cassettes de jeux vidéo qui font directement référence à des jeux vidéo canoniques de l'époque de la Guerre froide. En plus de rendre hommage à ces piliers de la culture vidéoludique, ces reprises parodiques mettent en évidence le contexte tendu de l'époque en lien avec la menace nucléaire et la peur du communisme. Dans l'abri 111, par exemple, on peut trouver une cassette au titre évocateur « Red Menace », que l'on peut charger sur un terminal si on n'a pas encore récupéré le Pip-Boy. « Red Menace » reprend les mécaniques et l'interface du jeu d'arcade *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) tout en remplaçant ses personnages et ses obstacles. Plutôt que de contrôler Jumpman (ancêtre de Mario), on joue le personnage de Vault-Boy et plutôt que de sauver Pauline (ancêtre de Peach), on tente de sauver un personnage féminin qu'on présume être la petite amie de Vault-Boy, tout en évitant des mini-bombes nucléaires que nous lance l'antagoniste, prenant pour sa part la forme d'un poulpe fantôme plutôt que celle d'un gorille comme c'est le cas dans le jeu original. Le motif de la Guerre froide « menace nucléaire » est ici intégré au *gameplay* et à l'interface du jeu *Donkey Kong* d'une manière qui nous replonge à la fois dans l'univers technologique et les peurs collectives de l'époque.

*Fallout 4* parodie également les héros des romans et des bandes-dessinées *pulps*<sup>104</sup> des années 1920 à 1950<sup>105</sup>, dont le personnage Silver Shroud créé par la société Hubris Comics. Silver Shroud incarne le stéréotype du super-héros de l'âge d'or : défenseur qui opère de nuit et qui est doté d'un sens aigu de la justice, il prend l'apparence d'un justicier portant un long manteau noir, une écharpe argentée et un Fedora noir. Son arme fétiche est un pistolet-mitrailleur ressemblant fortement au Thompson, une arme

---

<sup>104</sup> Le style de la fiction *pulp* était très différent des autres formes de fiction et cherchaient essentiellement à divertir le plus de monde. Des icônes de la pop-culture comme Tarzan ou Conan le Barbare, présent dans *Fallout* sous le nom de Grognaq (Paul Bishop, « Write Now : Got Pulp? », Huffington Post, 2015, [https://www.huffingtonpost.com/paul-bishop/write-now-got-pulp\\_b\\_8339962.html?guccounter=1](https://www.huffingtonpost.com/paul-bishop/write-now-got-pulp_b_8339962.html?guccounter=1), consulté le 10 juillet 2018).

<sup>105</sup> Vidéo publiée par Ahoy, « Thompson. » le 16 octobre 2016 ; <https://www.youtube.com/watch?v=FBiIWuQNQHU>, consulté le 10 juillet 2018

américaine utilisée par le crime organisé dans les États-Unis des années 1930. Silver Shroud est au centre de la quête du même nom dans *Fallout 4*, lors de laquelle notre personnage revêt son costume et combat le crime dans les rues de Boston. Lors de cette quête, notre personnage peut s'exprimer à la façon de Shroud avec des phrases *kitsch* qui évoquent les revendications justicières de certains super-héros : « *I am the instrument of justice and I cannot fall. Death has come for you, evildoer. And I am its Shroud*<sup>106</sup> ». Dans *Fallout 4*, les traits de Silver Shroud sont exagérés de manière comique : lorsque notre personnage s'exprime à la manière de Silver Shroud, il prend une intonation théâtrale et parle avec un anglais plus soutenu que le reste des personnages. La répétition de telles phrases exaspère d'ailleurs d'autres personnages, comme Shinjin, qui hurle « *Stop talking like that !* » puis nous attaque. La mise en scène d'une telle attitude positive dans un contexte post-apocalyptique nous amène à réfléchir sur la naïveté des superhéros de bandes dessinées d'hier et d'aujourd'hui, tout en soulignant l'absurdité de leur optimisme excessif.

Quant à la musique rythmée et enjouée des morceaux faisant directement référence à l'époque de la Guerre froide, elle détone de manière marquante avec le monde en ruine de *Fallout 4* et donne aux pérégrinations du joueur dans le Commonwealth une ambiance particulière. L'inclusion étrangère de ces chansons dans l'univers post-apocalyptique du jeu crée un contraste qui nous incite à nous questionner sur la résistance qui s'est opérée à l'époque de la Guerre froide face à la menace omniprésente du nucléaire, de même que sur la capacité phénoménale des êtres humains à préserver de l'espoir dans les moments les plus obscurs de son histoire.

---

<sup>106</sup> Cette phrase peut être prononcée par notre personnage en tant que Silver Shroud lors de la confrontation finale avec Shinjin, l'antagoniste principal de la quête « The Silver Shroud ».

#### 4.4.8 Réitération parodique des conséquences du nucléaire

Nous avons vu plus haut que *Fallout 4* intègre des motifs liés à la destruction nucléaire d'une manière qui renforce la crédibilité de son environnement peuplé d'étranges créatures. Il faut néanmoins reconnaître que les mutations génétiques subies par la faune sont poussées à l'extrême de manière quasi humoristique.

Dans la réalité, les animaux présents sur les sites de Tchernobyl ou Fukushima ne sont pas devenus des monstres à deux têtes ou des créatures luminescentes<sup>107</sup>. Or, certaines goules ayant subi des mutations considérables ont perdu la raison et sont devenues des créatures hostiles qui hantent les bâtiments abandonnés du Commonwealth et qui attaquent le joueur à sa vue. *Fallout* parodie ici la figure du « zombie » en retournant le sens qu'elle a traditionnellement. D'ordinaire, les zombies sont employés afin de signifier la fin de l'humanité et le retour impossible à un état normal du monde. Or, les goules de l'univers de *Fallout* ont une apparence de mort-vivant mais préservent tout conscience et leur humanité (à différencier des goules sauvages qui, elles, correspondent au zombie classique). En présentant une image amplifiée à outrance de ce qu'on s'imagine être une mutation, comme l'ont fait une quantité innombrable d'œuvres post-apocalyptiques<sup>108</sup>, le jeu nous encourage à redouter les conséquences désastreuses d'une guerre nucléaire.

---

<sup>107</sup> Grégory Rozières, « L'accident nucléaire de Tchernobyl a-t-il vraiment créé des mutants ? », Huffington Post, 2016 ; [https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/26/tchernobyl-animaux-plantes-mutants-accident-nucleaire\\_n\\_9772770.html](https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/26/tchernobyl-animaux-plantes-mutants-accident-nucleaire_n_9772770.html), consulté le 29 juillet 2018

<sup>108</sup> Citons entre autres le roman *I Am Legend* (1954) de Richard Matheson ou la série *Buck Rogers in the 25th Century* (Larson et Stevens/Universal Televisions, 1979). Plus récemment, cet imaginaire perdure dans la série *Rick et Morty* (Roiland et Harmon/Adult Swim, 2013) ou le jeu *The Last of Us* (Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013).

#### 4.4.9 Inclusion parodique des armes de combat

Comme on l'a vu, le monde de *Fallout 4* est hostile et présente bien des dangers. Pour affronter ces dangers, le joueur a accès à tout un éventail d'armes différentes, des armes à feu aux armes de poing en passant par d'autres outils plus insolites. Par leur utilité, leur apparence et leur utilisation, elles contribuent également à l'inclusion parodique des armes de combat de notre monde réel dans celui de *Fallout*.

