

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE NATIONALISME BANAL ET SA PRÉSENCE DANS L'UNIVERS
VIDÉOLUDIQUE : *LE CAS GRAND THEFT AUTO V.*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAITRISE EN SOCIOLOGIE

PAR

MATHIEU PROULX

AOÛT 2021

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.04-2020). 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

J'aimerais d'abord remercier mon directeur de recherche Frédérick Guillaume Dufour pour ses conseils constructifs, son écoute attentive et sa disponibilité tout au long du processus de rédaction entourant ce mémoire de maîtrise. Tu m'auras appris que le nationalisme n'a rien de banal. J'aimerais également remercier les évaluateurs de ce travail, Mme Déborah Krischke Leitao et M. Frédéric Gagnon d'avoir pris le temps de lire ce mémoire et d'y apporter des remarques instructives qui pourront déboucher sur de nouvelles perspectives.

Merci également à tous les membres de ma famille qui m'ont épaulé tout au long de la rédaction de ce mémoire. Plus spécifiquement à mon père Gaétan et ma mère Johanne pour leur soutien inconditionnel, leur amour et leurs encouragements. Merci de m'avoir instillé cette curiosité d'apprendre ce qui m'a poussé à réaliser des études universitaires. Merci également à mes beaux-parents dont le soutien et la générosité furent toujours appréciés.

J'aimerais remercier de tout mon cœur mon épouse Catherine qui, depuis tant d'années, m'offre un support inconditionnel dans mes aventures académiques. Sans ta présence, ton amour et tes encouragements répétés, je n'aurais jamais pu compléter mon mémoire de maîtrise.

Merci à mon frère Jocelyn, ma sœur Julie ainsi qu'à mes nombreux amis qui m'ont permis de me changer les idées lorsque j'étais immergé dans ce projet!

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
LISTE DE FIGURES.....	vi
LISTE DE TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	9
CHAPITRE I : Les éléments théoriques du nationalisme banal et sa présence en contexte américain.....	15
1.1 Les théories classiques du nationalisme.....	15
1.2 Le nationalisme banal.....	19
1.3 Les drapeaux nationaux.....	18
1.3.1 La deïxis de la nation.....	26
1.3.2 La disposition des espaces nationaux.....	29
1.3.3 Les lieux officiels.....	30
1.3.4 Les lieux populaires.....	31
1.3.5 L'ethnicité et les stéréotypes physiques nationaux.....	33
1.4 Les médias : <i>Flagging the homeland daily</i>	35
1.5 Le nationalisme américain : Le crédo américain et son antithèse.....	39
1.5.1 L'Antithèse du crédo américain.....	42
1.5.2 La culture populaire américaine et ses composantes.....	44
1.5.3 L'atteinte du rêve chez les groupes ethniques minoritaires américains.....	47
1.6 Les armes à feu et la militarisation de la nation américaine.....	49

1.7 Le culte du drapeau américain.....	51
CHAPITRE II : L'apport de la sociologie du jeu vidéo dans l'univers de <i>Grand Theft Auto V</i> : le nationalisme américain parodié banalement.....	
2.1 La participation active et les niveaux d'immersion virtuelle des jeux vidéo.....	53
2.2 Les émotions fictionnelles dans l'expérience des jeux vidéo.....	59
2.2.1 Les lieux/espaces émotionnels et stratégiques : une complémentarité aux émotions vidéoludiques.....	64
2.2.2 Le métaréalisme : la temporalité et l'illusion dans l'immersion.....	67
2.3 La rhétorique procédurale et ses composantes.....	71
2.3.1 Le procedural.....	74
2.3.2 La rhétorique au-delà des mots.....	74
2.3.3 La rhétorique visuelle et digitale et les jeux vidéo.....	76
2.3.4 La rhétorique procédurale et les <i>persuasive games</i> : <i>Grand Theft Auto</i>	78
2.4 La rhétorique processuelle.....	79
2.5 L'acte humoristique dans les médias numériques.....	82
2.6 La parodie et ses mécanismes humoristiques.....	90
2.6.1 La satire.....	92
2.6.2 L'ironie.....	93
2.6.3 L'humour burlesque/«slapstick »et vulgaire : un mélange de bon goût.....	94
2.6.4 L'humour noir.....	96
2.6.5 L'exagération et l'imitation : figures de style de l'humour.....	98
CHAPITRE III : Survol de l'univers de <i>Grand Theft Auto V</i> . Méthodologie, présentation et analyse des résultats.....	
	100

3.1 Description de <i>Grand Theft Auto V</i> : La ville de Los Santos, métropole de la perversion.....	100
3.2 Méthodologie, présentation et analyse des résultats de recherche.....	101
3.3 Présentation des résultats.....	104
3.3.1 Les arrondissements de Los Santos et le comté : Blaine et les symboles de la culture populaire américaine.....	112
3.4 Les personnages principaux et le développement de compétences.....	122
3.4.1 Clinton Franklin.....	123
3.4.2 Michael De Santa.....	124
3.4.3 Trevor Philips.....	126
3.5 Le nationalisme banal américain : lorsque la fierté laisse place à la moquerie.....	132
3.6 Discussion des résultats.....	134
CONCLUSION.....	137
ANNEXE A.....	145
ANNEXE B.....	146
ANNEXE C.....	148
BIBLIOGRAPHIE.....	150

LISTE DE FIGURES

Figure	Page
2.1 Figure du Modèle SCI	58

LISTE DE TABLEAUX

Tableaux	Page
Tableau 3.1 Fréquence des pronoms de références	106
Tableau 3.2 Fréquence de présences des autorités	108
Tableau 3.3 Fréquence de la présence d'armes à feu	110
Tableau 3.4 Fréquence des voitures	111
Tableau 3.5 Fréquence des drapeaux non-agités	117
Tableau 3.6 Fréquence des références culturelles américaine	130
Tableau 3.7 Fréquence des procédés humoristiques	133

RÉSUMÉ

L'objectif de cette recherche était d'illustrer la présence du nationalisme banal au sein de l'industrie du jeu vidéo. Ce travail tente d'appliquer les concepts de la théorie du nationalisme banal développé par Michael Billig, de l'appliquer dans l'étude des jeux vidéo et d'analyser leurs possibles impacts auprès des nombreux amateurs de jeux vidéo. La sélection du dernier opus de la populaire franchise de jeu vidéo Grand Theft Auto a été le lieu de prédilection pour cette recherche puisqu'elle comporte de nombreux symboles courants du nationalisme banal dans sa forme américaine. Ce travail situe le nationalisme banal dans le domaine des études sur le nationalisme. Les notions du nationalisme banal sont ensuite transposées sur le nationalisme américain puisque l'univers du jeu se déroule aux États-Unis. Les concepts tirés de la sociologie des jeux vidéo met en lumière que les jeux vidéo peuvent avoir un impact alors qu'ils diffusent des symboles nationaux à un grand nombre d'individus lorsque ceux-ci s'adonnent à cette forme de loisir. Grand Theft Auto V utilise plusieurs procédés humoristiques visant à se moquer des nombreux paradoxes qui se cachent derrière les vertus du mode de vie à l'américaine. Les symboles nationaux parodiés permettent d'illustrer que la notion du nationalisme banal n'a pas comme but principal d'afficher les grandeurs nationales, ils peuvent également s'en moquer. Les questions de recherche de ce travail visaient à savoir s'il y avait présence de symboles du nationalisme banal dans les jeux vidéo et s'il était possible qu'ils ne glorifient pas la nation. Les observations des concepts du nationalisme américain que nous retrouvons dans Grand Theft Auto V illustrent que les symboles du nationalisme banal donnent un visage peu flatteur du nationalisme américain.

Nationalisme banal, jeux vidéo, immersion vidéoludique, Grand Theft Auto

INTRODUCTION

La pratique quotidienne des jeux vidéo est devenue la norme au cours des trente dernières années. Ceci plus seulement chez les jeunes, mais également parmi les générations qui ont grandi avec les jeux vidéo. Que ce soit pour le simple plaisir d'y consacrer quelques heures pour se détendre lors de nos temps libres ou dans le cadre d'une compétition, les jeux vidéo ainsi que leurs personnages principaux comme Mario Bros., Crash Bandicoot, Link, etc., sont rendus des figures incontournables de la culture populaire. Ces héros issus du monde virtuel nourrissent l'imaginaire des millions de joueurs aux quatre coins de la planète. Tout cela s'accompagne d'une amélioration constante des graphiques au sein des différentes consoles et ordinateurs mis en marché, car ces derniers plongent les joueurs dans des univers fantaisistes de plus en plus réalistes. Mais au-delà des graphismes ainsi que du plaisir que les joueurs y trouvent en s'y adonnant, l'industrie du jeu vidéo est un incontournable dans la culture populaire, notamment par le souci du détail au niveau de la trame narrative de certains jeux. Certaines franchises de jeux vidéo peuvent reproduire avec justesse certains aspects historiques, culturels et politiques dans le but d'agrémenter l'histoire et d'améliorer l'expérience des joueurs. L'élaboration de certains jeux est inspirée par des chapitres de guerres qui ont forgé l'histoire américaine, européenne et mondiale. Certaines franchises ont même été développées avec l'expertise de l'armée américaine dans le but de promouvoir la grandeur nationale et militaire des États-Unis comme c'est le cas avec le jeu *America's Army*. Au-delà de l'aspect immersif, les jeux vidéo peuvent contenir plusieurs caractères idéologiques qui sont relégués aux oubliettes comme le nationalisme par exemple.

Ce mémoire s'intéresse à l'analyse des concepts issus de la sociologie du nationalisme, et de l'étude du nationalisme banal en particulier (Billig : 1995) en les adaptant et les transposant à l'univers des jeux vidéo. Nous étudions plusieurs aspects du nationalisme banal dans l'univers de Grand Theft Auto V¹, un des jeux les plus lucratifs de l'industrie des jeux vidéo. Les éléments satiriques du récit, les traits physiques et psychologiques des personnages principaux ainsi que l'environnement dans lequel ils évoluent au sein du jeu constituent des indices intéressants pour l'analyse de différentes dimensions du nationalisme banal et américain dans un contexte vidéoludique.

Notre recherche s'inscrit dans le champ de la sociologie du nationalisme et de la sociologie des jeux vidéo. Les jeux vidéo ont été conçus comme étant un divertissement ou un loisir visant à combler les temps libres des joueurs qui s'y adonnent quotidiennement. Ils reposent essentiellement sur un programme informatique ainsi que sur des interfaces (mécaniques, auditives et graphiques) qui impliquent une interaction entre le joueur et la machine. Chaque jeu vidéo possède son propre « univers » contenant ses personnages et son récit qui dégage des éléments poétiques. Cependant, les jeux vidéo ne sont pas une création finale puisqu'ils ont besoin d'un tiers pour l'émancipation de l'œuvre vidéoludique. L'univers qui caractérise les jeux possède trois dimensions (dimension ludique, dimension multimédia et dimension interactive) qui suscitent du plaisir à y jouer dans un univers simulé numériquement qui dépend d'une participation active du joueur pour faire évoluer l'intrigue. Popularisés dans les années 1970 et 1980 par la prolifération d'arcades, ils sont devenus un objet culturel majeur grâce à la massification et à la diversité des supports de jeux (ordinateurs et consoles) qui est survenue durant les années 1990. C'est durant cette période que nous avons assisté à une interpénétration entre les univers vidéoludiques et les domaines culturels comme la télévision, le cinéma, les bandes dessinées, les jouets pour enfants, etc. Certaines caractéristiques supplémentaires comme le point de vue horizontal et la participation active du joueur offrent un statut particulier dans la

¹ Nous utiliserons l'acronyme GTA V tout au long du texte pour désigner le jeu Grand Theft Auto V

sphère numérique et les jeux vidéo. Il permet un plus grand niveau d'immersion chez l'individu que ne peuvent faire la télévision et le cinéma par exemple.

Ce sont ces éléments qui ont fait en sorte que nous avons choisi d'analyser la présence du nationalisme banal dans le dernier opus de la série populaire GTA. Ce jeu de type *sandbox*² permet au joueur d'explorer l'univers à sa guise en incarnant à tour de rôle trois personnages principaux dans leurs péripéties criminelles dans la ville de Los Santos. Cette ville représente une métropole sur son déclin, rongée par le vice et par le crime où les gloires du passé s'entremêlent aux délinquants du présent. Notons que les décors du jeu sont inspirés par certains éléments architecturaux et urbains que l'on retrouve à Los Angeles et ses environs. Nous sommes témoin des faits et gestes de Michael De Santa, Trevor Philips et Franklin Clinton à travers 69 missions qui composent l'intrigue principale du jeu. Chacun d'eux provient de milieux différents qui représentent une partie de la population états-unienne. Ces missions sont variées et elles peuvent aller du simple vol de voiture de luxe en passant par l'assassinat des différents leaders de gangs rivaux ainsi que par des braquages exceptionnels de bijoux de luxe des beaux quartiers. La réussite de ces missions permet aux personnages d'obtenir de l'argent et du pouvoir qui feront d'eux des figures emblématiques du monde criminel de Los Santos. Les objectifs entourant ce mémoire sont d'illustrer la présence du nationalisme banal dans les jeux vidéo et d'en définir les principaux symboles. Un autre objectif est de savoir si les symboles de GTA V possèdent un caractère nationaliste. Nous voulons illustrer également que l'immersion du joueur dans l'œuvre vidéoludique est la clé qui permet aux symboles nationaux d'être diffusés. Ces objectifs rendent notre mémoire intéressante pour la sociologie puisqu'il existe peu de connaissances concernant la présence du nationalisme banal dans les jeux vidéo. Nous croyons répondre à un vide dans la documentation du nationalisme banal puisque les auteurs qui se sont penchés sur ce pan du nationalisme n'ont pas couvert la culture numérique comme nous envisageons de faire en nous

² Voir Annexe A

posant la question suivante : est-ce que le jeu Grand Theft Auto V contient des éléments permettant d'analyser la présence du nationalisme banal (Américain, dans ce cas-ci) dans un univers vidéoludique?

Voici comment sera divisé ce travail de recherche. Le premier chapitre portera le titre de Nationalisme banal en contexte américain. Ce chapitre contient le cadre théorique en matière de sociologie du nationalisme du mémoire. Il contient les grands courants théoriques et classiques de l'étude du nationalisme (modernistes, primordialistes et ethnosymbolistes) ayant permis une standardisation et une homogénéité au sein des états nationaux. Ces éléments classiques permettent de situer la sociologie du nationalisme banal dans cette sphère d'étude. Les nombreux « drapeaux » nationaux représentent les manifestations de cette forme de nationalisme qui s'opère auprès des individus, cadrant et nationalisant ainsi leur quotidien. Que ce soit par la langue, la disposition des lieux, les habitudes ou le caractère ethnique d'un groupe national, l'ensemble de ces éléments subtils forment cette sociologie du nationalisme banal qui se produit dans une nation établie et occidentale. L'accessibilité et le rôle des médias de masse jouent un rôle crucial dans la diffusion des idées ou des habitudes au sein d'une nation puisqu'ils ont la capacité d'atteindre la majorité des citoyens nationaux. Le nationalisme aux États-Unis est basé sur des postulats libéraux où la démocratie et la liberté individuelle sont de l'ordre du sacré. Les effets de la militarisation au sein de la société civile américaine ainsi que l'atteinte du rêve américain qui se retrouve dans la culture populaire sont des éléments importants du nationalisme aux États-Unis. La violence, les inégalités sociales et le racisme que nous retrouvons aux États-Unis viendront conclure notre chapitre sur le nationalisme banal en contexte américain.

Le second chapitre portera sur la sociologie du jeu vidéo et ses différentes composantes. L'analyse du nationalisme en contexte de jeux vidéo ne va pas de soi. Ce chapitre mettra donc en place des outils théoriques spécifiques à la sociologie du numérique afin d'adapter notre analyse du nationalisme banal à l'univers du vidéoludique. Il sera question des différents types de niveaux d'immersion vidéoludique et des effets

émotionnels qu'ils engendrent. Nous aborderons le phénomène du métaréalisme où la temporalité est suspendue le temps d'une partie puisque l'attention du joueur est portée sur les illusions constantes du jeu vidéo. La rhétorique procédurale est la reproduction numérique de phénomènes réels pour illustrer le fonctionnement d'un aspect de la société. Le joueur doit accomplir des tâches qui peuvent être à l'encontre de ses valeurs afin de réussir le jeu. La rhétorique processuelle est un complément puisqu'elle se concentre sur les valeurs identitaires du joueur dans ses choix stratégiques lors d'une partie de jeu vidéo. La présence de procédés humoristiques dans les jeux vidéo est aussi pertinente que l'appréhension, la peur ou la crainte dans la confection d'une œuvre vidéoludique. Ce chapitre abordera certains procédés humoristiques tels que l'ironie ou la satire que nous retrouvons dans GTA V qui nous servira à des fins d'analyses.

Le dernier chapitre effectuera la présentation et l'analyse des résultats des observations des signes, symboles et mythes que contient GTA V. Ces observations nous permettent de reconstruire les récits liés aux objets nationalisables. L'ensemble du jeu y sera consacré. La carte du jeu, les caractéristiques des personnages principaux, la présence de gangs rivaux et des forces de l'ordre ainsi que la description des éléments singuliers du jeu comme les étoiles d'indices de recherche seront analysées. Les procédés humoristiques seront également mis à contribution puisqu'ils ne sont pas uniquement un élément important du jeu, mais parce qu'ils sont des éléments clés pouvant répondre à l'hypothèse de départ de notre recherche.

L'ensemble de ces chapitres nous permettent de répondre à notre hypothèse de départ qui est la suivante : L'immersion du joueur dans l'univers de GTA V favorise l'intégration latente d'éléments du nationalisme banal. Plutôt que de glorifier le rêve américain, nous croyons que le jeu utilise les symboles du nationalisme banal de façon ironique et satirique afin d'illustrer les aspects paradoxaux de la société américaine.

Les jeux hybrides, tels que GTA, proposent une histoire tout en offrant aux utilisateurs une grande liberté de mouvement dans la façon de réaliser les missions. Cette facette

permet aux joueurs d'explorer le vaste univers urbain du jeu, univers qui n'est pas sans rappeler celui des grandes métropoles américaines. Le jeu vidéo est un média qui puise son essence dans le réalisme et la reproduction de plusieurs composantes culturelles ou idéologiques qui caractérisent le monde. Les jeux immergent les joueurs, à différents niveaux, dans des « univers » symboliques particuliers et qui peuvent engendrer des émotions positives ou négatives. Certains parmi eux sont anodins et d'autres possèdent des éléments satiriques et critiques ayant pour but de dénoncer, de valoriser ou de promouvoir certains aspects de la société. Dans le cadre de notre projet, nous nous intéressons à la présence du nationalisme banal et américain dans l'univers de GTA V. L'environnement urbain de Los Santos dans lequel se déroulent les quêtes des personnages principaux Michael De Santa, Trevor Philips et Franklin Clinton est l'élément qui fait le lien entre le jeu vidéo et le nationalisme banal. L'univers de ce jeu renferme plusieurs symboles nationaux latents auprès des joueurs. Ce bref descriptif de GTA V illustre que le but premier de ce jeu vidéo est de divertir et d'immerger l'acteur dans un univers virtuel où la criminalité est le leitmotiv. Cependant, lorsque nous regardons attentivement l'univers de GTA V, nous constatons qu'il renferme un cadre social de l'expérience du nationalisme américain. Il y a présence d'éléments culturels qui caractérisent le nationalisme ou le crédo américain comme l'omniprésence des drapeaux, des accomplissements individuels et certains stéréotypes caricaturaux que possèdent les personnages principaux.

CHAPITRE I : LES ÉLÉMENTS THÉORIQUES DU NATIONALISME BANAL ET SA PRÉSENCE EN CONTEXTE AMÉRICAIN

Ce chapitre se veut avant tout théorique puisqu'il dressera un portrait détaillé des notions de la sociologie du nationalisme banal développée par Michael Billig. Son ouvrage *Banal Nationalism*, paru en 1995, analyse les mécanismes des habitudes idéologiques qui permettent au nationalisme de se perpétuer au sein des nations occidentales établies comme les États-Unis d'Amérique. Dans le cadre de notre recherche, l'étude du nationalisme américain allait de soi puisque les intrigues de GTA V se déroulent dans un contexte américain où les mythes et les symboles croisent la destinée des personnages principaux du jeu qui sont par la suite diffusés auprès des millions de joueurs.

1.1 Les théories classiques du nationalisme

Pour situer la théorie de Billig dans le champ d'études du nationalisme, nous ferons un bref retour sur les principales approches des processus et mécanismes de constructions nationales. L'ouvrage *National Identity, Popular Culture and Everyday Life* de Tim Edensor aborde les théories du courant classique de l'étude du nationalisme tel Ernest Gellner, Eric Hobsbawm et Benedict Anderson. Ces auteurs se penchent sur les éléments sociaux et politiques concernant la construction d'un État moderne et des sentiments nationalistes qui en découlent. Le nationalisme est le résultat d'une construction artificielle, arbitraire et récente d'un État que l'on décrit comme étant

naturel et lointain comme l'indique Edensor au sujet des traditions inventées décrites par Hobsbawm.

They focus upon the ways in which the powerful “invent” traditions to create the illusion of primordality and continuity, to mask the fact that nation are invariably of recent vintage, to inculcate certain values and norms of behavior by repetition, which automatically implies continuity with the past”. The traditions they and their contributors discuss focus particularly upon the large-scale pageants and rituals divided in the nineteenth century by European elites for a range of purposes : to symbolise a cohesive sense of belonging ; to legitimise the power vested in institutions, elites and ruling authorities ; to transmit ideologies which sustain common values and beliefs.³

La nation, bien qu'elle soit une construction sociale, s'avère tout aussi naturelle que d'avoir des bras et des jambes auprès des individus. Ce besoin d'être homogène est primordial pour les individus et l'État et le nationalisme permet aux gens de s'identifier grâce aux signes culturels communs partagés. Ces cultes et ces vénération historiques imposés par une élite possédant une importante influence politique sont des outils qui nourrissent les valeurs de continuité et de solidarité sociale pour un groupe national. Selon Gellner, ce cadrage nationaliste se produit par l'imposition par la haute culture vers l'ensemble de la société d'une langue commune, transmissible à l'école et contrôlée par les besoins bureaucratiques. L'institutionnalisation ainsi que l'uniformisation des normes sociales et culturelles par l'État est primordiale. L'efficacité du processus de la naturalisation de la nation passe par un système d'éducation général, universel et standardisé qui diffuse des éléments culturels distincts auprès des masses. Le choix de certains éléments culturels traditionnels qui forme

³ Edensor, Tim (2002) *National Identity, Popular Culture, and Everyday Life*, Oxford; New York; Berg Publishers, p. 5.

l'histoire nationale s'explique par le poids politique des membres de la haute culture qui s'impose au reste de la société.

Bien qu'il repose en partie sur des idées objectives, le nationalisme est doté d'un caractère religieux, car il répond à la même quête de sens par rapport à la destinée des hommes. Le caractère divin et providentiel est écarté de l'équation et l'homme devient le créateur de sa propre histoire. La nation génère une association entre les individus dont les fondements reposent sur le contrat entre les individus et un territoire.

L'Ancien Testament ou la Torah ont profondément marqué la relation au monothéisme et à l'identité des traditions judéo-chrétiennes. Plusieurs chercheurs se sont penchés sur les thèmes qui se trouvent réitérés dans la structure narrative des nationalistes : un imaginaire constitué de groupes fermés, opaques et choisis ; la mise en scène d'aspirations collectives, dont celles d'être libéré ; la mise en récit de conquêtes, de déportations, d'exils et de modes de gouvernance ; le thème du peuple choisi ; la territorialisation de l'identité d'un groupe, etc. [...] Dans le monde moderne [...] les nations souveraines ont remplacé les peuples de l'Ancien Testament, l'allégeance à la nation a remplacé l'allégeance à un Dieu. Les paramètres hérités du monothéisme continuent de nourrir l'imagination de l'identité collective.⁴

Ce passage tiré du livre *La sociologie du nationalisme : relations, cognition, comparaisons et processus*, le professeur de sociologie de l'Université du Québec à Montréal, Frédérick-Guillaume Dufour mentionne que la nation reprend quelques notions relatives aux religions monothéistes. Les textes sacrés sont pour la religion ce que sont les lois pour la nation. Il s'agit d'un canevas pour la nation en action. Ses jugements et ses préceptes détaillés deviennent un modèle à suivre pour les

⁴ Dufour, Frédérick-Guillaume (2019) *La sociologie du nationalisme : relations, cognition, comparaisons et processus*. Québec, Presses de l'Université du Québec, p. 338-339.

communautés puisqu'elles sont fondées sur des lois qui élèvent un groupe national au-dessus des autres nations. Les nations se réapproprient les récits et les images des textes sacrés dans la symbolique des relations intergroupales. Le nationalisme, tout comme la religion, est une méthode éprouvée et ancienne pour établir une communion entre les individus à travers une pratique collective. Cette pratique collective nourrit la fraternité entre des gens qui, autrement, n'auraient pas grand-chose en commun.

La nation devient un substitut des croyances religieuses en donnant une dimension sacrée et inspirante de son histoire avec ses cultes, ses chefs et ses héros légendaires qui ont marqué la nation par leurs gestes auprès des individus. Ces fils et ces filles qui se sont sacrifiés au champ d'honneur pour elle sont de véritables héros comme l'indique le professeur de l'université de Lausanne, Pierre De Senarclens :

Pour sa part, le nationalisme s'affirme d'emblée comme un substitut de croyance religieuse. Il manifeste en effet des homologues saisissantes avec la spiritualité d'essence judéo-chrétienne, dont il prolonge les fonctions de consolation et les espérances rédemptrices. L'Église enseigne que ses fils sont « frères en Christ ». Elle a ses saints et ses martyrs. La nation pour sa part exige en effet des sacrifices humains. Les morts sur les champs de bataille, tout comme les privations matérielles et les souffrances qu'elles engendrent sont le prix d'une rédemption collective. La nation entretient également des idéaux de fraternité. Elle a ses héros, source d'inspiration et d'édification, au même titre que l'immense cohorte de ses fils qui sont tombés « au champ d'honneur ». Le nationalisme cultive le fantasme d'une communauté de fidèles, excluant de son sein les étrangers à ses préceptes.⁵

Cette institutionnalisation de la commémoration s'impose auprès des gens par l'amour envers la patrie et des figures marquantes qui se sont sacrifiées pour eux. Les traditions

⁵ De Senarclens, Pierre (2018) *Nations et nationalismes*, Auxerre, Éditions Sciences humaines, p. 21.

nationales inventées de toute pièce renferment une multitude d'évènements exceptionnels qui ponctuent la vie quotidienne des individus. Les fêtes nationales, les catastrophes naturelles et les journées de commémorations des hommes politiques ayant marqué l'histoire ou celle de héros de guerres ont pour objectif d'offrir une cohésion sociale, nationale ainsi qu'un caractère culturel et sacré singulier propre à chaque nation. L'apport des nombreux médias de masse comme les journaux ou la télévision favorise la diffusion au quotidien des traditions, des valeurs, des idées, des mœurs qui se sont ancrées graduellement dans les habitudes de vie des individus. Dès l'enfance, l'individu est bercé par les mythes et les réalisations historiques nationaux et, graduellement, la nation s'incorpore dans le bagage individuel de chacun des membres qui la compose. La langue conditionne son comportement, ses sentiments, son entendement et ses attitudes envers les autres avec qui il partage les mêmes valeurs sociétales dans un espace géographique commun. Les interactions qui en découlent sont le résultat de cette affection envers la nation. Elles favorisent la reproduction de « l'idéologie nationale » grâce à l'unité linguistique d'une part, mais également par la communauté des traditions et les intérêts politiques et économiques communs. La notion du « nous » national se consolide et rend plus forte sa légitimation qui n'est plus remise en question dans l'ensemble de la population.

1.2 Le nationalisme banal

La notion du nationalisme banal élaborée par le psychologue social Michael Billig est pertinente puisqu'elle se concentre sur les habitudes incorporées dans la vie sociale des acteurs plutôt que sur les signes évidents comme les commémorations, les fêtes et les guerres qui sont classés comme évènements extraordinaires. Ses observations sont orientées sur les États occidentaux où les nations sont établies et tenues pour acquises. Notons que l'adjectif « banal » de cette forme de nationalisme fait référence au

caractère routinier du quotidien qui permet de naturaliser la nation. Cette naturalisation crée une tension paradoxale dans le lien entre l'oubli et le rappel de la nation au quotidien. Cette forme de nationalisme implique à la fois un rappel de la nation dans lequel l'individu vit tout en soulignant que ce rappel s'opère de façon inconsciente ou qu'il est tout simplement oublié. La reproduction de symboles nationaux particuliers à chaque nation par exemple les lieux, la présence de drapeaux, les cérémonies et le discours national que nous retrouvons dans les médias et qui se fondent dans l'environnement, ancrent et confèrent une saveur à l'identité nationale chez les membres qui la constituent.

Les États contemporains parviennent à naturaliser la nation grâce à la promotion spontanée des cadres sociaux et des référents nationaux auprès des individus. L'omniprésence de ces symboles nationaux façonne l'expérience et le cadrage de l'individu dès l'enfance et nourrit le sentiment d'appartenance à sa nation. Ce processus naturalise donc la nation puisque les symboles ne sont pas contestés et favorise la reproduction du monde social. La présence quotidienne et le rôle des médias traditionnels dans la diffusion des symboles nationaux nourrissent le sentiment de communauté entre les membres de la nation. Billig nous fait remarquer, dans son ouvrage *Banal Nationalism*, que les nouvelles dans les journaux sont divisées sous les catégories mondiales, internationales et nationales. Le bulletin météo couvre le territoire national. La deixis nationale est présente par la répétition d'expressions et de mots désignant la nation telle que les pronoms « nous », « ici », etc. La nation est au centre des articles faisant mention des nouvelles internationales. Billig porte son attention sur des symboles nationaux qu'il nomme « flags » (ou drapeaux en français) et leur rôle dans la reproduction quotidienne et endémique de la nation. Cette forme de nationalisme favorise l'analyse microsociologique des routines, de l'évolution et du développement de la gastronomie locale, de la deixis nationale, de la configuration des lieux et de la promotion du paysage par les locaux dans le quotidien plutôt que de décrire le rôle des événements extraordinaires qui nourrissent le sentiment national.

Ces évènements ponctuent de manière évidente la vie quotidienne des individus comme les fêtes nationales, les commémorations militaires ou les différentes compétitions sportives à l'échelle mondiale. Les études concernant le nationalisme banal sont orientées sur les sociétés occidentales puisque ce sont des endroits où la légitimité de l'État national est ancrée et n'est plus remise en question comme c'est le cas au Canada, en France, en Grande-Bretagne, et aux États-Unis d'Amérique comme l'indique Billig.

[...] the term banal nationalism is [...]to cover the ideological habits which enable the established nations of the West to be reproduced. It is argued that these habits are not removed from everyday life, as some observers have supposed. Daily, the nation is indicated, or 'flagged', in the lives of its citizenry. Nationalism, far from being an intermittent mood in established nations, is the endemic condition.⁶

Billig indique que cette forme de nationalisme cherche à rendre la nation intemporelle et naturelle, à laquelle les individus sont liés dans l'espace et le temps. Cette construction sociale est une bataille pour l'hégémonie, puisqu'elle fait triompher une vision précise et explicite d'un imaginaire collectif sur les autres. Lorsque cette vision est adoptée, elle devient officielle et elle est enseignée dans le système éducationnel qui répand l'histoire nationale auprès des jeunes générations. Les symboles culturels, qu'il nomme « drapeaux », s'agitent dans le quotidien, sont l'aboutissement de cette entreprise politique. Ils font partie d'un ensemble de représentations culturelles communes appartenant à un groupe national précis, transmis et intégré auprès des individus comme étant un héritage à préserver. Ces indicateurs expliquent la manière dont fonctionnent les choses pour un groupe national particulier. Lorsqu'elles sont imprégnées, les croyances culturelles favorisent la reproduction des pratiques

⁶ Billig, Michael (1995) *Banal Nationalism*, London, Sage publications, p. 6.

nationalistes chez les groupes d'individus. Cette reproduction, qui s'opère quotidiennement va favoriser un encadrement nationalisé et latent auprès des individus. La diffusion spontanée et constante des symboles nationaux par les États naturalise ces derniers auprès de ses membres.

[...] l'ambition de Billig marquée tout entière par l'idée de reproduction est d'attirer ainsi l'attention sur cette « idéologie » nationaliste dont l'efficacité serait d'autant plus grande qu'elle serait imperceptible. Évoquant aussi l'idée de Renan selon laquelle l'« oubli » se révèle essentiel à la permanence de la nation, il estime que le nationalisme est d'autant plus prégnant que l'on « oublie » même de se souvenir : dès lors, les instruments de l'idéologie nationaliste mise en œuvre dans la vie quotidienne ne sont plus perçus comme tels, leur présence devient invisible et leur efficacité, dans la construction de l'idéologie nationaliste, n'en est que plus grande. On en arrive dès lors à « oublier notre nationalisme ». ⁷

Le renforcement systématique du nationalisme banal s'effectue auprès des individus à travers un ensemble de routines, de points de repère, de symboles qu'ils rencontrent dans leur quotidienneté dans le monde moderne. Le nationalisme se nourrit de l'intérieur grâce à la répétition des dispositions sociales qui alimentent le sentiment national. Les croyances et suppositions nationales sont alors reproduites de façon tout à fait banale chez les individus qu'elles deviennent une seconde nature pour eux. Dans l'ouvrage *National Identity Popular Culture and Everyday Life*, l'auteur Tim Edensor définit trois types d'habitudes (*popular competencies*, *embodied habits* et *synchronised enactions*) de « performances » qui nourrissent l'identité nationale. La première concerne la réalisation des habitudes quotidiennes pour chaque individu qui favorise le bon fonctionnement de l'appareil bureaucratique de l'état. La seconde porte sur les habitudes incarnées que l'on retrouve dans les interactions avec nos semblables qui

⁷ Birnbaum, P. (2010). Nationalisme civique ou Droits des citoyens : A propos de deux visions non banales du drapeau américain. *Raisons politiques*, 37(1), p. 132.

favorisent la transmission des valeurs nationales bien ancrées dans le groupe et qui assure sa cohésion. La dernière forme d'habitude concerne la reproduction et la répétition des gestes routiniers qui constitue les conventions nationales. Ensemble, ces notions viennent compléter la définition d'*habitus* chez Bourdieu que nous avons prélevée dans l'article *Consuming the Nation* de James V. Wertsch :

The *habitus* refers to the dispositions, practices, and routines of the familiar social world. It describes « the second nature » which people must acquire in order to pass mindlessly (and also mindfully) through the banal routines of daily life.⁸

Le caractère banal devient l'élément central de la théorie de Billig puisque le nationalisme banal ne réside pas dans le drapeau agité avec ferveur et passion lors d'évènements extraordinaires, mais plutôt dans le drapeau que personne ne remarque devant les bâtiments gouvernementaux. Billig concentre son objet d'étude sur ces nombreuses représentations familières de la nation (drapeaux, langage, environnement, météo, etc.) qui jalonne la vie quotidienne des individus. L'identité nationale n'est plus d'ordre psychologique, mais devient une façon de vivre qui n'est plus contestée puisqu'elle est instituée dans la reproduction du monde social.

