Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes

Pierre Vuillemot

▶ **To cite this version:**

Pierre Vuillemot. Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes : étude comparée de productions vidéoludiques des droites extrêmes aux États-Unis et en Allemagne (2001 – 2021). Sciences de l'information et de la communication. 2021. hal-03670646

HAL Id: hal-03670646
https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03670646

Submitted on 17 May 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | UFR SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES - METZ

CREM

Centre de Recherche sur les Médiations

Master AMINJ — 2eme année
Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes.

Étude comparée de productions vidéoludiques des droites extrêmes aux États-Unis et en Allemagne (2001 – 2021)

Mémoire en vue de l'obtention du master 2
Mention Information communication

Présenté et soutenu par
VUILLEMOT Pierre

Directeur de recherche : GENVO Sébastien

Année universitaire 2020-2021

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | UFR SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES - METZ

CREM

Centre de Recherche sur les Médiations

Master AMINJ — 2eme année
Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo de droites extrêmes.

Étude comparée des productions vidéoludiques des droites extrêmes aux États-Unis et en Allemagne (2001 – 2021)

Mémoire en vue de l'obtention du master 2
Mention Information communication

Présenté et soutenu par
VUILLEMOT Pierre

Directeur de recherche : GENVO Sébastien

Année universitaire 2020-2021

Glossaire

« Révolution conservatrice » : Courant de pensée qui s'est développé après 1918, en opposition à la République de Weimar. Il se caractérise par le refus de la démocratie et du parlementarisme et propose une certaine vision du monde dans le but de « de reconstituer une société sur la base de communautés naturelles structurées et hiérarchisées, menées par une nouvelle aristocratie du mérite et de l'action. » (François, 2009a : 99).

8Chan : Fondé en 2013, 8Chan est un site américain qui repose principalement sur le partage d'images. Désormais nommé 8kun, ce site est connu pour son peu de modération et son implication dans l'affaire du *Gamergate*. Plusieurs terroristes d'extrême droite l'ont fréquenté et y ont posté leur manifeste.

Alternative für Deutschland (AfD) : L'Alternative pour l'Allemagne est un parti politique allemand, fondé en 2013. Il mêle des « aspirations nationalo-conservatrices, voire völkisch sur le plan moral et culturel, antiparlementaires sur le plan politique, eurosceptique sur le plan monétaire et libérales sur le plan économique » (Droit, 2020).

Bloc identitaire : Parti politique depuis 2009, le Bloc est un mouvement politique d'extrême droite fondé en 2002. Composante de la mouvance identitaire en France, le Bloc reprend certains éléments du discours de la Nouvelle Droite et se focalise sur la défense des peuples européens, le rejet de l'islam et l'ethnorégionalisme.

***Collectibles* :** Éléments disséminés dans l'espace de jeu selon des choix de *Game Design* dans le but de proposer un devoir-faire supplémentaire à un joueur. Les *collectibles* peuvent être de nature et de forme différentes et peuvent être justifiés, ou non, dans le récit vidéoludique.

Game Jam : Événement spécifique où des participants doivent créer des jeux, écrire des manifestes ou réaliser une création en fonction d'un thème donné et dans un temps imparti. Généralement, une *Jam* dure 24 à 72 heures.

Gamergate : Le *Gamergate* est à comprendre comme une suite de moments non isolés centrée autour d'une campagne de harcèlement ciblant plusieurs femmes de l'industrie du jeu vidéo, dont Zoë Quinn, Brianna Wu et Anita Sarkeesian. Le mouvement est né

d'une campagne de dénigrement à l'encontre de la *game designeuse* Zoë Quinn, le tout accompagné de harcèlements, de menaces de mort et de viols sur les réseaux sociaux et d'accusations de relations sexuelles dans le but de recevoir des critiques favorables pour son jeu Depression Quest (2013).

Génération identitaire : Ancien mouvement de jeunesse du Bloc identitaire, Génération identitaire est un mouvement politique d'extrême droite crée en 2012. Ce mouvement refuse la société multiculturelle, s'oppose à l'immigration extraeuropéenne et défend une politique ethnodifférentialiste.

GRECE : « Ecole de pensée émanant de la droite radicale au discours anti-occidental, régionaliste, anticapitaliste, différentialiste, condamnant l'occidentalisation du monde et promouvant à la fois la création d'un empire européen autarcique et un recours au paganisme européen. » (Cahuzac et François, 2013 : 278).

***Hate crime* :** Le terme *hate crime* s'est répandu dans les années 1980 à la suite d'une recrudescence apparente à l'encontre des groupes minoritaires (Taylor, 2019 : 5). Dans le cas d'un crime haineux, une personne est visée en raison de son appartenance présumée à un groupe. L'attaque n'envoie pas seulement un message à l'individu, mais aussi, plus largement, au groupe auquel la victime appartient, souligne Helen Taylor (2019 : 6).

***Involuntary Celibate* (*Incel*) :** Un *Incel* désigne une personne « involontairement célibataire ». Le terme est affilié à une frange extrémiste, issue de communautés en ligne. Les membres de cette communauté partagent une idéologie misogyne extrême, prônant la violence contre les personnes sexuellement épanouie (Witt, 2020).

Mèmes : « Les mèmes sur Internet sont un élément clé de la culture numérique qui s'est répandue des coins marginaux du web vers la culture générale avec le passage à un environnement web plus convivial où la production de contenu est une capacité que presque tout le monde peut apprendre. » (DeCook, 2018 : 485)

Modding (Mod) : Modification d'une personne tierce d'un jeu vidéo existant.

Nouvelle Droite : « La Nouvelle Droite désigne l'association entre le GRECE (Groupe de recherche et d'études pour la civilisation européenne) et le Club de l'Horloge. Cette appellation est apparue en 1979 à la suite d'une polémique déclenchée par des journalistes de

gauche qui cherchaient à dénoncer l'influence des membres de ces deux entités sur la presse et les partis de droite » (Lecœur, 2007 : 228, cité dans Gimenez et Voirol, 2017 : 18).

Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlande (PEGIDA) : Les Européens patriotes contre l'islamisation de l'Occident est un mouvement allemand d'extrême droite. Ce mouvement s'oppose à l'immigration et à l'islam, tout en défendant un nationalisme allemand.

Réinformation : « Le courant de la 'réinformation' désigne un groupe d'acteurs militants alliant un ancrage idéologique identitaire et un répertoire d'action fondé sur une pratique informationnelle. Ainsi leur existence se fonde-t-elle sur une prétention à énoncer 'la vraie vérité', tout en dénonçant ceux qui, selon eux, trahiraient les exigences professionnelles et éthiques du journalisme : les médias 'mainstream'. » (Stephan et Vauchez, 2021)

Völkisch : « Les *völkisch* représentaient un courant de pensée apparu en Allemagne et en Autriche durant la seconde moitié du XIXe siècle. La racine *Volk* signifie 'peuple', mais son sens va au-delà de celui de 'populaire' et de 'nation', avec un aspect communautaire, organique et ethnique marqué. Les *völkisch* sont en partie les héritiers de Herder pour qui le nationalisme devait avoir des fondements ethniques et culturels. Ce courant bigarré irrationaliste puisait ses références dans le romantisme, dans les premières doctrines 'alternatives', dans les discours antimodernes et enfin dans les doctrines racistes. » (François, 2009b).

Remerciements

Ce travail d'étude et de recherche n'aurait pas été le même sans le suivi, les conseils et les retours avisés de mon encadrant de recherche, Sébastien Genvo. Merci à lui d'avoir été là pour cadrer au mieux la réalisation de ce mémoire. Merci à lui pour son soutien, son écoute et sa compréhension qui, sans le savoir, ont été d'une grande aide en cette année particulière.

Je tiens également à remercier Laurent Di Filippo, enseignant-chercheur et membre de l'équipe pédagogique du master AMINJ, pour son aide et l'intérêt porté à ce travail de recherche. Je tiens également à le remercier pour son écoute, nos conversations et son soutien.

Plus généralement, je tiens à remercier l'ensemble des enseignants que j'ai pu côtoyer au fil de ces cinq années universitaires. Vous avez su me faire grandir et m'ouvrir à de nouveaux horizons à des moments charnières de ma vie.

Merci aux personnes présentes.

À mes parents.

Table des matières

Glossaire 1

Remerciements 1

Table des matières 2

Introduction 4

Présentation du corpus d'étude et justifications 23

Méthodologie de recherche 26

1. Les théories classiques du jeu dans leurs relations politiques 29

1.1. Rompre avec la « mise en citation » des théories classiques du jeu 29

1.2. La dimension sacrée du jeu à l'épreuve des guerres 35

1.3. « Le cas sérieux », le jeu dans sa dimension politique 42

2. Entre discours ludique et discours narratif, le cadrage de l'expérience de jeu 48

2.1. La diffusion de repères doctrinaux et de savoirs de croyance pour une mise en jeu doctrinale 49

2.1.1. Du « hors jeu » au jeu, la structuration des imaginaires 59

2.2. Les volontés persuasives des jeux vidéo, une présentation de soi par logique identitaire négative 66

2.2.1. De la rhétorique guerrière à l'effacement énonciatif au profit du message politique 75

2.3. De l'identification à l'action, un rapport à la violence et à l'activisme 81

2.3.1. L'esthétisation de la violence chez les identitaires 84

3. De l'espace de jeu à l'espace médiatique comme représentation d'une société à défendre 90

3.1. « *Défendre la Heimat* », de la défense du « sol » au repli activiste des forêts. 90

3.1.1. La traversée de sa *Heimat*, entre traces et géosymboles 97

3.1.2. Le *Waldgang*, de la tactique ludique à une résistance vers le réel 104

3.2. « Protéger l'organisme », l'espace de jeu comme espace de violences 110

3.2.1. La défense de la « blancheur » dans l'espace de jeu 110
3.2.2. Le loup en cache, une histoire du terrorisme 116
3.3. Le jeu vidéo, un médium pour une continuité métapolitique ? 119
3.3.1. D'un « modèle révolutionnaire » par les impératifs raciaux … 122
3.3.2. … à un médiactivisme par le jeu vidéo ? 126
Conclusion 135
Ouverture 138
Bibliographique 139
Ouvrages 139
Chapitres d'ouvrage 142
Thèses et mémoires 144
Articles de revues scientifiques 145
Conférences 159
Articles de presse et pages de site internet 160
Rapports 163
Ludographie 166
Table des figures 168

Introduction

> « L'usage et l'abus que les extrémistes violents font non seulement des jeux vidéo, mais également des plateformes de communication et de l'imagerie liées à ces jeux, font l'objet d'une forte médiatisation. Mais la nature et l'ampleur de ce problème restent néanmoins mal comprises par de nombreux praticiens de première ligne. » (RAN, 2020 : 1)

C'est en ces mots que débute le rapport du Radicalisation Awareness Network (RAN) de l'Union européenne, à la suite d'une réunion du groupe de travail Communication and Narratives (C&N), en septembre 2020, sur le sujet *l'utilisation des jeux vidéo par les extrémistes — Stratégies et discours* (RAN, 2020). Dans son objectif de prévention, sensibilisation et lutte contre les dangers terroristes et la violence radicale, le réseau RAN cherche à identifier les axes importants de surveillance à l'égard des propagandes et des tentatives de recrutement des extrémistes islamistes et de droite. Le RAN reconnaît la nécessité de mieux définir le périmètre de ce que sont « les jeux vidéo extrémistes » et ce qu'ils véhiculent (références culturelles, images, valeurs, etc.). Les auteurs interpellent également sur les formes de « ludification basée sur les jeux » réalisées par ces extrémistes, ainsi que l'obligation de surveiller les « fonctionnalités de chat intégrées aux jeux vidéo » afin de lutter contre de possibles processus de radicalisation, mais aussi pour mieux comprendre la culture vidéoludique et ses références (*Ibid.* : 2). La crainte ? Voir se répéter certains actes terroristes.

Le 16 novembre 2020, le Federal Bureau of Investigation (FBI) publiait son rapport annuel sur les crimes haineux (*Hate Crimes*)[1] durant l'année écoulée (FBI, 2020). Le document, qui recense les crimes avec violence et les actes non violents (vandalisme, destruction et dégradation des propriétés), fait état de 51 meurtres (sur un total de 5 512 victimes, soit 0,9% des crimes contre les personnes) liés à des motifs de haine. Un chiffre tristement historique ; le plus élevé depuis le recueil de ces données, en 1991 (SPLC, 2020a). Parmi ces victimes, 23 sont décédées lors de la fusillade de masse[2] d'El Paso

[1] Se référer au glossaire.

[2] Dans le cadre de ce mémoire de recherche, nous nous appuyons sur la définition donnée par John Horgan, Paul Gill, James Silver, Emily Corner et Noemie Bouhana (2016) pour qualifier une fusillade de masse. Un tel acte se définit à partir de l'instant où il est intentionnel, motivé, que quatre victimes ou plus sont à dénombrer, et ne prend pas en compte la mort possible de l'auteur des faits. Cette définition est le résultat d'une réflexion de la part des principaux universitaires (criminologues, psychiatres, psychologues, etc.), du FBI et des professionnels et responsables de l'application de la loi (Horgan et al., 2016 : 13-15).

(Texas, USA) orchestrée, le 3 août 2019, par Patrick Wood Crusius. Cette attaque terroriste est motivée par la volonté de tuer « des Mexicains » afin de lutter contre une supposée « invasion hispanique du Texas » (Le Monde, 2019). Elle se fonde sur la croyance aux théories d'une suprématie blanche et est au « croisement entre la croyance dans la théorie du génocide des Blancs (« *White genocide* ») et la misogynie »[3] (Wilson, 2020 : 10). Dans la lignée d'Anders Breivik[4], l'assaillant construit ici un « pronostic pessimiste selon lequel les États-Unis 'pourrissent de l'intérieur' et qu'un moyen pacifique pour arrêter le déclin 'semble être quasiment impossible'. »[5] (Macklin, 2019 : 4). 25 minutes avant l'attentat, le terroriste publiait son manifeste *The Inconvenient Truth* sur 8chan[6], un site mêlé à la controverse sur le *Gamergate*[7] et particulièrement prisé par une partie des extrêmes droites internationales. La première phrase de ce manifeste annonce un soutien au « tireur de Christchurch »[8], Brenton Tarrant, dont le modèle opératoire autant que les motivations et les sources d'inspiration[9] sont sensiblement équivalents (Macklin, 2019). Un mois plus tôt, en juillet 2019, Christopher Asher Wray, directeur du FBI, déclarait à la commission judiciaire du Sénat que la majorité des enquêtes menées par le FBI sur le terrorisme intérieur sont liées à des suprémacistes blancs (Beirich, 2019). De mêmes craintes existent en Allemagne, autre pays représenté dans notre corpus de recherche. Pour l'année 2020, l'Office fédéral de protection de la Constitution (BfV, Bundesamt für Verfassungsschutz) estimait à 33 300 le nombre potentiel d'extrémistes de droite (*Rechtsextremistische*), dont 13 300 personnes

[3] [Notre traduction] — « […] the intersection of a belief in white genocide and misogyny. »
[4] Anders Breivik est l'auteur des attentats d'Oslo et d'Utøya, en juillet 2011. Ces deux actions terroristes sont motivées par la croyance en la théorie Eurabia. Développée par l'essayiste Bat Ye'or, cette théorie du complot souscrit que l'Union européenne chercherait à faire de l'Europe une colonie islamique.
[5] [Notre traduction] — « […] a pessimistic prognosis that the United States 'is rotting from the inside out' and that a peaceful means of arresting the decline 'seems to be nearly impossible.' »
[6] Se référer au glossaire.
[7] Se référer au glossaire.
[8] Les attentats de Christchurch sont une série d'attaques terroristes commise par Brenton Tarrant, le 15 mars 2019. Le bilan total de cette fusillade de masse est de 51 morts et 49 blessés. Ce dernier a publié un manifeste de 78 pages faisant référence au « Grand Remplacement » théorisé par Renaud Camus. Le manifeste de Tarrant a explicitement influencé le passage à l'acte de Patrick Crusius.
[9] Dans le « faux entretien » avec lui-même présent au cœur du manifeste *The Great Remplacement* de Brenton Tarrant, celui-ci affirme être un « partisan » soutenant « ceux qui prennent position contre le génocide ethnique et culturel : Luca Traini, Anders Breivik, Dylann Roof, Anton Lundin Pettersson, Darren Osbourne, etc. », ajoutant qu'il n'a eu qu'un « bref contact avec le Chevalier Justicier Breivik [sic] » et qu'il est avant tout inspiré par ce dernier. (Tarrant, 2019 : 18). Contrairement à ses affirmations, il a été prouvé que Brenton Tarrant n'a jamais été en contact avec Breivik et que tout cela a été décrit comme du « *trolling* » par l'intéressé. Pour un éclairage complet sur l'impact de Breivik chez Tarrant et dans le *modus operandi* des « *lone actors* » du terrorisme d'extrême droite, nous renvoyons à Graham Macklin et Tore Bjørgo (2021).

suspectées violentes.[10] En cela, les agissements de membres – dont Brenton Tarrant et Patrick Crusius – affiliés aux droites extrêmes, et plus particulièrement à la « Droite Alternative », ou « *Alt-Right* », sont une crainte pour l'ensemble des pays.

L'*Alt-Right*, parfois décrite comme une facette extrémiste principalement numérique (Nagle, 2017) ou comme une contre-culture numérique extrémiste (Ganesh, 2020) est un mot-valise difficile à appréhender (Ridley, 2020). Elle est une « nébuleuse, fluide, parfois anarchique, et presque toujours évasive quant aux limites de ses membres et de sa portée »[11] (Hodge et Hallgrimsdottir, 2019 : 567), ce qui permet aux individus qui s'y rattachent de dissimuler leur relation et leur adhésion aux valeurs idéologiques et aux stratégies d'une extrême droite raciste, misogyne, violente ou encore antisémite (Futrell et Simi, 2017 : 76). Cette « mouvance correspondant à la mutation technologique d'une ancienne forme de racisme, de sexisme et de toute une variété de préjugés, renouvelés, entremêlés et fortifiés grâce au médium digital et à sa mise en réseau du monde » (Ridley, 2020 : 179) est devenue un phénomène médiatique popularisé par la campagne électorale de Donald Trump et la figure de Steve Bannon. Cette droite dite alternative n'est pas « de droite », mais est bien une extrême droite à « tendance suprémaciste blanche » (François, 2021a : 116). Si l'expression « *Alternative-Right* » se veut récente[12], l'*Alt-Right* est une « extrême droite particulièrement radicale — qui se dit indifféremment 'racialiste' ou 'nationaliste blanche' » (*Ibid*. : 118) et dont l'idéologie « inégalitaire ultraradicale […] se fonde sur une longue histoire de violences » (Ridley, 2020 : 5). Cette « nébuleuse » naît en réalité dans les années 50 et 60, dans les milieux racistes universitaires qui refusent l'émancipation des Afro-Américains (François, 2021a : 116). Celle-ci possède également des racines idéologiques européennes, et particulièrement françaises, de par l'influence de l'Ecole de pensée de la Nouvelle Droite[13] dont le principal théoricien est, depuis quarante ans, Alain de Benoist (Bar-on, 2021 ; François, 2021a ; Steinmetz-Jenkins, 2018). Greg Johnson, penseur et figure importante de l'*Alt-Right*, témoignait lui-même de sa reconnaissance envers le Français :

[10] Die Bundesregierung. (2021). *Verfassungsschutzbericht 2020.* En ligne : https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/verfassungsschutzbericht2020-1929306 | Consulté le 14 juillet 2021.
[11] [Notre traduction] — « […] the alt-right is nebulous, fluid, sometimes anarchic, and almost always coy about the limits of its membership and scope. »
[12] L'expression « *Alternative Right* » est issue d'une conférence de Paul Gottfried, en 2008. C'est grâce au travail de Richard Spencer, « un jeune protégé de Gottfried » (Ridley, 2020 : 21), que l'expression « *Alt-Right* » se formalise et prend le sens que nous lui connaissons.
[13] Se référer au glossaire.

« Nous n'avons pas de penseurs de la trempe d'Alain de Benoist, de Guillaume Faye et de bien d'autres. Nous sommes profondément redevables des décennies de travail qu'ils ont effectuées »[14] (Johnson, 2012, cité dans Steinmetz-Jenkins, 2018 : 258).

Le caractère violent et terroriste de l'*Alt-Right* se matérialise dans l'attaque à la voiture bélier perpétrée par James Alex Fields Junior lors d'une série de rassemblements de l'extrême droite américaine, sous la bannière *Unite the Right*, organisée à Charlottesville (Virginie, USA). Les attentats d'Elliott Rodger, en 2014, à Isla Vista (Californie, USA) et de Dylann Roof, en 2015, dans l'Église épiscopale méthodiste africaine Emanuel, à Charleston (Caroline du Sud, USA) en sont d'autres exemples. La publication en ligne de manifestes dans lesquels ces deux hommes livrent leurs motivations est commune à ces deux attentats : une guerre contre les femmes pour le premier, une guerre raciale pour le second. L'*Alt-Right* et les positions défendues sont également internationales (Hermansson et al., 2020). En Allemagne, les actes de Tobias Rathjen et de Stephan Balliet le prouvent (Önnerfors, 2021a : 76-96). Le 9 octobre 2019, Balliet tente de pénétrer dans la synagogue de la ville d'Halle-sur-Salle afin d'y perpétrer une fusillade de masse. S'il n'y parvient pas, l'homme de 27 ans change de cibles, tue deux personnes et en blesse gravement deux autres. Là encore, un manifeste est mis en ligne. Il témoigne des motivations idéologiques et des « objectifs » du jeune homme, à savoir : « 1. Prouver la viabilité des armes improvisées[15] ; 2. Augmenter le moral des autres Blancs opprimés [sic] en diffusant les images de l'acte terroriste [*combat footage*] ; 3. Tuer autant d'anti-Blancs [*anti-Whites*] que possible, de préférence des juifs ; Bonus : ne pas mourir. »[16] (Balliet, 2019 : 9). Ce manifeste dresse le portrait d'un « perdant » ; d'un « homme blanc mécontent » qui, au-delà du suprémacisme blanc, a épousé l'idéologie *Incel*[17] (Koehler, 2019 : 16). Comme Tarrant, Stephan Balliet multiple les

[14] [Notre traduction] — « We do not have any thinkers of the caliber of Alain de Benoist, Guillaume Faye, and many others. We are deeply indebted to the decades of work they have done. »
[15] Balliet déclare avoir fabriqué ses propres armes à feu, dont des armes entièrement automatiques (un pistolet-mitrailleur Luty 9mm, un fusil de chasse de calibre 12 et un pistolet utilisé durant l'attaque), grâce à des techniques d'impression 3D. (Koehler, 2019 : 18)
[16] [Notre traduction] — « 1. Prove the viability of improvised weapons; 2. Increase the moral [sic] of other suppressed White by spreading the combat footage; 3. Kill as many anti-Whites as possible, Jews preferred. Bonus: Don't die. » | Notez que, dans le cadre de ce travail de recherche, nous nous sommes procuré l'ensemble des manifestes évoqués ainsi que différents documents liés à ces attaques terroristes (*livestream* des attaques, *posts* en ligne, manifestes, etc.). Nous faisons le choix de ne pas rediriger les lecteurs vers ces ressources.
[17] Se référer au glossaire.

références[18] aux jeux vidéo[19], à la culture Internet et aux *animes* japonais. Cette attaque, diffusée en direct sur la chaîne Twitch de Balliet devant plus de 2 200 personnes (*Ibid.* : 14), rejoint le *modus operandi* de Tarrant qui, lui, diffusait son acte terroriste en *livestream* sur Facebook Live.

Cette relation avec la culture vidéoludique ne s'arrête pas là : de Tarrant à Crusius en passant par Balliet, tous entretiennent un rapport morbide avec une forme de « ratio de personnes tuées » à respecter. Cet aspect se retrouve jusque dans les commentaires faits de ces actes :

Alors que le tueur de Christchurch est « célébré » pour son nombre de victimes élevé, Stephan Balliet est moqué pour son « échec » et son faible ratio de personnes tuées (Botha, 2021 : 98). D'autres personnes tiennent des classements des meilleures statistiques et expriment leur volonté de voir le « record » du tueur de Christchurch être battu (*Ibid*.). Ces différents aspects poussent certains chercheurs à se questionner sur ces nouvelles attaques terroristes jugées « gamifiées » et influencées par les codes des *First Person Shooter* (FPS) (Schlegel, 2021a, 2021b, 2020 ; Ebner, 2019 : 235-249). Alors que certains rapports pointent également le manque de régulation des discours de haine sur la plateforme Steam (ADL, 2020), l'impact de ces attentats dans le monde vidéoludique dépasse les seuls commentaires : ces faits sont récupérés et deviennent des éléments narratifs constitutifs de productions vidéoludiques.

Outre l'existence de différentes créations amateurs (Schlegel, 2021a ; Botha, 2021), 2Genderz Productions s'autoproclame, par exemple, comme le studio le plus censuré du monde, et a notamment développé et édité le jeu vidéo *The Shitposter* (2019). Dans ce FPS interdit en Nouvelle-Zélande[20], le joueur incarne « Brenton Torrent », un

[18] Pêle-mêle : « *Anon* » pour l'abréviation Anonymous, « *Weeb* » pour désigner les amateurs d'anime, « *Techno-barbarism* » en référence à Warhammer 40 000 ou encore « Waifus in Valhalla », expression mêlant une référence à la culture anime japonaise et à la mythologie nordique. Le terme « *waifu* » désigne un personnage féminin fictif, d'un manga, un anime ou un jeu vidéo, pour lequel une attirance existe. (Lire aussi : Koehler, 2019)

[19] La référence la plus notable se trouve à la dernière page du manifeste de Balliet. Celui-ci reprend l'idée des « *Achievements* » que nous trouvons dans de nombreux jeux vidéo. Ces 26 « *Achievements* » possèdent un titre et une courte description de l'action à réaliser pour le « débloquer » et sont liés à des cibles spécifiques (juifs, communistes, des « traitres » à la race blanche, des chrétiens, des musulmans, etc.) ou à la réalisation d'actions spécifiques (tuer quelqu'un avec une épée, tuer quelqu'un avec une arme non dévoilée dans le manifeste, tuer quelqu'un au couteau, tuer quelqu'un avec une grenade, brûler une mosquée, brûler une synagogue, etc.).

[20] OFLC, New Zealand Classification Office. (2019). *The Shitposter*. *Notice of Decision under section 38(1).* En ligne : https://www.classificationoffice.govt.nz/assets/PDFs/Classification-decisions/The-Shitposter-decision.pdf | Consulté le 15 juillet 2021.

homme banni de « JooTube » souhaitant se venger en reproduisant l'attaque de Christchurch. Ainsi, si des chercheurs notent une internationalisation du terrorisme d'extrême droite (Koehler, 2019 : 14), Cynthia Miller-Idriss pose l'existence de nouvelles droites extrêmes internationales aux formes multiples, mais interconnectées.

Dans son ouvrage *Hate in the Homeland: The New Global Far Right* (2020), la directrice du Polarization and Extremism Research & Innovation Lab (PERIL) et Professeure à la School of Public Affairs et à la School of Education de l'American University de Washington explique que : « face au large éventail de complications liées aux définitions […], le terme 'droites extrêmes' (*Far Right*)[21] est le plus large et le plus pratique pour désigner le spectre des idéologies et des groupes hostiles […]. Je fais souvent référence au terme 'droites extrêmes' (*Far Right*) comme étant le 'meilleur des plus mauvais termes' dont nous disposons, et je reconnais que tout le monde ne sera pas d'accord sur la terminologie. »[22] (2020 : 17). Tout chercheur travaillant sur les droites extrêmes rencontre cette difficulté lexico-idéologique (Camus et Lebourg, 2017) tant « la définition de 'l'extrême droite' a engendré un vif débat durant les vingt dernières années, nombre d'intellectuels allant jusqu'à récuser toute pertinence heuristique au terme. » (Lebourg, 2008), et que le « vocable extrême droite » devient une « catégorie trompeuse » devant être déconstruite et remplacée par une cartographie plus fine (Camus, 2015 : 100). Ces difficultés sont d'autant plus présentes lorsque nous nous engageons dans une approche comparée de productions culturelles issues de contextes géographiques et idéologiques différents (l'Allemagne et les États-Unis, dans le cas du présent mémoire de recherche).

Pour cause, si les recherches aux États-Unis mêlent de nombreuses terminologies afin de couvrir l'ensemble du spectre des droites extrêmes (*extreme right, right wing, radical right, right-wing terrorism, white power, white nationalism, white supremacism, right-wing radicalism,* etc.), le challenge définitionnel est en réalité global (Miller-Idriss, 2020 : 16). « En Allemagne, par exemple, il existe des distinctions juridiques entre des

[21] Cette proposition de traduction est faite par Caterina Froio, dans sa note de recherche intitulée *Comparer les droites extrêmes. État de l'Art critique et pistes pour de futurs chantiers de recherche* (2017). En commentant les tentatives de classification proposées par Cas Mudde, Caterina Froio traduit « *Far right* » par « Droites extrêmes », « *Extreme righ* » par « Extrême droite » et « *Radical right* » par « Droite radicale » (2017a : 375).

[22] [Notre traduction] — « In the face of the wide range of definitional complications, I find the term "far right" to be the broadest and most practical term to refer to the broad spectrum of exclusionary ideologies and groups described above. I often refer to "far right" as the "best bad term" we have available, and acknowledge that not everyone will agree on the terminology. »

catégories telles que l'extrémisme de droite (actes contraires à la constitution allemande) et le radicalisme de droite (actes qui peuvent être troublants, mais qui sont techniquement dans les limites de la constitution). »[23] (*Ibid*. : 17). En Allemagne toujours, une forme de « normalisation » de la politique allemande au regard des autres pays européens est également notée par Ralf Havertz, auteur de l'ouvrage *Radical Right Populism in Germany. AfD, Pegida and the Identitarian Movement* (2021).

Notons pour le moment que les idéologies d'extrême droite « épousent des croyances qui sont anti-démocratiques, anti-égalitaires, suprémacistes, et s'appuient sur des solutions telles que l'autoritarisme, le nettoyage ethnique ou la migration ethnique, et l'établissement d'ethno-États ou d'enclaves séparés selon des lignes raciales et ethniques »[24], mais que ces croyances ne sont pas nécessairement partagées, appréhendées ou vécues d'une même manière dans différents lieux, contextes, individus ou courants (Miller-Idriss, 2020 : 18). De fait, « le terme 'droites extrêmes' doit toujours être utilisé et compris comme représentant un spectre de croyances et d'approches. »[25] (*Ibid*.) En somme, et pour reprendre une titraille de Jean-Yves Camus (2008) : l'extrême droite est « une famille idéologique complexe et diversifiée » dont l'imaginaire est fait « avant tout de 'visions du monde', d'images fugaces arrivant en gerbes, et qui dessinent un univers intellectuel dans lequel l'attitude et le style importent finalement davantage que la cohérence » (*Ibid*.). Ces imaginaires sont compris comme une construction du réel par la médiation de représentations (Charaudeau, 2007).

Le terme d'imaginaire est problématique de par son emploi dans différentes disciplines ; emploi qui n'est pas toujours clarifié. Dans certains de ces cas, l'imaginaire se confronte à la vérité puisque lié aux fantasmes et aux stéréotypes (*Ibid*.). Une critique déjà formalisée par Cornelius Castoriadis, dans son ouvrage *L'institution imaginaire de la société* (1975). Le philosophe grec rappelle ainsi que l'imaginaire n'est pas une « image de », une « image dans le miroir » ou « dans le regard de l'autre », mais plutôt une « création incessante et essentiellement indéterminée (social-historique et psychique) de

[23] [Notre traduction] — « In Germany, for example, there are legal distinctions between categories like right-wing extremism (acts that are against the German constitution) and right-wing radicalism (acts that may be troubling but are technically within constitutional bounds). »
[24] [Notre traduction] — « […] espouse beliefs that are antidemocratic, antiegalitarian, white supremacist, and embedded in solutions like authoritarism, ethnic cleansing or ethnic migration, and the establishment of separate ethno-states or enclaves along racial and ethnic lines. »
[25] [Notre traduction] — « The term far right must always be used and understood as representing a spectrum of beliefs and approaches. »

figures/formes/images, à partir desquelles seulement il peut être question de 'quelque chose'. Ce que nous appelons 'réalité' et 'rationalité' en sont des œuvres. » (1975 : 7-8). Autrement dit, l'imaginaire n'est pas une machine à produire des fictions, mais « s'inscrit dans une tradition philosophique et psychologique » (Charaudeau, 2007).

L'imaginaire social et politique développé par Castoriadis est un concept utilisé dans certaines recherches en science politique. Il permet d'appréhender l'expression d'un imaginaire participant à la construction du monde — ou, du moins, de *son* monde comme *le* monde, soit le « réel signifiant du monde »[26] (*Ibid*.). Cette approche nous est inspirée par Jérôme Jamin, Professeur au Département de Science politique de la Faculté de Droit, Science politique et Criminologie de l'Université de Liège. Dans son ouvrage *L'Imaginaire du complot. Discours d'extrême droite en France et aux États-Unis* (2009), l'auteur observe comment l'imaginaire conspirationniste joue un rôle dans l'articulation de discours politiques populistes et extrémistes, renvoyant dès lors « aux liens fondamentaux que les hommes entretiennent avec le temps, l'espace, l'histoire et la nature […] [Puisque ces discours] ne surgissent pas dans l'univers politique *ex nihilo*, ils sont des héritages, ils ont des filiations avec le passé. » (2009 : 39).

Or, ce mémoire de recherche s'articule autour du principe que les jeux vidéo sont des objets signifiants (Cayatte, 2016 : 14), et qui, de ce fait, sont porteurs de discours qui, eux-mêmes, ne surgissent pas *ex nihilo*. Puisqu'aux croisements entre sciences de la communication, sciences politiques et sciences du jeu, la compréhension des aspects narratifs, visuels et ludiques sera au cœur de notre entreprise analytique. Un travail de contextualisation ou de recontextualisation desdits aspects sera également nécessaire. Il s'agit, ici, de questionner ces liens entre le virtuel et le réel.

En ce sens, ce (rapide) travail définitionnel sur les droites extrêmes renforce notre engagement dans les sciences de l'information et de la communication. Dans le texte de présentation du numéro *L'Internet des droites extrêmes* de la revue Réseaux (2017), Elsa Gimenez et Olivier Voirol notent que le choix du terme « droites extrêmes » permet de se démarquer des catégorisations usuelles afin d'éclairer les activités en ligne de groupes (collectifs, communautés, partis politiques, médias, etc.). Ces auteurs explorent la « piste de la fascisation des espaces publics à travers l'étude de formes diverses de manifestations

[26] Le réel n'est pas synonyme de réalité. Le réel se comprend comme « le réel signifiant du monde », c'est-à-dire comme le monde construit et structuré par l'activité de rationalisation de l'Homme (Charaudeau, 2007).

de ces idéologies en ligne, sans s'arrêter pour autant à des formes convenues de participation politique » (Gimenez et Voirol, 2017 : 11). En effet, nous disent ces auteurs, l'étiquette « extrême droite » est rarement, si ce n'est jamais, revendiquée par ces groupes (Lebourg et Camus, 2017 ; Gimenez et Voirol, 2017).

Depuis cette publication, notons que la quantité de contenus violents publiés en ligne par les « extrémistes politiques » ne cesse d'augmenter (Conway, 2017 : 82), ne se limite pas aux tenants d'une idéologie politique donnée (*Ibid.*) et s'accompagne de discours de haine sur les réseaux socionumériques (Monnier et al., 2021). Ces discours autant que les activités des groupes révèlent « la frontière poreuse entre univers en ligne et univers hors ligne » (*Ibid.* : 9) et obligent les études sur les extrémismes à adopter une recherche véritablement interdisciplinaire mêlant la science politique à d'autres domaines des sciences sociales, dont les sciences de la communication (Conway, 2017 : 89). Pourtant, les études sur ces droites extrêmes – et particulièrement les études sur le terrorisme d'extrême droite – ont un temps été négligées (Simi, 2010) tandis que les études sur les violences raciales ont longtemps apporté que très peu de consensus (Blee, 2005).

Bien que figure hautement stigmatisée (Simi, 2010 : 253), nombre de chercheurs ont eu tendance à minimiser l'impact réel des violences perpétrées par les droites extrêmes et ses individus les plus extrémistes. Ils « ont encouragé implicitement le point de vue biaisé, mais de plus en plus répandu, selon lequel le terrorisme est un phénomène 'étranger', et que la 'cause' du terrorisme réside dans une population du Moyen-Orient constituée d'autres exotiques »[27] (Simi, 2010 : 252). Ce constat s'applique également aux études sur les droites extrêmes allemandes.[28]

Alors que les spécialistes du terrorisme autant que les décideurs politiques se sont concentrés sur les mouvements salafistes djihadistes (Baele et al., 2020 : 2), cette focalisation à l'encontre d'un « autre exotique » comme « cause » du terrorisme s'est également retrouvée dans les productions culturelles, dont les jeux vidéo. Andy Deck

[27] [Notre traduction] — « […] implicitly encourages the biased, but increasingly pervasive, view that terrorism is a "foreign" problem and thus the "cause" of the terrorism resides in a Middle Eastern population of "exotic others". »

[28] Menée par Bart Schuurman, l'analyse des études sur le terrorisme corrobore ces propos et révèle qu'entre 2007 et 2016, moins de 2% des études sur le terrorisme portaient sur l'extrême droite contre 74,5% sur le terrorisme djihadiste (Baele et al., 2020 : 1). Ce constat s'applique également à l'Allemagne où Alex Schmid notait en 2011 que seulement 0,6 % des 4 458 publications sur le terrorisme intérieur portait sur le terrorisme d'extrême droite (Schmid, 2011 : 461).

(2004), cité dans la thèse de Rémi Cayatte (2016 : 114), nomme ce cas de figure « l'ennemi national du jour » et le rattache aux « extrémistes islamistes » (*Ibid*.). Cette figure, écrit-il, est étroitement liée au contexte de production de ces jeux puisque modelée sur la figure terroriste identifiée alors par Washington — c'est-à-dire l'un des « observateurs » chez Simi (2010). En adoptant une « stratégie d'évitement efficace », ces observateurs (institutions politiques, médias, universitaires, responsables politiques, etc.) ont souvent refusé « de reconnaitre que les groupes suprémacistes blancs ne sont guère plus que des 'grandes gueules' désorganisées, dysfonctionnelles et bruyantes. »[29] (Simi, 2010 : 266). Nous pouvons alors nous interroger sur cet évitement « psychologiquement réconfortant » (*Ibid*.), et sur son impact dans les perceptions, les discours et, donc, les représentations sociales. De même, cet exemple informe sur les relations entre le « jeu » et le « hors jeu » : le réel (le terrorisme, son étude et sa compréhension dans un contexte américanocentré) impacte nécessairement le processus de création d'un jeu vidéo – dont l'industrie culturelle est globalisée et historiquement portée par des productions aux thématiques liées à la masculinité militarisée (Genvo, 2008). Ce contexte est présent autant qu'il influence ce qui est donné à jouer, à voir et à comprendre.

À l'image de Jessica Grosholz et Zacharias Pieri, nous pensons que nous intéresser aux productions culturelles des droites extrêmes peut nous permettre de « comprendre les principaux récits » structurant les pensées de ces groupes et mouvements (2020 : 2). Une majorité des recherches existantes se focalisent sur les productions musicales de l'extrême droite — et notamment sur le rock identitaire et le *Rock Against Communism* (RAC), un genre musical influencé par la *Oi!* et lié à la scène skinhead d'extrême droite (*naziskin*, ou *bonehead*). Parmi la masse de recherches[30], citons par exemple les travaux de John Pollard (2016) dont les analyses montrent les relations entre la culture *bonehead*, ses productions culturelles et un univers idéologique partagé. L'un des jeux de notre corpus, *Ethnic Cleansing* (2002), est produit et développé par Resistance Record. Ce label

[29] [Notre traduction] — « […] often fail to acknowledge that white supremacist groups are little more than disorganized, dysfunctional, and 'boisterous loudmouths.' »

[30] En France, Gildas Lescop est l'un des rares spécialistes du mouvement skinhead et de ses évolutions (2012). Nous ne pouvons que conseiller la lecture de ses travaux pour sortir des préjugés réduisant les skinheads à ce qu'il nomme les *naziskins*. Son travail montre également l'autonomie de la scène RAC et l'internationalisation du phénomène *naziskin*.

de la scène RAC et NSBM[31] est considéré dans la plupart de ces références académiques comme l'un des acteurs majeurs de l'époque.

A contrario, les jeux vidéo sont encore relativement ignorés des recherches sur les activités non violentes des extrêmes droites. Pourtant, les « productions vidéoludiques extrémistes » sont au cœur de récentes craintes portées par l'Union européenne (RAN, 2020) et sont, à notre sens, une porte d'entrée intéressante dans le but de comprendre le regard des droites extrêmes sur elle-même, et sur autrui. Surtout, ces « jeux vidéo extrémistes » autant que les rapports alarmants ne sont pas nouveaux :

En 2002, l'Anti-Defamation League (ADL) publie le rapport *Racist Groups Use Computer Gaming to Promote Hate* dans lequel l'organisation commente l'augmentation du nombre de jeux vidéo aux propos racistes et extrémistes. Huit jeux sont mentionnés. La plupart sont des reprises de franchises réputées telles que *Doom* (1993), et ses *mods*[32] *National Socialist DOOM* et *White Pride Doom,* ou *Wolfenstein 3D* (1992), et son *mod Wolf3D Nazi* (1996). L'ADL s'inquiète alors de l'émergence de ces jeux diffusant « […] leur vision haineuse auprès d'un public plus large, plus jeune et familiarisé avec l'informatique, par le biais du monde violent des jeux vidéo de tir »[33] (2002 : 1). Tout comme l'Union européenne en 2020, l'ADL essayait, dès 2002, de réguler ces jeux vidéo extrémistes par l'intermédiaire d'échanges avec Douglas Lowenstein, alors président de l'Interactive Digital Software Association (IDSA). Sans réel succès.[34]

[31] Le National Socialist Black Metal (NSBM) est un sous-genre du Black Metal qui se distingue par le contenu des thématiques promues (promotion d'une supériorité aryenne, appropriation des mythes nordiques, opposition à la mondialisation, etc.). Au début des années 2000, Resistance Records formait un petit conglomérat de labels. Parmi eux se trouvaient Cymophane Records et Unholy Records. Le premier label cité distribuait notamment les albums de Burzum aux États-Unis. Burzum est le projet musical solitaire de Varg Vikernes, l'une des figures de la « seconde vague » du Black Metal dans les années 1990 (Buesnel, 2020). Cette personne est également citée dans l'un des jeux vidéo étudiés dans notre corpus.

[32] Se référer au glossaire.

[33] [Traduction personnelle] — « […] to spread their hate-filled vision to a wider, computer-savvy, younger audience through the violent body-strewn world of shootem-up computer games. »

[34] Chercher à réguler de telles problématiques avec l'association professionnelle de l'industrie du jeu vidéo aux États-Unis révèle d'un certain manque de compréhensions de son fonctionnement. En effet, dans l'industrie du jeu vidéo, les logiques de globalisation tendent à « l'homogénéisation des contenus et pratiques [de jeu] » (Genvo, 2020). Outre un éthos capitaliste (Lipkin, 2012), l'industrie s'est longtemps définie par la prédominance de productions aux thématiques liées à la masculinité militarisée. Des huit jeux évoqués par l'ADL, aucun n'est développé ou édité par l'une des entreprises de jeux vidéo au cœur de cette « oligarchie ». Ces *mods* sont développés puis publiés de manière anonyme pour la plupart, loin des professionnels de l'industrie. *Ethnic Cleansing* (2002), jeu présent dans notre corpus et mentionné dans le rapport de l'ADL, était par exemple uniquement distribué sur le site officiel de Resistance Records.

En Europe, cette relation entre jeu, politique et propagande n'est guère plus récente.[35] De mêmes craintes naissaient dès les années 80 et 90. Durant ces années, l'Allemagne et l'Autriche sont les deux principaux pays où les extrémistes de droite s'emparent du médium pour y concevoir des jeux amateurs et distribués en dehors du marché traditionnel. Pour la seule année 1987, le BPS-Report[36] répertoriait 31 jeux. La plupart banalisaient ou glorifiaient le nazisme, comme les jeux *Anti-Türken-Test, Hitler Diktator* et *Stalag I* (Jaschke, 1991 : 156). À la fin de l'année 1990, ce nombre est monté à 146 titres répertoriés (*Ibid*.), avec des jeux comme *Adolf Hitler, Arier-Test, Nazi-Test, The Nazi, Türken-Schock* ou *Türken-Spiel* (Eckert et al., 1991 : 32).[37] L'un de ces jeux est *KZ Manager Millenium : Hamburg edition* (1990), une production développée anonymement sous le pseudonyme « Adolf Hitler Software Ltd. » et relativement médiatisée puisque circulant en dehors de l'Allemagne et de l'Autriche. Dans ce jeu de gestion, le joueur doit « administrer » un camp de concentration nazi pendant la Seconde Guerre mondiale. En mai 1991, le Congrès américain demandait aux gouvernements allemand et autrichien de prendre les mesures nécessaires pour empêcher la diffusion de *KZ Manager* et de l'ensemble de ces « jeux néonazis » (Pasanen, 2014 : 15). Rien n'y fait. Au fil des années, les *mods* et jeux développés par les extrémismes continuent de se diffuser et sont développés partout dans le monde (Lakomy, 2019 ; Al-Rawi, 2018).[38]

[35] Avant l'essor des jeux vidéo, des jeux de plateau dont les thématiques faisaient sens avec les idéologies extrémistes de droite existaient. Citons, par exemple, le jeu antisémite *Jude ärgere dich nich* (« Ne soyez pas juif ») publié dans les années 70. Notons également la sortie du jeu *Juden Raus* ! (« Les juifs dehors ! »), un jeu de dés, créé en 1938, qui rend compte de tous les stéréotypes et images antisémites conformes à l'idéologie nazie. Néanmoins, le Troisième Reich n'a jamais approuvé ce jeu et est critiqué dans la publication SS *Das Schwarze Korps* du 29 décembre 1938 (Morris-Friedman et Schädler, 2003 : 55).

[36] Le BPS-Report est lié au « Service d'information sur la protection des mineurs contre les médias nuisibles / la Commission fédérale de contrôle des publications nuisibles aux mineurs » (*Informationsdienst zum Jugendmedienschutz / Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften*).

[37] D'après une étude de la Commission européenne citée par Robert Eckert (Eckert et al., 1991 : 32), les jeux vidéo extrémistes de gauche étaient bien plus rares. Deux exceptions sont à noter : *Kohl Diktator* (I et II) et *R.A.F.* (1986). Dans ce dernier, le joueur incarne un terroriste de la Fraction armée rouge et doit assassiner des personnalités politiques de l'époque (Helmut Kohl, Ronald Reagan ou encore Valéry Giscard d'Estaing). Tous ces jeux vidéo sont développés sur Commodore 64.

[38] En dehors des seuls extrémismes de droite, citons *Quest for Bush* (2006), jeu de propagande développé par le Global Islamic Media Front affilié à Al-Qaïda. Ce jeu est un mod de *Quest for Saddam* (2003), jeu nationaliste et suite directe de *Quest for Hussein* (2002) et *Quest for Al-Qa'eda — The Hunt for Bin Laden* (2002), tous trois développés par Petrilla Entertainment. Citons également le récent *Angry Goy II* (2018), un jeu développé par Wheel Maker Studios dont l'un des principaux promoteurs est Christopher Cantwell, figure de l'*Alt-Right* célèbre pour sa participation à la manifestation « *Unite the Right* ». Dans un autre registre, des dispositifs gamifiés existent également : Huroof, une application éducative de l'État islamique, « demande aux enfants de faire correspondre des lettres arabes à des images de chars, de bombes et d'autres images militaires, gamifiant ainsi l'engagement avec le matériel de propagande et fournissant une introduction 'amusante' à la vie future en tant que combattants dans le 'Califat' » (Schlegel, 2020 : 7).

En France, la diffusion des jeux néonazis précédemment cités déclenche également une polémique (Lalu, 2014 ; Mauco, 2014 : 67). Dans l'Hexagone, la relation entre le jeu vidéo et l'extrême droite se retrouve dès les années 90 avec la sortie de Jean-Marie, jeu national multimédia (1995), jeu développé par Philippe Le Gallou, fils de Jean-Yves Le Gallou, intellectuel proche de la Nouvelle Droite, ancien député européen du Front national et l'un des théoriciens de la « préférence nationale » (Cahuzac et François, 2013 : 279). Pour Julien Lalu (2014), cette production vidéoludique est un indice d'une nouvelle vision sociale et politique du jeu vidéo durant les années 1990. Pourtant, rares sont les études qui analysent les extrémistes et les jeux vidéo produits comme des objets instrumentalisés où « l'objet jeu tend à déborder de lui-même » ; et où « le jeu devient aussi une manière d'analyser et de comprendre le monde » (Genvo et Solinski, 2015 : 9). Une majeure partie de ces études poursuivent des perspectives de recherche qui interrogent l'adhésion, l'engagement, et la radicalisation des joueurs et des joueuses. « Les discussions [autour de ces jeux] portent souvent sur la possibilité que des individus 'normaux' s'engagent dans un mouvement extrémiste après avoir joué à ces jeux. »[39], confirment Nick Robinson et Joe Whittaker (2021 : 3-4).

Loin de se concentrer sur les seuls jeux vidéo, ces études examinent l'utilisation d'Internet par les organisations extrémistes dans le but de mieux comprendre « comment Internet est utilisé pour transmettre des idéologies et faciliter la communication »[40] (Shafer, 2002 : 69). En effet, les droites extrêmes possèdent une longue histoire avec Internet et ont adopté très tôt les technologies de l'information et de la communication[41]

[39] [Traduction personnelle] — « This is particularly true when it comes to extremist and terrorist video games; discussions often center on the possibility of "normal" individuals becoming involved within an extremist movement as a result of playing such games. »

[40] [Traduction personnelle] — « This exploratory study examines the web sites operated by a sample of recognized extremist organizations to better understand how the internet is used to transmit ideologies and facilitate communication. »

[41] Citons, par exemple, le cas de Louis Beam et son Bulletin Board System (BBS) nommé Aryan Nation Liberty Net. Publié en 1984, celui-ci centralisait quantité d'informations et de propagandes haineuses. Il était également utilisé pour diffuser des informations importantes sur l'actualité des groupuscules néonazis ou encore pour « mettre à l'agenda » les réunions de l'Aryan Nation. Enfin, ce BBS est peut-être le premier cas de *doxxing* au monde à la suite de la diffusion des noms et des adresses de personnes perçues comme ennemies (Conway et al., 2019 : 3). Parmi ces « ennemis », nous retrouvions les Juifs et le supposé Zionist Occupational Government (ZOG) ainsi que des groupes « labelisés » comme des « traitres à la race » (Scrivens et Conway, 2020 : 299). Tom Metzger, initialement membre du Ku Klux Klan et fondateur de la White Aryan Resistance (W.A.R.) en 1983, utilisait également le système BBS pour diffuser des idées voulues plus radicales que le KKK sur le plan économique, tout en soutenant une vision distincte sur le plan religieux (Daniels, 2009 : 101). Metzger avait développé un réseau mêlant une newsletter, une émission télévisée intitulée *Race and Reason* ainsi qu'une émission radiophonique (*Ibid*.). Tous ces médias étaient disponibles sur The Insurgent (resist.com). Ce site hébergeait également des jeux vidéo (*Drive By 2, African Detroit Cop, Watch Out Behind You Hunter, Border Patrol*, etc.). Enfin, l'un des précurseurs dans l'adoption des TIC au profit des extrêmes droites est Don Black, membre du Ku Klux Klan et fondateur

(Daniels, 2009). Ces recherches listent notamment les principaux contenus hébergés sur ces sites — dont les jeux vidéo. Le partage ou l'hébergement de ces productions vidéoludiques participent au phénomène de « discussion politique en ligne » (Greffet et Wojcik, 2008 : 21) permis par les formes d'interaction liées au développement d'Internet et du Web. L'étude de 157 sites extrémistes menée par Phyllis B. Gerstenfeld, Diana R. Grant et Chau-Pu Chiang (2003) en est un bon exemple.

Dans celle-ci, 7% des sites analysés comportent une section destinée aux enfants (« *Kids's pages* »), dans lesquels des jeux sont hébergés. En s'appuyant sur ces travaux initiaux (Gertenfeld et al., 2003 ; Schafer, 2002), Andrew Selepak propose, dans *Skinhead Super Mario Brothers : An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites* (2010), une étude interprétative de 28 « jeux suprémacistes blancs ». Là encore, si la proposition initiale de recherche est une analyse des représentations faites dans ces jeux, les interprétations finales visent à savoir si oui, ou non, les jeux vidéo dits extrémistes sont destinés à endoctriner les joueurs et joueuses et à influencer leurs interactions dans le monde réel (2010 : 36-38). Surtout, ces interprétations reposent sur un corpus dense analysé par des méthodologies floues et relativement éloignées des études sur le jeu.[42] Malgré tout, Andrew Selepak, bien que non-affilié au champ des *Game Studies*, souhaite répondre à l'injonction faite, quelques années plus tôt, par David J. Leonard.

