

Nate Garrelts (dir.) – *Responding to Call of Duty. Critical Essays on the Game Franchise*

Thomas Dedieu

Émulations – Revue de sciences sociales
2019, Comptes rendus critiques, En ligne.

Article disponible à l'adresse suivante

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/crdedieu>

Pour citer cet article

Thomas Dedieu, « Nate Garrelts (dir.) – Responding to Call of Duty. Critical Essays on the Game Franchise », *Émulations*, en ligne. Mise en ligne le 30 avril 2019.
DOI : 10.14428/emulations.cr.061

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

Nate Garrelts (dir.) – *Responding to Call of Duty. Critical Essays on the Game Franchise*

Thomas Dedieu¹

Recensé : Nate Garrelts (dir.), *Responding to Call of Duty. Critical Essays on the Game Franchise*, Jefferson (NC), McFarland & Company, 2017 (« Studies in Gaming »), 212 p.

Le total des ventes des jeux *Call of Duty* atteignait 250 millions de copies en 2017 (p. 1). Leur succès s'accompagne d'une série d'interrogations quant à l'influence, aux représentations et aux discours véhiculés par cette série autant que par son public, quand certains voient dans ces jeux un loisir abrutissant aussi dénué de fond que de forme, voire un moyen de rendre ses consommateur-trices dépendants à la violence².

Plusieurs facteurs peuvent expliquer l'engouement des joueur-rses à chaque sortie d'un épisode de cette licence : un mode campagne³ immersif⁴ (p. 80), un mode multijoueur de plus en plus prenant au fil des années, un réalisme⁵ loué par joueur-rses et critiques.

Dirigé par Nate Garrelts, docteur en études américaines, spécialiste en *game studies* et *cultural studies*, *Responding to Call of Duty* rassemble les contributions d'expert-es en *game design*, en histoire du jeu de société, en histoire du jeu vidéo, en histoire militaire, en *gender studies*, etc. Cette multidisciplinarité montre bien que derrière le loisir se cache un ensemble de discours et de pratiques qui ne doivent pas être ignorés pour comprendre des phénomènes sociaux comme la montée en puissance d'idéologies militaristes.

¹ Doctorant en langues, lettres et traductologie à l'UCLouvain, chercheur au centre Globalit/ISPOLE.

² À cet égard, le dossier société de *Points*, « Jeux vidéo : attention danger ? », fournit un panorama de points de vue généraux sur la question du jeu vidéo dans la société. En ligne, consulté le 5 décembre 2012. URL : <https://www.lepoint.fr/dossiers/societe/jeux-video-attention-danger>.

³ Le mode campagne désigne un mode de jeu centré sur un récit, dans un titre qui comprend généralement d'autres modes de jeu (Dedieu, 2018 : 8).

⁴ L'immersion est ici comprise comme ce qui favorise l'illusion ludique et narrative, quand le joueur ou la joueuse « peut voir, entendre et manipuler son environnement, tout comme dans le monde réel » (notre traduction, à partir de Qin, Rau, Salvendy, 2009 : 107-108).

⁵ Le réalisme est défini dans l'ouvrage de deux manières différentes : il peut s'agir d'une fidélité référentielle et documentaire, mais aussi d'une fidélité intertextuelle, d'un rappel de l'œuvre vidéoludique à d'autres œuvres littéraires ou cinématographiques (p. 39-40).

Les contributions sont disposées selon une division thématique : les premières traitent des stratégies discursives des jeux *Call of Duty* et des manières dont ces derniers transmettent une certaine idéologie militariste, tandis que les dernières explorent les problématiques de genre présentes dans ces jeux, telles que la conception de la masculinité ou la place des femmes. Bien qu'une grande partie des jeux de la licence traitent de la Seconde Guerre mondiale, l'ouvrage fait la part belle à différents opus dont l'intrigue prend place dans un futur quasi contemporain (trilogie *Modern Warfare* ou les jeux *Black Ops II* et *Ghosts*) ou ultérieur à 2050 (*Advanced Warfare*, *Black Ops III* et *Infinite Warfare*). Chaque auteur-e prend soin de baliser le sujet avant d'élaborer son propos, en mettant en contexte l'intrigue des jeux qu'il ou elle analyse.