1.3 Les drapeaux nationaux

Au premier abord, le drapeau n'est qu'une pièce de tissu flottant au vent lorsqu'il est hissé au-dessus d'un mat. Or, sur le plan symbolique, il possède un caractère sacré et représente la personne morale d'un groupe social partageant les mêmes allégeances ou

⁸ Wertsch, James, V. (1997) *Consuming Nationalism*, *Culture and psychology*, 3(4), p. 464

faisant partie d'un régiment militaire, citoyen d'une ville ou d'un territoire national. Tout comme l'ont été les sceaux et les blasons à une certaine époque, les couleurs et les emblèmes des drapeaux sont le principal symbole identitaire d'une organisation sociale lors des commémorations officielles de l'État moderne. Ces drapeaux sont salués avec ferveur et passion dans un élan patriotique qui démontre la loyauté des individus envers leur nation.

Il existe une autre catégorie de drapeaux hors des événements officiels qui ponctuent la vie des individus lors d'une année. Ces symboles silencieux comme la présence de drapeaux devant les édifices gouvernementaux ou bien de monuments s'avèrent tout aussi efficaces que les manifestations extraordinaires décrites précédemment. Malgré le fait qu'ils sont oubliés, ces derniers sont multiples, variés et leurs rôles consistent à éveiller la conscience nationale quotidiennement entre les individus au sein d'un État établi. Ces drapeaux non agités ou « unwaved flags »⁹, terme utilisé par Billig pour désigner ces points de repère nationalistes possèdent des caractéristiques qui rappellent la notion d'iconographie étatique développée par le géographe français Jean Gottmann que Gérald Webster, géographe américain, reprend dans son article *American Nationalism, the flag and the invasion of Irak*. L'iconographie étatique est un vaste système de symboles instaurés par les autorités gouvernementales qui encadrent les gens. Elle englobe non seulement les drapeaux, mais également l'organisation sociale de la mémoire, les héros cités dans les écoles, les auteurs classiques, les règles économiques acceptées de tous ainsi que le respect de la hiérarchie sociale établit. Ces points de repère représentent la fondation de la promotion de la fierté nationale orchestrée et chapeautée par l'État.

Les symboles de l'iconographie étatique comme les armoiries, l'ethnicité, la religion ainsi que la deixis nationale (tout ce qui concerne le langage) possèdent un caractère officiel et sacré qui s'entremêle aux représentations plus banales au même titre que les

⁹ Nous utiliserons le terme drapeau non agité pour désigner les « unwaved flags ». Ce sont des symboles nationalistes qui se trouvent dans l'environnement des individus. (Notre traduction)

arbres et les lampadaires. Ils deviennent, par conséquent, des « unwaved flags », qui, plutôt que d'être confinés dans des endroits extraordinaires et dépoussiérés lors de célébrations nationales, se retrouvent partout dans l'environnement immédiat de l'individu. L'ensemble des symboles prosaïques et des rituels, par leur banalité, ne génèrent pas un haut niveau d'affection nationaliste parce que les individus les considèrent comme faisant partie du quotidien tout comme les édifices et les paysages lorsque ces derniers se précipitent pour leurs affaires quotidiennes. L'identité nationale dans les nations établies est mémorisée par les individus grâce au rappel constant et à l'omniprésence de marqueurs nationaux dans les habitudes de vie. Ces marqueurs nationaux mettent en lumière le paradoxe du rappel et de l'oubli de la nation puisque les signalements sont si nombreux. Ils sont ancrés profondément dans l'environnement social et s'opèrent dans chacune des sphères de la vie des individus sans qu'ils y portent attention.

[...] national identity in established nations is remembered because it is embedded in routines of life, which is constantly remind, or flag, nationhood. However, these reminders, or flaggings, are so numerous and they are such a familiar part of the social environment, that they operate mindlessly, rather mindfully. The remembering, not being experienced as remembering, is, in effect, forgotten.¹⁰

Les drapeaux nationaux du voisinage comme les bureaux de poste, les cabines téléphoniques, l'affichage urbain, les spécialités locales, etc., confèrent un visage familier particulier à la patrie pour des milliers d'individus partageant le même territoire. Même les choix entourant le nom des devises et les visages sur les différents billets ou pièces de monnaie que l'on utilise dans des transactions courantes possèdent une signification importante, mais leur omniprésence fait en sorte qu'un individu

¹⁰ Billig, Michael (1995) *Banal Nationalism*, London, Sage publications, p. 38.

faisant partie du groupe national n'y portera pas trop d'attention. Ces symboles permettent à chaque nation de définir sa propre identité nationale composée de variantes nationales de ces symboles reconnus à travers le monde.

Ces symboles de la construction de l'identité nationale partageant l'universel, le particulier et ensemble, ils permettent de distinguer le « nous » national du « eux », les non-nationaux. Chaque nation adopte sa propre version de l'identité nationale à partir de symboles particuliers reconnus à travers le monde entier. Pour y parvenir, la reconnaissance des « autres » envers « notre » communauté nationale est essentielle comme l'indique Camille Brunelle-Hamann dans son mémoire de maîtrise.

Comme le nous de la nation est délimité aux frontières nationales, le groupe « eux » comprend les autres nations, également imaginées, et les stéréotypes constituent souvent une façon efficace de distinguer différents types d'étrangers, mais aussi de mettre en valeur le caractère unique de « notre » nation. [...] Le nationalisme au contraire, a besoin des autres et de cette reconnaissance de la communauté internationale d'États.¹¹

La reconnaissance est rendue possible grâce aux symboles et stéréotypes reconnus occupant l'espace public de façon tantôt discrète, tantôt événementielle comme peuvent l'être la langue, les traits physiques des individus, des sites naturels ou la renommée gastronomique d'une nation.

1.3.1 La deixis de la nation

Les habitudes langagières qui composent la deixis nationale sont l'un des principaux points de repère de la nation selon Billig. « Small words, rather than grand memorable phrases, offer constant, but barely conscious, reminder of the homeland, making

¹¹ Brunelle-Hamann, Camille (2013) *Topographie du nationalisme banal en territoire multinational*, Mémoire de maîtrise en sciences politiques, Université Laval, p. 31.

« our » national identity unforgettable » (Billig : 1995 : p, 2). Un élément déictique est un mot ou un pronom dont le sens et l'interprétation sont susceptibles de changer selon le contexte. La deixis nationale situe la nation dans son contexte et Billig utilise l'exemple de mots clés utilisés lors du discours médiatique d'un politicien à la nation alors que la foule n'est pas dans le même endroit physiquement lors de l'élocution. L'usage des pronoms et des mots déictiques tels que « je », « nous », « ils », « eux », « maintenant », etc., est généralement compris par tous les membres et situe la nation dans son contexte. Ces mots que partage la communauté sont objectifs. Ce qui permet à la nation d'être omniprésente et invisible, car la deixis de la patrie est naturalisée dans les conversations. Dans le discours politique par exemple, le « je », le « nous et le « vous » ancre l'énoncée dans l'immédiateté du locuteur et du destinataire. Le « maintenant » et « ici » par exemple, sert à situer la nation auprès des individus dans le temps ainsi que la place qu'elle occupe. La deixis de la patrie invoque le « nous » national tout comme le ferait d'autres mots comme « ceci » ou « cette » par exemple, pour désigner un objet de la vie courante. On utilise ces mots pour définir « notre pays » puisque c'est un objet abstrait difficilement quantifiable. Ces pronoms sont centraux puisqu'ils servent de point de référence pour des milliers d'individus partageant un territoire commun. Il est possible de transposer ce mécanisme hors des discours officiels dans les conversations d'usage entre des individus. En utilisant ces mots de références, la nation est ainsi nommée implicitement et comprise de tous.

La deixis nationale est plus qu'un simple sujet conversationnel, c'est un schéma naturalisé par des composantes culturelles qui donne un sens aux interactions chez les différents acteurs. Cette façon d'être, de voir et de discuter s'appuie sur une logique propre et latente à une nation puisqu'elle donne un sens aux autres sujets de discussion. Elle explique les soucis et gère les différences sociales chez les individus. La référence à la nation ne survient que très rarement et nous l'identifions dans les interactions et les expressions langagières chez les individus ordinaires. Dans la vie de tous les jours, les éléments langagiers comme les accents régionaux, la syntaxe dans les phrases et les

intonations forment les principaux indices permettant d'obtenir des informations de qualité sur la nationalité d'un individu. Ils sont plus efficaces que tout autre procédé pour reconnaître la nation. Ces procédés linguistiques permettent de perpétuer le sentiment national de façon routinière comme l'indiquent Cynthia Miller-Idriss et John E. Fox dans leur article *Everyday Nationhood* :

But most of the time, the nation is not something ordinary people talk about; rather it's something they talk with. This is the nation not as the object of talk but rather as an unselfconscious disposition about the national order of things that intermittently informs talk.¹²

Malgré certaines situations où le nationalisme est direct comme lors d'une catastrophe naturelle ou d'évènements nationaux à grand déploiement, *l'everyday nationhood*¹³ se cache dans la logique des interactions et du langage chez les acteurs ordinaires. La nation n'est pas quelque chose dont les gens ordinaires parlent, il s'agit d'un objet avec lequel ils parlent. La nation est une disposition inconsciente de l'ordre national des choses qui s'insère par intermittence dans les conversations quotidiennes des individus. La nation devient une façon d'être, de faire, de voir et de parler qui s'opère de manière discursive. Il s'agit d'un schéma culturel et social qui s'opère sur l'ensemble des individus qui l'exécutent dans le quotidien dans leurs relations interpersonnelles. Elle offre un sens aux différents objets de discussions, elle explique les situations difficiles que peut traverser la nation et elle ordonne les différences sociales. La langue est imprégnée et vécue dans les pensées des individus et de leur vision du monde qui tient compte des paramètres singuliers d'un État par rapport au reste du monde.

¹² Miller-Idriss, Cynthia, Fox, Jon. E, (2008) *Everyday Nationhood*, *Ethnicities* 8(4), p.540

¹³ *Everyday Nationhood* est une expression faisant référence aux pratiques dans le quotidien qui possèdent un caractère nationaliste latent. (Notre traduction)

1.3.2 La disposition des espaces nationaux

Les territoires nationaux délimités par des frontières terrestres, montagneuses ou maritimes divisent les groupes nationaux. Influencés par le climat du territoire, ces groupes nationaux apprivoisent et élaborent des dispositifs pour y vivre. La convivialité de la nation se développe grâce à la fréquentation quotidienne des espaces habitables communs influencés par une idéologie nationaliste qui s'étendent sur l'ensemble du territoire comme l'indique Tim Edensor.

[...] the task space is space to which inhabitants have a everyday practical orientation. The land does not determine action, but the materiality of the environment, its surfaces, contours and the elements in it, offer that foster a range of actions, delimiting some and enabling others. This insistence on the practical use of inhabited space resounds in how people "dwell" in place, sensuously adapting everyday practices and assumptions from the past. The relationship we have to places, rather than being conceived solely as representative and cognitive, is embodied, sensual, bound up in what we do in space, in how we co-ordinate our movements and organise routes and nodes around which we orientate ourselves, in how we feel and sense them, in what we focus on and ignore.¹⁴

La configuration de l'espace collectif propose un éventail d'actions possibles à réaliser ou pas pour les individus. La relation fusionnelle entre les individus et leur habitat influence l'élaboration de l'environnement. La matérialité utilisée pour concevoir ces espaces habitables coordonne les mouvements collectifs, ce qui est un bon indicateur du fonctionnement de la nation. Le sentiment « d'être à la maison » pour ses membres

¹⁴Edensor, Tim (2002) *National Identity, Popular Culture, and Everyday Life*, Oxford; New York; Berg Publishers, p. 55-56.

est le résultat de cette organisation sociale. L'uniformité qui en découle sature le paysage de l'État d'éléments nationaux qui se sédimentent à travers les faits et gestes des individus qui les habitent. Les nations présentent invariablement un caractère hétérogène et la présence de lieux clés ou de sites régionaux éloignés possédant des similitudes donne un sens à l'affection nationale chez les individus. Les points de repère nationaux dans l'environnement sont reconnaissables et ont une portée significative auprès de tous à cause de la force symbolique et historique de certains endroits.

1.3.3 Les lieux officiels

Les capitales nationales sont conçues pour faire ressortir les marqueurs historiques et culturels de la nation à travers ses parcs et ses immeubles comme les musées et le parlement, mais ce ne sont pas les seuls endroits où nous pouvons observer la présence des symboles nationaux latents. L'omniprésence des marqueurs nationaux dans la configuration du territoire national permet non seulement aux touristes qui les visitent d'en apprendre davantage sur l'histoire de la nation, mais permet également de familiariser ces marqueurs nationaux dans la vie courante des habitants locaux. Les capitales nationales font partie des lieux iconiques décrits par Tim Edensor, car elles génèrent, diffusent et normalisent les symboles nationaux sur l'ensemble de son territoire. Les sites iconiques regroupent également les lieux qui ont marqué l'histoire nationale comme une victoire militaire ou qui ont rapport avec les récits légendaires des pionniers et autres héros nationaux. La splendeur de certains milieux naturels qui émerveillent ou l'aridité d'une région où se sont installés des groupes nationaux peuvent faire partie de cette catégorie en raison de leur singularité reconnue mondialement. En définitive, ce sont des endroits éparpillés servant de balises aux quatre coins du territoire où le nationalisme est affiché ouvertement. Ces endroits ont

été sélectionnés méticuleusement et leur disposition est faite de manière stratégique par l'État pour illustrer la grandeur nationale du passé et du présent comme le mentionne Edensor :

[...] these iconic sites are highly selective, synedchal features which are held to embody specific kinds of characteristics. Typically these spatial symbols connote historical events, are either evidence of past culture, providing evidence of a 'glorious' past of 'golden age' and antecedence (Stonehenge, the Great Pyramids, the Taj Mahal), or they are monuments erected – often within larger memoryscapes – to commemorate significant episodes in an often retrospectively reconstructed national history (Statue of Liberty, Arc de Triomphe, Nelson's Column). They also frequently celebrate the modernity of the nation, are symbols of its progress (Empire State Building, Petronas Towers Sydney Opera House).¹⁵

Ce sont des points de références identitaires pour les individus puisqu'ils commémorent l'histoire nationale. Ces endroits visent à attirer les touristes puisqu'ils témoignent des réalisations nationales de l'État et l'effet de rareté de ces sites les rend extraordinaires.

1.3.4 Les lieux populaires

Nous retrouvons hors de ces endroits extraordinaires les lieux populaires où s'agglutinent les individus dans la vie courante. Ces lieux comme certains quartiers ayant une signification historique et les lieux publics comme les parcs sont hautement nationalistes malgré leur banalité. Ils ont un caractère vernaculaire à cause de la

¹⁵Edensor, Tim (2002) *National Identity, Popular Culture, and Everyday Life*, Oxford; New York; Berg Publishers, p. 45.

présence d'objets anodins tels les cabines téléphoniques, les boîtes aux lettres et les panneaux des rues dans les quartiers ouvriers ou dans les villages de la campagne. Le mobilier urbain (lampadaires, bornes d'incendie, poteaux téléphoniques et pylônes d'électricité) qui se mêle aux édifices sert d'outil pour assurer une continuité dans l'espace national. Ils sont configurés pour être facilement reconnaissables et sont disposés dans un certain ordre pour faciliter la vie des individus. Les quartiers, les banlieues ou les villages ruraux deviennent des endroits familiers pour les individus puisqu'ils se sédimentent autour de petits commerces comme les cafés et les boutiques. Ce qui fait en sorte que l'on se sent comme à la maison. Les matériaux utilisés pour la construction de quartiers ou de villages sont sélectionnés en fonction du climat de la région, ce qui les rend facilement identifiables puisqu'ils permettent aux lieux d'avoir une architecture particulière. Le pouvoir étatique ponctue les lieux populaires et se traduit par la présence d'édifices officiels fièrement ornés de drapeaux nationaux flottant au vent (commissariats de police, de caserne de pompier, d'hôpitaux, de palais de justice, d'hôtel de ville, etc.). Leur présence n'est plus remarquée par les habitants locaux puisqu'ils s'intègrent à la mosaïque nationale comme le sont les parcs et les terrains de jeux et de sports confèrent un cachet unique et rustique à la nation. La force des lieux populaires est la cohabitation entre le local et le national qui se reproduit à travers elle. La fréquentation quotidienne de ces endroits communs est la clé pour expliquer qu'on ne se formalise plus de la présence du nationalisme en ces lieux.

Consider the subtleties of climate, everyday plants and birdsong that pervade gardens, parks, streets and neighbourhood backyards, or the ways that people move and talk, the taste and smell of local food, the noises of the streets and the affective intensities that accumulate in public spaces and on public transport.¹⁶

¹⁶Edensor, Tim, Sumartojo, Shanti (2018) *Geographies of everyday nationhood : experiencing multiculturalism in Melbourne*, Nations and nationalism, 24(3), p. 555.

L'expérience de l'espace quotidien des individus rend ces endroits familiers. La convivialité et le sentiment d'appartenance nationale chez l'individu se forment au fur et à mesure qu'il fréquente ces modestes arrangements urbains autour de sa maison. Les souvenirs de l'enfance reliés à l'exploration de l'environnement alors qu'ils explorent les ruelles et autres endroits «interdits» sont une riche source qui nourrit la mémoire nationale. Ces aventures forment leurs identités dès leur plus jeune âge et confèrent un aspect métaphorique de la maisonnée pour la nation. « Home is a vitally important spatial concept [...] has observed, home can equally refer to house, land, village, city, district, country [...] » (Edensor : 2002 :56). C'est un endroit pris pour acquis, sécuritaire, confortable et où il fait bon vivre pour les individus.

Malgré les modifications générées par la modernité, certains endroits sont restés figés dans le temps et ensemble, ils sont une source historique intarissable. Ils sont reconnaissables et influencent la façon de vivre et de réfléchir des citoyens à travers le territoire national. Faisant partie intégrante de l'environnement, la météo est également un indicateur national banalisé par la plupart des individus. La météo est typique, les saisons se suivent et se ressemblent au fil des années. Qu'il soit question de chaleurs extrêmes désertiques ou d'un climat plus tempéré, les éléments météorologiques influencent énormément les habitudes de vie des individus.

1.3.5 L'ethnicité et les stéréotypes physiques nationaux

L'anthropologue et professeur à l'université de Brighton, Catherine Palmer mentionne que le corps est un indicateur national tellement évident qu'on a tendance à l'oublier. La pratique courante de diverses traditions culturelles reliées au corps offre aux étrangers des informations supplémentaires sur les mœurs nationales.

There is thus a physical, a social and a symbolic use for virtually all parts of the body and these convey meaning to the individual and to others from within the same society. They inform outsiders of the particular beliefs, rituals and cultural practices of that society ; in other words the body both confers and conveys identity.¹⁷

Le corps des femmes est le microcosme de leur nation respective puisqu'elles sont le reflet des caractéristiques non seulement religieuses et culturelles, mais politiques et économiques d'une nation. Le fait qu'elles donnent la vie de la nation et qu'elles ont des responsabilités d'élever et de transmettre les valeurs qu'elles-mêmes ont reçues assure une pérennité culturelle sans égal. Les stéréotypes corporels se cristallisent autour de ces choix faits par la communauté ethnique à laquelle l'individu appartient et qui découlent de mythes historiques faisant référence au caractère culturel des descendants. La couleur de la peau, le port de costumes, de tatouages ou de bijoux sur le corps sont les symboles intériorisés par le groupe ethnique national ayant comme mission d'assurer sa continuité. Ces éléments culturels distinguent les membres des non-membres de la nation. Leurs gestes tracent les limites du groupe national face aux autres groupes qui sont négociées et reproduites quotidiennement. Ces limites ne sont pas négociées fondamentalement. Elles s'opèrent par des actions, sous forme de routines qui renforcent et stabilisent les relations de pouvoir qui se manifestent dans le choix d'un quartier où vivre, le milieu scolaire, le choix des marchés et des produits choisis. Le caractère ethnique de certains groupes sociaux derrière ces choix est évident et assure la survie de plusieurs aspects propres à l'ethnicité des individus. Il est vrai que le nationalisme des États-Unis est en partie civique, mais il reste que cette terre d'accueil est composée de groupes sociaux variés qui proviennent d'un peu partout et ces derniers cherchent à afficher leur identité culturelle propre et distincte.

¹⁷ Palmer, Catherine (1998) *From Theory to Practice : Experiencing the Nation in Everyday Life*, Journal of Material Culture, 3(2), p.185.

1.4 Les médias : *Flagging the homeland daily*

L'impact culturel des jeux vidéo fait en sorte qu'ils sont dans la même catégorie que les médias de masse traditionnels qui regroupent les journaux, la radio et la télévision. Ces plateformes médiatiques ont un rôle primordial dans la construction nationale. Ils véhiculent et diffusent des idées reçues ainsi que de nombreux « drapeaux » nationaux auprès d'un large auditoire hors d'élections ou des journées exceptionnelles de célébrations nationales. Sans cette communication de masse (où la nation est située à l'avant plan dans l'espace médiatique), il est impossible pour un individu atomisé d'avoir une expérience totale de la nation, car il n'aurait pas les référents communs à sa disposition. La télévision d'État joue un rôle clé dans la diffusion idéologique de la nation puisqu'elle fait la promotion des spécificités locales et nationales et qu'elle est accessible à tous. La présence du nationalisme dans les nouvelles d'actualités ainsi que dans les mises en scène des feuilletons télévisés populaires se manifeste avec des images, des gestes et des conversations familières et standardisées que tous incarnent et comprennent.

Les pièces musicales des artistes nationaux diffusées à la radio offrent une unicité au paysage sonore national. Les paroles, même si elles ne sont pas explicitement nationalistes, racontent une histoire souvent proche de la réalité qui utilise des procédés linguistiques qui se sédimentent dans le quotidien des individus. L'utilisation d'un instrument spécifique ou les influences des courants musicaux (rock, reggae, rap, classique) tirés d'origines de morceaux de musique traditionnels peuvent caractériser la nation. Les fictions des romans, des films et des séries télévisées s'inspirent des éléments culturels et nationaux. Les sujets des histoires et autres légendes (films de guerre, faits vécus et biographies) racontées sont multiples et éveillent les souvenirs dans la mémoire collective. Transposés à la télévision, les auteurs de ces fictions abordent des enjeux sociaux qui reflètent la réalité observée du quotidien des individus.

Les œuvres étrangères, qui possèdent leurs propres référents nationaux, se verront adaptées pour répondre aux besoins du public national.

Billig explique que les médias traditionnels comme les journaux ou les bulletins de nouvelles sont divisés en catégories et que la nation est toujours au centre des sujets présentés. On y présente les nouvelles du point de vue national pour commencer, internationales et mondiales par la suite. La météo présentée correspond généralement à celle du territoire national. Les faits saillants sportifs servent à attirer un public masculin en relatant les performances des athlètes et des équipes nationales sur la scène sportive mondiale. Ce sont des exemples qui illustrent que la nation est toujours située au centre du chœur des nations dans le discours médiatique. L'univers dans certains jeux vidéo ne fait pas exception à la règle puisqu'ils simulent, dans les moindres détails, un monde mettant en vedette un personnage principal évoluant dans un univers qui possède des caractéristiques spécifiques applicables à la nation.

Nous devons revenir sur le rôle de la langue pour comprendre toute la force d'influence que possèdent les médias dans le nationalisme. La deïxis nationale est utilisée abondamment dans les médias, car elle situe la nation dans l'espace et le temps. Anderson souligne l'importance de la langue vernaculaire utilisée par les médias pour modeler l'imaginaire collectif de la nation.

Anderson is surely correct in stressing the importance of newspapers in the reproduction of nationality. They operate directly, through their messages, stereotypes and diectics, rather than by setting up the possibility of what Freud called « secondary identification », or perceived feeling of similarity.¹⁸

¹⁸Billig, Michael (1995) *Banal Nationalism*, London, Sage publications, p. 125.

La conscience nationale réside dans l'utilisation de mots clés dans les articles de journaux, les reportages télévisés, les feuilletons télévisés ou dans les émissions de radio éveille la conscience nationale auprès d'un vaste auditoire uni par des référents langagiers communs comme l'indique Camille Brunelle-Hamann.

Le fait que les membres de la nation puissent s'imaginer en train de partager le rituel quotidien de la lecture du journal, de surcroît dans un imaginaire propre à leur langue vernaculaire, avec des milliers d'autres membres de leur nation, créer un fort sentiment de communauté.¹⁹

Les jeux vidéo n'avaient pas l'importance culturelle que nous connaissons aujourd'hui lorsque Billig a écrit son livre *Banal Nationalism* en 1995. Les nouvelles plateformes médiatiques comme les applications que l'on retrouve sur les téléphones intelligents ou les jeux vidéo représentent une nouvelle forme technologique de diffusion médiatique du nationalisme banal. La répétition quotidienne est la clé qui permet au nationalisme d'être anodin et pris pour acquis et elle s'applique au monde des médias de masse. Les séries télévisées, les bulletins de nouvelles, les journaux et autres magazines à potins sont des sources d'informations de première ligne sur la population nationale. La consommation médiatique se transforme en rituel. Les individus développent des habitudes routinières qui s'inscrivent dans la sociologie du nationalisme banal lorsqu'ils s'installent devant leur ordinateur ou leur journal chaque matin en déjeunant pour prendre des informations relatives à sa nation. Ils suivent les aventures de la nation comme si elle était le personnage principal d'une sitcom populaire comme le décrit Billig.

¹⁹Brunelle-Hamann, Camille (2013) *Topographie du nationalisme banal en territoire multinational*, Mémoire de maîtrise en sciences politiques, Université Laval, p.36.

America and Iraq may have been the main characters, but the papers depicted a chorus of nations reacting to the episode. Typically, nations and their governments were presented as single actors, often metonymically represented by the capital city. « Britain, Russia and other American allies expressed firm support », stated *The Times*. « French reaction struck an equivocal note », declared *The Independent*, « Paris said it understood the reasons for the strike... ». The style was conventional. There was much talk about « Washington » and other capital places were saying and doing. The semantic conventions depict a world of national actors, in which nations, courtesy of their governmental leaders, speak and act.²⁰

La nation incarne le rôle du personnage principal et les autres nations sont des personnages récurrents ou sporadiques qui nourrissent l'actualité. L'emploi de pronoms possessifs pluriels tels que : « nous », « vous », « ils » situent la population nationale au centre des actualités et elle répétée quotidiennement dans les articles aux enjeux politiques, économiques, sociaux et nationaux. On célèbre les producteurs locaux ou les multinationales en exposant leurs produits destinés aux masses grâce à la disposition publicitaire offerte dans les médias.

La pratique quotidienne du jeu vidéo diffuse également une tonne de « drapeaux non agités » nationaux qui sont banalisés par les joueurs. Ils sont présents dans les décors ainsi que dans la trame narrative qui tire son inspiration de faits réels que l'on reproduit dans la simulation vidéoludique. Tout comme le sport vise un public majoritairement masculin, la popularité des jeux vidéo auprès des groupes plus jeunes de la société facilite la production et la diffusion d'images et de mises en scène où la présence d'indicateurs nationaux n'est plus remarquée. L'agitation des « drapeaux » nationaux à travers les médias rend le nationalisme anodin pour les masses et les jeux vidéo deviennent un incontournable pour sa diffusion puisqu'ils complètent, dans une certaine mesure, l'apport national des journaux et de la télévision.

²⁰Billig, Michael (1995) *Banal Nationalism*, London, Sage publications, p. 112.

1.5 Le nationalisme américain : Le crédo américain et son antithèse

Il faut distinguer le patriotisme et le nationalisme pour comprendre le fonctionnement de l'identité américaine. Les deux vont de pairs aux États-Unis et la différence est que le patriotisme est essentiellement conservateur puisqu'il repose sur l'amour du passé national. Il représente le désir de défendre son pays tel qu'il est. De son côté, le nationalisme naît dans l'optimisme quant à l'avenir de la nation ainsi que dans sa grandeur particulière.

[...] le nationalisme est le dévouement à une vision idéale, abstraite et irréalisée de son pays, souvent associée à la croyance en une mission nationale plus large pour l'humanité. En Amérique d'aujourd'hui prévaut certainement un très fort élément de patriotisme, d'attachement aux institutions américaines et à l'Amérique telle qu'elle est, mais [...] il existe aussi un élément révolutionnaire, un attachement à une version messianique de la nation et son rôle dans le monde.²¹

Les tenants de ce type de nationalisme cultivent de la haine ainsi que de l'hostilité envers tous les idéaux et mouvements politiques, économiques ou militaires qui visent à transcender la nation américaine tout en attaquant leurs ennemis sous prétexte de défendre les intérêts généraux de l'humanité. Le nationalisme repose sur la conviction que la société américaine est une élue de Dieu que sa puissance à son aval. Cette idée de nation élue n'est pas le propre des États-Unis puisque tous les pays de l'Europe l'ont plus ou moins partagée. L'isolement géographique et l'histoire récente des États-Unis consolident cette croyance. Elle nourrit les différents mythes qui accompagnent le «crédo américain». Ce sont des mythes d'innocence américaine où la bienfaisance, la

²¹ Lieven, Anatol (2004) L'Amérique en proie au nationalisme, *Le Débat*, 130(3), p. 23.

bonté et le désir de triompher sont inéluctables. Selon le journaliste britannique Anatol Lieven, les caractéristiques du nationalisme aux États-Unis sont basées sur l'exceptionnalisme du peuple élu, des sacrifices militaires en foi de liberté de croyance envers les lois et les institutions d'un gouvernement représentatif. Ils font la promotion de leurs valeurs en éradiquant celles qui ne leur appartiennent pas. Peuple épargné par l'histoire qui habitent de nouveaux territoires, les Américains se considèrent comme faisant partie d'un peuple élu et indispensables pour le reste du monde. Cet empire-civilisation repose sur un vaste territoire et une économie dynamique politique qui favorisent l'assimilation de masses impressionnantes d'individus au crédo et à la culture américaine puisqu'elle offre des opportunités d'ascension sociale. Les occasions sont présentes puisque le peuple américain est une association de citoyens libres provenant d'origines diverses. Les gens qui s'établissent aux États-Unis deviennent américains lorsqu'ils délaissent leur ancienne identité pour être en accord avec les principes politiques républicains de liberté et d'égalité.

Aux États-Unis, la liberté, la richesse et la démocratie sont des principes sur lesquels l'identité américaine repose. Ces aspects, qu'il faut défendre à tout prix, sont essentiels dans la conception du nationalisme pour les Américains. Ce nationalisme est dit civique puisqu'il comporte des valeurs libérales, démocratiques et universalistes. La thèse du «crédo américain» offre au reste du monde une vision optimiste de l'Amérique. Tout comme le nationalisme civique, cette thèse est composée d'un ensemble de principes universaliste qui comprend la liberté, l'individualisme, la démocratie, l'égalitarisme, le populisme, l'économie du laisser-faire et tout ce qui touche la notion de progrès. Ces principes sont accompagnés par un respect quasi religieux des institutions américaines et par-dessus tout, envers la Constitution. Le succès de ces principes repose sur la stabilité du système politique américain qui n'a très peu changé depuis la ratification constitutionnelle.

Ceux-ci sont à leur tour liés à ce qu'on pourrait appeler la version séculière de la croyance en une place de l'Amérique décidée par Dieu : l'idée que les États-Unis sont le porte-drapeau et le meilleur exemple de la démocratie et de la liberté, qu'ils ont le droit, le devoir et la capacité de propager leurs valeurs dans le reste du monde. ²²

La réussite économique et la culture de masse des États-Unis font de ce pays une puissance douce à travers le monde. Les États-Unis incarnent également le triomphe de la modernité - sur les plans culturels, technologiques et économiques - qui se manifeste dans la réussite personnelle des individus que l'on nomme rêve américain puisqu'il se caractérise par le consumérisme et la culture matérielle.

L'individualisme américain est une valeur fondamentale et historique qui tire son essence dans le protestantisme. Le rejet catégorique de l'intervention de l'État fédéral dans les sphères sociales et économiques offre à la responsabilité individuelle une grande liberté d'agir sans contraintes.

America is believed by its inhabitants to be free because of the way that American experience offers scope to the reach of human possibilities. The realization and maximization of individual potential is the currency of the American ethos. In American society, individuals are given « the opportunity and encouraged to develop and to use their powers, to live their own lives and to participate in the renewal and development of the culture and in the development, reform and functioning of the social structure » [...] the individual and liberty are invariably seen as being synonymous with one another. ²³

²²Lieven, Anatol (2005) Les composantes du nationalisme américain, *Le Débat*, 133(1), p. 47.

²³Foley, Michael (2007) *American Credo : The Place of Ideas in US Politics*, Oxford, Oxford University Press, p. 38.