Publié dans le premier numéro de la revue *Games and Culture*, David J. Leonard explique la nécessité de comprendre la culture vidéoludique par le prisme de la race, du genre et du racisme afin de « dépasser la simple étude des jeux »[43] (2006 : 83) et ainsi proposer une « analyse de l'importance de la race et des tropes racialisés dans la réalité virtuelle et les implications plus larges des pédagogies racistes des jeux vidéo pour la

de Stormfront en novembre 1996. Avec ce site, il avait l'objectif de créer une communauté virtuelle, blanche et internationale (« *White Pride World Wide* »). Stormfront déclarait avoir plus de 300 000 membres enregistrés en 2015 (Winter, 2019 : 46). Un rapport du Southern Poverty Law Center (SPLC) allègue que près de 100 meurtres ont pu être attribués à des utilisateurs enregistrés sur le site (Conway et Scrivens, 2020 : 301). Anders Breivik et Dylann Roof étaient tous deux membres du site.

[42] Le cadre de recherche d'Andrew Selepak ne fait référence qu'à deux travaux en *Game Studies*. En ce sens, Selepak accorde avant tout une importance à comprendre « comment accéder au jeu vidéo » (quels groupes, mouvements ou individus sont affiliés à l'hébergement dudit jeu vidéo, est-ce que ledit jeu vidéo est proposé dans une section pour les enfants et adolescents ou à une audience générale) plus qu'aux jeux vidéo en eux-mêmes. Les interrogations sur l'objet vidéoludique sont sommaires et reposent sur des questions liées aux graphismes (sont-ils sophistiqués ?), aux figures antagonistes (qui sont les ennemis ?) et aux représentations violentes.

[43] [Traduction personnelle] — « to move beyond simply studying games. »

promotion suprémaciste blanche. »[44] (*Ibid*.). Dans la lignée de Leonard, les *game studies* se désenclavent au milieu des années 2000 (Zabban, 2012) et mêlent les champs des études sur le jeu (*game studies*) aux études culturelles (*cultural studies*) ou sur le genre (*gender studies*). Kishonna Gray, figure majeure de ces approches interdisciplinaires, directrice du Critical Gaming Lab de la Eastern Kentucky University et spécialiste des questions mêlant justice, race et artéfacts numériques, l'atteste : ces précédentes recherches « se sont principalement concentrées sur la violence et l'examen des comportements violents résultant de la consommation de ce média. Cette portée limitée a faussé la compréhension que les criminologues ont des jeux vidéo et de la culture vidéoludique. »[45] (Gray, 2014). L'ensemble de ces études regardent d'un œil neuf l'objet « jeu vidéo » autant que sa culture.

De la même manière que « les *game studies* n'échappent pas à l'impact global des études de genre sur les sciences humaines » (Derfoufi, 2021 : 45), les études sur le champ des droites extrêmes n'éclipsent pas ces perspectives interdisciplinaires. Les récents numéros *Gender and the Radical and Extreme Right : Mechanism of transmission and the role of educational interventions* de la revue Gender and Education (2017), et *Gender and the Far Right* de la revue Politics, Religion & Ideology (2020) le certifient. Les débats sur les normes et les politiques de genre entourent les développements sociaux et politiques, la stabilisation d'une société ou, au contraire, sa déstabilisation. Comme nous l'avons mentionné avec l'*Alt-Right*, la misogynie et les sentiments anti-féministe et anti-égalitaire structurent les discours autant que les actes d'une partie des droites extrêmes (Fangen et Skjelsbæk, 2020 : 411).

Afin de répondre aux nécessités interdisciplinaires souhaitées par Maura Conway (2017) pour le développement des études sur les extrémismes, nous nous proposons d'insérer ce travail dans une approche interdisciplinaire.

En ce sens, le jeu n'est pas seul. Il se construit dans un contexte culturel, social et historique. Le jeu, en tant qu'objet signifiant et instrumentalisé, est à interroger. Il s'agit, pour nous, de comprendre comment le jeu vidéo peut « faire politique ». Des perspectives

[44] [Traduction personnelle] — « […] to begin to offer insight and analysis into the importance of race and racialized tropes within virtual reality and the larger implications of racist pedagogies of video games in the advancement of White supremacy. »
[45] [Notre traduction] — « Previous research on video games has focused mostly on violence and examining violent behavior resulting from consuming this medium. This limited scope has skewed criminologists' understanding of video games and video game culture. »

qui rejoignent de précédentes publications sur les jeux vidéo persuasives (Bogost, 2007) ou les jeux vidéo catégorisés comme sérieux (*Serious Games*) et compris comme des « jeux dont la finalité première n'est pas le simple divertissement, la recherche du plaisir ou de l'amusement »[46] (Chen et Michael, 2006 : 21). L'attitude sérieuse desdits *Serious Games* n'est que peu explicitée dans la définition proposée par David Michael et Sande Chen (2006). Dans cette démarche, Michael Zyda ajoute que de tels jeux s'appuient « sur le divertissement pour servir des objectifs de formation, d'éducation, de santé, de politique publique et de communication stratégique de gouvernements ou d'entreprises. »[47] (Zyda, 2005 : 26). Dans le cadre de ce mémoire, nous n'aborderons pas les différentes dimensions et discussions autour des notions de jeu sérieux ou de gamification. À l'image des écrits de Gilles Brougère, nous préférons faire mûrir nos réflexions à partir de la notion de jeu persuasif (*persuasive game)*, développée par Bogost et décrite par le chercheur français comme « plus rigoureuse et adaptée que celle de *serious game* » (Brougère, 2012 : 121). Ces jeux persuasifs se comprennent par la volonté à transmettre des messages dans le but de convaincre les joueurs d'un point de vue spécifique, des conceptions et croyances sur le monde par l'intermédiaire d'une « rhétorique procédurale » définie comme « l'art de la persuasion par le biais de représentations et d'interactions fondées sur des règles plutôt que par la parole, l'écriture, les images ou les images animées. Ce type de persuasion est lié aux capacités fondamentales de l'ordinateur : les ordinateurs exécutent des processus, des calculs et des manipulations symboliques basés sur des règles. »[48] (Bogost, 2007 : ix).

Et si la « fonction ludique » de certains de ces jeux vidéo à la dimension politique affirmée est parfois évoquée (Lalu, 2014), ce travail d'étude et de recherche s'intéresse avant tout au cadrage d'une expérience de jeu (Cayatte, 2016 : 280). Comme le mentionne Sébastien Genvo, « faire jouer autrui est un fait de communication qui invite à faire adopter une certaine idée de ce qu'est le jeu » (2013 : 112). Ce Professeur de l'Université de Lorraine ajoute que de nombreux débats ont animé les sciences du jeu sur « la façon dont un jeu produit sa signification et exprime des valeurs, une éthique, une vision du

[46] [Notre traduction] — « games that do not have entertainment, enjoyment or fun as their primary purpose. »
[47] [Notre traduction] — « that uses entertainment to further government or corporate training, education, health, public policy, and strategic communication objectives. »
[48] [Notre traduction] — « the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule based symbolic manipulations. »

monde » (Genvo, 2020 : 8). Ainsi, notre objectif à travers ce mémoire est de comprendre comment les jeux vidéo, en tant qu'objets culturels signifiants, formalisent des discours politiques qu'il s'agira d'analyser et de resituer par l'analyse d'un corpus de jeux.

Dans leur récent article *Postscript: Gaming While Empire Burns* (2021), Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter soulignent l'importance de nouvelles contributions pour l'analyse politique de la culture des jeux numériques (2021 : 372) dans une conjoncture où la culture du jeu vidéo serait « profondément réactionnaire »[49] (*Ibid*. 376) – en atteste le *Gamergate* décrit comme un « laboratoire de la haine en ligne » ayant inspiré Steve Bannon dans la façon de mobiliser une partie de l'*Alt-Right*, et qui met en évidence les « contradictions politico-économiques »[50] (*Ibid*.) de la culture du jeu vidéo ainsi qu'une « identité '*gamer'* prétendument majoritaire [au sein de la population joueuse], misogyne et tendance suprémaciste blanche. »[51] (*Ibid*.)

Dès lors, il nous revient de comprendre comment « la société est perçue par le jeu » (Barnabé et al., 2019) et comment le jeu vidéo est « un nouveau terrain de propagande idéologique qui ne saurait être laissé de côté sous prétexte que ce ne sont, après tout, que des jeux » (Cayatte, 2016 : 18). Notre approche nous invite à sonder la façon dont ces productions – et donc leurs producteurs – portent un regard sur un endogroupe (le « Nous ») et sur un exogroupe (les « Autres »). Nous argüons qu'un tel positionnement peut permettre d'appréhender les thématiques saillantes des groupes et mouvements étudiés par la compréhension d'imaginaires médiés au sein de leurs productions vidéoludiques tout en dégageant les discours, les symboles et les représentations structurant de tels imaginaires.

Cynthia Miller-Idriss, précédemment citée dans cette introduction, étudie par exemple les droites extrêmes en Allemagne par le prisme du mode de vie, de la mode vestimentaire et des éléments visuels, matériels et symboliques de la culture jeune. Pour elle, il est important d'aller dans les « périphéries » afin de comprendre les processus de « radicalisation » et les « actions extrémistes ». Elle rappelle également que les idéologies politiques ne sont pas uniquement portées « intellectuellement », mais peuvent être décrites par les corps, les vêtements ou les pratiques culturelles. Ces objets de recherche

[49] [Notre traduction] — « […] the deeply reactionary side of gaming culture »
[50] [Notre traduction] — «« As a laboratory of online hate, Gamergate threw into stark relief gaming's political-economic contradictions »
[51] [Notre traduction] — « […] provokes vitriol from gaming's allegedly majoritarian, misogynist, and white supremacist 'gamer' identity. »

nécessitent alors une approche empirique afin de les restituer dans un imaginaire social, historique et culturel (2018 : 192-193). Cette approche a influencé la récente recherche de Tina Askanius dans sa volonté de comprendre les « forces extra-idéologiques » et les composantes culturelles d'une nouvelle « lumière nazie » chez le Nordic Resistance Movement (NRM) (2021a : 18). Elle s'est également consolidée dans un numéro spécial de la revue *Patterns of Prejudice* (2019). Ce numéro porte son intérêt sur les imaginaires culturels de l'extrême droite européenne en prêtant « une attention particulière à la manière dont ces acteurs envisagent un certain type de subjectivité. Par le biais de la rhétorique (visuelle) et de divers autres modes de performativité, l'extrême droite imagine, esthétise et présente un '*sujet idéal d'extrême droite'* [*ideal extreme-right subject*] auquel ses camarades et ses partisans potentiels peuvent s'identifier. »[52] (Kølvraa et Forchtner, 2019 : 227).

Dans cette étude de jeux vidéo provenant des droites extrêmes, nous signalons notre volonté de mettre en lumière le fonctionnement de jeux vidéo étudiés, sans pour autant nous focaliser uniquement sur le seul jeu. Nous suivons ici les recommandations de Laurent Di Filippo. Pour ce chercheur, « le sens ne se construit pas comme un processus linéaire ». Il rappelle également que « le jeu ne doit pas être étudié comme une activité isolée » et que « les représentations au sein du jeu doivent être comprises en relation avec les évènements et les activités qui se produisent en dehors du jeu. »[53] (Di Filippo, 2020 : 176).

Pour reprendre les termes Jérôme Jamin (2009), une telle approche nécessite de recontextualiser les observations menées dans l'Histoire, les « héritages » et les « filiations » des groupes étudiés. Dès lors, plusieurs questions surgissent : comment se construit l'Altérité dans ces jeux vidéo ? Qui est l'endogroupe et comment est-il représenté ? De même, comment l'exogroupe est-il dépeint ? Quels sont les éléments discursifs mis en jeu et comment ceux-ci donnent du sens au jeu ? Le jeu vidéo peut-il être un « véhicule politique » ? Et, de là, quelles sont les spécificités dans l'évocation de

[52] [Notre traduction] — « […] entails paying close attention to how these actors envisage a certain kind of subjectivity. Through (visual) rhetoric and various other modes of performativity, the extreme right imagines, aestheticizes and presents an 'ideal extreme-right subject' with whom comrades and potential followers might identify. »

[53] [Notre traduction] — « […] meaning is not constructed as a linear process. », « the game should not be studied as an isolated activity », « That is why representations within the game have to be understood in relation to events and activities that occur outside the game. ».

faits du réel, d'héritage d'un passé, d'évènements d'un présent et d'enjeux sociaux actuels ? Au regard de cette introduction, nous réfléchirons aux composantes culturelles fixées dans les productions vidéoludiques étudiées.

Dans un premier chapitre, nous nous proposons de revenir sur la relation entre jeu et politique. Pour cela, nous partirons d'une contextualisation nécessaire des théories classiques du jeu afin de tracer une route vers l'étude plus précise de notre corpus. Pour cause, nous le verrons, les considérations politiques sont au cœur de ces théories classiques — voire formalisent leur existence.

Notre réflexion se tournera sur la manière dont des repères doctrinaux sont fixés dans le jeu et permettent d'inscrire ces productions dans un rapport au réel et à l'univers idéologique soutenu par les deux droites extrêmes étudiées. Par la compréhension des récits et leurs relations à des choix de conception, nous verrons comment se formalisent, par l'attitude ludique d'un joueur, des représentations typiques d'un modèle d'activisme par rapport à la violence, le tout nourri par un imaginaire identitaire.

Dans un second chapitre, nous nous intéresserons aux rapports construits par les jeux vidéo étudiés. Cette approche vise à en comprendre les thèses, récits, symboles et autres représentations sociales qui soutiennent la création de ces jeux vidéo. Pour cela, nous tâcherons de comprendre les lieux et l'espace de jeu dans lesquels le joueur évolue. Par la suite, nous montrerons comment ces espaces permettent d'expliciter certains imaginaires liés aux droites extrêmes étudiées, mais aussi comment ces aspects formalisent un modèle d'action et une méthodologie de la violence. En d'autres termes, il s'agira de montrer que les discours vidéoludiques n'apparaissent pas *ex nihilo*, mais sont étroitement liés à des pratiques discursives et militantes préalables. Donc, que ces jeux vidéo, par la compréhension des espaces, matérialisent une relation avec le réel dans l'activisme promu.

Enfin, dans cette perspective, nous nous intéresserons à l'inscription de ces jeux vidéo dans un projet métapolitique plus vaste. Il s'agira pour nous de poser de premiers éléments de réflexions par rapport aux positions des concepteurs et éditeurs de ces jeux vidéo, en replaçant ces productions dans leurs discours et leurs visions du monde défendues.

Présentation du corpus d'étude et justifications

Le corpus de ce travail est composé de deux jeux issus de groupes, associations ou mouvements d'extrême droite : *Ethnic Cleansing* (2002) et *Heimat Defender*: *Rebellion* (2020). Le premier jeu cité est un *First Person Shooter* (FPS), développé et édité par le label de musique Resistance Records. Ce jeu, publié le 21 janvier 2002, jour férié aux États-Unis marquant la date d'anniversaire de Martin Luther King Jr., était vendu 14,88 dollars.

Fondé en 1993 par Mark Wilson et George Burdi, membre de RaHoWa (Racial Holy War), l'un des groupes de musique néonazie les plus réputés, Resistance Records est racheté par William Luther Pierce, ancien membre du Parti nazi américain et fondateur de la National Alliance, groupe prônant le suprémacisme blanc aux États-Unis. Il est l'auteur de *Turner Diaries* (1978), roman ayant inspiré l'auteur de l'attentat terroriste d'Oklahoma City, en 1995. *Ethnic Cleansing* marque la production officielle de jeux vidéo par des groupes, mouvements ou partis politiques d'extrême droite.

Dans son ouvrage *Racisme et jeu vidéo* (2021), Mehdi Derfoufi écrit que « ces jeux [c'est-à-dire les productions de Resistance Records, à savoir *Ethnic Cleansing* (2002), mais aussi d'autres jeux comme *White Law* (2003) ou la série des jeux *ZOG's Nighmare* (2006, 2007)] […] proposent essentiellement de massacrer des Noirs, des Juifs et des Latinos. Ces jeux ont touché un public relativement restreint. De plus, le discours caricatural qu'ils délivrent les rend suffisamment lisibles et unidimensionnels pour que l'on puisse faire ici l'économie de leur analyse. » (2021 : 138).

Contrairement à Mehdi Derfoufi, nous pensons qu'il nous est nécessaire d'analyser *Ethnic Cleansing* tant celui-ci est considéré comme *le* jeu vidéo d'extrême droite le plus médiatisé. Pour cause, il est jugé comme l'une des productions fondatrices au développement de futurs jeux vidéo au racisme décomplexé (Hermansson et al., 2020 : 115). Resistance Records réalisait un chiffre d'affaires d'environ 1 million de dollars en 2001 (Gerstenfeld et al., 2003 : 30), promouvait plus d'une centaine de groupes de musique suprémaciste blanche et distribuait son magazine, Resistance magazine aux États-Unis, dans une partie de l'Europe et dans les universités américaines grâce à ses liens avec la fraternité Kappa Alpha Order (JBHE Foundation, 2001 : 73). Le premier

numéro dudit magazine fut tiré à 12 000 exemplaires (Murphy, 2000). Il nous semble donc naturel de nous y intéresser au-delà du seul aspect vidéoludique.

Ethnic Cleansing permet également le bornage temporel de notre mémoire de recherche. Publié en 2002, il s'insère dans un contexte spécifique : celui des attentats du 11 septembre 2001. Un événement important pour notre société qui a également été l'objet d'interprétations multiples dans les milieux radicaux aux États-Unis et en Europe (Jamin, 2009 : 68). C'est notamment à la suite de ce malheur qu'est borné le début de la quatrième vague des partis extrémistes de droite, caractérisée par une forme populiste du concept de « choc des civilisations » (Camus et Lebourg, 2017). Cet attentat a également eu un impact considérable sur l'industrie des jeux vidéo (Cayatte, 2016).

Le second jeu de notre corpus est *Heimat Defender* : *Rebellion* (2020), un « *Jump-'n'-Run 2D* » produit par Ein Prozent für unser Land et est développé par les Autrichiens du KVLTGANG, groupe d'artistes dits « dissidents » — et plus particulièrement par son studio de jeu, KVLTGAMES. Ce studio de développement affiche l'ambition de ne pas seulement divertir par le jeu vidéo, mais aussi de l'utiliser comme outil servant ses idées politiques.

Ein Prozent est une association fondée en 2015 qui se caractérise comme un projet politique affilié à la *Neue Rechte* (Nouvelle Droite allemande). Celle-ci est un « réseau de politiciens et d'activistes d'extrême droite » autrichiens et allemands[54] (Weiß, 2017 : 24). Les personnalités qui gravitent autour d'Ein Prozent sont notamment Philip Stein, son fondateur ; Götz Kubitschek, principale figure de la *Neue Rechte* en Allemagne, fondateur de la maison d'édition Antaios, rédacteur en chef de la revue Sezession et l'un des fondateurs du *think tank* Institut für Staatspolitik (IfS) ; Jürgen Elsässer, rédacteur en chef de COMPACT-Magazin, magazine d'extrême droite inspiré par Breitbart, fondé en 2010, et comprenant un site web (COMPACT Online), une chaîne YouTube (COMPACT TV) et un magazine mensuel qui revendique un tirage à 40 000 exemplaires (Knight, 2021) ; Martin Sellner, figure fondatrice du Mouvement identitaire autrichien (IBÖ, Identitäre Bewegung Österreich) ; Karl Albrecht Schachtschneider, avocat « eurosceptique » ou encore Hans-Thomas Tillschneider homme politique affilié au parti Alternative pour l'Allemagne (AfD, Alternative für Deutschland). Il est l'un des leaders du groupement le plus radical du parti, connu sous le nom de « Der Flügel » (« l'Aile »

[54] [Notre traduction] — « Als Netzwerk äußerst rechter Politiker und Aktivisten war […] »

en français), et ne cache pas sa position antisémite, révisionniste et xénophobe, tout en maniant « des concepts ou des adjectifs extrêmement sensibles comme 'communauté du peuple' ou *völkisch* en leur ôtant leur charge idéologie » (Droit, 2020 : 134).

En mars 2020, l'Office fédéral pour la protection de la Constitution (BfV, Bundesamt für Verfassungsschutz) a classé le groupement Der Flügel comme une entreprise avérée d'extrémisme de droite. L'Institut für Staatspolitik, les éditions Antaios, COMPACT-Magazin ainsi qu'Ein Prozent sont tous répertoriés comme des « objets d'observation (cas suspects) » par l'Office fédéral pour la protection de la Constitution. L'ensemble de ces acteurs sont présents dans le récent rapport de 420 pages pour la protection de la Constitution, qui répertorie pour la première fois ces acteurs d'extrême droite affiliés à la *Neue Rechte*.[55] De fait, notre mémoire s'insère dans des questions sociales importantes.

[55] Die Bundesregierung. (2021). *Verfassungsschutzbericht 2020*. En ligne : https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/verfassungsschutzbericht2020-1929306 | Consulté le 14 juillet 2021.

Méthodologie de recherche

Le premier travail définitionnel proposé dans notre introduction rend compte du cadre conceptuel de ce mémoire. Ce travail est important puisque nous analysons notre corpus par comparaison.

Comme le note Céline Vigour dans son ouvrage *La comparaison dans les sciences sociales* (2005), « la définition des concepts constitue une étape indispensable dans la construction de l'objet. Les concepts rendent possible la réunion sous un même vocable 'de phénomènes qui se différencient sur le plan géographique et souvent linguistique' » (2005 : 138).

Or, comme nous l'avons présenté en introduction, définir des concepts est une tâche délicate (*Ibid.* : 140). Ici, il ne s'agit pas de chercher à poser une définition faisant consensus au sein de la littérature scientifique, mais de faire comprendre ce que nous entendons par l'utilisation de termes comme « jeu », « droites extrêmes », ou « imaginaire ». Surtout, nous ne cherchons pas à procéder à une comparaison globale des productions vidéoludiques des droites extrêmes. Dès lors, ces critères permettent de mettre en évidence les points communs entre deux systèmes différents (*Ibid.* : 161).

Les unités de comparaison sont également importantes puisque le nombre de cas étudiés implique des choix stratégiques différents. Nous faisons le choix de nous placer dans la comparaison de deux cas, en suivant les conseils de Céline Vigour (*Ibid.* : 182-184). Pour cette dernière, l'analyse binaire permet d'appuyer les spécificités des cas, de parvenir à un équilibre entre une vision générale et particulière, tout en affinant des connaissances sur les cas étudiés. Notre but est donc de replacer ces jeux vidéo dans leurs contextes respectifs, sans pour autant chercher à proposer une montée en généralité sur ce que seraient des jeux vidéo politiques d'extrême droite — terminologie qui, à notre sens, ne mènerait à rien tant ces étiquettes sont finalement vagues, en attestent nos dires introductifs. De ce fait, nous nous éloignons également des typologies posées par différents chercheurs, que cela soit vis-à-vis des « *Political games* » ou des « *News games* » — étiquettes ou concepts qui, à notre sens, sont à critiquer et à replacer dans leurs contextes respectifs, ce que nous ne faisons pas ici faute de place.

L'étude comparée de notre corpus s'appuie également sur les recommandations de Patrick Charaudeau. Comme il l'indique dans son article *Pour une interdisciplinarité*

« focalisée » dans les sciences humaines et sociales (2010), l'interdisciplinarité « c'est l'effort d'articuler entre eux les concepts, les outils et les résultats d'analyse de différentes disciplines. » (2010 : 8).

Enfin, aborder le jeu comme objet discursif, sous le prisme de la notion d'imaginaire, poursuit les recherches du Centre de recherche sur les médiations (CREM), de l'Université de Lorraine (Genvo, 2020) — et plus particulièrement des travaux de Rémi Cayatte (2016) et de Laurent Di Filippo (2016). Ce dernier s'intéresse aux liens entre culture et jeu, et notamment à la transmission, circulation, appropriation et transformation d'éléments provenant de différents mouvements, cultures ou mythologies. La compréhension de ces éléments nous est importante puisqu'ils sont au fondement de la circulation des idées, des valeurs, des visions du monde ; donc de représentations sociales et, ainsi, d'imaginaires.

Dans cette approche interdisciplinaire, notre grille d'analyse interroge les jeux comme des objets discursifs (idéologies, discours, signes, héritages, références, etc.) permettant d'en comprendre un (des) imaginaire(s). Nos grilles se construisent autour de plusieurs documents (publications universitaires et littérature grise), tels que : une synthèse réalisée de l'étude des indicateurs de l'extrémisme violent d'extrême droite dans les pratiques en ligne, par Ryan Scrivens, Amanda Isabel Osuna, Steven M. Chermak, Michael A. Whitney et Richard Frank (2021). Cette publication nous semble importante puisque configure son approche par l'intégration d'éléments du *Homegrown Violent Extremist Mobilization Indicators*, document de référence publié par le FBI (FBI, 2019). Reconfigurés dans notre contexte, ces indicateurs nous permettent d'interroger les enjeux culturels, les types de savoirs et les implications idéologiques des jeux vidéo étudiés. Dans cette optique, nous nous sommes également appuyés sur *A Guide to Online Radical-Right : Symbols, Slogans and Slurs*, rédigé par le Centre for Analysis of the Radical Right (CARR, 2020). Ce guide recense un condensé de l'imaginaire des droites extrêmes au fil des époques, des contextes géographiques ou des contextes en ligne et de ses récentes évolutions.

Dans l'approche comparative qu'est la nôtre, nous nous sommes enfin appuyés sur la méthodologie proposée par Cynthia Miller-Idriss au sein de *The Extreme Gone Mainstream : Commercialization and Far Right Youth Culture in Germany* (2017 : 195-202). Dans cet ouvrage, Miller-Idriss fait le choix de décoder et de comprendre à quoi se

rattachent les modes vestimentaires des jeunes générations de personnes affiliées ou proches des droites extrêmes allemandes. Cette approche vise à comprendre une partie de leur imaginaire culturel.

Dans un souci de lisibilité, nous faisons le choix de proposer la lecture des grilles analytiques à l'extérieur de ce document. Ces grilles sont rendues disponibles à l'intérieur d'un dossier de partage consultable en ligne ou en téléchargement. Ce dossier de partage se nomme « **Annexes | Mémoire VUILLEMOT, P. — Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo de droites extrêmes.** »

Ce dossier de partage se compose de :

- Un dossier nommé « **#1 GRILLE | Triple cadrage de l'expérience de jeu** » présentant les résultats des grilles analytiques liées à l'analyse du discours, avec :
    - Une grille pour **Heimat Defender : Rebellion** [Google Sheets] [.odt]
    - Une grille pour **Ethnic Cleansing** [Google Sheets] [.odt]

- Un dossier nommé « **#2 GRILLE | Imaginaire** » présentant les résultats des grilles analytiques liées à l'analyse du discours, avec :
    - Une grille pour **Heimat Defender : Rebellion** [Google Sheets] [.odt]
    - Une grille pour **Ethnic Cleansing** [Google Sheets] [.odt]

Lien vers le Drive :

https://bit.ly/3y7MUXn

---

1. Les théories classiques du jeu dans leurs relations politiques

L'analogie du jeu comme possible « véhicule politique » évoqué dans l'introduction n'est pas anodine et permet de poser un certain nombre de questions : qui est le conducteur de ce véhicule ? Y a-t-il des éléments transportés dans ce véhicule ? Si oui, lesquels ? Ou encore, quel est ce « jeu » perçu comme un possible « véhicule politique » ? Comment fonctionne-t-il ? Vers où roule-t-il ? Ou encore, quel est le but de ce périple ? Et puisque ce « jeu » se veut « véhicule », quelle est sa structure ? Quels en sont les rouages ?

Afin d'y répondre, nous nous proposons de revenir tout d'abord sur les théories classiques du jeu. Ces écrits dament la première route balisée de ce voyage. Le temps d'un arrêt, nous entamerons une (re)lecture « politique » de ces théories du jeu. Pour cela, nous les replacerons dans leurs contextes, tout en naviguant dans les œuvres et les trajectoires personnelles de ces différents auteurs.

De cette approche, une voie d'accès vers les écrits modernes sur le jeu naîtra. Bien évidemment, une telle entreprise nécessite d'abord d'expliciter les définitions du jeu puis d'entamer ce dialogue entre des œuvres, des auteurs et des perceptions du monde. Enfin, notre démarche est motivée par la nécessité de définir les concepts utilisés dans le but de répondre aux exigences de notre méthodologie de recherche. Nous souhaitons montrer que des auteurs critiqués dans ces théories classiques du jeu sont centraux pour certains des jeux vidéo étudiés, mais aussi dans le rapport politique « ami – ennemi ».

1.1. Rompre avec la « mise en citation » des théories classiques du jeu

> « Si nous voulons savoir comment le jeu est pensé, quelles théories avons-nous à notre disposition ? Avons-nous une théorie générale du jeu ? C'est loin d'être certain. […] Avant de savoir à quoi sert le jeu, il convient de se demander ce qu'est le jeu. »
>
> (Brougère, 2005 : 19, 39)

Présente dans l'ouvrage *Jouer/Apprendre* (2005), cette citation de Gilles Brougère symbolise les débats dans les sciences du jeu depuis nombre de décennies. Bien que

fréquent dans nos quotidiens, le jeu est une notion complexe et discutée. Son origine est difficile à poser puisque les définitions données sont riches et évoquent tantôt les « jeux traditionnels », tantôt les « jeux numériques ». À ces catégories structurantes s'ajoutent des genres et sous-genres aux contours flous tels que les « jeux vidéo extrémistes » mentionnés par l'Union européenne ou encore les « jeux vidéo politiques » compris comme une sous-catégorie des « jeux vidéo sérieux » (*Serious games*) qui, eux, « misent sur l'autonomie du joueur, capable de comprendre et d'apprendre seul, sans intermédiaire » (Mauco, 2008). Interprétés par Olivier Mauco comme des « élément[s] de promotion et de valorisation », ces « jeux vidéo politiques » se présenteraient « comme des outils de pédagogie et de familiarisation aux enjeux économiques et politiques » par « une tentative de politisation » des enjeux sociopolitiques, et par une volonté de légitimer l'action politique (*Ibid*.).

En s'inscrivant dans la lignée des travaux de Gonzalo Frasca (2001), la publication d'Olivier Mauco (2008) met en germe nombre de réflexions sur la relation entre jeu, politique et idéologie — au-delà de la seule terminologie « *Serious games* ». Néanmoins, comme le souligne très justement Gilles Brougère, avant de savoir à quoi sert le jeu et poser de quelconques typologies, il est utile de poser ce qu'est le jeu (2005 : 39). Or, comme nous l'avons dit, la recherche d'une définition au jeu est une tâche complexe. Elle tente d'approcher, « sinon une essence, tout au moins un ensemble de caractéristiques qui permettent de distinguer le jeu de ce qui n'est pas lui, débouchant sur une prescription, un choix de délimitation de ce qui s'appeler légitimement 'jeu' au moins dans les travaux de l'auteur et de ceux qui le suivront » (Brougère, 2005 : 40). À ce travail de distinction du « jeu » et du « non-jeu », des frontières entre « ludique » et « sérieux », Johan Huizinga et Roger Caillois sont deux auteurs incontournables du fait de leur place historique dans le champ des sciences du jeu.

Ces deux hommes ont en commun de s'intéresser à l'influence du jeu sur la culture et de le comprendre comme le fondement de l'activité humaine (Di Filippo, 2014). Bien que leur façon de le présenter est aujourd'hui critiquée ou revisitée, leurs travaux sont encore largement repris et continuent d'influencer des générations de théoriciens (Bonenfant, 2016 : 9). Ce duo fait office de « passage obligé » pour les chercheurs. Pourtant, leurs définitions et théories ne sont que peu replacées dans leur contexte respectif (Di Filippo, 2014 : 282).

Dans son ouvrage *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* (1951 [1938]), Johan Huizinga se propose à l'observation de la société, de la culture[56] et du sacré *à partir* de la notion de jeu. Deux hypothèses sous-jacentes soutiennent cette démarche :

Primo, le jeu précède la culture et il est porteur de sens (1951 [1938] : 16). *Secundo*, le jeu accompagne la culture et la marque de son empreinte (*Ibid*. : 20). Originale, cette idée postule à l'étude d'un « élément ludique de la culture » (*Ibid*. : 83) qui permet à la culture d'être jouée (*Ibid*. : 84). Une culture jouée qui nait *dans* le jeu et qui perdure *comme* jeu malgré ses évolutions (*Ibid*.). Dans cette optique, le jeu est considéré comme l'élément primaire de la culture. Il est « objectivement observable et déterminé de façon concrète » (*Ibid*. : 85). En ce sens, c'est la culture qui se trouve dans le jeu, et non le jeu dans la culture (*Ibid*. : 84). Huizinga complète, et comprend le jeu comme « forme d'activité, comme forme pourvue de sens, et comme fonction sociale » (*Ibid*. : 20). En plus d'être une *notion*, le jeu est donc, ici, une *fonction* riche de sens puisque « tout jeu signifie quelque chose » (*Ibid*. : 16). Enfin, le Néerlandais ajoute que, puisque « nous jouons, et [que] nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel. » (*Ibid*. : 20).

Décrit tantôt comme une fonction significative riche de sens, tantôt comme un acte irrationnel, le jeu serait alors un acte intentionnel empli d'un paradoxe irrationnel rendant l'exercice définitionnel complexe (Keever, 2020 : 3). En cela, aucune définition du jeu ne semble pouvoir correspondre à l'ensemble des jeux et des pratiques ludiques qui les accompagnent.

Pourtant, en suivant l'auteur pas à pas, une première tentative d'interprétation du jeu survient. L'un des éléments marquants de celle-ci est le jeu compris comme acte de séparation avec l'ordinaire. Pour Johan Huizinga, le jeu est une « action libre, sentie comme 'fictive' et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant

[56] Chez cet auteur, la culture revêt de trois conditions essentielles : 1) la culture exige un équilibre entre les valeurs spirituelles et matérielles, 2) la culture tend à atteindre une aspiration, un but ou un idéal conforme à des valeurs morales, 3) la culture domine la nature terrestre et humaine, elle tend à améliorer autrui et son monde par le respect desdites valeurs morales. Pour un éclairage complet sur questions culturelles, nous renvoyons à Laurent Di Filippo (2014 : 288-290) et Johan Huizinga (2019 [1936] : 19-27).

volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel [— c'est-à-dire le « cercle magique »]. » (Huizinga, 1951 [1938] : 35). Si cette définition n'est pas unique[57], elle est reprise par Roger Caillois, 20 ans plus tard, dans *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige* (2015 [1958]). Commentée et critiquée par le Français, il nous semble toutefois important d'expliciter et contextualiser les éléments fondamentaux de cette définition du jeu.

Premièrement, le jeu est une action libre. Il est l'expression d'une liberté humaine vis-à-vis du cours de l'évolution naturelle (Huizinga, 1951 [1938] : 25-56). Il revêt d'une qualité de désintéressement puisque distinct de la vie ordinaire et, en cela, développe un sens qui lui est propre. Il est donc senti comme fictif. Le jeu est un « intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente » (*Ibid.* : 28).

Secondement, le jeu est une action dénuée de tout intérêt. Il se range dans le « non-sérieux » puisque, justement, situé en dehors des préoccupations quotidiennes, matérielles et économiques (*Ibid.* : 23). Néanmoins, le jeu peut proposer une « attitude ludique authentique et spontanée » profondément sérieuse (*Ibid.* : 46). Une attitude ludique et un élément ludique qui sont rattachés au « sacré » (*Ibid.* : 42), car le « jeu humain, dans toutes ses manifestations supérieures, où il signifie ou célèbre quelque chose, a sa place dans la sphère des fêtes et du culte, la sphère sacrée » (*Ibid.* : 28). À la fin de son ouvrage, Johan Huizinga qualifie de « suprême sérieux » cette attitude ludique qui rompt avec le profane (*Ibid.* : 338).

Troisièmement, le jeu absorbe, ordonne et a pour essence le plaisir. Il apporte de la joie dans l'espace et le temps qui lui sont circonscrits. « Le jeu engage et délivre. Il absorbe. Il captive, autrement dit il charme. » (*Ibid.* : 30). Tant de qualités qui renvoient aux fêtes, aux cultes et aux rites, eux-mêmes touchés par les caractéristiques formelles du jeu (*Ibid.* : 217).

Quatrièmement, le jeu s'accomplit dans un temps et un espace circonscrit. C'est ce que l'auteur nomme le « cercle magique du jeu » — c'est-à-dire un espace consacré,

[57] Une seconde définition du jeu apparaît quelques pages après. Dans celle-ci, le plaisant est l'une des caractéristiques primordiales. Ce plaisant est considéré par Huizinga comme l'essence du jeu. Le jeu est alors décrit comme une « action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d''être autrement' que la 'vie courante' » (Huizinga, 1951 [1938] : 57-58). Également influencé par cette définition, Roger Caillois la décrit pourtant comme « moins riche, mais aussi moins limitative » (Caillois, 2015 [1958] : 320 [Empl.]).

temporaire, ordonné et délimité dont les frontières symboliques et fragiles en font un « monde temporaire » au cœur du « monde habituel » (*Ibid.* : 29-30).

Cinquièmement. Puisqu'il est réglé, le jeu ordonne. Ce monde temporaire du jeu est régi par des règles qui lui sont propres. Inébranlables, ces règles ne peuvent être réfutées ou transgressées. Si tel est le cas, alors les frontières symboliques et fragiles du monde temporaire chutent : le jeu est brisé ; la fête se termine, le sacré est profané et la guerre devient totale. Sixièmement. Par son aspect ordonné et son essence formelle, le jeu oriente le maintien du bien-être social ou cosmique de la communauté-joueuse (*Ibid.* : 97).

En souhaitant « jeter les fondements d'une sociologie *à partir* des jeux » (2015 [1958] : 1290 [Empl.][58]), Caillois insiste sur le caractère mystérieux de cette définition. « Tout ce qui est mystère ou simulacre par nature est proche du jeu », écrit-il. « Encore faut-il que la part de la fiction et du divertissement l'emporte, c'est-à-dire que le mystère ne soit pas révéré et que le simulacre ne soit pas début ou signe de métamorphose et de possession. » (*Ibid.* : 223 [Empl.]). Bien que critique de l'œuvre du Néerlandais[59], il reprend à son compte cette définition[60] et définit le jeu comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et, enfin, fictive (*Ibid.* : 307-320 [Empl.]). Caillois propose également une typologie de jeux à partir de quatre « catégories fondamentales » (*Ibid.* : 373-607 [Empl.]) : l'*agôn* (jeux de compétition), l'*aléa* (jeux de hasard), la *mimicry* (jeux de simulacre) et l'*ilinx* (jeux de vertige). Si ces quatre rubriques ne couvrent pas l'univers ludique dans sa globalité, elles sont le moyen de circonscrire le jeu à des « secteurs qui rassemblent des jeux de même espèce » (*Ibid.* : 359 [Empl.]).

[58] Pour des raisons indépendantes de notre volonté, certaines lectures présentes dans ce mémoire se font sous format e-book et ne comportent aucune pagination. Nous faisons le choix d'utiliser les données d'emplacement (sous la nomenclature [Empl.]) fournies par notre liseuse afin de remplacer ce manquement.
[59] Dès l'introduction de son ouvrage, Roger Caillois cherche à réduire « à l'essentiel l'argumentation d'un Huizinga » (2015 [1958] : 105 [Empl.]). Il complète et ajoute que « contestable en la plupart de ses affirmations, [*Homo Ludens*] n'en est pas moins de nature à ouvrir des voies extrêmement fécondes à la recherche et à la réflexion » (*Ibid.* : 199 [Empl.]).
[60] S'il dit ne retenir qu'une des deux définitions du jeu proposées par Johan Huizinga, Roger Caillois semble pourtant influencé par ces deux définitions. Pour cause, l'ensemble des critères définitionnels proposés se retrouvent aussi chez Huizinga. Le sociologue français considère l'incertain et l'improductivité comme deux caractères nouveaux du jeu. Ils sont pourtant présents dans la seconde définition proposée par le Néerlandais (Huizinga, 1951 [1938] : 57-58). L'incertain se retrouve comme un « sentiment de tension ». Le caractère improductif, lui, s'assimile à une activité dénuée « de tout intérêt matériel » dans la première définition, et « pourvue d'une fin en soi » dans la seconde définition de Johan Huizinga. Surtout, l'auteur néerlandais situe « les apports du jeu sur le plan spirituel et non matériel » (Di Filippo, 2014 : 300).

Ces travaux ont influencé nombre de chercheurs. Miguel Sicart, par exemple, informe que *Play Matters* (2014) est écrit comme « une mise à jour de la tradition huizingienne du jeu, un canon constitué d'auteurs comme Huizinga (1992), Sutton-Smith (1997), DeKoven (2002), Caillois (2001), et Suits (2005) »[61] (2014 : 103). Pourtant, à exposer ces définitions et autres catégorisations des formes ludiques, nous ne disons rien, si ce n'est à considérer les écrits de ces deux théoriciens comme des outils au service de futures analyses descriptives fonctionnelles (Bohman-Kalaja, 2017 : 21, cité dans McDonald, 2020 : 857). De récentes publications critiquent ainsi l'utilisation faite des théories de Johan Huizinga et de son homologue français.

Dans *Homo Ludens: À Renewed Reading* (2019), Peter McDonald souligne la nécessaire prise de recul pour la reprise des théories classiques du jeu. McDonald informe que Johan Huizinga était influencé par Edmund Husserl, figure fondatrice de la phénoménologie. Cette influence se retrouve dans sa compréhension de l'essence du jeu puisque l'historien néerlandais réfutait, comme le faisait Husserl, les théories fonctionnalistes et béhavioristes existantes. Des théories où le jeu est perçu « de l'extérieur » et comme un « objet » devant remplir un but autre que le seul jeu (2019 : 252). Et puisque Huizinga comprend le jeu comme « souhaité », le plaisir permis par ce jeu se comprendrait dès lors comme un acte purement intentionnel. De là, Peter McDonald explicite que les seules reprises de ces définitions du jeu n'en font que des citations qui ne peuvent rendre compte de la pensée complexe du Professeur de Leyde. Des citations décrites comme « portables ». Une fois isolées, « elles résument plusieurs traits qui appartiennent au jeu, et elles le font par une énumération qui permet d'isoler facilement de nouvelles distinctions et critiques »[62] (2019 : 248). Une problématique que nous retrouvions déjà chez Roger Caillois. De la sorte, les éléments distincts de la définition du jeu de Johan Huizinga « ont été considérés par d'autres lecteurs comme une forme générique pour décider de ce qui relève du jeu, et de ce qui ne l'est pas. »[63] (*Ibid.*).

La constante « mise en citations » de sa pensée permet, certes, de parler de jeu, mais tend à réduire considérablement les fondements de sa théorie et sa vision du monde.

[61] [Notre traduction] — « This book is written as an update to the tradition of Huizingan play, a canon consisting roughly of Huizinga (1992), Sutton-Smith (1997), DeKoven (2002), Caillois (2001), and Suits (2005). »
[62] [Notre traduction] — « These quotes are portable, they summarize several traits that belong to play, and they do so by an enumeration that makes it easy to isolate new distinctions and criticisms »
[63] [Notre traduction] — « The separate elements, six in this quotation, have been taken by subsequent readers as a generic form for deciding what should count as play. »

Une limite interprétative qui, ironiquement, se retrouve avec l'œuvre de Roger Caillois. En effet, du fait de sa carrière et de ses influences, son ouvrage *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige (2015 [1958]),* doit être replacé dans le contexte plus large de sa trajectoire intellectuelle (Carbone et al., 2017).

1.2. La dimension sacrée du jeu à l'épreuve des guerres

À la suite de ce rapide retour définitoire, nous nous proposons de poursuivre ces « lectures renouvelées » souhaitées par Peter McDonald (2019, 2020). Bien que Laurent Di Filippo (2014) contextualise ces définitions du jeu par le prisme du sacré, notre intérêt pour l'aspect politique nous conduit à interroger la relation entre le jeu et la guerre chez ces deux auteurs. Tout au long d'*Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu (1951 [1938]),* Johan Huizinga évoque l'atmosphère de la fête que peuvent revêtir la guerre et le sacré. Chères à Roger Caillois, ces thématiques symbolisent les croisements et la circulation d'intérêts communs entre ces deux hommes (Di Filippo, 2014 : 295 ; McDonald, 2020 : 860).

Explicitées dans notre partie introductive, ces deux auteurs portent des théories du jeu aux lectures et aux pierres de touche différentes. Chez le Néerlandais, la guerre occupe une place particulière dans le champ du jeu. Du côté du Français, la guerre occupe une place particulière dans le champ du sacré. Contrairement à Johan Huizinga qui voit un « lien intime qui associe le jeu au culte » (1951 [1938] : 44), perçoit une « extrême similitude des formes rituelles et des formes ludiques » (*Ibid*. : 44) et songe ainsi à une homologie de forme entre jeu et sacré (Di Filippo, 2014 :292), Roger Caillois a, lui, une « conception religieuse du monde [qui] implique la distinction du sacré et du profane » (2015 [1939]) : 23). Co-fondateur du Collège de Sociologie, lui et ses collègues avaient pour projet la « communion de la pensée et de la vie, comprise sous le nom de sacré » (Harder, 2012 [1963] : 89 [Empl.]). Cette sociologie sacrée a pour but d'examiner la présence de moments rapportés au domaine du sacré *dans* la réalité même de la société étudiée — qu'elle soit primitive, technique, libérale, moderne ou hiérarchisée.

Dans *L'homme et le sacré* (2015 [1939]), et plus exactement dans le second appendice intitulé *Jeu et sacré,* il conteste la suprématie du jeu accordée par le Hollandais (2015 [1939] : 204-218). Pour Caillois, le sacré est un « contenu pur », une « source de la toute-puissance », là où le jeu est « humain » puisqu' « inventé par l'homme créateur » (*Ibid*. : 211-212). Dans ce cas, « le jeu n'a pas la primauté sur le sacré : il s'agit de deux

sphères d'activités à la fois 'parallèles', distinctes et opposées sur le plan du sens » (Di Filippo, 2014 : 297). Pour Johan Huizinga, étant donné que le jeu précède la culture (1951 [1938] : 16) et qu'il est le « fondement de toute civilisation » (*Ibid.* : 169), alors le jeu devance naturellement la sphère sacrée (*Ibid.* : 16).

En posant les fondements du culte, le jeu arrange des espaces et des normes. *Dans* l'environnement circonscrit du jeu sacré, l'Humanité s'ordonne. *Par* ce jeu ordonné, l'Humanité se représente des évènements structurants qui aident au « maintien de l'ordre universel » (*Ibid.* : 39). De là, « les formes de ce jeu liturgique » engendrent « l'ordre de la communauté elle-même » — c'est-à-dire que ce « jeu sacré du culte » enfante des « institutions politiques primitives » (*Ibid.* : 39). Pour cause, c'est dans ses « phases primitives » que la culture « porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu » (*Ibid.* : 85). C'est donc dans le jeu que la communauté « exprime son interprétation de la vie et du monde » (*Ibid.*). Ainsi, dans la thèse de Huizinga, le jeu organise « les conventions sociales en définissant des espaces, des temporalités, les manières d'être et d'agir et leur donne du sens » (Di Filippo, 2014 : 292). Ce jeu sacré étant célébré au sein de ces sociétés, elle rejoint également le « cadre de la fête » (1951 [1938] : 47). Dans la thèse huizingienne, la dimension politique du jeu se construit dans cette relation.

Dans cette sociologie sacrée, fête et guerre se jugent sur l'échelle de distinction des mondes du sacré et du profane (Caillois, 2015 [1939]) : 23-24). Le sacré se définit par sa séparation avec le monde profane. Dans la polarité réversible du sacré (*Ibid.* : 54), ces deux mondes communiquent, s'excluent et se superposent à la fois (*Ibid.* : 23-24). Le monde profane est celui du commun. Il est fait de limites et se caractérise par le renoncement aux désirs et la perpétuelle recherche d'un « juste milieu qui permet de vivre dans la crainte et dans la sagesse, sans excéder jamais les limites du permis » (*Ibid.* : 182). Le monde sacré est celui du vertige. Il provoque reconnaissance, effroi et noblesse. Il engage l'Être par son pouvoir d'attraction et exerce sur lui une « sorte de don de fascination » (*Ibid.* : 26), le distinguant ainsi de ses semblables et des « préoccupations vulgaires » (*Ibid.* : 179). Dans ce cadre, la séparation des mondes n'est pas étanche et rejoint « la tâche induite par la pensée de Durkheim : trouver ces expériences de communion sacrée par laquelle la société se définit collectivement, et donc peut s'éprouver une énergie qui rompt toute réversibilité » (Berns, 2016 : 82). Or, l'analyse de ce point de rupture et de cette perte du sacré dans les sociétés modernes est le fil

conducteur de la sociologie sacrée défendue par Roger Caillois. Une fois déroulé, ce fil nous mène droit vers sa théorie de la guerre.

Sacré, fête et guerre. Tel est le parallèle entre Huizinga et Caillois dans leur intérêt respectif pour le jeu. Développée dans le troisième appendice *Guerre et sacré* (Caillois, 2015 [1939]) : 219-242), c'est cette guerre qui nous permet de comprendre la relation entre les théories classiques du jeu et les questions politiques ; et où se retrouve implicitement l'ilinx présenté dans *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige* (2015 [1958]). L'ilinx, que nous pouvons traduire par « tourbillon d'eau » en grec (Roger, 2013 : 47), désigne la catégorie des jeux de vertige. Ce vertige, présent dans le sous-titre de son ouvrage, semble poursuivre son auteur et est intimement lié à son expérience de la guerre. Cette catégorie de jeu fait référence à deux expériences de vertige éprouvées par Roger Caillois. La première est celle d'un « pylône rouillé » dressé dans un terrain d'aviation militaire, à la lisière d'une ville rasée par la guerre. Décrit dans *Le Fleuve Alphée* (2015 [1978]), ce premier vécu vertigineux est l'une des images mentales nourrissant explicitement l'élaboration de cette catégorie de jeu. La seconde expérience est plus tragique et se déroule en 1923, à Reims, avec la noyade d'un camarade de classe tombé dans une « fosse putride » alors que tous deux jouaient à des « jeux d'écoliers » (2015 [1978] : 31). Une mort « restituée à l'ordre du jeu (catégorie : vertige) », tandis que la guerre est montrée « sous un visage ludique » dans les premières pages du livre (Roger, 2013 : 47). Ces premières images enfantines d'une guerre aux « remue-ménage bruyant et joyeux, incendies éblouissants, inoffensifs et brefs » laissent place à une guerre comme « réplique noire de la fête » (Caillois, 2015 |1978] : 32) et à un ouvrage majeur : *Bellone ou la pente de la guerre* (2012 [1963]).

Une nouvelle fois, l'ilinx est présent dès les titrailles de ce livre. Avec la partie *Le vertige de la guerre* (2012 [1963] : 2057-3350 [Empl.]), Caillois se propose de montrer l'évolution de la guerre dans l'urgence moderne d'une société marquée par les affres de la Seconde Guerre mondiale. La guerre est d'abord un fait de société. Si elle n'est pas, d'emblée « une lutte collective, concertée et méthodique », elle reste « une violence » particulière accompagnée par un « effort de coopération à l'intérieur de chaque camp » (*Ibid.* : 289 [Empl.]). « Personne ne nommerait guerre une multitude de rixes indépendantes », conclut-il (*Ibid*.). Johan Huizinga ajoute que « la notion de guerre n'apparaît en somme qu'à partir du moment où une situation spéciale, grave d'hostilité

générale se trouve distinguée des querelles individuelles, et jusqu'à un certain point, des brouilles de famille. » (1951 [1938] : 160).

Sacré, fête et guerre. Tels sont les éléments essentiels pour l'analyse des sociétés et de leurs évolutions chez ces deux auteurs. Pour Roger Caillois, la guerre possède une relation avec la fête, bien que tout semble les opposer (2015 [1939] : 222). Tout comme la fête primitive, la guerre moderne est ce « temps d'excès » où l'on y « gaspille des réserves quelquefois accumulées durant plusieurs années » et qui inverse les règles et les « lois les plus saintes » de la vie courante. (*Ibid.* : 220). Néanmoins, le Français ne manifeste aucune sympathie pour une divination de la guerre (Harder, 2012 [1963] : 151 [Empl.]). Évidemment, les joies de la fête et les horreurs de la guerre ne sont pas identiques. Cependant, ce sont tous deux des paroxysmes sociaux. Ils possèdent des similitudes fonctionnelles et offrent des clés de lecture sur ces sociétés (2015 [1939] : 10). Alors que la fête est décrite comme le paroxysme des sociétés archaïques (*Ibid.* : 219) ; la guerre, elle, est le paroxysme de la société moderne (*Ibid.* : 221).

Ces aspects permettent de comprendre la pensée politique de Roger Caillois. Dans *Festival, vacation, war: Roger Caillois and the politics of paroxysm* (2010), S. Romi Mukherjee revient sur la relation entre fête et guerre et les insères dans les considérations politiques qui sont les nôtres. Issu d'une génération d'intellectuels désabusés, ce dernier explique que Roger Callois repense la question politique en termes de crise spirituelle et théorise la vie politique comme une construction sacrée (2010 : 119-121). Politiquement, la guerre donne le rythme des nations. « Elle inaugure chaque fois une ère nouvelle ; un temps s'achève quand elle commence ; et quand elle prend fin, commence un autre temps. », écrit Caillois (2015 [1939] : 228). Surtout, il n'existe pas *une* guerre, mais *des* guerres. Ces guerres sont des instants de jeu et de non-jeu ; elles se chevauchent, s'entremêlent et n'existent pas à l'état pur (2012 [1963] : 329 [Empl.]). Et puisqu'elles peuvent être vertigineuses, elles provoquent, fascinent et trouvent un lien avec le « jeu du vertige ». Chez Roger Caillois, le jeu de la guerre se retrouve dans la manière de recevoir et de donner la mort.