L'arsenal disponible dans *Fallout 4* est très marqué par l'influence de *Mad Max*. Certaines armes, comme le Junk Jet, sont fabriquées à partir de pièces détachées, leur donnant une apparence rafistolée. Ce dernier utilise à peu près tous les déchets qu'on peut trouver : canettes, bouteilles vides, etc. Cette parodie d'arme à feu constituée à partir de toute sorte de matériaux inusités nous incite à réfléchir sur l'accessibilité des armes à feu et sur le fait que plusieurs objets du quotidien peuvent servir à blesser, voire tuer. D'autres armes, comme le pistolet Gamma, utilisent des munitions radioactives. Le Fat Man, dont le nom est tiré de la bombe atomique qui fut larguée sur Nagasaki, permet de lancer des mini têtes nucléaires à courte portée. Cette arme n'est nulle autre qu'une miniaturisation parodique des armes de destruction massive que l'on a vu dans maintes œuvres fictionnelles comme *Dr. Strangelove* (Kubrick, 1964).



Figure 4-23 Le Fat Man, une arme nucléaire portable destructrice (source : [www.fallout.wikia.com](http://www.fallout.wikia.com))

Donner l'occasion au joueur de manipuler une arme dont le nom évoque une des armes les plus mortelles et destructrices de l'histoire constitue un trait d'humour noir qui le pousse à réfléchir sur notre propre responsabilité quant à la destruction de la planète, de même que sur la nature violemment meurtrière des armes à feu à une ère où les débats sur leur accessibilité se multiplient.

Pour résumer, nous avons vu que la répétition parodique des différents motifs de la Guerre froide concerne tous les aspects de *Fallout 4*, de sa jouabilité à son design en passant par sa trame narrative et son univers. Cette répétition agit comme un miroir plus ou moins déformant de notre monde à l'aide de divers procédés parodiques afin de nous faire réfléchir à plusieurs niveaux. Parmi ces procédés parodiques on retrouve, entre autres, le grossissement des traits de la lutte entre la société capitaliste occidentale et la société communiste, l'exagération d'un bon nombre de motifs issus de la société de consommation (consommérisme et publicité) ou encore la création d'objets loufoques, mais destructeurs, comme l'arme nucléaire portative Fat Man. En utilisant le contexte de science-fiction et la subversion de certains motifs de la Guerre froide par une parodie du passé, le jeu nous permet de mieux anticiper les possibilités potentiellement dramatiques du futur.

## CHAPITRE V

### DISCUSSION

Nous avons vu que *Fallout 4* reprend plusieurs motifs de la Guerre froide en mobilisant différentes stratégies et différents procédés comme le *theming*, le rétrofuturisme, le fétichisme et la parodie. Il s'agira, dans ce chapitre, de chercher à comprendre quelles fonctions ils remplissent par rapport à l'élaboration d'un commentaire sur la culture de la Guerre froide et comment ils sont susceptibles d'orienter la perception qu'ont les joueurs de cette période historique. Nous verrons que, de façon générale, l'ensemble des commentaires indirects sur la Guerre froide dans *Fallout 4* nous amène à réfléchir à notre présent et à notre futur à partir du passé.

#### 5.1 Fonction nostalgique du rétrofuturisme

La nostalgie était, à la base, décrite comme « *the sad mood originating from the desire for return to one's native land* » (Hofer in Boym, 2001) et était principalement traitée comme un syndrome pathologique. Les travaux en psychologie ont ensuite établi que la nostalgie, partageant des symptômes avec la paranoïa et l'hypocondrie, pouvait d'un côté provoquer des troubles psychologiques et alimentaires, mais d'un autre côté, permettre l'émergence d'un sentiment patriotique fort ainsi que l'amélioration des capacités de la mémoire au-delà de la normale (Boym, 2001). Aujourd'hui, la conception moderne de la nostalgie se différencie de sa définition médicale par une emphase sur des dimensions sociales et culturelles, ainsi que sur des espaces

symboliques. Elle est définie comme : « *a longing for a home that no longer exists or has never existed* » ; le terme « *home* » ayant ici la signification très large d'endroit où l'on habite, d'où l'on vient et où sont nos repères : « *a home that is both physical and spiritual* » (Boym, 2001). Pour la chercheuse Svetlana Boym (2001), la nostalgie n'est pas un mal-être individuel, mais une émotion générationnelle propre à une époque. Elle peut également servir, de façon prospective, à imaginer notre futur : « *Fantasies of the past determined by needs of the present have a direct impact on realities of the future* ». Cela résume l'idée que la nostalgie guide nos actions ; elle n'est pas seulement un ressenti personnel, mais une manière collective de penser le futur à partir du passé. Dans les œuvres culturelles contemporaines, la nostalgie se manifeste souvent par des nombreuses références aux années 1970 et 1980 et aux icônes de la culture populaire issues de la télévision, du cinéma et du jeu vidéo de ces deux décennies (Mario, Pac-Man, E.T., les Ghostbusters, les Gremlins etc.), puisqu'elles ont marqué l'enfance des créateurs d'aujourd'hui. Certaines œuvres médiatiques actuelles, comme la série télévisée *Stranger Things* (Matt et Ross Duffer/Netflix, 2016), misent de manière évidente sur ce sentiment de nostalgie en intégrant des artefacts caractéristiques des années 1980, comme un baladeur, et des références directes à des productions populaires canoniques de cette époque, comme *Ghostbusters* (Reitman, 1984)<sup>109</sup>. C'est également le sentiment de nostalgie des spectateurs envers les premières aventures de James Bond, mettant en vedette Sean Connery, qui a conduit les créateurs des films de la série à « revenir aux sources » en redonnant une plus grande place aux jouets d'espionnage et en accordant une moins grande importance aux effets spéciaux spectaculaires (Fontaine Rousseau, 2013).

En étude du jeu vidéo, on associe souvent la nostalgie au phénomène du rétrogaming ; une pratique qui consiste à jouer et collectionner des jeux vidéo anciens, dits « rétro »,

---

<sup>109</sup> Alec Bojalad, « *Stranger Things: In Defense of Nostalgia* », Den of Geek, 2017 ; <http://www.denofgeek.com/us/tv/stranger-things/268649/stranger-things-in-defense-of-nostalgia>, consulté le 30 août 2018

qui sont sortis plusieurs années auparavant sur des consoles de plus vieille génération. Le rétrogaming est devenu populaire grâce à Internet et à l'émulation, qui consiste à simuler le moteur de vieilles consoles sur un ordinateur afin de pouvoir jouer à de vieux jeux. La frontière entre ce qui est actuel et « rétro » est cependant assez floue ; certains joueurs établissent la limite au milieu des années 1990 alors que se développaient les moteurs graphiques 3D et que Sony lançait sa première PlayStation. Le rétrogaming peut être vu comme un phénomène qui découle directement d'un sentiment de nostalgie qu'un joueur éprouve pour d'anciens jeux qu'il a connus étant enfant. Certaines personnes voient toutefois, dans la popularité du phénomène, une réponse à un marché actuel des jeux vidéo saturé et proposant des jeux trop facile qui se ressemblent tous. Néanmoins, le rétrogaming est un bon exemple illustrant comment la nostalgie influence les pratiques et la culture vidéoludique<sup>110</sup>. J'aimerais, pour ma part, développer l'idée que la représentation d'une période historique dans un jeu peut également, dans certains cas, susciter un sentiment de nostalgie tout dépendamment la manière avec laquelle les motifs de cette période historique sont intégrés. À mon avis, la nostalgie est, en partie, due au fait que nous prenons conscience de la valeur des choses lorsqu'on s'en éloigne et qu'elles deviennent inaccessibles. Nous ressentons un plus fort attachement envers certains artefacts culturels du passé qu'envers ceux de notre présent étant donné la distance qui nous sépare d'eux et le fait qu'ils sont difficilement atteignables.