Cette individualité ne tient pas compte de la portée du volontarisme américain ainsi que de la puissance et de la diversité des liens qui existent dans les différents groupes sociaux qui constituent le tissu social particulier propre aux États-Unis. L'atteinte d'objectifs individuels se mêle à celles des groupes sociaux auxquels le citoyen américain décide d'appartenir. Les individus restent fidèles aux valeurs et aux normes établies dans les groupes lorsqu'ils s'engagent sur une base volontaire auprès d'eux.

1.5.1 L'Antithèse du crédo américain

Le côté progressiste de l'Amérique où la modernisation et la prospérité croissante et généralisée cachent un côté plus conservateur et réfractaire aux changements. L'antithèse du Crédo dont les caractéristiques sont la défense de la culture nationale « traditionnelle » et l'ethnicité qui s'oppose à l'immigration récente, aux nouvelles formes de cultures ou de modèles économiques. Elle est souvent associée aux républicains à cause des fondements conservateurs du parti. C'est le dégoût absolu d'une Amérique profonde qui se sent agressée par tout ce qu'elle n'est pas. L'usage de violence est justifié au nom d'intérêts vitaux et collectifs de l'âme de la communauté qu'il faut défendre. La peur envers le changement et l'arrivée de nouveaux arrivants nourrit le nationalisme et un absolutisme moral sans merci où les ennemis sont à éliminer puisqu'ils privent l'Amérique de sa pureté, débarrassée de la pauvreté, des valeurs étrangères et du péché. Fondée sur la culture religieuse et ethnique américaine particulière, l'antithèse s'inspire de la culture du sud blanc traditionnel blessé et défait où divers groupes ethniques blancs comme les Irlandais catholiques ont apporté leurs propres traditions d'oppression qui s'inscrit dans la tradition jacksonienne. La nature de cette tradition et ses figures ont changé au fil du temps alors qu'au tournant du XXe siècle les protestants xénophobes rêvaient d'une Amérique protestante et blanche débarrassée de l'automobile pour avoir le contrôle sur la morale sexuelle par exemple.

Actuellement, la petite bourgeoisie et les classes laborieuses blanches conservatrices rêvent d'une conception idéalisée de l'Amérique des années 1950 sous l'ère Eisenhower. Il s'agit d'une ère puritaine d'avant la révolution sexuelle où les avancées du féminisme, des droits des noirs et des homosexuels étaient peu ou pas institutionnalisés. Ce rêve inclut un mélange d'isolationnisme et de nationalisme agressif. C'est la peur des conséquences négatives des changements qui nourrit le nationalisme radical de l'antithèse du crédo américain. Cette même petite bourgeoisie crispée, socialement et économiquement peu aisée, terrorisée à l'idée de devenir des ouvriers des classes sociales inférieures forme le visage de ce nationalisme radical américain. Ce groupe est également composé de fermiers fauchés forcés de s'installer dans les villes et terrifiés de ce qu'ils y trouvent. L'antithèse est loin de l'image de l'Amérique où la promesse du succès est accessible pour tous ceux qui y habitent. Cependant, elle fait partie intégrante du nationalisme américain puisqu'elle regroupe des groupes blancs fondamentalistes et fortement réactionnaires.

Anatol Lieven mentionne que le crédo américain, tout comme son antithèse, est le choc de deux cultures qui définissent le nationalisme américain. Les stéréotypes de l'Amérique moderne renvoient l'image de l'incarnation d'une prospérité généralisée et croissante ; d'un pays ouvert et basé sur le changement culturel et identitaire continu et le rejet du passé. Cette culture nationale est propulsée par le consumérisme ainsi que les intérêts médiatiques où les publicitaires et les industriels alimentent une image d'un endroit où il fait bon vivre. Cette vision qu'offrent les États-Unis sur le monde est à la fois idéalisée et trompeuse. Dans la publicité, elles cachent un pan plus conservateur de la société américaine (l'antithèse du crédo) comme l'illustre Lieven avec exemples à l'appui :

Où les principes du crédo américain sont universalistes, la tradition jacksonienne insiste sur des communautés fermées qui se définissent par la race, la religion et l'appartenance ethnique. Où le crédo insiste sur la démocratie et la justice, et plus récemment sur la tolérance et le pluralisme, la tradition jacksonienne se caractérise par une violence implacable contre les ennemis raciaux, de la part des forces de l'ordre aussi bien que de groupes formés spontanément au sein de la société locale. Les Noirs du Sud et les indigènes d'Amérique à la frontière ont moins été éliminés ou dépossédés par l'État que par les milices blanches et les groupes de surveillance.²⁴

La tradition jacksonienne est associée à un fondamentalisme religieux qui rejette les éléments phares de la modernité. L'existence de l'antithèse dans un pays qui se veut l'incarnation de la modernité est paradoxale et son existence nourrit l'atmosphère de haine qui se reflète dans la politique intérieure américaine. Ce nationalisme belliqueux qui découle de l'antithèse n'est pas devenu la norme aux États-Unis. La majorité des citoyens américains sont attachés au pluralisme, aux valeurs démocratiques et institutionnelles sur le plan intérieur ainsi qu'à l'international. La confiance des citoyens envers les valeurs démocratiques et les institutions américaines confère une force immense et durable à l'État. Les mécanismes autocorrecteurs de ce dernier servent à équilibrer les forces en présence face aux mouvements de l'antithèse du crédo américain pour éviter des débordements sociaux et politiques.

1.5.2 La culture populaire américaine et ses composantes

La culture de masse de la civilisation américaine est commerciale et consumériste. L'imposition du modèle de vie à l'Américaine durant les trente glorieuses (*l'américan way of life*) est un mode de vie où le confort matériel est lié à de nouveaux produits

²⁴Lieven, Anatol (2004) L'Amérique en proie au nationalisme, *Le Débat*, 130(3), p. 28.

comme la télévision, les appareils électroménagers ainsi que l'accès à l'automobile qui s'est répandu à travers le pays. Il est important de préciser que le nationalisme américain repose sur certains principes de ce mode de vie qui fait partie du rêve américain que tous les Américains cherchent à atteindre. Les symboles qui y sont rattachés élargissent la notion du nationalisme banal. La promesse de la prospérité ainsi que le bonheur individuel est la priorité dans ce mode de vie où la mobilité sociale est possible puisque la consommation ainsi que l'accumulation de biens matériels sont un signe de prospérité. La culture américaine est constituée de biens et de services destinés aux consommateurs. On cherche d'abord à vendre des produits conçus spécialement pour toute situation. Ces produits sont fabriqués dans le but de séduire tous les groupes sociaux qui composent la société américaine et ainsi préserver l'efficacité capitaliste qui caractérise les États-Unis. Les produits fabriqués aux États-Unis s'imposent partout sur la planète puisque les compagnies qui les produisent sont attentives aux mouvements de la société civile. Ils plaisent aux masses puisqu'ils sont peu dispendieux, produits à la chaîne et adaptés à tout genre de situation du quotidien. Ces multinationales font des efforts considérables pour préserver leur place de conquérant au reste du monde. L'histoire récente de ce pays du Nouveau Monde qu'il faut conquérir et mettre à sa main permet d'instaurer ce mode de vie où l'utilitarisme foncier constitue la base de cette culture contrairement aux pays européens comme l'explique l'historienne Emily Rosenberg :

L'absence d'une noblesse héréditaire et d'un système rigide de classe en Amérique permit l'émergence d'un *ethos* où l'acquisition matérielle pouvait devenir l'indicateur dominant d'appartenance sociale. Dans des pays connaissant une plus grande disparité dans la distribution des richesses et moins de mobilité sociale, l'acquisition ostentatoire ou l'étalage de bien par les plus pauvres ou les classes moyennes étaient souvent assimilés à de la prétention ou du mauvais goût. À l'inverse, un tel comportement aux États-Unis était perçu comme un signe d'avancement personnel. Les dirigeants, dans les médias, le monde du spectacle ou dans l'industrie publicitaire visaient souvent les sous cultures (sub-cultures) des immigrants, développaient les imaginaires des consommateurs assimilant les achats à des moments d'affirmation de soi. Les biens de consommation se dotaient de qualités humaines, signifiant le glamour, des loisirs et du respect. Le modèle américain de consommation de masse, si bien adapté à la grande diversité et à la mobilité de la société, s'entrelaça avec des définitions singulières de la « liberté » personnelle et de la culture politique de la « démocratie ». La consommation de masse et le divertissement de masse façonnèrent le « rêve américain » d'une mobilité ascendante et d'une richesse sans cesse renouvelée.²⁵

Ce rythme de vie fondé sur l'achat de produits domestiques qui répondent aux aléas de la vie des citoyens s'exporte aux quatre coins du monde. Les biens et les distractions grandissantes favorisent, chez l'individu, l'affection envers le mode de vie américain. Le confort matériel comme les voitures ainsi que les loisirs offrent une indépendance ainsi qu'une mobilité inégalée. Les multinationales vantent les bienfaits du mode de vie à l'Américaine à travers les emblèmes commerciales telles que Coca-Cola, McDonald's et Nike. La reproduction des clichés dans les scénarios des publicités qui mettent en vedette des scènes où la famille parfaite américaine des classes moyennes est représentée. Les produits issus des multinationales américaines ont intégré le lexique langagier commun comme les kleenex, les frigidaires, etc., alors que ce sont des mouchoirs et un réfrigérateur. La consommation de masse n'est plus exclusivement réservée au volet économique de la société américaine, elle est le vecteur de la

²⁵ Rosenberg, Emily (2009) Le modèle américain de la consommation de masse, *Cahiers d'histoires, Revue d'histoire critique*, p. 108.

construction et de la reproduction identitaire des citoyens qui chérissent le rêve américain.

1.5.3 L'atteinte du rêve chez les groupes ethniques minoritaires américains

Le rêve américain pour les Afro-Américains et les Latino-Américains est plus difficilement atteignable. Selon l'analyse du sociologue Nicolas Duvoux dans son livre *; Les oubliés du rêve américain : philanthropie, état et pauvreté urbaine aux États-Unis*, la vulnérabilité de ces groupes de citoyens s'explique par la pauvreté systémique dont ils sont victimes. Souvent reclus dans des quartiers pauvres (ghetto), victime de sous-emploi et prestataire de chômage, les Afro-Américains sont isolés et intègrent les principes de l'individualisme négatif qui est une déviance par rapport à la norme sociale. La concentration d'Afro-Américains pauvres sur le même territoire produit des comportements particuliers face au rêve américain. Toujours selon Duvoux, le manque de ressources financières et sociales fait en sorte que l'intériorisation de la norme de la réalisation individuelle et matérielle est plus présente chez les plus défavorisés dont font partie les Afro-Américains et les Latino-Américains. L'expérience d'une plus grande mobilité spatiale et le racisme systémique dont ils ont été l'objet nourrissent le paradoxe du rêve américain et de ses normes chez ces groupes sociaux. Le manque de ressources provoque des contraintes de survie perpétuelle dans leur quotidien. Ce qui fait en sorte qu'ils n'ont pas d'autres choix que de croire aux promesses du rêve américain pour s'élever et s'extirper de la pauvreté ambiante de leur milieu de vie. Duvoux mentionne également que le rêve de la possibilité de s'élever par l'effort, la motivation personnelle est l'unique but à atteindre pour ces individus. La fermeture sociale des ghettos américains n'est pas absolue et les exemples d'ascension des membres de la communauté noire ou latine dans l'environnement immédiat rendent cette croyance crédible pour les autres. L'absence de liens sociaux forts entre les

membres de la communauté force les individus à s'isoler de façon indifférente dans un lieu hostile. Le manque de cohésion ou de liens de parenté chez ce groupe s'explique par le manque flagrant de ressources pour s'en sortir. Les liens entre les membres sont jetables comme l'indique Duvoux :

Selon Desmond, les « liens jetables » défient la distinction entre « liens forts » et « liens faibles » dans la mesure où ils sont « forts et pourtant faibles, cruciaux et pourtant instables, récents et pourtant exigeants, personnels, mais superficiels ». Ces liens sont des liens de coopérations étroites et affectivement très investies entre les personnes qui ne se connaissent pas jusqu'à une date récente. [...] ils offrent un soutien multidimensionnel : affectif, matériel, informationnel, nécessaire pour survivre aux épreuves multiples qui jalonnent la vie dans la pauvreté urbaine. Cependant, ils sont également peu investis de confiance, peu durables justement parce que trop intensivement investis par des partenaires dépourvus d'autres ressources pour faire face aux épreuves qu'ils traversent.²⁶

Leur solution est de gagner de l'argent rapidement et d'adhérer à des organisations criminelles qui leur offrent des possibilités d'avancement social vers les plus hautes sphères en commettant des délits comme le trafic de drogue, du proxénétisme, des vols ou de commettre des meurtres d'autres membres de gangs rivaux par exemple.

²⁶ Duvoux, Nicolas (2015) *Les oubliés du rêve américain : philanthropie, état et pauvreté urbaine aux États-Unis*, France, Presses Universitaires de France, p. 15.

1.6 Les armes à feu et la militarisation de la société civile américaine

Lorsque le second amendement de la constitution américaine a été ratifié, il permettait le port d'armes à feu à tous les citoyens, qui peuvent former un groupe de milices dans le but de protéger l'État contre ses ennemis potentiels. Au départ, ce droit était réservé aux militaires anglais. Le port d'arme s'est ensuite imposé comme moyen de légitime défense individuelle dans l'ensemble de la population américaine. La *National Rifle Association* (NRA) est une association qui fait la sensibilisation autour du maniement et de l'utilisation sécuritaire des armes à feu. Cette association défend le droit aux individus de porter des armes à feu en s'opposant à toutes les lois qui durcissent le contrôle des fusils. L'identité nationale américaine est marquée par la militarisation de l'État qui touche de manière invisible le quotidien de la société civile américaine. L'omniprésence des armes à feu dans l'imaginaire collectif américain prend son essence dans les légendes des conquêtes de l'Ouest, des gangsters américains, les dessins animés et des victoires militaires, ce qui permet sa banalisation auprès de tous. La sécurité nationale est au cœur du nationalisme américain et la bureaucratisation étatique est orientée vers les institutions militaires. Cette bureaucratisation normalise l'armée qui s'imprègne dans le tissu social de la nation américaine comme l'indique le professeur en communications de l'université de Montréal David Grondin.

Le sens [...] à la notion de « militarisation » est donc plutôt réservé à son utilisation métaphorique par les présidents pour renforcer leur leadership et défendre la nécessité de recourir à une action nationale [...] un processus social large comprenant des microprocessus qui portent l'empreinte du fait militaire ou de la vision de la puissance militaire en dehors des sphères stratégiques et militaires pour s'étendre de façon durable dans les sphères sociales et culturelles de la vie américaine.²⁷

²⁷Grondin, David (2013) L'étude des objets, espaces et sites de sécurité de la vie quotidienne : Enquête sur la militarisation de la vie américaine par le biais de la culture populaire, *Études Internationales*, 44(3), p. 458.

La société civile américaine devient partie prenante de la production de la violence puisque le gouvernement nourrit la crainte d'être attaquée. La peur rend légitimes et pertinentes les organisations qui militent pour la sécurité nationale. La guerre est au centre de la production culturelle américaine. Normalisée, elle est la matrice générale des relations de pouvoirs et de domination technique qui existent dans la société américaine. Les autorités gouvernementales américaines utilisent la culture populaire à des fins idéologiques pour la nation. Ils cherchent à inscrire leurs actions dans l'imaginaire collectif ainsi que dans le récit identitaire des mythes fondateurs des États-Unis. Ces manifestations culturelles des faits d'armes américains deviennent acceptables au fil du temps, car elles s'appuient sur la fibre identitaire qui s'oriente sur la sécurité nationale. Il est impossible d'échapper à la militarisation de la société civile américaine au quotidien tellement les produits consommés ont des ramifications avec un fournisseur du pentagone comme nous le constatons par la commercialisation de véhicule utilitaire sport de marque Hummer. Ce véhicule utilitaire sport (V.U.S) est le dérivé civil des Humvees, développé pour et par l'armée américaine. Cet élément, qui évoque l'attitude d'exploration de nouvelles contrées qui n'est pas sans rappeler la période coloniale, est un exemple parmi tant d'autres et fait partie de la rhétorique identitaire nationale puisqu'il rappelle l'importance de l'automobile dans *l'American Way of life*.

L'armée et la sécurité nationale ont un intérêt à promouvoir leurs idéologies par le biais de l'industrie du divertissement comme les jeux vidéo puisqu'ils représentent la plateforme idéale pour banaliser la violence et le port d'armes en la dissimulant dans le tissu social de la vie quotidienne. Le plaisir de jouer tient du réalisme issu de la précision des graphiques dans la simulation des jeux vidéo. Ils représentent un cadre rhétorique d'endoctrinement puissant qui s'adresse à la jeunesse et dont se sert l'armée pour promouvoir ses valeurs de défense nationale. L'hyperréalisme des jeux confond

les limites du virtuel et du réel et l'interactivité de ces derniers constitue le médium et la métaphore idéale du débat politique des jeux de guerres. Même si GTA V n'est pas un jeu à des visées militaires, les forces de l'ordre sont bien en vue avec différents slogans visant à protéger et servir la population contre les voyous et autres gangsters.

1.7 Le culte du drapeau américain

Le symbole phare de la société américaine où la militarisation s'inscrit dans toutes les sphères de la vie civile est le drapeau (*Stars and Stripes* ou le *Star-Splanged Banner*) que l'on retrouve partout aux États-Unis. L'armée occupe une place centrale dans la société américaine et le drapeau déployé lors de cérémonies militaires ou sportives officielles ou tout simplement dans les lieux fréquentés quotidiennement témoigne du sang versé par le sacrifice des soldats venus défendre l'honneur de la patrie. La fierté des Américains envers cet emblème qui véhicule les valeurs et l'histoire américaine lui confère un statut particulier qu'il ne faut pas déshonorer.

A thoughtful mind, when it sees a nation's flag, sees not the flag, but the nation itself... Our flag carries American ideas, American history, and American feelings... It is not a painted rag. It is a whole national history. It is the Constitution. It is the government. It is the free people (...) not that the flag is emblematic of the nation, rather, that it actually is the nation.²⁸

²⁸ Webster, Gerald. R (2011) American Nationalism, The Flag, and the Invasion of Iraq, *Geographical Review*, 101/1, p. 6.

Le *Stars and Stripes* est tout ce que la nation américaine représente pour les citoyens. Tous les produits américains sont estampillés du drapeau qui témoigne de la qualité et de la durabilité de fabrication d'un produit ainsi que de la fierté d'acheter américain. Les citoyens possèdent un profond attachement aux valeurs que véhicule le drapeau américain et qu'ils affichent partout. Le drapeau possède un caractère « religieux » qui est l'équivalent de la croix pour les chrétiens et porter atteinte aux drapeaux équivaut à profaner les valeurs purement américaines.

Such repetition, in conjunction with the powerful historical mythology surrounding the flag, can engender a reservoir of nationalism to be tapped in times of national emergency, real or perceived, for either affirmative or negative purposes.²⁹

Sa présence s'inscrit dans un processus idéologique mis en place par les autorités gouvernementales. Il nourrit la fierté du peuple américain envers ses réalisations, sa grandeur et ses conquêtes sur le monde. Ignoré dans le quotidien, il reste quand même adoré et vénéré par ce qu'il représente pour la population américaine, c'est-à-dire, la foi en la liberté, la démocratie et richesse.

²⁹ *Idem* 28, p. 10.

CHAPITRE 2 : L'APPORT DE LA SOCIOLOGIE DU JEU VIDÉO DANS L'UNIVERS DE GRAND THEFT AUTO V : LE NATIONALISME AMÉRICAIN PARODIÉ BANALEMENT

2.1 La participation active et les niveaux d'immersion virtuelle des jeux vidéo

La participation active et le point de vue de l'avatar distinguent les jeux vidéo des autres médias de masse traditionnels. La popularité des jeux vidéo est causée par la présence de personnages principaux charismatiques et la variété des quêtes à accomplir pour « passer la cassette ». Les bons jeux se démarquent par leur qualité audiovisuelle, par leur style, par le niveau de difficulté qu'on y rencontre ainsi que par l'imaginaire et la fantaisie de sa trame narrative.

Nous appelons jeu vidéo l'ensemble des jeux qui reposent sur un programme informatique et des interactions personne-machine au travers d'interfaces (graphiques, audio et mécaniques). Ils ont trois dimensions : ce sont des simulations spatiales (dimension multimédia), qui ont pour but de susciter le plaisir du joueur (dimension ludique) et qui nécessitent que le joueur interagisse avec l'environnement simulé (interactivité).³⁰

³⁰ Hovig, Ter et al. (2011) Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo? : Pratiques et représentations spatiales des joueurs, *L'espace Géographique* 2011/3, p. 246.

L'immersion vidéoludique est ce qui permet de rendre les jeux vidéo amusants. Elle découle du sentiment d'évasion dans un univers virtuel contenant des défis proposés par la constitution des jeux vidéo. Le joueur recherche à travers l'expérience immersive la sensation d'être submergé par un monde fantastique particulier qui pourrait se comparer à l'image d'un individu qui fait de la plongée sous-marine. L'immersion vidéoludique se produit lorsqu'une couche médiatisée enlève la perception naturelle de l'individu. De la même manière qu'un roman, film ou autre, le jeu vidéo peut également faire perdre la conscience du réel le temps d'une partie.

La réussite de l'expérience du jeu survient lorsque le temps devient relatif, car son attention est portée sur le jeu. Le monde matériel autour du joueur devient accessoire puisqu'il se perd dans la pratique de jouer. Le concept du *Flow* du développeur et théoricien des jeux vidéo Jenova Chen est complémentaire à la théorie de l'immersion vidéoludique puisqu'il représente la « zone » où les sens du joueur sont submergés par le jeu. Ce concept s'applique à de nombreuses pratiques hors des jeux vidéo par exemple, la peinture, la lecture ou l'écriture. Lorsqu'un artiste ne fait qu'un avec son œuvre, il est dans le *flow*, il est en train de « jouer ».

[...] Nous entrons dans une situation d'immersion lorsque l'écran de télévision (ou de cinéma) nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas.³¹

³¹ Arsenault, Dominic, Picard, Martin (2008) Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique, *Actes du colloque Homo Ludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, Congrès de l'ACTAS, 2008*. p. 2

Cette définition introductive du concept de l'immersion issu du texte *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique* par les chercheurs Dominic Arsenault et Martin Picard mettent la table pour les trois principales déclinaisons qu'elle possède (Sensitive, Challenge-Based et Imaginative). S'inspirant du modèle de l'expérience de jouabilité (SCI-model) développé par deux professeurs finlandais spécialisés en jeux vidéo Laura Ermi et Frans Mäyrä, ces déclinaisons plongent les joueurs dans plusieurs niveaux d'immersion.

L'immersion sensorielle (sensitive) consiste à accaparer tous les sens du joueur lors d'une séance de jeu. Le joueur perd le contact avec la réalité et les choses qui l'entourent puisque ce sont les images et les sons qui surpassent tout type d'information venant de l'extérieur. La disposition des écrans de télévision ou d'ordinateur qui diffusent des images et les enceintes de son ou le port d'écouteurs audio surclasse toutes les informations sensorielles venant de l'extérieur. Le joueur perd toute notion du réel puisqu'il focalise toute son attention sur le monde du jeu comme l'indiquent Ermi et Mäyrä :

The sensory immersion related to the audiovisual execution of games [...] Large screens close to player's face and powerful sounds easily overpower the sensory information coming from the real world, and the player becomes entirely focused on the game world and its stimuli.³²

Les plateformes médiatiques (ordinateurs et consoles) sont essentielles pour l'expérience d'immersion chez le joueur. La combinaison des supports audio et visuels, mélangés à l'aspect participatif, offre un accès inégalé à la réalité virtuelle des univers des jeux vidéo.

³²Ermi, Laura, Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion, Proceeding of DiGRA 2005 Conference : Changing Views – Worlds in play, p.7.

Le phénomène de l'immersion fictionnelle (Imaginative) survient quand le joueur est absorbé par l'histoire ou le monde diégétique du jeu vidéo auquel il s'adonne. Le joueur s'identifie aux personnages principaux du jeu auxquels il est émotionnellement attaché. Cette affection envers les personnages s'explique en partie par le fait que, dans la plupart des jeux vidéo, le joueur a la possibilité de créer son propre avatar selon ses préférences stratégiques ou d'esthétiques. Cette immersion ajoute du réalisme et de la profondeur aux jeux, car elle confère un esprit humain aux personnages ainsi qu'une signification par rapport au temps et à l'espace affiché.

We call this dimension of game experience in which one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with the game character [...] This is a area in which the game offers the player a chance to use her imagination, empathise with the characters, or just enjoy the fantasy of the game.³³

L'immersion fictionnelle se décline en trois catégories, à savoir l'immersion diégétique, l'immersion identificatrice et l'immersion narrative. L'immersion diégétique procure au joueur l'impression d'être présent dans l'univers simulé et représenté à l'écran. Le sens du lieu est essentiel à l'immersion et elle dépend de la quantité et de la qualité de l'information qu'offre le jeu. Un niveau élevé de précision et la qualité des détails que l'on retrouve dans la description de l'univers représenté optimisent le sentiment de présence dans le jeu vidéo. La pratique régulière de jouer favorise l'immersion, car l'univers devient familier. Le joueur sera à l'aise dans l'environnement virtuel à cause des connaissances acquises qui découlent de son expérience personnelle. Le succès des licences et des franchises populaires des jeux

³³Ermí, Laura, Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion, Proceeding of DiGRA 2005 Conference : Changing Views – Worlds in play, p.8.

vidéo s'explique en partie par la connaissance acquise de l'univers issu des numéros précédents de la série.

L'immersion identificatrice concerne le rapport du joueur envers les personnages. Qu'il s'agisse d'un jeu à la première personne (FPS)³⁴ ou d'un jeu à la troisième personne (alors qu'on expérimente et contrôle l'évolution d'un ou de plusieurs personnages durant des heures), le joueur focalise toute son attention sur son avatar. Ces catégories de jeux permettent une identification immédiate chez le joueur. Si l'immersion diégétique favorise l'exploration spatiale de l'univers vidéoludique, l'immersion narrative pousse le joueur à « avancer » dans le jeu afin de connaître les enchaînements du récit proposé par le jeu. Le désir de connaître le dénouement de l'histoire est la principale stratégie narrative des jeux vidéo. Elle facilite l'immersion du joueur dans le récit tout en lui proposant des quêtes à niveau de difficulté variables qu'il faut accomplir pour terminer le jeu. Dans ce cas-ci, le joueur doit, pour atteindre son but, être attentif aux indices laissés sur leur chemin et prêter une attention aux conseils des personnages non joueurs (PNJ) proposés par la narration.

Les deux types d'immersion (sensorielle et fictionnelle) sont complémentaires puisque le récit du jeu doit avoir l'aide d'un média numérique pour exister. Le dernier type d'immersion (Challenge-Based) est spécifique à la catégorie médiatique des jeux vidéo. Il s'agit d'un équilibre entre les habiletés du joueur et les défis proposés par le jeu vidéo. Ce type d'immersion se base sur la maîtrise des règles et des systèmes du jeu. Tout comme les échecs, plus la connaissance des stratégies et des règlements est acquise par le joueur, plus il sera facile pour lui de tirer son épingle du jeu. Le jeu vidéo permet d'aller plus loin dans ce type d'immersion parce qu'il requiert une participation active du joueur en tout temps et en tout lieu. La stimulation occultera la perception du réel puisque le joueur est absorbé par ce qu'il fait.

³⁴ First person shooter ou jeux à la première personne selon Arsenault, Picard (2010).

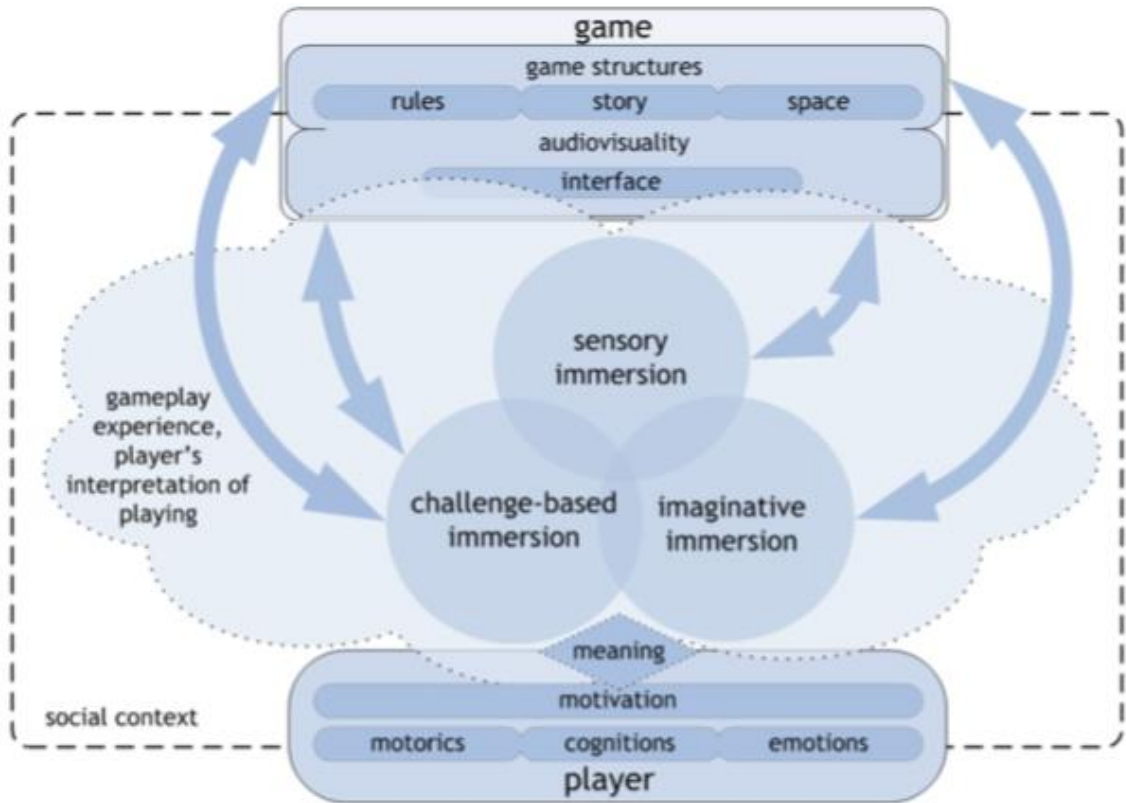


Figure 2.1 : Modèle SCI ³⁵

Il existe trois degrés d'immersion dans l'univers vidéoludique : l'engagement, l'absorption et l'immersion totale. L'engagement nécessite un investissement en temps et en concentration de la part du joueur et une accessibilité (manipulation et interface intuitive) du jeu en soi. Une fois le sujet engagé, il va jouer longtemps et souvent. L'absorption se produit dès que le joueur, accroché par l'histoire et les décors de l'univers, éprouve un plaisir à jouer. L'immersion totale est le dernier niveau et elle se déroule alors que le joueur a une forte impression d'être présent dans le jeu. Cela se produit par une affection envers un personnage principal et son environnement qui se

³⁵ Ermi, Laura, Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion, Proceeding of DiGRA 2005 Conference : Changing Views – Worlds in play, p. 8.

trouve dans le jeu. Le joueur s'investit davantage dans le jeu et c'est la seule chose qui l'affecte au moment de jouer.

[...] l'immersion n'est pas une propriété d'un jeu ou d'un média, mais elle est un effet que ce média, en tant que texte produit. Lorsque nous disons que tel objet est immersif, il est sous-entendu qu'en fait, l'objet est un vecteur d'immersion, qu'il favorise l'apparition du phénomène chez la personne qui en fait l'expérience.³⁶

Certaines catégories de jeux sont plus immersives que d'autres comme c'est le cas pour les jeux à la première personne puisque le joueur possède un point de vue horizontal. Dans les jeux d'aventure ou les jeux hybrides comme GTA V, le joueur est en constante confrontation dans un univers particulier au fur et à mesure qu'il évolue dans l'intrigue du jeu. Chaque catégorie de jeux vidéo possède son propre accent immersif, ce qui veut dire qu'il favoriserait divers degrés et types d'immersion plus que d'autres et ferait ressortir une panoplie de sentiments relatifs à ces immersions vidéoludiques.

2.2 Les émotions fictionnelles dans l'expérience des jeux vidéo

L'aspect participatif et le point de vue horizontal de l'avatar procurent aux joueurs une panoplie d'émotions et de sentiments tels que la peur, la crainte ou de l'excitation et de l'exaltation lors du déroulement d'une quête dans le jeu. Les deux termes (émotion et sentiment) sont souvent interchangeable, mais ils possèdent cependant leurs caractéristiques particulières. Le professeur en histoire de l'art et en cinématographie

³⁶ Arsenault, Dominic, Picard, Martin (2008) Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique, *Actes du colloque Homo Ludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, Congrès de l'ACFAS, 2008*, p.5.

de l'Université de Montréal Bernard Perron définit l'émotion comme :« [...] une séquence complexe de réactions intenses orientée vers un objet, séquence plutôt brève qui se mesure davantage en secondes et en minutes » (Perron : 2006). Il mentionne que les émotions dépendent de la situation à laquelle le joueur est confronté dans le jeu. Les sentiments font partie d'un état affectif plus ou moins conscient qui s'oriente sur les représentations plutôt que sur l'objet lui-même. Ils sont durables dans le temps, ne poussent pas vers l'action, ce qui rend leur niveau d'intensité moindre que l'émotion. Les jeux vidéo offrent un mélange de ces deux catégories de sentiments auprès des joueurs. Un joueur peut avoir du plaisir au point de poursuivre sa partie pendant des heures ou de la frustration et de la colère contre sa console au point où il interrompt sa partie parce qu'il est incapable de battre un adversaire. Le côté participatif dans l'univers vidéoludique favorise la prise de conscience de l'aspect émotif des jeux vidéo. Bien qu'il existe plusieurs types d'émotions, Perron focalise son attention sur deux catégories en particulier ; les émotions fictionnelles et artistiques.