Dans cette perspective, il faut distinguer la guerre primitive de la guerre féodale ; la guerre impériale de la guerre nationale. Pour la première, la guerre est considérée comme chronique et s'alterne avec des phases de paix (*Ibid.* : 331-364 [Empl.]). Les actes de guerre sont liés à l'esprit de la chasse : c'est le hasard de la rencontre, le plaisir du

combat ou le désir de gloire qui amène cette guerre. Ici, la guerre est constante, s'alterne avec des moments de paix et reste donc dans le monde profane. Dans sa phase primitive, la fête est le paroxysme de la société : c'est elle qui fascine et constitue la manifestation d'un sacré de transgression qui lui est propre (2015 [1939] : 127-168). Préparée de longue date, la « fête primitive » se caractérise par ses excès en tout genre (matériels, gaspillages, orgies, violences, etc.). En tant que phénomène total, elle rompt avec le temps du monde profane (le quotidien dans son alternance paix / guerre) et marque l'entrée de la civilisation dans le monde du sacré. De cette fête primitive de tous les excès, « la société attend sa régénération » (*Ibid.* : 220). Dans ces sociétés primitives, la guerre n'est donc pas liée au jeu. Du monde profane, la guerre revêt progressivement d'aspects du sacré et devient courtoise au sein des sociétés hiérarchisées. En prenant des allures de cérémonie, elle tend à être jouée telle une joute aux règles strictes. Cette guerre est réalisée par une caste minoritaire qui s'arroge le monopole du métier des armes. De ce fait, elle est souhaitée et séparée de la vie ordinaire. Elle est égalitaire et improductive puisqu'on y vient chercher une victoire symbolique plus que réelle.

Dans ce jeu, l'homme s'écarte provisoirement du réel (la guerre rompt l'ordre naturel) et recherche une activité libre, qui ne l'engage que le temps du jeu (de la guerre). Ce jeu se rapprochant de l'esprit des joutes est circonscrit en un lieu (les concours, le champ de bataille) et possède des enjeux fixés par ses joueurs (les professionnels des armes). « Il s'agit d'être le meilleur à l'intérieur de certaines limites. La guerre continue le jeu », explique Caillois. « Elle en exalte les éléments fondamentaux : le champ clos, les règles, la rivalité. À l'extrême, il n'est que la mort pour les distinguer, encore qu'on meure dans les tournois, mais par accident, et que les chevaliers meurent rarement à la guerre » (2012 [1963] : 552 [Empl.]). Cette guerre courtoise est un « jeu noble et strict, une rivalité généreuse et loyale, une activité de luxe en tous les sens du mot, un échange réglé de courtoisies périlleuses » (*Ibid.* : 3232 [Empl.]). Tel rapprochement entre le jeu et la guerre se retrouve également dans *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* (1951 [1938] : 149-175).

Spécialiste du Moyen-Âge, Johan Huizinga retrouve le rapport de la culture et du jeu dans les prestations guerrières. De la même manière qu'il existe un élément ludique à la culture, il existe un élément ludique à la guerre. Plus exactement, celle-ci peut être « considérée comme une fonction de la culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent mutuellement comme des égaux, ou du moins,

des égaux en droit [c'est-à-dire des antagonistes] » (*Ibid.* : 151). Les combats sont circonscrits dans le cercle magique (tournois, lieux spécifiques et acceptés par l'ensemble des joueurs, des frontières artificielles sont érigées, etc.). Ils sont réglés et élaborés autour de mœurs courtoises et d'un code d'honneur. Cet idéal authentique d'un élément ludique à la guerre honorable rend compte du caractère sacré du combat. Ici, nous sommes dans ce « jeu pur » décrit en introduction : malgré les coups mortels et l'esprit de concurrence, le code chevaleresque oblige à la modération et au respect de l'antagoniste. Ce « semblable » est reconnu comme un homme de valeur. Il n'est pas 'un hérétique' parmi tant d'autres ni 'une chose' à exterminer. Cette reconnaissance des droits humains rend compte de l'élément agonal d'une guerre jugée authentique, donc ludique (*Ibid.* : 160). « Dans une sphère d'idées, soit archaïque, soit romantique et barbare, la bataille sanglante, la joute solennelle et le combat simulé rentrent également dans la conception primaire du jeu, pour autant qu'ils soient chacun soumis à des règles », synthétise Huizinga (*Ibid.* : 151).

Avec l'action politique et la stabilisation d'un régime social complexe, les sociétés se structurent et modifient, avec elles, le sens donné à la guerre. D'une guerre courtoise respectant les règles du jeu et la valeur de l'antagoniste, celle-ci devient totale. Elle « anéantit pour la première fois, les derniers restes de la fonction culturelle, et ainsi de la fonction ludique de la guerre » au profit de buts politiques (*Ibid.* : 152). De la société primitive, nous passons progressivement à une civilisation industrielle où les États se développent dans les domaines techniques et scientifiques. Souverains, ces États sont réglés (règles juridiques), complexes (complexité politique) et incarnés (le politique, les forces armées régulières) (Caillois, 2012 [1963] : 364 [Empl.]). Roger Caillois ajoute que « l'avènement de la démocratie est virtuellement celui de la guerre totale » (*Ibid.* :1652 [Empl.]). Pour le Français, la société mécanisée met à nu les « instincts normalement cachés » d'un idéal de la guerre d'une « civilisation menteuse », où « la paix elle-même n'est plus que la préparation de la guerre, la totalité du social devenant simple préparation de la guerre » (Berns, 2016 : 83).

Cette vision est indéniablement influencée par les réflexions d'Ernst Jünger dont les écrits – largement cités et commentés dans *Bellone* – autant que le vécu façonnent une « métaphysique de la guerre » dans laquelle chaque combattant trouverait une « vérité nouvelle » accordée par la totalité de ces combats totaux sans limites ni simulacre (Caillois, 2012 [1963] : 2566-2655 [Empl.]). Ainsi, la totalisation de la guerre permise

par les évolutions sociales, techniques et politiques déplace la réversibilité du monde sacré vis-à-vis du profane au sein de la société mécanisée. De là, Thomas Berns montre les lignes de cohérence entre Roger Caillois et Ernst Jünger : « la guerre totale, sous la plume de Jünger, érigée en expérience intérieure, c'est précisément la guerre qui se dit dans son incommunicabilité ultime, c'est l'expression d'une communion incommunicable. Et c'est à ce titre qu'elle résonne dans [l'œuvre de Caillois] » (*Ibid.* : 82).

Chez Roger Caillois, la guerre ludique est caractérisée par les éléments définitionnels du jeu présentés dans *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige* (2015 [1958]). De ce fait, cette guerre possède des limites : elle est voulue, bornée, réglée, et réservée. A contrario, dans sa théorie de la guerre exposée dans *Bellone ou la pente de la guerre* (2012 [1963]), la guerre totale est une guerre libérée. Dans son vertige, elle ordonne la société à répondre aux besoins de sa conduite militaire. Ici, la guerre n'est plus un jeu : elle est partout, brise les frontières des mondes profane et sacré, et est présente même en temps de paix. Lors de ces trêves, les politiques « transforment la nation qu'ils gouvernent en un vaste camp retranché, soumis par avance à la discipline militaire et où il ne subsiste rien qui ne soit mis en œuvre pour répondre aux besoins de la guerre, qu'on attend » (2012 [1963] : 2647 [Empl.]). Cette guerre se fonde sur l'idée de la « mobilisation totale » formulée par Ernst Jünger (Berns, 2016 : 85), et met en jeu l'existence elle-même (Harder, 2012 [1963] : 109 [Empl.]).

Dans ces sociétés techniques sans fêtes, la guerre totale est « l'épiphanie du sacré » et le prolongement des jeux politiques. Elle est « la conséquence naturelle de l'atomisation sociale et de ses corollaires : la souveraineté et l'organisation politique modernes »[64], précise S. Romi Mukherjee (2010 : 136). Elle cesse d'être un tournoi courtois ou un champ de bataille régulier. Les conflits s'élargissent et ne sont plus circonscrits. Dans sa lutte contre l'ennemi, la totalisation engage l'ensemble des ressources matérielles, physiques et morales d'une nation (Caillois, 2012 [1963] : 2803 [Empl.]). Elle tue les Êtres, militaires ou civiles, et fait fi de tout code chevaleresque. De là, « la civilisation est suspendue jusqu'à la fin d'une partie où l'on ne sait pas si la guerre est une continuation de la politique ou la politique une continuation de la guerre, où l'on

[64] [Notre traduction] — « War is therefore the natural consequence of social atomisation and its corollaries; modern sovereignty and political organisation. »

ne sait pas non plus si la guerre est un paroxysme ou une continuation du spectacle. »[65] (Mukherjee, 2010 : 136).

1.3. « Le cas sérieux », le jeu dans sa dimension politique

Cette relation entre éléments ludiques, réflexions politiques et rhétoriques guerrières nous dirige naturellement vers Carl Schmitt, dont la théorie rejoint les préoccupations du Français (*Ibid.*). De plus, toute la dimension politique d'*Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* (1951 [1938]) découle d'une critique de la charpente conceptuelle schmittienne basée sur « le politique comme point d'intensité extrême d'un antagonisme » (Tuchsherer, 2003 : 40). Adhérant au parti national-socialiste en 1933 et figure de la « Révolution conservatrice »[66] au même titre qu'Ernst Jünger, Carl Schmitt est un homme dont la théorie poursuit une continuité doctrinale qui s'articule autour de l'enchainement ennemi total, guerre totale et État total. (*Ibid.* : 25). Dans les considérations que sont les nôtres, c'est également de cet homme que nait un dialogue caché entre ses écrits et la théorie du jeu de Johan Huizinga (De Vugt, 2017). Tandis que Carl Schmitt pose la politique comme le caractère fondamental de l'existence humaine et ajoute que « toutes choses sont politiques, du moins en puissance » (Schmitt, 2019 [1932] : 60), Johan Huizinga défend le jeu comme source de la culture. Dans la conception du Néerlandais, l'élément ludique est un élément fondamental de l'existence. En cela, il n'existe pas « le jeu » et « la culture », ou « le jeu » qui se transforme en « culture », mais bien un aspect ludique présent dans la culture — et donc, comme nous l'avons vu, dans la guerre et la religion, mais aussi dans la politique. Là repose la confrontation théorique entre l'Allemand et le Néerlandais.

Grand spécialiste italien de Carl Schmitt, Carlo Galli suggère que l'*Ernstfall* contient « une référence polémique et directe à *Homo Ludens* de Huizinga »[67] (Galli, 2012 : 76, cité dans De Vugt, 2017 : 56). L'édition française d'*Homo Ludens* transcrit *Ernstfall*[68] en « le cas sérieux » et le rattache à l'avènement d'un « état de guerre » ne

[65] [Notre traduction] — « Civilization is suspended during the course of the endgame where it is not clear whether war is a continuation of politics or politics a continuation of war, where it is further unclear whether war is a paroxysm or a continuation of the spectacle. »
[66] Se référer au glossaire.
[67] [Notre traduction] — « a polemical and direct reference to Huizinga's Homo Ludens »
[68] Dans la traduction française de l'œuvre de Carl Schmitt réalisée par Marie-Louise Steinhauser, *Ernstfall* est traduit par « épreuve de force » ou « épreuve décisive » (Schmitt, 2009 [1932]). Toutefois, la traduction de *Ernstfall* par « cas sérieux » nous semble pertinente puisqu'elle permet de restituer le jeu de mots originel entre *Ernstfall* (« cas sérieux », « cas d'urgence ») et *Kriegsfall* (« cas de guerre »). De son côté, Emmanuel Tuchsherer traduit *Ernstfall* par « situation de crise ». Il ajoute que cette expression est souvent

respectant plus l'élément ludique de la culture (1951 [1938] : 334). Pour cause, Carl Schmitt articule l'*Ernstfall* dans une virtualité guerrière de la politique dans laquelle « le cas de guerre [*Kriegsfall*] est resté, jusque dans le présent, l'épreuve décisive [*Ernstfall*, c'est-à-dire "le cas sérieux"] par excellence. En cette occasion comme en beaucoup d'autres, on peut dire que c'est la situation d'exception qui revêt une signification particulièrement déterminante, révélatrice du fond des choses » (2019 [1932] : 73). Dans cette dialectique avec le registre guerrier, la politique possède une « distinction spécifique » qui se fonde sur « la discrimination de l'ami et de l'ennemi » (*Ibid.* : 64). Cet ennemi ne se juge ni par des distinctions morales, économiques ou esthétiques ; ni par des considérations abstraites, métaphoriques ou symboliques. L'opposant n'est pas un simple concurrent, un rival personnel ou un groupe d'individus. Il n'est donc pas privé (*inimicus*).

Au contraire, dans sa dimension politique, l'ennemi est public (*hostis*). « L'ennemi ne saurait être qu'un ennemi public, parce que tout ce qui est relatif à une collectivité, et particulièrement à un peuple tout entier, devient de ce fait affaire publique. » (*Ibid.* : 67). C'est de cet antagonisme concret que nait la configuration ami-ennemi. Celle-ci met en avant tout le sens polémique des concepts, notions et tensions politiques, et se matérialise sous la forme d'une guerre (*Ibid.* : 69). Dès lors, le principe « ami-ennemi » désigne des figures antagonistes publiques — donc connues et partagées par l'unité politique et la communauté politique (*Ibid.* : 84). *In fine*, la guerre devient un moyen de la politique (*pour* l'unité politique) où « les concepts d'ami, d'ennemi, de combat tirent leur signification objective de leur relation permanente à ce fait réel, la possibilité de provoquer la mort physique d'un homme. » (*Ibid.* : 71). De sorte, chez le juriste allemand, « la confrontation avec l'ennemi total appelle la guerre totale et donc une mobilisation totale au sein de l'État total […] La guerre totale matérialise d'abord, de même que l'État total fait tomber la frontière entre l'étatique et le social, elle signifie l'abolition de la distinction entre combattants et non-combattants, guerre militaire et non militaire ; elle conduit par conséquent à l'engagement de toutes les ressources, physiques et morales d'une nation dans la lutte pour l'ennemi ; elle se réalise enfin dans une

modalisée comme l' « *éventualité d'une situation de crise*, *éventualité du combat*, *éventualité effective d'un combat* » et culmine, « par une subtile graduation, avec *le cas de guerre* (*Kriegsfall*). » (Tuchsherer, 2003 : 31).

entreprise d'extermination totale de l'ennemi, qui recourt sans scrupules à tous les instruments d'anéantissement existants » (Tuchsherer, 2003 : 39).

En s'éloignant de la seule « mise en citation » décrite par McDonald (2019), l'œuvre de Huizinga rend compte d'une critique des écrits politico-théoriques de Carl Schmitt. Selon le Néerlandais, l'émergence de cette guerre totale est le signe de la perte des « vieux éléments ludiques de la guerre que nous avons rencontrés à toutes les périodes archaïques et sur lesquelles reposait pour une bonne part le devoir absolu de respecter les lois de la guerre » (1951 [1938] : 333). Le « facteur agonal » propre au pur jeu étant détourné à un « caractère qui l'élève au-dessus de l'antique compétition. [Désormais,] elle repose sur le principe [schimittien] d''ennemi-ami'. Toutes les relations proprement politiques entre peuples et États sont régies par ce principe. » (*Ibid.* : 334). Dans cette conception huizingienne, la guerre totale est une guerre sérieuse contaminant l'élément ludique de la culture. L'action politique intensifie la dimension agonique et vise un antagonisme concret (la configuration « ami-ennemi » chez Carl Schmitt) qui ne mène qu'au chaos pour Johan Huizinga. Finalement, le jeu n'est plus ; puisque contaminé par le sérieux de la guerre. Le jeu et les attitudes ludiques des joueurs sont dépassés par la politique et les actions du politique.

Plus qu'une simple théorie du jeu, *Homo Ludens* est surtout une réponse à la crainte de voir ce jeu se perdre dans le sérieux d'un décisionnisme politique matérialisé par le « cas sérieux » (*Ernstfall*) susmentionné. Pareille lecture rejoint les conseils prodigués par Ernst Hans Josef Gombrich, dès 1972, lors des conférences de Groningen[69]. Pour ce spécialiste de l'œuvre du Professeur de Leyde, l'analyse d'*Homo Ludens* doit débuter par *L'élément ludique de la culture contemporaine*, chapitre final de l'ouvrage (1951 [1938] : 312-340). « C'est dans ce dernier chapitre que Huizinga révèle la nature de son problème et la raison pour laquelle il a entrepris d'explorer le champ vaste et diversifié des manifestations ludiques. »[70] (Gombrich, 1973 : 135). Un ultime

[69] Les conférences de Groningen du 11 au 15 décembre 1972 regroupaient de nombreux spécialistes de l'œuvre de Johan Huizinga. Outre la portée mémorielle, ces conférences se proposaient à la contextualisation de l'ensemble des écrits du Néerlandais. C'est dans ce cadre qu'Ernst Hans Josef Gombrich offre son éclairage sur *Homo Ludens.* Les actes de ces journées d'étude sont disponibles dans *Johan Huizinga 1872-1972*, sous la direction de Willem Koops, Ernst Kossmann et Gees Van der Plaat (1973).

[70] [Notre traduction] — « It is in the last chapter that Huizinga reveals what his problem really is and why he undertook the labour of surveying so large and diverse a field for manifestations of play. »

chapitre dans lequel s'articule et se comprend l'opposition entre jeu et sérieux formulée dans sa définition du jeu.

Au fil de ces pages, Johan Huizinga interpelle son lectorat en exposant les motivations soutenant la publication d'un tel livre : pour lui, il est indéniable que l'élément ludique de la culture a perdu de sa signification du fait de la montée des mouvements de masse et des régimes totalitaires. Avec *In the Shadow of Tomorrow: À Diagnosis of the Modern Distemper* (2019 [1936]), Huizinga évoquait déjà toutes ses craintes[71]. « Partout s'expriment des doutes sur la solidité de notre structure sociale, de vives craintes sur l'avenir imminent, le sentiment que notre civilisation court à sa perte »[72] (2019 [1936] : 1). Dans ce monde malade assombri par le spectre de la guerre, Huizinga a le sentiment de vivre au milieu d'une violente crise civilisationnelle mondiale due aux régimes politiques totalitaires. Spectateur de la montée des périls et d'une Seconde Guerre mondiale devenue inévitable, il rend responsables les intellectuels, politiques et autres « apôtres » d'une philosophie de vie où le « culte de la vie » et la recherche de l'expérience immédiate remplacent la recherche d'une érudition, de la morale et de la vérité (*Ibid.* : 63-66). En s'affranchissant des lois et de la morale, la politique devient alors une catégorie absolue surplombant la culture et son élément ludique (*Ibid.* : 66). De ce fait, cette période est pour lui le signe d'une rupture importante qui laisse désormais place au pessimisme culturel incarné par Oswald Spengler[73] (2019 [1936] : 1-4) et à l'État total théorisé par Carl Schmitt (*Ibid.* : 77-83).

Johan Huizinga pose trois maladies publiques du siècle : la superstition, l'insincérité et la puérilité (Huizinga, 1950 [1934] : 271). Il constate que tous les éléments fondamentaux du jeu se retrouvent dans les mouvements de masse, les parades militaires, et les implications politiques qui les accompagnent. Néanmoins, ce jeu n'est plus le « pur jeu » décrit en introduction. Il est contaminé par le sérieux — ce qu'il nomme le puérilisme. Or, chez Huizinga, le National-Socialisme et le fascisme se comprennent non

[71] Pour l'historien Gustaaf Renier, *In the Shadow of Tomorrow: À Diagnosis of the Modern Distemper* (2019 [1936]) et *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* (1951 [1938]) ne peuvent être isolés l'un de l'autre (Gombrich, 1973 : 144). Cet aspect est également défendu par Willem Otterspeer, biographe de Johan Huizinga et professeur émérite de la Leiden University (2018 : 41).

[72] [Notre traduction] — « Everywhere there are doubts as to the solidity of our social structure, vague fears of the immanent future, a feeling that our civilization is on the way to ruin »

[73] Huizinga avait pris position dans le débat autour du *Déclin de l'Occident* d'Oswald Spengler. Chez ce dernier, les notions de culture et de civilisation y étaient opposées, ce qui était nié par l'historien néerlandais. Jean-Baptiste Delzant soutient que Huizinga refusait « l'indétermination [de ces] concepts, mais aussi, plus profondément […] la vision pessimiste que Spengler développait à partir de cette opposition » (Delzant, 2016 : 7).

pas comme des « mouvements politiques », mais bien comme les symptômes de la maladie (le puérilisme) de la culture (Gombrich, 1973 : 145). Avec ce sérieux, l'élément ludique de la culture voit son « cercle magique » (les frontières du jeu) s'effondrer face à la toute-puissance du souverainisme donnant naissance à un « nationalisme biologique » qui considère que les liens du sang priment pour le bien-être du peuple. Avec ce nationalisme, le slogan politique « *Blut und Boden* »[74] n'est qu'un slogan publicitaire basé sur une « attitude semi-sérieuse » propre au puérilisme de la société moderne (Huizinga, (2019 [1936]) : 122).

Dans cette modernité, le pur jeu n'est plus. Le sérieux transforme le jeu (par exemple, la guerre) et, inversement, le jeu transforme le sérieux (par exemple, la propagande politique). Les valeurs propres du jeu se mêlent à celles du sérieux. Pour autant, *ce* jeu n'est plus *le* jeu *de* Huizinga. Supplanté par la politique, *le* jeu n'est plus un élément de la culture. *Ce* jeu devient un simple instrument au service de la politique conformément à la pensée schmittienne.

La lecture de *In the Shadow of Tomorrow: A Diagnosis of the Modern Distemper* (2019 [1936]) explicite l'opposition entre jeu et sérieux chez le Néerlandais. « Selon lui, la politisation de toutes les sphères de la vie dans l'Allemagne nazie n'est rien d'autre que la ludification de toutes choses. Huizinga considérait que cette forme de jeu n'était pas authentique »[75] (Lambrow, 2020 : 5). En somme, il constate que le jeu devient une performance qui ne s'arrête jamais, où les joueurs ne jouent plus, mais portent des « masques » (Huizinga, 2019 [1936]) : 199). Deux ans plus tard, le dernier chapitre d'*Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu (1951 [1938])*, Johan confirme cela et établit clairement Carl Schmitt comme son antagoniste. « L'insistance de Huizinga sur l'autonomie du jeu est, en d'autres termes, politique »[76] (*Ibid.* : 8). Le risque, pour lui, était de voir « cas sérieux » (*Ernstfall*) infiltrer le jeu et ses théories… ce que ne manquera pas de faire Carl Schmitt.

[74] « Le sang et le sol » est une formule de Richard Walther Darré, chef du bureau de la race et du peuple (RuSHA) jusqu'en 1938 et ministre de l'Alimentation et de l'Agriculture du Troisième Reich, de 1933 à 1942. Au-delà du slogan, « Le sang et le sol » servit de programme politique : Darré estimait que la paysannerie et les paysans sont « la source de vie de la race nordique », et que « le sang du peuple germanique jaillit de ses fermes » (Walther Darré, 1936, cité dans Chapoutot, 2012 : 31).

[75] [Notre traduction] — « As he understood it, the politicization of all spheres of life taking place in Nazi Germany amounted to nothing other than the ludification of all things. Huizinga saw this form of play as ingenuine. »

[76] [Notre traduction] — « Huizinga's insistence on the autonomy of play was, in other words, political. »

Dix ans après le décès de Johan Huizinga, Carl Schmitt publie *Hamlet ou Hécube. L'irruption du temps dans le jeu* (1992 [1956]). Dans cette critique de l'œuvre de Shakespeare, l'Allemand cherche à distinguer le jeu tragique (*Trauerspiel*) de la tragédie (*Tragödie*). Il soutient que l'œuvre shakespearienne n'est pas une invention libre, mais qu'elle est, au contraire, étroitement liée à un « noyau de réalité historique, non inventé et non susceptible d'être inventé, qu'il convient de respecter comme donnée préalable et présente, [pouvant] ainsi pénétrer dans la tragédie » (1992 [1956] : 80). Schmitt considère que l'identification entre Hamlet et Jacques 1er est l'irruption du temps historique réel dans la pièce : le meurtre de Jacques 1er est un évènement politique décisif (un « cas sérieux », c'est-à-dire l'*Ernstfall*) (*Ibid.* : 65). En s'introduisant dans le jeu tragique (*Trauerspiel*), il le transforme en une tragédie (*Tragödie*) tandis que la réalité historique, elle, devient un mythe (*Ibid.* : 80).

Avec cet ouvrage, Carl Schmitt montre que le jeu n'est pas qu'un jeu, mais qu'au contraire il est l'interprétation d'*un* réel soutenant ce jeu. Dès lors, le jeu est sérieux et étroitement lié aux évènements politiques décisifs corrélatifs à la création artistique et ludique. Le jeu est ancré, inspiré et influencé par le réel politique. En d'autres termes : Carl Schmitt politise le concept de jeu.

Par cette contextualisation, nous comprenons qu'*in fine*, « pour Huizinga, le maintien d'une conscience claire de la distinction entre le jeu et 'l'activité sérieuse' est encore plus important que l'élément ludique lui-même »[77] (Otterspeer, 1997 : 428). Finalement, cette première partie nous permet de comprendre que les jeux peuvent être utilisés à des fins politiques et organisationnelles au-delà du seul jeu *pour* l'expérience de jeu.

[77] [Notre traduction] — « maintaining a clear consciousness of the distinction between play and "serious activity" is even more important to Huizinga than the play element itself. »

2. Entre discours ludique et discours narratif, le cadrage de l'expérience de jeu

Dans la définition de Huizinga, l'opposition entre jeu et sérieux se fonde donc sur un contexte politique majeure. Cette vision du jeu et de la culture se construit autour de valeurs morales profondes.[78] Plus que le jeu, la crainte du Néerlandais était ce que l'on pouvait faire faire à un jeu compris comme organisateur de la vie sociale. Ainsi, le Professeur de Leyde a le mérite de poser des éléments essentiels pour une première compréhension de l'activité ludique autant que du jeu comme structure aux frontières négociées (Juul, 2008 : 62). Johan Huizinga émet, dès 1938, le caractère conscient du joueur (une volonté à jouer) et organisé du jeu (un jeu réglé et pensé). En un sens, il rejoint ce que Roger Caillois puis Jacques Henriot (1989) développeront à travers l'idée de *paida* — c'est-à-dire l'attitude ludique (*play*) chez Henriot ; et de *ludus* – c'est-à-dire la structure ludique (*game*) chez Henriot.[79] Huizinga voit *dans* le jeu la possibilité pour un joueur de sortir de la vie courante *par* le jeu, mais que certains éléments de ce jeu peuvent le sortir du *cadre* du jeu.

Il est donc important d'appréhender le jeu de passes entre, d'une part, ces écrits « classiques » et, d'autre part, la relation entre le monde ludique et le monde réel. Le sérieux rompt l'idée d'un jeu isolé et est source d'inquiétudes pour le Néerlandais. En cela, Carl Schmitt et l'*Ernstfall* sonnent la transition du « cercle magique » vers « les liens démoniaques et magiques du jeu » (Otterspeer, 2018 : 53). Derrière cette formule, nous

[78] Outre les seuls écrits, le contexte social et politique dans lequel émerge *Homo Ludens* a également eu des répercussions sur son quotidien. En effet, Johan Huizinga lutta contre la présence du nazisme dans le monde universitaire et, plus particulièrement, à Leyde, en 1933, dans ce que l'on nomme « l'affaire von Leers ». Johann von Leers était un nazi convaincu qui, durant sa visite à Leyde, s'est fait remarquer pour son antisémitisme et ses théories racistes. Johan Huizinga s'est ouvertement opposé à cet individu, ses idées et, plus généralement, au nazisme et à toutes les formes de haine. Des traces de cette « affaire » sont décimées ci-et-là dans son œuvre. Pour un éclairage complet, nous renvoyons à la lecture de *Huizinga before the Abyss: The von Leers incident at the University of Leiden, April 1933* (Otterspeer, 1997).

[79] Dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* (1989), Jacques Henriot s'éloigne des théories classiques du jeu et ne conserve que l'incertain de la définition de l'esprit du jeu donnée par Caillois. Pour lui, « jouer, c'est toujours décider dans l'incertain » (1989 : 239). Henriot théorise la différenciation entre l'attitude ludique (*play*) et la structure ludique (*game*). La première se définit comme « *la pratique ludique elle-même, l'action menée par celui qui joue. L'anglais dit play, parfois playing*. » (*Ibid*. : 99), tandis que la structure ludique (*game*) est « *le système des règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action. […] Pour caractériser le jeu pris dans ce sens, la langue anglaise dispose du mot game.* » (*Ibid*. : 98). Pour Jacques Henriot, le jeu apparaît « sous la forme d'une idée. Le jeu, c'est l'idée de jeu. » (*Ibid*. : 16). Cet « objet jeu » n'est jeu « qu'à partir du moment où quelqu'un décide de s'engager, assume un risque, parie sur un événement dont il ne maîtrise pas complètement la production » (Henriot, 1989 : 110).

retrouvons la perspective de frontières du jeu poreuses qui, au-delà des idéaux de Johan Huizinga, ne peuvent se séparer du réel. Toutefois, chercher à poser une définition au jeu est vain. Pour nous, il s'agit avant tout de comprendre les représentations sociales entretenues par ces jeux. Des représentations sociales qui, en suivant les écrits de Patrick Chareaudeau, ne sont pas considérées comme un « sous-ensemble des imaginaires ou des idéologiques », mais comme une « mécanique d'engendrement des savoirs et des imaginaires » (Charaudeau, 2007).

2.1. La diffusion de repères doctrinaux et de savoirs de croyance pour une mise en jeu doctrinale

Découlent alors des interrogations liées au système de jeu (*game*) autant qu'à l'analyse du jeu dans sa relation au réel. Dans ce dialogue politique caché, les écrits cités du Hollandais se fondent, tous, sur une confrontation idéologique avec les figures de la « Révolution conservatrice » que sont Carl Schmitt, Oswald Spengler et, dans une moindre mesure, Ernst Jünger — une personne également présente dans l'œuvre de Roger Caillois. Ces Hommes sont, encore aujourd'hui, des influences majeures pour la constitution du premier corps de doctrine de la Nouvelle Droite autant que de sa « petite sœur » allemande (François, 2009a). Traduits en anglais et édités par Arktos Media, les ouvrages de ces auteurs ont également largement influencé Richard Spencer et l'*Alt-Right* (Ridley, 2020 ; Vandiver, 2020 : 160).

Tel aspect est directement médié dans *Heimat Defender*: *Rebellion* (2020) à travers une collection de « livres de connaissance » (*Tomes of Knowledge*). Ces livres sont des objets secondaires, cachés dans certaines zones, que le joueur peut récupérer au fil de son exploration des quinze niveaux de jeu (Figure 1).

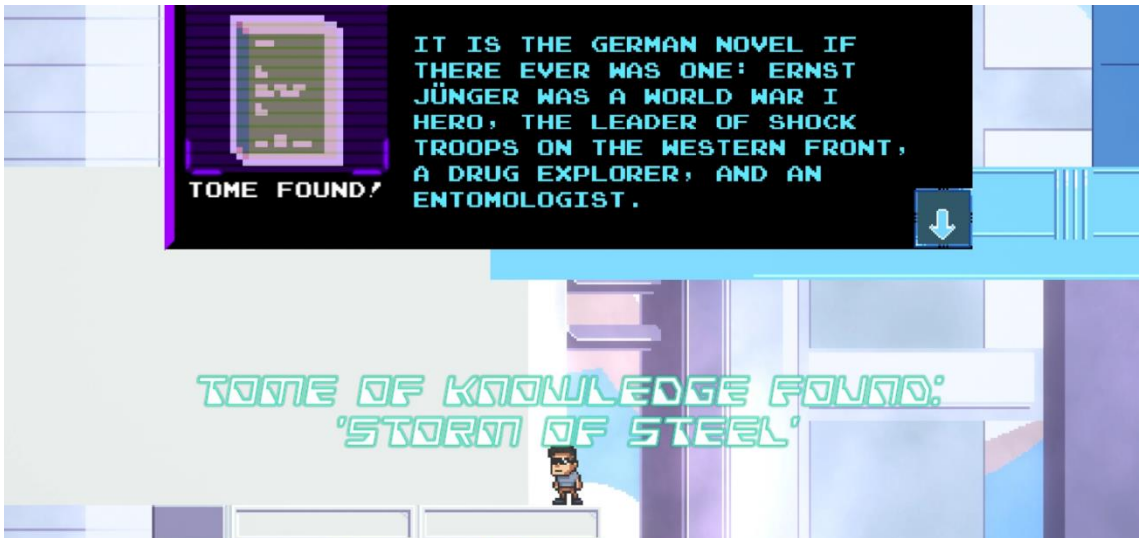

Figure 1 : Capture d'écran d'un « livre de connaissance » débloqué dans Heimat Defender: Rebellion (2020), en lien avec Ernst Jünger et son ouvrage *Orages d'acier* (1930).

Communs à de nombreux jeux, ces objets à collecter n'apportent aucune compétence ludique nouvelle (pouvoir-faire) pour le joueur. De même, elles n'influencent pas son devenir de joueur et, en cela, ne sont pas nécessaires pour le bon succès de la quête principale (devoir-faire) — à savoir s'échapper d'une « razzia »[80] orchestrée par les « technocrates » de la Globohomo Corporation qui, en 2084 (une date en référence à Orwell), uniformise la population mondiale et transforme les individus en esclaves, sans libre arbitre ni volonté, dont l'unique activité se résumerait à consommer des biens et à suivre un mode de vie prescrit. Dans cette dystopie, l'objectif du joueur est de reconquérir les territoires perdus de « l'Ancienne Allemagne », de vaincre une succession d'ennemis et de boss — des caricatures des personnalités médiatiques et politiques allemandes, comme Angela Merkel (« The Admin »), Philipp Ruch[81] (« Wankerhofer »), Jan Böhmermann[82] (« Dr. Zoon »), Heiko Maas[83] (« Inquisitor Memel[84] ») – afin de libérer

[80] Le terme « razzia » souligne le rapport entretenu par l'endogroupe face à l'exogroupe. L'utilisation de ce terme militaire n'est pas anodine et atteste d'une relation territoriale jugée bénéfique pour les uns (exogroupe) et préjudiciable pour les autres (endogroupe). Nous y reviendrons au fil de ce mémoire.
[81] Philipp Ruch est un philosophe, artiste et activiste né à Dresde. Il est connu pour ses actions publiques contre les génocides et pour l'acceptation des réfugiés dans la société allemande.
[82] Jan Böhmermann est un journaliste satirique et présentateur de télévision allemande. Il est notamment connu pour la présentation de l'émission satirique et politique Neo Magazin Royale, diffusée sur la ZDF.
[83] Heiko Maas est un homme politique allemand, membre du Parti social-démocrate (SPD) et ministre fédéral des Affaires étrangères depuis 2018.
[84] « Memel » est le nom allemand donné au fleuve Niémen. C'est ici une allusion au premier couplet du *Deutschlandlied*, dans lequel nous pouvons lire : « *von der Maas bis an die Memel* » (« de la Meuse jusqu'au Niémen »). Ces fleuves marquaient les frontières des revendications territoriales de la Confédération germanique.

« *der dunkle Ritter* »[85] (« le chevalier noir » en français), un personnage reprenant les traits de l'activiste Götz Kubitschek. L'objectif final est de délivrer ce monde de l'emprise de la *Globohomo Corporation*.

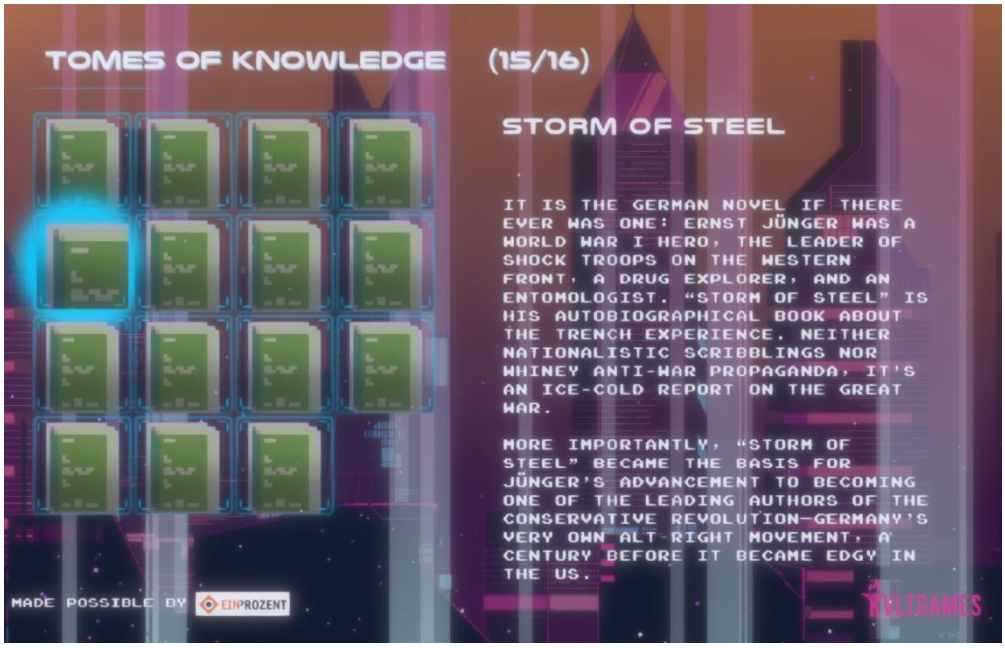

Figure 2 : Capture d'écran du menu spécifique aux *collectibles*, dans *Heimat Defender: Rebellion* (2020).

Ces objets témoignent, d'une part, de la reproduction d'une mécanique de jeu typiquement associée aux jeux de plateformes (Therrien, 2018) et, d'autre part, de leur valorisation par le système de jeu. En premier lieu, l'accumulation de ces *collectibles* est présentée et audiovisualisée par le système de jeu. Elle se traduit en données interprétables dans un récit actualisé par le joueur où l'interaction avec ces *items* est marquée par de nombreuses rétroactions (indicateurs visuels, textuels, sonores et quantitatifs). En second lieu, la récolte de ces *items* cadre l'expérience de jeu et régule les savoirs donnés aux joueurs par des éléments documentaires qui font sens avec le système de valeurs du jeu. Catalogués dans un menu spécifique (Figure 2), la mise en valeur de ces *collectibles* actualise également l'interface de jeu (le menu est mis à jour et centralise la documentation récupérée par le joueur au fil de son expérience de jeu). Dès lors, ces objets à collecter sont des « foyers situés » où le joueur réalise, pour un temps, un acte de lecture. Ces foyers témoignent d'un travail de « sélection de l'information narrative » et sont donc « une sorte de goulot d'information, qui n'en laisse passer que ce qu'autorise sa situation » (Genette, 1983 : 49, cité dans Montembeault et Perron, 2018 : 2). Ils

[85] Une référence au titre d'un article publié en 2016 par le Spiegel sur Götz Kubitschek. À ce sujet, lire : Rapp, T. (2016, 21 décembre).

accompagnent également une expérience de jeu scriptée (Cayatte, 2016 : 65-76). En effet, ces jeux n'offrent pas une grande diversité d'actions ou d'interactions, ni une grande liberté d'exploration. Ils postulent avant tout à une « expérience-cadre de l'expérience de jeu » (*Ibid.* : 280) :

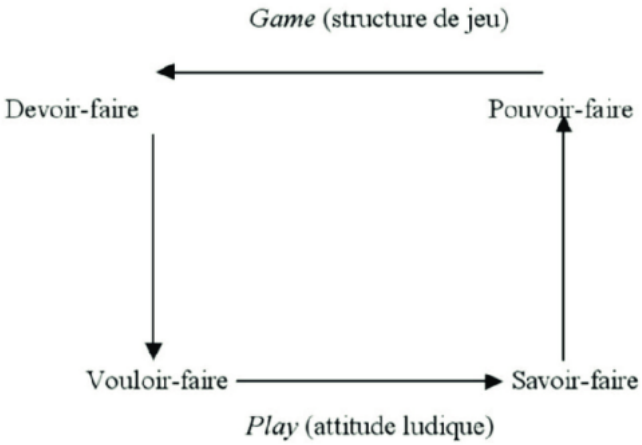

Figure 3 : Modèle sémiotique du gameplay | Reproduction de Genvo, S. (2009 : 158)

En réemployant le modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo (2009 : 156-159), nous pouvons dire que ces *collectibles* cachés au fil des niveaux focalisent un « devoir-faire » (c'est-à-dire les différents objectifs que le joueur peut accomplir) qui récompenserait des « joueurs-modèles »[86] dont le « savoir-faire » (c'est-à-dire le développement d'une attitude cohérente avec lesdits objectifs) favoriserait, non pas l'acquisition d'un « pouvoir-faire » nécessaire à l'accomplissement de futurs objectifs en jeu, mais bien l'appropriation de connaissances (ici, un repère doctrinal lié à la Nouvelle Droite) pour un contexte extérieur au jeu (un savoir).

En effet, si ces *collectibles* sont des ressources secondaires (des éléments d'un récit secondaire) pour le pouvoir-faire du joueur, ils permettent toutefois de soutenir la structure ludique du joueur par la justification des événements médiés par le jeu et les procédures attendues de la part d'un joueur-modèle pour y remédier. Ils accompagnent donc le récit principal — au sens de récit ludique, c'est-à-dire un « élément-intersection » qui permet une convergence entre « éléments interactifs » et « éléments narratifs »

[86] Il est important de noter que le joueur-modèle n'est pas un « type » de joueur donné, mais bien espéré, dans lequel des connaissances ludiques suffisantes permettraient l'interprétation du design d'un jeu conçu dans un but précis, ou dans le souhait de proposer une certaine expérience de jeu. Pour aller plus loin sur la compréhension des modèles d'analyse développés par Sébastien Genvo, nous renvoyons à la lecture de : Genvo, S. (2013).

(Fulco, 2002 : 66, cité dans Ringot, 2020 : 11), et qui se développe dans un monde fictionnel (Ryan, 2016).

Prenons pour premier exemple le tout premier de ces livres à collecter. Lié au film *Fight Club* (1999), le texte de présentation est celui-ci :

« Hé, donnons des coups de pied dans la figure de l'autre ! Oh, vous pensez que ce serait impoli, incivilisé et inapproprié ? Eh bien, bienvenue dans le monde réel, où la vie a enfin un sens, où la vraie masculinité est paie, et où le consumérisme aveugle est renversé. C'est le monde dans lequel vous devriez entrer après avoir regardé ou lu *Fight Club.* Oh, et n'en parlez pas. »[87]

S'il n'est pas essentiel pour la poursuite du jeu, ce texte justifie les actions effectuées par un joueur-modèle lors de premières séquences de jeu se déroulant quelques minutes avant l'acquisition possible de ce livre.

Ces séquences proposent au joueur de lutter physiquement contre des ennemis qualifiés de « NPC »[88], sans traits apparents (c'est-à-dire des « NPC » de couleur grisée) ; ainsi que des « NPC » militants ANTIFA[89], pour les droits LGBT+ (drapeau arc-en-ciel), pour les droits humains (drapeau reprenant le visuel « *Refugees Welcome* ») ou encore pour la cause féministe (des « NPC » avec un bonnet aux oreilles de chat, aussi appelé « Pussy Hat »[90]). Ces figures sont considérées comme les ennemis les plus présentes dans le jeu, puisque symbolisent l'aliénation de la population par la *Globohomo Corporation*. Tous ces « NPC » reprennent les traits du mème connu sous le nom de « NPC Wojak ».[91]

[87] [Notre traduction] — « Hey, let's kick each other's face in! Oh, you think this would be rude, uncivilized, and inappropriate? Well, welcome to the real world, where life finally has a meaning again, where true masculinity pays off, and where mindless consumerism is overthrown. It is the world you should get into after watching or reading 'Fight Club'. Oh, and don't talk about it. »

[88] Un acronyme pour *Non-Player Character* (NPC*)*, ou Personnage non-joueur (PNJ) en français. Dans le cadre de ce mémoire, nous utilisons « NPC » pour désigner les figures antagonistes présentes dans Heimat Defender étant donné qu'elles sont désignées ainsi par les créateurs du jeu. Nous utilisons « PNJ » pour les autres personnes non jouables.

[89] ANTIFA est une abréviation courante d'antifasciste.

[90] Le *Pussy Hat* était un élément porté par des manifestants lors de la première Marche des femmes, le 21 janvier 2017, aux États-Unis. Ce « bonnet » était jugé comme un symbole de l'indignation face à la présidence Trump (Brewer et Dundes, 2018).

[91] Originaire de 4chan, le mème « NPC » est utilisé par des channers de l'*At-Right,* en 2018, comme un terme péjoratif et déshumanisant pour les « progressistes », les « modérés », et plus généralement toutes les personnes ne partageant pas de mêmes idées.

« Plus important encore, cette exposition contribue subtilement à la diffusion des visions du monde qui se cachent derrière ces mèmes. En effet, tout comme l'étranger qui menace d'envahir le pays ou le SJW qui tente de renverser les valeurs traditionnelles, le « NPC » impersonnel incarne un personnage archétypique au sein d'une narration plus large. », écrit Maxime Dafaure dans son étude sur l'utilisation des mèmes dans la métapolitique de l'*Alt-Right* (2020 : 13-14).

[Notre traduction] — « More importantly, such exposure subtly contributes to the spread of the worldviews behind those memes. Indeed, similarly to the foreigner threatening to invade the country or the SJW trying to subvert traditional values, the impersonal NPC embodies an archetypical character within a broader narrative. »

Par ces premières références culturelles, les représentations sociales proposées informent du regard porté par les développeurs à un « Autre », et dont les valeurs sont opposées aux siennes. Ces figures antagonistes posent de premiers savoirs et avisent de l'imaginaire socio-discursif partagé par les développeurs, au sens entendu par Charaudeau (2007).[92] Cet imaginaire est social, car il symbolise les représentations du monde dans un domaine de pratique sociale particulier comme peut l'être la politique et, plus encore, le militantisme politique. De fait, la place de ces *collectibles* dans la narration permet le déploiement d'un parler politique étroitement lié aux savoirs de croyance et d'opinions des développeurs. D'après les termes employés par Patrick Charaudeau (2007), les savoirs de croyance portent sur les évaluations, les appréciations et les jugements. En suivant cette explication, les savoirs de croyance se rattachent donc aux idéologies qui, comme le rappelle l'auteur, « articulent de façon doctrinale des savoirs génériques qui proposent une explication totale et englobante de l'activité sociale » puisque l'idéologie est « toujours plus ou moins floue » (*Ibid.*). Dans cette perspective, c'est de ces types de savoirs que s'alimentent les imaginaires.

Figure 4 : Exemple de deux générateurs à NPC de la Globohomo Corporation. Le texte présent sur ceux-ci stipule l'activation du mode « *astroturfing* », qui désigne l'idée d'une instrumentalisation des soutiens ou des opinions sur Internet (Daniels, 2009 : 120). Il s'agit donc de décrédibiliser ces différents militantismes en les considérant comme manipulés par des « technocrates » de la Globohomo Corporation. Au fil du jeu, le jouer croisera différentes figures de cette Globohomo Corporation, allant de la caricature de journalistes allemands à celle d'Angela Merkel, décrite comme « The Admin ». Nous apprendrons que celle-ci est en fait dirigée par une « main invisible » : George Soros. Nous y reviendrons.

L'exemple présenté ici permet, par la description d'une œuvre culturelle (*Fight Club*), de dispenser un premier ensemble de valeurs importantes pour une présentation de soi effective selon les critères valorisés par le groupe social déterminé (masculinité, promotions de valeurs culturelles dites « traditionnelles », virilité, rhétorique guerrière, rhétorique révolutionnaire, etc.). Elle est opposée à des conventions décrites comme

[92] Pour ce dernier, les représentations sociales transmissent à travers des discours engendrent des savoirs qui se configurent, par la suite, en des « types de savoirs ». Ces types de savoirs organisent des systèmes de pensée cohérents qui sont créateurs de valeurs. Ils jouent ainsi un rôle de justification des actions sociales pour le collectif partageant lesdites valeurs — et donc ledit imaginaire élaboré par ces représentations sociales comprises comme un « mécanisme de construction du sens qui façonne, formate la réalité en réel signifiant, engendrant des formes de connaissance de la 'réalité sociale'. » (Charaudeau, 2007).

dominantes et décadentes (critique des évolutions sociales, critique de luttes sociales et féministes, rhétorique identitaire d'un « Nous » héroïque et isolé face à « Eux » aliéné et hégémonique, etc.) au sein de l'imaginaire social partagé par les développeurs (Figure 4). Un système de valeurs directement expérimenté par l'attitude ludique développée (et encadrée) du joueur-modèle.

Et si ces objets à récolter sont « secondaires », ils justifient les actions du joueur selon une lecture du réel (qui sont les ennemis, comment sont-ils représentés, qui sont les alliés, comment sont-ils représentés, quelles sont nos valeurs morales, quelle éthique du *game design*, etc.) qui se retrouvent comme composante essentielle du monde vidéoludique fictif. Ils offrent également la possibilité au joueur, non pas de modifier le récit vidéoludique, mais plutôt d'actualiser des savoirs externes audit monde fictif. Pour cause, ces *collectibles* présentent au joueur des personnes, des groupes de musique, des auteurs et, plus généralement, des œuvres susceptibles de formaliser une forme d'authenticité culturelle. Par exemple, Ernst Jünger est exposé au joueur dans le douzième des quinze niveaux de jeu à travers un « livre de connaissance » lié à son ouvrage *Orages d'acier* (1920). De tels choix de *game design* nous semblent particulièrement intéressants pour la poursuite de nos réflexions.

En effet, comme l'écrit Sébastien Genvo, concevoir un jeu comporte « une dimension fondamentalement communicationnelle » (Genvo, 2009 : 101). Les *game designers* doivent « communiquer » par la structure ludique l'idée que « ceci est un jeu » dans le but de le faire adopter une « attitude ludique » (*Ibid*.). En insérant des références au réel, les développeurs se positionnent. Produit dans une culture spécifique, le travail de sélection de ces *collectibles* n'est pas anodin. Ces aspects rejoignent le Système Historico-Analytique Comparatif (SHAC) proposé par Carl Therrien (2018), pour qui « l'analyse conjointe entre figure et rétroaction permet de fournir rapidement de l'information sur les figures qui sont valorisées dans un système ludique donné » (2018 : 14). En tant que média et support communicationnel, les jeux vidéo sont « des 'univers de discours', intégrant autant consciemment qu'inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées [— c'est-à-dire des représentations sociales chez Charaudeau], d'une part, mais aussi des jugements de valeur sur des réalités (matérielles ou symboliques) de notre vie quotidienne, d'autre part [— c'est-à-dire des savoirs d'opinion et de croyance chez Charaudeau] » (Rueff, 2008 : 145). Les développeurs du jeu étudié réalisent un travail de sélection d'informations et témoignent, comme le notent Philippe

Breton et Serge Proulx dans leur analyse politique de la communication, des « partis pris systématiques » liés à tout exercice de sélection (2012 : 211). Surtout, loin d'être de seuls foyers pour le partage de savoirs de croyances et d'opinions, ces *collectibles* sont aussi des marqueurs de la progression du joueur dans le système du jeu (*game*). En cela, le travail de sélection des œuvres et les descriptions accolées renforcent l'éthos ludique de l'œuvre (Genvo, 2013) :

La description donnée à l'œuvre sélectionnée informe du regard des développeurs sur celle-ci. Ce travail témoigne d'une lecture du réel et atteste du contexte dans lequel le jeu est produit. Ici, Ernst Jünger est qualifié de « héros de la Première Guerre mondiale » dont l'ouvrage *Orages d'acier* est considéré comme « *LE* roman allemand par excellence » ; qui n'est « ni gribouillis nationalistes ni propagande anti-guerre pleurnicharde », mais un ouvrage comme « témoignage froid et sans concession sur la Grande Guerre » et, enfin, « plus important encore, *Orages d'acier* a servi de base à Jünger pour devenir l'un des principaux auteurs de la « Révolution conservatrice », le mouvement allemand de l'*Alt-Right*. Un siècle avant qu'il ne devienne à la mode aux États-Unis. »[93] Pareille description permet de comprendre de premiers jeux de positionnements inscrits dans le jeu (*game*) par des choix de conception (*game design*). Le premier temps de cette description décrit des faits avérés : reconnu en tant qu'auteur, Ernst Jünger l'est également en tant que soldat. Jeune officier lors de la Première Guerre mondiale, celui-ci est blessé à maintes reprises, décoré de nombreuses décorations et reçoit, en 1918, par l'Empereur Guillaume II, la Croix pour le Mérite, soit la plus haute décoration militaire allemande. Après la guerre, Jünger débute sa carrière littéraire comme un écrivain reconnu de la Grande Guerre. Le second temps de cette description, lui, se fonde sur un raisonnement fallacieux ne retenant que la vision « romantique » de la guerre chez Ernst Jünger (Merlio, 1996). Surtout, cette vision de l'œuvre jüngerienne omet volontairement le travail de « *lifting* » effectué par l'auteur dans sa tendance à « l'édulcoration politique » de ses récits dans le double but de dépolitisation et d'inscription au champ des « belles-lettres »[94] (Vanoosthuyse, 2005 : 72). Dans la

[93] Le texte original est présent en Figure 2.