Bien que *Fallout 4* ne s'inscrive pas dans le courant du rétrogaming à proprement parler, son intégration rétrofuturiste des motifs de la Guerre froide à des fins de *theming* semble susceptible de générer, chez les joueurs, un sentiment de nostalgie envers une époque que la majorité d'entre eux a peu ou pas connu. Que ce soit les immeubles Art Deco ou Googie, traduisant l'enthousiasme des gens face au rêve américain et à la

---

<sup>110</sup> Pour en voir plus : Laurent Roucairol, « Le rétro-gaming, qu'est-ce que c'est ? », Gros Pixels, 2003 ; <http://www.grospixels.com/site/dosretro1.php> ; Heineman, 2014 ; (voir le site <https://www.retrogamer.ca>)

conquête de l'espace ; les voitures colorées aux ailerons courbés évoquant la Lincoln Futura (1955) ; les appareils électroniques aux écrans cathodique volumineux et à l'interface monochrome ; les robots semblant tout droit sorti d'un dessin animé des années 1950 ; les succès du jazz ou du rockabilly de années 1930 à 1960 ayant pour thème la guerre nucléaire ; les jeux vidéo imitant le style des premières œuvres vidéoludiques ; ou les bandes dessinées reproduisant le style graphique des *comics* de la Guerre froide, un bon nombre d'éléments rétro empruntés à la culture de la Guerre froide contribue à immerger le joueur dans son univers culturel et à nourrir sa curiosité envers cette époque révolue. *Fallout 4* semble tirer avantage de notre tendance à accorder une plus grande valeur patrimoniale aux éléments du passé qui sont en voie de disparition, dans la mesure où le joueur est plus susceptible de ressentir une plus grande frustration face à leur destruction par les bombes atomiques. La démolition d'immeubles Art Deco ou Googie, de même que des voitures et des objets des années 1950, nous font également réaliser leur rareté dans les paysages urbains d'aujourd'hui. Nous prenons alors conscience que l'explosion de bombes atomiques n'a pas été nécessaire à leur disparition et nous sommes amenés à réfléchir à l'importance de la préservation du patrimoine culturel. La destruction de ces éléments anciens nous encourage également à penser à ce que deviendront nos bâtisses et objets actuels dans le futur, de même qu'à leur vulnérabilité face aux actes de destruction humains. Par ailleurs, le sentiment de nostalgie envers les éléments culturels de la Guerre froide incite possiblement certains joueurs à s'intéresser davantage aux événements qui ont marqué cette période et à faire des recherches sur cette période historique. À mon avis, c'est aussi l'effet qu'est susceptible de provoquer la fétichisation des motifs de la Guerre froide.

## 5.2 Fonction fascinante du fétichisme

La fétichisation a effectivement comme effet premier de susciter la fascination. Dans le film noir, par exemple, le corps des femmes fatales est souvent fétichisé (par le

recours aux gros plans sur les jambes par exemple), non pas tant pour leur rendre hommage (car la sexualité des femmes est souvent dépeinte comme une menace dans ce genre de film), que pour susciter une sorte d'attraction malsaine envers ces femmes dangereuses qui mènent les hommes à leur perte.

Dans *Fallout 4*, l'esthétisation de tous les éléments associés à la catastrophe nucléaire (explosion, champignon atomique, référence au nucléaire, métal rouillé, nature dévastée etc.) semble avoir une fonction similaire, soit celle de renforcer la fascination morbide du joueur pour les déboires de cette période historique mythique lors de laquelle tout a failli basculer. Les joueurs sont alors incités à s'intéresser à ces événements regrettables, à réfléchir aux erreurs qui ont été commises dans le passé et à la possibilité que ces erreurs se reproduisent dans le futur.

### 5.3 Fonction consécration de la parodie

La réitération parodique des motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4* contribue également à souligner l'importance de ces événements passés en prouvant qu'ils méritent notre attention et valent la peine d'être mis en perspective. La parodie est reconnue comme une forme discursive pouvant autant relever de l'hommage que de la critique (le terme grec *parôdia* signifie « chanson à côté de » ou « contre-chanson ») (Trépanier-Jobin, 2013, p. 25). Selon le dictionnaire Larousse en ligne, l'hommage « exprime le respect, l'admiration, la reconnaissance ». Même lorsque la parodie se moque de sa cible ou en fait une critique, en ayant recours à l'humour, l'ironie, la dérision, elle lui fait hommage en reconnaissant son importance ; transformer le modèle, c'est reconnaître que ce dernier fait preuve d'autorité (Trépanier-Jobin, 2013, p. 100).

Le film *Walk Hard : The Dewey Cox Story* (Kasdan, 2007), par exemple, rend hommage à l'industrie musicale de la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle à partir du récit

parodique de la vie de Dewey Cox, un chanteur qui suit un parcours similaire à celui de célébrités comme John Lennon ou Bruce Springsteen. Ses chansons reflètent chacune le style musical de leur époque : « Take My Hand » reprend les balades romantiques d'Elvis Presley ou Frank Sinatra et, lorsque Dewey la chante pour la première fois dans la petite ville de Springberry, le public devient hystérique. Toutes les jeunes femmes se déshabillent alors que les adultes hurlent à l'invocation satanique. Plus tard, Dewey Cox passe par toutes les étapes caractéristiques du succès des *rockstars* de l'époque : alcool, drogue et sexe à outrance, mais chaque trait est exagéré et soutenu par une chanson correspondante (il joue, par exemple, le morceau « Royal Jelly », renvoyant aux chansons de Bob Dylan, lorsqu'il veut faire de la chanson politique). Même si le film se moque du style de Bob Dylan en conférant à Dewey Cox une voix nasillarde et en lui faisant réciter des paroles qui n'ont aucun sens, il n'en demeure pas moins qu'il s'en dégage un ton admiratif de cette période musicale effervescente qui souligne son importance et l'intérêt qu'on devrait encore y porter aujourd'hui.

Bien que la réitération parodique des motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4* semble surtout servir une fonction critique et politique, comme nous le verrons dans la section suivante, la réitération parodique des artefacts culturels de cette période historique, que ce soit les jeux vidéo canoniques comme *Space Invaders* et *Donkey Kong*, les bandes dessinées mettant en scène Silver Shroud et la musique de Bing Crosby ou Ella Fitzgerald semble contribuer à consacrer sa culture marquée par un bouillonnement technologique, social et artistique sans pareil.

#### 5.4 Fonction critique du rétrofuturisme

Comme je l'avais mentionné plus haut, le rétrofuturisme peut, dans certains cas, avoir une fonction critique, qui consiste en une « méthode d'examen mettant en jeu des critères variables selon les domaines, d'après lesquels il est possible de discerner les

parts respectives des mérites et des défauts d'une entreprise, d'une œuvre, d'un système de pensée » (Centre national des ressources textuelles et lexicales).