Les émotions fictionnelles (*fiction emotions*) tirent leur origine dans la position de témoin du joueur. Elles sont enracinées dans le monde fictionnel et contiennent les préoccupations de ce monde fictif. Le joueur, immergé émotionnellement grâce à l'effet diégétique, a l'impression d'être physiquement impliqué où être le témoin dans ce monde fictif et virtuel rempli d'actions qui existaient avant d'y avoir accès. L'univers virtuel a un impact considérable sur l'expérience immersive du joueur. L'efficacité de type d'émotion dans la sphère virtuelle tient son origine sur la comparaison entre des événements concentrés, souvent fictifs et magnifiés ayant le même potentiel affectif concernant des événements comparables de la vie quotidienne des joueurs.

La majorité des émotions fictionnelles sont empathiques parce que l'action au sein de la narration d'un long métrage traditionnel [et d'un jeu qui raconte une histoire] est réalisée par des protagonistes qui montrent des traits humains et dont les buts et le sort intéressent le spectateur [et le *gamer*]. Cela inclut des émotions telles que l'espoir et la peur, l'angoisse, la sympathie, la pitié, le soulagement, la gratitude, l'admiration, la honte, la colère, la terreur, la joie et la tristesse.³⁷

Les techniques de l'art de l'*emotionnering*³⁸ dans les jeux vidéo sont attribuables aux émotions fictionnelles qui rendent le jeu complexe. L'apport des personnages non joueurs (PNJ) dotés d'une profondeur émotionnelle ayant des personnalités variées font évoluer le récit lors des interactions avec le personnage principal. La cinématique du jeu vidéo est remplie de dialogues intéressants jumelés à une histoire principale ou aux quêtes secondaires (*side-quests*)³⁹ dynamiques, remplies de défis et accrocheuse ont un impact émotionnel puissant et complexe. La présence de symboles tout au long du parcours du protagoniste nourrit les sentiments chez le joueur qui, grâce à l'esthétisme du jeu, reste captivé à l'écran. Ce phénomène alimente, selon Perron, les émotions artistiques (*artefact emotions*).

³⁷Perron, Bernard (2006) *Jeu vidéo et émotions : Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique, sous la direction de Sébastien Genvo*, Éditions L'Harmattan, Paris, p.352.

³⁸ Voir Annexe A

³⁹ *Idem* 38.

Aussitôt qu'ils (les spectateurs ou gamers) sont conscients, peu importe que cela soit fugace, du travail de cette intelligence (celle du réalisateur ou concepteur), ils sont à cet instant conscients que le film (ou le jeu vidéo) est un artéfact. De façon générale, il se peut que plus intense soit l'émotion, plus grande soit la probabilité que le spectateur (ou le gamer) se rende compte qu'il vit une expérience spéciale et qu'il réalise que ce qu'il voit est en effet un artéfact. [...] il est intéressant de constater que l'émotion évoquée par la situation dans le monde fictif est un élément de la signification situationnelle, élément qui donne lieu à une émotion ayant l'artéfact comme objet.⁴⁰

Perron indique que les revirements inattendus, les procédés stylistiques et l'ordre formel de l'œuvre d'art que l'on retrouve dans la construction du récit sont les principaux éléments qui suscitent les émotions artistiques (*artefact emotions*)⁴¹ auprès des joueurs. La structure de l'œuvre importe peu puisque ce sont les émotions (peur, inquiétude, excitation, empathie, etc.) que l'on retrouve à l'intérieur de l'œuvre qui offre du plaisir au joueur.

Tout cela s'opère à vitesse grand V puisque l'industrie du jeu vidéo repose sur la technologie informatique et cette dernière est condamnée à révolutionner l'art numérique. Elle est ponctuée de moments innovants au plan technologique qui rend le niveau de réalisme de plus en plus spectaculaire. Perron affirme que les jeux vidéo n'ont plus besoin d'imiter le cinéma puisqu'il propose des hypothèses que le cinéma n'a jamais pu formuler. Les actions du joueur et leurs répercussions dans l'univers du jeu vont générer une panoplie d'émotions que Perron qualifie d'une autre nature, ce sont les émotions vidéoludiques. L'implication du joueur dans le déroulement de l'intrigue est importante et génère des émotions reliées aux capacités de l'individu à résoudre un problème en particulier.

⁴⁰Perron, Bernard (2006) *Jeu vidéo et émotions : Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique, sous la direction de Sébastien Genvo*, Éditions L'Harmattan, Paris, p. 355.

⁴¹ Voir Annexe A

[...] on affirmera que le gamer est un sujet qui a retrouvé un corps, peut-être pas le sien, mais un corps dans les jeux à la troisième personne (et un certain regard dans les FPS). Son activité ergodique étant fondamentale pour la traversée du jeu, le gamer a des « plaisirs corporels dans les jeux vidéo ». ⁴²

L'expérience émotionnelle est personnalisée selon la stratégie empruntée par le joueur pour assurer la survie de son avatar tout au long du récit. Le joueur est amené à appréhender la menace d'une attaque d'un monstre, à le craindre comme si c'était lui qui était en danger. Le joueur doit se contrôler pour surmonter la peur et agir pour contrer ces attaques. La peur est l'émotion vidéoludique la plus exploitée dans l'univers des jeux vidéo. C'est une émotion primaire et prototypique qui pousse le joueur à poser une action rapide et instinctive face à un ennemi (monstre, fantôme, soldat ennemi, gangster armé, vaisseau spatial, etc.).

Mais le gamer du jeu vidéo est personnellement responsable de l'issue d'un tel affrontement. C'est l'évaluation par le gamer de son propre potentiel de coping qui détermine si l'affrontement avec un monstre sera ressenti comme de la peur (si l'évaluation de son coping est modérée), du désespoir (s'il sent qu'il n'a pas le potentiel de coping), de l'agression triomphante (s'il sent qu'il est amplement équipé pour le défi). Cela a pour conséquence que l'expérience émotionnelle variera dans le temps, en raison des procédés d'apprentissage conduisant à un changement des potentiels de coping. ⁴³

L'évaluation d'une situation problématique, ce que Perron nomme *coping*, survient dans le jeu lorsque le joueur détermine s'il affrontera de face un monstre ou non et

⁴² Perron, Bernard (2006) *Jeu vidéo et émotions : Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Éditions L'Harmattan, Paris, p. 359.

⁴³ *Idem* 42, p. 361

quelles seront les émotions ressenties (peur, triomphe, angoisse, etc.). Les aventures dans les jeux ont la caractéristique d'être personnalisées selon les actions du joueur et le *coping* génère des émotions qui sont proches de ce que le joueur vit dans la vie de tous les jours.

2.2.1 Les lieux/espaces émotionnels et stratégiques : une complémentarité aux émotions vidéoludiques

L'espace dans les médias numériques est également un vecteur émotionnel important dans la sphère des jeux vidéo. La notion d'espace complète la notion d'émotion développée par Perron puisqu'elle s'attarde aux lieux et à leur signification dans l'univers du jeu. L'experte en narratologie Marie Laure Ryan distingue deux types de dimensions émotionnelles par rapport à l'espace, la dimension émotionnelle et la dimension stratégique. Nous retrouvons dans chaque dimension des lieux ou espaces (émotionnels et stratégiques) que le joueur via son avatar doit traverser pour réussir le jeu.

La relation émotionnelle entre le joueur et l'univers numérique est associée à des valeurs affectives qui sont rattachées à des souvenirs ou à des histoires.

L'idée de relation émotionnelle parle pour elle-même : il s'agit d'une expérience de l'espace associée à des valeurs affectives. Ces valeurs peuvent être positives, par exemple une sensation de sécurité, d'être chez soi, d'intégration dans un environnement, ou négatives, comme la répulsion, la peur ou la désorientation. La meilleure manière d'exprimer visuellement une appréhension émotionnelle de l'espace c'est au moyen

d'images qui représentent un point de vue horizontal parce que cette perspective correspond au point de vue du corps humain.⁴⁴

Elle mentionne que la perspective du joueur, qui correspond au point de vue d'un corps humain, accentue les émotions ressenties dans l'expérience vécue au sein du jeu vidéo. Les lieux émotionnels sont des endroits dans les jeux qui suscitent des sentiments positifs ou négatifs. Ryan illustre que les lieux positifs sont les endroits fermés et protecteurs où les chats aimeraient se blottir comme les coins de maisons et les tiroirs par exemple. Ces lieux sont plus qu'une simple relation utilitaire avec l'espace du jeu. Les espaces émotionnels nourrissent l'imaginaire des joueurs et possèdent une affinité particulière pour tout ce qui concerne les souvenirs et les récits. La plupart des souvenirs rattachés à l'espace émotionnel qui est reproduit dans les jeux vidéo tirent leurs origines des traditions, des légendes et du folklore relatifs à l'enfance chez le joueur. Le « sens du lieu » est un phénomène connu des géographes compatible avec l'interactivité qui réside dans l'affection émotionnelle aux lieux fréquentés qui ont une forte signification.

[...] l'outil graphique des jeux vidéo en trois dimensions crée une souple évolution du paysage lorsque l'avatar de l'utilisateur voyage d'un point à un autre. Vient s'ajouter à cette expérience cinématique le pouvoir visuel des graphismes de synthèse, qui peuvent rendre des paysages si beaux que l'exploration du monde fictionnel devient une fin en soi. C'est dans les narrations épiques – des histoires de voyages d'un héros solitaire à travers un paysage criblé de dangers – en tant qu'elles s'opposent aux narrations dramatiques, qui se focalisent sur les relations humaines, que les moyens offerts par ce médium sont le plus efficacement exploités.⁴⁵

⁴⁴Ryan, Marie-Laure (2014) L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques, *Cahiers de Narratologie : Analyse et Théorie narratives* 27/2014, p. 1.

⁴⁵ Ryan, Marie-Laure (2013) Des jeux narratifs aux fictions ludiques : Vers une poétique de la narration interactive, *Nouvelle Revue d'Esthétique* 2013/1, p. 46-47.

La disposition de l'espace dans les jeux vidéo possède une dimension mimétique ainsi qu'une organisation stratégique. Les objets ou endroits familiers comme des montagnes, des maisons, des villes, des voitures appartiennent à la dimension mimétique du jeu vidéo puisque leurs caractéristiques sont reproduites fidèlement dans l'espace numérique. À force de jouer, ces éléments du quotidien sont reconnus par les joueurs et ils peuvent devenir des outils pratiques dans l'évolution stratégique du récit pour les personnages principaux.

La dimension stratégique du jeu concerne l'organisation et la conception du jeu vidéo en espaces striés qui subordonnent le mouvement de l'avatar ainsi que les buts qu'il a à atteindre pour réussir le jeu. Cette organisation, sous forme de zones distinctes où des événements précis vont se produire, fait évoluer l'histoire. Les lieux stratégiques sont des endroits que l'on doit contrôler pour obtenir un avantage dans le jeu tandis que l'espace stratégique est un endroit organisé de manière délibérée pour qu'il soit difficile à franchir. C'est une défense ou une mise à l'épreuve qui érige les barrières et les frontières entre le joueur et son objectif et ce dernier doit user d'audace et de ruse pour parvenir à ses fins. Ce mélange entre les lieux émotionnels et stratégiques dans les médias numériques intensifie non seulement l'expérience de l'espace, mais également les émotions ressenties puisque le joueur personnifie un avatar et possède la capacité d'agir à l'intérieur de l'œuvre vidéoludique. L'affection qui se produit entre le joueur et les personnages ou l'univers d'un jeu se fonde sur les moments heureux ressentis et les souvenirs qui en découlent. L'innovation des médias numériques tient de ces notions d'immersion et d'incarnation dans une réalité virtuelle qui atteint un niveau inégalé par rapport aux autres formes médiatiques comme le cinéma et la télévision.

2.2.2 Le métaréalisme : la temporalité et l'illusion dans l'immersion

Les formes médiatiques antérieures comme la télévision ou le cinéma ne possèdent pas le caractère participatif des nouveaux médias dits numériques comme les applications ou les jeux vidéo. Le statut du spectateur se transforme en utilisateur (ou joueur). Ce dernier réagit devant la représentation lorsqu'il clique sur l'image et lorsqu'il effectue des gestes stratégiques et décisionnels avec l'aide de son clavier ou de sa manette dans une partie de jeu vidéo. La production de l'illusion dans les objets informatiques et interactifs est possible grâce à la capacité des sites web, des applications, des jeux vidéo et des nombreux mondes virtuels de suspendre la conscience temporelle de l'individu qui s'y adonne. Ces nouveaux médias nous rappellent constamment leur côté fabriqué, artificiel et leur incomplétude. L'individu est le principal témoin de la construction informatique que le support lui transmet dans ce qu'on pourrait désigner de relation communicationnelle entre l'homme et la machine. Lorsque le web est apparu, le processus communicationnel était lent. L'individu devait patienter durant le téléchargement complet d'une page web où la résolution s'affine peu à peu jusqu'à ce qu'une image lisse apparaisse et qui sera détruite à son tour lorsque l'individu cliquera de nouveau. La fluidité technique et la rapidité technologique se sont grandement améliorées et le phénomène se produit au centuple dans l'interaction avec les mondes virtuels 3D comme l'indique le professeur informatique de la City University of New York Lev Manovich dans son ouvrage *Le langage des nouveaux médias* :

L'interaction avec la plupart des mondes virtuels 3D se caractérise par la même dynamique temporelle. Observons la technique dite de « distanciation » ou de « niveau de détail » que l'on a utilisée des années durant dans les simulations de réalité virtuelle et que l'on a adaptée ultérieurement à des jeux 3D et à des scènes de langage VRML. Cette technique consiste en un rendu plus sommaire des modèles tant que l'utilisateur se déplace dans l'espace virtuel. Lorsqu'il s'arrête, leurs détails

émergent peu à peu. Une variante de la même technique consiste en la création d'un certain nombre de modèles de moins en moins détaillés d'un même objet. Lorsque la caméra virtuelle s'en approche, on utilise un modèle extrêmement détaillé ; on lui substituera une version qui l'est moins si l'objet est éloigné, afin d'économiser un calcul inutile.⁴⁶

Ces prouesses techniques, lorsque bien intégrées dans l'univers virtuel d'un jeu vidéo, offrent au jeu une fluidité ontologique qui est constamment affectée par les actions des joueurs lorsqu'ils explorent l'espace, faisant osciller les objets entre pâles objets et illusions bien étoffées. La machine figurative se cache et se manifeste de manière continue puisque l'immobilité garantit une image claire et complète auprès du joueur que le moindre mouvement dans l'univers en 3D détruira. Le joueur est captivé par la déconstruction constante de l'illusion dans le jeu. Les médias numériques structurent l'expérience temporelle du joueur en lui conférant tantôt le rôle du spectateur, tantôt le rôle de l'utilisateur.

Les médias traditionnels (le cinéma et le théâtre) veulent à tout prix entretenir l'illusion durant toute la durée du film ou du spectacle en cachant la mécanique derrière l'œuvre. Certains courants ont bousculé les conventions (notamment l'avant-garde de gauche du XXe siècle) en affichant ouvertement les conditions de production, les mécanismes de l'illusion ainsi que la présence de canaux communicationnels.

La réapparition périodique du mécanisme, ainsi que la présence continue de canaux de communication dans le message, empêche le sujet de s'abandonner longtemps au monde onirique de l'illusion, le faisant osciller entre concentration et détachement.⁴⁷

⁴⁶Manovich, Lev (2015) *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, p. 375.

⁴⁷Manovich, Lev (2015) *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, p. 376.

La machinerie virtuelle détient d'office le rôle de réalisateur. Les concepteurs des médias interactifs (jeux vidéo, cinéma interactif, DVD, etc.) s'efforcent de structurer l'expérience temporelle avec l'aide d'une série de changements périodiques. Les individus camperont en alternance le rôle de spectateur et de joueur en ayant un intérêt pour l'histoire et une participation active quant à son déroulement. Le jeu vidéo nous offre un exemple d'une telle organisation cyclique de l'expérience du joueur puisqu'il contient des segments de « vidéo plein mouvement » (*full motion video*) qui sont en alternance avec d'autres segments qui exigent l'intervention du joueur. La dimension de la représentation et celle du contrôle qui se succèdent à l'écran sont dues à la double identité différente d'un moniteur d'ordinateur ou de télévision qui sont la transparence et l'opacité. L'écran alterne entre les deux en passant d'une fenêtre à un univers fictif 3D, à une interface remplie de contrôles, de textes et d'icônes qui composent le menu de contrôles. Ce qui était auparavant un monde fictif virtuel se transforme en système de boutons de contrôles qui exigent une action. L'aspect participatif du jeu vidéo et le perpétuel balancement entre l'illusion et sa suspension qui le caractérise favorisent l'implication totale de la part du joueur.

L'affichage délibéré des mécanismes du jeu est primordial dans la réalisation d'un jeu et offre un haut niveau de réalisme qui transcende le réalisme de l'époque analogique. Ce nouveau type de réalisme s'inscrit dans la modernité puisqu'il diffuse les rouages et les travers d'un objet ou d'un phénomène dans sa totalité ou la crédibilité d'un individu de la sphère publique sans que cet affichage n'interfère en rien leur image globale.

Nous qualifierons ce nouveau réalisme de *métaréalisme*, puisqu'il contient sa propre critique immanente. Au cours de la modernité, l'ancien réalisme correspondait au fonctionnement de l'idéologie : totalisation du champ sémiotique, « fausse conscience », illusion complète. Mais aujourd'hui, l'idéologie fonctionne différemment : elle se déconstruit continuellement et habilement, présentant au sujet d'innombrables « scandales » et « enquêtes ». Les dirigeants politiques du milieu du XXe siècle étaient dépeints comme invincibles, ayant toujours raison et, s'agissant de Staline ou d'Hitler, comme de vrais saints incapables de la moindre peccadille. Nous entendons parler aujourd'hui de scandales impliquant nos dirigeants sans que cela n'atténue en rien leur crédibilité. De même que les spots publicitaires à la télévision se moquent souvent d'eux-mêmes et de la publicité en général ; cela ne les empêche pas de vendre leur camelote. L'auto-critique, le scandale et la révélation de ses dessous sont devenus de nouvelles composantes structurelles de l'idéologie moderne.⁴⁸

La participation active du joueur dans un jeu vidéo ajoute un élément supplémentaire au *métaréalisme* ainsi que sur la notion de balancement entre l'illusion et sa destruction, entre l'immersion du joueur et de son interpellation directe qui caractérise les nouveaux médias numériques. Le joueur se retrouve avec un niveau de maîtrise inégalé lorsqu'il « déconstruit » tout ce qu'il aperçoit (publicité, scandale, etc.). Cette oscillation n'est pas uniquement un artéfact de la technologie informatique actuelle qui sera caduque lorsque de nouveaux progrès matériels surviendront. Elle est une caractéristique structurelle de la société moderne qui n'est pas réservée uniquement aux médias interactifs, mais qui s'applique à l'ensemble des domaines de la société. Le *métaréalisme* que l'on retrouve dans les jeux vidéo explique la popularité de la dynamique temporelle (l'illusion et sa suspension) dans les médias interactifs. Cette fusion est parfaite entre la perception et l'action, car elle mélange le réalisme cinématographique et les applications informatiques que doit effectuer le joueur dans la réalisation des quêtes d'un univers vidéoludique. Il faut un mélange entre la

⁴⁸Manovich, Lev (2015) *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, p. 378.

participation active et l'incorporation de la critique dans la structure du jeu sans que l'aspect immersif soit brisé. L'oscillation entre les segments informatiques et illusionnistes oblige le joueur à passer à travers différents états mentaux, soit de bifurquer d'une activité cognitive à une autre durant une séance vidéoludique. Les changements cognitifs qui s'opèrent chez le joueur sont caractéristiques de l'usage de l'ordinateur moderne. L'ordinateur coordonne plusieurs tâches en même temps comme l'analyse de données qualitatives, explorateur dans les moteurs de recherche et lanceur d'applications et de jeux vidéo. L'ordinateur permet l'utilisation simultanée de plusieurs programmes informatiques à l'écran qui force l'individu à avoir une « activité cognitive multitâches ». L'informatique moderne force l'utilisateur (ou le joueur) à résoudre divers problèmes intellectuels tout en effectuant des expérimentations systématiques. L'illusion est subordonnée à l'action, à la fenêtre qui s'ouvre sur un univers imaginaire du panneau de contrôle qui offre aux joueurs une profondeur immersive sans égal.

2.3 La rhétorique procédurale et ses composantes

Le concept de la rhétorique procédurale (*procedural rhetoric*) développée par le professeur du Georgia Institute of Technology et concepteur de jeux vidéo Ian Bogost. Elle concerne la prise de conscience des phénomènes qui l'entourent et qui sont relatifs aux médias numériques. Il s'agit d'un engagement rationnel puisqu'il repose sur l'explication du « comment-faire » qui conduit le joueur à un engagement envers le jeu. Pris par le jeu, le joueur apprend certaines pratiques. Il adapte sa stratégie selon les principes du jeu dans le but d'atteindre un objectif tout en ayant la capacité de garder une distance critique par rapport au contenu du jeu.

This proceduralist view posits that games offer a unique opportunity to engage with a message through their interactive nature, proposing that developers and researchers interested in game rhetoric focus on the systems underpinning this interactivity.⁴⁹

Dans son livre *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, il explique que la rhétorique procédurale est un système permettant la prise de conscience entourant les processus d'un phénomène réel transposés et reproduits à l'ordinateur. Cette rhétorique pousse le joueur à poser des actions dans un ordre précis pour atteindre des objectifs. Elle convainc le joueur d'agir à travers les représentations interactives qui reposent sur un système de règles plutôt qu'au travers de mots, d'écrits ou d'images.

Procedurality refers to a way of creating, explaining or understanding process. And process define the way things work : the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual system like religious faith. Rhetoric refers to effective and persuasive expression. [...] Procedural rethoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational argument others have created.⁵⁰

La performance de certaines actions au sein du jeu amène le joueur à agir sans que ce dernier ait conscience du discours véhiculé par le jeu. La manière dont le joueur doit se conduire pour réussir le jeu peut le convaincre du bien-fondé de ses actions en recevant des récompenses lorsqu'il les réalise. La rhétorique procédurale repose sur un système de règles qui utilisent des représentations et des interactions qui visent à

⁴⁹O'Keefe D.J (2002) *Persuasion : Theory and research*. Thousand Oaks, California : Sage Publications, p. 3.

⁵⁰Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press. p. 3.

convaincre le joueur d'agir pour compléter un défi. La ludification et le phénomène du « faire faire »⁵¹ a recours à ce procédé pour convaincre le joueur à s'engager dans certaines activités que propose le jeu comme l'indique les professeurs de l'UQÀM et de l'Université Catholique de Louvain, Maude Bonenfant et Thibault Philipette, dans leur texte Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification :

[...] tant que la forme sémiotique demeure apparente, c'est-à-dire tant que les marqueurs, mécanismes et stratégies ludiques utilisés afin de motiver l'engagement sont reconnus comme tels, l'individu peut avoir une distance critique par rapport à son activité, distance nécessaire à l'exercice même du jeu. Il n'y a alors pas nécessairement de consentement de l'individu à un système de valeurs auquel la ludification donnerait forme, mais plutôt une satisfaction personnelle à s'engager afin d'atteindre les objectifs ludiques du système.⁵²

Ce type de rhétorique (procédurale) explique la façon dont un système informatique reproduit dans les moindres détails des phénomènes réels transposés dans la sphère numérique. Cette stratégie de communication est couramment utilisée dans les jeux vidéo puisqu'elle s'apparente à la réalité. Il vise à convaincre le joueur d'agir à travers les représentations.

⁵¹ Les professeurs Maude Bonenfant et Thibault Philippette mentionnent que la rhétorique procédurale « fait-faire » des actions au joueur (des actions qu'il performe dans la mesure où il est convaincu de l'atteinte d'un objectif). Bonenfant et Al. p. 9.

⁵² Bonenfant, Maude, Philippette, Thibault (2018) Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, *Sciences du jeu* 10/2018, p. 8.

2.3.1 Le procedural

Le *Procedural* ou la procédure survient lorsque la plateforme numérique effectue une série de règles selon le programme que le joueur peut faire ou non. Ces procédures prennent plusieurs formes selon les conventions culturelles et les genres. La logique graphique des jeux vidéo tient en considération des phénomènes physiques de la nature.

Procedural genres emerge from assemblages of procedural forms. These are akin to literary, filmic, or artistic genres like the film noir, the lyric poem, or the science fiction novel. In videogames, genres include the platformer, the first-person shooter, the turn-based strategy game, and so forth. When we recognize gameplay, we typically recognize the similarities between the constitutive procedural representations that produce the on-screen effects and controllable dynamics we experience as players.⁵³

Le jumelage de graphiques avec une logique et ses codes numériques propre à l'industrie des jeux vidéo facilite leur catégorisation selon un genre bien précis que tous reconnaissent. Les codes informatiques de la procédure sont la structure du jeu et cette structure peut contenir une idéologie différente de celle du joueur.

2.3.2 La rhétorique au-delà des mots

La rhétorique (*rhetoric*) est le langage ou les systèmes de symboles utilisés pour manipuler ou confondre le joueur que nous retrouvons dans les jeux vidéo. Ces derniers

⁵³Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press, p. 27.

empruntent les représentations littéraires, artistiques et cinématographiques et sont conçus consciemment comme des expressions d'idées. Ils sont d'excellents candidats pour le discours théorique, car l'aspect persuasif complète les expressions d'idées. La rhétorique est l'art d'utiliser des arguments lors d'une conversation ou dans l'écriture. Ces arguments possèdent plusieurs buts tels que de convaincre, illustrer, proposer et persuader. Elle doit véhiculer un message et elle ne touche pas uniquement l'aspect oratoire bien que celui-ci soit le point central. Bogost reprend les propos du philosophe Kenneth Burke au sujet du large éventail que contient la rhétorique. La création et la consommation de systèmes symboliques comme les œuvres d'art, télévisuelles ou bien les jeux vidéo élargissent la rhétorique au-delà de la conversation et incluent les domaines non verbaux.

In addition to expanding the conception of rhetoric, Burke also expands its domain. Following the tradition of oral and written rhetoric, he maintains language as central, but Burke's understanding of humans as creators and consumers of symbolic systems expands rhetoric to include nonverbal domains. He does not explicitly delineate all the domains to which rhetoric could apply; instead, he embraces the broadness of human symbolic production in the abstract. "Wherever there is persuasion," writes Burke, "there is rhetoric. And wherever there is 'meaning,' there is 'persuasion.'" ⁵⁴

Il existe de nombreuses formes de rhétoriques (visuelle, digitale et procédurale) qui véhiculent des messages de persuasion au sein des plateformes médiatiques comme la télévision, la photographie, le cinéma et les jeux vidéo qui appartiennent, selon Kenneth Burke, à la catégorie des rhétoriques non verbales.

⁵⁴Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press, p. 21.

2.3.3 La rhétorique visuelle et digitale et les jeux vidéo

Les images diffusées à travers les supports visuels (télévision, photographie, internet, etc.,) sont des outils de communication essentiels chez les médias de masse. Les photos et les bandes vidéo produites par un politicien ou par des multinationales doivent être efficaces et comprises par un grand nombre d'individus lorsqu'ils sont diffusés. L'efficacité dans la transmission du message par l'image est due à sa compréhension instantanée et à son caractère holistique tandis que l'usage de la parole ou de l'écriture demande une rigueur d'analyse qui perdure puisqu'ils sont constitués de nombreuses unités. La rhétorique visuelle par exemple sert les publicitaires dans la vente d'un produit puisqu'ils utilisent une série d'images qui vont influencer le comportement des consommateurs en créant un besoin immédiat et artificiel qu'ils n'avaient pas. L'image permet l'éveil de stimulus chez l'individu et dans certaines situations l'apport d'arguments verbaux servira de complément pour nourrir l'imaginaire chez les individus.

Images may lack the kind of deep analysis afforded by textual interpretation, a sentiment that resonates with concerns over the use of images in propaganda. According to Hill, images are more “vivid” than text or speech, and therefore they are more easily manipulated toward visceral responses.⁵⁵

Les images n'ont pas la profondeur d'analyse d'interprétation d'un texte ou d'un argumentaire, elles résonnent davantage qu'un texte ou un discours chez les individus. Lorsque des créateurs de jeux vidéo utilisent des images (immobiles ou mobiles) dans

⁵⁵Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press, p. 22.

le but de surprendre, ils peuvent facilement manipuler les images pour générer et manipuler des sentiments viscéraux des joueurs comme la peur, la crainte, l'excitation, etc.

Les supports numériques comme les ordinateurs et les consoles de jeux vidéo sont des outils favorisant la diffusion d'images dans un univers virtuel. Les ordinateurs possèdent la capacité d'emmagasiner des versions modifiées de textes et discours oratoires déjà existants. Les lettres deviennent des courriels et les conversations se transforment en séance vidéo. Les jeux vidéo transforment les histoires à regarder en quêtes à réaliser pour le joueur.

Digital rhetoric typically abstracts the computer as a consideration focusing on the text and image content a machine might host and the communities of practice in which that content is created and used. Email, websites, messages boards, blogs, and wikis are examples of these targets.

56

La rhétorique digitale ou numérique tend à présenter sous forme numérique des écrits, des images et des séquences vidéo sans tenir compte des fondements informatiques (codes et opérations informatiques) qui transmettent ces informations. Ces deux formes de rhétoriques (visuelle et digitale) que l'on retrouve dans la rhétorique procédurale offrent une nouvelle perspective sur la manière dont les choses fonctionnent et que le joueur peut expérimenter à travers les jeux vidéo. La haute qualité infographique que l'on retrouve dans l'univers numérique rapproche les joueurs de la réalité. L'aspect ludique sert à la compréhension des aspects précis entourant les phénomènes réels. Il n'existe pas de consentement chez les individus s'ils n'adhèrent pas aux valeurs

⁵⁶Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press, p. 25.

véhiculées de manière ludique que l'on retrouve dans le jeu. Il s'agit plutôt d'une satisfaction personnelle dans l'atteinte des objectifs. La construction des interfaces des jeux vidéo combine plusieurs types de rhétoriques (visuelle, digitale, verbale et écrite) qui constituent la trame narrative de l'œuvre vidéoludique. Les éléments du récit et les images qui structurent le jeu vidéo (qui se concentre sur un aspect précis d'un événement) peuvent avoir une influence sur l'opinion des joueurs au sujet d'un fait historique ou d'une situation sociale.

2.3.4 La rhétorique procédurale et les *persuasive games* : *Grand Theft Auto V*

C'est dans les *persuasive games* que cette notion est la plus pertinente, car elle permet de dégager des enjeux sociaux importants à travers l'interactivité et le divertissement que procure le jeu vidéo.

But I want to suggest that vividness comes not from immersion, but from abstraction. The values common to virtual reality and computer graphics assume that the closer we get to real experience, the better. This sentiment corresponds directly to the vividness spectrum, with the best interactivity coming closest to real experience. But meaning in videogames is constructed not through a re-creation of the world, but through selectively modeling appropriate elements of that world. Procedural representation models only some subset of a source system, in order to draw attention to that portion as the subject of the representation.⁵⁷

Bien qu'ils s'apparentent aux *serious games*, c'est-à-dire, des jeux conçus à des fins éducatives, les *persuasive games* sont conçus dans l'intention de conscientiser ou

⁵⁷ Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press, p-p. 45-46.

d'influencer l'opinion des utilisateurs. (O'Keefe : 2002) La présence de la rhétorique procédurale au sein des *persuasive games* fait en sorte que les jeux vidéo sont plus qu'un simple outil de divertissement. Ils peuvent éclairer, interroger ou critiquer auprès des utilisateurs sur le fonctionnement des processus sociaux réels dans un système institutionnel ainsi que sur la manière dont fonctionnent ou devraient fonctionner certains aspects de la société par exemple. La structure et la trame narrative de l'univers de GTA utilisent plusieurs éléments culturels, sociaux et artistiques auxquels l'avatar doit habiter qui font partie intégrante de la société américaine. Elle offre un sens du lieu (*sense of place*) qui enrichit l'expérience vidéoludique. Les paradoxes sociaux de la société américaine sont présents dans le jeu sous forme de parodie d'ironie. La réalisation des missions principales et des quêtes secondaires (*sidequest*) qui amène le joueur à prendre conscience de l'univers dans lequel évoluent les personnages qu'il incarne. Cette prise de conscience lui permet de s'interroger sur les gestes qu'il commet pour avoir réalisé l'ultime but, vivre le rêve américain.

2.4 La rhétorique processuelle

Au premier abord, la rhétorique procédurale ne semble pas tenir compte de l'affectivité et des messages qui s'adressent au joueur puisqu'il suffit de reproduire les actions par son avatar pour réussir le jeu. Elle ne crée pas un sentiment d'identité pour le joueur comme pourrait le faire la rhétorique processuelle. Ces deux types de rhétoriques (procédurale et processuelle) s'entremêlent. La première s'attarde sur l'exécution des actions (fait-faire) et la seconde sur les aspects émotionnels qu'offre la trame narrative d'un univers vidéoludique (fait-être).

La rhétorique procédurale « fait-faire » des actions au joueur (des actions qu'il performe dans la mesure où il est convaincu de l'atteinte d'un objectif) et la rhétorique processuelle « fait-être » le joueur (elle lui intime de devenir « quelque chose » en exigeant une adhésion à des idées ou valeurs plus profondes).⁵⁸

Le joueur ne fait pas que jouer une « *game* », il se retrouve dans le « fait-être » du jeu. Le jeu conduit le joueur à un niveau d'immersion supérieur que l'on nomme « *play* » où il s'investit dans l'histoire qui a un effet émotionnel sur lui. L'efficacité de la ludification se trouve dans l'activation de la motivation de type régulation identifiée qui trouve écho chez les joueurs. La répétition d'arguments dans le jeu finit par être assimilée de manière plus ou moins consciente chez le joueur puisqu'ils peuvent faire écho à un système de valeur à laquelle il adhère déjà. Ces messages véhiculés par la ludification peuvent être internalisés par le joueur comme l'indiquent Maude Bonenfant et Thibault Philippette.