[94] Dans *Fascisme & littérature pure. La fabrique d'Ernst Jünger* (2005), Michel Vanoosthuyse informe que les « inflexions plus ou moins discrètes, mais jamais signalées par l'auteur » se font remarquer au fil des huit versions différentes d'*Orages d'acier* rédigées entre 1920 et 1978. Ce travail de réécriture est étroitement lié au net retrait de la sphère politique de l'Allemand à partir des années 30. « Parallèlement aux révisions du texte s'effectue, à partir de la quatrième version d'*Orages d'acier*, l'élimination du paratexte (sous-titre et préface), destiné initialement à fixer l'horizon idéologique et à fournir les indications de lecture adéquates », ajoute Vanoosthuyse (2005 : 72)

structuration d'un imaginaire social, la description faite de ce *collectible* permet de mêler un savoir d'opinion qui naît « d'un processus d'évaluation au terme duquel le sujet prend position et s'engage dans un jugement à propos des faits du monde » (Charaudeau, 2007). En l'occurrence, par l'opinion portée sur l'œuvre de Jünger, mais aussi sur l'homme qu'il était. Par ce procédé, le sujet s'impose au monde. Il exprime au joueur sa perception, son opinion, de qui est réellement Jünger, et poursuit finalement ce « *lifting* » vis-à-vis de la « Révolution conservatrice ». Par l'implicite présent dans la description dudit « livre de connaissance », ce « lifting » a également la volonté de nuancer l'image de la *Neue Rechte* et de la mouvance identitaire. Loin d'un discours polémiste, le savoir d'opinion poursuit une logique d'édulcoration du discours par ce jeu de sélection, de lissage et de décontextualisation des œuvres ou des biographies des auteurs. Un choix qui, nous le comprenons, est loin d'être anodin et tend à valider les représentations sociales, les types de croyances et donc l'imaginaire médié au fil du jeu. Et où ces *collectibles* cherchent à persuader sur un réel signifiant du monde. Nous constatons ici ce qu'écrivait déjà Julien Rueff (2008), pour qui « chaque jeu vidéo intègre un système de règles – définissant un espace de possibilités stratégiques et conditionnant la liberté d'action des joueurs - et un ensemble de représentations culturelles. Celles-ci concernant les genres, les ethnies, les classes sociales, les religions, les systèmes politiques, les histoires nationales, etc. » (2008 : 144).

En valorisant ces objets à collecter, *Heimat Defender* met en jeu ce corps doctrinal de la Nouvelle Droite. Ils deviennent des repères doctrinaux focalisés et rendent visibles des savoirs qui construisent le système de pensée interne d'un jeu nourri par la perception du réel des développeurs. Autrement dit, ces repères renseignent de « l'idéologie interne » du jeu (Fortin et Trémel, 2006 : 123-168, cité dans Cayatte, 2016)[95], et sont donc « affaire[s] de configuration de l'expérience » (Therrien, 2018 : 2).

Ces *collectibles* sont des éléments de la narration vidéoludique.[96] Ils sont présents dans « une base de données [communiquée] par le biais d'un monde qui organise les

[95] Dans sa thèse, Rémi Cayatte décrit l'idéologie interne comme « l'une des spécificités de ce medium : les jeux vidéo, parce qu'ils sont avant tout des logiciels et qu'ils nécessitent des supports informatiques divers pour exister, ont une manière d'opérer, un fonctionnement interne, qui n'est pas toujours immédiatement ou complètement perceptible par leur utilisateur. » (Cayatte, 2016 : 123)

[96] En suivant Martin Ringot, la narration vidéoludique mêle « différentes stratégies de communication telles que le son, l'image ou les mécaniques ludiques pour communiquer non pas un récit, mais des informations sur un monde donné » tandis que la narration littéraire est, elle, la transmission de ce monde fictionnel par le récit (2020 : 11). Cela rejoint l'idée du jeu vidéo comme « objet-signifiant ».

conditions de sa propre exploration » (Ringot, 2020 : 8), et où ces *collectibles* – compris comme des éléments narratifs secondaires – sont des indices qui permettent à un joueur-modèle d'aller au-delà du seul monde fictif proposé par la remédiation et la lecture idéologique d'œuvres du « réel ». L'exploration qui en découle est décrite par Gaëlle Debeaux comme une « matrice de l'enquête » où le joueur serait un « enquêteur » au sein d'un espace de jeu ; un « espace dans lequel divers objets peuvent être supports d'une interaction comme le sont certains mots ou expressions dans l'hypertexte de fiction » et où la découverte de ces objets permet de faire « progresser l'interacteur dans un univers fictionnel et accompagne la narration » (Debeaux, 2017 : 352, cité dans Ringot, 2020 : 9).

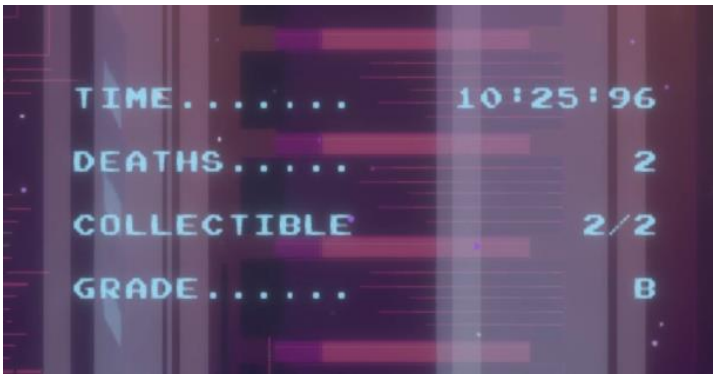

Figure 5 : Exemple de notation à la suite d'une partie de jeu dans Heimat Defender. Sont comptabilisés différents critères tels que le temps passé pour réaliser le niveau, le nombre de morts et le nombre de *collectibles* récupérés.

Or, comme nous le disions dans notre introduction, l'extrême droite est une vision du monde plus qu'un quelconque programme politique. Des auteurs comme Ernst Jünger, mais aussi Alexandre Douguine[97], deviennent ainsi des figures instrumentalisées, avec lesquels nous n'interagissons pas de manière directe (ils sont la trace d'une remédiation), qui ne sont ni jouables ni représentées, mais dont le travail de

[97] Docteur en histoire des sciences et en science politique, Alexandre Douguine est considéré comme le principal idéologue de la Nouvelle Droite en Russie. Sa pensée est complexe, conspirationniste et idéologiquement influencée par la « Révolution conservatrice » allemande. De fait, ses écrits sont marqués par de nombreuses références à des auteurs comme Julius Evola, Ernst Niekisch, ou encore Carl Schmitt (François et Schmitt, 2015 ; François, 2021a : 185-200). L'influence de Douguine est également très présente dans la domestication de la désinformation numérique par les droites extrêmes européennes (Innes et al., 2020). Ainsi, le « livre de connaissance » lié à cette figure russe est le dernier à acquérir dans le jeu vidéo étudié. Le texte de ce *collectible* fait directement référence au réseau Eurasie ; dont les racines s'inspirent de l'idée d'une « troisième voie » possible entre communisme et capitalisme, et portée par la « Révolution conservatrice » allemande (*Ibid.* : 111) :
« Ne me dites pas que vous croyez encore aux valeurs occidentales. Les valeurs occidentales nous ont amenés ici, donc elles ne peuvent pas être quelque chose de précieux. Alexandre Douguine est le ravageur le plus agressif de l'universalisme hégémonique actuel qui, selon le philosophe russe, est le moteur des abominations de la culture et de la politique occidentales modernes. Douguine exige le rejet total de l'impérialisme, du matérialisme et du capitalisme. '*Nous allons vous soigner avec du poison !*' » [Notre traduction] — « Don't tell me you still believe in Western Values. Western Values brought us here, so they can't be something valuable. Alexander Dugin is the most aggressive ravager of today's hegemonic universalism, which according to the Russian philosopher is the driving force behind the abominations of modern western culture and politics. Dugin demands the total rejection of imperialism, materialism, and capitalism. '*We are going to cure you with poison!*' »

sélection et de « mise dans la base de données du jeu » cadre le monde fictif, l'expérience de jeu et la future « enquête » du joueur-modèle. Le travail de commentaire actualise ces œuvres et les adapte au présent de la narration afin de faire sens avec le récit et le « devoir-faire » du joueur (libérer le monde fictif des figures antagonistes formalisant l'endogroupe). Ainsi, la découverte de ces *collectibles* est soulignée et valorisée par le système à travers la notation du joueur à chaque niveau de jeu (Figure 5). Ici, nous retrouvons la valorisation des compétences ludiques (une certaine jouabilité) d'un joueur-modèle qui témoigne « du contexte pragmatique pour lequel la structure de jeu a été initialement conçue » (Genvo, 2013 : 50) qui fait donc sens avec l'aspect *retro-gaming* du jeu *Heimat Defender*: *Rebellion* et le « plaisir de la fin » que nous retrouvons dans les jeux d'arcade (Therrien et Julien, 2015 : 7-8).

2.1.1. Du « hors jeu » au jeu, la structuration des imaginaires

Ce choix esthétique du « *retro style* » est l'une des propriétés contingentes permettant un « ressenti *indie* » explicité dans les travaux de Maria B. Garda et Paweł Grabarczyk (2016). Ces propriétés[98] offrent la possibilité pour les développeurs de s'ancrer un contexte culturel (celui des jeux vidéo, et d'autant plus des jeux vidéo indépendants) tandis que la nostalgie affichée et communiquée d'une époque vidéoludique (celle des années 80, celle des jeux vidéo 8 et 16 bits) poursuit un discours politique critique à la fois *dans* le jeu et *hors* du jeu (contre certaines évolutions sociales pour l'inclusion de groupes minorés par des critères de genre, d'orientation sexuelle ou d'appartenance ethnique ou raciale selon les inclinaisons idéologiques des développeurs).

L'objet-jeu et la structure du jeu ordonnent une rhétorique voulue contre-culturelle[99], entre d'une part le discours des développeurs (KVLTGAMES) et d'autre part

[98] Neuf propriétés contingentes sont formalisées par ces deux auteurs, à savoir : (1). *Digital Distribution* ; (2) *Experimental Nature* ; (3) *Small Budget and Low Price* ; (4) *Retro Style* ; (5) *Small Size* ; (6) *Small Team* ; (7) *Indie Mindset* ; (8) *Indie Scene* ; (9) *Middleware.*

[99] Ici, il faut comprendre le terme « contre-culture » comme une entreprise de définition « sous [un] label de pratiques contestataires ou alternatives hétérogènes […] [plaçant] sous le même label des œuvres parfois sans rapport historique entre elles, mais qui présentent des traits similaires comme le fait d'incarner une esthétique avant-gardiste, une position intellectuelle et politique hétérodoxe ou une humeur critique en phase avec l'air du temps. ». Or, il est également important de garder en tête que « faire l'histoire de la contre-culture sous l'angle des qualificatifs mis en œuvre par les acteurs qui s'en revendiquent ou s'en font les commentateurs plus ou moins attitrés peut paraître toutefois partiel. » (Lacroix et al., 2015 : 9-11)

le discours de l'éditeur (Ein Prozent). Cette rhétorique est à la fois critique de l'industrie vidéoludique et de ses évolutions (par la communication des développeurs[100]), mais aussi de l'ensemble de la société et de ses évolutions (par la communication des producteurs[101]). Par exemple, le site officiel des développeurs explicite les motivations d'existence du studio. Dans la section « Notre mission »[102], nous pouvons lire :

> « Beaucoup de gens pensent que KVLTGAMES est une entreprise de jeux vidéo normale avec une touche patriotique. Notre identité va toutefois au-delà de cette description : Nous ne voulons pas seulement divertir avec nos jeux, mais aussi transmettre des valeurs patriotiques et contribuer ainsi à une nouvelle prise de conscience au sein de la scène des jeux vidéo. Nous voulons être un contrepoids à l'agenda des grands groupes mondialistes qui, avec leur idéologisation croissante de toute la culture du divertissement, ruinent aussi complètement l'expérience du jeu par un politiquement correct exagéré au nom de l'esprit du temps. »[103]

Si cette citation paraît anodine, elle nous semble symbolique de l'entreprise de persuasion voulue par ces développeurs. Ici, l'industrie vidéoludique est perçue comme étant à la solde de « grands groupes mondialistes » dont le but serait d'idéologiser les productions culturelles — donc de ruiner la supposée pureté d'une expérience de jeu dans l'imaginaire de ces concepteurs. Ce discours met alors en germe un savoir de révélation qui supposerait l'existence d'une vérité extérieure au seul concepteur (une industrie vidéoludique contrôlée et instrumentalisée), sans pour autant qu'il n'y ait la preuve d'une telle affirmation. Dans cette idée, Patrick Charaudeau ajoute que, comme les autres types

---

[100] Avant Heimat Defender, les développeurs du jeu avaient déjà des expériences dans le développement indépendant de jeux vidéo. Néanmoins, Heimat Defender s'est fait bannir de la plateforme Steam du fait des éléments abordés dans le jeu. Dès lors, les développeurs du jeu se montrent critiques à la fois dans la rhétorique du jeu (comme nous allons le voir au fil du mémoire), mais aussi hors du jeu. Par exemple, dans un entretien avec le site TGG.net, leur communication mêle des références à Deus Ex, Hotline Miami autant qu'au « Grand Remplacement » ou à une culture « mainstream » contre laquelle lutter. À ce sujet, lire : Elk, R. (2021, 09 février).

[101] Le 17 mars 2021, l'éditeur du jeu vidéo Ein Prozent annonçait une mise à l'index de leur jeu sur décision de La Commission fédérale de contrôle des médias nuisibles aux mineurs (BPjM, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien). Sur son site officiel, Ein Prozent réagissait en ces mots : « […] l'establishment poursuit la lutte anti-démocratique contre l'opposition patriotique. L'objectif est de rendre impossible toute critique des conditions dominantes et de criminaliser les critiques. […] Les offensives contre toutes les opinions non gauchistes que l'élite de cet État mène contre ses citoyens ne sont pas compatibles avec les principes d'un État de droit démocratique. La justification de l'indexation par la BPjM se lit comme un pamphlet totalitaire. […] En substance, les censeurs s'inquiètent de la discrimination présumée contre les "groupes LGBTQIAK+", qui est propagée dans le jeu. […] La lettre de la BPjM donne un aperçu de la conception de la liberté d'expression et de l'art qui prévaut dans l'établissement. Quiconque critique la propagation de 'modes de vie alternatifs', l'immigration de masse encouragée par la politique et l'hégémonie de l'idéologie d'extrême gauche est déchu de ses droits fondamentaux. » (Ein Prozent, 2021, 17 mars).

[102] KVLTGAMES, *Unternehmen*. En ligne : https://kvltgames.com/#Unternehmen | Consulté le 17 novembre 2021.

[103] Notre traduction — « Viele denken KVLTGAMES sei eine normale Spieleschmiede mit patriotischem Einschlag. Unser Selbstverständnis geht allerdings über diese Beschreibung hinaus: Wir möchten mit unseren Spielen nämlich nicht nur unterhalten, sondern auch patriotische Werte vermitteln und damit zu einem neuen Bewußtsein innerhalb der Gamingszene beitragen. Wir wollen ein Gegengewicht zur Agenda der globalistischen Großkonzerne sein, die mit ihrer zunehmenden Ideologisierung der gesamten Unterhaltungskultur, auch das Spieleerlebnis durch überzogene politische Korrektheit im Namen des Zeitgeists völlig ruinieren. »

de savoirs évoqués, ceux-ci organisent les systèmes de pensée qui en font, selon lesdits savoirs, des doctrines, des théories ou des opinions (2007).

En l'occurrence, le savoir de révélation est caractérisé par sa fermeture « sur une évidence de savoir, et les discours qui le soutiennent se présentent sous la modalité de l'évidence » (*Ibid.*). Ces savoirs se rattachent donc aux idéologies ; ils sont dogmatiques, insensibles à toute critique ou remise en cause. Cette citation informe, dès le « hors jeu » — c'est-à-dire « l'ensemble des espaces d'information et de communication dédiés aux joueurs, focalisés sur l'activité de jeu, hors de l'espace de jeu » (Zabban, 2009 : 82), d'une vision d'un monde contrôlé par une élite contre laquelle la lutte devient inévitable. Ces aspects renvoient au discours ludique et narratif présent dans le jeu vidéo développé et confirment une volonté de mise à l'agenda d'un supposé contre-pouvoir incarné par ces seuls développeurs face à un monde jugé « aux mains de ». Par cette mise à l'agenda de savoirs de révélation sur le monde, les auteurs informent donc de leur vision sur ledit monde.

Un autre indice atteste cette lecture — à savoir le « *Zeitgeist* », traduit littéralement par « esprit du temps », dans le texte suscité. Pour ces concepteurs, nous serions dans un moment charnière de l'histoire où il serait nécessaire d'affirmer ses positions face à de supposées révélations ou croyances. Toutefois, la version anglaise officielle de ce texte éjecte toute référence au *Zeitgeist*, et remplace ce terme par « *poz* ». Un mot issu du jargon de l'*Alt-Right*[104] qui, dans ce contexte, est péjoratif et homophobe. De là, ce jeu lexical informe, dès le « hors jeu », de la relation au développement de jeux vidéo chez ces développeurs : d'une part, nous comprenons l'envie de s'adapter à un public ciblé — en l'occurrence des personnes dont le capital culturel permettrait de comprendre le jargon de l'*Alt-Right*, et ne pas simplement s'enfermer sur le seul public germanophone lié à Ein Prozent, à la Neue Rechte ou aux structures du Mouvement identitaire. De là, nous constatons la volonté, chez ces développeurs, d'aller vers un public

[104] « We want to be a counterbalance to all the globalist megacorps that ruin gaming and all of arts and entertainment by injecting their poz into it. »
Notre traduction — « Nous voulons faire contrepoids à toutes les mégacorporations mondialistes qui ruinent les jeux et l'ensemble des arts et du divertissement en y injectant leur *poz*. » L'utilisation du terme « *poz* » explicite très clairement le sous-entendu présent dans la version allemande de ce texte : originellement, « *poz* » est un terme mélioratif permettant de désigner les personnes séropositives et est notamment le nom d'un magazine spécialisé pour une couverture médiatique du sida et des personnes séropositives. Toutefois, le terme a été détourné par l'*Alt-Right* et désigne, dans ce contexte, les « aspects dégénérés » de la société. Cette utilisation lexicale est notamment discutée sur le site d'extrême droite Counter-Currents. À ce sujet, lire : Haverstock, H. (2017, 20 octobre).

réceptif aux valeurs et idées défendues — c'est-à-dire l'idée de droites extrêmes interconnectées qui, bien que ne partageant pas un ensemble de thèmes, de revendications, de diagnostics ou de méthodes d'action, dialoguent indirectement ou directement par ces productions culturelles. D'autre part, ce changement dans les termes utilisés informe de la possible inclinaison idéologique soutenue. Ici, l'homosexualité et les questions de genre seraient au cœur de « changements » souhaités et promus par ces « *globalist megacorps* » — c'est-à-dire une élite combattue à la fois dans le « hors jeu », mais aussi en jeu.

Ces différents aspects formalisent un éthos ludique de l'œuvre ; où l'éthos est, dans le cadre des TIC, « une notion porteuse d'un système de valeurs » permettant de « construire un univers où l'utilisateur peut se retrouver et évoluer en connivence » (Genvo, 2013 : 46). De ce fait, nous retrouvons une « médiation ludique » de valeurs et de messages inscrits dans ces jeux vidéo par des « marqueurs pragmatiques » (Genvo, 2018). Les marqueurs pragmatiques de ces œuvres se retrouvent par l'utilisation de codes spécifiques à une culture vidéoludique. Or, de mêmes similitudes existent avec *Ethnic Cleansing* (2002) :

Par exemple, le manuel dudit jeu le classe dans le genre « *Action* » et le sous-genre « *« 3D Action »*. Interviewé dans ce livret, Bryan Ringer, développeur et *game designer* d'*Ethnic Cleansing*, explicite ce choix de *design* (le genre vidéoludique) par des références à la série de jeux vidéo DOOM. Il rend donc compte de l'influence technique[105] d'un jeu-phare servant de référence à ce développeur (Arsenault, 2011). D'autre part, le choix du genre est également une poursuite de pratiques préexistantes dans le détournement des jeux vidéo par les droites extrêmes — et notamment de DOOM et des *mods* néonazis préalablement évoqués. De même, là où, en 2002, les avancées technologiques sont un argument de vente et font sens avec le contexte de naissance de l'industrie (Genvo, 2008), les producteurs de ce jeu communiquent essentiellement sur l'idéologie interne perçue comme originale et en rupture par rapport à leur perception de

[105] Par exemple, à la page 4 du manuel de jeu, nous pouvons lire : « […] le moteur de jeu utilisé a été conçu pour que les personnages 'disparaissent' peu après leur mort, comme dans DOOM. » Ou encore, pour se dédouaner d'un *glitch* : « Il pourrait s'agir d'un problème avec le moteur de jeu tiers, mais je n'en suis pas certain. Cela m'est arrivé lorsque j'ai joué à DOOM 2, et je pense que c'est juste un petit 'glitch' de 3D qui se produit dans les jeux. »
Notre traduction — « […] the 3rd party engine used for the game was designed for the characters that "disappear" shortly after death, like in DOOM » ; « It could be a problem with the 3rd party game engine, but I really don't know for certain. It has happened to me when I played DOOM 2, and I think it's just a little 3D "glitch" that happens in games. »

l'industrie vidéoludique. Dès lors, le rapport communicationnel propre à la médiation se retrouve une nouvelle fois dès le « hors jeu » par l'intermédiaire d'un ancrage référentiel à cette culture vidéoludique.

Figure 6 : La politique identitaire est constitutive du champ politique des droites extrêmes (Froio, 2017b). Ces représentations de deux figures antagonistes présentes dans Ethnic Cleansing sont étroitement liées à la doctrine racialiste soutenue par la National Alliance. Toutefois, aucune mention n'est directement faite à l'organisation politique ni à William Luther Pierce au sein du « hors jeu » (sur la boîte ou le livret de jeu) — et n'apparaissent finalement que dans un menu spécifique, au sein du jeu vidéo, dédiée à la National Alliance, et dans des interventions anonymes de Pierce lors de séquences de jeu (utilisation de sa voix et de son image, sans pour autant le nommer).

Ces jeux de positionnement présents dès le « hors jeu » sont loin d'être anecdotiques. Ils poursuivent la redéfinition des espaces entre une sphère vidéoludique jugée dominante, propice à véhiculer une vision du monde contraire à celle des développeurs dont la construction identitaire se fait « face à » cet « Autre ». Une construction en « miroir de » typique de ces endogroupes et déjà analysée dans de multiples études sur les droites extrêmes, leurs discours et leurs productions culturelles (Froio, 2017b). L'étude du « hors jeu » explicite le rapport à l'identité développée par chacune de ces droites extrêmes et laisse présager de l'idéologie interne proposée au futur joueur. Ces relations entre l'expérience-cadre, les discours (en jeu et « hors jeu ») et le joueur-modèle se retrouvent notamment dans les analyses sur la persuasivité des discours vidéoludiques menées par Esteban Giner (2019).

Par exemple, *Ethnic Cleansing* est décrit au sein de son manuel de jeu comme « le jeu vidéo le plus politiquement incorrect jamais créé » et « le premier jeu d'action en 3D au monde à aborder les problèmes raciaux de l'Amérique d'une manière 'sans détours' ! », et rejoint le discours critiqué de tous ces développeurs sur la perdition d'une société

imaginée en général, et celle de l'industrie vidéoludique en particulier. Ce « hors jeu » est marqué par un discours ouvertement antisémite et raciste. Nous y retrouvons une même rhétorique identitaire du « Nous » contre « Eux » (« *The game 'THEY' don't want you to play…* ») et un discours de haine stigmatisant la figure d'un « Autre » déshumanisé (les figures antagonistes du jeu sont évoquées en ces termes : « Subhumans », « Subhuman filth », pour une description générale ; « Meszito » et « gang member » pour les personnes latino-américaines ; « Negro », « Monkey », « Nigz », « The Monkeys » « Ape » pour les personnes afro-américaines, et « crazy Hasidic Jew » pour les personnes juives) ou encore l'accumulation d'iconographies et de signes distinctifs liés au nazisme (des *Totenköpfe* sur le livret, la boite et le CD de jeu ; le drapeau de l'Allemagne remplacé par celui du Troisième Reich sur le site officiel du jeu ; son prix de vente était de 14,99$[106] ; présence du mème « Happy Merchant » [107] dans le livret et sur le CD de jeu).

Construit dans ce « hors jeu », l'éthos préalable (Amossy, 2010 : 71-99) informe déjà d'un contexte soutenant la production de l'œuvre. En qualifiant l'Autre de « singe » ou de « saleté de sous-homme », les développeurs et éditeurs d'*Ethnic Cleansing* organisent de premières représentations sociales : l'usage de la rhétorique animalière renvoie à des traditions antérieures du discours des extrêmes droites (Edwards, 2020). Le « hors jeu » agence également une première construction identitaire du futur personnage joué (un homme blanc isolé et armé, évoqué dès le livret et sur la boîte de jeu) tandis que les figures antagonistes sont, elles, représentées par des cibles (en particulier des caricatures de personnes juives) et expriment la menace future affrontée par le joueur. Par ces représentations sociales, cet émetteur postule de l'existence des races et de leur inégalité comme traits fondamentaux de son rapport à soi et au monde. De là, le « hors

[106] 14/88 est une double référence. « 14 » fait référence aux « Fourteen Words », un slogan populaire chez les suprémacistes blancs. Il fut inventé par David Lane, un membre du groupe terroriste suprémaciste blanc connu sous le nom de The Order : « Nous devons assurer l'existence de notre peuple et un avenir pour les enfants blancs — We must secure the existence of our people and a future for white children. » « 88 » signifie « HH », soit « Heil Hitler ». La référence a été popularisée par les « 88 préceptes » de David Lane, lui-même potentiellement inspiré par un texte de 88 mots présent dans Mein Kampf. La combinaison des deux indique un engagement à la cause suprémaciste blanche et à l'idéologie national-socialiste (CARR, 2020).

[107] Le « Happy Merchant » est un mème antisémite représentant le dessin d'un homme juif aux traits stéréotypés qui se frotte les mains par cupidité. Il est l'un des mèmes les plus populaires de la scène suprémaciste blanche. Ce mème est l'œuvre de Nick Bougas, également connu sous le pseudonyme A. Wyatt Mann. Il est l'auteur de caricatures racistes et antisémites dans les années 1980 et 1990 (Bernstein, 2015). Ce mème a connu une popularité au milieu des années 2000, par l'intermédiaire du jeu Ethnic Cleansing, puis de Tom Metzger et du site de la White Aryan Resistance. Ce mème est dorénavant populaire au sein de l'*Alt-Right* (Zannettou et al., 2018).

jeu » formalise un éthos préalable nourri par un imaginaire racialiste.[108] Pareils aspects rejoignent le travail de thèse de Rémi Cayatte qui, en s'appuyant sur le concept de « travail culturel » de Paul Lauter[109], révèle les liens étroits entretenus par les jeux vidéo et leurs contextes de production et de réception (2016). Ainsi, ces éléments du paratexte médient de premières intentions et types de savoirs liés aux jeux vidéo étudiés. Des jeux qui, dès lors, procèdent à un cadrage.

Rappelons que, dans le chapitre *Une théorie du jeu et du fantasme* (1995 [1977]), Gregory Bateson admet que ce sont les signaux verbaux et non verbaux qui font dire à certaines actions que « ceci est un jeu » au sein d'un cadre « méta-communicatif » (1995 [1977] : 247-264). Dans cette métacommunication, ce sont les signes qui définissent l'interprétation d'une action à l'intérieur d'un cadre de référence. Par l'emprunt de la notion de cadre à Gregory Bateson, Erving Goffman conceptualise le cadre d'expérience. Ce dernier rappelle que Bateson s'est intéressé à la distinction entre le sérieux et la plaisanterie, et que ce chercheur invite « à considérer l'expérience comme quelque chose de très étonnant, puisque toute activité sérieuse peut servir de modèle à différentes versions non sérieuses de cette même activité, de distinguer la situation réelle de sa version ludique. » (1991 [1974] : 15). Erving Goffman pose alors la notion de cadre (*frame*) et soutient que « toute définition de situation est construite selon des principes d'organisation qui structurent les événements – du moins ceux qui ont un caractère social – et notre propre engagement subjectif. Le terme de « cadre » désigne ces éléments de base. » (*Ibid*. : 19). En acceptant ce cadre meta-communicatif, le joueur-modèle parle un même « langage » que le jeu puisque celui-ci « porte en lui une certaine réalité, véracité, objectivité » (Bonenfant, 2016 : 34). Au sein de son ouvrage *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique* (1989), Jacques Henriot ajoute en ce sens que « le jeu prend modèle sur une réalité qui, à son tour, pour mieux se faire comprendre, le prend pour modèle et parle son langage. Du modèle en vraie grandeur au modèle réduit, de la chose à l'image

[108] Comme le présente Tzvetan Todorov (2013 [1989]), le racialisme est une « doctrine de psychologie collective » (2013 [1989] : 2131 [Empl.]). Elle postule d'une de l'existence des races. Celles-ci sont assimilées aux espèces animales, « et l'on pose qu'il y a entre deux races la même distance qu'entre le cheval et l'âne » (*Ibid.* : 2087 (Empl.]). Le racialiste procède à une hiérarchisation des valeurs, puisqu'il « ne se contente pas d'affirmer que les races sont différentes ; il les croit aussi supérieures ou inférieures les unes aux autres, ce qui implique qu'il dispose d'une hiérarchie unique des valeurs, d'un cadre évaluatif par rapport auquel il peut porter des jugements universels. » (*Ibid*. : 2129 [Empl.]).

[109] Paul Lauter définit le terme de « travail culturel » comme « […] les manières par lesquelles un livre ou toute autre sorte de 'texte' – un film, une décision de la Cour Suprême, une publicité, une anthologie, un traité international, un objet concret – aide à mettre en place le canevas, construit les métaphores, crée le langage même grâce auquel les gens comprennent leurs expériences et appréhendent le monde » (2001 : 11, cité dans Cayatte, 2016 : 14).

s'accomplit un incessant va-et-vient. » (1989 : 61). Il complète : « Le jeu effectue la transposition du réel au fictif (tout en se montrant lui-même profondément réel) ; le réel en vient à se déchiffrer, à se penser, à s'imaginer à l'aide d'une grille de lecture offerte par le jeu. » (*Ibid*.). Ainsi, les productions étudiées se comprennent comme « des dispositifs de médiation entre concepteurs et joueurs » (Cayatte, 2016 : 22) ; et leurs concepteurs comme de possibles faiseurs d'opinions culturelles (*Ibid*. : 21). La diffusion d'un imaginaire social partagé par le groupe social auquel se rattachent les concepteurs contribue à ce travail culturel.

Cette perception pose toutefois une question importante : quelle est cette « grille de lecture offerte par [un] jeu » permettant de comprendre le réel perçu par ces possibles faiseurs d'opinions culturelles que sont les concepteurs de jeux vidéo ? Qui nous parle ? Et dans quels buts ?

2.2. Les volontés persuasives des jeux vidéo, une présentation de soi par logique identitaire négative

Dans les exemples évoqués, nous constatons que ce n'est pas tant les œuvres d'Ernst Jünger ou de Douguine qui sont remédiées[110], mais plutôt la portée de ces œuvres comme éléments narratifs pour le cadrage de l'expérience de jeu. Dans ce référentiel, la description de *Fight Club*, film ancré dans la culture populaire, est à un même niveau hiérarchique que des descriptions d'œuvres affiliées au corps doctrinal historique de la Nouvelle Droite. Or, la doctrine se définit comme « un ensemble de principes, d'opinions et de croyances faisant système, conduisant à la formulation de règles de conduite et de pensée et dirigeant donc *in fine* l'action d'individus » (Stephan, 2020 : 73).

Dans un contexte de médiation ludique, l'éthos ludique de l'œuvre et l'éthos préalable de l'œuvre se forment avec ces différents repères doctrinaux actualisés au gré du contexte de production dans lequel sont produits ces jeux vidéo – c'est-à-dire, quelles

[110] Au sens de David Bolter et Richard Grusin, la remédiation consiste à prendre une propriété d'un média pour la réutiliser dans un autre. Cette « réutilisation » s'accompagne d'une nécessaire redéfinition, sans pour autant qu'il y ait une interaction consciente entre les supports médiatiques. « L'interaction ne se produit, le cas échant, que pour le lecteur ou le spectateur qui connaît les deux versions et peut les comparer. » (2000 : 45).
[Notre traduction] — « The interplay happens, if at all, only for the reader or viewer who happens to know both versions and can compare them. »

doctrines ; soit quels savoirs, quelles croyances, quelles opinions dirigent l'action des développeurs. Et en donnent du sens.

La définition de la doctrine donnée par Stephan nous semble adaptée au jeu vidéo compris comme objet-signifiant ; où le « système » (de jeu, c'est-à-dire le *game*) cadre un « ensemble de principes, d'opinions et de croyances » qui formalisent une idéologie interne nourrie par une doctrine médiée à travers des repères doctrinaux. Dans cette relation doctrinale, le potentiel joueur-modèle développerait une attitude ludique, faisant sens avec des « règles de conduite et de pensée ». En cela, la doctrine participerait au « moulage » de l'éthos discursif de l'œuvre sur un « modèle culturel » déjà entériné, « se construisant ainsi une identité qui [la] situe [dans un contexte plus large que le seul jeu] » (Amossy, 2010 : 46).

Chapitre	Tomes of Knowledge / Kaplaken	Description (VF) [Nous soulignons]	Description (VO)
[Chapitre 1] Escaping the Globohomo-Razzia	**#1 - Fight Club**	Hé, **donnons des coups de pied dans la figure de l'autre** ! Oh, vous pensez que ce serait impoli, incivilisé et inapproprié ? Eh bien, bienvenue dans le **monde réel**, où la vie a **enfin un sens**, où la **vraie masculinité** paie et où **le consumérisme aveugle est renversé**. C'est le monde dans lequel vous devriez entrer après avoir regardé ou lu Fight Club. Oh, et n'en parlez pas.	Hey, let's kick each other's face in! Oh, you think this would be rude, uncivilized, and inappropriate? Well, welcome to the real world, where life finally has a meaning again, where true masculinity pays off, and where mindless consumerism is overthrown. It is the world you should get into after watching or reading 'Fight Club'. Oh, and don't talk about it.
Escaping the Globohomo-Razzia	**#2 - The Godfather**	**« Un homme qui ne passe pas de temps avec sa famille ne peut jamais être un vrai homme ».** Sages paroles de Vito Corleone, le parrain de l'une des cinq familles de la pègre new-yorkaise. Bien que Francis Ford Coppola dépeigne le portrait violent de son successeur sans remords, Michael. "Le Parrain" est un film brillant sur la vie de **hors-la-loi** et **d'individus en dehors de toutes frontières sociales convenues.**	"A man who doesn't spend time with his family can never be a real man." Words of wisdom by Vito Corleone, The Godfather of one of the five families of the New York mob. Although Francis Ford Coppola paints the violent picture of his remorseless successor Michael. "The Godfather" is a brilliant movie about living beyond the law and the boundaries of common societies.
[Chapitre 2] Rooftop of Halleipzig	**#3 - Death in June**	Des masques, des tenues de camouflage, un mélange de tambours martiaux et de douces guitares acoustiques : voici Death in June, le projet solo de **Neofolk** qui définit le genre. Douglas. P est peut-être indéchiffrable, mais sa musique n'en est pas moins envoûtante. Death in June célèbre toujours la **"Mort de l'Occident"**, quoi que cela puisse signifier pour vous.	Face masks, camo fatigues, and a mixture of martial drumming and soft acoustic guitars: this is Death in June, Neofolk's genre-defining one-man project. Douglas. P may be beyond interpretation, but his music is haunting nonetheless. Death in June is still celebrating the "Death of the West', whatever that might mean to you.
[Chapitre 3] Neo Connewitz	**#4 — Burzum**	Oh, regardez, c'est une vieille cassette de Burzum ! Non seulement la cassette de Black Metal semble être là depuis un certain temps, mais la musique elle-même semble avoir été trouvée sur **le sol d'une forêt, cachée par d'anciennes personnes d'un pays tout aussi ancien.** Le fondateur (et seul membre) de Burzum, Varg Vikernes, peut sembler être fou pour certains, mais sa musique prévaut. Le Black Metal norvégien est probablement la sous-culture la plus extrême qui soit, mais au moins, **elle n'est pas aussi ennuyeuse que l'élevage de cactus**.	Oh, look, it's an old Burzum tape! Not only the Black Metal tape looks like it's been lying here for quite some time, but also the music itself sounds like it had been found on the forest floor-hidden by ancient folk in an ancient land. Burzum's founder (and only member) Varg Vikernes may seem like a lunatic to some, but his music prevails. Norwegian black metal is probably the most extreme subculture you can get into, but at least it's no t as boring as breeding cactus.

Neo Connewitz	**#5 - Operation Werewolf**	Ces types ressemblent aux membres d'un club de motards, mais il y a plus que ça : Paul Waggener et sa bande **ne se complaisent pas dans le défaitisme** par rapport au **nihilisme des temps modernes**, mais ont construit leur propre **fraternité** basée sur **l'esprit combatif** et **l'ésotérisme**. Ce n'est probablement pas la pire des idées. Tentez votre chance !	These guys look lik members of a Motorcycle club, but there's more to them: Paul Waggener and his crew don't dwell in defeatism in the face of modern-day nihilism, but built their own brotherhood based on combative spirit and esoterism. Probably not the worst idea. Give it a shot!
[Chapitre 5] NPC-Factory	**#6 - The Sleepwalkers**	Le **Kaiser** n'a rien fait de mal ? En fait… il en a probablement fait, mais la Première Guerre mondiale n'était certainement pas de sa faute, comme le souligne l'historien australien **Christopher Clark**. Au contraire, il montre à quel point la situation était compliquée à la veille de la Grande Guerre et comment les factions rivales dans chaque pays, l'économie et les intrigues ont alimenté la politique. Peut-être le Kaiser n'était-il pas aussi intelligent que **Bismarck**, car il aurait pu éviter tout ce désordre. **Mais il ne faut pas croire que les Allemands ont déclenché à eux seuls cette "guerre qui devait mettre fin à toutes les guerres" dans le monde.**	The Kaiser did nothing wrong? Well, he probably did, but World War I definitely wasn't his fault, as Australian historian Christopher Clack points out. On the contrary, he shows how complicated the situation was on the eve of the Great War and how politics were incited by feuding factions in each country, economics, and intrigue. Maybe the Kaiser wasn't as clever as Bismarck, for he could have avoided all that mess. But you better not suppose the Germans alone unleashed this "was to end all wars" upon the world.
[Chapire 6] ANTIFA Production	**#7 - Seven Samurai**	Se rendre et renoncer à la **juste cause** ? Pas question ! C'est l'attitude des Rônin, les **guerriers samouraïs** japonais. **Sans maître**. En 1954, le légendaire cinéaste Akira Kurosawa a fait de cette histoire un film d'enfer, une glorieuse réminiscence du **véritable héroïsme**. La différence frappante entre les paysans et les **guerriers** dans le film reste **une source d'inspiration pour les adeptes de vertus disparues depuis longtemps**.	Surrender and forsake the just cause? No way! This is the attitude of the Ronin, Japanese samurai warriors. Without a master. In 1954, Legendary filmmaker Akira Kurosawa put this historical matter into one hell of a movie, a glorious reminiscence of true heroism. The striking difference between peasants and warriors in the movie remains inspiring to adherents of long-lost virtues.
[Chapitre 8] Urban Sprawl	**#8 - Lovecraft**	L'horreur véritable vient d'au-delà du temps et de l'espace. C'est l'un des principes de base de H.P. Lovecraft, le maître de la littérature d'horreur. Dans ses nouvelles, la terreur n'est jamais dépeinte par des effets sanglants et gore bon marché ou des monstres répugnants, mais par **un regard subtil sur l'occulte**, **un monde spirituel** que **l'homme moderne économique et rationnel** ne peut comprendre et qui le **rendra fou**.	True horror comes from beyond time and space. This is one of the basic premises of H.P. Lovecraft, the Master of horror literature. In his short stories, the terror never is depicted by cheap blood and gore effects or disgusting monsters, but by a subtle peek into the occult, a spiritual world which rational economic modern man can't understand and will turn insane from.

[Chapitre 9] No-go-area	**#9 - The Lord of the Rings**	Qui aurait cru que le monde anglophone produirait enfin quelque chose d'utile ? Les livres de J.R.R. Tolkien comptent sans doute parmi les œuvres d'art les plus précieuses provenant de Grande-Bretagne. Il s'agit de fantasy moderne, non pas insipide comme la plupart des autres livres du genre, mais **profondément ancrée dans la tradition et la mythologie européennes**. Même les films **hollywoodiens** n'ont pas réussi à détruire l'intrigue du Seigneur des anneaux.	Who would have thought that the English-speaking world would finally produce something useful? The books of J.R.R. Tolkien arguably are among the most precious pieces of art coming from Britain. It's modern fantasy, though not vapid like most other books in this genre, but deeply rooted in European tradition and mythology, even the Hollywood movies weren't able to destroy the tale of The Lord of the Rings.
[Chapitre 10] Inner City	**#10 - Laibach**	**Laibach** sont les pionniers de l'industrie martiale. Originaires de Slovénie, ils sont probablement le produit d'exportation le plus important de ce petit pays, à l'exception des **philosophes fous (Slavoj Žižek, NDLR)** et des premières dames dites superpuissances (Melania Trump, NDLR). Déjà actifs sous le régime communiste, Laibach enchante toujours les auditeurs avec leurs rythmes lourds et militaristes, leurs paroles en allemand, slovène et anglais, ainsi que leurs glorieux clips.	Martial industrial pioneers Laibach from Slovenia are probably the most important export article this little country has, except for crazy-funny philosophers and first ladies so-called superpowers. Already active under communist rule, Laibach still enchant listeners with their heavy militaristic beats, lyrics in German, Slovenian and English, as well as glorious music videos.
[Chapitre 12] Gated Area	**#11 - The Storm of Steel**	C'est *LE* romand allemand par excellence : Ernst Jünger était **un héros** de la Première Guerre mondiale, le chef des troupes de choc sur le front occidental, un explorateur de drogues et un **entomologiste**. "Orages d'acier" est son livre autobiographique sur l'expérience des tranchées. Ni **gribouillages nationalistes** ni **propagande anti-guerre pleurnicharde**, c'est un témoigne froid sur la Grande Guerre… Plus important encore, "Orages d'acier" a servi de base à Jünger pour devenir l'un des principaux auteurs de la **Révolution conservatrice** — **le mouvement allemand de l'Alt-Right**, un siècle avant qu'il ne devienne à la mode aux États-Unis.	It is the German novel if there ever was one: Ernst Jünger was a World War I hero, the leader of shock troops on the western front, a drug explorer, and an entomologist. "Storm of Steel" is his autobiographical book about the trench experience. Neither nationalistic scribblings nor Whitney anti-war propaganda, it's an ice-cold report on the Great War… More important, "Storm of steel" became the basis for Jünger's advancement to becoming one of the leading authors of the Conservative Revolution - Germany's very own Alt-Right movement, a century before it became edgy in the US.
[Chapitre 13] Gated Area 2	**#12 - Primordial**	Il est difficile de décrire la musique des figures de proue du Heavy Metal irlandais, Primordial. Quelque part entre le Heavy Metal classique et le Doom Metal, fortement influencés par le Black Metal norvégien, par **les sagas et l'histoire de l'île d'émeraude**, Primordial fait un bon travail en fusionnant l'écriture de chansons épiques et les paroles	It's hard to describe the music of Ireland's heavy metal figureheads Primordial. Somewhere between classic heavy metal and doom metal, heavily influenced by Norwegian Black Metal, the sages and the history of the emerald isle, Primordial do a pretty good job merging epic songwriting and traditionally influenced lyrics.

		influencées par la **tradition**. Rappelez-vous : "Là où les grands hommes sont tombés — ici **nous montons la garde** !" Écoutez-les !	Remember: “Where greater men have fallen – here we stand guard!” Give it a listen!
Gated Area 2	**#13 - The Good, the Bad, and the Ugly**	Il s’agit peut-être du final le plus épique de l’histoire du cinéma : la dernière demi-heure du film "Le Bon, la Brute et le Truand" est rythmée par la formidable bande-son du regretté Ennio Morricone et débouche sur un affrontement mexicain d’enfer. Les films du réalisateur Sergio Leone ont fait de Clint Eastwood **le prototype de l’antihéros** que nous connaissons aujourd’hui.	It is maybe the most epic finale in movie history: the last half hour of “The Good, the Bad and the Ugly” is driven by the terrific soundtrack of late Ennio Morricone and leads to one hell of a Mexican standoff. The movies of director Sergio Leone made Clint Eastwood the prototypical antihero we know him today.
[Chapitre 14] Flying Fortress	**#14 - Conan the Barbarian**	Inventé par l’écrivain texan Robert E. Howard, l’univers de Conan est **violent, bruyant et dangereux**. On pourrait donc dire que "**Conan le Barbare**" a été taillé sur mesure pour Arnold Schwarzenegger, devenu célèbre pour son rôle dans le film de 1982 basé sur les romans d’Howard. Conan **détermine son propre destin par la force** — une **idée qui est devenue si étrangère à la société moderne** que Howard lui-même est désormais qualifié de **"fasciste". Décidez par vous-même.**	Invented by Texan writer Robert E. Howard, the universe of Conan is violent, loud, and dangerous. You could thus say “Conan the Barbarian” was tailored for Arnold Schwarzenegger, who became famous for his role in the 1982 movie based on Howard’s novels. Conan determines his own destiny by force-an idea that has become so alien to modern society that Howard himself is now labelled a “Fascist”. Decide for yourself.
Flying Fortress	**#15 - Alexandre Douguine**	Ne me dites pas que **vous croyez encore aux valeurs occidentales.** Les valeurs occidentales nous ont amenés **ici**, donc elles **ne peuvent pas** être quelque chose de précieux. Alexandre Douguine est le **ravageur le plus agressif** de **l’universalisme hégémonique actuel** qui, selon le philosophe russe, est **le moteur des abominations de la culture et de la politique occidentales modernes**. Douguine exige **le rejet total de l’impérialisme, du matérialisme et du capitalisme**. *« Nous allons vous soigner avec du poison ! »*	Don’t tell me you still believe in Western Values. Western Values brought us here, so they can’t be something valuable. Alexander Dugin is the most aggressive ravager of today’s hegemonic universalism, which according to the Russian philosopher is the driving force behind the abominations of modern western culture and politics. Dugin demands the total rejection of imperialism, materialism, and capitalism. ‘We are going to cure you with poison!’

Figure 7 : Recensement des *Tomes of Knowledge* débloqués dans *Heimat Defender*: *Rebellion* (2020). En bleu, les valeurs défendues par l’endogroupe (le « Nous ») ; en vert, les références liées à la tradition, la spiritualité, et au paganisme et paganisme postmoderne (François, 2009a) ; en rouge, les valeurs prescrites à l’exogroupe (le « Eux »).

Avec ces *collectibles* (Figure 7), nous retrouvons la transmission du refus d’une unicité historique et culturelle (cf. les descriptions sur Ernst Jünger, *The Sleepwalkers*, et Alexandre Douguine), la volonté de bâtir des frontières pour une alternative aux mouvements mondialistes jugés promoteurs d’une homogénéisation des sociétés (cf. les descriptions sur Ernst Jünger, *The Godfather*, *Seven Samurai*, Lovecraft, et Alexandre

Douguine), la figure du résistant face à l'aveuglement d'une masse (cf. *The Good, the Bad, and the Ugly*, *Conan the Barbarian*, Ernst Jünger, *Operation Werewolf*, et *The Godfather*), une composante spirituelle, écologiste et traditionnelle (cf. *Death in June* ; *Burzum*, *Operation Werewolf*, Lovecraft, *The Lord of the Ring*, *Laibach*, Ernst Jünger, *Primordial*, et *Conan the Barbarian*) qui fait sens avec un idéal de vie du courant *völkisch* et certaines tendances néo-paganistes (François, 2009a : 177-194 ; François, 2018). Cette dernière composante, bien que peu déployée dans les *collectibles*, est soutenue par le discours général de l'œuvre (cf. le rôle du concept de *Heimat* explicité ci-contre) dans sa critique de « technocrates » dont les actes mènent vers une mondialisation, une société de consommation américanisée (une « homogénéisation globale ») ; une Amérique qui est d'ailleurs critiquée et ciblée dans les *collectibles* (cf. les descriptions sur Jünger et The Lord of the Ring), où l'idéologie du progrès technique et social mène vers l'uniformisation des peuples et la perte des traditions.

La référence faite à Slavoj Žižek (« philosophe fou ») dans le *collectible* sur Laibach poursuit cette idée. Le Slovène représente à lui seul des idées et une vision du monde combattue explicitement par les identitaires. Pour cause, sa figure est utilisée dans des pratiques communicationnelles préexistantes comme, par exemple, la réalisation d'un mème du Mouvement identitaire autrichien. Ces mèmes se comprennent comme des « images virales » issues d'une hybridation entre « des répertoires savants et populaires » typique d'une « hybridité de la culture web contemporaine qui rend possible et explique là même l'hybridité intrinsèque du même » (Bilem, 2020 : 123). Ils permettent de décharger la responsabilité de l'auteur, relèvent d'une transformation ludique et permettent de passer par l'image « pour montrer ses émotions » et sa « non-maîtrise du corps », c'est-à-dire une émotion exacerbée, mais qui, par l'image, permet de s'en désolidariser — ce n'est qu'un « thésaurus d'émotions-réactions prédéfini » dans lequel le créateur du mème pioche (*Ibid.* : 137). Par ce travail de sélection, il investit la défense de ses idées et, ainsi, se consolide un éthos particulier.

Ici, le co-texte qui accompagne ce mème créé par les identitaires autrichiens est « les plus grands hypocrites sont ceux qui réclament l'ouverture des frontières »[111]. Cet exemple est, d'après José Pedro Zúquete (2018), typique des productions de mèmes des identitaires dans le but de soutenir les thématiques défendues, comme l'ethnocentrisme

[111] [Notre traduction] — « Die größten Heuchler sind fraglos diejenigen, die offene Grenzen fordern. »

et le refus du multiculturalisme, en utilisant des phrases ou des références provenant d'une myriade d'auteurs ou d'œuvres culturelles avec lesquelles ils sont d'accord — ou qui sont utiles pour leurs récits (2017 : 141). Les citations et autres commentaires sont appropriés, reconfigurés et détournés au profit de l'émetteur dans le but de conforter son opinion. Ainsi, cette allusion à ce « philosophe fou » informe d'une circulation dudit « thésaurus d'émotions-réactions prédéfini » vers les concepteurs du jeu vidéo analysé — et donc d'une relation de proximité idéologique entre les identitaires et les développeurs.

De même, la « tradition » est valorisée dans différentes œuvres, de la *Fantasy* (*The Lord of the Ring, Conan the Barbarian*) au genre musical Néofolk (*Death in June*) en passant par des musiques extrêmes (*Primordial, Burzum*) ou encore des œuvres liées à l'*Alt-Right* (*Operation Werewolf*) faisant la promotion du « nordicisme » (François, 2018 : 266-267). Sont également véhiculées des valeurs masculines stéréotypées (cf. les descriptions sur *Fight Club, Conan the Barbarian, Seven Samurai, Operation Werewolf*, et Ernst Jünger) dans la poursuite d'une vision patriarcale de la famille (cf. la description de Fight Club) et d'une révolte contre le monde moderne. En cela, la référence à *Fight Club* dès le premier chapitre n'est pas innocente. Elle participe à une stratégie d'appropriation d'images, de symboles et de mythes bien connue. Elle ancre ce dispositif dans une continuité discursive, et poursuit l'utilisation d'un répertoire[112] commun dans lequel les concepteurs puisent afin de formaliser un éthos collectif (un « nous » virile, dans le cas présent).

Par exemple, le monologue déclamé par Tyler Durden dans le film *Fight Club* (*« On est les enfants oubliés de l'Histoire mes amis, on n'a pas de but ni de vraie place, on n'a pas de Grande Guerre, pas de Grande Dépression. Notre grande guerre est spirituelle, notre grande dépression : c'est nos vies »*) est célébré comme le rejet d'une vie sédentaire par les identitaires à travers leur combat politique (Zúquete, 2018 : 55) — qui se retrouve par exemple par la création de lieux symboliques comme l'Agogé, le club de boxe des identitaires lyonnais (Bouron, 2017). Des campagnes médiatiques basées sur l'image de Tyler Durden (joué par Brad Pitt dans le film *Fight Club*) et la reprise de certaines citations décontextualisées sont également au cœur des pratiques communicationnelles des identitaires (Zúquete, 2018 : 55). Elles attestent en la croyance

[112] Au sens donné par Howard Becker, le répertoire se comprend comme l'ensemble des conventions partagées par une pluralité d'acteurs au sein d'un groupe social déterminé ou d'une même communauté d'appartenance. Ces conventions permettent la coopération entre les différents acteurs du groupe, codifiant ainsi leurs attitudes et leurs conduites (Azaïs et al., 2010).

de l'efficacité d'une politique symbolique, où le symbole se définit comme « un signe qui exprime une idée, un concept, une notion » (Pastoureau, 1999 : 8, cité dans Aupiais, 2005 : 17), et révèlent les « croyances d'une époque, voire des fragments d'un imaginaire collectif comme autant de traces visibles de la normalité » (Aupiais, 2005 : 18). Les politiques symboliques s'expriment notamment par la maîtrise d'un espace, qu'il soit géographique, social, ou spirituel, mais aussi par un rattachement à « l'emblématique » — c'est-à-dire les signes comme caractères identitaires partagés par un groupe social déterminé (des emblèmes, des logos, des imageries, mais aussi des hymnes, des chants, des devises, etc.). Ces œuvres issues des industries culturelles hégémoniques autant que ces personnes et personnages qualifiés d'héroïques (Ernst Jünger, Tyler Durden, mais aussi Yukio Mishima, par exemple) sont autant de sources d'inspiration esthétisant la révolte, la violence et le combat politique mené par les identitaires. L'ensemble de ces *collectibles* attestent également de la variété du répertoire partagé par ce groupe social pour la socialisation des siens, mais aussi pour le partage de pratiques communicationnelles et militantes.