Pour Corn et Horrigan (1996), le rétrofuturisme consiste soit à anticiper le futur à partir du passé ou à imaginer le passé à partir du futur, non seulement pour explorer les différences entre les deux époques, mais aussi, parfois, pour dénoncer l'aliénation qui vient de pair avec la technologie. Mettre en évidence le contraste entre la société des années 1950 et une société du futur dans laquelle tout est automatisé (une cuisine qui se lave toute seule, une voiture qui se pilote automatiquement, etc.), par exemple, peut nous faire réfléchir sur les dangers de notre dépendance grandissante à l'égard de la technologie.

Le contraste entre l'architecture Googie et Art Déco colorée de *Fallout 4*, incarnant l'optimisme face au progrès technologiques des années 1950 et 1960 (Lafleurriel, 2017, p. 97), et son décor futuriste post-apocalyptique dévasté par le nucléaire nous encourage pour sa part à nous méfier de ce que nous réserve l'avenir et à imaginer les possibles dérives des innovations technologiques qui suscitent aujourd'hui l'enthousiasme telles que l'intelligence artificielle, ou encore des conflits entre les nations qui possèdent l'arme nucléaire. *Fallout 4* nous incite à mettre en perspective l'actualité politique de 2018 autour de la menace nucléaire qu'incarne l'Iran ou le duel entre le président américain Donald Trump et le dirigeant de la Corée du Nord Kim Jong-un. Ces deux derniers se sont affrontés sur la scène publique à plusieurs reprises et le président américain a même déclaré que son bouton nucléaire était plus gros que celui du dirigeant coréen.



Figure 5-1 Le président Trump affirme que son bouton nucléaire est plus gros et plus puissant (source : [www.twitter.com](http://www.twitter.com))

Ce genre de situation ne nous rassure pas sur l'éventualité d'une future attaque nucléaire et, à la lumière de tels discours, le scénario de *Fallout 4* ne semble plus si distant et improbable.

### 5.5 Fonction critique de la parodie

Que ce soit pour nous faire réfléchir sur la notion d'ennemi national; sur la violence destructrice du nucléaire; sur notre paranoïa collective; sur les méfaits de l'intolérance, de la polarisation et des discours propagandistes; sur notre dépendance aux produits de marque et sur les abus du consumérisme; sur la contingence de l'histoire; ou sur les dangers qui nous guettent dans le futur, la parodie dans *Fallout 4* contribue elle aussi à produire un commentaire critique et politique.

La parodie est reconnue pour sa fonction critique. Elle peut mettre en évidence les défauts d'une œuvre ou d'une idée, son caractère stéréotypé ou encore la nature dépassée et usée d'un genre ou d'un courant. Tomachevski parle de parodie « satirique » dans les cas où la parodie remet en question ou discrédite le discours originalement véhiculé par la cible (Tomachevski in Trépanier-Jobin, 2013, p. 100). Les artistes s'inscrivant dans des mouvements de contreculture des années 1960

utilisaient d'ailleurs des procédés parodiques pour dénoncer les problèmes causés par la société de consommation. À titre d'exemple, la pochette du *White Album* (1968) des Beatles, qui consiste en un fond blanc sur lequel est sobrement inscrit « *The BEATLES* », mise sur l'inversion pour critiquer les images de plus en plus tape-à-l'œil des médias (Denson, 2011). La pochette de l'album *The Who Sell Out* (1967), du groupe britannique The Who, reprend et détourne, pour sa part, des images et des symboles connus en mettant en scène les quatre membres du groupe dans de fausses publicités de déodorant, de fèves de la marque Heinz, de crème pour le visage et d'un programme de musculation ; véhiculant ainsi le message que la société de consommation s'immisce dans tous les aspects de la culture, y compris le domaine de la musique.



Figure 5-2 Pochette de l'album *Sell Out* (source : thewho.com)

Le film de science-fiction *Starship Troopers* (Verhoeven, 1997) utilise beaucoup de procédés parodiques pour critiquer l'industrie militaire américaine, le totalitarisme et le contrôle des médias. Le film est, en effet, entrecoupé de fausses publicités pour l'Armée qui se moque des techniques de propagande telles que l'appel à l'autorité, les associations forcées entre deux éléments (comme le danger et les extraterrestres), de même que la simplification ou l'appel aux valeurs d'une nation, pour dénoncer leur usage à des fins militaires. Le procédé de l'inversion est quant à lui mobilisé lors des

scènes où des soldats s'attaquent sauvagement à des extraterrestres captifs, dépeignant ainsi les humains comme des êtres plus monstrueux que les extraterrestres. Les discours patriotiques du film sont tellement exagérés et facilement acceptés par les personnages qu'il paraît difficile, pour le spectateur, de les prendre au sérieux. Bref, le film critique le caractère propagandiste des discours de l'armée en mettant en évidence ces rouages.

De manière similaire, *Fallout 4* parodie certains motifs de la Guerre froide, notamment le manichéisme, l'anticommunisme, la propagande, la course à l'espace, la société de consommation, les armes nucléaires et leurs conséquences néfastes sur l'environnement, d'une manière qui met en évidence leur aspect problématique et nous met en garde contre les dérives du futur. Le robot Liberty Prime, par exemple, reproduit l'apparence des robots de *comics* et de films de série B des années 1950 pour mieux dénoncer la xénophobie irrationnelle à l'égard des communistes largement répandue durant cette période. Par ricochet, il dénonce aussi celle que l'on dénote dans certains discours américains actuels à l'égard des Chinois, par exemple lorsque le président américain Donald Trump soutient que le réchauffement climatique est un concept inventé par et pour les Chinois.



Figure 5-3 Le réchauffement climatique est un complot chinois selon Donald Trump (source : [www.twitter.com](http://www.twitter.com))

Les parodies d'affiches de propagande ont aussi cette vocation de critiquer les messages propagandistes agressifs et simplistes qui semblent d'autant plus dépassés étant donné le contexte dans lequel on les découvre (deux cents ans après la guerre où leur visée initiale n'a plus lieu d'être). Elles nous encouragent à réfléchir à la place que

prend la propagande dans les discours aujourd'hui. On peut établir un lien entre cette propagande directe et le contrôle de l'information que le président Trump exerce sur les médias aux États-Unis. Il restreint l'accès à l'information et attaque directement tous ceux qui tentent de s'exprimer librement ; une situation qui ne semble pas si éloignée du démagogisme de Vault-Tec dans *Fallout*<sup>111</sup>.

La parodie génère parfois une certaine ambivalence entre l'hommage et la critique dénonciatrice (Trépanier-Jobin, 2013). Elle peut témoigner d'un respect pour sa cible tout en critiquant certains aspects de cette dernière. Dans le cas de *Fallout 4*, les aspects positifs de la culture de la Guerre froide sont mis en évidence tout comme ses aspects négatifs, de manière à attirer notre attention sur les erreurs passées de l'humanité qui ont bien failli anéantir toutes les beautés du monde, de même que pour nous faire réfléchir à l'importance de ne pas les reproduire.