1. Du réalisme vidéoludique au discours sur le réel

Vanessa Hemovich, en expliquant les deux premiers concepts, fournit par sa contribution un éclairage sur le lien entre idéologie militariste et mass médias, ainsi qu'un ancrage de la série *Call of Duty* aux niveaux contextuels et intertextuels, tandis que Rémi Cayatte délivre une analyse de la trilogie *Call of Duty : Modern Warfare*. Ce dernier met en évidence une justification rétroactive des interventions armées américaines post-11 septembre ; en effet, ces jeux mettent en scène un conflit résultant d'une passivité militaire américaine au Moyen-Orient. Cette analyse est menée selon la théorie du *triple framing*, qui examine les composantes audiovisuelles, narratives et ludiques d'un récit vidéoludique⁶. Partant du constat que les « kills » (morts occasionnées) par le joueur durant une partie sont légitimés et même récompensés, Christopher Cartright applique à trois jeux de la série une grille de lecture fondée sur l'analyse intersectionnelle du discours ; il examine les systèmes de représentation dans le jeu vidéo selon différents critères de domination sociale (sexe, genre, ethnie, etc.) pour montrer comment *Call of Duty* et d'autres jeux récents comme les derniers opus des séries *Uncharted* et *Tomb Raider* perpétuent une vision coloniale et néolibérale de l'espace (p. 47).

Claudius Stemmler, pour sa part, analyse les thèmes récurrents dans la série *Modern Warfare*, tels que l'individualisme des personnages, la justice rétributive au niveau international, le rapport à la technologie, ou encore le rapport de l'individu à l'Histoire et à ses réécritures. Il s'intéresse également aux représentations des régions géographiques dans un contexte post-Guerre froide, alors que la globalisation des récits rend difficile la représentation d'un « ennemi » ; Stemmler montre alors comment la polarisation du conflit entre les États-Unis et la Russie devient une confrontation entre des systèmes corrompus en Russie et au Moyen-Orient, et un système américain qui permet l'individualisme. Tal Tovy explore cette même polarisation et le stéréotype de « l'ennemi de l'Amérique » (p. 65), dans les discours fictionnels militaristes comme dans

⁶ Sur les possibilités de modélisation du récit vidéoludique, voir Giner, 2018.

les mass médias. Cet ennemi désigne, comme Stemmler l'a montré, la Russie soviétique puis le terrorisme organisé en réseaux transnationaux. Elle montre ensuite comment le discours utopiste des premiers colons puritains, lecteurs de Hobbes, en est venu à présenter les États-Unis comme une utopie faite vraie ; ce discours ayant largement contribué à l'élaboration de la pensée américaine en politique internationale, au cours des émancipations et des révolutions. Tovy en tire une clé de lecture sur la trilogie *Modern Warfare* : son appartenance apparente au genre dystopique servirait à la fois à appuyer l'image contemporaine des États-Unis comme d'une utopie réalisée, mais en danger, et l'action du joueur dans l'histoire présentée concrétiserait un retour à l'utopie, en répondant par la violence aux menaces internationales.

Zachary Holtzman et Christopher Allen Varlack retracent l'évolution de la licence en matière d'élaboration narrative et de *gameplay* : un parallèle peut être dressé entre une amélioration permanente du mode multijoueur (non narratif) et un affaiblissement de la caractérisation psychosociale des personnages et de la qualité du mode campagne. Les auteurs comparent entre autres les représentations de la même scène historique du planté du drapeau soviétique sur le toit du Reichstag, dans le premier jeu et dans un opus plus tardif : le joueur ou la joueuse plante le drapeau d'abord entouré de ses alliés, puis, dans l'autre épisode, seul. On passe ainsi d'un exploit collectif au modèle du *one-man-army* (p. 85).

L'analyse d'un jeu de guerre peut se faire en contraste avec un corpus plus étendu de jeux adoptant d'autres points de vue sur le conflit militaire. David Murphy examine les changements dans la conception du réalisme dans les jeux de guerre faisant du champ de bataille un terrain de jeu, par opposition à des jeux critiquant ces mêmes situations (p. 102-104). Le réalisme des premiers se comprend comme une concordance de la représentation de la situation de conflits avec d'autres représentations hollywoodiennes, favorisant le rythme ludique et narratif, en éludant la dimension traumatique ou fastidieuse de la guerre. Murphy démontre par une analyse des intrigues de différents jeux de la série que la licence tend à promouvoir l'individu néolibéral qui est loyal au système américain et combat les corruptions des systèmes totalitaires. Il explore ensuite les logiques d'inclusion et d'exclusion qui structurent la représentation du champ de bataille dans les jeux strictement militaristes et les jeux critiquant cette idéologie. Ces espaces sont différenciés par la représentation de l'impact de la guerre sur les civils, mais aussi par la présence des aspects bureaucratiques de la vie militaire, souvent éludés dans les jeux militaristes pour offrir une expérience palpitante et sans culpabilité. Tim Kucharzewski établit un contraste entre jeux de guerre occidentaux et jeux de guerre conçus pour la propagande de partis politiques et d'organisations activistes ou terroristes au Moyen-Orient, comme le Hezbollah ou Daech, des jeux qui, d'un point de vue non occidental, sont parfois moins violents que *Call of Duty* (qui présente par exemple une scène tristement célèbre, *No Russian* dans laquelle l'interprète, incarnant un terroriste, peut (et narrativement est encouragé à) tuer des civils sans aucune pénalité). Les relations entre ces jeux relèvent