La place de *Death in June*[113] vise aussi à nuancer le rapport de l'endogroupe à l'homosexualité en s'inscrivant dans un cadre particulier hérité du *Männerbünd*[114] théorisé par Hans Blüher, autre figure de la « Révolution conservatrice » (François, 2009a ; Burrell, 2020 ; Vandiver, 2020 ; Häusler, 2014). Cette vision est notamment explicitée dans le réel par Martin Lichtmesz[115], l'un des PNJ du jeu. Ainsi, l'ensemble de ces éléments sont renforcés par une accumulation discursive dans le « hors jeu », par les figures antagonistes représentées et par l'espace de jeu exploré.

[113] Douglas Pearce, l'homme derrière Death in June, est ouvertement gay et n'hésite pas à associer cette orientation sexuelle à l'esthétisme général du groupe.

[114] La société masculine, ou *Männerbund*, était une association masculine de l'Allemagne de la fin du XIXe siècle. Le courant idéologique qui l'accompagne prône l'acceptation de l'homosexualité et de différents comportements sexuels, mais d'une homosexualité virile et guerrière que nous retrouvons également avec Douglas Pearce, de Death in June, qui n'a jamais caché son homosexualité et inscrit son imagerie sur ces références historiques. (François, 2009). Le *Männerbund* véhiculait une vision élitiste et exclusive d'eux-mêmes, d'un anti-égalitariste à tendance anti-démocratique, et établissait une hiérarchie puisque se considérait comme le « noyau de l'État » (Häusler, 2014).

[115] Martin Lichtmesz est l'un des PNJ présents dans Heimat Defender et sert essentiellement de « guide » au joueur. Il est le premier PNJ auquel le joueur parle, et permet d'introduire différents éléments en jeu. Dans la réalité, il est présent dans la scène néofolk de par sa collaboration avec le groupe autrichien Nový Svět. Il est aussi, et surtout, un auteur édité par Verlag Antaios. Dans ses écrits, Martin Lichtmesz décrit l'homme homosexuel qui affiche et vit ouvertement son orientation sexuelle comme un lâche et une personne incapable de se défendre physiquement. Dans cette théorie, l'homosexualité virile serait éliminée chez les garçons dès leur plus jeune âge par l'impact du féminisme. L'homosexualité présentée dans le jeu est donc le contraire d'une masculinité héroïque archétypale fondée sur le principe du *Männerbund* (Czymmek, 2016).

Enfin, les références faites à des auteurs américains comme Paul Waggener[116] informent de la circulation des écrits, européens et américains, qui se lisent, se commentent et se traduisent au-delà des barrières de langue. Quand les écrits de Martin Lichtmesz[117] sont commentés ou traduits sur le site Counter-Currents[118], les théoriciens de l'*Alt-Right*, eux, se retrouvent dans une production vidéoludique allemande, ou sont traduits par la maison d'édition de Götz Kubitschek (par exemple, Jack Donovan : cf. infra). Des relations que certains observateurs définissent comme une « vision euro-américaine de l'extrême droite » (François, 2021b), et qui rejoint l'affirmation de Cynthia Miller-Idriss sur l'existence de droites extrêmes internationales aux formes multiples, mais interconnectées (cf. Introduction). Cette intellectualisation du discours permet d'appuyer des attaques contre le multiculturalisme, la mondialisation, ou contre certains groupes minoritaires discriminés (Speltz, 2018). En cela, l'analyse d'un jeu vidéo comme *Heimat Defender: Rebellion* permet de ne pas négliger l'intellectualisme de la Nouvelle Droite allemande dans son but de légitimer des idées, des dogmes et une vision du monde par la diffusion de savoirs de croyance, d'opinion ou de révélation, susceptibles de provoquer des changements sociaux (Göpffarth, 2020a).

2.2.1. De la rhétorique guerrière à l'effacement énonciatif au profit du message politique

Ces différents éléments permettent de poursuivre l'élaboration de frontières entre l'endogroupe joué et l'exogroupe combattu. Ainsi, si le joueur doit vaincre des figures militantes affiliées aux mouvements antifasciste, féministe et LGBT+ (Figure 4), ce n'est pas tant l'homosexualité réduite en seule inclination sexuelle qui est le seul élément discriminant dans le discours des figures de l'endogroupe. Pour cause, ici, différents

[116] Paul Waggener est l'un des fondateurs du « groupe païen odiniste d'extrême droite » des Wolves of Viland, qui mêle la culture des clubs de Bikers 1% comme les Hell's Angels, et le « mysticisme païen ». Il est également un influenceur des droites extrêmes américaines et l'auteur de livres autoédités, dont Operation Werewolf (Burley, 2020).

[117] Counter-Currents, *Martin Lichtmesz*. En ligne : https://counter-currents.com/tag/martin-lichtmesz/ | Consulté le 13 novembre 2021.

[118] Counter-Currents est une maison d'édition, une entreprise productrice de podcasts ainsi qu'un site internet. Son fondateur, le suprémaciste et docteur en philosophie Greg Johnson, est l'un des représentants de la ligne la plus radicale de l'*Alt-Right*. Ce dernier se dit être la voix de la « Nouvelle droite nord-américaine », dont l'objectif est de légitimer l'idée d'un ethno-état blanc. Johnson défend notamment la théorie conspirationniste du génocide des Blancs (« *White Genocide* »). Cette théorie s'est diffusée et a unifié le mouvement suprématiste blanc américain à la suite de la publication, en 1988, du *White Genocide Manifesto*, par David Lane (Deem, 2019 : 3187). Greg Johnson soutient l'idée selon laquelle la race blanche est menacée d'une extinction biologique, qui fait que toutes les autres questions politiques sont insignifiantes et qui rend le nationalisme blanc inévitable. À ce sujet, lire : Johnson (2015, 14 octobre).

militants sont représentés et sont « issus » de la nation. En d'autres mots, les militants défenseurs des droits de l'homme et les organisations antiracistes luttant contre le sexisme, le machisme et l'homophobie sont jugés comme des « traitres » à la protection des frontières. Ils chercheraient ainsi à nier l'ordre « naturel » promu, pour le remplacer par une égalité entre les genres (Figure 8).[119]

Toutefois, la question du genre est particulièrement prégnante et sert un discours politique. En effet, la famille et la politique du genre sont historiquement au cœur de la rhétorique extrême droitière, qu'elle soit issue des mouvements d'extrême droite étasuniens (Blee et Creasap, 2010), européens (Akkerman, 2015), ou allemands (Fangen et Lichtenberg, 2021). Le présent jeu valorise avant tout une vision traditionnelle et patriarcale de la famille et de la « femme allemande » dans son rôle de mère.

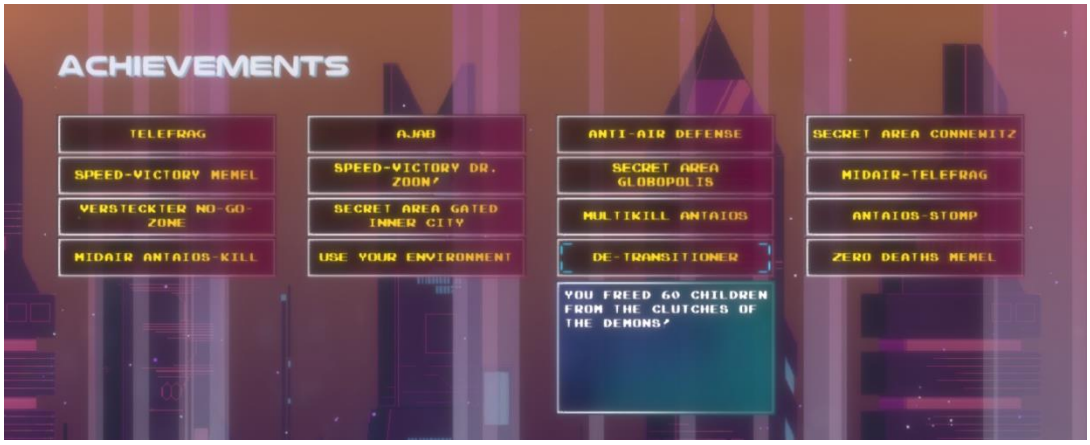

Figure 8 : Dans la vision du monde défendue, la transidentité vient rompre la hiérarchisation des genres et la place centrale de la figure patriarcale comme fondement d'une société. Un aspect que nous retrouvons de manière directe dans un *achivement* venant récompenser l'attitude ludique d'un joueur-modèle (sauver 60 enfants d'une future « transition » de genre).

Ces objets offrent « de nouvelles couches de médiation susceptibles de maintenir l'intérêt du joueur » d'une part (Therrien, 2018 : 2), et la possibilité de le rediriger en dehors du jeu d'autre part. Par exemple, Ernst Jünger est une figure qui, au-delà du seul

[119] Cet aspect se retrouve aujourd'hui dans les discours et la rhétorique de certaines figures de la Nouvelle droite européenne et de l'*Alt-Right*. L'exemple le plus marquant est celui de Jack Donovan, célèbre militant dont les thèses défendent une masculinité virile et guerrière ainsi que des idéaux de communautés masculines et, de fait, misogynes. Selon lui, les hommes ont toujours vécu en groupes et se battent contre d'autres hommes pour l'acquisition de biens matériels ou pour le bien des femmes. En cela, la figure de l'homme serait le « noyau » ou la « base » des sociétés. Le patriarcat est donc une conséquence naturelle à cette vision du réel nourrie par le *Männerbünd* théorisé par Hans Blüher. Dans les années 2010, de nombreuses personnes affiliées à l'*Alt-Right* ont défendu l'inclusion d'hommes homosexuels dans le mouvement (Vandiver, 2020 ; Lyons, 2019). S'il n'est pas directement cité dans le jeu, Jack Donovan est étroitement lié à Paul Waggener (*collectible* #5) et est édité en Allemagne par Verlag Antaios, la maison d'édition de Götz Kubitschek, l'un des personnages joués dans *Heimat Defender*.

jeu vidéo édité par Ein Prozent, est centrale dans la communication politique des membres gravitant autour de cette entité politique — notamment Götz Kubitschek.

Götz Kubitschek est le dernier personnage-joueur[120] débloqué. Il est l'une des figures majeures du récit puisque, capturé dès les premiers instants de jeu, le joueur doit partir le délivrer d'une prison. En reprenant ce trope narratif bien connu des jeux de plateformes (cf. Mario, dans *Super Mario Bros*), le joueur part à la recherche du « chevalier noir » afin de le libérer (cf. la Princesse Peach, dans *Super Mario Bros*). Cet « objectif narratif » permet de déclencher un « impératif d'action » (Debus et al., 2020). Néanmoins, là où cette quête est bien souvent motivée par des sentiments amoureux (cf. le stéréotype de la demoiselle en détresse) ; ici, il s'agit plutôt d'être à la recherche d'une figure idéologique centrale dans le réel signifiant du monde médié.

Si Götz Kubitschek est décrit comme « le chevalier noir » dans le monde vidéoludique, il est aussi et surtout considéré comme l'idéologue « le plus important » de la *Neue Rechte* dans le réel (Rapp, 2016). Outre la création du *think tank* nommé Institut für Staatspolitik et du magazine Sezession, ce militant est également le fondateur de Verlag Antaios, une maison d'édition initialement fondée en 2000.[121] En cela, Götz Kubitschek est l'éditeur allemand de nombreuses figures des droites extrêmes (des auteurs comme Alain de Benoist, Renaud Camus, Jack Donovan, etc. ; des PNJ présents dans le jeu comme Martin Lichtmesz, Björn Höcke[122], Benedikt Kaiser ou encore du personnage-joueur Martin Sellner), mais aussi une collection dédiée spécifiquement à une partie du corps doctrinal historique de la Nouvelle Droite européenne avec les figures de la « Révolution conservatrice » allemande, dont Ernst Jünger.[123] De plus, quand la version anglaise nomme ces *collectibles* des « *Tomes of* Knowledge », la version allemande du jeu vidéo préfère l'utilisation du terme « *Kaplaken* »[124] et fait ainsi

[120] Nous reprenons cette formulation à Hugo Montembeault et Bernard Perron, dans leur article *La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faires vidéoludiques* (2018).
[121] « Antaios » est une référence bien connue la Nouvelle Droite européenne puisqu'un magazine culturel conservateur allemand, publié de 1958 à 1971, portait ce nom. Il était édité par Mircea Eliade et Ernst Jünger. Roger Caillois y a notamment signé des textes. À ce sujet, lire : Archaïon, (2006, 9 novembre). Entretien avec Stéphane Massonet, *archaion.hautetfort.com.* En ligne : http://archaion.hautetfort.com/archive/2006/11/09/relire-caillois.html | Consulté le 16 septembre 2021.
[122] Homme politique allemande, l'un des présidents de l'Alternative pour l'Allemagne (AfD) dans le Land de Thuringe. Il fut président du groupe Der Flügel, faction à tendance nationaliste *völkish* de l'AfD. Il est décrit comme le « leader du Free World » dans le monde fictif.
[123] Verlag Antaios, *Suchergebnis für Ernst junger.* En ligne : https://antaios.de/search?sSearch=Ernst+junger | Consulté le 26 septembre 2021.
[124] Le terme « *kaplaken* » est issu du lexique marin. Il désigne historiquement le paiement spécial que le capitaine d'un bateau reçoit d'un consignataire en plus du salaire convenu.

directement référence à cet éditeur et à sa collection du même nom.[125] Des « *Kaplaken* » qui, surtout, font référence à ce corps doctrinal histoire de la Nouvelle Droite (Jünger et Douguine) à l'instant où Götz Kubitschek est libéré par l'action du joueur – à partir du chapitre 12 (Figure 7).

La référence à ces entités politiques du réel se poursuit dans un second type d'objet à récolter : des « énergies » donnant au joueur un pouvoir spécifique. Au-delà du seul intérêt ludique (l'actualisation de compétences pour le joueur), la récolte de ces objets est mise en scène. Ainsi, c'est par le PNJ nommé « Philip Stone » qu'est présentée cette compétence ponctuelle. Ce personnage non-joueur reprend les traits de Philip Stein, qui est l'un des activistes les plus influents de l'actuelle Nouvelle Droite allemande. Il dirige notamment le projet Ein Prozent für unser Land, et est donc l'éditeur du jeu. Dès les premières séquences de jeu, il présente ces objets « bonus » en ces mots :

« Vous êtes là. Lichtmesz (l'un des PNJ) m'a dit que vous aviez réussi. J'ai quelque chose pour vous. Comme vous le savez, la première ONG patriotique allemande 'Ein Prozent' a été d'une grande aide avant le grand effondrement. Heureusement, j'ai pu garder un peu d'énergie de l'époque. Chacun de vous peut l'utiliser différemment. »[126]

Premièrement, en ne dévoilant pas ses liens réels avec Ein Prozent, Stein tend à effacer son implication dans cette entité réduite à une « ONG patriotique allemande ». Cet « effacement énonciatif » donne naissance à une stratégie discursive « où l'éthos se construit indirectement » et dont le bénéfice le plus reconnu « de cette impersonnalité apparente » est un « effet d'objectivité » (Amossy, 2010 : 188-189). L'effacement de la place du locateur dans ses responsabilités politiques réelles au sein d'Ein Prozent ancre le jeu dans une visée persuasive. Or, l'effacement énonciatif est une caractéristique présente dans l'ensemble des jeux analysés — pour *Ethnic Cleansing*, bien

[125] Parmi les auteurs édités dans cette collection, se trouve par exemple Stefan Scheil dont les thèses sur les causes et le déroulement de la Seconde Guerre mondiale sont largement critiquées et jugées comme du révisionnisme historique (Schmidt, 2009). Sur le site de la maison d'édition, nous pouvons lire cette description : « Les *kaplaken* distribués par la maison d'édition Antaios sont une allocation intellectuelle pour les libres penseurs : des textes révolutionnaires dans un format pratique, de 64 à 96 pages, cousus au fil et à un prix raisonnable. »
[Notre traduction] — « Das kaplaken, das der Verlag Antaios verteilt, ist eine geistige Zulage für Selbstdenker: wegweisende Texte in handlichem Format, 64 bis 96 Seiten, fadengeheftet und günstig im Preis. »
Verlag Antaios, *Reihe kaplaken*. En ligne : https://antaios.de/gesamtverzeichnis-antaios/reihe-kaplaken/ | Consulté le 26 septembre 2021.

[126] [Notre traduction] — « There you are. Lichtmesz told me you made it. I have something for you. As you know, Germanys first patriotic NGO "Ein Prozent" was a big help before the big meltdown. Luckily, I could save some energy from back then. Every one of you can use it differently. »

qu'apparaissant dans le jeu à plusieurs reprises, William Pierce n'est jamais nommé ni présenté.

L'accumulation de ces énoncés assertifs accentue l'éthos guerrier, rebelle et militant de l'endogroupe dans le réel grâce à l'action du joueur. Cette persuasion est également renforcée par l'utilisation du logo de l'association afin de symboliser ces objets « bonus » disséminés dans le décor : ces « bonnes actions » objectivées par l'effacement du locateur se valident dans l'univers de jeu par l'aide qu'il apporte au joueur grâce à ces « bonus ».

Figure 9 : Capture d'écran issue de la première séquence de jeu d'*Ethnic Cleansing*. Le joueur débute dans une maison abandonnée, dans laquelle nous trouvons : une boîte de munitions et un *item* redonnant de la vie (le logo jaune de la National Alliance ci-dessus, reprenant la rune Algiz). De même que l'interface de jeu présente à la fois le logo de la National Alliance ainsi qu'un *Totenkopf* (en haut, à droite) pour symboliser sa jauge de vie.

Un choix de design que nous retrouvons, là encore, dans *Ethnic Cleansing*. Dans ce jeu, deux *items*/ressources existent : des munitions et des vies. Cette dernière est symbolisée par le logo de la National Alliance (Figure 9). C'est donc l'organisation politique qui « accompagne » et « aide » le joueur dans son « épuration ethnique » validée dans le réel par la National Alliance en général, et William Luther Pierce en particulier (cf. infra).[127] Ces différents exemples confirment les dires de Hugo Montembeault et Bernard Perron : « proposés par le design et parfois reconfigurables par le joueur, les interfaces relèvent toujours d'une régulation du savoir et du faire […] Les interfaces sont toujours le site d'une sélection, d'une présentation et d'une audiovisualisation de l'information ludonarrative » (2018 : 21).

Le conflit entre les camps s'exprime donc par la rhétorique guerrière et les métaphores militaires et poursuit ce travail de « présentation de soi » par une « logique

[127] William Luther Pierce soutenait deux objectifs principaux : transformer toute l'Amérique en une nation réservée aux Blancs et renverser le gouvernement américain, jugé corrompu et contrôlé par des forces juives, au nom de la cause suprémaciste blanche (Griffin, 2001).

identitaire négative de renforcement réciproque » (Jamin, 2009 : 143). Cette identité négative se fonde sur l'opposition à un « Autre » jugé comme ennemi, puisqu'il n'est pas ce « Nous ». Il permet d'établir des frontières qui n'existeraient pas sans cette négation d'autrui, et où les ennemis spécifiques changent en fonction du contexte national ou des spécificités idéologiques de l'extrême droite étudiée (Mudde, 2007 : 63-89).

Si l'on accepte la définition de la politique comme distinction entre amis et ennemis donnée par Carl Schmitt, alors la visée persuasive de ces jeux vidéo se fonde sur une représentation de la division du monde sur la base de critères différents selon le contexte dans lequel sont produits ces jeux. De plus, ceux-ci jouent avec les frontières de la fiction par l'intermédiaire d'avatars étroitement liés au réel et qui ne sont pas des signes vides puisqu'ils se forgent sur des propriétés ludiques spécifiques à chacun, une apparence liée à celle du « soi » réel ou d'un groupe d'appartenance figuré par des signes distinctifs (« un membre du Ku Klux Klan », « Un skinhead » dans *Ethnic Cleansing*) — ce qui fait sens avec l'imaginaire racialiste partagé par les groupes américains ouvertement racistes et violents affiliés à la National Alliance, tels que le Ku Klux Klan et les groupes de *boneheads* (Blee, 2005). *Heimat Defender* poursuit cette idée en faisant jouer différents personnages, tous issus de la société civile allemande ou autrichienne et proche du Mouvement identitaire allemande (IBD, *Identitären Bewegung Deutschland*).

En affichant leur nom et leur visage, ces personnage-joueurs sont subjectivités. Une caractéristique déjà notée par Samuel Bourron dans son étude sur *la formation des militants identitaires* (2017), qui rompt avec la symbolique d'un militantisme voilé et anonyme proposée par *Ethnic Cleansing* (le stéréotype d'un skinhead uniformisé par un code vestimentaire strict ou d'un membre du Ku Klux Klan anonyme).

Le choix de représenter et de « jouer avec » des individus existants n'est pas anodin et tant à renforcer l'éthos de l'œuvre dans son ancrage au réel par ce travail d'incarnation. Même s'ils n'énoncent pas nécessaire leur position dans le réel (président de tel organisation, militant de tel mouvement, influenceur pour telles idées, etc.), ces avatars se présentent par l'ordre de l'interaction entre un joueur et ses actions (le dispositif joué, le *play*). Tel aspect rejoint les propos de Fanny Barnabé et Julie Delbouille, qui écrivent que le jeu se définit « comme une couche de significations venant se superposer à la réalité quotidienne — donc moins comme espace isolé du réel que comme une

médiation entre celui-ci et le joueur », et où l'avatar sert cette médiation « entre le joueur et l'objet-jeu », celui-ci étant « l'un des principaux vecteurs de [la] réflexivité intrinsèque des œuvres vidéoludiques » (2018 : 2-3).

L'un des exemples les plus frappants est celui de Martin Sellner. Porte-parole du Mouvement identitaire autrichien (IBÖ), Sellner est le troisième personnage-joueur du jeu et apparaît au chapitre 8.

2.3. De l'identification à l'action, un rapport à la violence et à l'activisme

La mise en scène autour de ce personnage ainsi que ses compétences spécifiques entretiennent un éthos militant affirmé par le répertoire de pratiques et d'actions prôné – ou, du moins, publicisé ainsi - par le Mouvement identitaire (à savoir, la non-violence physique). À la fin de ce chapitre 8, une présentation du personnage est donnée :

« Martin est un dissident courageux depuis longtemps. À l'époque, il était à l'avant-garde du militantisme patriotique et a été persécuté et diffamé pour son travail. Après la prise de contrôle de la Globohomo Corporation, il les combat désormais depuis la clandestinité. Mais il reste fidèle à ses principes d'action non violente et utilise des gadgets technologiques pour se montrer plus malin que ses ennemis. Avec sa balle de téléportation et ses lunettes de téléportation, il peut se faufiler dans les secteurs surveillés de la corporation, et transporter ses ennemis très loin sans les blesser ! Avec un peu d'énergie supplémentaire, il peut utiliser un drone Globohomo piraté qui l'aide dans sa quête. »[128]

Ces deux jeux vidéo ont en commun de s'adresser directement aux joueurs afin de leur présenter la nation comme un « corps social » diagnostiqué en mauvaise santé. Ce diagnostic s'ancre dans une perspective dystopique soutenant leurs théories, idéologies et doctrines, par l'identification d'ennemis intérieurs ou extérieurs à la nation — où le corps est une métaphore du corps humain et biologique qu'il est nécessaire de protéger afin de conserver sa pureté (Jamin, 2009 : 274). L'omniprésence des métalepses permet de mêler le monde fictif (« Après la prise de contrôle de la Globohomo Corporation, […] »), au présent du monde réel dans lequel Martin Sellner, par exemple, incarne un « dissident courageux », à « l'avant-garde du militantisme patriotique »[129].

[128] [Notre traduction] — « Martin has a brave dissident for quite a long time now. Back in the day he was on the forefront of patriotic activism and has been persecuted and defames for his work. After the takeover of Globohomo, he fights them from the underground now. But he still sticks to his principles of non-violent action and uses technological gadgets to outsmart his enemies. With his teleport ball and teleport glasses, he can sneak into the heavily guarded sector of the Corp, and transport enemies far away without harming them! With some extra energy, he can use a hacked Globohomo drone that helps him in his quest. »

[129] Bien que ses comptes YouTube et Twitter sont suspendus depuis juillet 2020 (DW, 2020), Martin Sellner est en effet l'un des activistes identitaires les plus suivis sur les réseaux sociaux numériques. Il comptait environ 40 000 *followers* sur Twitter, 85 000 sur YouTube et a, en novembre 2021, plus de 60 000 abonnés sur Telegram. À ce sujet, lire : Zúquete, J.P. (2018 : 74-79).

Le discours transgressif permis par ce procédé métaleptique justifie les actes militants du réel ; puisque l'une des vocations de cette transgression discursive est de « mettre en question les présupposées du joueur, à le faire progresser dans sa réflexion en provoquant une distanciation et des déstabilisations cognitives ciblées. Elle cherche aussi à renforcer les liens entre les mondes, autrement dit à mieux transférer les apprentissages dans le quotidien. » (Allain, 2018 : 11).

L'effet de transgression se retrouve donc à la fois dans les *Tomes of Knowledge* et dans les dialogues adressés aux joueurs par une pluralité de PNJ incarnant des personnes publiques du monde réel. Les bonus transmis par l'avatar de Phillip Stein poursuivent cette même logique persuasive. L'ensemble de ces procédés et de ces éléments discursifs renforcent, ainsi, le « récit du héros-protecteur » (Clément et al., 2016). Et si les moyens mobilisés pour protéger ce corps social renvoient au radicalisme (Jamin, 2009 : 274), la manière de le défendre est sensiblement différente dans les deux jeux vidéo selon les inclinaisons des uns et des autres.

Nature / Origine	Violences infra-politiques	Violences de négociation politique	Violences méta-politiques non transactionnelles
Étatique et para-étatique	Guérillas, violences policières (I/P)	Maintien de l'ordre, guerres interétatiques, exécutions sommaires, assassinats ciblés, coups d'État (I/ID)	Génocides, crimes contre l'humanité, massacres politiques, famines organisées, actes de torture, utilisation d'armes de destruction massive (I/ID)
Protestataire	Insultes publiques, incivilités, dégradations, kidnappings (I/P)	Obstructions, destructions, manifestations, émeutes, rébellions (I/P)	Révolutions (I)
Intersociale	Invectives, maltraitances, harcèlements, agressions, excisions, viols communautaires, actes de barbarie (P)	Affrontements communautaires (I/P)	Massacres ethniques, mutilations collectives (ID)
De terrorisation	Racket, violences mafieuses, violences sexuelles, viols de guerre (I)	Terrorisme ordinaire, assassinats politiques, attentats à l'explosif, mitraillage (I/ID)	Terrorisme de masse, terrorisme nucléaire, terrorisme chimique (I)

Figure 10 : Typologie des violences politiques selon leur nature, origine et fonction | Reproduction de Crettiez et Duclos (2021 : 10). Lecture du tableau : I = violence instrumentale ; P = violence passionnelle ; ID = violence identitaire (*Ibid.* : 13-14).

D'après Xavier Crettiez et Nathalie Duclos, la violence se mesure d'abord par la « souffrance ressentie » (2021 : 5). Elle peut être physique ou non, symbolique ou culturelle, viser des Êtres ou des biens (*Ibid.* : 5-7). La violence politique est dite politique

lorsqu'elle « résulte d'une lutte d'acteurs pour l'imposer comme telle » (*Ibid* : 9), et est caractérisée par cinq variables (*Ibid.* : 8-9) :

(1) l'auteur des faits de violence, (2) la cible de la violence afin de la caractériser de politique, (3) l'intentionnalité d'auteurs soucieux de « faire bouger les lignes ou de renverser un régime » (*Ibid.* : 8), (4) les effets et les conséquences des actes violents dans la sphère politique, et enfin (5) l'incarnation morale de la violence politique comme élément fondamental de toute violence politique.

En effet, même si la violence n'est pas toujours revendiquée comme telle par leurs auteurs, « elle demeure légitimée par une inscription doctrinale ou morale qui va lui donner du sens auprès des observateurs. Elle s'incarne dans une doctrine, des valeurs plus ou moins finalisées et exprimées, et comporte des effets directement politiques » (*Ibid.* 9). Dès lors, ces deux auteurs posent une typologie de la violence à laquelle nous nous référons pour analyser le rapport entretenu à la violence dans ces deux jeux vidéo (Figure10). Nous le verrons, si le rapport au corps social est engagé dans les deux cas, la représentation de la lutte est sensiblement différente.

2.3.1. L'esthétisation de la violence chez les identitaires

En guise de première vignette analytique, intéressons-nous au personnage-joueur de Martin Sellner. La présentation de son avatar (cf. la citation ci-dessus) est doublée par les compétences ludiques qui lui sont assimilées (des gadgets permettant de « téléporter » l'ennemi). Là où la téléportation ne pourrait être qu'une compétence parmi d'autres, celle-ci est justifiée et contextualisée dans son rapport à la vision du monde défendue à travers une énième métalepse qui, au-delà de rappeler le répertoire d'action des identitaires, tend à le contextualiser par l'imaginaire social développé.

Figure 11: Trois captures d'écran de dialogues adressées au joueur par l'avatar de Martin Sellner. Les deux premières interviennent à l'instant où l'avatar devient un personnage-joueur débloqué, tandis que la dernière intervient à la fin du jeu.

L'attitude ludique d'un joueur-modèle rend opératoires les théories qui nourrissent ledit répertoire soutenu (la non-violence comme action critique de l'ordre dominant) tandis que le procédé métaleptique contextualise le passage de la théorie à l'action. La téléportation comme métaphore de la « remigration » vers un « autre continent » sous-entend que certains des NPC combattus ne sont pas « des Européens » au sens ethnique — c'est-à-dire des « blancs » dans l'imaginaire identitaire. Cet Autre ne l'est pas, proviendrait d'un autre continent, et ne partagerait pas la culture européenne — toutefois, cette

allusion n'est jamais explicitée dans le discours rapporté des personnages (personnage-joueurs ou PNJ).

L'interprétation faite ici rejoint l'analyse critique du discours de haine menée par Baider et Sini (2021), rappelant que les discours s'inscrivent dans une idéologie et reflètent les « tensions politiques » et les « enjeux de pouvoirs ». Ces deux auteurs soulignent également que la discrimination peut s'exprimer à travers des « topoï, explicites ou implicites, soutenus par des prémisses argumentatives », et informe que, pour interpréter ces topoï (par exemple, le topos de l'immigration comme un danger, une maladie, un remplacement de population ou une invasion), l'interlocuteur doit compléter l'implicite de la proposition « en fonction des savoirs partagés d'une communauté » — et donc de ses connaissances sur l'imaginaire social du groupe social déterminé (2021 : 20). Apparaît ici une violence symbolique axée sur les représentations identitaires d'individus qui ne sont pas « Nous » — c'est-à-dire des Allemands ou des Autrichiens, donc des Européens.

Cet imaginaire articule la construction de l'identité par le sentiment d'appartenance à une culture européenne, contre une mondialisation destructrice des identités européennes (« *Europa is free* ». Figure 11), ou encore avec la volonté de construire une Europe politique dégagée de l'OTAN[130] (Figure 12).

[130] L'utilisation stratégique du *collectible* lié à Alexandre Douguine va en ce sens. Comme le notent Martin Inness et ses co-auteurs, « Douguine et l'extrême droite européenne perçoivent ainsi l'ordre international : ils trouvent leur inspiration dans des principes fascistes et cherchent à défendre des valeurs traditionnelles face à une vague de libéralisme occidental transatlantique. Cette vision partagée présente l'Union européenne et l'OTAN comme des forces destructrices et bureaucratiques renforçant les intérêts et les idéaux américains au détriment d'une identité européenne forte et cohérente » (2020 : 111).

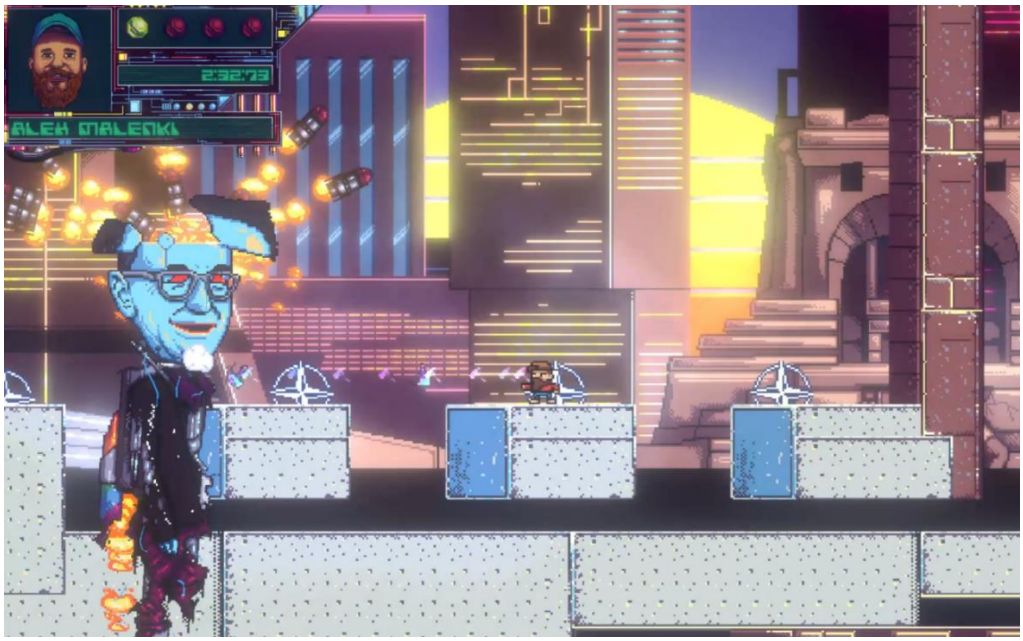

Figure 12 : Exemple d'un discours politique par rhétorique procédurale. Les seules attaques de ce boss (« Inquisitor Memel ») sont des bombardements dont les zones de frappe se matérialisent par le logo de l'OTAN, renvoyant ainsi à l'opération Force alliée durant la guerre du Kosovo. Une référence partagée dans l'imaginaire des droites extrêmes et la peur d'une « balkanisation ».[131]

La violence devient alors codifiée et s'intègre au cœur « du récit des identitaires » : si le diagnostic clinique du corps social est engagé d'un jeu à l'autre, la violence des identitaires est, elle, codifiée, esthétisée, voulue non-physique dans l'espace public. Cette violence est jugée plus civilisée et poursuit l'élaboration d'un éthos héroïque (Bouron, 2017). Dans son analyse des stratégies de la communication des militants identitaires sur Internet, Samuel Bouron note que, par leur mise en scène, les jeunes identitaires « souhaitent donner une image d'eux valorisant leur jeunesse et leur radicalité, à travers une violence perçue comme morale plutôt que brutale. » (2017 : 195). Ce faisant, la présentation de soi des militants identitaires rompt avec certaines façons d'être qui, jusque-là, dévalorisaient les groupes militants des droites extrêmes. « La panoplie vestimentaire *bonehead* et la violence exercée spontanément dans l'espace public sont reléguées vers les pratiques illégitimes », poursuit Bouron (*Ibid.* : 209). Ou,

[131] Par exemple, les Guerres de Yougoslavie étaient un thème central des 1518 pages du manifeste d'Anders Breivik (2011). Nous pouvons noter l'omniprésence des termes « Balkan(s)/Balkanique/Balkanisation » (159 occurrences), « Kosovo » (141 occurrences), « Serbia/Serbian/Serbs » (339 occurrences), « Bosnia/Bosnian/Bosniak/ » (350 occurrences) ou encore « Albania/Albanians » (209 occurrences). Le bombardement de la Serbie par l'OTAN pendant la guerre du Kosovo en 1999 était l'une des motivations de ses actes terroristes : « C'était complètement inacceptable la façon dont les États-Unis et les régimes d'Europe occidentale ont bombardé nos frères serbes. », écrit-il (2011 : 1379).
[Notre traduction] — « It was completely unacceptable how the US and Western European regimes bombed our Serbian brothers. »

pour le dire autrement, rompent avec l'activisme et la présentation de soi analysée dans *Ethnic Cleansing*.

De la même manière que pour Internet, ces jeux vidéo permettent à ces identitaires de disposer d'un meilleur contrôle de leur image que dans les espaces de lutte du réel. Ils offrent alors « l'opportunité à des communautés comme les identitaires de prolonger une présentation de soi construite en amont au sein de l'organisation » (*Ibid*. : 190), tout en posant les préceptes de conduites militantes justifiant les actions réalisées dans le jeu (« *I don't hurt them […]* ». Figure 11). Et les actions militantes en dehors du jeu (« […] *Non-violent, as always !* ». Figure 11).

La violence des identitaires est avant tout une violence esthétisée. Aucune mort n'est d'ailleurs présentée au joueur. Il échoue, perd ses vies, puis réapparaît quelques secondes plus tard. Les coups s'enchaînent. Les ennemis chutent, disparaissent, sont détruits ou « téléportés ». Mais jamais une effusion de sang ni une mise à mort n'apparaît. Les armes à feu deviennent des pouvoirs symboliques (des abeilles pour Alex Malenki, qui symbolisent ses activités d'apiculteur amateur ; des drones piratés pour Martin Sellner, qui symbolisent l'activisme identitaire sur Internet ; ou encore un bouclier reprenant le logo de sa maison d'édition pour Götz Kubitschek). Mais il n'empêche que la violence est présente. Une violence parmi d'autres. Une violence dite révolutionnaire. Et qui, si l'on se réfère à la typologie des violences politiques de Xavier Grettiez et Nathalie Duclos, est définie comme protestataire de nature métapolitique, à visée instrumentale. Une violence qui, enfin, poursuit des « récits héroïques » qui sont une « mise en scène » reposant sur le mécanisme de « reconstruction et déconstruction » de l'identité (Bouron, 2017). Cette manière d'être s'élabore sur la « construction d'une représentation héroïque » travaillée et répétée en « coulisses » par un travail de formation des militants (*Ibid*. : 190). Et donc d'un militantisme identitaire pensé sur la base d'un scénario. Le rejet de la violence apparaît, dès lors, comme une stratégie de communication. Autrui permet à la fois de se construire une identité par sa négation, mais aussi de faire voir une vision d'un monde à défendre.

Ainsi, ce chapitre permet de poser de premiers jalons à notre réflexion : premièrement, en nous éloignant d'une mise en citations des théories classiques du jeu, nous montrons les liens étroits entre la politique et les définitions défendues du jeu chez ces auteurs. L'*Ernstfall* conspué par Huizinga se retrouve dans la rhétorique de ces droites

extrêmes, et d'autant plus dans leurs jeux vidéo où ce « cas sérieux » ne cesse d'apparaître par l'intermédiaire des métalepses. Il trompe les frontières poreuses du jeu pour informer de leur vision du monde. En s'adressant directement au joueur, les frontières entre le réel et le fictif se perdent. Ce flou entre le réel et le simulacre s'ancre dans une stratégie communicationnelle de présentation de soi.

Secondement, nous constatons un ensemble cohérent où les textes descriptifs des *collectibles* décrits ont un rôle de soutien et permettent de penser la structure médiatique du jeu. Ces *items*, décrits comme des foyers situés, tendent à justifier les actions du joueur par la médiation de repères doctrinaux. L'ensemble de ces éléments cadrent l'expérience de jeu et éclairent des contextes socioculturels de production. Ces jeux sont compris comme « des propagateurs de messages (politiques ou autres) et sont ainsi l'enjeu de combats idéologiques réels » (Mack, 2014 : 99-100). Si ce n'est dans le réel.

Ces différents aspects témoignent également d'une nécessité de s'éloigner de typologies de jeux vidéo existantes, pour s'intéresser aux éléments constitutifs de ces productions vidéoludiques. Ainsi, troisièmement, il nous semblait important de nous éloigner de certains travaux (Bogost, 2007, 2010 ; Mauco, 2011). Cité dans l'introduction de chapitre, l'article d'Olivier Mauco posait en effet sous une même typologie (« *newsgames* ») des jeux vidéo aux univers idéologiques et aux buts persuasifs diamétralement opposés (par exemple *KZ Manager* et *AntiTürk*, qui sont des jeux néonazis et *Septembre 12th*, qui est une réflexion post-onze septembre 2001 contre la politique interventionniste des États-Unis). Dès lors, il est important de revenir à ce que nous dit l'étude des corpus plus que ce que peuvent nous dire de quelconques typologies de jeux. C'est pour cela que la notion d'imaginaire comme « proposition de vision du monde qui s'appuie sur des savoirs qui construisent des systèmes de pensée, lesquels peuvent s'exclure ou se superposer les uns les autres » nous semble pertinente (Charaudeau, 2007).

Quatrièmement, nous constatons que ces jeux vidéo poursuivent un travail de mise à l'agenda de sujets signifiants pour le groupe social à l'origine de ces productions. Tel aspect rejoint notamment les travaux de Gonzalo Frasca et des « jeux avec un agenda » ; soit des jeux vidéo compris comme des « messages » et des « outils activistes » dans le respect d'un agenda politique influençant la création de l'œuvre (Frasca, 2007 : 102).

Finalement, pour reprendre notre analogie avec le « véhicule politique », nous pouvons dire que : l'idéologie interne de ces jeux vidéo est le châssis du véhicule. Elle permet le maintien d'une structure cohérente avec son contexte de production (le projet métapolitique et l'agenda politique soutenant la production vidéoludique). Le conducteur du véhicule est le joueur-modèle, tandis que sa conduite, elle, est assistée par la volonté persuasive des développeurs. Ils posent une route balisée, réglée et cadrée. Dès lors, cette expérience-cadre transmet des discours à ce joueur-modèle-conducteur. Sur cette route, des sorties sont possibles et mènent vers des points d'intérêts focalisés qui, s'ils sont accaparés par le joueur dans sa conduite (l'attitude-ludique), informent de représentations sociales partagées par le groupe social à l'origine de l'œuvre. Ils sont donc des marques de leur énonciation et justifient certains de leurs choix (le *game design*). Et puisque le « véhicule politique » circule, il traverse également des lieux, des décors et des villes qu'il s'agit de questionner (l'espace de jeu, le *level design*). Et ce jusqu'à la finalité d'un projet. La finalité du trajet de ce « véhicule politique ».

3. De l'espace de jeu à l'espace médiatique comme représentation d'une société à défendre

Nous le voyons l'établissement des frontières entre un endogroupe et un exogroupe est centrale pour la présentation de soi des extrêmes droites étudiées. Ce second chapitre nous a permis de comprendre les traçages des frontières du monde souhaité par ces deux groupes sociaux. Toutefois, nous pensons que comprendre l'espace de jeu dans sa relation à l'espace de vie espéré peut nous amener à mieux appréhender les raisons des circonscriptions des lieux par ce « Nous » face à ces « Autres ».

En d'autres termes, il s'agit de replacer la polarité des individus dans les espaces en lutte. Pour cela, nous nous intéresserons dans une première partie au concept de *Heimat*, puis nous tâcherons de comprendre l'importance de ce concept dans la relation à un lieu, mais aussi à des modalités d'action soutenues par le Mouvement identitaire.

Secondement, nous nous intéresserons à l'espace comme représentation d'une apocalypse annoncée dans une vision du monde nourrie par un imaginaire complotiste. Il s'agira de recontextualiser la manière dont se formalisent des espaces de jeu par rapport à cette vision du monde et l'idéologie suprémaciste blanche revendiquée. Enfin, il s'agira de montrer la place de ces jeux dans une stratégie plus large de « lutte » dans l'espace médiatique.

3.1. « *Défendre la Heimat* », de la défense du « sol » au repli activiste des forêts

Dans l'exemple lié à Martin Sellner présenté ci-dessus, la société multiculturelle promue par la Globohomo Corporation se comprend comme un *Ernstfall*, c'est-à-dire un « cas sérieux » au sens donné par Schmitt. La chute de « l'ancienne Allemagne » est vécue comme une tragédie contre laquelle il est nécessaire de se battre. La traversée des différents lieux symbolise une lutte en mouvement afin de retrouver l'existence de cette Allemagne traditionnelle — soit la *Heimat* comme « ancrage identitaire » (Stock, 2006) ou « lieu identitaire » (Bernateau, 2018). Elle serait alors à défendre, comme l'indique le titre du jeu. Celle-ci est également décrite comme le « territoire du narcissisme », porteuse d'une mémoire au sens où elle permet la commémoration des souvenirs et d'une nostalgie, qui n'existe que si elle offre ou a offert « des expériences de plaisir partagé »

et qui, finalement, est exaltée par une « idéologie nationaliste et patriotique » pour laquelle « il devient possible de mourir pour garantir son absolue propriété et de faire mourir, d'envisager l'extermination de tous ceux qui pourraient représenter un obstacle à cette fusion identitaire purifiée. » (Bernateau, 2018).

Difficilement traduisible en français, la *Heimat* est un terme ambivalent, considéré comme un phénomène essentiellement allemand, qui couvre en réalité de nombreuses significations, allant des mémoires personnelles à une labélisation de productions culturelles allemandes (*Heimatroman*, *Heimatliteratur*, *Heimatfilm*) (von Moltke, 2005 : 7), en passant par des activités de sauvegarde du patrimoine local (*Heimatkundler*, *Heimatvewegungen*) jusqu'à des glissements sémantiques pour une revendication identitaire (Ahrens, 2021 : 313-314). Cette polysémie pose des problèmes pour toute tentative de cerner la signification de la *Heimat* qui, si trop vite rattachée à une simple traduction littérale, perd sa véritable signification dans le contexte particulier de l'énonciation — ici, le rapport au lieu dans les jeux vidéo étudiés.

Et si elle désigne également la « terre natale », Eduard Spranger, l'un des théoriciens importants de ce concept au début du 20e siècle, affirmait que « ce lieu de naissance donné ne devient une *Heimat* que lorsqu'on y a vécu. »[132] (1943 : 12, cité dans Boa, 2012 : 35). En suivant ce commentaire, le milieu social et l'environnement culturel de naissance ne portent pas nécessairement les caractéristiques souhaitées par un individu dans son rapport à sa *Heimat* — à ce « chez soi ». *In fine*, un ancrage local ne deviendrait *Heimat* que lorsque l'individu « y a vécu » ; au sens qu'il s'y ancre, s'y identifie et y développe un sentiment d'appartenance qui implique des activités sociales et des interactions avec ce lieu et son environnement (Boa, 2012). Toutefois, en la rattachant à un foyer comme lieu d'un enracinement par la naissance, la vision de la *Heimat* défendue par Spranger n'est plus.

Historiquement appropriée par différents acteurs politiquement conservateurs, c'est cette conception de l'Être assujetti en un lieu et une identité à la naissance qui prévaut (le sol et le sang) dans la compréhension partagée de la *Heimat* au sein de la société allemande du 19e et 20e siècle. Ainsi, « ce n'est pas par hasard que le concept de *Heimat* s'est développé parallèlement à l'émergence des idées *völkisch* et antisémites dans le

[132] [Notre traduction] — « Zur Heimat wird diese gegebene Geburtsstätte erst dann, wenn man in sie hineingelebt hat. »

domaine politique. Au cours du 19e siècle, la *Heimat* était l'un des nombreux aspects qui formaient une résistance politique à la modernité et, principalement, à sa priorisation de l'ambivalence par rapport à l'univocité des mondes de vie prémodernes. »[133] (Ahrens, 2021 : 317).

Ici, la *Heimat* se comprend comme accompagnant l'Être tout au long de sa vie. Elle serait une forme essentielle qui se développe indépendamment de tout autre effort de construction identitaire. Tantôt comprise comme locale, tantôt synonyme de nation, invoquer la *Heimat* en tant que concept culturel et idéologique est utile dans une rhétorique identitaire. Par sa polysémie, elle « n'a pas besoin de délimitations aussi strictes puisque ses limites fantasmatiques sont déjà absolument efficaces. Ainsi, l'auto-contradiction productive du concept de *Heimat* est que, bien qu'il soit à la fois fantasmatique et vague, il s'accompagne d'une idée claire de ses limites. La *Heimat* ne peut pas être partout, puisqu'elle est censée être un lieu unique, et personne ne peut revendiquer un lieu quelconque comme sa *Heimat*. »[134] (*Ibid.* : 315).

Ce flou concernant les délimitations strictes de la *Heimat* apparait très clairement dans le jeu vidéo étudié par l'alternance de références tantôt locales (cf. ci-contre) tantôt nationales (cf. « l'Ancienne Allemagne »), tantôt européennes (cf. le discours du personnage-joueur de Martin Sellner). De la même manière, en jouant quatre personnages différents, de nationalités différentes, d'appartenances locales différentes, nous comprenons que le terme « *Heimat* », ici, n'est pas seulement lié au seul lieu de naissance. Il permet à un groupe social de revendiquer la défense, non pas de sa seule *Heimat*, mais bien d'une lecture du concept central de *Heimat*. Ses frontières, initialement floues, viennent finalement épouser celles de l'État-nation, si ce n'est d'une vision du continent européen comme espace plus large à l'existence d'une *Heimat* excluante. En tant que concept culturel et idéologique, la *Heimat* suit « un mouvement de préservation sociale et culturelle, et lutte activement contre les processus visibles ou durables de

[133] [Notre traduction] — « it was not by chance that the concept of Heimat unfolded parallel the emergence of völkisch (folkish) and antisemitic ideas within the political realm. During the 19th century, Heimat was one of a variety of aspects that were forming a political resistance toward modernity and, primarily, its prioritization of ambivalence in contrast to the unambiguousness of pre-modern life-worlds. »

[134] [Notre traduction] — « […] it does not need such strict delineations when its phantasmatic limitations are already absolutely effective. Hence, the productive self-contradiction in Heimat as a concept is that, although being both phantasmatic and vague, it also comes with a clear idea of its boundaries. The very phantasm is that, in terms of spatiality, it must have an end. Heimat cannot be everywhere, since it is meant to be a unique place, nor can anybody claim any place as their Heimat. »

transformation sociale »[135] (*Ibid.* : 316). Elle sert à la production d'une identité définie, ancre l'individu dans un imaginaire local ou national partagé (le folklore, les traditions, les symboles, etc.), et est une ressource pour son rapport à un « Autre », qu'il soit étranger (par exemple, l'image du « migrant ») ou un supposé traitre à la *Heimat* (par exemple, les militants antagonistes qui ne partagent pas les valeurs défendues au sein des frontières de la *Heimat*). Elle est un concept d'autant plus stratégique puisqu'historiquement liée à un certain puritanisme vis-à-vis de la place de la femme (mère nourricière, femme au foyer, future mère) renforçant ainsi les valeurs virilistes prônées, les normes hétéronormatives défendues et le rejet de l'homosexualité comme contraire à la *Heimat* elle-même (Blickle, 2012 : 53-68).

La *Heimat* est centrale dans les discours des membres de l'AfD et de la mouvance identitaire appartenant à une Nouvelle Droite allemande décrite par le politologue Julian Göpffarth comme « un réseau à la jonction entre le conservatisme et l'extrémisme de droite »[136] permettant l'existence « d'un espace de communication dans lequel les idées antilibérales et nationalistes sont élaborées et prospèrent. »[137] (2020a : 250). Un réseau particulièrement évoqué dans *Heimat Defender: Rebellion* de par la présence de multiples personnages qui lui sont liés.

Lors de ses succès électoraux de 2017, l'AfD avait par exemple pour slogans « *Unser Land, unsere Heimat* » (« *Notre pays, notre Heimat* ») et « *Hol Dir Dein Land zurück* » (« *Récupère ton pays !* »). Le parti basait son discours sur la défense du peuple (au sens de « *Volk* ») et de la notion de « *Heimat* », tout cela dans la poursuite d'une critique de la politique allemande sur l'immigration. Dans son programme électoral[138] pour les élections fédérales de 2017, l'AfD utilisait directement le concept de *Heimat* pour se réclamer comme les protecteurs de ce « chez soi » et de sa « population autochtone »[139] face aux individus qui lui sont étrangers. Dans ce programme, le concept de *Heimat* permet de faire rejaillir l'ethnocentrisme en une vision du monde ; elle-même formatée

[135] [Notre traduction] — « […] it follows a drive for social and cultural preservation and actively fights against visible or enduring processes of social transformation. »
[136] [Notre traduction] — « a network at the conjunction of conservatism and right extremism. »
[137] [Notre traduction] — « […] a communicative space in which illiberal and nationalist ideas are elaborated and thrive. »
[138] Alternative für Deutschland. (2017). Programm für Deutschland. Wahlprogramm der Alternative für Deutschland für die Wahl zum Deutschen Bundestag am 24. September 2017. *Afd.de*. En ligne : https://www.afd.de/wp-content/uploads/sites/111/2017/06/2017-06-01_AfD-Bundestagswahlprogramm_Onlinefassung.pdf | Consulté le 26 octobre 2021.
[139] Par exemple : « population indigène » (« *einheimische Bevölkerung* ») ; « élèves locaux » (« *einheimische Schüler* ») (AfD, 2017 : 37, 44)

dans ce réseau de la Nouvelle Droite allemande par les thématiques centrales qui y sont défendues (opposition à l'immigration extra-européenne, ethno-différentialisme, refus de la société multiculturelle). Cette vision du monde permet d'articuler un discours ethno-différentialiste dans lequel les demandeurs d'asile sont considérés comme des personnes à qui l'on doit rendre « une vie digne dans leur *Heimat* » (« *menschenwürdiges Leben in ihrer Heimat* ») et leur épargner l'affront de la « perte de la *Heimat* » (« *der Verlust der Heimat* »). La « reconstruction du pays d'origine » (« *Wiederaufbau des Heimatlandes* ») est alors mise en avant dans le but de combattre les raisons qui poussent à l'immigration (AfD, 2017 : 32, 30, 59).