#### 5.6 Fonction comique de la parodie

La parodie détient également une fonction comique qui permet à *Fallout 4* d'alléger sa critique sociale au moyen de l'humour et ainsi éviter de passer pour un jeu moraliste. Bien que l'humour ne fasse pas partie des traits définitionnels de la parodie, selon certains auteurs, beaucoup de procédés parodiques fonctionnent de manière similaire aux procédés humoristiques (Trépanier-Jobin, 2013, p. 83). Ceux qui se basent sur le décalage entre l'œuvre parodique et la cible parodiée, tels que l'exagération, l'inversion et l'insertion de différence, génèrent un effet de surprise comique en raison du renversement des attentes qui se produit lorsqu'on s'attend à voir les éléments conventionnels d'une cible, mais que nous sommes plutôt confrontés à leur parodie. L'association du rire à un effet de contraste et de surprise, relevée par la théorie de

---

<sup>111</sup> Pour en savoir plus, voir la capsule vidéo de Robert Reich « The Fog of Trump », 2018 ; [https://www.youtube.com/watch?v=vImE3ba\\_PvY](https://www.youtube.com/watch?v=vImE3ba_PvY)

l'incongruité, caractérise les procédés parodiques qui misent sur la différence comme l'inversion et l'inclusion d'éléments étrangers (Trépanier-Jobin, 2013, p. 79). Les procédés qui misent sur l'imitation, l'amplification, la répétition compulsive ou l'exagération reposent pour leur part sur un procédé comique que le philosophe Henri Bergson (1940) appelle la « mécanisation du vivant » (Trépanier-Jobin, 2013, p. 79). Ce procédé se base sur le fait qu'on s'attend à ce que l'esprit et le corps humain soient uniques, flexibles et puissent s'adapter à tous types de situations. Toute entorse à ce principe, toute situation dans laquelle cette fluidité n'est pas respectée et où une certaine « raideur » de l'esprit ou du corps prend le dessus, tend à provoquer le rire.

Sans pour autant qualifier le jeu *Fallout 4* de « drôle », le ton humoristique avec lequel sont traités certains éléments détone par rapport à la gravité des thèmes abordés et différencie *Fallout 4* des autres jeux du même genre. Certaines affiches comme celle de Mr. Pebbles, le premier chat à être allé dans l'espace, sont comiques parce qu'elles renversent nos attentes par rapport à ce que l'histoire nous a enseigné. Il en va de même pour les affiches de recrutement remplaçant l'Oncle Sam par Vault-Boy. Le personnage du Silver Shroud provoque, pour sa part, le rire par son imitation exagérée des codes conventionnels de la *pulp* fiction des années 1950 dans un ensemble syntaxique (un monde post-apocalyptique) qui n'a rien à voir avec celui des magazines de l'époque. Finalement, le robot Liberty Prime fait preuve d'une « raideur » de caractère par ses idées fixes, rigides et dépassées sur le communisme et devient ainsi un élément comique détonant avec le monde qui l'entoure.

L'humour peut aussi servir d'indice aidant à déceler l'intention parodique d'une œuvre (Trépanier-Jobin, 2013). L'utilisation d'humour dans les dialogues des personnages, comme ceux de Liberty Prime, ou dans nos choix de réponse, comme l'insulte que nous pouvons faire à Mr. Gutsy pour prouver que nous ne sommes pas communiste, nous indique de ne pas toujours interpréter le jeu au premier degré.

## 5.7 Résumé des fonctions des motifs

Pour résumer, nous avons vu que le rétrofuturisme a, dans *Fallout*, le pouvoir de susciter un sentiment de nostalgie chez le joueur, mais également de critiquer notre société actuelle et la direction qu'elle prend à travers celle dépeinte dans le jeu. Le fétichisme exerce quant à lui la fonction de susciter notre fascination envers cette période en faisant ressortir leur destruction. La culture de la Guerre froide est enfin parodiée dans *Fallout 4* et cela a plusieurs effets. Premièrement, la parodie consacre la culture de cette époque en montrant qu'elle est digne d'intérêt, par le simple fait d'en faire sa cible. Deuxièmement, la parodie est utilisée pour critiquer notre présent et pour nous mettre en garde contre la répétition des erreurs du passé. Finalement, la parodie donne à un humour noir qui contribue au succès du jeu par le décalage de ton entre un univers post-apocalyptique violent et des dialogues et personnages hauts en couleur qui ont le potentiel de faire rire le joueur.

## CONCLUSION

J'ai commencé ce mémoire avec l'idée que la culture de la Guerre froide se décompose en différents motifs, qui réfèrent chacun à des événements historiques réels, et que ces motifs peuvent se transposer dans les jeux vidéo. En partant du principe que ces motifs sont présents dans la culture populaire de l'époque ainsi que dans celle d'aujourd'hui, j'ai voulu savoir quels sont les différents procédés pouvant être déployés afin d'opérer cette transposition et comment ils contribuent à l'élaboration de notre imaginaire collectif de la Guerre froide. Pour cela, je me suis concentré sur un jeu en particulier qui, lors de mes analyses et recherches préliminaires, m'a semblé intéressant d'étudier en raison du portrait original qu'il dresse de la culture de la Guerre froide : Le jeu de rôle *Fallout 4*, développé et édité par Bethesda Softworks et sorti en 2015. Je me suis donc donné comme objectif d'identifier ces motifs ainsi que les procédés qu'emploie *Fallout 4* pour faire un commentaire sur la Guerre froide.

Cette recherche fut motivée, d'une part, par l'absence de recherches sur la représentation de l'histoire dans certains jeux vidéo, d'autre part par l'intuition que la Guerre froide crée un sentiment très fort de nostalgie pour les gens de ma génération qui sont amateurs de cinéma et de jeux vidéo. Beaucoup d'œuvres de la culture populaire actuelle référencent la Guerre froide tout en s'adressant à un public qui n'a pas forcément connu cette période, ce qui laisse penser qu'elle a encore beaucoup à nous apprendre sur notre présent, bien qu'elle soit révolue depuis bientôt trente ans.

Avant de débiter l'analyse, je me suis positionné à la frontière des approches historiques en études de jeu vidéo et des *cultural studies* ainsi que de l'approche

ludonarrative. J'ai défini et identifié les différents motifs de la Guerre froide qui me semblaient pertinents pour mon analyse : le manichéisme, l'anticommunisme, la propagande, la course à l'espace, la menace nucléaire, la catastrophe nucléaire, les guerres-écrans, la contreculture et enfin, la société de consommation. J'ai illustré ces motifs à partir de nombreux exemples de films et de jeux vidéo puisés dans mon répertoire personnel, dont certains portent directement sur le contexte historique de la Guerre froide alors que d'autres mettent en scène un monde alternatif qui y fait explicitement référence. Ensuite, j'ai décrit diverses stratégies à partir desquels ces motifs peuvent être intégrés dans des jeux vidéo dont le *theming*, le rétrofuturisme, le fétichisme et la parodie avec ses procédés tels que la répétition, l'inversion ou encore l'exagération, qui jouent, chacun à leur manière, avec les codes qui régissent les éléments sémantiques, syntaxiques et stylistiques propres à un genre ou à une œuvre.

Pour étudier les motifs de la Guerre froide dans *Fallout 4*, j'ai opté pour une analyse de contenu qualitative et pour une approche ludonarrative qui consiste à prendre en compte à la fois le système de règles du jeu et son univers de fiction. Le système de règles de *Fallout 4* est ce qui relève de nos possibilités et de nos choix dans son monde ouvert, tandis que son univers de fiction réfère à sa structure narrative, les différentes histoires qu'il fait vivre au joueur et les motivations de ses personnages. Puisque mon analyse se base essentiellement sur mon bagage encyclopédique, mon approche était subjective et donc limitée par mes propres connaissances. De plus, j'ai évité de présumer les intentions des producteurs, préférant me concentrer sur le message que je perçois du jeu et les interprétations que je peux en dégager selon les outils dont je dispose. À cela s'ajoute une approche intertextuelle : *Fallout 4* fait de nombreuses références à des œuvres connues et il était intéressant de tisser des liens entre le jeu et les œuvres appartenant au registre de la Guerre froide parce que ces références contribuent à construire notre imaginaire collectif de cette période historique. Par souci de transparence, j'ai également précisé les supports sur lesquels j'ai et les choix que j'ai faits pouvant influencer mon expérience de jeu.