Cette internalisation réfère en fait à l'« adhésion » à un discours – dans le sens de « se déclarer d'accord avec une idée » - terme ici favorisé pour faire état d'un stade où l'individu est non seulement investi d'un point de vue comportemental en exécutant une série d'actions », mais également d'un point de vue affectif.⁵⁹

Ce processus d'adhésion d'une série d'actions logiques propres à un univers particulier est encouragé par ce que Bonenfant et Philippette désignent de rhétorique processuelle.

⁵⁸ Arsenault, Dominic, Bonenfant, Maude (2016) Dire, faire et être dans les jeux vidéo, *Implications philosophiques* en ligne : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>

⁵⁹ Bonenfant, Maude, Philippette, Thibault (2018) Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, *Sciences du jeu* 10/2018, p. 9.

Cette rhétorique agit sur l'identité du joueur soit en influençant ses actions ou en le confrontant dans ses valeurs intrinsèques. La stratégie de la persuasion qui agit sur l'individualité peut influencer le joueur en « faisant-être » allant jusqu'à l'adhésion totale des valeurs transmises au point où la distinction de ce qui relève du joueur de ce qui provient des autorités extérieures est impossible à faire.

La forme sémiotique ludique (les marqueurs, les mécaniques et les stratégies ludiques) que l'on retrouve dans la rhétorique processuelle devient invisible chez le joueur. Ils ne sont plus reconnus puisque les messages idéologiques et les valeurs qui y sont véhiculées prennent le pas sur la ludification. Il s'agit d'adhérer à un discours sous-jacent plutôt que de « jouer le jeu ». La ludification prend toute sa puissance puisque le joueur adhère à un discours dans le jeu ou elle est une source de motivation liée à la satisfaction personnelle de réussir le jeu. Elle est également une forme de rhétorique pouvant émouvoir les joueurs et influencer leur individualité à cause de l'internalisation des discours véhiculés par le jeu.

La rhétorique processuelle, elle, fait plus appel au pathos, à la manière dont l'individu évalue ses actions grâce à ses affects alors que le fait d'être « touché » le convainc également d'agir. On comprend alors d'autant plus à quel point les stratégies de rhétorique processuelle peuvent avoir des effets sur l'éthique personnelle et qu'il faut, pour l'individu, adopter une distance par rapport à ses actes.⁶⁰

Il est possible de faire bonne figure à travers les actions du jeu sans avoir une adhésion aux valeurs transmises qui sont représentées à travers une œuvre fictive dans le cas de

⁶⁰Arsenault, Dominic, Bonenfant, Maude (2016) Dire, faire et être dans les jeux vidéo, *Implications philosophiques* en ligne : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>

la rhétorique procédurale. L'accomplissement et la performance liés à l'optimisation de la réalisation du jeu importent dans ce type de rhétorique. L'adhésion aux valeurs diffusées à l'intérieur de l'œuvre vidéoludique auprès du joueur est non négligeable dans la rhétorique processuelle et ces valeurs peuvent influencer le comportement éthique d'un joueur pendant et après la pratique vidéoludique. L'internalisation du discours d'une œuvre vidéoludique aura une incidence sur la perspective et le devenir du joueur qui s'opère à travers la ludification. Le jeu vidéo prend la forme d'une rhétorique qui vise à persuader les joueurs que les valeurs et les comportements sont légitimes pour ceux qui les performant et le jeu vidéo n'est plus vu pour son caractère autotélique.

2.5 L'acte humoristique dans les médias numériques

L'univers de GTA est axé sur l'humour satirique et la parodie pour illustrer les nombreux paradoxes de la société américaine. L'humour présent dans l'univers de GTA V est un acte de discours qui s'inscrit dans une situation de communication. Il apparaît dans de nombreuses situations dont le contrat est variable comme en publicité, en politique, dans les médias, dans les conversations quotidiennes, etc. L'humour est un acte d'énonciation stratégique permettant de faire de l'interlocuteur un complice comme l'indique Patrick Charaudeau, linguiste français et professeur de l'Université Paris VIII dans son texte *Des catégories pour l'humour*.

[...] l'acte humoristique est la résultante du jeu qui s'établit entre les partenaires de la situation de communication et les protagonistes de la situation d'énonciation [...] Aussi est-on amené, pour étudier l'acte humoristique, à décrire la situation d'énonciation dans laquelle il apparaît,

la thématique sur laquelle il porte, les procédés langagiers qui le mettent en œuvre et les effets qu'il est susceptible de produire sur l'auditoire [...].⁶¹

Selon Charaudeau, l'acte humoristique met en scène trois protagonistes : le locuteur, le destinataire et la cible. Le locuteur (animateur, humoriste, chroniqueur ou caricaturiste d'un journal, etc.) produit l'acte humoristique qui prend différentes formes telles la chronique, la publicité, les conversations, etc. Pour produire l'acte humoristique, il faut tenir compte de la nature de l'interlocuteur, de sa relation qui s'est instaurée avec le destinataire et les circonstances dans laquelle elle s'est produite. Le locuteur doit avoir face à son interlocuteur une position légitimant l'énonciation humoristique tout en justifiant le jeu langagier auquel il se livre à propos d'un thème précis et ciblé. Parfois, c'est la position qu'il campe dans la situation de communication qui le rend légitime. Le dessinateur de caricatures est par définition un humoriste. Dans les chroniques journalistiques commentant l'actualité, le chroniqueur use de traits humoristiques pour illustrer son propos. Dans les conversations spontanées entre deux individus, le locuteur doit se donner les outils pour justifier l'usage de l'énonciation humoristique, car il risque d'être incompris par son interlocuteur. Il est possible que le locuteur mette en scène un personnage ou qu'il élabore un univers où les personnages véhiculeront son énonciation humoristique. Le personnage deviendra à son tour locuteur-énonciateur de l'histoire racontée.

On a affaire à un énonciateur-personnage de l'histoire dont il faut considérer l'identité, car c'est sur elle que repose le trait humoristique. Telle réplique n'est drôle que parce qu'elle provient d'un Belge (pour les Français), d'un Newfie (pour les Québécois), [...] d'un notable (pour montrer sa suffisance comme le fait Jacques Brel dans les Bourgeois), etc. Ainsi voit-on s'installer dans les histoires populaires des personnages types

⁶¹Charaudeau, Patrick (2006) Des catégories pour l'humour?, Question de communication, 10, 2006, p. 22.

qui ont l'identité du naïf, de l'ingénu, du bête, ou au contraire du malin ou de l'astucieux [...] ⁶²

Le destinataire de l'acte humoristique peut avoir le rôle de complice ou de victime. Comme complice, il entre en connivence avec le locuteur de l'acte humoristique. Que ce soit en consommant de la publicité, en lisant le journal, en écoutant des séries télévisées et des films ou en jouant aux jeux vidéo. Il est appelé à partager la vision décalée du monde proposé par l'énonciateur ainsi que du jugement relatif que celui-ci porte sur une situation ou sur une cible. Lorsqu'il occupe le rôle de victime – ce qui se produit dans des situations diagonales – il est à la fois la cible et le destinataire de l'acte humoristique qui a toutes les raisons pour se sentir visé. L'interlocuteur doit user d'une autre stratégie puisqu'il ne peut répliquer de la même manière que lorsqu'il est complice de l'acte. Souvent, rire de lui-même ou faire la sourde oreille en ayant recours à l'ironie pour se sortir de la situation dans laquelle il se trouve.

La cible est ce sur quoi porte l'acte humoristique ou ce à propos de quoi il s'exerce. Ce peut être une personne (individu ou groupe) en position de troisième protagoniste de la scène humoristique, dont on met à mal le comportement psychologique ou social en soulignant les défauts ou les illogismes dans ses manières d'être et de faire au regard d'un jugement social de normalité (Freud ici parle de « victime »), comme on le voit dans les caricatures de presse qui mettent en scène des hommes politiques ; cela peut également être une situation créée par les hasards de la nature ou les circonstances de la vie en société dont on souligne le caractère absurde ou dérisoire, comme cela apparaît dans certains titres de faits divers (« Cambriolé trois fois, il met le feu à sa maison ») ; cela peut aussi être une idée, opinion ou croyance, dont on montre les contradictions, voire le non-sens. C'est par l'intermédiaire de la cible que l'acte humoristique met en cause des visions normées du monde en procédant à des dédoublements,

⁶²Charaudeau, Patrick (2006) Des catégories pour l'humour?, Question de communication, 10, 2006, p. 23.

des disjonctions, des discordances, des dissociations dans l'ordre des choses.⁶³

Les mécanismes entourant le discours humoristique qui met en scène trois protagonistes à travers lesquels circule une vision décalée du monde social vont influencer sur le type d'humour utilisé pour illustrer les absurdités du monde comme c'est le cas avec la parodie.

La parodie n'est pas un genre bien qu'elle possède un style, un contenu ainsi que de règles. Nous pouvons l'utiliser sur tous les genres stylistiques ou littéraires. Elle est l'imitation burlesque et grossière d'une œuvre artistique ou de traits qui caractérise une situation. La professeure de l'Université du Québec à Montréal, Gabrielle Trépanier-Jobin, considère la parodie comme étant une forme discursive qui se base sur deux procédés dialectiques interreliés. L'un des procédés est l'imitation et l'autre est la transformation d'éléments qui sont propres à un discours (un texte, un genre, un courant ou un jeu). La cible d'une parodie est de briser l'équilibre des conventions artificielles et redondantes que contiennent les genres pour en illustrer le côté absurde. Par ses procédés humoristiques, la parodie éclaire les rouages conservateurs que l'on retrouve au sein des grands courants artistiques pour en illustrer le manque d'innovation que le courant artistique pourrait avoir si ces créateurs avaient usé d'audaces au lieu de suivre les conventions établies.

These two process are deeply intertwined in parody techniques : exaggeration involves the repetition of a familiar element with a difference in terms of degree, while recontextualization implies the repetition of a conventional element in a different context. Since genres are based on a fragile balance between the repetition of the same conventions within a group of texts and the inclusion of slight differences from a text to another,

⁶³ Charaudeau, Patrick (2006) Des catégories pour l'humour?, Question de communication, 10, 2006, p. 23-24.

the *modus operandi* of a genre parody is to break this delicate equilibrium in order to highlight genre conventions and show how artificial and redundant they are.⁶⁴

Elle permet d'avoir une distance critique et ironique qui accentue les différences plutôt que les similitudes en utilisant différents mécanismes humoristiques. La parodie se moque des personnages, du cadre, des styles et elle peut critiquer le fonctionnement d'œuvres ou d'institutions en mettant en lumière ses contradictions et ses travers. Souvent associé à la comédie, le sens premier du terme n'évoquait pas l'idée du rire ou du comique.

[...] but the original meaning of the Greek term *παρωδία* [parôdia] (*παρά* [pará] = “beside” or “against” and *ὠδή* [ôdê] = “song”) does not evoke the idea of a comical discourse [...] as indicated by the double meaning of its prefix “para” which mean “beside” or “against”. A parody is at once close and far from its target, and simultaneously the result of admiration and disregard.⁶⁵

Bien qu'originellement le rire ne soit pas le principal critère pour décrire la parodie, elle tend vers le comique à cause de ses procédés qui vont à l'encontre des conventions que nous retrouvons dans les genres artistiques plus classiques et conventionnels comme les pièces de théâtre, les œuvres littéraires, les séries télévisées ou certains tableaux. Les rires surviennent lorsque les attentes des individus envers une œuvre ou un spectacle sont renversées par l'incongruité de l'œuvre qu'ils regardent. Cette incongruité cause un effet de surprise chez l'individu (spectateur) puisque l'écart entre

⁶⁴ Trépanier-Jobin, Gabrielle (2019) The Ambiguity of Casual Game Parodies, *Kinephanos*, mai 2019, p. 105

⁶⁵ *Idem* 64, p. 106.

l'anticipation des individus et l'action réelle qui se déroule dans l'œuvre ou le spectacle est à l'opposé de ce qui est attendu.

La parodie est souvent considérée comme une forme médiatique ambivalente puisqu'elle peut rendre hommage à sa cible ou être critique envers sa cible. Son préfixe peut prendre un double sens puisque « para » peut signifier à la fois être « contre » ou « à côté ». La parodie est un « contre chant » puisqu'elle s'inscrit en opposition ou en contraste entre deux textes. Elle met l'accent sur l'intention pragmatique de la parodie traditionnelle qui vise le désir de provoquer un effet ridicule, comique ou dénigrant. La parodie peut être près et loin de sa cible, car elle est, de manière simultanée, le résultat de l'admiration ou du mépris. Dans sa forme admirative, elle détient une distance critique qui désacralise sa cible tandis que dans sa forme irrévérencieuse, elle reconnaît l'importance de sa cible. La parodie est un processus structuré et modélisant qui reprend, invente et contextualise des œuvres d'art déjà existantes dont l'ingrédient essentiel est l'ironie. Ce processus permet d'avoir une distance critique entre le parodiant et le parodié.

The imitation or repetition process is generally seen as the conservative aspect of a parody, while the transformation or differentiation process is conceived as the innovative and subversive aspect of this discursive form. [...] these two processes are, however, constantly intertwined, which confers to parodies a continuous ambivalence between consolidation and innovation.⁶⁶

La parodie est révélatrice lorsqu'elle se moque des faiblesses d'une production ou des stéréotypes récurrents d'un genre artistique. Plusieurs critiques sont adressées à cette forme médiatique à cause de ses fonctions dégradantes ou par la présence de l'ironie

⁶⁶ Trépanier-Jobin, Gabrielle (2019) The Ambiguity of Casual Game Parodies, Kinephanos, mai 2019, p. 106.

qui cache les intentions trompeuses sous le couvert du rire dans le but de donner une fausse impression que la parodie est supérieure à sa cible. La parodie est parfois accusée d'être élitiste puisqu'elle peut être inaccessible pour le receveur du message qui ne possède pas les référents du message. Cette prise de position elle-même est élitiste puisqu'elle suppose que le receveur est dans l'impossibilité de comprendre le double sens du discours parodique. Les parodies demeurent pertinentes lorsqu'elles attaquent leurs cibles sans avoir la prétention d'être plus intelligentes quand elles critiquent ou se moquent des structures et du langage d'un genre artistique particulier.

Le « genre » de la parodie contient des fonctions positives comme leur force régénératrice. Elle atténue la mécanisation et la décomposition naturelle que l'on retrouve dans les dispositifs littéraires et artistiques d'un genre particulier. La parodie sert d'outil de modernisation des genres pour que ces derniers soient au goût du jour (comme les genres hollywoodiens du cinéma par exemple). La parodie permet de retravailler le genre sans le réformer dramatiquement. Elle libère le genre de ses conventions dépassées en lui donnant un nouvel élan pour que ce dernier puisse persister dans le temps. Selon le professeur de l'Université Flinders, Robert Phiddian, la parodie se rapproche de la notion de la différance de Jacques Derrida. Nous constatons, lorsque l'œuvre est déconstruite, que cette dernière possède un réseau d'appropriations, d'imitations et de citations. Chaque passage ou symbole d'une œuvre artistique (qu'elle soit sous forme textuelle ou visuelle) peut avoir une signification totalement différente de ce qu'on lui avait attribué au premier abord. C'est pour cette raison que Phiddian affirme que la parodie est le « genre » qui adhère le mieux à cette idée de la différance puisqu'elle change, sous le couvert de l'humour et de l'ironie, l'idée première d'une œuvre.

A parody brings out the possibility of its own ridicule in the text. It is the deconstruction which is always available. It comes from the margins of a pre-existing text or discourse, supplementing it dangerously : giving it what it lacks (its own implicit critique), giving it what it deserves (a vision of its own absurdity), and taking its place (decentering it and over coming it).⁶⁷

La parodie sert également à dénoncer les absurdités ainsi que les paradoxes de la sphère politique et sociale d'une communauté. Elle est l'outil par excellence pour attaquer les idéologies, les valeurs, les codes culturels, les prises de décisions politiques ayant un impact sur la société. Elle conteste le racisme, le sexisme, le colonialisme et l'instauration de mesures capitalistes qui nuisent au développement social ou environnemental d'un État.

Pour que l'interprétation parodique soit efficace, il faut déterminer la cible et déduire l'ironie du parodiste dans une œuvre qui inclut les différences par rapport à la cible originale. La répétition, l'imitation ou l'exagération de certains traits aide l'individu (ou le récepteur) à déterminer le pastiche d'une création artistique. La parodie s'avère particulièrement délicate lorsque le parodiste (ou producteur) et l'individu (ou récepteur) ne partagent pas le même répertoire de références ou de connaissances culturelles. Cependant, la reconnaissance du caractère ironique de la cible parodiée repose sur la présence d'indices sur la cible et les intentions du parodiste dans les textes ou les symboles de l'œuvre artistique. Le titre, les sous-titres, les textes, les situations scénarisés destinés au lectorat ou à l'auditoire (lors de pièces de théâtres, de séries télévisées, de films) sont des exemples d'indices que nous pouvons retrouver partout à travers l'œuvre qui nous indique la présence de la parodie. Les indices de la parodie se manifestent également dans l'industrie du jeu vidéo. Nous les retrouvons à travers les interfaces, l'environnement du jeu, dans la trame narrative du récit, dans les crédits,

⁶⁷Phiddian, Robert (1997) Are Parody and Deconstruction Secretly the Same Thing? *New Literary History*, 28(4), p. 689.

dans les instructions du jeu tout comme dans les publicités à la télévision ou sur internet qui sont destinés aux joueurs. L'ensemble de ces indices favorise la compréhension des codes et la détection de l'ironie qui régissent la parodie auprès des individus qui ne sont pas familiers avec les référents relatifs à l'univers de l'œuvre artistique.

La parodie que l'on retrouve dans les jeux vidéo n'est pas dans la même catégorie que les jeux « clones ». Les « clones » sont des produits dérivés d'un nouveau jeu possédant une nouvelle couleur, mais conservant le même *gameplay*⁶⁸ et les interfaces que la version originale. Ils ne sont pas créés dans le but de devenir une référence à la franchise de jeu qui les a inspirés, mais pour générer des revenus considérables puisqu'ils exploitent la popularité du jeu original. Les parodies que l'on retrouve dans l'industrie vidéoludique sont conçues pour apporter une réflexion, un commentaire sur leur cible et elles n'ont de sens que par rapport à elle. Alors que les parodies que l'on retrouve dans les émissions de télévision et les films transforment la syntaxe et le lexique stylistique de leur cible. Les parodies des jeux vidéo, dans leur interface, imitent les éléments du *gameplay* en les modifiant (les règles, les mécanismes et les objectifs) par rapport à leur cible. Peu importe la plateforme médiatique, la parodie est excellente pour illustrer les travers d'une situation pour en rire.

2.6 La parodie et ses mécanismes humoristiques

La parodie de la société américaine que nous retrouvons dans l'univers de GTA V contient de nombreux procédés comiques. Ces procédés comiques issus de la comédie présentent les défauts de l'être humain ou d'une situation dans le but de faire rire. La comédie met en évidence les situations injustes ou les traits de caractère à travers le jeu des acteurs ou tout est grossi et exagéré, ce qui rend la scène hilarante. L'immense

⁶⁸Voir annexe A.

variété des procédés comiques qui la compose ainsi que sa faculté d'adaptation et d'hybridation avec d'autres genres sans perturber leurs conventions rend la comédie difficile à définir. Le ton léger du rapport à la vie quotidienne, les rires générés ainsi que ses fins heureuses sont les caractéristiques conventionnelles de la comédie. Cependant, aucune de ces caractéristiques n'est obligatoire pour être qualifié de parodie.

Unsurprisingly, then, the comedy genre is even harder to define for games whose own system of gameplay genre categorisation is in a state of confusion. Although some may call individual games or a type of graphic adventure games comedy, a comedy genre has never been recognised for videogames in the way it exists for other forms of entertainment like film or television. [...] Tim Schafer, thought a comedy genre would be useful because it would encourage more humoristic games and help the comedic games find their audience (Schafer et al., 2010). Sean Vanaman and Rhianna Pratchett, on the other hand, did not see a need for a genre because comedy can be used across genres.⁶⁹

Dans son mémoire de maîtrise, Anne-Marie Grönroos, illustre que la comédie s'adapte bien aux conventions des genres plus classiques et rend plus difficile encore la catégorisation de la comédie que l'on retrouve dans certains jeux issus de l'industrie des jeux vidéo. Les modes et sous-genres les mieux établis de la comédie que nous retrouvons chez les médias de masse traditionnels comme la télévision et le cinéma peuvent également s'appliquer sur les jeux vidéo. Ces techniques et les catégories du rire peuvent se croiser et s'entremêler, ce qui fait en sorte que la plupart des jeux vidéo répertoriés appartiennent à plus d'une catégorie. Nous avons retenu quelques procédés issus de la comédie que nous retrouvons dans l'univers incongru et loufoque de GTA.

⁶⁹Grönroos, Anne-Marie (2013) *Humour in Video Games : Play, Comedy, and Mischief*. Mémoire de maîtrise du département des arts, Université Aalto, p. 26.

2.6.1 La satire

La satire et la parodie sont des genres humoristiques voisins qui peuvent porter à confusion. Si la parodie consiste à copier une idée ou un concept pour se moquer et faire rire en prenant la forme d'une caricature, la satire se moque d'un évènement, d'une idée ou d'une personne sans reproduire le sujet directement. La satire est une moquerie beaucoup plus subtile et fine que la caricature qui caractérise la parodie. La satire s'inscrit dans une contestation envers un enjeu ou un sujet de société sérieux où la colère et la frustration sont tournées en dérision. Malgré son sens critique, elle aborde avec humour un sujet de société important en usant de dérision dans l'optique de faire réfléchir les individus comme l'indique la critique littéraire, Linda Hutcheon :

La distinction entre la parodie et la satire réside dans la « cible » visée. La satire est la forme littéraire qui a pour but de corriger certains vices et inepties du comportement humain en les ridiculisant. Les inepties ainsi visées sont généralement considérées comme extratextuelles dans le sens où elles sont presque toujours morales ou sociales et non pas littéraires.⁷⁰

Ce procédé comique offre un moyen de discuter de matériel sociopolitique sérieux comme les enjeux raciaux, les inégalités sociales ou de la pertinence du capitalisme sans dévier dans le mélodramatique ou la propagande. Anne Marie Grönroos mentionne que le jeu vidéo satirique place le joueur à la fois comme participant volontaire et victime potentielle de ses gestes. GTA en est le parfait exemple puisqu'il pousse le joueur à commettre des gestes moralement discutables dans un monde

⁷⁰ Hutcheon, Linda (1981) Ironie, Satire, Parodie : Une approche pragmatique de l'ironie, *Poétique : Revue de Théorie et d'analyse littéraire* 12.46 (1981), p. 144.

capitaliste et corrompu. C'est ce qui en fait le mode privilégié et respecté pour répondre aux préoccupations sociales. La satire est efficace lorsqu'elle sème le doute auprès des individus.

2.6.2 L'ironie

L'ironie est une figure de style visant à dire l'inverse de ce que l'on veut faire entendre. Il existe un contraste sur le sens premier d'un énoncé puisque l'ironie consiste à ne pas offrir la valeur réelle d'un mot ou d'une chose et sous-entendre le contraire. La condition nécessaire pour comprendre l'ironie est la connaissance du contexte de la situation. L'ironie survient quand le contexte et les codes qui lui sont liés sont partagés et compris par un large auditoire. Sa fonction pragmatique est une signalisation d'évaluation qui est majoritairement péjorative comme l'indique la professeure de l'Université de Toronto, Linda Hutcheon :

La fonction pragmatique de l'ironie consiste en une signalisation d'évaluation, presque toujours péjorative. La raillerie ironique se présente généralement sous forme d'expressions élogieuses qui impliquent au contraire un jugement négatif. Sur le plan sémantique, une forme laudative manifeste sert à dissimuler une censure moqueuse, un blâme latent. [...] par son double sens, l'ironie permet simultanément de désigner l'objet de la satire, dont elle feint d'accréditer le point de vue et les valeurs cibles au premier degré, et de le dénoncer, en suggérant un contre discours et des valeurs authentiques au second degré.⁷¹

⁷¹ Hutcheon, Linda (1981) Ironie, Satire, Parodie : Une approche pragmatique de l'ironie, *Poétique : Revue de Théorie et d'analyse littéraire* 12.46 (1981), p-p. 142-144.

La raillerie ironique se fait sous forme d'expressions élogieuses qui impliquent un jugement négatif. Sur le plan sémantique, un éloge sert à dissimuler un blâme latent ou une censure moqueuse. La différence de signification que nous retrouvons dans l'ironie fait d'elle une antiphrase. Il existe, dans l'acte ironique, un paradoxe dans la superposition structurale des contextes sémantiques sur ce que l'on veut dire et sur ce que l'on veut laisser entendre. Ce double sens permet de désigner l'objet satirique dont elle feint de glorifier le point de vue et les valeurs ciblées au premier degré, pour les infirmer en sous-entendant un contre discours et des valeurs authentiques au deuxième degré. L'ironie superpose un discours fallacieux qui se veut explicite au véritable discours implicite tout en hiérarchisant les valeurs qui vont de pair. Elle constitue un trope majeur à la satire puisqu'elle possède un caractère comique, un esprit critique et axiologique à visée normative.

2.6.3 L'humour burlesque/ « slapstick » et vulgaire : un mélange de bon goût

L'humour burlesque ou « slapstick » est un procédé humoristique qui utilise le premier degré (sans sous-entendu) pour faire rire. Il s'agit d'un procédé comique extravagant, théâtral, cinématographique ou télévisuel où se côtoie le cocasse, le ridicule et le grotesque. Le burlesque ou slapstick est un style humoristique très physique basé sur l'exagération de gestes ou de sons. Cette forme d'humour travestit un genre noble comme le théâtre pour en faire un discours vulgaire et grotesque comme l'indique la docteure en sémiologie théâtrale, Louise Vigéant :

C'est un humour de premier degré (sans message caché), qui fait rire en mélangeant le distingué et le vulgaire : on ridiculise quelque chose de noble avec des rots, des pets, etc. C'est souvent un humour très physique, basé sur l'exagération. Il peut aussi inclure de la violence exagérée.⁷²

Le terme burlesque désigne le genre comique fondé sur le gag et sur l'art de l'instant. Le burlesque se base sur des personnages ayant une grande autonomie et typés que le public reconnaît rapidement à cause d'un trait physique particulier, d'un accessoire récurrent ou d'une manie distinctive dans ses réactions exagérées. Souvent, les personnages dans les œuvres burlesques représentent les inadaptés ou les laissés pour compte de la société, ce qui ajoute un pouvoir satirique supplémentaire au genre.

L'humour slapstick implique une part de violence physique exagérée à l'extrême qui s'opère de façon volontaire. L'effet slapstick tire son origine dans les bâtons d'Arlequin qui produisaient des sons suggestifs. L'aspect visuel de ce type d'humour peut se définir par l'« effet tarte à la crème » où l'un des personnages reçoit à de nombreuses reprises un objet sur la tête comme des œufs ou un coup de pelle pour alimenter l'effet comique. Nous retrouvons ce procédé dans de nombreuses comédies burlesques et des vaudevilles. Ces pièces de théâtre comiques et satiriques présentent des intrigues qui reposent sur le quiproquo, l'extravagance, le saugrenu et possédant un langage délirant et très théâtral.

Ce style d'humour est souvent répandu dans les jeux vidéo ayant un ton léger comme dans l'univers de Mario Smash Bros. Ce jeu où les personnages s'affrontent sur des tableaux comportant des éléments distinctifs des univers issus de la compagnie Nintendo comme Mario Bros, Pikachu, Kirby et Captain Falcon. Ils utilisent la violence et des objets pour éliminer leurs adversaires. Les actions physiques dans le but d'éliminer un adversaire qu'on y retrouve sont exagérées et lorsque le joueur assène un

⁷² Vigeant, Louis (1990) Les mots de l'humour, *Jeu : Revue de théâtre* (55), p. 25.

coup fatal, le personnage se voit éjecté du tableau de manière exagérée. Le burlesque ridiculise une situation noble avec des éléments vulgaires comme lorsqu'un personnage principal manque de civisme dans une scène sérieuse. Ce sous-genre de la comédie, qui se retrouve dans certaines œuvres télévisuelles, cinématographiques ou vidéoludiques est basé sur la transgression grossière du bon goût. La nudité, la violence extrême, les jurons et insultes gratuites sont les éléments qui caractérisent l'humour vulgaire et qui ont pour but de faire rire en choquant et en brisant des tabous sur des sujets et enjeux sociaux sensibles. Le vocabulaire faible du quotidien ou de la rue est souvent utilisé puisqu'il regorge d'expressions orales prononcées en toute connaissance de cause dans le but de choquer l'entourage. L'emploi de termes vulgaires dont le locuteur est pleinement conscient lorsqu'ils les verbalisent illustre souvent un mauvais regard sur soi par la société à cause des tabous sentimentaux, historiques et moraux. Ils recherchent cette réprobation de la société pour se démarquer. L'humour vulgaire n'est pas seulement exclusif au langage, il se manifeste également dans le comportement et les gestes dans la pratique sociale chez un individu. Ce dernier peut faire des gestes disgracieux comme un doigt d'honneur ou montrer ses fesses pour ridiculiser une convention sociale établie. Ce manque de distinction et de délicatesse choque la bienséance et c'est dans cette manière grossière et volontaire de parler, de se conduire qui illustre un manque d'éducation et de réserve que ce type d'humour fait rire et fonctionne.

2.6.4 L'humour noir

L'humour noir souligne les incohérences et absurdités de la vie de façon cruelle. Ce type d'humour veut faire réfléchir son public en frappant fort sur la cible. On aborde une situation dramatique ou bouleversante de manière complètement détachée. C'est cet effet qui choque puisque l'humour noir, dans sa forme, n'a pas besoin d'être

vulgaire pour être efficace. Ce type d'humour emploie la satire, l'ironie ou le sarcasme pour véhiculer un message. Il doit être manipulé avec soin et avoir de la subtilité afin d'éviter d'être confondu avec de la méchanceté gratuite ou de la vulgarité. L'humour noir évoque avec détachement, voire avec amusement, les événements les plus horribles ou contraires à la bonne morale. La mort, la maladie, la violence, la pauvreté ou les inégalités sont des thèmes récurrents de ce type d'humour. Il y a un contraste net entre le caractère tragique et bouleversant dans la manière dont on aborde les choses relatives à ces thèmes. Ce contraste suscite une interrogation et un sentiment de débalancement au moment de l'interpellation chez l'auditeur ou le lecteur.

Dark comedy (or black comedy) has disturbing shifts in tone that keep the viewer unsafely imbalanced. The difference between slapstick violence and dark comedy violence is that slapstick is coded harmless and not real, while dark comedy violence is generally more realistic. [...] dark comedy invites the audience to get emotionally involved but have moments of uncertainty where it becomes self aware. When the spectators re-engage in the play, they are more cautious and charged with tension. The climax of a dark comedy may be where the tensions are at their tipping point.⁷³

Cette interrogation provoque un rire ou un sourire est une arme de subversion très efficace. Pathétique et fataliste, ce type d'humour est une source de gêne puisque la blague provoque un malaise. Cette gêne est l'un des ressorts de l'humour noir puisqu'il fait hésiter celui qui rit entre sa réaction naturelle et spontanée, le rire, et sa réaction rationnelle et réfléchie qui regroupe l'horreur ou le dégoût. Selon les codes culturels, l'humour noir évolue entre la raillerie et le désespoir et son niveau d'acceptabilité varie

⁷³Grönroos, Anne-Marie (2013) *Humour in Video Games : Play, Comedy, and Mischief*. Mémoire de maîtrise du département des arts, Université Aalto, p p. 31-32.

selon la force des tabous qu'il chatouillera. Dans les jeux vidéo, l'humour noir est relié davantage sur les sujets abordés que nous retrouvons dans le jeu que le jeu lui-même.

2.6.5 L'exagération et l'imitation : figures de style de l'humour

Nous retrouvons les manifestations de figures de styles littéraires dans les jeux vidéo. Certaines d'elles possèdent des caractéristiques qui ajoutent un accent comique supplémentaire aux genres humoristiques. La répétition l'exagération ou l'hyperbole amplifie les traits d'une idée ou d'une réalité et de façon péjorative la plupart du temps afin de mettre en relief leurs défauts. Dans l'univers de GTA, les personnages principaux peuvent avoir une réserve intarissable de munitions et tuer un nombre effarant de quidams ou de policiers si le joueur en a envie. Cela illustre un niveau de violence élevée véhiculée dans la société américaine ainsi que le ridicule paradoxe de la liberté de posséder des armes. Cette figure de style se retrouve dans la satire et de la caricature (parodie) puisqu'il s'agit d'un procédé d'exagération qui tend vers l'impossible. À l'instar des artistes imitateurs, le jeu vidéo calque souvent des facettes d'une réalité en reprenant les accents langagiers ou les expressions d'une personne connue. Ce procédé peut également s'appliquer sur les traits caractéristiques d'une société. L'effet comique recherché se situe dans la justesse de l'imitation de la victime ciblée (ou d'une situation) qui reprend ses tics physiques ainsi que certaines expressions utilisées fréquemment. Que ce soit dans les gestes ou dans la voix avec les accents, nous pouvons facilement reconnaître un groupe social dans GTA V puisque les stéréotypes sont reproduits et grossis pour le plaisir des joueurs.

Le jeu possède plusieurs symboles qui caractérisent la culture et le nationalisme américain comme l'individualité, le travail acharné, le culte de l'argent, ainsi que le port d'armes à feu qui a une signification particulière auprès des citoyens américains. En dehors des quêtes proposées par le jeu lui-même, la plupart des adeptes de GTA

s'amuse à semer le désordre dans la ville, à voler des objets ou des voitures, à s'acheter et posséder des armes à feu dans le but de réussir sa vie en bâtissant un empire prospère et lucratif coûte que coûte. Cette métaphore de la méritocratie qui permet l'ascension sociale des citoyens américains ainsi que la présence des symboles qui s'opèrent en catimini lorsqu'on y joue sont des exemples parodiés des composantes de la société américaine.