L'AfD reprend ainsi une stratégie de présentation faussement empathique dans le but de défendre *sa* perception de la Heimat d'une part (leur souhaiter « une vie digne », percevoir les difficultés sociales et économiques des pays d'origine, etc.), et de dénigrer autrui (jugé comme fondamentalement nuisible pour le lieu) d'autre part. Cette fausse empathie est dédoublée par un discours moraliste, rappelant de supposés devoirs vis-à-vis d'un « pays d'origine » qu'il faudrait « reconstruire ». Et donc ne pas le quitter. L'AfD inscrit ici toute sa subjectivité dans le texte, en même temps qu'il poursuit un récit héroïque où ce parti politique serait *le* parti de la protection de la *Heimat,* de son peuple et de sa culture. L'une des cibles explicites poussant à cet ethnocentrisme est l'islam (et, par analogie, les musulmans)[140], une religion stéréotypée jugée en conflit avec le système de valeurs défendu dans l'intérêt de la *Heimat* (*Ibid.* : 34-35). Plus récemment, Björn Höcke (l'un des PNJ du jeu austro-allemand analysé et figure importante de l'AfD) justifiait le refus de l'immigration pour la sauvegarde de la *Heimat* dans un entretien accordé à l'hebdomadaire suisse *Die Weltwoche* : « [Il faut] préserver la *Heimat* [car] nous n'en avons qu'une. Et, bien sûr, c'est la raison pour laquelle je m'oppose à la perte actuelle de la *Heimat,* au multiculturalisme, à la politique d'immigration destructrice qui fait de nous, Allemands, une minorité dans notre propre pays. C'est déjà le cas dans certaines villes. »[141] (Köppel, 2019, cité dans Ahrens, 2021 : 316). Des propos peu étayés, aux arguments abstraits, qui se basent sur le topos de la menace (Wodak et Meyer, 2011 : 74, cité dans Baider et Sini, 2021 : 20), où les propos (« C'est déjà le cas dans certaines

[140] À ce sujet, nous renvoyons aux lectures de : Zúquete, J.P. (2018 : 168-226), Ahmed, R. et Pisoiu, D. (2020), Göpffarth, J. (2020), Froio, C. et Ganesh, B. (2019).

[141] [Notre traduction] — « Man muss die Heimat pflegen, wir haben keine andere. Und natürlich ist das der Grund, warum ich mich gegen den aktuellen Heimatverlust wehre, gegen die Multikulturalisierung, gegen die zerstörerische Zuwanderungspolitik, die uns Deutsche zur Minderheit im eigenen Land macht. In einigen Städten ist das bereits der Fall. »

villes ») se veulent émotionnels (champs lexicaux de l'invasion et de la destruction) plus qu'informationnels (c'est un savoir d'opinion ; la généralisation introduit avant tout l'idée que tout étranger est invasif, en attestent les Allemands qui seraient désormais une minorité dans certaines villes du pays, et bientôt à l'ensemble du pays) ; et suit donc une volonté de persuasion (l'AfD comme ce « Nous » clairvoyant, qui constate les problèmes et en est la solution naturelle). Avec ce discours, nous retrouvons la même stratégie d'inversion des rôles du bourreau et de la victime perçue dans le second chapitre de ce mémoire. Cette stratégie du « *victim-perpetrator reversal* » est décrite par Ruth Wodak comme partie intégrante des discours des droites extrêmes dans leurs tentatives de justification, de déplacement des responsabilités ou de création de boucs émissaires utiles aux rhétoriques et argumentaires employés (Wodak, 2015).

La *Heimat* comme concept culturel et idéologique permet donc d'articuler des discours sur la défense d'une identité européenne et la préservation du peuple face à une immigration perçue comme destructrice — pour la *Heimat*. Dans le chapitre 5 de son programme politique (2017), l'AfD s'intéresse notamment aux « problèmes démographiques de l'Europe et de l'Afrique » (« *Die demografischen Probleme Europas und Afrikas* »). Y est développé un discours ethnocentré marqué par une description connotée positivement d'un continent européen qualifié de « prospère », mais qui doit désormais faire face à la migration des peuples africains et magrébins. Leurs pays sont qualifiés « d'États défaillants » (« *Failed States* »), de « Maison des pauvres » (« *Armenhaus* »), et dans lesquels le peu de contrôle des naissances provoquerait une pression migratoire sur une Europe dont les peuples, vieillissants, seraient en plein déclin (AfD, 2017 : 24). En tant que concept, la *Heimat* permet donc de développer des discours racistes, xénophobes ou islamophobes de manière détournée — par exemple, dans *Heimat Defender*, aucune position explicite n'est faite sur l'islam alors que cette religion est au cœur des thématiques du Mouvement identitaire (Zúquete, 2017 : 168-226). Le concept de *Heimat*, comme lieu identitaire, culturel et ancrage naturel, permet d'en sous-entendre l'idée, sans pour autant afficher explicitement son islamophobie.

Cet aspect se retrouve notamment dans les slogans susmentionnés, où le pronom possessif « notre » (« *unser* »), qualifié de « pronom politique » par excellence par Teun Van Dijk (2006), tend à affirmer les frontières entre ce qui relève du « Nous », de son identité, de sa culture, donc de « sa » *Heimat* ; et de ce qui ne l'est pas — c'est-à-dire ce « Eux » que sont les réfugiés du continent africain. Dans ce contexte, le concept de

Heimat n'est donc pas un « chez soi » au sens d'espace d'accueil ouvert à autrui pour lui donner le droit à un ancrage, mais bien un « chez soi » comme espace exclusif, délimité par l'identification négative. Puisque l'exogroupe n'est pas de ce « chez soi », il ne partage ni notre identité ni notre imaginaire social, et de fait ne peut s'en réclamer. Il n'est par définition pas « Nous ». Le militantisme, qu'il soit publicisé comme non-violent ou, dans les faits, protestataire de nature métapolitique à visée instrumentale, doit se comprendre dans son rapport à la *Heimat*.

En ce sens, ce n'est pas tant l'homogénéisation en tant que telle qui est critiquée (puisqu'elle est d'une certaine manière souhaitée par l'endogroupe selon le respect de ses propres critères), mais bien l'infiltration d'une altérité non désirée dans une *Heimat* qui ne l'est plus du fait de la supposée perte de ses racines et de sa culture. Le corps social étant perçu comme organique, le multiculturalisme est un élément pathogène pour la *Heimat*, sa culture et ses individus. Il faut donc s'en prémunir au bénéfice de ce « Nous », au risque de faire face à un futur « ethnocide » annoncé. Ce qui rejoint, dès lors, l'analyse proposée dans le précédent chapitre, et plus particulièrement la vignette liée au discours de Martin Sellner dans le monde fictif vidéoludique : la globalisation est combattue au nom de la préservation d'une identité, et ce dans un supposé esprit de solidarité exprimé, par exemple, par l'AfD. Dans cet imaginaire social, la *Heimat* ne peut tendre vers le globalisme, puisqu'elle doit nécessairement se tourner vers le « local ». Cet aspect rejoint notamment l'une des devises des identitaires : « Les nôtres avant les Autres » (Zúquete, 2018 : 122). Ainsi, la vision défendue de la *Heimat* par ce « réseau de la Nouvelle Droite allemande » est un sentiment identitaire ; un « enracinement territorial, historique et civilisationnel communautariste » (Froio, 2017b : 54) qui rompt avec la vision défendue par Spranger.

Cette ethnopolitique se matérialise en jeu par différents objets du décor propices à une narration environnementale comprise comme l'ensemble des éléments narratifs qui imprègnent l'espace de jeu traversé par le joueur (Jenkins, 2004).

Pour Jenkins, « la narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive » (*Ibid.* : 5). Comme il le rappelle, les concepteurs de jeux vidéo « ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces » (*Ibid.* : 3). En mettant l'accent sur ce « *stoytelling* », Jenkins démontre que le jeu vidéo déroule différents types de récits par l'exploration du

joueur au sein de ces espaces sculptés. Il s'intéresse notamment aux récits embarqués — qui se qualifient comme le « brouillage des éléments composant le récit linéaire que nous devons reconstruire grâce à notre activité de collecte, d'investigation, d'exploration et de décryptage » (*Ibid.* : 10). Ces récits comportent également un corpus d'informations (*Ibid.* : 9), où l'espace de jeu pourrait être considéré comme lieu propice à une médiation informationnelle au cœur de l'action du joueur. Henry Jenkins rejoint ce que nous pouvions dire par rapport au rôle du joueur-modèle dans sa relation à l'enquête et à la compréhension des *collectibles* comme repères doctrinaux. Ces derniers ne sont pas isolés et s'insèrent dans un corpus d'informations englobant l'ensemble des traces, des signes ; c'est-à-dire des éléments narratifs et interactifs disséminés dans les espaces de jeu.

D'après Jenkins, le récit embarqué se produit souvent dans des espaces disputés, en lutte, face à des adversaires ou des obstacles qui entravent la progression du joueur, mais qui sont bien souvent complémentaires de la narration environnementale. « Un tel mélange d'éléments narratifs embarqués et joués peut permettre de trouver un équilibre entre la flexibilité de l'interactivité et la cohérence d'un récit élaboré par un auteur », assure-t-il (*Ibid.* : 9). Cette flexibilité se fait notamment sur des moments dits de révélation : par les procédures, un joueur évolue et progresse au sein de l'espace de jeu. Il avance, combat et échoue. Il apprend et découvre de nouveaux éléments de narration, à la fois par ses actions (par exemple, sa volonté d'enquêter pour dénicher les *collectibles*), mais aussi par la traversée linéaire des lieux (la structure narrative de ces jeux vidéo étant scriptée, le joueur n'a que peu d'impact sur la structure du récit, dans l'évolution du monde ou sur l'intrigue elle-même).

Parmi ces lieux, la ville est l'espace de jeu le plus présent que cela soit dans *Heimat Defender* (Leipzig) ou dans *Ethnic Cleansing* (New York). Pour Guillaume Grandjean (2019), les villes sont des espaces de jeu où le fait social s'exprime le plus directement.

3.1.1. La traversée de sa *Heimat*, entre traces et géosymboles

Alex Malenki, de son vrai prénom Alexander Kleine, est un vidéaste-influenceur collaborant avec *Ein Prozent* et est identifié comme adhérant au Mouvement identitaire allemand. Né à Leipzig, il appartient au réseau de la Nouvelle Droite allemande

mentionné par Julian Göpffarth (2020a). C'est avec son avatar que le joueur débute l'aventure, à Halleipzig, et découvre les quatre premiers chapitres du jeu (« *Escaping the Globohomo-Razzia* », « *Rooftop of Halleipzig* », « *Neo Connewitz* », « *Inquisitor Memel* »). Il est également présent dans le chapitre 6 du jeu, intitulé « *ANTIFA Production* ».

Décrite comme un mélange entre « Londres, Harlem et Blade Runner », Halleipzig[142] est une mégalopole de l'ancienne Allemagne touchée par les changements sociaux, économiques et architecturaux liés à l'arrivée de la Globohomo Corporation. Loin d'être anodine, la référence à Halle est importante puisque cette ville abritait, dans le réel, pendant un temps, la « maison du Mouvement identitaire ». Fermée en 2019, cette maison était un lieu dans lequel la pluralité des acteurs des droites extrêmes allemandes pouvait se retrouver (personnalités politiques affiliées à l'AfD, activistes identitaires ou intellectuels de la *Neue Rechte*, par exemple). Chapeauté par Ein Prozent et Götz Kubitschek, ce lieu était au cœur d'un projet métapolitique des différentes franges du réseau d'acteurs étudié (Richter, 2017). Toutefois, cet ancrage personnel au local n'est que peu évoqué dans le récit vidéoludique : l'espace urbain représenté s'intéresse essentiellement aux lieux identifiés comme représentatifs de l'exogroupe, dont le quartier Connewitz renommé « Neo Connewitz ».

Ainsi, l'identité urbaine elle-même se construit dans la logique identitaire négative de renforcement réciproque matérialisée par la présence du personnage-joueur d'Alex Malenki qui, lui, en tant que natif, peut juger des changements dans l'espace social en jeu selon sa propre perception de sa *Heimat*. De *son* Leipzig.

Situé au sud de Leipzig, Connewitz est un quartier alternatif, historiquement marqué par une sensibilité politique de gauche, et est au cœur des luttes politiques entre droites extrêmes et gauches extrêmes. De nombreux affrontements y prennent place, de même qu'il n'est pas rare de voir certaines actions symboliques de l'extrême droite s'y dérouler. Les plus célèbres d'entre elles sont les manifestations de Legida (Leipziger Europäer Gegen die Islamisierung des Abendlande), la branche locale du mouvement Pegida,[143] dont les discours xénophobes et islamophobes attestent d'une certaine banalisation de la haine de l'autre (Bonnaire, 2017). Connewitz est également présent dans diverses

[142] Une possible référence à la terminologie utilisée pour qualifier l'expansion de la ville de Leipzig vers celle d'Halle-sur-Saale, faisant sens avec l'idée d'homogénéisation et de perte de symboles historiques.
[143] Se référer au glossaire.

publications sur le site officiel de l'organisation Ein Prozent, que cela soit vis-à-vis du rapport à l'immigration chez ses habitants[144] ou de la « terreur de gauche » sévissant en ce lieu[145] qualifié de « *No-go-area* »[146] et de « zone de non-droit » (« *ein rechtfreier Raum* »)[147]. Ces éléments de langage, que nous retrouvons dans Heimat Defender (le chapitre 9 s'intitule « *No-go-area* »), sont des savoirs d'opinion qui « naissent d'un processus d'évaluation au terme duquel le sujet prend position et s'engage dans un jugement à propos des faits du monde » (Charaudeau, 2007). Ils renvoient à un certain imaginaire (délabrement, danger physique, inhumanité, etc.) qui se concrétise dans la représentation topographique des lieux (les choix de design) et le commentaire qui en est fait par la présence du personnage-joueur « au cœur » de *sa* Heimat :

Dans le récit vidéoludique, Neo Connewitz est décrit comme « le cœur des ténèbres » d'Halleipzig. Vétuste, emmuré et industriel, le décor urbain de ces zones où la Globohomo Corporation n'a aucune autorité tranche avec l'esthétisme retro-futuriste affiché.[148] Panneaux, affiches et graffitis symbolisent la présence d'une extrême gauche perçue comme complice des élites technocratiques (Figure 13).

[144] Ein Prozent. (2016, 12 octobre). Connewitz – Die Realität und das „Conne Island". *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/connewitz-die-realitaet-und-das-conne-island/1470 | Consulté le 21 novembre 2021.
[145] Ein Prozent. (2020, 08 janvier). Linksterror in Sachsen: Menschenleben im Visier. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/linksextremismus/linksterror-in-sachsen-menschenleben-im-visier/2582 | Consulté le 21 novembre 2021.
[146] Ein Prozent. (2016, 05 juillet). Mordanschlag auf LEGIDA-Teilnehmer. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/mordanschlag-auf-legida-teilnehmer/1107 | Consulté le 21 novembre 2021.
[147] Ein Prozent. (2016, 05 juillet). Leipzigs linker Terror – ein Überblick. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/leipzigs-linker-terror-ein-ueberblick/1791 | Consulté le 21 novembre 2021.
[148] Notons que le jeu vidéo s'insère dans une identité visuelle et sonore spécifique. Sont ainsi repris les codes esthétiques classiques du « retro-futurisme » pour les insérer dans le courant esthétique et musical dit « *fashwave* ». Dans un souci de clarté, nous n'évoquerons pas cet aspect. À ce sujet, lire : Pinto, A.T. (2019).

Figure 13 : Connewitz dans son inscription au monde fictif se matérialise notamment par le rappel des évolutions architecturales du lieu en arrière-plan. Les graffitis et autres panneaux documentent la présence d'un exogroupe spécifique en ce lieu ainsi que sa relation avec la « Globohomo Corporation ». Les antifascistes sont perçus comme « à la solde » du capitalisme.

En tant que représentation sociale du lieu et de l'exogroupe qui y est affilié, Neo-Connewitz est un espace d'engendrement de savoirs et d'imaginaires. Ce lieu se rattache à ce que Henry Jenkins appelle des « espaces évocateurs », c'est-à-dire des environnements qui ont vocation à la narrativité, à donner une illusion d'une vie, et à concrétiser des souvenirs et la représentation mentale d'un lieu (2004 : 5-6). L'arrière-plan, lui, suggère la place de Neo-Connewitz à l'échelle urbaine : un quartier décentralisé de la ville et de ses bâtiments retro-futuristes. D'après Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, le décor urbain a deux utilités principales : « d'un côté, il fait office de symbole du monde moderne et, de l'autre, il sert de référence au quotidien des joueurs. Les relations qui se tissent entre la ville physique actuelle et l'activité ludique sont au cœur des processus de transformation et des nouvelles appropriations possibles » (2016 : 137). Le quartier de Connewitz, en tant qu'espace évocateur marqué par un ancrage politique, fait directement référence aux luttes du réel entre ces camps par la présence de traces particulières. En voici deux exemples :

Le premier se trouve dans le chapitre 1 du jeu (*Escaping the Globohomo-Razzia*), a pour texte « *Heimat - Freiheit - Tradition* » (« *Heimat – Liberté – Tradition* ») et est la remédiation d'un slogan utilisé dans les manifestations des droites extrêmes. Il est également présent sur différents supports de communication du Mouvement identitaire (flyers, stickers, publications en ligne, etc.). Le second se trouve dans le chapitre 3 (*Neo Connewitz*), a pour texte « *I <3 Volkstod* »[149] et est une remédiation d'un slogan utilisé dans les manifestations allemandes contre le racisme. Il est utilisé dans différents supports de communication des extrêmes gauches (stickers, banderoles, flyers, etc.) et détourne l'un des éléments de langage des extrêmes droites allemandes (Ahmed et Pisoiu, 2020). Quand l'un de ces graffitis défend la vision d'une *Heimat* excluante, l'autre est la remédiation d'un graffiti utilisé par l'extrême gauche ironisant l'ethnocide annoncé. Une polarisation que nous retrouvons dans les éléments de langage et les discours des droites extrêmes allemandes (Ahmed et Pisoiu, 2020 ; Göpffarth, 2020b).

Ces signes et références toponymiques se comprennent alors comme des géosymboles définis comme : « un lieu, un itinéraire, une étendue qui, pour des raisons religieuses, politiques ou culturelles prend aux yeux de certains peuples et groupes ethniques, une dimension symbolique qui les conforte dans leur identité » (Bonnemaison, 1981 : 256, cité dans Di Filippo et Schmoll, 2016 : 131). Par leur présence, ils insèrent l'espace de jeu dans un ancrage local. Les géosymboles sont donc des figures de discours qui contextualisent l'espace de jeu dans le réel, et informent du positionnement du locuteur dans son rapport à ce même réel. Ils sont des traces, des éléments narratifs, distillés au joueur tout au long du jeu et participent à ancrer l'espace ludique dans une réalisation locale, au sens entendu par Di Filippo et Schmoll (2016). Ces graffitis, que l'on peut également comprendre comme des « signes spatiaux naturels » (Grandjean, 2019 : 36) — c'est-à-dire des signes qui ne « remplissent aucune fonction autre que phénoménologique », mais « déterminent de façon importante le type d'expérience vécue par le joueur ou la joueuse au sein de ces espaces [de jeu] » (*Ibid.* : 36-37), rendent

[149] L'Office fédéral pour la protection de la Constitution (BfV, Bundesamt für Verfassungsschutz) décrit la conceptualisation du « *Volkstod* » par l'extrême droite comme la prétendue extinction imminente du peuple comme unité sociale et culturelle, c'est-à-dire comme une « communauté populaire » (*Volksgemeinschaft*) (Ahmed et Pisoiu, 2020 : 241). Dans l'un de ses ouvrages, Martin Lichtmesz, l'un des PNJ présents dans ce jeu vidéo, appelait « à la fin de la haine de soi des Allemands et à un Volk allemand fondé sur 'identité positive, mobilisatrice, auto-affirmative, nécessaire à la survie et à l'épanouissement de la nation' » (Ley et Lichtmesz, 2018 : 10, cité dans Göpffarth, 2020 : 64)
[Notre traduction] — « which call for an end to German self-hate and for a German Volk based on a 'positive, mobilizing, self-affirmative identity which is necessary for the survival and thriving of a nation' »

compte, d'une part, des politiques symboliques pour le contrôle d'un espace social et, d'autre part, des thèmes et inclinaisons défendus par les uns et les autres. L'espace, ces signes et ces géosymboles servent donc au cadrage de l'expérience de jeu.

Neo-Connewitz, en tant que zone urbaine, abrite certains ennemis spécifiques, allant de militants antifascistes à des « mutants », soit la marge d'erreur du processus d'homogénéisation de la société (« Les mutants, qui sont les survivants de certaines expériences chimiques et psychologiques de la société » [150]). Au-delà du simple qualificatif, cette terminologie renvoie à des textes essentiels dans le métarécit identitaire (Zúquete, 2018 : 113-118).

Pour le comprendre, il nous est nécessaire de poser quelques fondements. Les positions antimondialiste et anticapitaliste s'expriment dans le récit vidéoludique par le discours narratif (les textes, les écrans de chargement, les « briefings »), ludique (un joueur-modèle héroïque, défenseur de sa *Heimat*) et visuel (les graffitis, les panneaux). Or, en désignant autrui comme un « mutant » ou comme des « NPC » (c'est-à-dire des Êtres zombifiés par la mondialisation), nous retrouvons ici des formulations typiques des écrits néo-droitiers. Parmi ceux-ci, citons Guillaume Faye qui, dès 1980, lorsque celui-ci était encore membre actif du GRECE, rejetait par exemple l'universalisme anglo-américain et l'imposition d'un marché mondial. Ce dernier souhaitait que l'Europe retrouve ses racines et se dégage de ce « système mondial techno-économique sans âme qui est le contraire d'une véritable civilisation »[151] — puisque, pour lui, une civilisation est dite « humaine » et qu'un système, adjectivé comme mécanique, « n'a pas de vie intérieure » (*Ibid.* : 114). La société capitaliste, poussée par « l'idéologie mondialiste » et marquée par la tentative de marchandisation de la vie sociale et la primauté aux valeurs commerciales dans les relations interpersonnelles, est perçue par cet auteur comme une régression sociale. La civilisation serait alors zombifiée. Dominique Venner, autre intellectuel influent pour le Mouvement identitaire, percevait le « système américano-occidental » comme promouvant des idées libérales pour la fabrique de l' « *homo economicus du futur* ». Celui-ci est alors décrit par Venner comme « un zombie, un homme nouveau, homogène, vide de tout contenu, possédé par l'esprit du marché

[150] [Notre traduction] — « Mutants, which are survivors of some chemical and psychological experiments of the corporation »
[151] [Notre traduction] — « technoeconomic world system that is the opposite of a true civilization »

universel et illimité »[152] (2009 : 38, cité dans Zúquete, 2018 : 114). Une rhétorique anticapitaliste qui, dès lors, n'a rien de nouveau et s'inscrit dans la reprise, la reformulation et l'appropriation des thèses défendues par la Nouvelle Droite.

Ainsi, les discours de ce jeu vidéo affirment la position perçue de l'endogroupe comme les seules personnes à même de défendre le peuple, de préserver les identités, et donc de refuser le mondialisme pour un « socialisme réel » (dans sa dimension originelle, antagoniste et anticapitaliste) dans le but de poursuivre le récit héroïque d'une « guerre » contre le système capitaliste (Zúquete, 2018 : 118-122). Une position qui favoriserait la protection de ce « local » ; de *sa Heimat*. Donc d'une identité.

Ces mutants[153], les « rejets des expériences du système », représentent métaphoriquement l'émancipation « biologique » des Êtres — c'est-à-dire la transidentité et la fluidité des genres qui ne sont pas en accord avec la perception de la *Heimat* défendue par l'endogroupe. Pour cause, l'émancipation des êtres à tout ancrage (la *Heimat*) rompt avec tout déterminisme (ethnique, culturel ou biologique). Cette transidentité est alors « considérée comme grotesquement inhumaine ; elle vicie le naturel et célèbre l'inauthentique »[154] (*Ibid.* : 117). C'est-à-dire, pour reprendre Faye : le système (le capitalisme) au détriment de la civilisation (l'humain). *In fine*, dans ce contexte en jeu, l'imaginaire d'un « socialisme héroïque » renvoie avant tout à une protection des normes et d'un déterminisme plus qu'au discours anticapitaliste défendu dans le récit vidéoludique. En atteste la sortie du personnage-joueur du quartier de Neo-Connewitz :

Lors d'une cinématique, le joueur est « forcé » de suivre le cadrage de l'image, vers un dernier géosymbole : le Monument de la Bataille des Nations (*Völkerschlachtdenkmal*), monument historique et symbolique de la ville de Leipzig (et donc symbolique pour le personnage-joueur d'Alex Malenki par rapport à *sa Heimat*), devenu, dans le récit vidéoludique, un lieu en l'honneur « des personnes transsexuelles noires ». Là où ces géosymboles auraient pu renforcer la relation du personnage-joueur

[152] [Notre traduction] — « [..] the zombie, the new man, homogenous, empty of content, possessed by the spirit of the universal and unlimited market. »
[153] Dans son ouvrage *The Identirians. The movement against globalism and Islam in Europe* (2017), José Pedro Zúquete relève que le terme « mutant » est notamment utilisé dans un texte de François Bousquet afin de qualifier le transgendérisme comme un « bricolage hybride comme identité supposée […] L'autre est trans, queer, schizo. Un peu homme, un peu femme, un peu Minotaure » (2018 : 117). [Notre traduction] « a 'hybrid bricolage' […] The other is trans, queer, schizo. A little bit man, a little bit woman, a little bit Minotaur. »
[154] [Notre traduction] — « [..] viewed as grotesquely inhuman; it vitiates the natural and celebrates the inauthentic. »

(issu des lieux) à un rapport organique à la *Heimat* (souvenirs d'enfance, souvenirs d'un « avant », etc.), le rappel à l'Histoire n'a pour but que de renforcer la polarisation des camps par le renforcement des différences.

Comprendre la *Heimat* comme concept culturel et idéologique est donc centrale pour appréhender correctement le récit vidéoludique, ses multiples références et autres allusions. Lorsque la *Heimat* et ses critères sont définis sur une relation mémorielle, comme son lieu de l'origine, de la naissance à son parcours individuel, le concept de *Heimat* devient exclusif. Au-delà du seul rapport ethnique, il permet de poser qui sont légitimes d'en être, et qui ne le sont pas. Le discours politique du jeu se comprend donc par la compréhension que ces jeux s'ancrent dans une relation fine avec un répertoire de conventions, de savoirs et d'actions.

Dès lors, antifascistes et personnes transsexuelles sont considérés comme n'appartenant pas à l'idée du concept de *Heimat* défendu. Ils sont identifiés comme des éléments perturbant l'ordre, le déterminisme et, *in fine*, la civilisation. Le concept de *Heimat* informe des raisons des représentations sociales et des valeurs défendues affichées dans le récit vidéoludique. La *Heimat* permet d'informer sur la manière dont l'expérience de jeu est cadrée. De montrer, également, que les discours narratif, ludique et visuel se répondent les uns avec les autres. L'entreprise de persuasion fonctionne donc dans cette relation.

Si, à première vue, les positions peuvent se montrer simplistes, il nous semble nécessaire d'accorder du crédit à ce que le jeu nous raconte et les concepts mis en jeu. Rejoignant ainsi l'idée que « les représentations au sein du jeu doivent être comprises en relation avec les événements et les activités qui se produisent en dehors du jeu. » (Di Filippo, 2020 : 176).

3.1.2. Le *Waldgang*, de la tactique ludique à une résistance vers le réel

Une telle recontextualisation des espaces de jeu doit également se faire avec le « *Waldgang* », un lieu introduit au joueur dès le lancement du jeu par une cinématique d'introduction. Dans celle-ci, le joueur-spectateur fait face aux futurs personnage-joueurs, isolés dans une petite maison vétuste. La conversation qui s'y déroule informe, par un texte affiché à l'écran, de la « chute de l'Europe » et la présence d'une « organisation

spéciale ». Est également évoqué l'avènement d'un « technocratisme » et d'un « transhumanisme », ainsi que d'une élite dirigeant désormais ce « régime » bâti sur les restes de « l'ancienne Allemagne ». L'imaginaire transhumanisme décrit est combattu par le groupe du fait de son rapport à la *Heimat*. La conversation s'interrompt, les lieux sont cernés, la Globohomo Corporation est alors présentée au joueur-spectateur. Fait prisonnier, le Chevalier Noir permet au reste des troupes de s'enfuir. Par cette mise en scène, le rapport de force est explicité : le joueur incarnera des personnages acculés et poursuivis, dont la seule échappatoire est la présence d'un portail menant vers le *Waldgang*, une « *dimension* » secrète qui permet « à la *résistance* de se cacher du *régime* »[155] (nous soulignons).

Dans le travail de conception, ces portails sont placés à des endroits stratégiques — bien souvent dans des zones dites calmes, à faible hostilité, mais qui laissent présager d'une lutte prochaine (qu'elle soit guerrière, physique ou liée à des compétences de déplacement spécifiques). En effet, le *Waldgang* permet au joueur de passer d'un personnage à l'autre dans le but de disposer des compétences de chacun selon les besoins liés à l'agencement des lieux (par exemple, pour voler ou se téléporter d'un endroit à l'autre selon le personnage utilisé).

Surtout, si ce portail matérialise l'entrée/sortie d'un personnage-joueur dans la situation de jeu (une situation pensée, structurée, par le travail du *game designer*), le joueur lui n'a jamais connaissance de ce qu'est le *Waldgang* présent dans le « hors-champ ». Il ne connait rien de cette dimension ni de ce qu'il s'y passe, si ce n'est qu'elle permet le retranchement des personnages (dans la narration) et des personnage-joueurs (dans le récit vidéoludique). Le portail vers le *Waldgang* est donc un « signe spatial fonctionnel » (Grandjean, 2019). Il permet, par l'interaction du joueur, de poursuivre le récit vidéoludique et de supporter l'attitude ludique d'un joueur en lui offrant de nouveaux pouvoir-faire — chaque changement de personnage permet de disposer des compétences spécifiques des uns ou des autres. En tant que lieu de la narration, le *Waldgang* est le

[155] Avant le début du jeu, une cinématique cadre le monde fictif vidéoludique où se trouve le joueur en reprenant les codes du générique de Star Wars. Ce texte défilant pose les fondements de l'histoire et décrit le *Waldgang* en ces termes : « […] Un petit groupe continue à se battre dans les rues des mégapoles de l'ancienne Allemagne. Leur secret est une dimension qu'ils ont découverte et permet à la résistance de se cacher du régime. Ils l'appellent le *WALDGANG*. Mais il ne suffit pas de se cacher dans les méandres du *WALDGANG* pour déloger le régime. »

dernier stratégique pour l'endogroupe. Il est la seule zone de repli face à la profanation des frontières de la *Heimat* perçue et défendue.

Outre la cinématique suscitée, le *Waldgang* est évoqué dans un texte de présent dans l'espace de « *briefing* ». En effet, à chaque fin de niveau, un texte explicatif est proposé au joueur afin d'expliciter un élément jugé primordial par les concepteurs dans le déroulé du chapitre joué. En ce sens, le concepteur de jeu a la maîtrise du processus narratif et distribue des informations le long des espaces de jeu, mais aussi des espaces numériques (les briefings et les temps de chargement). Ces différents espaces discursifs participent à la construction de l'atmosphère de jeu, mais aussi à la compréhension du répertoire de conventions partagées par ce réseau d'acteurs.

Voici le texte que l'on peut lire dans le « *briefing* » après la première utilisation du portail menant vers le *Waldgang* :

« Comment réagir face à un régime totalitaire ? Dans la cachette des rebelles à Schnellroda, nous sommes déjà en 2043. Un portail vers une autre dimension a été ouvert, cette technologie a été constamment améliorée par les scientifiques de la résistance, il est maintenant possible de se retirer dans la 'Dimension du Waldgang' quand la situation devient difficile. Vous y êtes à l'abri de la corporation, mais la résistance ne peut pas s'y cacher éternellement. C'est le monde réel que nous devons sauver. »[156]

Cette citation n'indique aucune réelle information supplémentaire pour le joueur dans sa compréhension du monde fictif. Toutefois, elle donne des indications au lecteur sur ce qu'est le *Waldgang* dans l'imaginaire partagé par ce groupe social. Ici, deux références renvoient aux modalités d'action de ce réseau : la première est « Schnellroda », localité isolée d'Allemagne de l'Est dans laquelle Götz Kubitschek réside. C'est un lieu stratégique du réseau d'acteurs de la Nouvelle Droite allemande dans lequel est centralisée une partie de ses activités, et qui est défini par Julian Göpffarth comme l'un des centres d'échange principaux des activistes identitaires, intellectuels, politiciens de l'AfD ou des différentes franges nationalistes présentes dans le réseau de la *Neue Rechte* (2020a). Le second est un rappel sur la nécessité de « sauver » le « monde réel », et informe de l'entreprise de persuasion de ce jeu vidéo : ce qui est exposé ici est également jugé préoccupant dans le réel signifiant du monde du groupe social à l'origine de ce jeu. Le *Waldgang* est ainsi un double portail. Symboliquement, il permet de transférer l'éthos militant (« la résistance », dans la citation) élaboré dans le monde fictif pour le rattacher

[156] [Notre traduction] — « How can you react to a totalitarian regime? In the rebel hideout in schnellroda, already back in 2043. A portal to another dimension has been opened, this technology has been constantly improved by the scientists of the resistance, by now, it is possible to retreat into the so called "Waldgang-Dimension" when the situation gets hairy. You are safe there from the corporation, but the resistance can't hide there forever. It's the real world we must save »

aux actions perpétrées par ces personnages dans le monde réel. Pour cause, outre une « dimension fictive » présente dans le seul jeu vidéo, le *Waldgang* est avant tout une référence faite à Ernst Jünger et son ouvrage *Der Waldgang* (1951), édité sous le nom de *Le Traité du Rebelle* (1981) en France. Un ouvrage central dans la stratégie de communication du réseau de la Nouvelle Droite en général, et des identitaires en particulier.

Symbole de l'« exil intérieur » de l'Allemand et de son retrait proche de la nature, *Der Waldgang* est un ouvrage où la figure de la Révolution Conservatrice développe l'opposition entre l'individu bourgeois et l'individu solitaire, « opposé à la masse et soumis aux empiétements d'un État-Léviathan, plus redoutable que jamais, car il a désormais à son service la puissance monstrueuse développée par un arsenal technique de surveillance, de répression et de propagande », indique Juien Hervier dans la préface de l'ouvrage (2019 : 483). Dans cet ouvrage d'après-guerre, Ernst Jünger décrit le *Waldgang* comme la métaphore d'un espace politique isolé, qualifié de « forêt secrète », de « foyer bien clos » ou encore une « citadelle de sécurité », (Jünger, 2019 : 528). Elle y abrite le « Rebelle » (le *Waldgänger*), c'est-à-dire l'homme qui s'y repli. Un Être à la recherche d'une « liberté ancienne […] qui se réveille au cœur des peuples sains quand la tyrannie des partis ou des conquérants étrangers pèse sur leurs pays. Il ne s'agit pas seulement de cette liberté qui proteste ou émigre, mais d'une liberté qui décide d'engager la lutte » (*Ibid.* : 545). De plus, le *Waldgang* est le « lieu de la liberté », d'un retrait symbolique et stratégique plus que d'une quelconque fuite (*Ibid.* : 513). Le lieu, aussi, où ce « Rebelle » devient pour un temps « l'homme [qui] dort dans les forêts » (*Ibid.* : 514). Dans cette formulation, « Jünger saisit l'essence même de son *Waldgang* : les forêts sont un espace de possibilités ouvertes, de préparation, de bifurcations infinies. Les forêts sont l'espace de la latence politique, une zone de proto-ennemi, où l'ennemi, le "vrai" ennemi, reste à définir et à reconnaître »[157], écrit Eva Horn, dans son analyse du *Waldgänger* (2004 : 133).

Ainsi, le Rebelle est avant une figure morale qui, dans ce sommeil, ce repli, songe à sa lutte contre ce qu'il nomme Léviathan, c'est-à-dire l'État tout puissant et ses moyens de contrôle (Jünger, 2019 : 513). En recourant à l'image du *Waldgang*, ces développeurs

[157] [Notre traduction] — « Jünger grasps the very essence of his Waldgäng : the woods are a space of open possibilities, of preparation, of infinitely forking paths. The woods are the space of political latency, a zone of proto-enmity, where the enemy, the "real" enemy, remains to be defined and recognized. »

poursuivent leur construction d'un récit héroïque, en opposition aux « masses qui suivront la propagande, qui les place dans un rapport technique avec le droit et la morale », là où ce « Rebelle », lui, « n'en fera rien » (*Ibid*. : 559). Ils seraient donc des *Waldgänger* qui se retirent métaphoriquement, en tant que derniers hommes éclairés, dans l'attente d'une nouvelle ère attendue, tout en se préparant à résister face à l'élite perçue (les technocrates, le Léviathan, la société mondialisée, la Globohomo Corporation, etc.).

Le topos de la « forêt » est central dans *Heimat Defender: Rebellion*, mais aussi dans les blogs et autres déclarations du Mouvement identitaire (Ullrich, 2017). Dans sa communication *Ästhetik und Rhetorik des Common Ground*, Wolfgang Ulrich analysait cette utilisation récurrente : « La manière dont Sellner invoque les forêts primaires germaniques et y voit les archétypes des cathédrales gothiques, mais aussi les lieux d'une sauvagerie non civilisée, était déjà populaire depuis le romantisme et servait souvent de motif au sein d'une idéologie historique qui consistait le plus souvent, de manière aussi réactionnaire qu'adventiste, à évoquer un avenir qui serait la répétition d'un passé idéalisé. Ce qui est 'donné' - le passé et la tradition - était donc en même temps ce qui est 'abandonné' - ce qui doit être réalisé à nouveau dans l'avenir - pour le formuler encore une fois dans la diction de Heidegger. »[158] (*Ibid*.). Le symbole de la forêt s'insère ainsi dans ce stock d'images, de citations, d'œuvres et autres mèmes qui prennent un sens nouveau dans la communication et les discours identitaires.

Dans la poursuite de cette lecture, nous comprenons que ce texte est cardinal pour la compréhension du discours du jeu. Jünger écrit : « Devant l'invasion d'armées étrangères, le recours aux forêts devient une tactique guerrière. Ceci vaut surtout pour les États faibles ou entièrement désarmés » (2019 : 553). Le Rebelle « ne dispose pas de grands moyens de combat », mais connaît les faiblesses tactiques d'autrui. En ce sens, « il sait comment des armes qui valent des millions peuvent être anéanties par un coup d'audace » (*Ibid*. : 554). La forêt est donc métaphorique. Elle permet les réflexions sur les ruses et les tactiques, et elle replace le Rebelle dans sa créativité. Soit la ruse comme « l'art d'utiliser [ce qui lui] est imposé » (De Certeau, 1991 : 53). En s'appuyant sur

[158] [Notre traduction] — « Die Art und Weise, wie Sellner die germanischen Urwälder aufruft und in ihnen die Urbilder gotischer Kathedralen, aber auch Orte einer unzivilisierbaren Wildheit sieht, war schon seit der Romantik beliebt und diente oft als Motiv innerhalb einer Geschichtsideologie, die meist ebenso reaktionär wie adventistisch darin bestand, eine Zukunft zu beschwören, die eine Wiederholung einer idealisierten Vergangenheit sein sollte. Das ‚Mitgegebene' – Vergangenheit und Tradition – war also zugleich das ‚Aufgegebene' – das in der Zukunft neu zu Verwirklichende –, um es nochmals in Heideggers Diktion zu formulieren. »

Michel De Certeau, la tactique se comprend comme « une action calculée qui détermine l'absence d'un propre » (*Ibid*. 60). Autrement dit, un individu fait preuve de tactique sur le lieu d'autrui. « La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui est imposé. », écrit De Certeau (*Ibid*.).

La compréhension de ce qu'est le *Waldgang* nous semble importante pour appréhender au mieux le rapport entretenu avec la *Heimat*. Ce portail ne mène pas que sur une simple « dimension » comme décrite dans les textes présentés en jeu. Elle est aussi, et surtout, le dernier lieu qui n'appartiendrait pas à ce qui n'est pas « nous » — c'est-à-dire, ici, la Globohomo Corporation ; soit le mondialisme combattu dans le réel. Par ce repli métaphorique, l'attitude ludique du joueur prend un sens nouveau : les procédures obligatoires (passer d'un personnage à l'autre selon les compétences nécessaires pour passer une zone spécifique de jeu) représentent le résultat de ce repli ; soit la tactique réfléchie en « hors champ », dans cette forêt métaphorique. Une tactique qui, par définition, « n'a pour lieu que celui de l'autre ». Donc sur une *Heimat* perdue.

Ainsi, le *level design* rappelle les éléments, les propriétés et les qualités du *Waldgang* jüngerien. Les écrits de Jünger, outre des *collectibles*, fournissent un ensemble de représentations qui régissent des modalités d'action dans l'espace de jeu. Plus qu'un simple « signe spatial fonctionnel », le *Waldgang* présent dans l'espace de jeu véhicule tout un imaginaire signifiant pour les concepteurs du jeu, et le réseau de la Nouvelle Droite allemande en général. Il poursuit un récit héroïque, et informe sur le titre du jeu. *Heimat Defender: Rebellion*, soit la *Heimat* défendue par les *Waldgänger* ; autant que sur l'activisme des identitaires par le texte qui nous est présenté au sein du « *briefing* ». Ici, le *Waldgang* renvoie explicitement au monde réel : c'est dans le « hors-champ », ce qui ne nous est pas montré ni donné à jouer, que la réelle résistance doit se passer. Une forêt jüngerienne, dont le nom serait Schnellroda.

Le *Waldgang* se comprend comme un espace intermédiaire pour préparer ses actions (l'arrivée du joueur dans l'espace de jeu), mais aussi pour la mise en scène de l'activisme de ces militants sur les réseaux sociaux (Ullrich, 2017). Le Waldgang est donc au cœur du récit héroïque développé par les identitaires et s'articule dans l'ancrage avec le sol — soit la vision de la *Heimat* défendue.

3.2. « Protéger l'organisme », l'espace de jeu comme espace de violences

Ces différents exemples témoignent de la nécessité de considérer la conception organiciste comme la porte d'entrée à la compréhension des droites extrêmes. En ce sens où la relation à l'espace représentée et au lieu vécu permettrait l'analyse de leurs discours, de leurs productions, mais aussi de leur modèle d'action et de leur rapport à la violence. Pour Nicolas Lebourg, chercheur spécialisé dans l'étude des extrêmes droites, tout en découle : « Le vœu d'une communauté en solidarité organique pousse les extrémistes de droite à absolutiser les différences entre nations, races, individus, cultures, et à rejeter tout universalisme au bénéfice de l'autophilie – la valorisation du 'nous'– articulée à l'altérophobie – le rejet de 'l'autre', par permutation entre l'ethnique et le culturel » (Johannès, 2021).

Puisque qu'organique, modifier une composante de ce peuple revient à en modifier le tissu et sa structure — c'est-à-dire à chambouler l'organisme idéal fantasmé par l'endogroupe. Cet organisme idéal est, chez William Pierce, « une société dans laquelle nous pouvons ressentir un sentiment d'enracinement et de responsabilité plutôt que l'égoïsme sans but, errant, sans racine et cosmopolite qui caractérise la société américaine actuelle. »[159] (Griffin, 2001 : 382). Le marqueur identitaire chez Pierce est étroitement lié à la « race », avec des « races » supposées supérieures et des « races » supposées inférieures. La mixité est, dans l'imaginaire suprémaciste blanc défendu, la source du chaos social autant qu'un déclin génétique et civilisationnel. Un chaos et un déclin, au cœur de l'espace en lutte représenté dans *Ethnic Cleansing*, et dans les modalités d'action admises pour y faire face.

3.2.1. La défense de la « blancheur » dans l'espace de jeu

William Pierce écrivait[160] qu'une « société est une chose très complexe » qui peut être comparée à un « organisme vivant » (*Ibid.* : 379). Pour lui, la lutte est au cœur de

[159] [Notre traduction] — « A society in which we can feel a sense of rootedness and responsibility rather than the aimless, wandering, rootless, cosmopolitan egoism which characterizes American society today. »
[160] Nous nous appuyons ici sur la sélection proposée par Robert S. Griffin, dans *The Fame of a Dead Man's Deeds. An Up-Close Portrait of White Nationalist William Pierce* (2001), de l'article *Toward a Healthy Society* rédigé par William Pierce (1997, mai).

l'existence ou de l'extinction d'un peuple, mais aussi d'une race : « c'est la lutte de notre peuple pour survivre, la compétition de notre peuple contre d'autres peuples, d'autres races, qui a déterminé la nature de notre société »[161] (*Ibid.*). Par définition cette lutte serait l'une des composantes pour la survie d'une civilisation dans la vision du monde défendue par Pierce, refusant ainsi toute égalité possible.

À cela, le suprémaciste blanc ajoutait qu'il existerait des éléments essentiels à la société étasunienne : le premier élément est l'ordre comme nécessité d'une société hiérarchisée dans laquelle chaque individu possède un « rang social » selon ses responsabilités et sa contribution à la société (*Ibid.* : 380). Le second élément est l'homogénéité. Dans la vision du monde Pierce, une société dite traditionnelle existait avant la Révolution industrielle. Cette société permettait à « tout le monde » de disposer de mêmes racines, d'une même histoire, de mêmes gènes et de mêmes sensibilités. Du moins, « il y avait suffisamment de similitudes génétiques, il avait une relation familiale suffisamment proche entre les personnes, pour qu'elles puissent se comprendre. Un village, une province, une nation était comme une grande famille élargie »[162] (*Ibid.*).

Pour William Pierce, l'homogénéisation raciale était la base de ce qu'il nomme les « sociétés traditionnelles » — c'est-à-dire un organisme pur. Les individus s'y rattachent par hérédité et prennent conscience de ce qu'ils sont à travers ces luttes nécessaires à la survie. En ce sens, l'homogénéisation permet, d'après lui, une conscience de soi, de son identité, et de son rattachement à une « famille » dans laquelle les individus se sentent exister. Et ce jusqu'aux évolutions sociales et techniques qui, pour Pierce, marquent le début d'un « chaos social » fomenté par les « libéraux » et les « juifs », et à partir duquel « les ennemis de notre peuple ont pu introduire leur idée d'égalité raciale parallèlement à leur idée d'égalité sociale. » [163]

[161] [Notre traduction] — « A society is a very complex thing: it is like a living organism. […] It was the struggle of our people to survive, the competition of our people against other peoples, other races, which determined the nature of our society. Societies which functioned well survived. Societies which didn't function well perished. »
[162] [Notre traduction] — « there was enough genetic similarity, there was a close enough family relationship among the people, so that people understood each other. A village, a province, a nation was like a large extended family. »
[163] [Notre traduction] — « The enemies of our people were able to introduce their idea of racial equality alongside their idea of social equality. »

L'antisémitisme, le racialiste, le racisme biologique et la croyance en une suprématie blanche sont clairement affichés par Pierce autant que par les concepteurs du jeu, comme nous avons déjà pu le montrer précédemment par l'étude du « hors jeu ».

Avec *Ethnic Cleansing*, l'espace de jeu est une présentation micro d'un événement macro : la ville de New York (c'est-à-dire un géosymbole), bien connue dans la culture populaire (donc auquel le joueur peut potentiellement se raccrocher), est réduite en un quartier contrôlé par des gangs d'Afro-Américains et de Latino-Américains et se rattache à une représentation imaginée de quartiers ghettoïsés. La cinématique d'introduction et son texte en dévoilent les enjeux :

> « Hier, la guerre raciale a débuté… il ne tient qu'à VOUS d'y mettre fin. La ville est dans un état constant d'émeute et d'anarchie sans loi. Les gangs de négros (sic) et mestizo (sic) font la loi dans les rues du centre-ville, violant et assassinent tous ceux qui n'ont pas eu la chance de s'échapper. Malheureusement pour eux. Vous avez mené une opération de surveillance depuis une *crackhouse*. Vous vous souvenez de ce qu'était cette ville avant que les sous-hommes ne la détruisent. Il n'y aura aucune pitié. […] »[164]

La *crackhouse* est l'endroit dans lequel le joueur débute son aventure (Figure 9). C'est une maison abandonnée dans laquelle deux posters sont exposés : l'un avec le logo de la National Alliance, l'autre reprend les codes des affiches de personnes disparues et informe dans un pathos certain de la disparition prochaine du « futur des enfants blancs ». Surtout, cette affiche promouvant une « Amérique blanche » est la remédiation de tracts imprimables proposés par la National Alliance à l'époque de la sortie du jeu (Figure 14).[165]

Cette relation à l'espace de jeu fait comprendre au joueur les conséquences de la non-action supposée « des Blancs » face à une guerre raciale jugée inévitable lors de la sortie dudit jeu. Pour cause, l'inégalitarisme biologisant se matérialise par l'idée d'une communauté blanche imaginaire soutenue par « l'idéologie de la blancheur » (*whiteness*) (*Ibid.* : 612). Blee considère la blancheur comme dynamique relationnelle permettant une construction identitaire individuelle et collective par la négation de ceux qui ne sont pas « des Blancs ». Cette idéologie justifie ainsi une violence raciale motivée par la protection

[164] [Notre traduction] — « Yesterday, the Race War began … it's up to YOU to end it. The city is in a constant state of rioting and lawless anarchy. Negro and Mestizo gangs rule the inner-city streets, raping and murdering anyone unfortunate enough not to have escaped. Unfortunately for them. You have been conducting a surveillance operation from a crackhouse near the center of the city. You remember what this city was like before the subhumans destroyed it. There will be no mercy. […] »

[165] Cette affiche était notamment diffusée dans les universités américaines et avait déclenché de vives polémiques au sein de l'Université du Colorado (JBHE Foundation, 2001 : 72).

de l'élément constitutif de sa frontière entre le « Nous » et le « Eux » — c'est-à-dire une blancheur consciente, valorisée et défendue (*Ibid*. : 606-616).

Comme nous le voyons, la conception organiciste de la société n'informe pas de mêmes thématiques ni de mêmes bouc-émissaires d'un jeu à l'autre. En somme, la porte d'entrée dans la compréhension des extrêmes droites a beau être la même (l'organisme), les causes, les conséquences et les modalités d'action sont différentes. Dans ce contexte, le « répertoire » est spécifique à chacun des groupes étudiés. L'un, par exemple, valorisera des lieux et concepts symboliques pour se forger un éthos militant, héroïque et poursuivre un discours ethnodifférentialisme. L'autre, *Ethnic Cleansing*, est révolutionnaire et fait comprendre la nécessité d'une lutte physique jugée centrale pour la survie.

La remédiation d'affiches sur lesquelles des enfants sont présentés n'est, de ce fait, pas étonnante : aux yeux de Pierce, l'unité conjugale père, mère et enfants ne représente rien de moins que l'avenir de la race. Il expliquait au sein de sa biographique que « les hommes et les femmes ne peuvent être compris que si leur relation avec la survie et le développement de leur race […] est [leur] préoccupation première. »[166] (*Ibid*. :349). Dès lors, il devient logique de faire débuter un joueur face à ce tract remédié dans l'espace de jeu. Dans le chaos du présent, l'eugénisme du futur était la seule solution perçue et recommandée par le suprémaciste. La survie de la race est d'abord présentée au joueur par ce prisme.

En reprenant le travail de tractation initial, les développeurs jouent pleinement sur l'effet de réel par une « réitération de la scène discursive politiquement efficiente » (la tractation remédiée en signes spatiaux naturels dans l'espace de jeu) (Hailon, 2017 : 39-40). En outre, ces affiches sont associées à des valeurs affectives et posent un sentiment d'insécurité pour le joueur (une rhétorique de la peur basée sur l'atteinte à la « pureté » de l'enfance) ; justifiant ainsi l'attitude ludique souhaitée par les développeurs au sein du monde fictif *(« il ne tient qu'à VOUS d'y mettre fin* »). En cela, ces « signes spatiaux naturels » poursuivent un travail de remédiation pour la constitution d'un éthos ludique nourri par l'activisme de la National Alliance — que cela soit par l'idéologie néonazie défendue (le racialisme, l'eugénisme, le racisme biologique, l'antisémitisme et la

[166] [Notre traduction] — « Men and women can only be understood if their relationship to the survival and development of their race […] is the primary concern. »

croyance en une suprématie blanche) ou dans des pratiques antérieures de communication (la tractation).