À la lumière des motifs, stratégies et procédés repérés dans la littérature sur la Guerre froide et dans les œuvres de cette époque, j'ai relevé leur présence dans le jeu *Fallout 4*. En observant plusieurs éléments du jeu, principalement dans l'univers diégétique du jeu, les environnements et décors, la direction artistique ainsi que les arcs narratifs, les quêtes et les personnages, j'y ai relevé les motifs que j'avais déjà observé auparavant dans d'autres œuvres.

L'inclusion d'éléments rétros comme des bâtiments iconiques datant d'avant la Guerre froide, des immeubles s'inspirant des courants architecturaux de l'époque comme l'Art Deco ou le Googie, des voitures et des technologies des années 1950, a permis au jeu de générer une certaine nostalgie envers une époque que la majorité des joueurs n'a pas connu. Il en va de même pour les nombreuses références aux produits culturels de la Guerre froide, dont le robot inspiré du dessin animé *The Iron Giant*, la musique jazz et le rockabilly, les *comics*, ainsi que les jeux imitant l'interface de classiques vidéoludiques comme *Space Invaders*. Cette nostalgie contribue à augmenter la frustration du joueur envers la destruction de ces éléments culturels dont il mesure désormais mieux la valeur patrimoniale. Elle fait également naître un sentiment de déception par rapport au fait qu'en réalité, la grande partie du patrimoine de cette époque a été détruit sans même qu'il y ait d'apocalypse nucléaire.

L'inclusion rétrofuturiste des motifs de la Guerre froide a également une fonction critique, dans la mesure où elle nous confronte à la menace toujours bien présente du nucléaire en 2018, dans un monde où les hommes d'états se targuent d'avoir un engin nucléaire plus gros que celui de leurs opposants.

Puiser dans le registre de la Guerre froide en s'inspirant des conséquences connues des explosions atomiques à Hiroshima et Nagasaki permet, par ailleurs, au jeu d'augmenter sa crédibilité et confère à son scénario post-apocalyptique une certaine plausibilité. La fétichisation des motifs de la Guerre froide liés à la catastrophe atomique provoque,

pour sa part, une certaine fascination malsaine envers la destruction quasi totale vers laquelle mène le nucléaire ; fascination pouvant possiblement encourager certains joueurs à se renseigner davantage sur la Guerre froide et sur la bombe atomique.

Quant à la réitération parodique des motifs de la Guerre froide comme le manichéisme, l'anticommunisme, la propagande, la course à l'espace, la menace nucléaire, la société de consommation, les conséquences du nucléaire et les armes de combats, elle semble surtout au service d'un commentaire critique sur la notion d'ennemi national, sur la violence destructrice du nucléaire, sur notre paranoïa collective, sur les discours propagandistes et sur le consumérisme. La parodie de ces motifs dans *Fallout 4* semble nous mettre en garde contre de possibles dangers à venir comme l'antagonisation d'un nouvel ennemi national, la normalisation de la propagande et l'autodestruction de tous les belligérants impliqués.

En même temps, le fait que *Fallout 4* se donne la peine de parodier la culture de la Guerre froide réitère son importance dans l'histoire et la nécessité de la préserver dans notre mémoire collective. La parodie a aussi pour effet de dissimuler la critique sociale de *Fallout 4* sous le couvert de l'humour, de sorte que nous n'avons pas l'impression de jouer à un jeu politique.

Finalement, le procédé qui revient le plus souvent dans *Fallout 4* est celui du contraste se manifestant entre autres dans la juxtaposition d'un monde d'avant-guerre, qui comporte plusieurs motifs de la Guerre froide, et d'un monde post-apocalyptique d'après-guerre, qui crée un sentiment de décalage chez le joueur et sert également de procédé humoristique. Le robot Liberty Prime est drôle parce qu'il incarne ce décalage ; il diffuse des messages anticomunistes simplistes et stéréotypés qui n'ont plus lieu d'être deux cents ans après la guerre. Le décor sert à la fois de lieu de référence pour le joueur et de procédé de contraste entre une architecture colorée suggérant

l'optimisme d'une nation en plein changement et un monde post-apocalyptique en ruine, sombre et pessimiste.

En guise de mot de la fin et d'ouverture, j'encourage les créateurs de jeux à tirer parti des spécificités du médium vidéoludique et de s'inspirer de notre passé pour produire un commentaire sur notre époque et sur les maux qui l'affligent. L'histoire aura toujours des leçons à nous apprendre sur qui nous sommes et sur ce que nous nous apprêtons à devenir. Dans le futur, il pourrait être intéressant de faire une recherche similaire à celle-ci à partir de la culture des années 2000 marquée, entre autres, par les événements du 11 septembre et le réchauffement climatique. Le jeu vidéo demeurera, j'en suis convaincu, un excellent médium pour envisager notre avenir à partir du passé et mesurer le poids de nos erreurs en élaborant, entre autres, des univers alternatifs comme terrain de jeu et d'expérimentation.

## BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press.
- Ahoy. (2016). *Nuclear Fruit: How the Cold War Shaped Video Games*. Youtube. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=15dxuAbTC0A>
- Aknin, L. (2014). *Mythes et idéologie du cinéma américain*. Paris : Vendémiaire.
- Arcila, D. (2013, 3 novembre). Nintendo Hard Mode: It Was Acceptable in the Eighties. Récupéré de <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/nintendo-hard-mode-it-was-acceptable-in-the-eighties--gamedev-5753> (consulté le 23 avril 2018)
- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. Université de Montréal.
- Axelrod, A. (2009). *The real history of the Cold War: a new look at the past*. New York, NY : Sterling.
- Bardin, L. (2016). *L'analyse de contenu*. Paris : PUF.
- Bauchard, P. (2014). La Guerre Froide (et la Détente) au cinéma (filmographie). Récupéré de <http://www.pascalbauchard.fr/wordpress/?p=217> (consulté le 10 octobre 2017)
- Baudrillard, J. (1970). *La société de consommation: ses mythes, ses structures*. Paris : Gallimard.
- Beevor, A. (2013). *The Second World War*. New York, NY : Back Bay Books.
- Biskind, P. et Peyre, A. (2007). *Le nouvel Hollywood: Coppola, Lucas, Scorsese, Spielberg... la révolution d'une génération*. Paris : Le Cherche Midi.
- Blanchet, A. (2010). *Des pixels à Hollywood: cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Châtillon : Pix'n love.
- Blanchet, A. (2012). *Les jeux vidéo au cinéma*. Paris : Armand Colin.