de bien plus que de la simple intertextualité : souvent, les jeux des organisations moyen-orientales résultent de l'exploitation du code source d'un jeu occidental qui dispose d'un budget de conception conséquent. En revenant sur *No Russian*, Kucharzewski montre comment cette scène se distingue d'autres jeux violents par son absence de dimension ironique ou humoristique pour argumenter que cette violence est justifiée par la tenue d'un discours antiterroriste : le jeu ouvre exceptionnellement la voie au sentiment de culpabilité (p. 114).

Gavin Davies consacre son argumentation à la représentation des rites et rituels militaires à partir d'une scène de funérailles dans *Advanced Warfare* réputée pour sa maladresse narrative. Les rituels, comme ils relèvent d'une certaine manière du jeu et de l'imitation, peuvent fonctionner comme une mise en abyme du jeu et en permettent une relecture. Ainsi, cette scène de funérailles évoque les sacrifices « nécessaires » : le protagoniste pose un bras désormais prosthétique sur le cercueil de son ami, et le jeu oblige le joueur ou la joueuse à « présenter ses hommages ». La gaucherie de cette scène résulte pour Davies d'une dissonance entre l'émotion voulue et l'univers de jeu : on force en effet un sentiment de tristesse dans un jeu où, le reste du temps, il faut tuer sans état d'âme.

2. *Call of Duty* : une hypermasculinité irrémédiable ?

L'ouvrage, sans toutefois introduire au moyen de sections distinctes, progresse thématiquement au long des contributions. Les contributions précédentes traitaient des liens entre discours vidéoludique et idéologie militariste, les suivantes prolongent la réflexion sur *Call of Duty* en mettant en question les problématiques de genre présentes dans la licence.

Lukasz Muniowski ouvre le débat sur le thème de la masculinité dans un contexte guerrier marqué par la thématique de l'altération de la virilité par les avancées technologiques, thème des jeux les plus futuristes de la série : les augmentations prosthétiques de l'individu lui permettent de devenir plus performant physiquement et intellectuellement, au prix cependant d'une part de sa virilité. De ce rapport au supplément technologique, Muniowski tire un parallèle entre le protagoniste d'*Advanced Warfare* et le joueur, qui est prolongé par un périphérique (manette de jeu ou clavier/souris) qui lui permet de jouer à ces jeux de guerre. Le protagoniste devant devenir un homme sans sa prothèse, le jeu semble dire, selon Muniowski, que le joueur devrait, pour atteindre la « masculinité avancée » (p. 140), quitter sa console et devenir un vrai soldat.

Erin Maclean retrace l'évolution de la masculinité et de la représentation des femmes au fur et à mesure de la sortie des jeux *Call of Duty* par une analyse du contenu des jeux et des discussions en ligne consacrées aux personnages féminins de la série. Les opinions en ligne vont d'un rejet de tout personnage féminin à un sentiment d'accueil des meilleures politiques de diversité. Les jeux sont marqués tantôt par une masculinité

effacée au profit du réalisme historique, tantôt par une « hypermasculinité » (p. 146), et fonctionnant sur le paradigme de la performance. On pense dans le second cas au premier *Black Ops*, jeu dans lequel les femmes ne sont pas grand-chose de plus que des victimes et des agréments esthétiques pour le joueur masculin. Les jeux plus récents montrent cependant une volonté d'inclure des figures féminines, non seulement dans le mode campagne, mais aussi dans le mode multijoueur en ligne, ce qui amène le féminin dans la dimension collective du jeu.

Le jeu *Call of Duty : Black Ops III* contient un protagoniste féminin, Marc Ouellette montre son traitement et comment son écriture est largement critiquable. Après avoir exposé le rapport et les dissonances entre *gender studies* et *game studies*, il dresse le rapport de son expérience ludique et narrative. Le jeu trop directif (et donc moins ludique), le *care* exacerbé de la protagoniste, tout participerait selon lui à réinscrire l'image de la femme dans ses carcans traditionnels, d'autant plus que la protagoniste avait été conçue comme un homme avant d'être finalement réécrite en personnage féminin.