L'espace de jeu s'inscrit, lui, dans une « esthétique des ruines » (Musser, 2012 : 221, cité dans Di Filippo et Schmoll, 2016 : 129). Le joueur circule au milieu d'un quartier abandonné par la population blanche du fait de la guerre raciale naissante, et où barricades, habitations fermées, vitres brisées et braséros sont désormais de mise. D'autres éléments, comme la modélisation d'une rame de métro de New York ou des panneaux « *Welcome to New York City* », ancrent cet espace urbain dans le réel. L'ensemble de ces « signes spatiaux naturels » marquent la ville de sa nouvelle identité (Di Filippo et Schmoll, 2016 : 131) : New York est désormais une ville aux mutations sociales majeures.

Figure 14: Version imprimable de l'un des tracts remédiés dans l'espace de jeu d'*Ethnic Cleansing*.

Or, dans leur présentation de l'*Imaginaire des ruines (2007)*, Richard Bégin et André Habib ajoutent que les « ruines » se comprennent comme les « restes » d'un « passé révolu qui persiste et résiste dans les traces qu'il nous lègue » (2017 : 5). En tant que repaires, elles permettent de nous situer « face au temps, et de prendre acte de l'historicité de cette relation » (*Ibid.*) « *Un temps qui fut* », écrivent-ils, mais « une présence qui ne sera plus » (*Ibid.* : 6).

En cela, comme le soulignent Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, le terme d'apocalypse est d'abord associé à l'idée de prophétie. « Il s'agit donc d'une forme de projection vers l'avenir », mais qui, dans son sens moderne, désigne « une fin du monde cataclysmique » (2016 : 127). L'apocalypse est avant tout l'incarnation de changements : elle n'est pas une fin définitive d'un tout, mais marque plutôt la fin d'un moment, d'un avant ; et le début d'un après (post-apocalypse). C'est donc cette idée de changement qui est centrale dans la relation avec l'apocalypse (*Ibid.* : 129).

La défense de la blancheur est au centre du jeu édité par William Luther Pierce. Le joueur y lutte pour préserver la « pureté raciale » face à l'émergence d'une société multiculturelle matérialisée sous la forme d'un remplacement de la population blanche par des Afro-Américains et des Latino-Américains. Le personnage-joueur est le seul «

Blanc » représenté tandis que les ennemis reviennent à l'infini malgré leurs morts. Un choix qui renforce l'idée d'un « envahissement » d'autrui contre lequel la National Alliance dit lutter afin de faire perdurer une communauté imaginée. Finalement, cet espace de jeu compris comme une « ville apocalyptique » n'est autre que la représentation d'une attente : celle d'une guerre raciale jugée obligatoire, qui se matérialise dans le cadre de l'expérience de jeu, le tout en cohérence avec la vision de Pierce.

Dans *Thinking About a White Future* (1998), Pierce entendait la guerre raciale comme une apocalypse nécessaire quand son alternative est « l'extinction » (Griffin, 2001 : 390). Enfin, l'espace de jeu lui-même informe des savoirs de croyance de Pierce dans sa relation aux « Juifs » : présent dans le second niveau du jeu, ces derniers se cachent de la surface. Par son isolement, le récit vidéoludique nous fait comprendre qu'il serait la « main invisible » derrière ces événements. L'environnement du jeu autant que l'agencement des espaces topographiques soutiennent, ici, la thèse de l'existence du ZOG, le Zionist Occupation Governement, c'est-à-dire le Gouvernement d'Occupation Sioniste qui serait secrètement à la tête du gouvernement américain (Jamin, 2009).

Selon Jamin, le complotisme doit avant tout être considéré comme « une véritable catégorie de l'explication politique » (2009 : 23), et le « le conspirationnisme est l'imaginaire qui favorise l'interprétation de l'histoire essentiellement et exclusivement à partir d'une grille de lecture impliquant une théorie du complot » (*Ibid.* : 45). À cela, Knight ajoutait qu'il y a complot quand un « petit groupe de gens puissants se mettent ensemble en secret pour planifier et accomplir une action illégale et inconvenante, une action qui a la particularité d'avoir une influence sur le cours des événements » (Knight, 2003 : 15, cité dans Jamin, 2009 : 23). Une histoire de guerre raciale, donc ; par une grille de lecture impliquant un ZOG qui, dans un récit vidéoludique, est dépeint comme un « petit groupe » de gens secrets, cachés du reste de la population, qui tirerait les ficelles du « monde ». Une description qui rejoint la première catégorie d'acteurs aux fondements de l'imaginaire conspirationniste posé par Jérôme Jamin (*Ibid.* : 45-51). Cette catégorie fonctionne sur la logique du bouc émissaire qui favorise « la construction d'un schéma narratif impliquant un complot contre la foule ou le bien commun » (*Ibid.* : 51).

Dans le cas présent, ce ZOG est directement incarné, en fin de jeu, par la présence de l'ancien Premier ministre israélien, Ariel Sharon. Le second jeu analysé procède à une même opération : la fin du jeu nous informe, dans une cinématique « forçant » le joueur

à ne plus agir — et donc à subir un « complot » de George Soros (« Kurz »), décrit ici comme la « main invisible » de la Globohomo Corporation. Une scène renvoyant là encore au complotisme et à la nécessité d'un bouc émissaire central pour le schéma narratif de ces droites extrêmes. La personnification du problème (Soros et Sharon) devient nécessaire : dans cette première catégorie d'acteurs, « il faut personnifier un minimum le groupe concerné pour éviter justement qu'il soit trop abstrait et donc insaisissable, ce qui explique pourquoi un quartier (Wall Street) ou un groupe ethnique (les Juifs) peut parfois personnifier tous les problèmes de la société » (Lipset et Raab, 1973 : 16, cité dans Jamin, 2009 : 51).

3.2.2. Le loup en cache, une histoire du terrorisme

Face à ces problèmes, les méthodologies d'action et le rapport à la violence n'est pas le même. Dans *Ethnic Cleansing*, si le texte soutient une guerre raciale, peu de choses sont dites sur les méthodes appliquées pour y faire face. La seule chose que le texte nous apprend est qu'il est nécessaire de tuer pour survivre dans cette zone devenue hostile. La blancheur (*whiteness*) comme dynamique relationnelle soutient cette action face à cet « Autre ». Toutefois, comme nous avons pu le voir avec *Heimat Defender*, l'espace de jeu, lui, peut informer le joueur sur la perception de la violence et des méthodologies valorisées dans l'univers dépeint — mais aussi en dehors de celui-ci, comme avec le *Waldgang* comme topos nourrissant les discours des militants identitaires. Ainsi, l'un des espaces de jeu, qui se comprend comme un « espace évocateur » au sens donné par Jenkins (2004 : 5-6), informe de manière implicite sur les méthodologies de la violence du « *Lone Wolf* » (*le loup solitaire*).

Le « *Lone Wolf* » est une méthode inventée en 1974 par Joseph Tommasi, néonazi américain, co-fondateur du National Socilist Liberation Front avec William Pierce, en 1969 (Camus et Lebourg, 2017 : 110). Son objectif initial est de pouvoir lutter efficacement contre la supposée « puissance » du ZOG par une méthodologie d'action individuelle. Contrairement à ce que la terminologie peut évoquer, le terroriste en question n'est pas « solitaire », mais appartient à un milieu et n'est donc pas autoradicalisé. Comme l'écrit Simi dans son analyse sur l'étude du suprémacisme blanc, « la violence terroriste n'a pas besoin d'être complètement coordonnée pour faire partie d'une stratégie plus vaste, et que la nature décentralisée de l'influence suprématiste créée une sorte de 'camouflage' qui amène certains observateurs astucieux à confondre la

décentralisation avec la désorganisation, et donc à confondre la décentralisation avec la désorganisation »[167] (Simi, 2010 : 360). William Luther Pierce, alors à la tête de la National Alliance, popularisera cette méthodologie par l'intermédiaire de son best-seller : *The Turner Diaries* (1978) — écrit sous le pseudonyme d'Andrew Macdonald. Ce livre narre l'histoire d'une « Nouvelle Ère » (« *New Era* ») permise par une « Grande Révolution » (« *Great Revolution* »), c'est-à-dire le soulèvement d'un petit groupe de suprémacistes blancs contre ce pouvoir sioniste.

Dans *The Turner Legacy : The Storied Origins and Enduring Impact of White Nationalism's Deadly Bible* (2020), Berger relate quatre thèmes principaux présents dans cet écrit de propagande, à savoir : un appel à l'action, l'accent mis sur l'authenticité, une explication des objectifs du terrorisme et enfin des conseils pratiques détaillés sur la manière de reproduire certaines attaques terroristes (2020 : 29-32). Pour cause, le projet de Pierce était de convaincre par la fiction tout en gardant des détails explicites sur le *modus operandi* à suivre. Ainsi, *The Turner Diaries* a notamment inspiré l'attentat de Timothy McVeigh qui, le 19 avril 1995, fit exploser une camionnette remplie d'explosifs devant le bâtiment fédéral Alfred P. Murrah. 168 personnes décèdent, dont 19 enfants. Des centaines de personnes sont également blessées. Rapidement arrêté, les forces de l'ordre trouvent dans le véhicule du terroriste une enveloppe. À l'intérieur de celle-ci, des pamphlets d'extrême droite sont retrouvés ainsi qu'une photocopie des pages de son livre favori : *The Turner Diaries* (*Ibid.* : 2). Une méthodologie de la violence complétée, en 1983, par Louis Beam et la théorisation de la « *Leaderless Resistance* ». Elle consiste « à mettre en place des cellules terroristes liées entre elles par un objectif et une stratégie, mais qui n'entretenaient aucune relation entre elles, ni horizontale ni verticale. »[168] (Camus et Lebourg, 2017 : 111).

Dans cette lutte face au ZOG, l'espace de jeu matérialise la méthodologie de la violence acceptée et pensée dans le réel par les concepteurs de ce jeu vidéo. L'espace de jeu relève d'une stratégie : dans leurs dimensions rhétoriques, les procédés appuient l'idée que les jeux vidéo ne sont jamais neutres. En somme, « les mécaniques et règles qui les constituent et les représentations qu'ils véhiculent sont indissociables du contexte dans

[167] [Notre traduction] — « terror violence does not need to be completely coordinated to be part of a larger campaign and that the decentralized nature of white supremacist influence creates a ''camouflage'' of sorts that leads some astute observers to mistake decentralization for disorganization. »
[168] [Notre traduction] — « It consisted of setting up terrorist cells bound together by an objective and a strategy, but which maintained no relation to one another, either horizontal or vertical. »

lequel ils prennent forme, des visions du monde et des valeurs fondamentales sur lesquelles s'appuie leur conception […] autrement dit, ils sont des vecteurs d'expériences et d'idées. » (Hocine et Deslauriers, 2019 : 86).

Dans le cas présent, l'espace de jeu autant que le « signe spatial fonctionnel » présent sur cette maison informe le joueur que ce lieu est directement lié à l'endogroupe — et qu'il partage, donc, les valeurs fondamentales de ce « Nous » face à l'hostilité de l'exogroupe. Il est le seul à appartenir à « l'aire de blancheur » défendue par la suprématie blanche. Une sorte de refuge dans lequel le joueur, s'il s'y introduit, découvre un semblant de « cache » propre aux activités terroristes susdécrites (Figure 15).

Figure 15 : Espace évocateur de la méthodologie du « *Lone Wolf* »

De plus, cette lecture de l'espace de jeu est renforcée par les choix laissés au joueur : par défaut, le joueur incarne un dénommé « Will ». Seule figure nommée, disposant d'une identité, et qui n'appartiendrait donc pas à un groupe perçu comme violent par la société, comme le sont les membres du Ku Klux Klan ou les skinheads néonazis — les deux autres possibilités laissées au joueur. Cette maison abandonnée est le seul lieu dans lequel le joueur peut récupérer munitions et vies, et est donc la

préparation à *un après*. Le moment où il est possible, aussi, d'être « idéologisé » par la présence d'un drapeau, présent sur les murs, signalant au joueur que ce lieu est celui d'une personne rattachée à la National Alliance ; ainsi que d'une télévision diffusant en boucle un discours de William Luther Pierce.

La compréhension de l'espace de jeu et du cadrage de l'expérience de jeu informe de l'imaginaire complotiste de Pierce autant que de l'univers idéologique corrélé, les méthodologies de violence soutenues et la composante révolutionnaire de la National Alliance. Toutefois, le sérieux affiché par William Pierce dans la valorisation de ces actes terroristes tranche avec l'atmosphère générale du second jeu analysé. Des différences qui, dans les faits, sont centrales des évolutions des extrêmes droites dans leur manière de communiquer — en particulier de la mouvance *Alt-Right* qui, bien que disposant de membres adeptes de ces actes terroristes, tend à ne plus les valoriser en ligne au profit d'une stratégie de communication différente basée sur les mèmes et les communautés en ligne (Hawley, 2017 : 15).

3.3. Le jeu vidéo, un médium pour une continuité métapolitique ?

De Clint Eastwood à Tolkien, de *Primordial* à *Conan le Barbare*, de *Death in June* à *Fight Club*, l'ensemble des références culturelles évoquées au fur et à mesure de ce mémoire de recherche peuvent sembler relativement disparates pour la structuration d'une pensée politique. Dans les faits, ce travail de sélection et d'emprunts n'est pas inédit. Comme le rappelle Stéphane François dans son travail de thèse (2009a), la Nouvelle Droite analysait déjà le contenu supposément païen de nombreux films comme *Excalibur* de John Boorman, *Conan le Barbare* de John Milius, la saga *Star Wars* pour sa thématique impériale ou encore du film *Dune* de David Lynch (2009a : 275). Ces films hollywoodiens étaient alors une possible porte d'entrée vers un « paganisme postmoderne » qu'Alain De Benoist, figure centrale de la Nouvelle Droite, conspuait et qualifiait de « paganisme style Conan le Barbare ou Donjons et Dragons » (*Ibid.* : 276). D'autres néo-droitiers voyaient en Tolkien un « réactionnaire », « fervent catholique haïssant le monde moderne » ou encore un « Nordique médiéval » dont l'œuvre « reforgerait le mythe européen ancestral et nous mettrait en garde contre la tentation prométhéenne » (*Ibid.* : 302). Une interprétation qui fait écho au commentaire de l'œuvre

proposé dans *Heimat Defender* (une œuvre *« profondément ancrée dans la tradition et la mythologie européennes »*, Figure 7).

Le temps passant, les mouvements évoluant, la culture numérique se développant, ces références culturelles n'ont censé d'imprégner les discours des droites extrêmes. Par exemple, les allusions à Tolkien sont désormais véhiculées par l'*Alt-Right* à travers des mèmes contre l'immigration[169], et qualifiés par Maxime Dafaure comme des « exemple[s] notable[s] de la métapolitique prônée par l'*Alt-Right* en ce qu'elle mêle avec succès idéologie (dans ce cas, un sentiment racialiste anti-immigrants), humour (généralement sur un ton caustique ou sarcastique) et références à la culture pop »[170] (2020 : 5).

Outre l'*Alt-Right*, la circulation de ces mèmes s'inscrit dans une tendance plus large des mouvements d'extrême droite européens et mondiaux, par laquelle certains groupes ou mouvements sont passés de tropes liés au nazisme à des emblèmes recodés ou des mèmes humoristiques (Askanius, 2021b). Dans les jeux présents, cette évolution est particulièrement flagrante : là où Ethnic Cleansing n'use que d'un seul mème antisémite, *Heimat Defender* symbolise, lui, ces nouvelles pratiques communicationnelles par des références mèmiques liées aux figures antagonistes (les « NPC »). Elles prennent également place dans le décor urbain (panneau et affiches reprenant les codes et les visuels de ces mèmes). L'objectif, lui, est de tourner en dérision les supposées croyances de l'exogroupe. Ces mèmes sont les marqueurs d'une culture partagée et servent à l'acquisition d'un capital culturel valorisé dans ces espaces communicationnels (Nissenbaum et Shifman, 2017).

Remédié dans l'espace de jeu, ceux-ci permettent aux personnes disposant de ce capital culturel d'en comprendre les subtilités et les raisons de leur présence. Ils poursuivent un « folklore postmoderne » des droites alternatives qui, sous fond d'humour et de transgression, « manipulent les perceptions et représentations collectives, d'abord en ligne, puis dans la réalité » (Dafaure, 2020 :27). Ces mèmes sont décrits comme « l'arme de prédilection dans les guerres culturelles en ligne » (*Ibid*.). De par leur diffusion, ils permettent également de rendre accessible une œuvre à un public plus large

[169] Par exemple le mème #Orcposting, un hashtag accompagnant des captures d'écran des films Le Seigneur des Anneaux afin de critiquer le multiculturalisme, les orcs étant une métaphore aux réfugiés musulmans.
[170] [Notre traduction] — « […] is a noteworthy example of the metapolitics advocated by the alt-right in that it successfully blends ideology (in this instance, racialist anti-immigrant sentiment), humor (typically in a caustic or sarcastic tone), and pop culture references. »

et, ainsi, de diffuser un message politique — qu'il soit véhiculé sur des forums, réseaux sociaux ou à partir d'un jeu vidéo austro-allemand qui, traduit en anglais et utilisant ces formes discursives peut potentiellement toucher un public plus large.

De la même manière, les références faites à des films populaires comme *300*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Matrix* ou *Fight Club* sont régulièrement citées et détournées afin de servir l'idéologie de l'*Alt-Right* ou de la mouvance identitaire (Dafaure, 2020). Chez ces derniers, la référence à *Fight Club* s'étend au-delà de la seule rhétorique guerrière et ne se limite pas qu'à une simple violence imaginée. Elle permet, comme nous l'avons vu, une esthétisation de la violence tandis que la décontextualisation de ces œuvres sert, là encore, le récit héroïque du groupe. Par exemple, les camps d'été de Génération identitaire donnaient lieu à des rites d'initiation inspirés de *Fight Club* au cours desquels les nouveaux arrivants devaient se battre en duel, pendant une minute, devant une foule de militants spectateurs (Ravndal, 2020 : 24). Un exemple témoin des frontières poreuses entre pratiques en ligne et hors ligne.

Le travail de sélection autant que le développement de tels jeux vidéo ne sont pas anodins et attestent d'une volonté d'appropriation de la culture et des symboles produits par un « adversaire » afin de les adapter à ses propres récits, interprétations et valeurs. Ces productions hollywoodiennes sont, par exemple, « des références cruciales pour l'identité collective du groupe, tout comme le sont des symboles de mouvements de gauche-progressistes [..] qui sont utilisés comme exemples d'inspiration pour l'activiste d'extrême droite »[171] (Gattinara et Bouron, 2019 : 10). En attestent les dires de Philip Stein dans une vidéo publiée sur la chaîne YouTube officielle d'Ein Prozent, les jeux vidéo sont « la prochaine étape logique de [la] stratégie contre-culturelle [d'Ein Prozent] »[172] (Huberts, 2021 : 5). Des propos également confirmés par Martin Sellner et Roland Mortiz, développeur d'*Heimat Defender*: *Rebellion* (2020), pour qui les jeux vidéo sont un « énorme marché » permettant d'atteindre hypothétiquement « un nombre important de jeunes [..] [et] surtout de jeunes hommes »[173] (*Ibid*.).

[171] [Notre traduction] — « […] have become crucial references for the group's collective identity, as well as to the symbols of left-progressive movements, such as Greenpeace and the housing movements, which are used as inspirational examples for extreme right activism. »
[172] [Notre traduction] — « […] der nächste logische Schritt in unserer Strategie der Gegenkultur. »
[173] [Notre traduction] — « […] riesigen Markt […] extrem viele junge Leute […] vor allem junge Männer. »

Le développement de ces jeux vidéo s'inscrit dans un projet métapolitique influencé par le « gramscisme[174] de droite » prôné historiquement par le GRECE dont l'objectif est de « forcer les portes du ghetto d'extrême droite » (Taguieff, 1984 : 76, cité dans Stephan, 2020 : 78) et « de mener un combat culturel imposant son vocabulaire puis ses idées » (Camus et François, 2015 : 143). Ce projet métapolitique est également au cœur du « gramscisme numérique » du Bloc identitaire[175] (Cahuzac et François, 2013). L'objectif est alors « d'assurer la diffusion des idées autrement que par les médias traditionnels, en empruntant en particulier la voie des nouvelles technologies pour éviter la confrontation d'intermédiaires entre producteurs et récepteurs des messages politiques » (Bouron, 2017 : 189).

3.3.1. D'un « modèle révolutionnaire » par les impératifs raciaux …

Aux États-Unis, William Pierce poursuivait lui aussi le développement de son « modèle révolutionnaire » (Michael, 2003). L'ambition de l'Étasunien était de développer une stratégie contre-culturelle de résistance face à des médias perçus comme *mainstrean* qu'il jugeait hostiles à ses messages. Dans la continuité de l'analyse du modèle révolutionnaire de Pierce menée par George Michael, il est important de comprendre l'imaginaire de Pierce afin d'appréhender la structuration de ce projet métapolitique. Ce modèle se construit, là encore, autour d'une analyse des dynamiques raciales, où la race se définit par des caractéristiques physiques, mais aussi culturelles et spirituelles.

William Luther Pierce cible, sans surprise, les Juifs comme « ennemi monolithique et cohésif » dont l'objectif serait d'empêcher les Blancs d'accomplir leur « destin racial » (*Ibid.* : 64-66). De même que, pour le fondateur de la National Alliance, les mouvements culturels et antimilitaristes des années 1960 n'avaient rien de spontané, mais étaient un calcul politique désigné comme un « Kulturkampf » des personnes juives

[174] Député du Parti communiste italien durant l'entre-deux-guerres, puis emprisonné par le régime fasciste, Antonio Gramsci s'est livré à une réflexion quant à l'échec communiste des années 1920. Sa réflexion s'articule autour de l'idée que la politique ne peut pas se faire qu'à travers des lieux traditionnels, et que la prise du pouvoir politique passe par un travail idéologique constant au sein de la société civile afin de faire évoluer les perceptions et les mentalités. Alain de Benoist s'est saisi des travaux de Gramsci et a posé l'idée d'un « gramscisme de droite », rappelant ainsi la nécessité pour la droite d'être davantage soucieuse des dimensions culturelles dans son rapport à la politique.
[175] Se référer au glossaire.

dans le but d'anéantir cette civilisation occidentale fantasmée (*Ibid.* : 66). Un modèle révolutionnaire dont les fondements se trouvent, une nouvelle fois, dans son ouvrage *The Turner Diaries* (1978). C'est avec cet ouvrage que le suprémaciste blanc se rend compte du possible impact de la fiction sur autrui (Griffin, 2001 : 246).

L'ambition affichée était de rompre avec la tradition américaine jugée individualiste ; où les individus poursuivraient égoïstement leurs intérêts personnels sans prise de conscience de l'impératif collectif pour la lutte raciale et la survie de la « race blanche ». C'est pour cette raison que « Pierce a mis les Blancs au défi de ne pas se considérer comme de simples spectateurs, mais plutôt comme des participants à un processus historique »[176] (*Ibid.*, 2003 : 64). Pour lui, les médias, de la presse à la télévision en passant par la musique ou le cinéma, étaient perçus comme des diversions frivoles anesthésiant la masse des enjeux défendus — c'est-à-dire la race blanche. Ils étaient, selon Pierce, « moralement désarmants » pour la population blanche, car inculquant un « profond sentiment de culpabilité et de doute de soi par le biais de programmes d'éducation sur l'Holocauste, en mettant l'accent sur le racisme blanc dans les informations et en promouvant le paradigme du multiculturalisme, qui est souvent très critique à l'égard de l'Occident »[177] (Michael, 2003 : 68). Ainsi, Pierce était particulièrement concerné par l'éducation des enfants. La crainte affichée était de voir certaines pratiques culturelles être appréciées par les « Blancs ».

En cela, Pierce était particulièrement concerné par l'impact des médias sur la jeunesse blanche — notamment des chaînes de télévision comme Showtime, MTV ou Nickelodeon (Pierce, 2001). Son article *Who Rules America?* (2001), publié quelques mois avant sa mort, résumait les raisons soutenant son projet de lutte face à l'hégémonie culturelle perçue :

> « En permettant aux Juifs de contrôler nos médias d'information et de divertissement, nous ne faisons pas que leur donner une influence décisive sur notre système politique et un contrôle virtuel de notre gouvernement ; nous leur donnons également le contrôle de l'esprit et de l'âme de nos enfants, dont les attitudes et les idéaux sont davantage façonnés par la télévision et les films juifs que par les parents, les écoles ou tout autre influenceur. […] Commençons dès maintenant à acquérir des connaissances et à prendre des mesures pour atteindre cet objectif nécessaire. »[178]

[176] [Notre traduction] — « Pierce challenged whites not to think of themselves as mere spectators, but rather as participants in a historical process. »
[177] [Notre traduction] — « […] a profound sense of guilt and self-doubt through efforts such as Holocaust education programs, emphasizing white racism in the news, and promoting the multiculturalism paradigm, which is often very critical of the West. »
[178] [Notre traduction] — « By permetting the Jews to control our news and entertainment media we are doing more than merely giving them a decisive influence on our political system and virtual control of our government; we also are giving them control on the minds and souls of our children, whose attitudes and

Les médias sont l'élément central du « modèle révolutionnaire » de Pierce. Son but était d'impliquer ces « Blancs » dans le « processus historique » souhaité ; avec l'objectif de mener un combat médiatique face à des « Juifs » perçus comme contrôlant l'ensemble des canaux de communication jugés essentiels pour la promotion de ses idées (Pierce, 2001). Cet imaginaire complotiste est nourri par la thèse du Nouvel Ordre Mondial (*New World Order*) qui, chez Pierce, était avant tout perçu comme un processus d'atomisation et de perte des racines mené par les « juifs et leurs collaborateurs » dans le but de conduire à un « génocide » de la « race blanche » et de sa nation (Griffin, 2001 : 385).

Dès le début des années 2000, la National Alliance possédait plusieurs départements permettant une centralisation des savoirs et une autonomie pour la production d'émissions filmées, d'émissions radiophoniques (*American Dissident Voices*) ou de productions musicales (*Resistance Records, Cymophane Records, Unholy Records*). S'ajoutait à cela la gestion de plusieurs sites internet (*resistance.com, natall.com, natvan.com*), d'une web radio (*Resistance Radio*) diffusant de la musique produite par son label 24h/24, ainsi que la publication d'écrits, de livres et de magazines (*Resistance*) ou encore des livres pour enfant présents dans le catalogue de la maison d'édition National Vanguard.

Ces productions musicales, centrales dans le modèle révolutionnaire de Pierce, se comprennent comme des dispositifs d'encadrement à travers lesquels le mouvement pouvait exprimer, sa vision du monde et ses idées afin de propager efficacement des messages, des savoirs de croyance et des discours de haine raciale (Martinez et Selepak, 2014 : 160). Dans leur étude des musiques produites par Resistance Records, Martinez et Selepak notaient que « les paroles que l'on retrouve dans la musique *hatecore* exploitent le ressentiment de certains Blancs en colère face à une société changeante, multiethnique et plus ouverte à la tolérance religieuse, sexuelle et raciale. Les paroles des chansons désignent les minorités, le gouvernement, les libéraux, les juifs, et les traîtres blancs comme des boucs émissaires faciles pour cette colère. Accompagnées de celle-ci, les paroles donnent aux Blancs les moyens de se défendre par des actes de violence individuels, mais surtout par un mouvement collectif de violence. »[179] (*Ibid.* : 169-170).

ideals are shaped more by Jewish television and Jewish films than by parents, schools or any other influencer. […] Let us begin now to acquire knowledge and to take action toward this necessary end. »

[179] [Notre traduction] — « The lyrics found in the hatecore music harnesses the resentment felt by some whites angered over a changing, multiethnic, and more open society of religious, sexual, and racial

L'ensemble des productions culturelles de Pierce était destiné à promouvoir un même imaginaire complotiste, le tout soutenu par un univers idéologique et la nécessité d'une guerre raciale contre l'extinction jugée imminente de la « race blanche ». Ce modèle révolutionnaire devait soutenir cette vision du monde, et lutter contre le supposé contrôle des « Juifs » sur l'ensemble des médias, autant que du gouvernement américain. La lutte, elle, restait donc au cœur de ce modèle.

Ethnic Cleansing en est le bon exemple. Dans la logique de persuasive souhaitée, William Pierce faisait le choix de centraliser l'ensemble de ses productions au sein de cette expérience de jeu cadrée : la bande originale du jeu inclue une partie des groupes produits par Resistance Records. Les symboles importants de l'organisation, ses discours et les thématiques défendues s'y retrouvent. Une volonté de rediriger vers les sites internet liés à la National Alliance se fait à la fois dans l'espace de jeu (cf. les différentes affiches et autres drapeaux susprésentés) tandis qu'un menu spécifiquement dédié à la National Alliance vient présenter au joueur les grands objectifs de l'organisation. L'objet-jeu s'inscrit donc dans une stratégie métapolitique plus vaste que la seule production vidéoludique.

Pour cause, si *Ethnic Cleansing* est un jeu vidéo, il est aussi un outil de communication avec lequel le fondateur de la National Alliance cherche à convaincre un nouveau public dans le but de poursuivre ce projet métapolitique. Cette stratégie numérique naissante (nous sommes en 2002, rappelons-le) est directement explicitée au joueur par l'intermédiaire de la vidéo présente dans la « cache » évoquée dans la partie précédente. Cet *easter-egg* diffuse en boucle cet extrait de l'émission *America is a Changing Country* (Pierce, 2002)[180] :

« Nous avons besoin d'hommes et de femmes dotés d'une force de caractère, d'une intelligence et du respect de soi nécessaires pour progresser dans leur domaine d'activité, quelles que soient les circonstances. Nous construisons une organisation de gagnants, et non de perdants. Nous comprenons deux choses essentielles sur la nature de notre tâche. La première est que le temps où l'on pouvait faire la révolution en rassemblant une foule hurlante devant les portes de la ville est désormais révolue. Les gens à l'intérieur de ces portes ont aujourd'hui un trop grand avantage. Dans cette ère technologique, la seule façon de faire une révolution est à l'intérieur de ce système. Si notre objectif est de prendre le contrôle de la machine du pouvoir, nous devons recruter des personnes qui font déjà partie de cette machine. Nous avons besoin de techniciens, d'ingénieurs et de scientifiques, de programmeurs et d'administrateurs de systèmes, de professeurs, d'officiers militaires et de policiers, d'écrivains, de rédacteurs, de journalistes et d'avocats. Nous avons

tolerance. The song lyrics offer minorities, the government, liberals, Jews, and white traitors as easy scapegoats to this anger. Accompanied with this anger, the lyrics provide the means for angered whites to fight back through both individual acts of violence, but more importantly, through a collective movement of violence. »

[180] Publiée en 2002, *America is a Changing Country* est la toute première production vidéo de William Pierce. Celle-ci prend la forme d'un entretien face caméra dans lequel Pierce explicite le projet métapolitique de la National Alliance, ses idées et ses objectifs. La transcription écrite de cette vidéo est encore disponible sur le site National Vanguard. À ce sujet, lire : Strom (2016, 16 janvier).

besoin de quelques-unes des personnes qui ont déjà les mains sur les leviers du pouvoir, des personnes qui peuvent ouvrir les portes au bon moment. »[181]

À travers cette vidéo remédiée dans l'espace de jeu, William Pierce pose ses besoins pour la « bataille de l'information » à mener. Dans leurs objectifs de réinformation,[182] ces projets métapolitiques nécessitent des compétences spécifiques pour la poursuite d'une stratégie numérique qui, dans les années 2000, ne disposait pas des mêmes moyens qu'aujourd'hui.

Ainsi, comme l'écrit Castoriadis, l'imaginaire social ne peut se penser que « comme la capacité créatrice du collectif anonyme qui se réalise chaque fois que des humains sont assemblés, et se donne chaque fois une figure singulière, instituée, pour exister. » (Castoriadis, 1996 : 113, cité dans Jamin, 2009 : 25). Le concept d'imaginaire « permet de décrire comment une collectivité sociale (une société entière ou un groupe social déterminé) se représente et institue les normes, les croyances et les valeurs qui la structurent et assurent sa cohésion. » (Jamin, 2009 : 25). Or, nous le constatons ici, le projet métapolitique de Pierce est avant tout motivé par cet imaginaire social et politique tel que décrit par Castoriadis. Soit un imaginaire comme monde de significations, de symboles et d'images soutenant une grille de lecture impliquant un vaste complot politique des « Juifs » (le Nouvel Ordre Mondial ou le ZOG) comme figure antagoniste principale. L'éveil culturel et politique du peuple blanc souhaité par Pierce est nourri par le fantasme d'une guerre raciale pour l'effondrement de la « main mise » juive (Griffin, 2001 : 291-324). Ainsi, les projets métapolitiques fonctionnent simultanément à travers des logiques sociales, politiques et fantasmatiques (Zienkowski, 2019).

3.3.2. … à un médiactivisme par le jeu vidéo ?

Le contrôle de l'information était un élément primordial pour Pierce. Une bataille également au cœur de la mouvance identitaire et de la Nouvelle Droite allemande dans

[181] [Notre traduction] — « We need men and women with the strength of character and the intelligence and the self-respect to get ahead in their chosen fields of endeavor regardless of the circumstances. We're building an organization of winners, not losers. We understand two essential things about the nature of our task. The first thing is that the time has passed when one could make a successful revolution by gathering a howling mob outside the city gates. The people inside the gates have too great an advantage. The only way to make a revolution in this technological era is from inside the gates. If our aim is to gain control of the machinery of power, then we must recruit people who already are part of the machinery. We need the technicians and the engineers and the scientists; we need the programmers and the system administrators; we need the professors and the military officers and the police officials; we need the writers and the editors and the newspaper reporters and the lawyers. We need at least some of the people who already have their hands on the levers of power, people who can throw open the gates at the right moment. »

[182] Se référer au glossaire.

leurs prétentions contre-hégémoniques. Il n'est donc pas étonnant de voir une critique des médias et des journalistes dans *Heimat Defender: Rebellion*, et ce de différentes façons : *primo* par une figure antagoniste (des robots) arborant un logo détourné de la chaîne de télévision Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF). *Secundo,* en reprenant les traits du journaliste et présentateur Oliver Welker pour le *character design* d'une autre figure antagoniste. *Tertio,* en caricaturant le journaliste satirique Jan Böhmermann comme l'un des boss du jeu. *Quarto*, par un *achivement* intitulé « AJAB » (pour « All Journalist are Bastard »), dont la description est : « *You destroyed 12 j*urnalism-propagandabombers ! (Shoutout to Robert W.*[183]*)* » Les références faites à ces trois journalistes sont symptomatiques de la perception du journaliste comme figure homogène, sympathisant de gauche et, par analogie, opposé aux valeurs défendues. La déformation du slogan contestataire ACAB (pour « All Cops are Bastard ») en AJAB accentue cela et témoigne d'une critique des journalistes dans leur homogénéité (« tous les journalistes sont des bâtards ! »). Ces derniers partageraient une même grille éditoriale guidée par des valeurs communes à l'ensemble des rédactions. Ce qui ne permettrait pas une pluralité de la parole et des idées. La ZDF est alors la représentation d'un média supposément aux mains du pouvoir politique, de la finance et des « technocrates » (ici, la figure de Soros). Ce discours sur les médias rejoint des stratégies rhétoriques et politiques plus larges déjà analysées au sein du spectre des droites extrêmes où « ces médias apparaissent tantôt comme des obstacles à la démocratie, tantôt comme des ennemis jurés dignes de tous les sobriquets. Cette permanence explique en partie le fait que l'information reste désormais au cœur de plusieurs efforts et stratégies des droites extrêmes » (Gimenez et Voirol, 2017 : 20). La critique contre-hégémonique des médias est par ailleurs « l'un des leviers les plus importants du médiactivisme », notent Dominique Cardon et Fabien Granjon (2013 : 16). Selon ce concept, le médiactivisme se caractérise par « mobilisations sociales progressistes qui orientent leur action collective vers la critique des médias dominants et/ou la mise en œuvre de dispositifs alternatifs de production d'information » (*Ibid.* : 8). En tant que médiactivistes, les acteurs de ce réseau de la Nouvelle Droite allemande emprunteraient une voie critique dans le but de « maîtriser les instruments de représentation et de la symbolisation de leurs propres conditions. Il[s] s'appuie[nt] donc

[183] Une référence à Robert Wagner, dont le compte Twitter révèle de nombreuses informations sur l'actualité de la *Neue Rechte*. Il est qualifié par ces derniers comme « intimidateur de gauche en ligne » ou « harceleur extrémiste de gauche à plein temps », comme sa biographie Twitter le laisse entendre de manière sarcastique.

essentiellement sur le refus de la clôture de l'espace journalistique sur ses enjeux professionnels et dénonce[nt] l'asymétrie entretenue par les médias dominants à l'égard de leurs publics » (*Ibid.* : 19-20).

Dans cette idée, il n'est pas étonnant de voir *Heimat Defender: Rebellion* faire référence à Georges Orwell[184]. Pour cause, dans son étude sur la réinformation comme doctrine dans la mouvance identitaire (2020), Gaël Stephan notait déjà l'utilisation de l'auteur pour l'institution d'une grille d'interprétation du « système » et « du rôle que les médias sont supposés y jouer », en particulier dans la soumission de la population à « un totalitarisme 'bien-pensant', un constat qui va justifier l'appel à la 'dissidence' en ligne » (2020 : 77-78). De fait, le numérique et les technologies de l'information et de la communication ont considérablement fait évoluer ces projets métapolitiques.

Outre *Heimat Defender*, Ein Prozent est producteur de nombreux contenus en ligne travaillés, scriptés, répondant à une ligne éditoriale et à un angle précis selon le média utilisé, le tout porté par une charte graphique permettant d'identifier rapidement les contenus produits. Plusieurs émissions et formats sont disponibles et reprennent pour la plupart les codes éditoriaux de médias plus traditionnels. Par exemple, les émissions *Wir klären das!* (*Nous allons clarifier cela* !) sont de courtes capsules explicatives, filmées en studio, sur les sujets importants de l'agenda médiatique des droites extrêmes actuelles — comme la « *Cancel Culture* », l'identité ou l'immigration, ainsi que des sujets d'actualité comme les récents événements en Afghanistan.

Dans sa récente publication *Researching Far-Right Hypermedia Environments* (2021b), Andreas Önnerfors analyse l'ensemble de ces productions. Le but de sa recherche est de replacer la stratégie politique de l'organisation dans la complexité des économies médiatiques politiques contemporaines. Il note que ces vidéos sont caractérisées par leur inter-médialitée — c'est-à-dire qu'elles disposent d'une capacité à condenser un ensemble de symboles, de messages et de productions, ainsi qu'une dynamique de production hors ligne et de diffusion en ligne. Il ajoute qu'elles sont développées pour avoir un impact dans un « environnement hyper-médiatique » et qu'elles s'intègrent dans un grand récit politique stratégique (2021 : 179). L'objectif de ces récits médiatiques hybrides est de « renforcer l'impact de la mobilisation, en générant

[184] Outre la seule date (2084), George Orwell est également cité comme une référence pour les développeurs dans un entretien. À ce sujet, lire : Elk, R. (2021, 09 février).

une construction de sens et une identification positive aux messages politiques d'Ein Prozent, par la présentation d'une Allemagne en phase terminale de déclin et l'urgence immédiate d'une résistance organisée de l'extrême droite. »[185] (*Ibid*.). Une remarque qui, ici, fait sens avec nos observations liées au cadrage de l'expérience de jeu dans *Heimat Defender*.

Dans l'un de ses articles[186], l'organisation allemande résumait son champ d'action en ces quelques mots : (1) le suivi des élections électorales allemandes, des « victimes allemandes ». (2) apporter un soutien aux Allemands victimes de « la violence des étrangers ».

Deux premiers points qui rejoignent le traçage des frontières entre ce « Nous » et cet « Autre ». Cette polarisation dans la solidarité était déjà remarquée dans d'autres campagnes menées par la mouvance identitaire — par exemple, en France, avec les « soupes au cochon » de l'association Solidarité des Français. Celles-ci permettaient de publiciser de supposées bonnes actions pour la France et les Français, contre une islamisation revendiquée sur les univers en ligne (Cahuzac et François, 2013 : 283).

(3) La recherche afin de couvrir « ce que les autres ne peuvent pas aborder parce que les fonctionnaires et les personnes établies limitent la liberté d'expression avec le concours des tribunaux […] En outre, nos productions vidéo professionnelles révèlent ce qui serait autrement resté caché. »[187] (4) Participer à la professionnalisation d'une « résistance patriotique » dont les actions, symboliques, créatives ou communicationnelles, doivent attirer l'attention sur les « dysfonctionnements de notre pays » - et notamment vis-à-vis des « islamistes radicaux ». (5) Apporter son soutien au peuple d'origine (les Allemands), et non aux « étrangers ». L'ensemble de ces points informent des thèmes centraux pour Ein Prozent ; tels que le refus d'une société multiculturelle ou d'un ethnodifférentialisme rappelant que, pour eux, chaque peuple, chaque culture, ne peut prospérer que sur son territoire d'origine. Sur sa *Heimat*.

---

[185] [Notre traduction] — « to enhance the impact of mobilization, generating meaning-making and positive identification with the political messages Ein Prozent aims to advertise and to communicate the image of Germany in terminal decline and the immediate urgency of organized far-right resistance. »

[186] Ein Prozent. (2019, 19 février). „Ein Prozent": Eine kleine Projektübersicht". *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/intern/ein-prozent-eine-kleine-projektuebersicht/2436 | Consulté le 21 novembre 2021.

[187] [Notre traduction] — « Wir berichten über die Dinge, die andere nicht anpacken können, weil Funktionäre und Etablierte mit Gerichten die Meinungsfreiheit einschränken. Zudem decken wir mit unseren professionellen Videoproduktionen auf, was sonst im Verborgenen geblieben wäre. »

Nous retrouvons ici le refus de tout métissage, assimilé à un danger pour la survie du pays, de la culture et de la population « de souche ». En cela, Ein Prozent marque son attachement à la tradition néo-droitière allemande qui, comme le note Stéphane François, s'oppose historiquement à un « universalisme libéral et au marxisme au nom du droit à la différence, déterminé par l'héritage ethnique, culturel et génétique, mais refuse la hiérarchisation des 'races'. [La *Neue Rechte*] soutient aussi un ethnopluralisme qui se présente comme une critique de l'ethnocentrisme. Cet ethnopluralisme est accompagné d'un autre dirigé vers l'intérieur qui défend les minorités nationales. Cette défense de la diversité ethnique a pour corollaire un anti-américanisme virulent » (2009a : 38).

Si ce dernier point peut désormais être discuté au vu des évolutions et des relations affichées entre auteurs américains et le réseau de la nouvelle droite allemande (cf. les *collectibles* en jeu), la plateforme en ligne *Ein Prozent* et ses contenus deviennent toutefois le symbole d'un mouvement de résistance culturel et politique face à des valeurs, des idées et des changements sociaux jugés hégémoniques au sein des sociétés européennes.

	Rôle dans le monde fictif vidéoludique	Rôle(s) dans le monde réel
Alex Malenki	Personnage-joueur	Influenceur, podcaster et vidéaste.
Outdoor Illner	Personnage-joueur	Vidéaste spécialisé dans le survivalisme.
Martin Sellner	Personnage-joueur	Porte-parole du Mouvement identitaire autrichien.
Götz Kukitschek	Personnage-joueur	Fondateur de la maison d'édition Antaios, rédacteur en chef de la revue Sezession et l'un des fondateurs du *think tank* Institut für Staatspolitik (IfS).
Martin Lichtmesz	PNJ	Auteur, éditeur à la maison d'édition Antaios et traducteur des ouvrages phares de la littérature identitaire française, notamment Jean Raspail et Renaud Camus.
Roman Möseneder	PNJ	Journaliste indépendant, à la tête du Ring Freiheitlicher Jugend de Salzburg. Le RFJ est considéré comme une organisation en amont du Parti de la liberté d'Autriche (FPÖ).

Philip Stein	PNJ	Responsable d'Ein Prozent.
Björn Höcke	PNJ	Homme politique allemande, l'un des présidents de l'Alternative pour l'Allemagne (AfD) dans le *Land* de Thuringe. Il fut président du groupe *Der Flügel*, faction à tendance nationaliste völkish de l'AfD. Il est décrit comme le « leader du Free World » dans le monde fictif.
Benedikt Kaiser	PNJ	Écrivain allemand, collabore avec les éditions Antaios et contributeur régulier de la revue Sezession. Il est connu pour son intérêt aux « idées de gauche » et sa critique du néo-libéralisme.
Axel Stoll	PNJ	Théoricien du complot décédé en 2014. Stoll est notamment connu pour ses théories selon lesquelles l'Allemagne aurait colonisé la lune après la défaite de la Wehrmacht.

Figure 16 : Tableau récapitulatif des personnages alliés dans Heimat Defender: Rebellion (2020) et de leurs rôles dans le réel.

(6) Une approche contre-culturelle pour se détourner d'une « culture unique imposée par l'Etat ». Ein Prozent se définit comme le « moteur » de l'engagement de ces individus créateurs de nouveaux magazines, de musiques, de Youtubeurs, de nouvelles plateformes en ligne, ou encore de vêtements.

Ein Prozent revendique finalement des racines « contre-culturelles » par la mise en avant du *Do It Yourself* comme régime d'engagement constitutif d'un répertoire d'action englobant des pratiques techniques, le partage de conventions, de modes d'action, de valeurs et d'identités. Ce répertoire codifie des attitudes, permet l'affirmation de modes de vie collectifs (Hein, 2016 ; Bennett, 2012 : 26), tandis que le *Do It Yourself* comme régime d'engagement permet « aux individus de découper le monde social entre aliénés et libérés (Eux contre Nous), entre les tenants de la culture officielle et ceux des contre-cultures. Plus que cela, le DIY est intrinsèquement une raison d'agir qui permet de se reconnaître : essayer de se libérer du monde pratico-inerte en agissant par soi-même et en détournant les objets et codes de la société, devient à la fois une raison morale (liberté collective, responsabilité individuelle) et une raison pratique » (Jamet, 2015 : 456-457). Par ce choix, Ein Prozent s'inscrit dans une perspective transnationale en suivant le répertoire d'action (critique de l'ordre dominant de l'information, mise en place ses propres circuits d'information et de productions culturelles, revendication de modes d'action, etc.) défendu par d'autres mouvements, comme les néofascistes italiens de CasaPound avant eux (Gattinara et Froio, 2015 ; Gattinara et Bouron, 2019).

(7) Dans la poursuite de son aspiration contre-culturelle, Ein Prozent insiste sur le besoin d'espaces de liberté autogérés, comme la « Maison des identitaires » à Halle-sur-Saale sus-évoqué.

Figure 17 : « Dans Heimat Defender, vous sauvez l'Europe à l'écran, mais la résistance se fait dans la rue, levez-vous et devenez actifs » | « Ne prenez pas les médias sociaux trop au sérieux. Connectez-vous plutôt avec d'autres patriotes dans le monde réel ! »

Outre la bataille culturelle engagée, ce projet métapolitique permet également de poursuivre la construction d'un éthos d'activiste courageux, de « résistant » incarnant le « courage civil » auprès de son audience (Önnerfors, 2021b : 189). Elle permet également de mettre à l'agenda un certain nombre de sujets, tout en devenant une plateforme productrice de contenus pour des politiciens comme Björn Höcke ou des militants comme Martin Sellner (Figure 16). En d'autres termes : elle matérialise les connexions et les réseaux entre les droites extrêmes. Ce faisant, « les frontières entre les actions réelles et le simulacre (au sens de Baudrillard) sont floues »[188] (*Ibid*.). De mêmes perspectives se retrouvent au sein du jeu vidéo Heimat Defender par l'intermédiaire d'écrans de chargement renvoyant à l'activisme du réel (Figure 17).

Ce projet métapolitique se construit autour d'un réseau d'acteurs, allant du studio de développement de jeux vidéo (KVLTGAMES) au collectif d'artistes « dissidents » (KVLTGANG) à divers producteurs culturels. Au sein de sa boutique, Ein Prozent distribue par exemple les comics *Hydra Comics* (éditeur de « comics dissidents »), *Die Kehre* (magazine allemand, proche de la mouvance identitaire et du courant *völkisch*, abordant des sujets liés à l'écologie et qui se caractérisent comme la « revue pour la protection de la nature »), *Info-DIREKT* (magazine autrichien qui se qualifie comme le « magazine des patriotes »), *Compact* (mensuel allemand qui se qualifie comme le

[188] [Notre traduction] — « the border between real actions and simulacra (in the sense of Baudrillad) is blurred. »

« magazine pour la souveraineté ») ou encore *Freilich* (magazine autrichien qui se qualifie comme « le magazine pour ceux qui pensent par eux-mêmes »). La stratégie d'Ein Prozent couple un gramscisme numérique à des exigences de « réinformation » importées notamment par la mouvance identitaire française (Stephan, 2020).

Dès 2013 et la création du Bloc identitaire, les identitaires souhaitaient diffuser leurs idées autrement que par les canaux traditionnels, et ce grâce aux possibilités offertes par les nouvelles technologies (Bouron, 2016 ; Cahuzac et François, 2013 ; Stephan, 2020). La stratégie métapolitique du Bloc identitaire s'appuie notamment sur les savoirs et savoir-faire de Fabrice Robert, ancien dirigeant d'Unité radicale, président du Bloc identitaire, et co-fondateur de l'agence de presse identitaire Novopress. Ainsi, Internet est qualifié comme un « espace de repli au service d'une stratégie contre-culturelle qualifiée de gramscisme technologique » dont le but affiché est de se défaire d'une supposée « tyrannie médiatique » où les médias traditionnels, qualifiés de mainstream, ne respecteraient pas les valeurs du journalisme (pluralisme, indépendance, transparence, volonté d'un politiquement correct, etc.) (Stephan, 2020). Des aspects que nous retrouvons dans les objectifs affichés par Ein Prozent, mais aussi chez William Luther Pierce, comme nous l'avons montré ci-dessus.

Tous ces acteurs partagent la nécessité de s'appuyer sur une pluralité de supports médiatiques dans le but de transmettre aux militants autant qu'au grand public des messages de la manière la plus persuasive possible, et ce sans le filtre de médias jugés peu enclins à diffuser les idées de ces extrêmes droites. Pour cela, ces groupes sociaux déterminés doivent s'organiser, revendiquent des aspirations contre-culturelles, un régime d'engagement proche du *Do It Yourself,* et cherchent donc à valoriser un certain capital culturel. Leur mobilisation suit la volonté d'un activiste en ligne afin d'établir un réseau d'acteurs, appelé le « réseau de la nouvelle droite allemande » par Göpffarth et qui se matérialise à la fois en des lieux spécifiques — dans des univers hors ligne (Schnellroda, la maison des identitaires à Hesse), ou des univers en ligne (réseaux sociaux, production de vidéos, production de jeux vidéo, etc.) — dans une volonté de poser les fondements d'un activisme contre-hégémonique ouvertement critique des grilles de lecture proposées par les médias dits « traditionnels » ou « mainstream ». De même, la critique de l'industrie vidéoludique se retrouve par la volonté d'établir son propre réseau d'acteurs : là où *Ethnic Cleansing* se contentait d'être un jeu vidéo à la marge de l'industrie, les développeurs de *Heimat Defender: Rebellion, eux,* témoignent d'une réelle

compréhension des savoirs liés à la culture vidéoludique en général, et des savoir-faire liés à la production vidéoludique en particulier. En effet, ces derniers organisent depuis 2021 des *Game Jam* permettant à quiconque de créer des jeux vidéo, dans un temps restreint et sur un thème donné.[189] Très populaire dans la sphère de l'indépendance, ces *Game Jam* sont hébergées et organisées « en interne », par KVLTGAMES — et non sur des plateformes tierces comme Itch.io[190]. Elles soutiennent donc l'idée du jeu vidéo comme forme de production médiactiviste. Et, ainsi, du jeu vidéo comme possible véhicule politique et militant, permettant une présentation de soi, des thèmes défendus et des aspirations souhaitées.

[189] La première s'est déroulée le 7 mars 2021. Le thème était « *With Joint Forces/Mit vereinten Kräften* ». Sept jeux ou prototypes ont été publiés. Une seconde Game Jam s'est déroulée le 6 août 2021, avec pour thème « *You are the villain!/Du Bist der Bösewicht!* ». Six jeux ou prototypes ont été publiés. S'il est encore tôt pour appréhender l'impact de ces Game Jam dans la production vidéoludique de jeux vidéo affiliés aux droites extrêmes, il est intéressant de noter que les jeux produits durant ces événements cristallisent certains sujets de société importants à l'instant T, comme la crise de la Covid-19.
[190] Se référer au glossaire.

Conclusion

Un certain nombre d'éléments permettant de nourrir nos questionnements sur les composantes culturelles fixées dans les productions vidéoludiques des droites extrêmes apparaissent à la fin de ce mémoire. Rappelons que ce travail d'étude et de recherche interroge notre compréhension sur la manière dont un jeu vidéo peut être un « véhicule politique ». Il s'agissait, finalement, de voir si le jeu vidéo, en tant qu'objet-signifiant, pouvait nous donner des clés de lecture sur les représentations sociales partagées par des groupes sociaux déterminés — mouvements, organisations ou réseaux de personnes affiliées à des activités politiques. En posant l'idée du jeu comme « véhicule politique », l'objectif était de comprendre les symboles, les structures de jeu, et la manière dont les idées sont transposées et misent en jeu. En d'autres termes, nous postulions que, la compréhension des représentations sociales présentes dans un dispositif vidéoludique, nous permettrait de dégager des savoirs et des imaginaires qui, au-delà des seuls jeux vidéo, interrogeraient sur les positions des uns et des autres dans son rapport au monde. Il s'agissait donc de resituer ce qui est donné à voir et à jouer.