CHAPITRE 3 : SURVOL DE L'UNIVERS DE *GRAND THEFT AUTO V*. MÉTHODOLOGIE ET ANALYSE DES RÉSULTATS

3.1 Description de *Grand Theft Auto V* : La ville de Los Santos, métropole de la perversion

Dans *GTA V*, nous sommes témoin des faits et gestes de Michael De Santa, Trevor Philips et Franklin Clinton à travers 69 missions qui composent l'intrigue principale du jeu. Chaque personnage possède des caractéristiques de différents groupes sociaux de la population états-unienne. Ces missions sont variées. Elles peuvent aller d'un simple vol de voiture de luxe en passant par l'assassinat des différents leaders de gangs rivaux ainsi que par des braquages de bijouteries de luxe des beaux quartiers. La réussite de ces missions permet aux personnages d'obtenir de l'argent et du pouvoir qui feront d'eux des figures emblématiques du monde criminel de Los Santos. Les missions qui composent le dernier opus de la franchise *GTA* se déroulent dans la région métropolitaine de Los Santos et de ses environs qui englobe le comté de Blaine. Cette ville est également remplie d'individus sans scrupule, prêts à tout pour atteindre la gloire, la richesse et la célébrité. La quête de l'argent est au cœur de l'intrigue comme nous le constatons à même le logo de 5 dollars dans le titre du jeu. Il existe quatre différentes façons pour s'enrichir. La première possibilité (comme dans tout *GTA*) est d'accomplir des missions commanditées par des PNJ que l'on rejoint dans l'univers de Los Santos. Dans cet opus, il est possible de rejouer les missions et de regagner de l'argent à chaque occasion. Chaque mission bénéficie d'une note statistique et plus le

niveau de réussite est élevé, plus le montant rattaché à cette mission sera important. La seconde manière de s'enrichir est de participer activement aux braquages organisés en plusieurs étapes du jeu. Le joueur décide l'approche à privilégier ainsi que le rôle et les tâches qu'auront les membres de l'équipe (dont certains sont recrutés au préalable) et la préparation du braquage par la reconnaissance du terrain. La réussite de ces braquages rapporte beaucoup aux personnages principaux. La troisième façon est l'investissement dans l'immobilier ou les loisirs (bar, cinéma, etc.). La dernière manière est de placer de l'argent en bourse. Si les choix sont judicieux, il est possible d'obtenir énormément d'argent. Cette dernière stratégie est nouvelle dans cette édition du jeu.

La carte de l'univers de GTA V est l'une des plus vastes de l'industrie du jeu vidéo. Elle comporte des signes évidents de la présence du nationalisme banal tel que décrit par Michael Billig. Le jeu utilise la parodie et la satire pour se moquer des travers de la société américaine en empruntant des référents réels de l'expérience urbaine d'une métropole américaine où la corruption et les crimes sont présents. La reproduction numérique des lieux, des marqueurs visuels et culturels de cette société et l'ambiance sonore de l'environnement (ou radiophonique lorsque les personnages se promènent dans l'univers) nous plongent dans un lieu fascinant.

3.2 Méthodologie, présentation et analyse des résultats de recherche

Au cours des chapitres précédents, nous avons situé ce mémoire au sein de la sociologie du nationalisme en définissant et approfondissant le concept de Michael Billig pour l'appliquer en contexte américain. Nous avons également utilisé des notions pertinentes de la sociologie des jeux vidéo pour appliquer les manifestations du nationalisme banal dans l'univers vidéoludique de GTA V.

L'objectif de ce travail est d'observer s'il y a présence du nationalisme banal dans l'univers vidéoludique. Pour parvenir à nos fins et pour répondre à notre question de départ, nous avons sélectionné l'un des jeux vidéo les plus populaires de l'histoire de l'industrie, GTA V. Notre question de recherche se pose en deux temps, tout d'abord, nous nous interrogeons, à savoir : est-ce que le jeu Grand Theft Auto V contient des éléments permettant d'analyser la présence du nationalisme banal (américain, dans ce cas-ci) dans un univers vidéoludique? Il s'agit de la principale interrogation à laquelle nous tenterons de répondre afin de voir si la sociologie du nationalisme banal de Billig s'observe dans un contexte vidéoludique. À la lumière des missions réalisées dans le jeu, il nous est permis de croire qu'il y a une projection latente de symboles nationaux américains tout au long du récit du jeu.

Dans un second temps, nous sommes animés par la volonté d'offrir un nouvel angle à la sociologie du nationalisme banal développé par Billig. Les références culturelles populaires et l'apport des procédés humoristiques dans l'œuvre vidéoludique de GTA apportent un sens différent aux manifestations latentes initialement prévues par Billig au sujet du nationalisme banal.⁷⁴

Au cours des chapitres précédents, nous avons situé ce mémoire au sein de la sociologie du nationalisme et de l'ethnicité en définissant et approfondissant le concept de Michael Billig. Nous avons également utilisé des notions pertinentes de la sociologie des jeux vidéo pour les appliquer aux manifestations du nationalisme banal dans l'univers vidéoludique de GTA V.

Cette partie se concentre sur les hypothèses ainsi que sur la méthode que nous allons utiliser dans notre recherche sur la sociologie du nationalisme banal dans un contexte

⁷⁴ Notre méthode de recherche s'appuie sur une analyse du discours ainsi que sur les observations des éléments du nationalisme banal entremêlés aux procédés humoristiques décrits lors des deux premiers chapitres du mémoire pour l'apposer dans l'univers du jeu puisque nous voulions illustrer que les paradoxes de la société américaine peuvent être exploitables lorsque vient le temps d'aborder la question du nationalisme banal.

vidéoludique. Les médias de masse traditionnels comme la radio, les journaux, le cinéma et la télévision sont les courroies de transmission de la diffusion d'éléments culturels d'une idéologie nationale quotidienne auprès des membres du groupe national. Les nouveaux médias peuvent jouer le même rôle dans la transmission d'éléments nationaux. Nous croyons que la popularité de GTA V favorise la diffusion, auprès d'un grand nombre d'amateurs de jeux vidéo, des caractéristiques du nationalisme banal américain (qui englobe également l'*American Way of Life*), et ce, malgré le fait que les personnages principaux doivent commettre des larcins pour parvenir à monter dans la hiérarchie sociale. Le jeu est une satire sur la société américaine qui repose sur la méritocratie individuelle afin de réaliser le rêve américain. Les actions criminelles des personnages principaux du jeu illustrent que tous les moyens sont bons pour atteindre les plus hauts sommets et être prospères.

Le jeu vidéo GTA V met en scène un vaste répertoire de « *unwaved flags* » caractéristique du nationalisme banal américain. Nous avons également pris en considération les éléments de l'*American Way of life* et de la culture populaire dans les manifestations banales du nationalisme puisque ce mode vie fait partie intégrante du nationalisme à l'américaine. La pensée de Billig au sujet des éléments de la sociologie du nationalisme banal glorifie les symboles latents d'une nation et non l'inverse. Nous voulons illustrer qu'il est possible d'offrir un autre sens aux symboles nationaux à travers la parodie et le sarcasme. L'aspect participatif et l'expérience immersive des jeux vidéo comme GTA V offrent aux joueurs une prise de conscience critique envers la société américaine en diffusant des symboles singuliers facilement reconnaissables. Le jeu ne semble pas utiliser les éléments décrits par Billig de façon à glorifier la nation américaine, car à l'instar des émissions de télévision South Park et Les Simpsons, les créateurs semblent se servir du jeu vidéo pour illustrer les paradoxes de la société américaine. Nous croyons que l'affection du joueur envers les personnages principaux ajoute une dimension sentimentale à l'intrigue ainsi qu'une critique envers les valeurs américaines et l'évolution de cette société. Notre hypothèse de départ est la suivante :

l'immersion du joueur dans l'univers de GTA V favorise l'intégration latente d'éléments du nationalisme banal. Plutôt que de glorifier le rêve américain, nous croyons que le jeu utilise les symboles du nationalisme banal de façon ironique et satirique afin d'illustrer les aspects paradoxaux de la société américaine.

Le traitement humoristique des manifestations du nationalisme banal dans le jeu illustre de nombreux paradoxes de la société américaine. Il semble répondre à la deuxième question de recherche de notre analyse à savoir : est-ce que le nationalisme banal peut avoir un sens autre que celui de la glorification de la nation dans l'univers vidéoludique de GTA V? Pour répondre à ces interrogations, nous avons élaboré une grille d'analyse contenant différentes catégories répertoriées de la sociologie du nationalisme banal ainsi que les éléments relatifs à chacune d'elle⁷⁵.

3.3 Présentation des résultats

L'univers de GTA V renferme de nombreuses manifestations banales du nationalisme et de la culture populaire américaine. Les joueurs sont des témoins privilégiés de ces manifestations. Elles se produisent tout au long du jeu alors qu'ils accomplissent les missions principales ayant comme visé ultimes ; un compte en banque bien rempli et les bienfaits du mode de vie à l'américaine. Nous avons répertorié des éléments clés de

⁷⁵ Notre grille d'analyse est basée sur les méthodes de recherches utilisée par Tim Edensor et Michael Billig, c'est-à-dire, l'observation d'éléments du nationalisme banal à travers les décors et les mises en scènes du jeu. Chacune des missions principales du jeu a été réalisé 3 fois afin de n'avoir manquer aucun élément. La première fois était pour réaliser la mission. La seconde était pour noter les interactions des personnages principaux entre eux ou avec les personnages non joueurs pour observer les éléments de la deixis nationale. Finalement, la troisième fois était pour observer les éléments environnementaux du jeu, les objets familiers (voitures, armes à feu, etc.) et tout ce qui touche les décors, les éléments météorologiques ainsi que les lieux de la carte de Los Santos. En réalisant trois fois chaque mission principale du jeu, nous croyons que rien n'allait être laissé au hasard et que chaque élément recensé du nationalisme banal décrit par Billig allait être observé et épluché au peigne fin.

la théorie de Billig dans l'élaboration de notre grille d'analyse qui est divisée en plusieurs catégories telles que : la Deixis nationale; la militarisation par l'État de la société civile américaine (l'omniprésence d'armes à feu); la place qu'occupe le symbole de la voiture dans l'accomplissement des missions principales du jeu; la disposition du mobilier dans l'espace urbain de l'État de San Andréas et les procédés humoristiques qui offrent un regard sarcastique sur la société américaine.

À l'examen des dialogues entre les principaux personnages et les personnages non joueurs, les éléments de la deixis nationale sont omniprésents. Que ce soit lorsqu'ils interagissent dans les scènes entre chaque mission ou dans le feu de l'action (cambriolage, fusillade, confrontation entre gangs, etc.) nous retrouvons des accents, des expressions du langage propre à l'Amérique et aux groupes sociaux qui l'habitent. Les expressions typiques, les différents accents et le slang issus des dialogues entre les personnages sont présents dans 72.4% des missions réalisées. Il faut noter que chaque personnage est issu d'un groupe social particulier ayant ses propres caractéristiques langagières. Le personnage de Clinton Franklin par exemple, utilise un slang de rue très prononcé. Il utilise de termes familiers lors de conversations avec Lamar son ami d'enfance, mais aussi avec les autres personnages. L'une des particularités de la deixis nationale dans la théorie de Billig est l'emploi de pronoms possessifs désignant et distinguant à la fois la communauté nationale et la nation des autres. La présence de ces pronoms possessifs, tels que le : « Je » se retrouve dans 28.9% des dialogues entre les personnages tout au long des scènes de transition tandis que le « Nous » s'y retrouve dans 30.4%. Le « Vous » 28.9% et le Ils/Elles/Eux se retrouvent dans 31.9% des missions principales du jeu⁷⁶. Leurs manifestations se produisent assez fréquemment lors de confrontations avec les autorités ou lorsque les personnages principaux interagissent avec les agents fédéraux hauts gradés du F.I.B Dave Norton et Steve

⁷⁶ Le pronom « vous » est une traduction du terme « you » qui désigne la deuxième personne du pluriel. De manière générale, ce pronom est perçu comme un signe de politesse en français. Dans ce cas-ci, il vise à définir et différencier les autres groupes nationaux du notre.

Haines alors que la sécurité nationale est en jeu. Les références envers les États-Unis ainsi que les discussions sur les enjeux américains sont, dans les deux cas, de l'ordre de 57.9% dans les missions. Ces références peuvent se produire autant lorsqu'un personnage écoute la radio en se rendant au point de départ d'une quête que dans le cadre d'un dialogue avec les autres personnages principaux ou avec un personnage non joueur. Par exemple la mission : 49 (Prédateur) Trevor Philips mentionne, dans un élan patriotique : « la production du pétrole est une ressource vitale pour l'économie. Cette production est faite par et pour l'Amérique! ».

Tableau 3.1 : Fréquence des pronoms de références

<i>Tableau I</i>	<i>Deixis nationale (n-69)</i>
<i>Slang/expressions typiques</i>	72.4%
<i>Je</i>	28.9%
<i>Nous</i>	30.4%
<i>Vous</i>	28.9%
<i>Ils/Elles/Eux</i>	31.9%
<i>Références envers les États-Unis</i>	57.9%
<i>Discussion sur les enjeux américains</i>	57.9%

Nous avons mentionné que l'identité nationale américaine est marquée par la militarisation de l'État qui touche de manière latente le quotidien de la société civile américaine. GTA V est un exemple probant. Le tableau II au sujet de la militarisation de la société civile américaine nous montre qu'il y a présence policière dans plus du tiers (36.2%) des missions principales de GTA V. Il n'est pas rare d'être confrontés par les forces de l'ordre. Ces confrontations se terminent en poursuites ou en fusillades

sanglantes. La présence de l'agence fédérale d'investigation (F.I.B)⁷⁷ dans 30.6% des missions s'explique par des échanges de services contre de la protection. Michael De Santa tire profit de cette protection offerte par les agents fédéraux Steve Haines et Dave Norton (que l'on voit dans 26.4% des missions). C'est lors des missions 60 - Nettoyage de bureau et 66 - Attaque du F.I.B que nous retrouvons le plus d'éléments de l'iconographie du F.I.B. L'icône de l'institution fédérale du département de justice (F.I.B) est composée d'un aigle à tête blanche aux ailes déployées avec des étoiles et une balance en second plan. Les armoiries du F.I.B et la présence de drapeaux américains sont mises en évidence alors que Michael s'infiltré dans les bureaux fédéraux en se faisant passer pour un concierge dans le but d'y installer une bombe et de récupérer des documents ultras confidentiels. Merryweather est une compagnie paramilitaire privée appartenant à Davin Heston et elle apparait dans 26.1% des missions principales du jeu. Elle est constituée de deux divisions distinctes de services de sécurité. La première est constituée d'hommes en uniformes déployés sur le terrain pour des opérations de protection ou d'escortes. La seconde division comprend des agents paramilitaires spécialement entraînés pour des missions secrètes à haut risque. Certains hommes de Merryweather possèdent une formation des forces spéciales de l'armée. Cette compagnie offre ses services au gouvernement américain et à l'armée pour protéger les secrets d'État. Bien que l'armée soit présente dans moins de 10% des missions, il n'en demeure pas moins qu'elle joue un rôle important dans le déroulement de l'histoire. Trevor doit, dans la mission 30 (Cargobob), voler un hélicoptère de type Cargobob de l'armée américaine (qui est un amalgame entre un Chinook et un Sea Knight). Cette mission, unique quête se déroulant sur la base militaire de l'armée américaine. Elle est importante dans l'élaboration des préparatifs pour l'une des importantes missions du jeu avec *Le coup de Merryweather*. Les personnages auront besoin de soutien aérien particulier pour dérober un missile nucléaire et reprendre le sous-marin volé de Merryweather, que manipule Trevor, se retrouvant dans le fond de

⁷⁷ Dans le jeu, le Federal Bureau of Investigation (F.B.I) est appelé F.I.B.

l'océan Pacifique. Lorsque les confrontations atteignent quatre étoiles d'indices de recherche avec la police⁷⁸, les renforts (l'escouade spéciale N.O.O.S.E) débarquent dans 20.3% des missions. Leur but est de neutraliser Michael, Trevor et Franklin. Les militaires utilisent des véhicules militaires tels que des Barracks (camion de transport militaire), Crusader (Jeep/V.U.S) et des Dubstas (un 4x4 modifié), un Buzzard d'attaque (hélicoptère armé) et un Rhino tank. L'armée utilise ce véhicule blindé lors de la mission 50 - Le coup de Paletto Bay pour venir en aide à la police. Ces véhicules de combat sont des reproductions virtuelles des engins qu'utilise l'armée et leur présence perpétue le mythe national entourant les réalisations des militaires pour la défense nationale au nom de la liberté.

Tableau 3.2 : Fréquences de présence des autorités

<i>Tableau II</i>	<i>Militarisation de la société civile (n-69)</i>
<i>Présence/confrontation/poursuite policière</i>	36.2%
<i>Base militaire</i>	7.2%
<i>Militaires en service</i>	8.7%
<i>Confrontation militaire</i>	8.7%
<i>F.I.B/I.A.A</i>	30.4%
<i>Agents secrets F.I.B/I.A.A en service</i>	24.6%
<i>Confrontation agents F.I.B/I.A.A</i>	10.1%
<i>Compagnie sécurité Merryweather</i>	26.1%
<i>Unité spéciale tactique N.O.O.S.E</i>	20.3%

L'utilisation d'armes à feu est un indicateur important de la militarisation de l'État et de la société civile américaine. Chaque personnage peut se procurer des armes de divers

⁷⁸ Voir annexe C.

calibres dans les nombreux points de ventes de magasin spécialisé connu sous le nom d'Ammu-Nation.

La présence des magasins Ammu-Nation est un exemple satirique de la nation américaine qui se conçoit à travers les armes à feu puisqu'elles font partie du quotidien chez certains Américains. Que ce soit pour des loisirs ou pour défendre son domicile, *l'American Way of life* se perçoit à travers les armes à feu. Dans GTA V, il n'est pas rare que les personnages principaux reçoivent sur leur téléphone cellulaire des notifications de la part d'Ammu-Nation leur indiquant les promotions sur divers types d'armes et leurs accessoires (silencieux, lampes torches, poings américains, etc.). Cet exemple illustre la banalisation des armes aux États-Unis et renforce la légitimité d'en posséder.

Plusieurs magasins Ammu-Nation possèdent un stand de tir qu'il est possible de fréquenter à tout moment. Que ce soit pour le plaisir ou dans le cadre d'une mission, les stands de tir permettent aux personnages principaux d'améliorer leurs compétences dans le maniement d'armes afin d'être plus précis lors des braquages ou des fusillades. Il y a un drapeau non agité sur chaque enseigne de magasin par la présence du drapeau américain en arrière-plan. Ce logo signifie qu'ils sont intégrés dans l'univers du jeu comme le sont les armes dans la société américaine. Si les policiers sont sur place lorsque le greffier d'Ammu-Nation est provoqué (que ce soit par le joueur ou autre chose), le greffier et les agents de la police vont se tirer dessus. Cette situation parodie la propagande antigouvernementale que certains Américains cultivent et que nous retrouvons à travers les greffiers d'Ammu-Nation dans GTA V.

La majorité des missions (63.7%) requiert l'usage d'armes à feu de différents calibres. Le tableau III illustre que les armes automatiques (mitraillettes/mitrailleuses) sont utilisées dans plus du tiers des missions (37.7%) suivies par les fusils de précision (snipers) à 23.1%. L'aspect boîte à sable de GTA V offre la possibilité au joueur d'utiliser librement un vaste répertoire d'armes allant de simples pistolets à des armes

lourdes telles que des lance-missiles et des lance-roquettes. La militarisation de la société civile aux États-Unis se reflète dans l'univers de GTA V avec la présence policière, militaire et paramilitaire ainsi qu'à l'accès et au port d'armes à feu des personnages.

Tableau 3.3 : Fréquences de la présence d'armes à feu %

<i>Tableau III</i>	<i>Type d'armes à feu utilisée</i>
<i>Poings/corps à corps</i>	13.0%
<i>Pistolets</i>	18.4%
<i>Mitraillettes/Mitrailleuses</i>	37.7%
<i>Fusils d'assaut</i>	18.4%
<i>Fusils de précision</i>	23.1%
<i>Armes lourdes</i>	15.9%
<i>Explosifs</i>	10.1%

La voiture est un symbole important dans la culture américaine puisqu'elle est synonyme de liberté. Dans GTA V elles occupent une place importante puisqu'il s'agit d'un moyen de locomotion efficace pour effectuer les missions. Chaque personnage possède sa propre voiture, Michael possède une berline haute de gamme, Franklin possède une voiture de type *muscle car* et Trevor est propriétaire d'un vieux Jeep rouillé⁷⁹. Le jeu renferme 604 modèles de voitures divisés en 21 catégories allant de la berline au char d'assaut. Pour le bien de notre analyse, nous avons sélectionné les catégories de voitures les plus souvent utilisées par les personnages lors des missions principales. Les personnages n'hésitent pas à cambrioler d'autres modèles plus adaptés

⁷⁹ Trevor Philips possède un véhicule utilitaire sports de marque Canis Bodhi (Jeep/Pick-Up), Franklin possède un véhicule de type *muscle car* de marque Buffalo par Bravado (Dodge charger) et Michael une voiture de luxe de marque Tailgate (Audi).

selon les besoins de leurs missions, dont des Pick up, Jeep et autres véhicules de services.

Tableau 3.4 : Fréquence des voitures %

<i>Tableau IV</i>	<i>Véhicules utilisés pour accomplir les missions (n-69)</i>
<i>Berline/cabriolet/Muscle car</i>	49.2%
<i>Pick Up/V.U.S/Jeep</i>	40.6%
<i>Véhicules autorités (Police/Armée/Ambulance/Pompiers/Mercenaires)</i>	18.8%
<i>Véhicules services publics/industriels</i>	26.1%
<i>Véhicules hors route (Avion/Hélicoptère/Bateau)</i>	29.0%
<i>Autres (moto/v.t.t)</i>	7.2%

Les missions et le monde exploratoire offrent aux joueurs une importante dose de manifestations nationale américaine. Dans GTA V l'intrigue ou le *gameplay* est non linéaire et il ne possède pas d'objectifs prédéterminés par le concepteur du jeu. Le joueur est libre de se promener dans l'univers vidéoludique à des fins exploratoires. Le *sandbox* repose sur la créativité des joueurs pour résoudre les énigmes du jeu sans pour autant lui imposer un mode opératoire à suivre. Le joueur est libre d'accomplir les différents objectifs conçus par les concepteurs qui sont présents dans le jeu. Parfois, avec l'aide d'outils dispersés un peu partout, le joueur peut modifier le contenu du jeu de manière permanente. Ce qui a pour effet d'augmenter la durabilité du jeu. Ce type de jeu n'est pas limité au contenu initial prévu par les concepteurs puisque c'est l'apport créatif et imaginatif des joueurs qui traceront les frontières de ce monde vidéoludique comme l'indique le designer de jeu vidéo Dominicus Tornqvist :

[...] sandboxes shift some responsibility for imagination and action from the designer to the player. They do this by providing players with multiple means of achieving their goals, with no right way to play. [...] The sim sandbox genre gives players complex, interconnected systems to interact with. The vast possibility space of the systems requires extensive systematic, non-repeating manipulations to discover the interactions of the systems and attain mastery over the game. The emergent gameplay in sim sandboxes generates surprising events that are likely to provoke curiosity. Sim sandboxes leave players to decide for themselves what to do, and how to do it, giving them the freedom to choose new manipulations impulsively without the distraction of an overarching goal.⁸⁰

Cette catégorie de jeu englobe les jeux comme GTA puisque l'avatar peut marcher ou se déplacer librement dans l'univers proposé afin d'obtenir des points de repère pour mieux s'orienter. Cette exploration est stratégique et peut servir le joueur lorsque les personnages doivent s'évader. L'exploration est ludique puisque les joueurs ont la capacité, via les personnages, de s'aventurer dans la ville plutôt que de réaliser des missions.

3.3.1 Les arrondissements de Los Santos, du comté de Blaine : les symboles de la culture populaire américaine.

Les conventions du jeu vidéo de style bac à sable qu'est GTA V offrent un plus grand éventail quant à la diffusion des manifestations des éléments du nationalisme banal. La promenade en voiture à travers Los Santos entre deux quêtes immerge les joueurs dans un univers rempli de manifestations banales du nationalisme. Dans sa théorie, Billig fait état des drapeaux qui sont dispersés dans l'environnement immédiat des individus

⁸⁰ Tornqvist, Dominic (2014) Exploratory Play in Simulation Sandbox Games : A Review of What We Know About Why Players Act Crazy, *International Journal of Game-Based Learning*, 4 (2), p. 89.

et le jeu reproduit numériquement cet environnement nationalisé. Ils se retrouvent dans la reproduction numérique d'une grande métropole avec son mobilier urbain particulier (boîtes aux lettres, lampadaires, panneaux routiers, etc.). La disposition des lieux touristiques et officiels où se situent les édifices gouvernementaux comme l'hôtel de ville par exemple possède des éléments nationalistes puissants. La présence de drapeaux des États-Unis ou des armoiries de l'État sont complètement ignorées puisque le joueur est absorbé par la réalisation des missions principales du jeu. L'ensemble de ces marqueurs nationaux nous donnent des indices importants sur l'endroit où se situe l'intrigue du jeu même lorsque nous les ignorons.

Los Santos est divisée en 5 grands arrondissements qui sont les suivants : Central Los Santos, North Los Santos, South Los Santos, East Los Santos et West Los Santos. Nous ferons un aperçu des quartiers abritant le lieu de résidence des trois personnages principaux puisqu'ils nous offrent suffisamment d'éléments descriptifs du nationalisme banal dans la carte du jeu.

Tout d'abord, North Los Santos délimite la ville de Los Santos au Nord. Cet arrondissement regroupe l'ensemble des quartiers qui s'étendent dans les collines de Vinewood (Hollywood). C'est un arrondissement qui abrite principalement les très chics quartiers résidentiels de Los Santos avec les résidences luxueuses des célébrités de la métropole. Cet arrondissement possède également un quartier des affaires très influent au niveau culturel puisqu'il abrite les sièges sociaux de nombreux studios de cinéma/télévision ainsi que des majors musicaux. Rockford Hill est un lieu de résidence cossu d'un des personnages du jeu, Michael De Santa. Ce quartier résidentiel s'inspire de Beverley Hills puisqu'on y retrouve des habitations possédant un vaste terrain où jardins, piscine et courts de tennis ou de basketball sont à l'honneur. Le quartier résidentiel de Richman, principalement basé sur Bel-Air, est un quartier aisé aux habitations luxueuses conçues pour les multimilliardaires. Ce quartier luxueux est situé près des studios de cinéma, des magasins chics, des hôtels huppés et possède des attraits touristiques tels le *Walk of fame* du Vinewood Boulevard (inspiré du Hollywood

Boulevard) ainsi que le panneau Vinewood sur la montagne (inspiré du célèbre panneau Hollywood). Plusieurs célébrités mondialement connues du cinéma ou de la musique fréquentent ses boîtes de nuit.

Le sud de Los Santos ou *South Los Santos* est le lieu de résidence de Clinton Franklin. Il abrite les populations les plus pauvres de la métropole. Les résidents sont majoritairement d'origine afro-américaine et vivent dans des grands ensembles d'immeubles à loyer modique. La présence de nombreux gangs de rue rivale rend cet arrondissement dangereux. La mafia arménienne, The families, les Vagos, les Ballas et les Varrios Los Azteca se disputent ce territoire et croiseront les personnages principaux. Le quartier Davis (Compton) est constitué de modestes demeures et de commerces. Il est à l'image que l'on voit des ghettos des grandes villes aux États-Unis avec ses populations afro-américaines, un taux élevé de criminalité et de pauvreté. Tout comme son voisin, le quartier Chamberlain Hills à mauvaise réputation à cause de la présence du gang dont est affilié Clinton Franklin, le Chamberlain Gangster Families.

Le comté de Blaine est le milieu rural de GTA V. Ce comté se situe au nord de l'État de San Andreas. C'est une région majoritairement désertique où une panoplie d'activités est disponible. Nous retrouvons dans cette région plusieurs petites villes et villages, composés majoritairement de maisons mobiles comme Sandy Shore, Stab City et Harmony. La plupart des habitants des villages sont des péquenauds, des *rednecks* dont plusieurs adeptes des théories du complot. Sandy Shore est le lieu de résidence du troisième personnage principal du jeu, Trevor Phillips. C'est une petite ville peu développée et urbanisée située au centre du désert sur le littoral sud d'Alamo Sea. La plupart des habitants vivent dans des maisons mobiles (incluant Trevor). Le trafic de drogue, notamment la méthamphétamine, fait en sorte qu'il y a présence de criminalité dans cette petite municipalité. Plus au nord, nous retrouvons Paleto Bay, une petite ville balnéaire. La compagnie de sécurité Merryweather est présente puisqu'elle est propriétaire d'une compagnie de production alimentaire qui dessert tout l'État. La plupart des agents de Merryweather sont issus des forces spéciales et le

principal actionnaire de la compagnie, Devin Heston, est une figure importante dans l'intrigue du jeu. Plusieurs confrontations ont lieu entre ses agents et les personnages principaux. Ces confrontations font un clin d'œil sur la militarisation de la société civile américaine.

Le jeu fait état du respect qu'accordent les Américains aux services rendus des militaires à la nation. Cette admiration pour les faits d'armes est un aspect important du nationalisme américain. La mission Cargobob se déroule au fort Zuncado, l'unique base de l'armée américaine du jeu. Elle consiste à voler l'hélicoptère Cargobob situé au centre de la base militaire hautement sécurisée. Avec ses pistes d'atterrissage et ses dépôts de munitions de haut calibre, cette base sert aux opérations militaires. Elle s'inspire de la Vandenberg Air Force Base, base militaire située à Santa Barbara. Cette base est sous haute surveillance avec la présence de véhicules militaires tels que les tanks Rhino et les Jeeps Crusader qu'utilisent les soldats lourdement armés. Au point de vue aérien, cette base est protégée par une tour de contrôle. Les hélicoptères et les avions de chasse pouvant tirer des missiles assurent la sécurité de la base. Le périmètre de la base est délimité et clôturé. Les intrusions au sol sont prévenues par la présence de hautes clôtures barbelées entourant la base et les deux points d'entrée sont surveillés par des militaires. La base possède une piste d'atterrissage, des dépôts d'armes, des hangars, une tour de contrôle, plusieurs baraquements et un bureau principal où s'organise l'armée américaine. Le joueur qui survole la base militaire sera averti de quitter le périmètre en moins de dix secondes. Passer ce temps, deux étoiles d'indice de recherche s'activeront et il sera pris en chasse par l'armée. Si le joueur décide d'ignorer ces avertissements, l'indice de recherche sera de quatre étoiles. Des missiles guidés viseront l'appareil du joueur pour éliminer la menace qu'il représente jusqu'à ce que la mort s'en suive. Il est possible de survoler la base et d'éviter les projectiles avec un niveau de compétence de pilotage élevée. Sur le terrain, les étoiles (4) d'indice de recherche s'activeront automatiquement lorsque le personnage aura franchi la guérite d'entrée de la base. L'alarme retentira, soldats armés, véhicules blindés et

patrouilles aériennes seront déployés pour neutraliser le personnage fautif. L'ensemble des éléments répertoriés peuvent servir de rhétorique afin de banaliser l'armée américaine.

Chaque quartier de Los Santos et les principaux villages de Blaine County ont un caractère vernaculaire qui s'explique par la présence du mobilier urbain constitué d'objets anodins (cabines téléphoniques, bornes d'incendie, lampadaires, boîtes postales, etc.). Les objets du mobilier urbain se mêlent aux édifices et assurent une continuité dans l'espace national reproduit numériquement. Ils sont configurés pour être facilement reconnaissables. Ils sont disposés dans un certain ordre pour faciliter la vie des personnages du jeu. Les arrondissements ont une caserne de pompier, un centre hospitalier et des postes de police. Tous ces édifices sont ornés des armoiries officielles de l'État de San Andreas ainsi que d'un grand drapeau américain flottant au bout d'un mât. Les manifestations nationales fusent de toute part lorsque le joueur explore l'immense carte de GTA V. La présence de panneaux publicitaires présentant les vertus de la consommation de produits destinés à la masse est aussi des manifestations du nationalisme banal américain. Ayant une pointe d'ironie, les annonces publicitaires du jeu contribuent à la diffusion de la culture de masse américaine vantant les bienfaits et les idéaux de l'*American Way of life*. Les mannequins à la coiffure et aux dents parfaites dans les photos des affiches publicitaires véhiculent les stéréotypes de ce style de vie en vantant la qualité des produits domestiques américains. Certaines de ces affiches font la promotion de l'armée américaine et du devoir de servir envers la nation tandis que d'autres font la promotion des politiciens démocrates et républicains candidats à la gouvernance de l'État de San Andreas. Sue Murray et Jock Cranley, candidats aux élections, sont présents sur les affiches, mais n'apparaissent pas dans les missions du jeu.

Tableau 3.5 : Fréquence des « drapeaux non-agités » %

<i>Tableau V</i>	<i>Éléments urbains (n-69)</i>
<i>Drapeaux nationaux/mobilier urbain</i>	78.3%
<i>Édifices gouvernementaux/sites touristiques</i>	55.1%
<i>Postes de police/Hôpitaux/Casernes de pompiers</i>	21.7%
<i>Manoir</i>	36.2%
<i>Maisons luxueuses</i>	20.3%
<i>Maisons moyennes</i>	31.9%
<i>Bungalow</i>	42%
<i>Maisons délabrées</i>	50.7%
<i>Maisons abandonnées</i>	49.3%
<i>Blocs appartements</i>	39.1%
<i>Commerces luxueux</i>	8.7%
<i>Commerces bons marchés</i>	8.7%

Le tableau IV montre qu'il y a une forte présence de drapeaux nationaux lorsque le joueur effectue les missions principales. Le drapeau national des États-Unis et les éléments du mobilier urbain ayant les couleurs et l'iconographie de la bannière étoilée comme les boîtes aux lettres, les panneaux routiers et les affiches publicitaires apparaissent dans 78.3% des missions principales du jeu. Les missions amènent les personnages principaux à voyager énormément à travers l'État de San Andreas. Plusieurs missions se déroulent directement dans Los Santos et il n'est pas rare, lors des trajets, de passer devant des édifices gouvernementaux ou des sites touristiques. Même si ces lieux officiels n'ont pas un impact direct dans le dénouement des missions, les personnages les fréquentent ou les croisent dans plus de 50% des missions (55.1%).