Les dernières contributions inscrivent le propos dans le paradigme de la convergence médiatique contemporaine (Jenkins, 2006), et interrogent la manière dont les consommateurs renégocient le contenu des jeux à différents niveaux. Esther MacCallum-Stewart, continuant la réflexion sur *Black Ops III*, contextualise les réponses des fans de la série et le phénomène du *fantitlement* (mot-valise de *fan* et *entitlement*, qu'elle définit comme une présomption de la part des fans quant à leur droit de voir leurs volontés représentées dans l'élaboration des textes qu'ils consomment [p. 174]). Elle montre en premier lieu comment les communautés de fans forment une culture à travers des canaux transmédiaux (Consalvo, 2007:98), et comment les producteurs interagissent avec ces communautés, pour ensuite montrer comment le public présente des mouvements de résistance et d'inclusion en ce qui concerne la représentativité des minorités dans les jeux vidéo. En montrant les réactions des joueurs à l'inclusion (laborieuse et parfois ambiguë) du féminin dans les jeux de tir à la première personne, qui vont de l'accueil chaleureux à l'outrance conservatrice, MacCallum-Stewart démontre la difficulté de représenter les genres dans les jeux vidéo, mais aussi comment une meilleure configuration des rôles genrés est possible. Dans une autre dynamique d'appropriation par le public de l'œuvre vidéoludique, Jessica E. Tompkins explore les renégociations de la figure du masculin dans la trilogie *Modern Warfare* à travers les productions de fans, dans une licence adressée à un public conçu comme très majoritairement masculin et dont les environnements de jeu en ligne sont souvent caractérisés par une masculinité toxique et oppressante (p. 188-189). Ces réappropriations par les fans, au moyen de la rédaction de fanfictions, subvertissent cette masculinité en introduisant des personnages féminins originaux ou en écrivant des nouvelles homoérotiques qui renégocient les conceptions du féminin et de la masculinité dans les jeux. Ces fanfictions, souvent écrites de la main d'auteures, montrent à la fois un premier intérêt féminin pour ces

jeux, mais aussi une volonté de réinvestir leurs codes et de faire de leurs personnages non seulement des personnages guerriers, mais aussi des objets de désir.

La force de *Responding to Call of Duty* réside dans l'originalité de consacrer un ouvrage académique à une licence de jeux vidéo⁷, en unissant les contributions autour d'un objet précis plutôt que sur une mécanique de jeu ou d'un concept en *game studies*. L'ouvrage brille aussi par sa présentation du jeu vidéo à la fois comme un objet culturel qui exemplifie la culture de la convergence (Jenkins, 2006), comme une œuvre susceptible d'analyse de fond tant dans son mode multijoueur que dans son mode campagne ou narratif, et comme une possibilité d'aborder des problématiques sociales complexes dans un contexte de renégociation des normes au niveau de l'institution et des sujets.

Cet ouvrage, éminemment interdisciplinaire, donne aux lecteur-riche-s l'occasion d'affiner leur conception du réalisme dans l'œuvre de fiction, de la prégnance du militarisme dans les mass médias et des dynamiques de résistance et de négociation aux problématiques de genre dans les cultures numériques, et les apports du jeu quant à ces thématiques.

Bibliographie

- CONSALVO M. (2007), *Cheating*, Cambridge, MIT Press.
- DEDIEU T. (2018), *Machina fabulatrix. La narrativité et l'expérience réflexive vidéoludiques dans Assassin's Creed et The Stanley Parable*, mémoire de master, Louvain-la-Neuve, Université catholique de Louvain.
- GARRELTS N. (2014), *Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities*, Jefferson, McFarland.
- GINER E. (2018), « La narration vidéoludique est un problème à N-corps », *Chroniques vidéoludiques*. En ligne, consulté le 12 avril 2019. URL : <https://www.chroniquesvideoludiques.com/la-narration-videoludique-est-un-probleme-a-n-corps/>.
- JENKINS H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- MAUCO O. (2013), *GTA IV. L'envers du rêve américain. Jeu vidéo et critique sociale*, Paris, Questions théoriques (« Lecture »).

⁷ Cette démarche n'est cependant pas exceptionnelle : voir Mauco (2013) ; Garrelts (2014).

QIN H., RAU P.-L.P et SALVENDY G. (2009), « Measuring player immersion in the computer game narrative », dans *International Journal of Human-Computer Interaction*, n° 25, p. 107-133.