- Bogost, I. (2010). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bouillaguet, É. (2012). Roger Odin, Les espaces de communication - Introduction à la sémio-pragmatique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (1). Récupéré de <http://journals.openedition.org/rfsic/199> (consulté le 25 février 2018)
- Boyer, E., Pôle images Nord-Pas de Calais et Hybride (Lille, France) (dir.). (2012). *Voir les jeux vidéo: perception, construction, fiction*. Montrouge : Bayard.
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. New York, NY : Basic books.
- Bréandon, C. (2012). *Approche esthétique, médiatique et sémantique du design interactif*. (Sociologie). Université de Toulon.
- Brusseaux, D., Courcier, N. et El Kanafi, M. (2015). *Metal gear solid: une oeuvre culte de Hideo Kojima*. Toulouse : Third Editions.
- Burch, A. (2009). Infinite Caves, Infinite Stories. Récupéré de [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_209/6235-Infinite-Caves-Infinite-Stories](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_209/6235-Infinite-Caves-Infinite-Stories) (consulté le 23 avril 2018)
- Cassell, J. et Jenkins, H. (dir.). (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. (7). New York, NY : Routledge, Taylor & Francis Group.
- Chapman, A., Foka, A. et Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371. doi: [10.1080/13642529.2016.1256638](https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638)
- Chapman, J. (2006). The BBC and the Censorship of The War Game (1965). *Journal of Contemporary History*, 41(1), 75-94. doi: [10.1177/0022009406058675](https://doi.org/10.1177/0022009406058675)
- Chien, I. (2010). Playing Against the Grain: Machinima and Military Gaming. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 239-252). New York, NY : Routledge.
- Chion, M. (1985). *Le son au cinéma*. Paris : Editions de l'Etoile : Diffusion, Seuil.
- Cohan, S. et Hark, I. R. (dir.). (1997). *The road movie book*. New York, NY : Routledge.
- Conquest, R. (2001). *Reflections on a ravaged century*. New York, NY : Norton.

- Consalvo, M. et Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1).
- Cork, J. et Scivally, B. (2002). *James Bond: The Legacy*. New York, NY : Harry N. Abrams.
- Corn, J. J., Horrigan, B. et Chambers, K. (1996). *Yesterday's tomorrows: past visions of the American future*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press.
- Crogan, P. (2011). *Gameplay mode: war, simulation, and technoculture*. (36). Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement*. Paris : Editions de Minuit.
- Deterding, S. (2010). Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 21-38). New York : Routledge.
- Di Filippo, L. et Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse. Entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des Sciences sociales*, 126-133.
- Donovan, T. (2010). *Replay: the history of video games*. East Sussex, England : Yellow Ant.
- Dovey, J. et Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: computer games as new media*. Maidenhead, Berkshire, England ; New York, NY : Open University Press.
- Duroselle, J.-B. et Kaspi, A. (2009). *Histoire des relations internationales: de 1945 à nos jours*. Paris : A. Colin.
- Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. (29). Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation* (M. Bouzaher, trad.). Paris : Grasset.
- Ernst, G. (2016). Bref essai d'interprétation de trois présences de la mort dans le jeu vidéo. *Frontières*, 28(2). doi: [10.7202/1040192ar](https://doi.org/10.7202/1040192ar)
- Ernst, G., Bergeron, P. et Laflamme, D. (2016). Mort, jeux vidéo et mondes virtuels. *Frontières*, 28(2). doi: [10.7202/1040191ar](https://doi.org/10.7202/1040191ar)
- Esquenazi, J.-P. (2006). Les définitions esthétiques de l'œuvre et la sociologie. In Memoriam, Alain Pessin. *Sociologie de l'Art*, 8(1), 103-129.
- Esquenazi, J.-P. (2007). *Sociologie des œuvres: de la production à l'interprétation*. Paris : Armand Colin.

- Esquenazi, J.-P. (2011). Quand un produit culturel industriel est-il une « œuvre politique » ? *Réseaux*, 167(3), 189-208.
- Flanagan, M. (2013). *Critical play: radical game design*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Flanagan, M. et Nissenbaum, H. F. (2014). *Values at play in digital games*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Genette, G. (1997). *Palimpsests: literature in the second degree*. (v. 8). Lincoln, NE : University of Nebraska Press.
- Genton, F. et Raillard, E. (2012). La culture « progressiste » pendant la guerre froide (1945-1989). *Revue de l'Institut des langues et cultures d'Europe, Amérique, Afrique, Asie et Australie [en ligne]*, 16. Récupéré de <http://journals.openedition.org/ilcea/1596>
- Genvo, S. (2005). *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan.
- Goldberg, D. et Larsson, L. (2015). *The state of play: creators and critics on video game culture*. (First edition). New York, NY : Seven Stories Press.
- Guffey, E. (2014 novembre). Crafting Yesterday's Tomorrows: Retro-Futurism, Steampunk, and the Problem of Making in the Twenty-First Century. *The Journal of Modern Craft*, 7(3), 249-266. doi: [10.2752/174967714X14111311182767](https://doi.org/10.2752/174967714X14111311182767)
- Hagemann, H., Kufenko, V. et Raskov, D. (2016). Game theory modeling for the Cold War on both sides of the Iron Curtain. *History of the Human Sciences*, 29(4-5), 99-124. doi: [10.1177/09526951166666012](https://doi.org/10.1177/09526951166666012)
- Harries, D. (2000). *Film parody*. London : British Film Institute Publishing.
- Heffernan, T. (2015). The Post-Apocalyptic Imaginary: Science, Fiction, and the Death Drive. *English Studies in Africa*, 58(2), 66-79. doi: [10.1080/00138398.2015.1083198](https://doi.org/10.1080/00138398.2015.1083198)
- Hess, C. (2015). The 1970's Counter-Culture through the Lyrics of Janis Joplin. *History Class Publications*, (28). Ouachita Baptist University.
- Hoberman, J. (2011). *An army of phantoms: American movies and the making of the Cold War*. New York, NY : The New Press.
- Hodges, A. (2000). *Alan Turing: the enigma*. New York, NY : Walker.

- Huntemann, N. (2010). Playing with Fear: Catharsis and Resistance in Military-Themed Video Games. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 223-237). New York, NY : Routledge.
- Huntemann, N. et Payne, M. T. (dir.). (2010). *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*. New York, NY : Routledge.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: emotion by design*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Jenkins, H. (2007). « The Tomorrow That Never Was » : Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part One). Récupéré de [http://henryjenkins.org/2007/06/the\\_tomorrow\\_that\\_never\\_was\\_re.html](http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html) (consulté le 4 juin 2018)
- Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Kapell, M. et Elliott, A. B. R. (dir.). (2013). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York, NY : Bloomsbury Academic.
- Khapaeva, D. (2017). *The Celebration of Death in Contemporary Culture*. Ann Arbor, MI : University of Michigan Press. doi: [10.3998/mpub.9296915](https://doi.org/10.3998/mpub.9296915)
- King, C. R. et Leonard, D. J. (2010). Wargames as a New Frontier: Securing American Empire in Virtual Space. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 91-106). New York, NY : Routledge.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. New York, NY : Manchester University Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2003). *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal ; London : McGill-Queen's University Press.
- Lafleurriel, E. (2017). *La saga Fallout: histoire d'une mutation: création, univers, décryptage*. Toulouse : Third Editions.
- Lambie, R. (2013, 17 septembre). 10 unique videogames from the Cold War. Récupéré de <http://www.denofgeek.com/games/cold-war/27286/10-unique-videogames-from-the-cold-war> (consulté le 10 juin 2018)
- Lee, M. A. et Shlain, B. (1992). *Acid dreams: the complete social history of LSD: the CIA, the sixties, and beyond*. New York, NY : Grove Weidenfeld.