Outre ces endroits touristiques, les déplacements dans les quartiers populaires offrent un aperçu détaillé de la mosaïque socioculturelle des différents arrondissements de la ville. La matérialité des maisons d'une aire habitable comme les quartiers populaires de Los Santos est un indicateur du fonctionnement de la nation. La reproduction numérique de ces lieux populaires peut générer le sentiment « d'être à la maison » pour les joueurs puisque le jeu illustre une organisation sociale de la vie américaine. L'uniformité des paysages qui en découle sature les décors du jeu. Il y a une reproduction numérique du phénomène de la sédentarisation d'éléments nationaux qui s'opère à travers les faits et gestes des figurants qui habitent Los Santos. Pour ce qui est des différents styles d'habitations, nous sommes d'avis que l'exploration hors mission est aussi importante dans la diffusion du nationalisme banal auprès des joueurs. La force de GTA est l'hybridation entre le mode mission et le mode exploratoire. Cet aspect permet au joueur de se familiariser avec les endroits qu'il fréquente dans le mode exploratoire. C'est dans cette phase qu'il peut porter son attention sur les types d'habitations comme les manoirs, les bungalows et même les maisons délabrées dans les quartiers pauvres de la ville. Le réalisme des graphiques du jeu met en scène l'ensemble des drapeaux, des lieux et des maisons de Los Santos et ses environs. Ces manifestations banales dans l'univers vidéoludique peuvent générer chez le joueur, un lien avec l'espace numérique et ses symboles.

La conception numérique de la ville de Los Santos ainsi que du comté de Blaine implique différentes notions relatives à l'espace. Dans son mémoire de maîtrise *Driving around Los Santos : Space, Place, and Place-Making in Grand Theft Auto V*, Alyssa M. Neuner mentionne que le sentiment d'être chez soi dans l'univers numérique se produit dans un jeu vidéo lorsqu'il y a une combinaison du *space* et du *place*. Le *space* ou l'espace regroupe trois types d'espace (la représentation de l'espace, l'espace de représentation et le spatial practice). La représentation de l'espace est l'organisation de l'aire de jeu du jeu vidéo dessinée par les concepteurs. L'espace de représentation (*representational space*) fait appel aux expériences vécues par le joueur. Ce n'est pas

par le corps que le joueur expérimente cet espace, mais plutôt par les objets présents dans l'espace virtuel. L'interaction avec ce type d'espace s'opère par la présence de symboles culturels imaginés et numérisés par les créateurs de jeu qui sont ensuite diffusés auprès des joueurs. Ces espaces contiennent des éléments familiers qui peuvent s'inscrire dans la pratique spatiale de l'espace (spatial practice). Ce type d'espace s'inscrit dans le domaine des pratiques courantes transposées dans l'univers numérique. Il s'agit du point culminant dans la rencontre entre le design, les symboles et l'expérience vécue du joueur dans le jeu vidéo. Le concept d'espace ainsi que la division de l'espace sont pertinents pour les représentations numériques et amènent l'engagement du joueur à un autre niveau lorsqu'il explore la carte du jeu.

Not only are people experiencing space through the ways in which their bodies are moving, but also through what they are seeing, hearing, and their orientation to the world. The map becomes orientation for the player. The player can only become immersed when they have integrated the character's movement with the character's senses [...] The map forces the player to become a part of the city and thus move through the city in very specific ways. I would argue that through this navigation a fundamental aspect of space is occurring: the transformation into place.⁸¹

La carte de la ville de Los Santos et les obstacles qui s'y trouvent influencent l'aspect tactique et stratégique du joueur dans la réalisation des missions de GTA V. La liberté de navigation d'un jeu de style bac à sable comme GTA V désoriente le joueur qui découvre la ville à cause du manque de points de repère pour le situer. Ce manque de repère et la multitude de façons de réaliser le jeu vont influencer de manière singulière la stratégie du joueur. Une constante demeure toutefois dans cette désorientation et

⁸¹ Neuner M. Alyssa (2014) *Driving Around Los Santos Place: Space, Place, and Place-Making in Grand Theft Auto V*, Mémoire de maîtrise en Arts, Université du Maryland, p. 32-33.

c'est la présence de drapeaux non agités dans le jeu. Ces éléments nationaux favorisent la prise de conscience chez le joueur au sujet de l'endroit où les personnages se situent ainsi que sur plusieurs de leurs comportements nationaux comme l'amour pour la musique américaine par exemple. Le *place* (ou lieu) désigne l'affection émotionnelle pour un individu envers un endroit public ou résidentiel. Le lieu doit évoquer des émotions, de souvenirs, de référents communs ou de valeurs profondes véhiculées par les individus qui y habitent :

Place is something that guides human behavior and human interaction. While space encompasses human activity and having no bearing, place affects and is affected by the human experience. Human activities are not limited to social behaviors but include economic and cultural activities as well. It is here that the relationship between the way we interact with place and the ways in which we play become clearer.⁸²

Le jeu vidéo immerge les joueurs dans un nouvel environnement qu'il faut explorer afin de visualiser, de mémoriser et d'intégrer les références entourant ces lieux particuliers. Les objets physiques que l'on retrouve dans l'exploration de la ville de Los Santos servent d'obstacles ou de point de référence. L'uniformité de ces éléments iconographiques nationaux que nous retrouvons dans ces endroits forme la base de ces lieux fréquentés. Ils sont loin d'être des objets stationnaires et inanimés. Les référents culturels sont déterminants pour illustrer qu'un objet public devient un symbole significatif pour tous. Ils sont reconnus comme étant le résultat d'un long processus historique, culturel et social et offrent une panoplie d'explications sur la façon de faire les choses dans la région. Les souvenirs sont les bases de l'expérience du lieu exploré et bien que la charge émotionnelle soit différente, les jeux vidéo ont cette capacité de recréer

⁸² Neunr M. Alyssa (2014) *Driving Around Los Santos Place: Space, Place, and Place-Making in Grand Theft Auto V*, Mémoire de maîtrise en Arts, Université du Maryland, p. 34.

un environnement précis rempli de références auquel l'individu peut s'identifier. Les lieux sont également les producteurs du sens de la communauté. Dans les sociétés occidentales comme celle des États-Unis, l'accent est mis sur le sentiment d'être bien chez soi et d'être entouré de gens partageant les mêmes intérêts. Les lieux physiques et numériques exigent, des gens qui les fréquentent, une implication active dans l'environnement qui engendre une signification symbolique auprès des individus ou joueurs.

Both digital and physical places require those inhabiting them to be actively engaged with their surroundings and be actively creating meanings within them. Places need to be addressing identity as well, both physically and digitally. Through these actions digital places are created as are their individual meanings.⁸³

L'enrobage esthétique et la trame narrative de l'univers vidéoludique apportent une dimension importante dans la représentation des symboles auprès du joueur. C'est dans l'interaction avec l'espace numérique représenté que le joueur entre en relation. Cette relation, jumelée à la disposition stratégique des références populaires que nous retrouvons dans la ville de Los Santos, apporte une dimension affective envers le nationalisme américain et l'incarnation des gestes et des valeurs des personnages principaux de GTA V.

⁸³Neunr M. Alyssa (2014) Driving Around Los Santos Place: Space, Place, and Place-Making in Grand Theft Auto V, Mémoire de maîtrise en Arts, Université du Maryland, p. 43.

3.4 Les personnages principaux et le développement de compétences

L'univers de GTA V met en scène trois personnages hétéroclites : Michael De Santa, Trevor Phillips et Clinton Franklin. Ces personnages vivent chacun de leur côté, pratiquent des activités et loisirs préférés et possèdent leur propre cercle social. L'une des particularités de GTA V est la possibilité offerte au joueur de changer de personnage dans le but de visiter Los Santos ou de réaliser une mission. Le changement de perspective à la manière *google earth* lorsque le joueur effectue un changement de personnage peut offrir des scènes amusantes par exemple celle de Trevor Phillips qui se réveille au milieu de nulle part en sous-vêtements. Certaines missions impliquent un travail d'équipe et le changement de personnage permet de réaliser différentes tâches. La distribution des tâches est attribuée à chaque personnage selon son niveau de compétences statistiques qui sont basées sur leur expérience passée personnelle. Ils ont leurs forces et leurs faiblesses. Il est possible d'améliorer les compétences des personnages en pratiquant certaines activités comme la course, la conduite automobile ou le pilotage d'avion ainsi que par des exercices de tir et le maniement d'armes. Il existe plusieurs types de compétences comme l'endurance, la force, le tir, la discrétion, l'apnée, le pilotage et la conduite⁸⁴. Elles varient selon l'expérience du personnage et chaque compétence développée est spécifique au personnage avec lequel le joueur s'exerce. Un joueur qui passe beaucoup de temps à conduire dans la ville avec Clinton Franklin améliorera son niveau de conduite sans avoir aucun effet sur les autres personnages. C'est à travers ces trois héros que les références à la culture américaine sont véhiculées dans le jeu auprès des joueurs.

⁸⁴ Voir Annexe B

3.4.1 Clinton Franklin

Franklin est un jeune afro-américain qui aspire à devenir un criminel réputé de Los Santos. Il a vécu une enfance difficile dans l'arrondissement de South Los Santos. Il est placé chez ses grands-parents et malgré tout l'amour que lui porte sa grand-mère, Franklin choisit la criminalité pour tenter de s'en sortir. Au début du jeu, il travaille avec Lamar, son ami d'enfance, chez un concessionnaire automobile arménien, Simeon Yetarian. Il s'avère être un escroc très organisé dans la vente et la saisie de voitures de luxe à haut prix à des clients qui ne peuvent se les offrir. Franklin possède d'excellents réflexes lorsqu'il est derrière le volant, ce qui fait de lui un conducteur expérimenté. Cette compétence spéciale lui permet de ralentir le temps quand il roule, plus particulièrement dans le trafic de Los Santos, et de négocier des virages serrés à très grande vitesse.

Les stéréotypes entourant le groupe social des Afro-Américains sont présents lorsque le joueur incarne le personnage de Franklin. Ce personnage pose un regard critique sur les inégalités raciales, la pauvreté extrême et la corruption de la société américaine. GTA V aborde les difficiles relations entre les groupes raciaux qui existent aux États-Unis. La marchandisation de la culture noire dans la culture populaire américaine se manifeste à travers Franklin et cela peut se remarquer lorsqu'il interagit avec les autres personnages. Le niveau du langage va changer lorsqu'un personnage blanc, Trevor par exemple, empruntera le langage et des expressions de la rue lorsqu'il s'adresse à lui. Les réactions des personnages non joueurs et des figurants du jeu seront différentes à son égard puisqu'il est noir comme le rapporte Barbara Jouvenaar dans son mémoire de maîtrise.

While game players interact with Franklin, which means controlling a stereotypical black male, they often need to make fun of other white characters. In this way Grand Theft Auto V allows game players to distance themselves from the racial issues that are dealt with in the video game. Instead of only creating the character of Jimmy, a parody of a white male who wants to be a gangster, Grand Theft Auto V also constructed the character of Franklin to create a way for game players to experience the racial difficulties colored people face in America.⁸⁵

Outre les autres personnages, les piétons blancs ont une attitude différente et des propos disgracieux envers Franklin lorsqu'il s'arrête près d'eux dans une banale balade en ville. Il est victime du profilage racial de la part des policiers de Los Santos lorsqu'il s'arrête près d'eux et qu'il attend. Dans cette situation, les policiers deviennent agités et violents en sa présence à cause de son ethnicité et de la couleur de sa peau. Le jeu met en lumière le traitement différent que subissent les noirs par rapport aux blancs lorsqu'ils sont interpellés par les policiers. La devise du service de police de Los Santos est « Obey and serve », ce qui peut être perçu comme une imitation et une parodie de la police de Los Angeles qui a un historique concernant les scandales entourant le profilage racial systémique.

3.4.2 Michael De Santa

Michael De Santa est un criminel spécialisé dans le pillage de banques à la retraite. Il a conclu un accord avec le F.I.B et il est dans le programme de la protection des témoins. L'accord passé avec les autorités avait comme but de capturer Trevor Philips et les complices reliés à ses crimes. Cet accord permet à Michael de garder l'argent de

⁸⁵ Jouvenaar, Barbara (2017) *The Satirical Message of Grand Theft Auto V ; a critique on contemporary American society*, Mémoire de maîtrise en études américaines, Université Utrecht, p. 37.

ses braquages du passé et de changer d'identité à condition qu'il prenne sa retraite. Le braquage de North Yankton (le prologue du jeu) est organisé dans l'unique but de sauver Michael et sa famille. Après cet événement, tout le monde croit que Michael est mort durant l'assaut, mais c'est Brad (un des complices de Michael et Trevor) qui est enterré à sa place. Michael tire profit du programme de protection des témoins du F.I.B qui lui permet de repartir à zéro avec une nouvelle identité et il s'installe dans une villa cossue dans le quartier Rockford Hill. Le bonheur est de courte durée puisque Michael est dépassé par les événements. Il n'arrive pas à s'entendre avec ses enfants et sa femme. Son fils Jimmy est un adepte des jeux vidéo, il est paresseux et il est un consommateur de drogues. Sa fille Tracey tente de devenir une célébrité en s'inscrivant à des concours de télé-réalité. La tension est à son comble avec sa femme Amanda qui le trompe plusieurs fois et qui ne peut plus l'endurer. Michael sombre dans l'ennui et passe la majorité de son temps à regarder des films à la télévision.

Lorsque le joueur incarne le personnage de Michael De Santa, il prend conscience que le jeu est une parodie concernant les clichés du mode de vie à l'américaine. La conception de GTA V introduit virtuellement le joueur sur la culture populaire américaine en diffusant les beautés de la métropole, les maisons des beaux quartiers et le mode de vie des familles qui y vivent. Michael incarne les clichés au sujet du mode de vie que l'on retrouve dans les chics quartiers de Los Angeles, endroit où le rêve du mode de vie à l'américaine est à son apogée.

The character of Michael in Grand Theft Auto V criticizes the American media industry and the cliché LA lifestyle. Because Grand Theft Auto V uses elements such as metaphors and parodies, the satirical message is disguised with humor and therefore can be accepted more easily by the game players of Grand Theft Auto V. However, in the case of the character of Michael, the satirical message is expressed with so much

humor that the parody becomes implausible and game players feel that the character is only there for entertainment.⁸⁶

Dans la bande-annonce du jeu, Michael est très critique par rapport à son rythme de vie lorsqu'il mentionne, dans le passage suivant : I am rich, I am unhappy. I guess I'm very normal for this city⁸⁷. Les apparences et l'ère du vide prédominent sur l'être dans ce style de vie où la possession matérielle est nécessaire. Malgré les critiques de ce rythme de vie, rien ne l'empêche de posséder un yacht luxueux et d'avoir un court de tennis ainsi qu'une piscine creusée sur sa propriété. Nous percevons chez lui un amour profond envers ses actifs monétaires ou immobiliers. Sa richesse personnelle lui permet d'avoir accès à un haut niveau de vie et il se préoccupe davantage sur les manières de faire fructifier ses avoirs financiers.

3.4.3 Trevor Phillips

Le troisième personnage se nomme Trevor Phillips. Cet ancien pilote de l'armée canadienne et sociopathe reconnu vit dans une remorque insalubre à Sandy Shore. La plupart des gens qui le croisent sont dégoûtés par son apparence et son hygiène personnelle. Franklin, Michael et les piétons qu'il croise dans la rue lui lancent des commentaires au sujet de son apparence louche et de sa propreté déficiente. Il fonde la *Trevor Phillips Entreprise*. Cette société spécialisée dans le trafic d'armes à feu et de drogue avec Ron Jakowski (un théoricien du complot), Wade Hebert (informateur naïf et idiot) et Chef (producteur de méthamphétamine). Le braquage de North Yankton

⁸⁶ Jouvenaar, Barbara (2017) The Satirical Message of Grand Theft Auto V ; a critique on contemporary American society, Mémoire de maîtrise en études américaines, Université Utrecht, p. 33-34

⁸⁷ Houser, Dan (2013) *Grand Theft Auto V* [Jeu Vidéo, PlayStation 4] Rockstar Games, New York, NY. Rockstar Games.

le plongera dans un excès de colère sans bornes lorsqu'il verra tour à tour Brad et Michael être atteints par les policiers. Ne pouvant pas les sauver, il prend la fuite et s'installera à Sandy Shore en pensant que Michael est mort et que Brad est incarcéré dans une prison fédérale. Sa compétence spéciale est ses excès de rages causés par une consommation importante de drogue et parce qu'il est un sociopathe. Dans les missions ou les fusillades, Trevor inflige davantage de dommages à ses adversaires lorsqu'il les atteint et les dégâts qu'il subit en retour sont moindres.

La série GTA est souvent critiquée par la présence de violence gratuite qu'on y retrouve. Dans le dernier opus de la franchise, les créateurs utilisent le personnage de Trevor Philips à des fins satiriques pour illustrer l'hypocrisie de la société américaine face à l'utilisation de la violence pour combattre le mal et l'ennemi. Dans la mission 26 – Dans les règles, les gestes posés par Trevor sont une transposition de l'utilisation de la force utilisée par le gouvernement américain dans le but d'obtenir des informations classées top secrètes qui servent les intérêts de l'État. Les agents corrompus Dave Norton, Steve Haines et Andreas Sanchez du F.I.B collaborent avec des criminels comme Trevor pour réaliser de la collecte d'informations pour enquêtes ou pour faire dérailler les plans de l'organisation de l'International Affairs Agency (I.A.A). Cette organisation rivale est l'équivalent de la C.I.A ou de la N.S.A. Dans cette mission, Trevor doit torturer Monsieur K, un homme provenant du Moyen-Orient, au sujet d'un insurgé qui se réfugie à Los Santos. Trevor (et le joueur qui l'incarne) doit le torturer de 4 manières différentes afin d'obtenir des informations. Il peut le noyer, le frapper avec une clé anglaise, l'électrocuter ou en pratiquer des extractions dentaires à froid. Trevor doit être méticuleux dans sa torture puisqu'il possède trois doses d'adrénaline pour ramener monsieur K dans un état de conscience afin d'obtenir des informations pertinentes. Ces actes de tortures sont choquants puisqu'ils confrontent le joueur entre la liberté d'agir et la volonté de le faire d'une manière totalement gratuite. Le monologue de Trevor durant le trajet vers l'aéroport de Los Santos est une critique sur

l'efficacité de la torture utilisée pour obtenir des informations. Ce passage dans cette mission vise directement le joueur et illustre le questionnement de Trevor :

The media and the government would have us believe that torture is some necessary thing. We need it to get information, to assert ourselves. Did we get any information out of you? Exactly. Torture's for the torturer... or for the guy giving orders to the torture. You torture for the good times – we should all admit that. It's useless as a means of getting information.⁸⁸

Cette mission est une critique des concepteurs envers les techniques utilisées par le gouvernement et l'armée américaine pour arriver à ses fins au nom de la liberté et de la démocratie. La torture et la violence font partie des techniques de persuasion pour obtenir des renseignements secrets et importants pour le gouvernement. Le désordre, le chaos et la violence de la société américaine sont incarnés par Trevor, le personnage le plus dérangé du jeu. Lorsqu'il est jumelé à des conspirationnistes et des détraqués, il sème l'émoi dans l'univers de GTA V.

Le tableau V de notre grille d'analyse se concentre sur les références à la culture populaire américaine qui sont perceptibles à travers les comportements des personnages principaux du jeu. C'est lorsque le joueur incarne Michael que nous sommes témoins d'allusions de l'*American Way of life* puisqu'il vit dans le confort d'un manoir luxueux rempli de produits domestiques dernier cri (télévision, électroménagers, voitures de luxe, etc.). Ces références au rêve américain peuvent s'appliquer à Franklin puisque la promesse de la prospérité et le bonheur individuel sont des buts à atteindre pour ce personnage issu des milieux pauvres.

⁸⁸ Jouvenaar, Barbara (2017) *The Satirical Message of Grand Theft Auto V ; a critique on contemporary American society*, Mémoire de maîtrise en études américaines, Université Utrecht, p. 31-32.

Ces références à l'*American Way of life* apparaissent dans 50.7% des missions du jeu. La réalisation du rêve américain passe par l'accumulation de capital relié à du travail acharné des individus qui est mentionné dans 31.9% et 46.4% respectivement dans les missions principales de GTA V. Ce travail acharné, souvent criminel, permet aux personnages d'accumuler du capital financier important qui peut servir en dehors des missions principales. L'acquisition des propriétés commerciales (restaurants, bars, cinéma, club de golf, etc.) ou des véhicules hors norme à haut prix en sont des exemples. C'est à partir de la mission 16 - Ron le nerveux, que l'accès à la propriété est possible en tout temps pour les trois personnages principaux. Cet accès survient dans 60.9% des missions du jeu. Les publicités routières faisant allusion à la culture populaire américaine apparaissent dans 82.6% des missions. Leur apparition survient lorsqu'un personnage se dirige vers le point de rencontre d'une mission. Nous aurions pu insérer les publicités routières dans les éléments urbains, mais les panneaux publicitaires que les personnages principaux croisent sur leur chemin servent à véhiculer les bénéfices de ce mode de vie issu des trente glorieuses. Elles apparaissent à la fois dans les missions que dans le mode exploratoire du jeu.

Tableau 3.6 : Fréquences des références culturelles américaine %

<i>Tableau VI</i>	<i>Références à la culture américaine % (n-69)</i>
<i>American way of life</i>	50.7%
<i>Accumulation de capital</i>	31.9%
<i>Travail acharné</i>	46.4%
<i>Références culturelles populaires</i>	20.3%
<i>Accès à la propriété</i>	60.9%
<i>Publicités routières</i>	82.6%
<i>Émission de télévision/Film cinéma</i>	14.6%
<i>Sites Internet/Médias sociaux</i>	5.8%
<i>Télé-réalité</i>	4.3%
<i>Aspiration à la gloire</i>	24.6%

Les mentions relatives à l'aspiration à la gloire surviennent dans 24.6% des missions principales du jeu. Nous retrouvons plusieurs scènes dans le jeu illustrant ou critiquant cette ascension vers les plus hauts sommets. Dès les premières missions du jeu, Franklin aspire à de plus grandes réalisations personnelles. Il s'entretient avec Michael en lui demandant conseil au sujet des braquages puisqu'il aspire à être un criminel notoire à Los Santos. Il parvient à convaincre Michael et il réalise que travailler avec lui l'aide à se bâtir une solide réputation auprès des autres joueurs majeurs du milieu criminel de Los Santos. Au fil des missions de braquages, ses actifs passeront de 78 dollars à plus de 20 millions de dollars. Cet argent lui permet de vivre dans le luxe et les promesses du mode de vie à l'américaine.

Le jeu critique le phénomène des vedettes instantanées avec le personnage non joueur de Tracey, la fille de Michael. Jeune adulte en quête de sens, elle n'hésite pas à se

mettre dans des situations embarrassantes afin d'accéder à la gloire. Elle s'inscrit dans les différents concours de télé-réalités comme l'émission Star ou Toccard, qui est un pastiche d'*American Idol*, afin d'être reconnue et adulée de tous. Lazlow Jones tente de profiter d'elle en utilisant son statut d'animateur pour l'aider en échange de faveurs sexuelles. Cela illustre le manque de talent en danse et en chant de ce personnage d'une part, mais également le fait qu'elle est prête à tout pour mériter sa place au sommet. Le regard satirique envers la production massive de vedettes éphémères des télé-réalités américaines illustre que la culture est marchandée. Michael parvient à réaliser son rêve d'être producteur dans un grand film *Vinewoodien* après avoir collaboré avec le grand réalisateur Salomon Richards qui était aux prises avec des problèmes d'acteurs et de réalisation de films. Ces exemples tirés des missions du jeu sont relatifs aux références à la culture américaine. En dehors des missions, nous retrouvons d'autres indicateurs de la culture américaine dans l'univers de GTA V. La trame sonore du jeu est un indicateur important de la culture américaine et les joueurs ont le choix de sélectionner le poste de radio qu'ils désirent entendre lors des promenades en voiture dans la ville. Les joueurs sont immergés dans un univers sonore où se croisent des succès musicaux populaires aux styles variés allant du rock au rap en passant par le jazz, la musique country et la musique populaire. Certains postes de radio sont nommés selon les références populaires qui ont marqué culturellement les États-Unis. Par exemple, le poste de radio qui diffuse des chansons rap de l'âge d'or du rap des années 90 se nomme West Coast Classics radio. Cet indicateur ne s'inscrit pas dans notre grille d'analyse au sujet des missions principales, mais il demeure important puisque le mode exploratoire possède sa large part d'indicateurs nationaux dans le jeu.

3.5 Le nationalisme banal américain : lorsque la fierté laisse place à la moquerie

Nous avons comme hypothèse de départ d'illustrer qu'il peut y avoir la présence de manifestations du nationalisme banal dans les différents univers vidéoludiques de l'industrie du jeu vidéo. Nous avons sélectionné GTA V pour notre recherche puisqu'il est l'un des jeux les plus populaires de l'industrie et qu'il se déroule dans le contexte américain. La théorie de Billig au sujet des manifestations du nationalisme banal qui cadrent le quotidien des individus est un ensemble de représentations culturelles communes. Elles célèbrent la fierté étatique appartenant à un groupe national comme étant un héritage à préserver. Nous avons incorporé des procédés humoristiques dans notre grille d'analyse pour tourner en dérision les « drapeaux » nationaux tout en illustrant les nombreux paradoxes de la société américaine.

La parodie (56.7%) et l'exagération (57.9%) sont les deux procédés humoristiques les plus importants dans le jeu. Le service de police de Los Santos est un élément du jeu comportant plusieurs procédés humoristiques. Les confrontations policières sont monnaie courante dans la trame narrative du jeu. Lorsque les étoiles d'indice de recherche sont élevées, le joueur doit éliminer nombre exagéré de policiers, soldats ou mercenaires. Ces meurtres surviennent lors des poursuites ou des fusillades après avoir commis un crime. Le jeu parodie la militarisation de l'État et de la société civile par l'usage excessif de la violence de la part des forces de l'ordre au nom de la défense nationale. La mission 50 - Le coup de Paleto Bay, est une critique satirique des agents des services secrets magouilleurs et corrompus. Ils utilisent des criminels pour réaliser les tâches ingrates à des fins d'avancements personnels. Les trois personnages doivent braquer une banque pour financer une opération du F.I.B. Pour réussir l'évasion, les personnages doivent utiliser des armes de gros calibre comme des mitrailleuses et des lance-roquettes afin d'éliminer la horde de policiers et de soldats. L'effet comique est

dans l'usage de la sulfateuse par Trevor contre la police. Elle accentue le ridicule et désacralise l'image de l'armée et de la police.

Tableau 3.7 : Fréquences des procédés humoristiques %

<i>Tableau VII</i>	<i>Procédés humoristiques % (n-69)</i>
<i>Parodie</i>	56.7%
<i>Satire</i>	44.9%
<i>Ironie</i>	21.7%
<i>Vulgaire/Burlesque/Slapstick</i>	49.3%
<i>Humour noir</i>	23.1%
<i>Exagération</i>	57.9%
<i>Imitation</i>	43.5%

La mission 63 - Démêlés judiciaire, met en scène Michael poursuivant Molly Schultz, l'assistante de Devin Heston, afin de récupérer l'unique bobine du dernier film de Solomon Richards. Devin voulait détruire cette bobine pour mettre fin à la carrière de Solomon afin de prendre possession de ses studios pour y construire des condos de grand luxe. L'appât du gain de Devin aura de fâcheuses conséquences. La poursuite qui en résulte mène Michael jusqu'à l'aéroport afin de récupérer la bobine. Le joueur assiste à la mort absurde de Molly qui tente d'embarquer dans le jet privé de Devin. Dans sa fuite, elle se fait aspirer par un des réacteurs. Michael récupère le film et le ramène aux studios, mais apprend que Molly est morte pour rien puisque Solomon possédait d'autres copies. Ironiquement, Devin, mourra à la fin du jeu enfermé dans le coffre de sa voiture de luxe américaine qui sera poussée dans l'océan Pacifique par Michael, Trevor et Franklin.

Les créateurs de GTA V ont reproduit un univers virtuel s'inspirant de Los Angeles et de ses environs. Les imitations sont nombreuses, notamment au niveau de la disposition de la ville de Los Santos. Les armoiries de la ville, du F.I.B et du service de police sont des imitations grotesques des insignes des autorités. La devise *Obey and Survive* de la police de Los Santos est un pastiche humoristique de celle de Los Angeles qui est *Protect and Serve*. Les arguments de ventes et les images montrant deux policiers souriants sur les affiches d'embauches de la police de Los Santos sont ironiques. Les affiches stipulent que les agents auront une courte carrière en échange d'une longue retraite avec fonds de pension complète et des armes à feu gratuites à volonté. Cependant, ils auront à patrouiller dans une ville violente au péril de leur vie. Nous nous sommes servi des forces de l'ordre en exemple pour illustrer la panoplie d'effets comiques que nous retrouvons dans le jeu et qui ridiculisent la société américaine.

3.6 Discussion des résultats

Billig et les autres chercheurs qui se sont penchés sur la question du nationalisme banal n'ont pas clairement établi un seuil avec lequel nous pouvons conclure avec certitude la présence du nationalisme banal. Encore moins dans un univers vidéoludique, si ce n'est qu'avec l'observation des éléments nationalistes dans un environnement reproduit numériquement. En réponse aux questions de recherches, de notre hypothèse de départ et à la lumière de nos observations lors de nos séances de jeu, nous pouvons émettre deux conclusions.⁸⁹

⁸⁹ Dès le départ nous savions que le contenu de notre recherche était exploratoire puisque peu ou pas d'études ont traité du sujet du nationalisme banal dans l'univers des jeux vidéo. Nous avons décidé de concentrer notre attention en utilisant une grille d'observation reprenant les principaux éléments du nationalisme banal et des procédés humoristiques dans les missions principales de GTA V afin de jeter les bases de futures recherches concernant le nationalisme banal dans l'univers vidéoludique. Nous voulions, non seulement illustrer la présence du

Notre première interrogation consistait à savoir s'il y avait présence de manifestations banales du nationalisme dans un univers vidéoludique puisque les autres formes médiatiques plus traditionnelles (journaux, télévision et cinéma) en contiennent. Il existe bien des manifestations du nationalisme banal dans l'industrie du jeu vidéo et en particulier dans GTA V, le jeu que nous avons sélectionné pour notre travail de recherche. La grande liberté d'action des joueurs en dehors des missions principales, qui sont typiques aux jeux de type bac à sable, est un terreau fertile quant à la diffusion des manifestations banales du nationalisme américain. Le territoire du jeu, les attributs physiques des personnages et leurs interactions sont des indicateurs nationaux. À la lumière de notre recherche au sujet du jeu GTA V, nous sommes d'avis que les manifestations du nationalisme banal se retrouvent autant dans le mode exploratoire du jeu que dans ses missions principales. Cette conclusion s'explique par des taux qui n'atteignent pas la barre des 50% dans les éléments retenus pour notre grille d'analyse. Le mode exploratoire offre l'occasion au joueur d'être immergé dans une mer de marqueurs nationaux situés de façon uniforme dans la carte du jeu. Cette exploration stratégique favorise le joueur lors de la réalisation des missions et les marqueurs indiquent dans quel contexte l'intrigue se passe. Les conversations entre les personnages dans les missions permettent d'identifier la société américaine des autres avec l'emploi de pronoms « je », « nous », « vous » et « ils/elles/eux » contribue à distinguer le groupe « nous » du groupe « vous/eux ». Cet élément langagier de la deïxis nationale se retrouve davantage dans les missions du jeu que dans le mode exploratoire puisqu'elles nécessitent une collaboration entre les différents personnages. Autant le mode exploratoire que les missions sont des transmetteurs de manifestations nationales, de culture de masse et des valeurs de la société américaine. Les manifestations étatiques comme la militarisation de la société civile américaine se

nationalisme banal dans les jeux vidéo, mais également prouver que le nationalisme banal ne sert pas uniquement à glorifier une nation comme l'imaginait Billig au départ.

produisent davantage lors des missions puisque les personnages sont sous l'emprise de deux agents fédéraux du F.I.B. Leur présence garantit la sécurité nationale.

Notre seconde interrogation visait à vérifier s'il était possible de tourner en dérision le nationalisme banal plutôt que de le glorifier. L'inclusion de procédés humoristiques dans notre grille d'analyse permet de constater qu'on se sert de ces manifestations banales du nationalisme américain pour se moquer des travers et des paradoxes de cette société. Les créateurs tournent en ridicule la liberté, la richesse, la démocratie et l'éthique de travail qui sont des principes qu'il faut défendre à tout prix. Mise à part quelques missions mineures servant de préparatifs aux braquages et à l'infiltration des bureaux du F.I.B, les procédés humoristiques étaient présents. Le jeu se moque des travers et de l'inefficacité des forces de l'ordre qui usent d'agressivité et d'armes à feu afin de régler une situation délicate. L'ensemble de ces procédés humoristiques offrent aux joueurs une image peu glorieuse de l'Amérique puisqu'on y dessine à gros traits les travers de son système. L'immersion dans cet univers virtuel qui dépeint une société prospère remplie de paradoxes offre aux joueurs un regard critique face aux promesses du rêve américain.

CONCLUSION

La notion du nationalisme banal présentée par Michael Billig permet de soulever une lacune dans les théories classiques du nationalisme : l'analyse des symboles latents du nationalisme. Cette idée du nationalisme banal offre de nouvelles avenues dans l'étude du nationalisme des États constitués. Billig stipule que le nationalisme banal est le principal responsable du maintien des nations établies dans le temps. Il est l'architecte du système d'États-nations que nous connaissons actuellement en rendant le nationalisme aussi naturel pour l'individu que d'avoir des bras et des jambes. La naturalisation de l'État auprès des individus se produit par une série de manifestations nationales latentes et encadrantes qualifiées par Billig d'*unwaved flags* ou de drapeaux non agités. Ces drapeaux font partie d'un vaste système de symboles instaurés par les autorités gouvernementales nommé iconographie étatique. Cette iconographie, qui encadre les individus, ne touche pas uniquement les drapeaux nationaux. Elle touche les fiers souvenirs d'une histoire passée, les auteurs classiques et les héros cités dans le système d'éducation par exemple. Il s'agit de points de repère de la fondation et de la promotion de la fierté nationale orchestrée et chapeautée par l'État. Le rôle des médias de masse traditionnels (radio, télévision et cinéma) est vital puisqu'ils permettent de rejoindre un grand auditoire. Ils reproduisent les conventions sociales d'une nation en empruntant un langage aux accents régionaux variés tout en mettant l'accent sur les particularités du pays dans lequel l'individu se trouve. Le rôle de diffusion de ces manifestations banales du nationalisme qui s'opère à travers les médias traditionnels a soulevé des interrogations au sujet de sa présence au sein de plateformes numériques comme les jeux vidéo.

Notre recherche visait à éclaircir ces interrogations sur ces questionnements en identifiant s'il y avait présence ou absence de nationalisme banal dans un univers vidéoludique comme celui de GTA V, où l'intrigue principale se déroule en contexte américain. À la lumière de nos résultats, nous sommes d'avis qu'il y a présence de manifestations du nationalisme banal à travers le jeu et que l'apport des procédés humoristiques tourne en dérision les symboles nationaux de la société américaine. Le mode exploratoire contient sa part de symboles latents nationaux également en situant le joueur au cœur d'une grande métropole américaine. C'est à travers les missions principales que nous avons observé ces manifestations. Nous sommes d'avis que l'apport de notre recherche dans la sociologie du nationalisme banal est pertinent puisque sa présence dans l'industrie des jeux vidéo est très peu explorée. L'aspect participatif des jeux vidéo offre une autre dimension aux notions du nationalisme banal puisque le joueur est immergé dans un univers rempli d'éléments nationalistes et ses actions auront une influence directe sur le déroulement du récit. Nous avons sélectionné le jeu GTA V puisqu'il est l'un des jeux les plus vendus dans l'histoire de l'industrie des jeux vidéo. Ce jeu permet la diffusion des éléments nationaux auprès d'un large auditoire. Nous n'avons pas la prétention de présenter des résultats incontestés et probants puisque notre étude est qualitative, exploratrice et descriptive. Elle vise à explorer la portée interprétative de la sociologie du nationalisme banal dans un contexte vidéoludique, où sa présence est peu étudiée. Les graphiques détaillés, les missions difficiles à réaliser, mais accrocheuses parce qu'elles possèdent une teinte humoristique sont des éléments qui rendent GTA V si populaire. À première vue, la pratique quotidienne des jeux vidéo permet aux joueurs d'acquérir les habiletés nécessaires pour réaliser les différentes quêtes et intrigues du jeu et c'est à travers cette pratique que les discours nationaux influents sont diffusés.

Notre recherche visait à étudier les composantes du nationalisme banal dans la sphère numérique. Les médias numériques apportent une dimension nouvelle sur l'étude du nationalisme banal. L'aspect participatif du joueur (qui campe également le rôle du

spectateur de l'intrigue) l'immerge au cœur de cet univers rempli de symboles prosaïques reproduits numériquement. Ces symboles constituent l'identité nationale dans les nations établies qui sont reproduites dans les jeux vidéo. Ils entourent et façonnent le mode de vie des personnages principaux dans GTA V. C'est à travers le quotidien des personnages principaux que les manifestations du nationalisme banal s'opèrent auprès des joueurs. C'est à travers ces symboles banals que l'identité nationale se cristallise et est mémorisée chez les joueurs. Les conversations entre les personnages sont une source importante d'informations relatives à la nation puisqu'elles renferment une deixis particulière. Même si elles permettent une transition entre deux missions, les discussions entre les personnages qui se produisent lors des interludes possèdent des éléments langagiers qui placent le mode de vie américain ainsi que les grandeurs des États-Unis en avant-scène. Ces interludes diffusent des images de la ville où sont disposés un nombre incalculable de drapeaux non agités de toutes sortes qui mettent en lumière le paradoxe du rappel et de l'oubli de la nation chez le joueur qui est plongé au cœur d'une partie. L'aspect participatif rend le paradoxe du rappel et de l'oubli de la nation encore plus important puisque la trame principale prend le dessus sur les différents éléments nationaux propres aux États-Unis tels que la culture populaire, la militarisation de l'État et le culte du drapeau. Le jeu tourne en dérision plusieurs aspects de la culture populaire comme l'ascension sociale qui est le fruit du travail acharné, les dynamiques sociales entre les différents groupes ethniques qui composent la société américaine et le vide derrière l'*American Way of life* où l'accumulation de biens matériels est l'élément central. Billig indiquait dans son ouvrage le rôle clé des médias de masse dans la diffusion des différents drapeaux nationaux vers un large auditoire. Billig mentionnait que la nation était mise de l'avant dans chacun des segments d'un bulletin de nouvelles à la télévision et dans la presse écrite. La nation devient le personnage principal qui est suivi au quotidien dans les nouvelles nationales et internationales ainsi que lors des bulletins météorologiques. Les nouvelles sportives, qui visent à attirer un public majoritairement masculin, vantent les exploits des équipes nationales et vantent les qualités des athlètes en fonction des

valeurs de la nation. Les émissions de télévision et les films de cinéma mettent en scène des personnages vivants des situations de la vie courante que tous reconnaissent puisqu'elles sont près de la réalité. Les nouveaux médias numériques et les jeux vidéo rejoignent un large public. Il s'agit d'un outil médiatique supplémentaire peu étudié servant à diffuser les manifestations banales du nationalisme.

La question sur les manifestations banales dans les médias numériques n'a pas été abordée par Billig puisque les jeux vidéo n'avaient pas, à l'époque où a été écrit l'ouvrage *Banal Nationalism*, l'influence culturelle que nous lui connaissons aujourd'hui. Ces plateformes numériques (ordinateurs et consoles de jeux vidéo) sont des supports nécessaires pour que l'univers du jeu soit diffusé auprès des joueurs. Ce sont les jeux qui possèdent les mêmes caractéristiques que les médias de masse traditionnels au sujet de la diffusion d'éléments issus de la sociologie du nationalisme banal. Nous avons constaté que les notions de la sociologie du numérique apportent une nouvelle perspective à la théorie du nationalisme banal. L'aspect participatif plonge le joueur au cœur de l'action et ses décisions auront un impact immédiat sur la suite de son aventure dans l'univers vidéoludique. L'identification envers les personnages et l'environnement numérique sont des caractéristiques de l'immersion fictionnelle puisque le réalisme des graphiques accentue l'affection de l'univers vidéoludique chez le joueur. L'effet diégétique qui découle de cette immersion procure l'impression au joueur d'être présent dans l'univers numérique représenté à l'écran lors d'une partie. La précision des graphiques et les informations diffusées à l'écran confèrent un sens du lieu chez le joueur lorsqu'il s'adonne au jeu vidéo. La fréquence élevée des séances de GTA V nourrit le sens familier des lieux virtuels contenant une panoplie de manifestations banales du nationalisme américain. Le phénomène de l'immersion totale survient lorsque le joueur est engagé totalement dans le jeu. Elle accentue l'affection du joueur envers le ou les personnage(s) du récit vidéoludique et l'environnement numérique représenté (une métropole américaine et ses environs dans le cas de notre recherche).

Les jeux vidéo amènent également des émotions dites fictionnelles qui auront un impact sur les stratégies des joueurs puisque leurs choix seront dictés selon leurs préférences personnelles. La diégétique joue un rôle crucial dans l'univers virtuel puisque nous retrouvons dans le jeu des éléments concentrés, souvent fictifs et magnifiés ayant le même potentiel affectif que des événements ou des objets de la vie quotidienne des joueurs. Nous sommes d'avis que les émotions artistiques captivent les joueurs puisqu'elles nourrissent le sentiment national américain grâce à la présence de manifestations banales du nationalisme et de la culture populaire américaine dans l'univers de GTA V. L'association de l'expérience de l'espace et les valeurs affectives d'un jeu ressemblent à celle vécue par le joueur dans la réalité. La simulation d'éléments réels et les valeurs qui y sont rattachées comme les symboles nationaux dans Los Santos ou dans les comportements des personnages confèrent aux joueurs l'illusion d'être dans un mode réel. Le point de vue horizontal est primordial pour faire ressortir ces valeurs émotionnelles puisque le joueur devient le témoin privilégié du monde virtuel représenté. Dans GTA V, le joueur est immergé dans une mer de manifestations banales et culturelles américaines qui surviennent lorsqu'il incarne un des personnages et qu'il se promène dans la carte du jeu.

L'apport des notions de la rhétorique procédurale et processuelle accentue ce sentiment d'être plongé au cœur de la société américaine représentée dans GTA V. Il s'agit d'une prise de conscience au sujet de spécificités d'un phénomène qui est transposé à travers des supports numériques. Les mots, les sons et les images servent de rhétorique afin de convaincre le joueur d'adopter une série de comportements dans le but d'expérimenter un phénomène réel de manière ludique à travers les jeux vidéo. Cette stratégie de communication est couramment utilisée dans les jeux vidéo à cause des ressemblances avec la réalité. Ces procédures prennent différentes formes selon les conventions culturelles et de genre. La logique graphique de cette rhétorique tient en compte les phénomènes physiques de la nature, ce qui accroît le réalisme du jeu. La rhétorique visuelle d'un support numérique comme les consoles et les ordinateurs transforme une

histoire à regarder en un jeu vidéo à compléter. La rhétorique digitale transpose le jeu vidéo à l'écran sans tenir compte des fondements informatiques (les codes et opérations informatiques) transmettant ces informations. Ce phénomène s'applique aux *persuasive games*. Ce type de jeu sert à conscientiser ou à influencer l'opinion du joueur au sujet d'une problématique particulière en utilisant des mécanismes reproduits numériquement pour éclairer, s'interroger ou critiquer le fonctionnement de processus sociaux.

La rhétorique processuelle ajoute une dimension affective au jeu puisqu'elle se situe dans la trame narrative du jeu plutôt que sur l'exécution mécanique des actions du jeu et des programmes informatiques. Cette rhétorique permet au joueur de s'investir davantage dans l'histoire grâce à l'efficacité de la ludification. La répétition d'arguments est assimilée de manière plus ou moins consciente chez le joueur puisqu'ils font souvent écho à un système de valeur à laquelle le joueur adhère déjà. La ludification prend toute sa puissance puisque le joueur adhère à un discours dans le jeu et elle est une source de motivation liée à la satisfaction personnelle de réussir le jeu. C'est une forme de rhétorique pouvant influencer et émouvoir le joueur à cause de l'internalisation des discours véhiculés dans le jeu. GTA V offre un aperçu déjanté du nationalisme américain auprès des joueurs. Nous retrouvons plusieurs types de manifestations du nationalisme banal qui peuvent générer une affection auprès de certains joueurs immergés dans cet univers. Ces notions amènent de nouvelles pistes au sujet de la présence du nationalisme banal dans un univers vidéoludique puisqu'elles permettent aux joueurs de ressentir des émotions par rapport à ce qui est diffusé dans le jeu vidéo. L'aspect immersif et le point de vue horizontal sont des éléments primordiaux pour que les mécanismes informatiques et la prise de conscience envers certains phénomènes sociaux reproduits numériquement puissent fonctionner efficacement sur les joueurs.

Billig mentionnait dans son ouvrage le rôle important des médias de masse tels que la télévision, le cinéma, la radio et les journaux dans la diffusion quotidienne du

nationalisme banal auprès d'un large auditoire. Chaque jour, ces médias diffusent des images et des articles qui mettent de l'avant la nation au niveau local, national et mondial. Certains jeux vidéo comme GTA V remplissent ce rôle. Dans cet univers, le nationalisme et la société américaine sont tournés en dérision afin d'y illustrer les nombreux paradoxes des promesses de l'*American Way of life*. GTA parodie la culture populaire américaine en utilisant des symboles significatifs comme une présence policière et militaire inefficace et corrompue par exemple. Le jeu offre une nouvelle perspective à la notion du nationalisme banal développé par Billig puisque les « drapeaux » nationaux ne sont plus exclusivement des éléments glorifiant la nation au quotidien. Il est possible de s'en moquer en exposant ses travers comme le font les émissions de dessins animés les Simpson, South Park et Family Guy notamment.

Nous espérons que cette recherche exploratoire va enrichir un aspect du nationalisme banal peu exploré au sujet des jeux vidéo et enrichir la littérature secondaire autour de ce concept comme le souhaitait Michael Billig dans son ouvrage *Banal Nationalism*. Nos observations témoignent de la présence du nationalisme banal dans l'univers vidéoludique qui n'avait pas été abordé lors de la présentation initiale de la sociologie du nationalisme banal. La prise de conscience du nationalisme banal dans une œuvre vidéoludique est complexe. Elle doit tenir compte des émotions ressenties à l'égard de la nation que nous retrouvons dans l'immersion et la participation active dans un jeu vidéo. Les manifestations nationales et banales dans le jeu sont multiples et elles ne sont pas exclusives, comme nous l'avions pensé au départ de notre recherche, aux missions principales de GTA V. Le style de jeu bac à sable permet au joueur d'explorer davantage l'univers de GTA et d'être confrontés aux nombreuses manifestations nationales américaines qui génèrent une émotivité auprès des joueurs. Il aurait été pertinent d'analyser les missions secondaires ainsi que le mode en ligne pour comprendre l'étendue de ces manifestations banales et leurs répercussions auprès des adeptes de GTA V, mais nous manquons de temps pour le faire. Malgré le nombre restreint de missions (69), nous sommes d'avis qu'elles possèdent assez de

manifestations nationales latentes pour affirmer qu'il y a bel et bien du nationalisme banal dans ce jeu. Nous pensons que si cette franchise en contient, il est évident qu'il y a, dans l'industrie du jeu vidéo, d'autres jeux contenant du nationalisme banal qui méritent d'être étudiés comme des jeux sportifs (NHL, Madden, MLB The Show, etc.), les jeux d'espionnages (Sniper Elite, Hitman, etc.) et les jeux historiques (Assassin's Creed, Enlisted, Grand Tactician : The civil war, etc.).

L'interactivité dans les jeux vidéo apporte une dimension supplémentaire que les médias traditionnels ne peuvent avoir. Le joueur a la possibilité d'expérimenter le nationalisme banal en incarnant le rôle principal du récit vidéoludique. L'incarnation de trois personnages principaux issus de réalités différentes qui commettent des gestes criminels afin d'accéder au rêve américain est un terreau fertile pour la diffusion de manifestations nationales. Le but ultime du jeu tourne en dérision le rêve américain en illustrant le vide que peuvent ressentir les personnages principaux au sujet du consumérisme de masse. Ce mémoire avait comme objectif d'offrir un aperçu plus empirique de la sociologie du nationalisme banal dans une sphère inexplorée, celle des jeux vidéo. L'exploration de l'univers de GTA V, l'une des franchises les plus populaires et lucratives de l'industrie du jeu vidéo illustre que le nationalisme se faufile dans les moindres recoins du quotidien des individus, qu'il s'agisse des joueurs aguerris ou pas.

ANNEXE A

TRADUCTION

Les Artefact emotions permet aux joueurs de prendre conscience du plaisir de la beauté esthétique du jeu durant une action qui suscite des émotions fortes comme la peur, la crainte, la joie, etc. C'est le contrôle des émotions, faites par le joueur, qui permet de prendre conscience des caractéristiques esthétiques d'une œuvre vidéoludique. Le joueur peut être surpris par une action du jeu tout en admirant la beauté du tableau ou de l'environnement dans lequel il se trouve.

L'Emotionnering est l'art de créer des émotions dans un univers vidéoludique avec la présence de personnages non joueurs ayant une personnalité intéressante et une profondeur émotionnelle par exemple. Les symboles et les dialogues dans les interactions créer des moments ayant un impact émotionnel important lorsqu'un joueur joue.

Le gameplay est le terme équivalent à la jouabilité. Il s'agit de la manière dont une partie de jeu vidéo se joue.

Les Jeux Sandbox sont une catégorie de jeu dont la partie n'est pas linéaire. Le joueur fait appel à la curiosité puisqu'il peut explorer l'univers vidéoludique. Le tout s'opère avec ou sans objectif prédéfini.

Les Side-quests se définissent comme étant des quêtes secondaires au sein d'un jeu. Elles n'ont pas une incidence sur les quêtes principales d'un jeu. Elles peuvent être des quêtes annexes qui sont cachées dans le jeu que le joueur peut découvrir en explorant l'univers vidéoludique.

ANNEXE B

COMPÉTENCES SPÉCIALES

L'endurance permet au personnage de courir, faire du vélo ainsi que de nager sur une plus longue période sans ressentir l'effet de fatigue et il existe plusieurs manières d'améliorer ce type de compétence. Le joueur peut améliorer l'endurance des personnages de plusieurs manières comme en participant à des triatlons organisés un peu partout dans la ville ou la campagne ou bien en faisant du vélo ou de la nage tout simplement. Cet entraînement sera utile pour la réalisation de certains types de missions puisqu'ils pourront résister davantage aux assauts des forces de l'ordre ainsi que des gangs rivaux.

L'apnée est une compétence qui se situe près de l'endurance puisqu'elle permet au personnage de demeurer plus longtemps sous l'eau. Elle peut s'avérer utile dans certaines situations et pour s'évader lors des poursuites policières. Le fait de passer plus de temps à explorer les fonds marins améliorera cette compétence.

Le tir est la base même de l'univers de Grand Theft Auto. Savoir tirer est la condition première à l'avancement de l'intrigue du jeu. Améliorer et détenir un niveau de compétence élevé améliore la précision de tir du personnage tout en réduisant le recul des armes qu'il manie. Le développement de cette compétence aura un effet direct sur le temps de rechargement des armes à feu ainsi que sur le nombre de munitions et de pistolets que le personnage pourra transporter avec lui lors des missions. L'une des manières d'améliorer cette compétence est de relever les défis proposés en touchant les cibles lorsque le personnage fréquente régulièrement les stands de tir.

Une bonne force physique est un atout non négligeable pour évoluer dans l'univers de Grand Theft Auto. Une plus grande force physique permet d'infliger plus de dégâts au corps à corps, de grimper plus rapidement des clôtures ou des échelles et de réduire les dégâts lors des chutes vertigineuses, d'accident de voiture, d'explosion ou des flammes. En dehors des missions, la force physique améliore la performance sportive des

personnages lorsqu'ils s'adonnent à différents sports comme le golf, le yoga ou le tennis.

La conduite automobile facilite les déplacements vers les missions et offre une liberté de mouvement rapide aux personnages. Lorsque le joueur possède une meilleure maîtrise de son véhicule, il peut effectuer des manœuvres de conduites plus complexes comme le contrôle du véhicule lorsqu'il est dans les airs et rouler sur deux roues lorsque la situation le permet.

Le pilotage est une compétence plus difficile à maîtriser que la conduite automobile. Elle demande une dextérité supérieure pour maintenir les appareils en équilibre dans les airs. Les personnages peuvent suivre des cours de pilotes pour améliorer leurs compétences lors des sorties dans le ciel. Ils seront plus à l'aise en vol et pourront manœuvrer tous les types d'aéronefs qui se retrouvent dans le jeu. Le décollage, les acrobaties aériennes ainsi que l'atterrissage se feront en douceur lorsque les personnages auront un niveau élevé de compétence de pilotage.

La discrétion permet de surprendre les membres de gangs ennemis dans le but de les éliminer. Les personnages seront alors silencieux et furtifs lorsque le niveau de discrétion sera élevé. L'amélioration de cette compétence passe par des éliminations d'ennemis de façon furtive. Les gestes et les déplacements des personnages deviendront plus rapides dans les missions ultérieures dans l'histoire du jeu.

ANNEXE C

INDICE DE RECHERCHE

Indice 1 étoile : Indice de recherche faible et non létale puisque les policiers cherchent à intercepter le joueur vivant. Si l'agent s'approche suffisamment du personnage avec son pistolet 9mm, celui-ci se rend sans résistance. Il est possible de s'échapper et cela fera augmenter l'indice à 2 étoiles. Il n'y a que deux autopatrouilles qui sont à la poursuite du fugitif lorsque ce niveau d'indice est activé à cause d'infraction comme tirer un coup de feu, tuer un civil, voler un véhicule, parler à un PJN ou à un policier trop longtemps ainsi que de percuter une voiture de police.

Indice 2 étoiles : La police devient plus agressive envers les personnages en fuite en tentant de les mettre hors état de nuire par tous les moyens. Les voitures de police tenteront d'éjecter le véhicule du fugitif hors de la route (s'il est en voiture) ou de le tuer lorsqu'ils sont à pied. Les policiers utilisent leurs armes de poings systématiquement dans le but de l'éliminer. 4 autopatrouilles sont déployées lorsque ce niveau est enclenché à cause d'une infraction comme fuir la police ou tuer un civil en ayant déjà une étoile, faire exploser un véhicule, tirer avec une roquette, une grenade ou une bombe, tirer sur un policier ou braquer une boutique.

Indice 3 étoiles : Les moyens tactiques sont déployés par les forces de l'ordre (barrages routiers, utilisation de herses, renfort policier muni de gilets pare-balles, fourgons, etc.) avec support aérien hélicoptère. Il est plus difficile de s'évader et les policiers utilisent des armes de plus haut calibre (mitraillettes, fusils à pompe, grenade) pour éliminer les personnages. Sur l'eau, le bateau de la police prend le relais dans la poursuite dans la mer. 4 véhicules terrestres et un hélicoptère poursuivent le joueur lorsqu'il a commis des crimes tels que tuer un policier en service, atterrir à l'aéroport de Los Santos (avant d'avoir accès à un hangar) ou tuer un civil après un braquage de magasin.

Indice 4 étoiles : Les équipes du N.O.O.S.E (unité spéciale) sont envoyées pour éliminer le personnage fautif. Ils arrivent dans des V.U.S du F.I.B ou du Sheriff selon

l'endroit où le personnage se trouve, que ce soit à Los Santos ou dans le comté de Blaine. Ils n'hésitent pas à tirer pour tuer. Le support aérien est appelé en renfort et si les tentatives de tuer le personnage échouent, les unités descendent en rappel au sol pour éliminer le personnage. Les unités N.O.O.S.E sont plus aguerries que les simples policiers, ils sont munis de gilets pare-balles et utilisent davantage de tactiques pour coincer le criminel. 5 voitures terrestres et 2 hélicoptères sont déployés pour neutraliser la menace et la sécurité des citoyens.

Indice 5 étoiles : Niveau de recherche maximal où la police cherche à tuer. L'armée n'intervient pas (sauf si c'est sur la base militaire) et les policiers du N.O.O.S.E se déploient afin d'offrir du soutien aux policiers. Plusieurs hélicoptères sont à votre poursuite, la police et le F.I.B tirent sans relâche sur les personnages en fuite. Les agents sont très agressifs et le nombre d'unités déployées dans la ville afin de traquer le fugitif est impressionnant à cause des barrages routiers du F.I.B. Plusieurs hélicoptères, équipes tactiques, véhicules de patrouilles et policiers lourdement armés sont déployés pour enrayer la menace. Un de moyens pour stopper l'indice de recherche est de s'envoler haut dans les airs afin d'être hors d'atteinte des radars.

BIBLIOGRAPHIE

Andersen, Benedict (1991) *Imagined Communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*, London, London Verso

Antichan, Sylvain (2010) Penser le nationalisme ordinaire avec Maurice Halbwachs, *Raisons Politiques*, 37(1), p. 17-26.

Arsenault, Dominic, Bonenfant, Maude (2016) Dire, faire et être dans les jeux vidéo, *Implications philosophiques*, En ligne : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-vidéo/>

Arsenault, Dominic, Picard, Martin (2008) Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique, *Actes du colloque Homo Ludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, Congrès de l'ACTAS, 2008*

Beaude, Boris (2014) Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique, *Espace et temps du jeu vidéo, dir. Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian*, p.28-52

Bernard, Jérémie (2017) *Jouer le gouverneur : Analyse du rapport émotionnel au système dans le jeu vidéo de gestion*, Mémoire de maîtrise en histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

Billig, Michael (1995) *Banal Nationalism*, London, Sage publications

Billig, Michael (2009) Reflecting on a Critical Engagement with Banal Nationalism – Reply to Skey, *The Sociological Review*, 57(2), p. 347-352.

Birnbaum, P. (2010). Nationalisme civique ou Droits des citoyens : A propos de deux visions non banales du drapeau américain. *Raisons politiques*, 37(1), 131-146.

Bogost, Ian (2006) Videogames and Ideological Frames, *Popular communication*, 4(3), p. 165-183

Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Massachusetts, The MIT Press

Bonenfant, Maude, Philippette, Thibault (2018) Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, *Sciences du jeu 10/2018* en ligne <https://journals.openedition.org/sdj/1422>

Bonikowski, Bart, DiMaggio, Paul (2016) Varieties of American Popular Nationalism, *American Sociological Review*, vol. 81/5, p.949-980.

Brunelle-Hamann, Camille (2013) *Topographie du nationalisme banal en territoire multinational*, Mémoire de maîtrise en sciences politiques, Université Laval.

Charaudeau, Patrick (2006) Des catégories pour l'humour?, *Question de communication*, 10, 2006, p. 19-41. En ligne <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7688>

Corbo, Claude, Gagnon, Frédérick (2011) *Les États-Unis d'Amérique : Les institutions politiques*, Québec, Les Éditions du Septentrion.

Dean, John (1992) *American Popular Culture : La culture populaire américaine*, Nancy, Presses universitaires de Nancy

De Senarclens, Pierre (2018) *Nations et nationalismes*, Auxerre, Éditions Sciences humaines

Dekalva, Marina (2010) Tax, War and waiting lists : The Construction of National Identity in Newspaper Coverage of General Elections After Devolution. *Discourse & Society*, 21(6), p. 638-654.

Dufour, Frédérick-Guillaume (2015) *La sociologie historique : traditions, trajectoires et débats*. Québec, Presses de l'Université du Québec

Dufour, Frédérick-Guillaume (2019) *La sociologie du nationalisme : relations, cognition, comparaisons et processus*. Québec, Presses de l'Université du Québec

Duval, Sophie (dir.), Saïdah, Jean-Pierre (dir.) (2008) *Mauvais genre : La satire littéraire moderne*. Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux 2008 en ligne <https://books.openedition.org/pub/6728?lang=fr>

Duvoux, Nicolas (2015) *Les oubliés du rêve américain : philanthropie, état et pauvreté urbaine aux États-Unis*, France, Presses Universitaires de France

Edensor, Tim, Sumartojo, Shanti (2018) *Geographies of everyday nationhood : experiencing multiculturalism in Melbourne*, Nations and nationalism, 24(3), p. 553-578.

Edensor, Tim (2002) *National Identity, Popular Culture, and Everyday Life*, Oxford; New York; Berg Publishers. En ligne : <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uqam/detail.action?docID=4709722>

Ermi, Laura, Mäyrä, Frans (2005) *Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion*, Proceeding of DiGRA 2005 Conference : Changing Views – Worlds in play. En ligne <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.6702&rep=rep1&type=pdf>

Foley, Michael (2007) *American Credo : The Place of Ideas in US Politics*, Oxford, Oxford University Press

Garrelts, Nate (2006) *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto : Critical essays*, Jefferson, N : C, McFarland and Co.

Guay, Louis-Martin (2008) *L'Impact de l'universalisation dans Grand Theft Auto VICE CITY*, Mémoire de maîtrise d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

Gellner, Ernest (1989) *Nations et nationalisme*, Paris, Paris Payot

Ghorra, Gobin, Cynthia (2013) La banlieue, rêve américain ou espace en voie de disparition?, *Esprit*, vol. mars/avril, no.3, p. 121-130.

Grondin, David (2013) L'étude des objets, espaces et sites de sécurité de la vie quotidienne : Enquête sur la militarisation de la vie américaine par le biais de la culture populaire, *Études Internationales*, 44(3), p. 453-473.

Grönroos, Anne-Marie (2013) *Humour in Video Games : Play, Comedy, and Mischief*. Mémoire de maîtrise du département des arts, Université Aalto.

Hobsbawm, Eric.J (1992) *Nations et nationalisme depuis 1780. Programme, mythe, réalité*. Paris, Éditions Paris Gallimard

Houser, Dan (2013) *Grand Theft Auto V* [Jeu Vidéo, PlayStation 4] Rockstar Games, New York, NY. Rockstar Games.

Hovig, Ter et al. (2011) Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo? : Pratiques et représentations spatiales des joueurs, *L'espace Géographique* 2011/3, p.245-262

Hutcheon, Linda (1981) Ironie, Satire, Parodie : Une approche pragmatique de l'ironie, *Poétique : Revue de Théorie et d'analyse littéraire* 12.46 (1981) : 140-155.

Jouvenaar, Barbara (2017) The Satirical Message of Grand Theft Auto V ; a critique on contemporary American society, Mémoire de maîtrise en études américaines, Université Utrecht.

Kaspi, André (2006) *La civilisation américaine 2^e éd. Rev. et corr.*, Paris, Presses universitaires de France

Kushner, David (2012) *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, New Jersey, Hoboken, NJ : John Wiley and Sons

Leroux, Yann (2012) Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo, *Adolescence*, 79(1), p. 107-118.

Lieven, Anatol (2004) L'Amérique en proie au nationalisme, *Le Débat*, 130(3), p. 21-30.

Lieven, Anatol (2005) *Le nouveau nationalisme américain*, Paris, Éditions JC Lattès

Lieven, Anatol (2005) *American Right of Wrong: An Anatomy of American nationalism*, New York, Oxford University Press

Lieven, Anatol (2005) Les composantes du nationalisme américain, *Le Débat*, 133(1), p. 46-52.

Manovich, Lev (2015) *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel.

McDaniel, Eric, L., and al. Proud to be an American? : The Changing Relationship of National Pride and Identity, *Journal of Race, Ethnicity and Politics*, 1, p. 145-176.

Miller-Idriss, Cynthia, Fox, Jon. E, (2008) Everyday Nationhood, *Ethnicities* 8(4), p. 536-563.

Miller-Idriss, Cynthia, Fox, Jon. E, (2008) The Here and Now of Everyday Nationhood, *Ethnicities*, 8(4), p. 573-576.

Murphy, Sheila, C. (2004) Live in Your World, Play in Ours : The Spaces of Video Game Identity, *Journal of Visual Culture*, 3(2), p. 223-238.

Murray, Janet (1998) *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press

Murray, Soraya (2005) High Art/Low Life : The Art of Playing Grand Theft Auto, *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 27(2), p. 91-98. En ligne www.jstor.org/stable/4140046

Neuner M. Alyssa (2014) Driving Around Los Santos Place : Space, Place, and Place-Making in Grand Theft Auto V, *Mémoire de maîtrise en Arts*, Université du Maryland.

- O'Keefe D.J (2002) *Persuasion : Theory and research*. Thousand Oaks, California : Sage Publications
- Özkirimli, Umut (2017) *Theories of Nationalism ; a Critical Introduction*, London, Palgrave publications
- Palmer, Catherine (1998) From Theory to Practice : Experiencing the Nation in Everyday Life, *Journal of Material Culture*, 3(2), p. 175-199.
- Perron, Bernard (2006) *Jeu vidéo et émotions : Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique, sous la direction de Sébastien Genvo*, Éditions L'Harmattan, Paris, p. 347-366
- Phiddian, Robert (1997) Are Parody and Deconstruction Secretly the Same Thing? *New Literary History*, 28(4), p. 673-696
- Ruch, Adam, W. (2012) Grand Theft Auto IV : Liberty City and Modernist Literature, *Games and Culture*, 7(5), p. 331-348.
- Rosenberg, Emily (2009) Le modèle américain de la consommation de masse, *Cahiers d'histoires, Revue d'histoire critique* 108, p. 111-142. En ligne <https://journals.openedition.org/chrhc/1809?lang=en#tocto1n1>.
- Ryan, Marie-Laure (2013) Des jeux narratifs aux fictions ludiques : Vers une poétique de la narration interactive, *Nouvelle Revue d'Esthétique* 2013/1, p. 37-50.
- Ryan, Marie-Laure (2014) L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques, *Cahiers de Narratologie : Analyse et Théorie narratives* 27/2014
- Salter, Mark, B. (2011) The Geographical Imaginations of Video Games : Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV, *Geopolitics*, 16(2), p. 359-388.

Skey, Michael (2009) The National in Everyday Life : A Critical Engagement with Michael Billig's Thesis of Banal Nationalism, *The Sociological Review*, 57(2) p. 331-346.

Skey, Michael (2017) 'Mindless Markers of the Nation' : The Routine Flagging of Nationhood Across the Visual Environment, *Sociology* 51(2), p. 274-289.

Smith, Anthony, (1983) *Theories of Nationalism*, New York, New York Holmes & Meier

Smith, Anthony (1994) *Nationalism*, Angleterre, Oxford University Press

Smith, Anthony (2008) The Limits of Everyday Nationhood, *Ethnicities*, 8(4), p. 563-573.

Throssel, Katharine (2010) Un berceau bleu blanc rouge : Le nationalisme ordinaire et l'enfance, *Raisons Politiques*, 37(1), p. 27-38.

Tornqvist, Dominicus (2014) Exploratory Play in Simulation Sandbox Games : A Review of What We Know About Why Players Act Crazy, *International Journal of Game-Based Learning*, 4 (2), p. 78-95. En ligne : <https://www-igi-global-com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/gateway/article/full-text-pdf/116520>.

Trépanier-Jobin, Gabrielle (2019) The Ambiguity of Casual Game Parodies, *Kinephanos*, mai 2019, En ligne : https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2019_Tr%C3%A9panier-Jobin.pdf

Vigeant, Louis (1990) Les mots de l'humour, *Jeu : Revue de théâtre* (55), p.120-125. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/jeu/1990-n55-jeu1071295/26983ac/>

Webster, Gerald. R (2011) American Nationalism, The Flag, and the Invasion of Iraq, *Geographical Review*, 101/1, p.1- 18.

Wertsch, James, V. (1997) Consuming Nationalism, *Culture and psychology*, 3(4), p. 461-471.