- Leopard, D. (2010). Mobilizing Affect: The Politics of Performative Realism in Military New Media. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 131-146). New York, NY : Routledge.
- Lever, Y. (1992). *L'analyse filmique*. Montréal : Boréal.
- Lukas, S. A. (2010). Behind the Barrel: Reading the Video Game Gun. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 75-91). New York, NY : Routledge.
- Macé, É. (2002). Sociologie de la culture de masse : avatars du social et vertigo de la méthode. *Cahiers internationaux de sociologie*, 112(1), 45. doi: [10.3917/cis.112.0045](https://doi.org/10.3917/cis.112.0045)
- Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies*, 7(1).
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA : MIT Press.
- McCloud, S. (2017). *Understanding comics*. New York, NY : William Morrow, an imprint of Harper Collins Publishers.
- Mead, C. (2013). *War play: video games and the future of armed conflict*. Boston : Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt.
- Mongeau, P. (2011). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: côté jeans & côté tenue de soirée*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Mousseau, J. (1985). La télévision aux USA. *Communication et langages*, 63(1), 99-117. doi: [10.3406/colan.1985.1667](https://doi.org/10.3406/colan.1985.1667)
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA : MIT Press.
- M'Uzan, M. de. (2011). *De l'art à la mort: itinéraire psychanalytique*. Paris : Gallimard.
- National Aeronautics and Space Administration et Dick, S. J. (2013). *Remembering the Space Age: Proceedings of the 50th Anniversary Conference (The NASA History Series)*. (s. l.) : CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Newman, M. Z. (2017). *Atari age: the emergence of video games in America*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication: introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.

- O'Donnell, C. (2014). *Developer's dilemma: the secret world of videogame creators*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Palmer, A. et Clark, H. (dir.). (2005). *Old clothes, new looks: second hand fashion*. Oxford ; New York, NY : Berg.
- Peirce, C. S. et Deledalle, G. (2001). *Écrits sur le signe*. Paris : Éd. du Seuil.
- Pely, I. et Bethesda Softworks (Firm) (dir.). (2015). *The art of Fallout 4*. Milwaukie, OR : Dark Horse Books.
- Penney, J. (2010). « No Better Way to “Experience” World War II »: Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 191-206). New York, NY : Routledge.
- Perry, N. et Halliley, M. (2007). *Nuclear Secrets*. Dans *The Spy From Moscow*. BBC 2.
- Pötzsch, H. et Šisler, V. (2016, 21 mars). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*, 155541201663860. doi: [10.1177/1555412016638603](https://doi.org/10.1177/1555412016638603)
- Prime, R. (2014). *Hollywood exiles in Europe: the blacklist and cold war film culture*. New Brunswick, NJ : Rutgers University Press.
- Rad, C. (2016, 4 avril). Dark Souls 3 Review. Récupéré de <http://ca.ign.com/articles/2016/04/04/dark-souls-3-review> (consulté le 2 juillet 2018)
- Rhoades, S. (2008). *A complete history of American comic books*. New York, NY : Peter Lang.
- Rhodes, R. (dir.). (2012). *The making of the atomic bomb*. New York, NY : Simon & Schuster Paperbacks.
- Robinson, N. (2012 octobre). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military—Entertainment Complex? *Political Studies*, 60(3), 504-522. doi: [10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x)
- Robinson, N. (2015 janvier). Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism. *Millennium: Journal of International Studies*, 43(2), 450-470. doi: [10.1177/0305829814557557](https://doi.org/10.1177/0305829814557557)
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA : MIT Press.

- Saouter, C. (2008). *Le langage visuel*. Montréal : XYZ éditeur.
- Selby, J. et Davids, P. (2018). *Blowing America's mind: a true story of Princeton, CIA mind control, LSD and Zen*. Ashland, OH : Yellow Hat Productions Inc.
- Shaw, T. (2007). *Hollywood's Cold War*. Amherst, MA : University of Massachusetts Press.
- Sicart, M. (2008 décembre). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Smicker, J. (2010). Future Combat, Combating Futures: Temporalities of War Video Games and the Performance of Proleptic Histories. Dans N. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video game* (p. 106-122). New York, NY : Routledge.
- Soutou, G.-H. (2011). *La Guerre froide: 1943-1990*. Paris : Pluriel-A. Fayard.
- Spring, D. (2011). *Advertising in the age of persuasion: building brand America 1941-1961*. New York, NY : Palgrave Macmillan.
- Steinberg, S. (2007). *Videogame marketing and PR*. New York, NY : iUniverse, Inc.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Tessier, L. (2009). *Le Vietnam, un cinéma de l'apocalypse*. Paris : Éd. du Cerf.
- Thomsen, D. (2016). Metal Gear Solid Analysis: The Proxy Trilogy. Récupéré de <https://scriptroutine.com/metal-gear-solid-analysis-the-proxy-trilogy/> (consulté le 26 juillet 2018)
- Tomasulo, F. P. (1990). The Politics of Ambivalence: APOCALYPSE NOW as Prowar and Antiwar Film. Dans L. Dittmar et G. Michaud, *From Hanoi to Hollywood: The Vietnam War in American Film* (None ed.). New Brunswick, NJ : Rutgers University Press.
- Trahair, R. C. S. et Miller, R. L. (2012). *Encyclopedia of Cold War espionage, spies, and secret operations*. New York, NY : Enigma.
- Trammell, A., Torner, E. et Waldron, E. L. (2016). *Analog game studies*. Récupéré de <http://press.etc.cmu.edu/content/analog-game-studies-volume-i>
- Trépanier-Jobin, G. (2017). VIDEO GAME PARODIES: Appropriating Video Games to Criticize Gender Norms. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. doi: [10.2307/j.ctt2005rgq.10](https://doi.org/10.2307/j.ctt2005rgq.10)

- Triclot, M. (2017). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Éditions la Découverte.
- Tringham, N. (2015). *Science fiction video games*. Boca Raton, FL : CRC Press.
- Tulleken, H. (2015). Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools. Récupéré de [https://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color\\_in\\_games\\_An\\_indepth\\_look\\_at\\_one\\_of\\_game\\_designs\\_most\\_useful\\_tools.php](https://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color_in_games_An_indepth_look_at_one_of_game_designs_most_useful_tools.php) (consulté le 10 juin 2018)
- Van Damme, S. (2004). Comprendre les Cultural Studies: une approche d'histoire des savoirs. *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 51-4bis(5), 48. doi: [10.3917/rhmc.515.0048](https://doi.org/10.3917/rhmc.515.0048)
- Werth, N. (2013). *Histoire de l'Union soviétique de Lénine à Staline, 1917-1953*. Paris : PUF.
- Westad, O. A. (2017). *The cold war: a world history*. New York, NY : Basic Books.
- Whitfield, S. J. (1996). *The culture of the Cold War*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press.
- Williams, P. (2005). Le déni d'Adorno. *L'Homme*, (175-176), 419-425. doi: [10.4000/lhomme.29590](https://doi.org/10.4000/lhomme.29590)
- Wittner, L. S. (1993). *The struggle against the bomb*. Stanford, CA : Stanford University Press.
- Wolf, M. J. P. et Perron, B. (2014). *The routledge companion to video game studies*. New York, NY : Routledge.
- Worth, P. (2018). Fallout Shack: Architecture of The Wasteland. Récupéré de <http://www.thunderboltgames.com/feature/fallout-shack-architecture-of-the-wasteland> (consulté le 7 septembre 2018)