Dans cette approche, nous faisions le choix de nous éloigner d'un certain nombre de travaux posant des « typologies » de jeu afin de répondre aux exigences posées par ce sujet. En effet, dès l'introduction, nous rappelions deux problématiques inhérentes à l'étude des droites extrêmes : premièrement, le risque de poser des étiquettes trop larges (par exemple « extrême droite » pour désigner un ensemble de groupes, mouvements ou mouvances qui, finalement, peuvent ne rien partager entre eux) et, secondement, le risque qu'en posant de quelconques typologies de jeu, nous ne puissions comprendre l'essence de ce que sont les droites extrêmes ; à savoir une vision du monde.

Ainsi, l'objectif final était, qu'en affirmant que les droites extrêmes sont avant tout des visions du monde, nous pourrions appréhender le regard qu'il porte sur ledit monde par l'intermédiaire d'une étude de leurs productions culturelles. Pour ce faire, il nous semblait important de revenir « aux fondamentaux », afin de ne pas poser une simple citation de ce que serait le jeu. Nous avons donc souhaité montrer qu'au contraire, l'exercice de définition est délicat, mais que, surtout, la présence du politique dans la théorie du jeu est essentielle à appréhender. Il nous fallait donc replacer les théories classiques du jeu en général, et celle de Huizinga en particulier, dans leur rapport politique. Dans un premier temps, nous avons pu montrer l'appropriation du jeu par la

politique dans la confrontation de pensées entre Huizinga et Schmitt. Ce premier exercice permettait de poser une première compréhension de ce que pourrait être l'arrivée du politique dans le jeu. Cette approche montre comment des ponts se font entre jeu et société, entre jeu et politique. Elle est utile pour poursuivre nos réflexions en rappelant que, les idées défendues par certains auteurs comme Schmitt ou Jünger ont également influencé certains des groupes étudiés.

Dans cette continuité, nous avons pu montrer que les jeux vidéo ne se coupent pas du quotidien, mais qu'au contraire, ceux-ci l'insèrent dans les récits vidéoludiques. La vision défendue de ces jeux vidéo repose sur un ensemble de signes et de traces qui font sens avec l'attitude ludique déployée par un joueur-modèle. Ainsi, ces jeux vidéo procèdent tous deux à la même volonté de tracer des frontières claires entre les collectifs ; entre ce qui est « Nous » et ce qui ne l'est pas. Ce critère se fait à travers un ensemble de discours qui viennent rappeler les différences entre un endogroupe et un exogroupe. Il s'agit, ici, de poser des critères qui, s'ils ne sont pas partagés, permettent une polarisation qui se matérialise dans le rapport de force entretenu avec autrui au sein des espaces de jeu — que cela soit dans la confrontation directe, mais aussi dans son rapport aux lieux, aux décors et à la manière de les traverser.

De ce fait, par ce travail de circonscription, les développeurs informent de leur rapport à l'altérité et de l'univers idéologique défendu. Cette compréhension se fait à la fois par le développement d'une attitude ludique spécifique, mais aussi d'un cadrage général de l'expérience de jeu, que cela soit d'un point de vue ludique, narratif ou visuel. Tout ce qui fait un jeu (texte, images, attitude ludique, espace de jeu, décors, etc.) participe ainsi à faire comprendre la position du joueur dans cet espace, face à autrui, mais aussi dans son rapport plus vaste avec la vision du monde qui lui est proposée.

En cela, cette compréhension se fait notamment par l'intermédiaire de « foyers focalisés » qui, dans la perspective d'un joueur-modèle, l'informe de sa relation à l'espace de jeu et les raisons qui le poussent à agir d'une certaine manière. Ils l'avisent également sur la relation des concepteurs au réel signifiant de leur monde, que cela soit sur leurs réseaux ou leurs références partagées. Ils montrent également que le réseau de la Nouvelle Droite allemand tend à une ouverture vers l'internationale par les choix de design faits (*collectibles*, mèmes, traduction, etc.).

Dans cette idée, nous avons pu constater la circulation de repères, de stocks d'images, de références, de signes et de symboles qui, dans le cadre du monde vidéoludique, donnent du sens dans la relation entretenue avec celui-ci ; dans l'attitude ludique qui est développée autant que dans le rapport à un « hors jeu ». Pour cause, nous avons pu montrer que des stratégies de communication préexistantes se poursuivent dans la médiation de repères, mais aussi dans la manière de présenter des lieux comme, par exemple, le *Waldgang*. Lui qui devient, dans le hors jeu, un topos régulier dans la communication des identitaires. Nous avons également pu constater une même relation organique à l'espace de jeu : ces deux récits développent l'idée qu'il est nécessaire de protéger le monde et l'espace dans lequel le joueur évolue. Un espace qui, dans les deux cas, est assiégé. Ainsi, le discours des droites extrêmes repose sur l'idée d'une confrontation constante contre ce qui n'est pas nous, dans le but de faire valoir, de faire entendre et de faire voir les idées défendues pour le supposé bien du monde.

En somme, l'attitude ludique développée repose sur l'affrontement, un certain rapport à la violence, et est toujours une projection vers l'avant d'un joueur esseulé. Cela permet d'élaborer des récits héroïques à la fois dans le monde fictif, mais aussi dans le monde réel par l'accumulation de métalepses venant rappeler que ces jeux vidéo ne sont que la représentation du « véritable » engagement des personnes derrières la conception de ces dispositifs vidéoludiques. L'espace virtuel dans lequel le joueur évolue lui fait donc comprendre de la pertinence de ses actes selon le diagnostic posé sur cet « espace de jeu organique ». Dans cette logique, la transmission d'une certaine idée du militantisme et de l'activisme est présentée au joueur. Il s'agit donc d'établir un récit héroïque où le jeu matérialise un « sujet idéal » auquel le joueur peut s'identifier. Cette transmission se conforte par une présentation positive de soi, une volonté d'approuver *sa* violence face au diagnostic présenté au joueur, voire de l'esthétiser.

Enfin, plus que le jeu vidéo, le projet final est, nous l'avons vu, le partage de représentations sociales et la valorisation des actions de l'endogroupe – dans le monde fictif, mais aussi dans le monde réel. Par ce projet métapolitique, nous comprenons que ces jeux vidéo sont des formes de production dites médiactivistes. Ils mobilisent un ensemble jugé cohérent dans le schéma narratif des concepteurs. Ces derniers ont la volonté d'utiliser le médium vidéoludique comme possible relai à leurs discours, leurs idées et, finalement, leur vision d'un réel signifiant du monde.

Ouverture

Beaucoup de points qui semblaient essentiels n'ont pas pu être abordés dans ce mémoire de recherche. En particulier la relation entretenue par les groupes étudiés au complotisme et à la manière de le représenter en jeu. Bien que ces jeux ne posent pas de mêmes modalités d'action et un même rapport à la violence concernant le diagnostic de l'organisme, il nous semble intéressant de noter que ces deux jeux vidéo se concluent d'une manière assez semblable : par la représentation d'un imaginaire complotiste rappelant chez l'un l'idée d'un Nouvel Ordre Mondial et, chez l'autre, la nécessité de combattre le ZOG.

Dès lors, il pourrait être intéressant de s'intéresser à la manière dont ces théories du complot développent des schémas narratifs employables dans des productions culturelles. En d'autres termes, il s'agirait de poursuivre un premier travail effectué par Jamin (2009) à travers l'analyse de productions culturelles des droites extrêmes.

Une seconde ouverture possible serait de s'intéresser pleinement aux revendications contre-culturelles des droites extrêmes. Dans cette perspective, il s'agirait de nous intéresser à l'existence des pratiques revendiquées comme contre-culturelles. De là, nous pourrions dégager les conventions esthétiques, idéologiques ou discursives propres à ces différents groupes par l'étude de leurs productions culturelles, de leurs lieux de socialisation ou encore de leurs pratiques en ligne. Dans cette idée, il s'agirait finalement de comprendre comment se construirait un « monde des droites extrêmes ».

Bibliographique

Ouvrages

Amossy, R. (2010). *La présentation de soi*. Paris : Presses Universitaires de France.

Bateson, G. (1995 [1977]). *Vers une écologie de l'esprit 1*. Paris : Seuil.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : MIT Press.

Bogost, I., Ferrari, S. et Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge : MIT Press.

Bolter, D. et Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press.

Bonenfant, M. (2016). *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.

Breton, P. et Proulx, S. (2012). *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication.* Paris : La Découverte.

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.

Caillois, R. (2012 [1963]). *Bellone ou la pente de la guerre.* [E-book]. Paris : Gallimard.

Caillois, R. (2015 [1939]). *L'homme et le sacré.* [E-book]. Paris : Gallimard.

Caillois, R. (2015 [1958]). *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige.* [E-book]. Paris : Gallimard.

Caillois, R. (2015 [1978]). *Le Fleuve Alphée.* [E-book]. Paris : Gallimard.

Camus, J-Y. et Lebourg, N. (2017). *Far-Right Politics in Europe*. Cambridge et Londres : The Belknap Press of Harvard University Press.

Cardon, D. et Granjon, F. (2013). *Médiactivistes*. Paris : Presses de Sciences Po.

Castoriadis, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société*. Paris : Seuil.

Daniels, J. (2009). *Cyber Racism : White Supremacy Online and the New Attack on Civil Rights.* Lanham : Rowman & Littlefield.

De Certeau, M. (1991). *L'invention du quotidien*. Paris : Éditions Gallimard

Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Paris : Maison des Sciences de l'Homme.

Ebner, J. (2020). *Radikalisierungsmaschinen: Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren.* Berlin : Suhrkamp Verlag.

Eckert, R., Vogelgesang, W., Wetzstein, T. et Winter, R. (1991). *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmieren, Crackern und Spielern.* Opladen : Westdeutscher Verlag.

François, S. (2021a). *La Nouvelle Droite et ses dissidences : Identité, écologie et paganisme*. Lormont : Le Bord de l'eau.

Genvo, S. (2009). Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo. Paris : Éditions l'Harmattan.

Goffman, E. (1991 [1974]). *Les cadres de l'expérience.* Paris : Les éditions de Minuit.

Gray, K. (2014). *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live. Theoretical Perspectives from the Virtual Margins*. Waltham : Elsevier.

Grettiez, X. et Duclos, N. (2021). *Violences politiques. Théories, formes, dynamiques.* Paris : Armand Colin.

Griffin, R.S. (2001). *The Fame of a Dead Man's Deeds. An Up-Close Portrait of WhiteNationalist William Pierce*. Bloomington : 1stBooks.

Haillon, F. (2017). *Étude(s) de cognition politique. Discours, pensée, société*. Paris : L'Harmattan.

Havertz, R. (2021). *Radical Right Populism in Germany. AfD, Pegida and the Identitarian Movement.* Abingdon et New York : Routledge.

Hawley, G. (2017). *Making Sense of the Alt-Right*. Columbia : Columbia University Press.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : Librairie José Corti.

Hermansson, P., Lawrence, D., Mulhall, J. et Murdoch, S. (2020). *The International Alt-Right : Fascism for the 21st Century?*. Londres : Routledge.

Huizinga, J. (1951 [1938]). *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

Huizinga, J. (2019 [1936]). *In the Shadow of Tomorrow: A Diagnosis of the Modern Distemper*. Providence : Preservation Books.

Jamin, J. (2009). *L'Imaginaire du complot. Discours d'extrême droite en France et aux États-Unis*. Amsterdam : Amsterdam University Press.

Jaschke, H-G. (1991). *Streitbare Demokratie und Innere Sicherheit. Grundlagen, Praxis und Kritik.* Opladen : Westdeutscher Verlag.

Jünger, S. (2019). *Essais*. Paris : Le Livre de Poche.

Lacroix, B., Landrin, X., Pailhès, A-M. et Rolland-Diamond, C. (dir.). (2015). *Les Contre-Cultures : genèses, circulations, pratiques*. Paris : Éditions Syllepses.

Mauco, O. (2014). *Jeux vidéo : hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*. Paris : Questions théories.

Michael, D.R. et Chen, S. (2006). *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*. Boston : Thomson Course Technology.

Miller-Idriss, C. (2018). *The Extreme Gone Mainstream: Commercialization and Youth Culture in Germany*. Princeton : Princeton University Press.

Miller-Idriss, C. (2020). *Hate in the Homeland: The New Global Far Right*. Princeton : Princeton University Press.

Mudde, C. (2007). *Populist Radical Right Parties in Europe*. Cambridge : Cambridge University Press.

Nagle, A. (2017). *Kill All Normies. The Online Culture Wars from Tumblr and 4chan to the Alt-Right and Trump.* Winchester et Washington : Zero Books.

Otterspeer, W. (2018). *In Praise of Ambiguity. Erasmus, Huizinga and the Seriousness of Play*. Leyde : Leiden University Press.

Ridley, S. (2020). *L'Alt-Right : de Berkeley à Christchurch*. Lormont : Le Bord de l'eau.

Schmitt, C. (1992 [1956]). *Hamlet ou Hécube. L'irruption du temps dans le jeu*. Paris : L'Arche.

Schmitt, C. (2019 [1932]). *La notion de politique. Théorie du partisan.* Paris : Flammarion.

Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge : MIT Press.

Todorov, T. (2013 [1989]). *Nous et les Autres. La réflexion française sur la diversité humaine* [E-book]. Paris : Seuil.

Vanoosthuyse, M. (2005). *Fascisme & littérature pure. La fabrique d'Ernst Jünger.* Marseille : Agone.

Vigour, C. (2005). *La comparaison dans les sciences sociales : Pratiques et méthodes.* Paris : La Découverte.

Von Moltke, J. (2005). *No Place Like Home. Locations of Heimat in German Cinema.* Los Angeles : University of California Press.

Weiß, V. (2017). *Die Autoritäre Revolte. Die NEUE RECHTE und der Untergang des Abendlandes*. Stuttgart : Klett-Cotta.

Wodak, R. (2015). *The Politics of Fear: What Right-Wing Populist Discourses Mean*. Londres : SAGE.

Zúquete, J.P. (2018). *The Identitarians. The Movement against Globalism and Islam in Europe*. Notre Dame : University of Notre Dame Press.

Chapitres d'ouvrage

Bernateau, I. (2018). Heimat : un lieu identitaire. In : Bernateau, I. (dir.), *Vue sur mer: Lieux d'ancrage du psychisme.* (pp. 125-159). Paris : Presses Universitaires de France.

Boa, E. (2012). Some Versions of Heimat. Goethe and Hölderlin around 1800. Frenssen and Mann around 1900. In : Eigler, F. et Kugele, J. (dir.), *Heimat. At the Intersection of Memory and Space.* (pp. 34-52). Berlin : De Gruyter.

Charaudeau, P. (2007). Les stéréotypes, c'est bien. Les imaginaires, c'est mieux. In : Boyer H. (dir.), *Stéréotypage, stéréotypes : fonctionnements ordinaires et mises en scène.* (En ligne). Paris : Éditions L'Harmattan. En ligne : http://www.patrick-charaudeau.com/Les-stereotypes-c-est-bien-Les.html | Consulté le 17 juillet 2021.

Di Filippo, L. (2020). Stereotypes of the North in a Massively Multi-Player Role-Playing Game. In : Meylan, N. et Rösli, L. (dir.), *Old Norse Myths as Political Ideologies. Critical Studies in the Appropriation of Medieval Narratives.* (pp. 175-188). Turnhout : Brepols.

Gombrich, E.H. (1973). Huizinga‘s Homo Ludens. In : Koops, W., Koosmann, E. et Van der Plaat, G. (dir.), *Johan Huizinga 1872-1972.* (pp. 133-154). La Hague : Martinus Nijhoff.

Harder, Y-J. (2012 [1963]). Préface. In : Caillois, R. (dir.), *Bellone ou la Pente de la guerre* [E-book]. (pp. 30-246 [Empl.]). Paris : Gallimard.

Huizinga, J. (1950 [1934]). Lettre à M. Julien Benda. In : Huizinga, J. (dir.), *Verzamelde Werken. Deel 7. Geschiedwetenschap, Hedendaagsche Cultuur*. (pp. 269-278). Haarlem : Tjeenk Willink. En ligne : https://www.dbnl.org/tekst/huiz003gesc03_01/huiz003gesc03_01_0019.php | Consulté le 02 août 2021.

Jamet, R. (2015). Do It Yourself! Musique, éthique et contre-culture. In : Lacroix, B., Landrin, X., Pailhès, A-M, et Rolland-Diamond, C. (dir.), *Les Contre-Cultures : genèses, circulations, pratiques.* (pp. 443-457). Paris : Éditions Syllepses

Juul, J. (2008). The Magic Circle and the Puzzle Piece. In : Günzel, S. Lieve M. et Mersch, D. (dir.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. (pp. 56-67). Potsdam : Potsdam University Press.

Lyons, M.N. (2019). Jack Donovan and Male Tribalism. In : Sedgwick, M. (dir.), *Key Thinkers of the Radical Right. Behind the New Threat to Liberal Democracy*. (pp. 242-258). Oxford : Oxford University Press.

Mack, J. M. d. (2014). Discours idéologiques et regards sur l’histoire dans les jeux vidéo depuis la fin des années 1980. In : Veyrat-Masson, I., Denis, S., et Secail, C. (dir.), *Sous les images, la politique… Presse, cinéma, télévision, nouveaux médias (xxe-xxi^{e} siècle).* Paris : CNRS Éditions.

Mack, J.M.d. (2014). Discours idéologiques et regards sur l’histoire dans les jeux vidéo depuis la fin des années 1980. In : Veyrat-Masson, I., Denis, S. et Secail, C. (dir.), *Sous les images, la politique… : Presse, cinéma, télévision, nouveaux médias (xxe-xxie siècle).* (pp. 91-101). Paris : CNRS Éditions.

Merlio, G. (1996). Ernst Jünger écrivain de la Grande Guerre. In : Pollet, J. et Saint-Gille, A. (dir.), *Écritures franco-allemandes de la Grande Guerre*. (pp. 191-207). Arras : Artois Presses Université.

Önnerfors, A. (2021a). Der Grosse Austausch: conspiratorial frames of terrorist violence in Germany. Önnerfors, A. et Kouwel, A. (dir.), *Europe: Continent of Conspiracies. Conspiracy Theories in and about Europe*. (pp. 76-96). Abingdon et New York : Routledge.

Önnerfors, A. (2021b). Researching Far-Right Hypermedia Environments. A case-study of the German online platform einprozent.de. In : Ashe, S., Busher, J., Macklin, G. et Winter,A. (dir.), *Researching the Far-Right. Theory, Method and Practice*. (pp. 184-193). Abingdon et New York : Routledge.

Ryan, M-L. (2016). Mondialité, médialité. In : A. Besson, N. Prince et L. Bazin. (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*. (pp. 21-34). Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Schmid, A. (2011). The Literature on Terrorism. In : Schmid, A. (dir.), *The Routledge Handbook of Terrorism Research*. (pp. 457–474). New York : Routledge.

Scrivens, R. et Conway, M. (2020). The roles of 'old' and 'new' media tools and technologies in the facilitation of violent extremism and terrorism. In : Leukfeldt, R. et Holt, T.J. (dir.), *The Human Factor of Cybercrime*. (pp. 286-309). New York : Routledge.

Stock, M. (2006). Construire l'identité par la pratique des lieux. In : de Biase, A. et Cr. Alessandro, Cr. (dir.), *« Chez nous ». Territoires et identités dans les mondes contemporains.* (pp. 142-159). Paris : Editions de la Villette.

Winter, A. (2019). Online Hate: From the Far-Right to the 'Alt-Right' and from the Margins to the Mainstream. In : Lumsden K. et Harmer E. (dir.), *Online Othering. Palgrave Studies in Cybercrime and Cybersecurity*. Londres : Palgrave Macmillan.

Thèses et mémoires

Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* (Thèse de doctorat, Université de Montréal, Montréal). En ligne : https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873 | Consulté le 18 juillet 2021.

Botha, D.C. (2021). *Bridging White Supremacist Discourse: An ethnography of the online world of the 'Alt-Right'* (Mémoire d'obtention du Master of Arts in Criminology, Victoria University, Wellington). En ligne : https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Bridging_White_Supremacist_Discourse_An_ethnography_of_the_online_world_of_the_Alt-Right_/14227073 | Consulté le 15 juillet 2021.

Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?* (Thèse de doctorat, Université de Lorraine, Metz). En ligne : http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2016_0205_CAYATTE.pdf | Consulté le 14 juillet 2021.

François, S. (2009a). Les paganismes de la Nouvelle Droite (1980-2004) (Thèse de doctorat, Université de Lille II, Lille). En ligne : https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00442649 | Consulté le 11 juillet 2021.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, (Mémoire d'obtention du Master of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology, Atlanta). En ligne : https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf | Consulté le 21 juillet 2021.

Frasca, G. (2007). Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric. (Thèse de doctorat, IT University of Copenhagen, Copenhague). En ligne : https://docplayer.net/12779385-Gonzalo-frasca-play-the-message-play-game-and-videogame-rhetoric-ph-d-dissertation-it-university-of-copenhagen-denmark.html | Consulté le 29 octobre 2021.

Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, (Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, Metz). En ligne : http://www.omnsh.org/sites/default/files/hdr_sg_t1.pdf | Consulté le 18 juillet 2021.

Articles de revues scientifiques

Ahmed, R. et Pisoiu, D. (2020). Uniting the far right: how the far-right extremist, New Right, and populist frames overlap on Twitter – a German case study. *European Societies*, 23(2), 232-254. DOI : 10.1080/14616696.2020.1818112.

Ahrens, J. (2021). The Enigma of Origin: The Notion of Leitkultur as a Contemporary Paradigm of Heimat. *The Germanic Review: Literature, Culture, Theory*, 96(3), 313-330. DOI : 10.1080/00168890.2021.1941734.

Akkerman, T. (2015). Gender and the radical right in Western Europe: a comparative analysis of policy agendas. *Patterns of Prejudice,* 49(1-2), 2015, 37–60. DOI : 10.1080/0031322X.2015.1023655.

Allain, S. (2018). Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression. *Sciences du jeu*, 9(1), 1-17. En ligne : https://journals.openedition.org/sdj/909 | Consulté le 04 octobre 2021.

Al-Rawi, A. (2016). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760. En ligne : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09546553.2016.1207633 | Consulté le 16 juillet 2021.

Askanius, T. (2021a). "I just want to be the friendly face of national socialism": The turn to civility in the cultural expressions of neo-Nazism in Sweden. *Nordicom Review*, 42(1), 17-35. En ligne : https://www.sciendo.com/article/10.2478/nor-2021-0004 | Consulté le 19 juillet 2021.

Askanius, T. (2021b). On Frogs, Monkeys, and Execution Memes: Exploring the Humor-hate Nexus at the Intersection of Neo-Nazi and Alt-Right Movements in Sweden. Television & New Media, 22(2), 147-165. En ligne : https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1527476420982234 | Consulté le 29 novembre 2021.

Aupiais, G. (2005). Les politiques symboliques. *Hypothèses*, 8, 17-22. En ligne : https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2005-1-page-17.htm | Consulté le 21 octobre 2021.

Azaïs, C., Bachir-Loopuyt, T. et Saint-Germier, P. (2010). Du jazz aux mouvements sociaux : le répertoire en action. Entretien avec Howard Becker. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 18(). En ligne : http://journals.openedition.org/traces/4625 | Consulté le 29 octobre 2021.

Baele, S., Brace, L. et Coan, T. (2020). Uncovering the Far-Right Online Ecosystem: An Analytical Framework and Research Agenda. *Studies in Conflict & Terrorism*. DOI : 10.1080/1057610X.2020.1862895

Baider, F. et Sini, L. (2021). Le complotisme « transnational » et le discours de haine : le cas de Chypre et de l'Italie. *Mots, les langages du politique*, 125, 15-34. DOI : 10.4000/mots.27858.

Barnabé, F. et Delbouille, J. (2018). Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, 9(1), 1-22. En ligne : https://orbi.uliege.be/handle/2268/218781 | Consulté le 04 octobre 2021.

Barnabé, F., Bazile, J. et Cayatte, R. (2019). De la société en jeu au jeu comme société : un parcours dialectique. *Emulations — Revue de sciences sociales*, 30, 7-15. En ligne : https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/barnabe | Consulté le 19 juillet 2021.

Bar-On, T. (2021). The Alt-Right's continuation of the 'cultural war' in Euro-American societies. *Thesis Eleven*, 163(1), 43-70. DOI : 10.1177/07255136211005988.

Bégin, R. et Habib, A. (2008). Présentation. Imaginaire des ruines. *Protée*, 35(2), 5-6. En ligne : https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2007-v35-n2-pr1984/017461ar/ | Consulté le 18 novembre 2021.

Bennett, A. (2012). Pour une réévaluation du concept de contre-culture. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 9(1), 19-31. En ligne : https://journals.openedition.org/volume/2941 | Consulté le 22 novembre 2021.

Berns, T. (2016). La Grande Guerre et la question du sacré. De Jünger et Durkheim à Bataille et Caillois. *Éthique, politique, religions*, 2(9), 75-92. En ligne : https://classiques-garnier.com/ethique-politique-religions-2016-2-les-transformations-du-concept-de-guerre-1910-1930-n-9-i-limites-et-extension-la-grande-guerre-et-la-question-du-sacre.html | Consulté le 28 juillet 2021.

Bilem, V. (2020). Les mèmes : circulations des émotions-aphorisations dans les médias d'infotainment. *Prismes*, 2, 121-137. En ligne : https://romatrepress.uniroma3.it/wp-content/uploads/2020/10/06.-Prismes-n.-2-2020.pdf | Consulté le 16 octobre 2021.

Blee, K. (2005). Racial violence in the United States. *Ethnic and Racial Studies*, 28(4), 599-619. DOI : 10.1080/01419870500092423

Blee, K. et Creasap, K. (2020). Conservative and Right-Wing Movements. *Annual Review of Sociology*, 36, 269-286. En ligne : https://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.soc.012809.102602 | Consulté le 21 octobre 2021.

Bonnaire, A. (2017). Pegida, AfD : les discours de peur en Allemagne. *Hermès, La Revue*, 77, 87-91. En ligne : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2017-1-page-87.htm | Consulté le 15 novembre 2021.

Bouron, S. (2017). Des « fachos » dans les rues aux « héros » sur le web. La formation militante des militants identitaires. *Réseaux*, 202-203(2), 187-211. En ligne : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2017-2-page-187.htm | Consulté le 29 octobre 2021.

Brewer, S. et Dundes. L. (2018). Concerned, Meet Terrified: Intersectional Feminism and the Women's March. *Women's Studies International Forum*, 69(1), 49-55. DOI : 10.1016/j.wsif.2018.04.008.

Brougère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. Australian Journal of French Studies, XLIX(2), pp. 117-129. En ligne : https://experice.univ-paris13.fr/wp-content/uploads/2015/02/Le_jeu_peut-il_tre_srieux__.pdf | Consulté le 14 juillet 2021.

Buesnel, R. (2020). National Socialist Black Metal: a case study in the longevity of far-right ideologies in heavy metal subcultures. *Patterns of Prejudice*, 54(4), 393-408. DOI : 10.1080/0031322X.2020.1800987.

Burrell, C.M. (2020). Otto Höfler's Männerbund Theory and Popular Representations of the North. *Zeitschrift für Kulturstudien*, 230-266. En ligne : https://www.nordeuropaforum.de/en/ | Consulté le 02 octobre 2021.

Cahuzac, Y. et François, S. (2013). Les stratégies de communication de la mouvance identitaire. Le cas du Bloc identitaire. *Questions de communication*, 23(), 275-292. En ligne : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8455 | Consulté le 29 octobre 2021.

Camus, J. (2015). La recomposition des droites nationalistes et radicales en Europe. *Le Débat*, 184, 95-100. DOI : 10.3917/deba.184.0095.

Carbone, M. B., Ruffino, P. et Massonet, S. (2017). Introduction: The Other Caillois: The Many Masks of Game Studies. *Games and Culture*, 12(4), 303–320. DOI : 10.1177/1555412016685630.

Chapoutot, J. (2012). Les nazis et la « nature » : Protection ou prédation ? *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, 113, 29-39. DOI : 10.3917/vin.113.0029.

Charaudeau, P. (2010). Pour une interdisciplinarité « focalisée » dans les sciences humaines et sociales. *Questions de communication*, 17, 195-222. En ligne : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/385 | Consulté le 20 juillet 2021.

Clément, M., Lindemann, T. et Sangar, E. (2016). The "Hero-Protector Narrative": Manufacturing Emotional Consent for the Use of Force. *International Society of Political Psychology*, 36(6), 991-1008. DOI : 10.1111/pops.12385.

Conway, M. (2017). Determining the role of the Internet in violent extremism and terrorism: Six suggestions for progressing research. *Studies in Conflict & Terrorism*, 40(1), 77-98. En ligne : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1057610X.2016.1157408 | Consulté le 16 juillet 2021.

Conway, M., Scrivens, R. et Macnair, L. (2019). Right-Wing Extremists' Persistent Online Presence: History and Contemporary Trends. *International Centre for Counter-Terrorism*. En ligne : https://icct.nl/publication/right-wing-extremists-persistent-online-presence-history-and-contemporary-trends/ | Consulté le 16 juillet 2021.

Czymmek, Q. (2016). Das Geschlechterbild der Neuen Rechten: Gleichberechtigung als Bedrohung. *Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft*, 178-186. EN ligne : https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/PDFS_WsD3/Text_Czymmek.pdf | Consulté le 03 octobre 2021.

Dafaure, M. (2020). The 'Great Meme War': the Alt-Right and its Multifarious Enemies. *Angles*, 10(1), 1-28. En ligne : https://journals.openedition.org/angles/369 | Consulté le 24 septembre 2021.

De Vugt, G. (2017). Philia and Neikos: Huizinga's "Auseinandersetzung" with Carl Schmitt. *World Litterature Studies*, 9(1), 48-59. En ligne : http://www.wls.sav.sk/wp-content/uploads/de-Vugt1_2017.pdf | Consulté le 01 août 2021.

Debus, M., Zagal, J. et Cardona-Rivera, R. (2020). A Typology of Imperative Game Goals. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 20(3). En ligne : http://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera

DeCook, J.R. (2018). Memes and Symbolic Violence: #proudboys and the Use of Memes for Propaganda and the Construction of Collective Identity. *Learning, Media and Technology*, 43(4), 485–504. DOI : 10.1080/17439884.2018.1544149.

Deem, A. (2019). Extreme speech the digital traces of #whitegenocide and alt-right affective economies of transgression. *International Journal of Communication*, 13(20), 3183–3202. En ligne : https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9631 | Consulté le 29 octobre 2021.

Di Filippo, D. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25, 281-308. En ligne : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044 | Consulté le 23 juillet 2021.

Di Fillipo, L. et Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse : entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des sciences sociales*, 56, 126-133. En ligne : https://journals.openedition.org/revss/424 | En ligne 18 novembre 2021.

Droit, E. (2020). L'irrésistible ascension de l'AfD : La fin de la « démocratie heureuse » en Allemagne ?. *Le Débat*, 208, 130-137. DOI : 10.3917/deba.208.0130.

Dyer-Witheford, N. et de Peuter, G. (2021). Postscript: Gaming While Empire Burns. *Games and Culture*, 16(3), 371–380. En ligne : https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412020954998 | Consulté le 19 juillet 2021.

Edwards, E. (2021). Twenty-four hours in the alt-right media ecosystem: analyzing race, space, and labor in Breitbart's coverage of the Mollie Tibbetts murder. *Critical Studies in Media Communication*, 38(1), 32-45, DOI: 10.1080/15295036.2020.1851735.

Fangen, K. et Lichtenberg, L. (2021). Gender and family rhetoric on the German far right. *Patterns of Prejudice*, 55(1), 71-93. DOI : 10.1080/0031322X.2021.1898815

Fangen, K. et Skjelsbæk, I. (2021). Editorial: special issue on gender and the far right. *Politics, Religion & Ideology*, 21(4), 411-415. En ligne : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21567689.2020.1851866 | Consulté le 17 juillet 2021.

François, S. et Schmitt, O. (2015). Le conspirationnisme dans la Russie contemporaine. *Diogène*, 1-2(249-250), 120-129. DOI : 10.3917/dio.249.0120.

Froio, C. (2017a). Comparer les droites extrêmes : État de l'art critique et pistes pour de futurs chantiers de recherche. *Revue internationale de politique comparée*, 24, 373-399. En ligne : https://www.cairn.info/revue-internationale-de-politique-comparee-2017-4-page-373.htm | Consulté le 22 juillet 2021.

Froio, C. (2017b). Nous et les autres : L'altérité sur les sites web des extrêmes droites en France. *Réseaux*, 202-203(2-3), 39-78. En ligne : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2017-2-page-39.htm | Consulté le 15 juillet 2021.

Froio, C. et Ganesh, B. (2019). The transnationalisation of far right discourse on Twitter. *European Societies*, 21(4), 513-539. DOI : 10.1080/14616696.2018.1494295.

Futrell, R. et Simi, P. (2017). The [Un]Surprising Alt-Right. *Contexts*, 16(2), 76. DOI : 10.1177/1536504217714269.

Ganesh, B. (2020). Weaponizing white thymos: flows of rage in the online audiences of the alt-right. *Cultural Studies*, 34(6), 892-924. DOI : 10.1080/09502386.2020.1714687.

Garda, M. et Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 16(1). En ligne : http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk | Consulté le 27 août 2021.

Gattinara, P.C. et Bouron, S. (2019). Extreme-right communication in Italy and France: political culture and media practices in CasaPound Italia and Les Identitaires. *Information, Communication & Society*, 23(12), 1805-1819. DOI : 10.1080/1369118X.2019.1631370.

Gattinara, P.C. et Froio, C. (2015). Discourse and Practice of Violence in the Italian Extreme Right: Frames, Symbols, and Identity-Building in CasaPound Italia. *International Journal of Conflict and Violence*, 8(1), 155-170. En ligne : https://spire.sciencespo.fr/hdl:/2441/6aj2qf82mq9q191mahpr2fft06/resources/2014-discourse-and-practice-of-violence-in-the-italian-extreme-right.pdf | Consulté le 24 novembre 2021.

Genvo, S. (2008). Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. *Quaderni : communication, technologies, pouvoir*, 67, 43-52. En ligne : https://journals.openedition.org/quaderni/282 | Consulté le 28 juillet 2021.

Genvo, S. (2020). Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des Sciences de l'information et de la communication,* 20. En ligne : https://journals.openedition.org/rfsic/9511 | Consulté le 16 juillet 2021.

Genvo, S. et Solinski, B. (2015). Questionner le jouable ? Introduction. *Interfaces numérique*, 4(1), 9-16. En ligne : https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/636&file=1 | Consulté le 14 juillet 2021.

Gerstenfeld, P.B., Grant, D.R. et Chiang, C-P. (2003). Hate Online: A Content Analysis of Extremist Internet Sites. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 3(1), 2003, 29-44. En ligne : https://spssi.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1530-2415.2003.00013.x | Consulté le 16 juillet 2021.

Gimenez, E. et Voirol, O. (2017). Les agitateurs de la toile: L'Internet des droites extrêmes. Présentation du numéro. *Réseaux*, 202-203(2-3), 9-37. En ligne : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2017-2-page-9.htm | Consulté le 15 juillet 2021.

Giner, E. (2019). Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo. Le cas de la récession de Possum Springs. *Emulations*, 30(1), 93-110. En ligne : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02945356/document | Consulté le 14 septembre 2021.

Göpffarth, J. (2020a). Rethinking the German nation as German Dasein: intellectuals and Heidegger's philosophy in contemporary German New Right nationalism. *Journal of Political Ideologies*, 25:3, 248-273. DOI : 10.1080/13569317.2020.1773068.

Göpffarth, J. (2020b). Activating the socialist past for a nativist future: far-right intellectuals and the prefigurative power of multidirectional nostalgia in Dresden. *Social Movement Studies*, 20(1), 57-74. DOI : 10.1080/14742837.2020.1722628.

Grandjean, G. (2019). Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques. *Emulations*, (30), 33-48. En ligne : https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/grandjean | Consulté le 4 novembre 2021.

Greffet, F. et Wojcik, S. (2008). Parler politique en ligne. Une revue des travaux français et anglo-saxons. *Réseaux*, 150(4), 19-50. En ligne : https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-4-page-19.htm | Consulté le 16 juillet 2021.

Grosholz, J. et Pieri, Z. (2020). "A Skinhead at Heart with a Hate-Filled Mind": Understanding the Themes Present in the White Power Music Scene. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1-19. DOI : 10.1080/1057610X.2020.1862818

Hein, F. (2016). Les fondements culturels de l'action entrepreneuriale. L'exemple des labels punk rock. *Revue Française de Socio-Économie*, 16(1), 183-200. En ligne :172 https://www.cairn.info/revue-francaise-de-socio-economie-2016-1-page-183.htm | Consulté le 22 novembre 2021.

Hocine, J. et Deslauriers, P. (2019). Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel des Inupiats d'Alaska. Une étude exploratoire du jeu Kisima Innitchuna (Never Alone). *Emulations*, 30, 79-92. En ligne : https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/hocine/19983 | Consulté le 28 novembre 2021.

Hodge, E. et Hallgrimsdottir, H. (2020). Networks of Hate: The Alt-right, "Troll Culture", and the Cultural Geography of Social Movement Spaces Online. *Journal of Borderlands Studies*, 35(4), 563-580. DOI : 10.1080/08865655.2019.1571935.

Horn, E. (2004). Waldgänger, Traitor, Partisan : Figures of Political Irregularity in West German Postwar Thought. CR: The New Centennial Review, 4(3), 125-143. En ligne : https://www.jstor.org/stable/41949454 | Consulté le 15 novembre 2021.

Innes, M. Grinnel, D., Innes, H., Harmston, D. et Roberts, C. (2020). Normalisation et domestication de la désinformation numérique : les opérations informationnelles

d'interférence et d'influence de l'extrême droite et de l'État russe en Europe. *Hérodote*, 2-3(177-178), 101-123. DOI : 10.3917/her.177.0101.

JBHE Foundation. (2001). The Nation's Most Virulent Hate Group Mounts a Recruiting Drive at American Colleges and Universities. *The Journal of Blacks in Higher Education*, (31), 72-73. En ligne : https://www.jstor.org/stable/2679183 | Consulté le 19 juillet 2021.

Jenkins, H. (2004). Le game design : une architecture narrative. En ligne : http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01/Le-game-design-_-une-architecture-narrative-Par-Henry-Jenkins.pdf | Consulté le 5 novembre 2021.

Keever, J.A. (2020). Imposible autotelicity: The political negativity of play. *Journal of Games Criticism*, 4(1), 1-15. En ligne : http://gamescriticism.org/articles/keever-4-1 | Consulté le 24 juillet 2021.

Koehler, D. (2019). The Halle, Germany, Synagogue Attack and the Evolution of the Far-Right Terror Threat. *Combatting Terrorism Center Sentinel*, 12(11), 14-20. En ligne : https://ctc.usma.edu/el-paso-terrorist-attack-chain-reaction-global-right-wing-terror/ | Consulté le 14 juillet 2021.

Kølvraa, C. et Forchtner, B. (2019). Cultural imaginaries of the extreme right: an introduction. *Patterns of Prejudice*, 53(3), 227-235. En ligne : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0031322X.2019.1609275 | Consulté le 19 juillet 2021.

Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 383-406. DOI : 10.1080/1057610X.2017.1385903

Lalu, J. (2014). Jean-Marie, jeu national multimédia : l'affaire du « jeu raciste » comme indice d'une nouvelle vision sociale et politique du jeu vidéo durant les années 1990. (hal-02045746). En ligne : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02045746 | Consulté le 10 août 2021.

Lambrow, A. (2020). The Seriousness of Play: Johan Huizinga and Carl Schmitt on Play and the Political. *Games and Culture*, 0(0), 1-15. DOI : 10.1177/1555412020975619.

Leonard, D.J. (2007). Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 83-88. DOI : 10.1177/1555412005281910.

Lescop, G. (2012). Skinheads : du reggae au Rock Against Communism. *Volume ! La revue des musiques populaires*, 9(1), 129-149. En ligne : http://journals.openedition.org/volume/2963 | Consulté le 16 juillet 2021.

Lipkin, N. (2012). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 8-24. En ligne : https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122 | Consulté le 14 juillet 2021.

Macklin, G. (2019). The El Paso Terrorist Attack: The Chain Reaction of Global Right-Wing Terror. *Combatting Terrorism Center Sentinel*, 12(11), 1-9. En ligne : https://ctc.usma.edu/el-paso-terrorist-attack-chain-reaction-global-right-wing-terror/ | Consulté le 14 juillet 2021.

Macklin, G. et Bjørgo, T. (2021). Breivik's Long Shadow? The Impact of the July 22, 2011 Attacks on the Modus Operandi of Extreme-right Lone Actor Terrorists. *Perspectives on Terrorism*, 15(3), 14-36. En ligne : https://www.jstor.org/stable/10.2307/27030880 | Consulté le 14 juillet 2021.

Martinez, B.A. et Selepak, A. (2014). The sound of hate : exploring the use of hatecore song lyrics as a recruiting strategy by the White Power Movement. *Intercom*, 37(2), 153-174. DOI : 10.1590/1809-584420147.

Mauco, O. (2008). Les Political Video Games : Entre discours militant et outils de communication politique. *OMSH — Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*. En ligne : http://www.omnsh.org/ressources/1293/les-political-video-games-entre-discours-militant-et-outil-de-communication | Consulté le 21 juillet 2021.

McDonald, P.D. (2019). Homo Ludens: A Renewed Reading. *American Journal of Play*, 11(2), 247-267. En ligne : https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1211610.pdf | Consulté le 28 juillet 2021.

McDonald, P.D. (2020). The Principle of Division in Roger Caillois's Man, Play and Games. *Games and Culture*, 15(8), 855-873. DOI : 10.1177/1555412019853080.

Michael, G. (2003). The Revolutionary Model of Dr William L. Pierce. *Terrorism and Political Violence*, 15(3), 62-80. DOI : 10.1080/09546550312331293137.

Michael, G. (2006). RAHOWA! A History of the World Church of the Creator. *Terrorism and Political Violence*, 18(4), 561-583. DOI : 10.1080/09546550600880633.

Monnier, A., Seoane, A., Hubé, N. et Leroux, P. (2021). Discours de haine dans les réseaux socionumériques. *Mots. Les langages du politique*, 125, 9-14. En ligne : https://www.cairn.info/revue-mots-2021-1-page-9.htm | Consulté le 15 juillet 2021.

Montembeault, H. et Perron, B. (2018). La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faires vidéoludiques. *Sciences du jeu*, 9(1), 1—22. En ligne : https://journals.openedition.org/sdj/897 | Consulté le 23 septembre 2021.

Morris-Friedman, A. et Schädler, U. (2003). "Juden Raus!" (Jews Out!) — History's most infamous board game. *Board Game Studies*, 6, 47-58. En ligne : http://www.giochidelloca.it/storia/BGS6.pdf | Consulté le 16 juillet 2021.

Mukherjee, S. R. (2010). Festival, vacation, war: Roger Caillois and the politics of paroxysm. *International Social Science Journal*, 58(1), 119–138. DOI : 10.1111/j.1468-2451.2009.01692.x.

Nissenbaum, A. et Shifman, L. (2017). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/ board. *New Media & Society*, 19(4), 483–501. DOI : 10.1177/1461444815609313.

Otterspeer, W. (1997). Huizinga before the Abyss: The von Leers Incident at the University of Leiden, April 1933. *Journal of Medieval and Early Modern Studies*, 27(3), 385-444. En ligne : http://users.clas.ufl.edu/burt/Medieval%20cinema%20recommended/Huizinga%201.pdf | Consulté le 02 août 2021.

Pasanen, T. (2014). Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 8-23. En ligne : https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014.pdf | Consulté le 16 juillet 2021.

Pinto, A.T. (2019). Capitalism with a Transhuman Face. The Afterlife of Fascism and the Digital Frontier. Third Text, 33(3), 315-356. DOI : 10.1080/09528822.2019.1625638.

Pollard, J. (2016). Skinhead culture: the ideologies, mythologies, religions and conspiracy theories of racist skinheads. *Patterns of Prejudice*, 50(4-5), 398-419. DOI : 10.1080/0031322X.2016.1243349

Ravndal, J.A. (2020). The Emergence of Transnational Street Militancy: A Comparative Case Study of the Nordic Resistance Movement and Generation Identity. *Journal for Deradicalziation*, 25(), 1-34. En ligne : https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/407 | Consulté le 29 octobre 2021.

Ringot, M. (2020). De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur. *Cahiers de Narratologie*, 37(1), 1-17. En ligne : https://journals.openedition.org/narratologie/10588 | Consulté le 23 septembre 2021.

Robinson, N. et Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, DOI : 10.1080/1057610X.2020.1866740

Roger, P. (2013). Caillois la guerre aux trousses. *Critique*, 788-789(), 43-58. DOI : 10.3917/criti.788.0043.

Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ?. *Réseaux*, 5(151), 139-16. En ligne : https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm | Consulté le 26 août 2021.

Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, 23, 1-44. En ligne : https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359 | Consulté le 15 juillet 2021.

Schlegel, L. (2021a). The Role of Gamification in Radicalization Processes. *Modus|Zad*, 1, 1-20. En ligne : https://modus-zad.de/working-papers/the-role-of-gamification-in-radicalization-processes/ | Consulté le 15 juillet 2021.

Scrivens, R., Osuna, A.I., Chermak, S.M., Whitney, M.A. et Frank, R. (2021). Examining Online Indicators of Extremism in Violent Right-Wing Extremist Forums. *Studies in Conflict & Terrorism*. DOI : 10.1080/1057610X.2021.1913818.

Selepak, A. (2010). Skinhead Super Mario Brothers: An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 17(1), 1-47.

Shafer, J. A. (2002). Spinning the web of hate: Web-based propagation by extremist organizations. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 9(2), 69-88. En ligne :

https://www.researchgate.net/publication/247622782_Spinning_the_Web_of_hate_Web-based_hate_propagation_by_extremist_organizations | Consulté le 16 juillet 2021.

Simi, P. (2010). Why Study White Supremacist Terror? A Research Note. *Deviant Behavior*, 31(3), 251-273. DOI : 10.1080/01639620903004572

Speltz, A. (2018). Hands of Herder: The New Right's Appropriation of an Eighteenth-Century Cultural Theorist. Publications of the English Goethe Society, 87(2), 110-120. DOI : 10.1080/09593683.2018.1485349.

Steinmetz-Jenkins, D. (2018). The European Intellectual Origins of the Alt-Right. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 38(2), 255–266. DOI : 10.26650/SJ.2018.38.2.0025.

Stephan, G. (2020). La réinformation par l'archive (2003-2013). Doctrine et constitution d'un réseau médiactiviste. *Le Temps des médias*, 35(1), 72-86. DOI : doi.org/10.3917/tdm.035.0072.

Stephan, G. et Vauchez, Y. (2021). Dévoiler les « bobards » des médias dominants. *RESET*, 10. En ligne : https://journals.openedition.org/reset/3180 | Consulté le 29 octobre 2021.

Taylor, H. (2019). Domestic terrorism and hate crimes: legal definitions and media framing of mass shootings in the Unites States. *Journal of Policing, Intelligence and Counter Terrorism*, 14(3), 227-244. DOI : 10.1080/18335330.2019.1667012.

Therrien, C. (2018). La mise au jeu mise en récit. *Sciences du jeu*, 9, 1-25. En ligne : http://journals.openedition.org/sdj/974 | Consulté le 26 août 2021.

Therrien, C. et Julien, M. (2015). « Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X ». La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo. *Sciences du jeu*, 4, 1-19. En ligne : https://journals.openedition.org/sdj/508 | Consulté le 27 août 2021.

Tuchsherer, E. (2003). Le décisionnisme de Carl Schmitt : théorie et rhétorique de la guerre. *Mots, Les langages du politique*, 73, 25-42. En ligne : https://journals.openedition.org/mots/15642 | Consulté le 01 août 2021.

Van Dijk, T. (2006). Politique, Idéologie et Discours. *Semen*, 21. En ligne : https://journals.openedition.org/semen/1970 | Consulté le 3 novembre 2021.

Vandiver, J. (2020). Alt-Virilities: Masculinism, Rhizomatics, and the Contradictions of the American Alt-Right. *Politics, Religion & Ideology*, 21(2), 153-176. DOI : 10.1080/21567689.2020.1763319.

Wilson, C. (2020). Nostalgia, Entitlement and Victimhood: The Synergy of White Genocide and Misogyny. *Terrorism and Political Violence*, 1-16. DOI : 10.1080/09546553.2020.1839428.

Witt, T. (2020). If i cannot have it, i will do everything i can to destroy it.'the canonization of Elliot Rodger: 'Incel' masculinities, secular sainthood, and justifications of ideological violence. *Social Identities*, 26(5), 675-689. DOI : 10.1080/13504630.2020.1787132.

Zabban, V. (2009). Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne. *Terrains & Travaux*, 15(143), 81–104. En ligne : https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2009-1-page-81.htm | Consulté le 27 août 2021.

Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3-4), 137-176. En ligne : https://www.cairn.info/journal-reseaux-2012-3-page-137.htm | Consulté le 17 juillet 2021.

Zienkowski, J. (2019). Politics and the political in critical discourse studies: state of the art and a call for an intensified focus on the metapolitical dimension of discursive practice. *Critical Discourse Studies*, 16(2), 131-148. DOI : 10.1080/17405904.2018.1535988.

Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *Computer*, 38(9), 25-32. En ligne : http://wiki.arl.wustl.edu/images/4/47/Zyda-2005-computer.pdf | Consulté le 11 juillet 2021.

Conférences

Delzant, J-B. (2016, février). *Johan Huizinga et L'Automne du Moyen Âge (1919) : écrire une représentation de l'Europe*. Colloque historiens d'Europe, historiens de l'Europe, 2016, Florence (ITA). En ligne : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01791895/document | Consulté le 02 août 2021.

Genvo, S. (2018, octobre). *Du game design au play design : èthos et médiation ludique.* Communication présentée au Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège (Belgique). En ligne : http://www.expressivegame.com/ | Consulté le 26 août 2021.

Sicart, M. (2008, septembre). *Newsgames: Theory and Design.* Communication présentée à la septième édition de la conférence internationale Entertainment Computing – ICEC 2008, Pittsburgh (USA). DOI : 1007/978-3-540-89222-9_4.

Articles de presse et pages de site internet

Alternative für Deutschland. (2017). Programm für Deutschland. Wahlprogramm der Alternative für Deutschland für die Wahl zum Deutschen Bundestag am 24. September 2017. *Afd.de*. En ligne : https://www.afd.de/wp-content/uploads/sites/111/2017/06/2017-06-01_AfD-Bundestagswahlprogramm_Onlinefassung.pdf | Consulté le 26 octobre 2021.

Archaïon, (2006, 09 novembre). Entretien avec Stéphane Massonet, *archaion.hautetfort.com.* En ligne : http://archaion.hautetfort.com/archive/2006/11/09/relire-caillois.html | Consulté le 16 septembre 2021.

Beirich, H. (2019, 12 novembre). New FBI report shows increase in violent hate crime in 2018. *Southern Poverty Law Center*. En ligne : https://www.splcenter.org/news/2019/11/12/new-fbi-report-shows-increase-violent-hate-crime-2018 | Consulté le 14 juillet 2021.

Bernstein, J. (2015, 05 février). The Surprisingly Mainstream History Of The Internet's Favorite Anti-Semitic Image. *BuzzFeed News*. En ligne : https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/the-surprisingly-mainstream-history-of-the-internets-favorit | Consulté le 16 septembre 2021.

Burley, S. (2020, 09 novembre). Total Life Reform. The Real Consequences of the Far Right's Self-Help Grift. *Political Research Associates*. En ligne : https://politicalresearch.org/2020/11/09/total-life-reform | Consulté le 02 octobre 2021.

Camus, J-Y. (2008, 09 octobre). L'Extrême droite : une famille idéologie complexe et diversifiée. *Fragments sur les temps présents*. En ligne : https://tempspresents.com/2008/10/09/lextreme-droite-une-famille-ideologique-complexe-et-diversifiee/ | Consulté le 25 juillet 2021.

DW. (2020, 14 juillet). Austrian far-right activist Martin Sellner's YouTube account 'terminated'. *DW.com*. En ligne : https://www.dw.com/en/austrian-far-right-activist-martin-sellners-youtube-account-terminated/a-54172798 | Consulté le 28 octobre 2021.

Ein Prozent. (2016, 05 juillet). Leipzigs linker Terror – ein Überblick. Einprozent.de. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/leipzigs-linker-terror-ein-ueberblick/1791 | Consulté le 21 novembre 2021.

Ein Prozent. (2016, 05 juillet). Mordanschlag auf LEGIDA-Teilnehmer. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/mordanschlag-auf-legida-teilnehmer/1107 | Consulté le 21 novembre 2021.

Ein Prozent. (2016, 12 octobre). Connewitz – Die Realität und das „Conne Island". *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/connewitz-die-realitaet-und-das-conne-island/1470 | Consulté le 21 novembre 2021.

Ein Prozent. (2019, 19 février). „Ein Prozent": Eine kleine Projektübersicht". *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/intern/ein-prozent-eine-kleine-projektuebersicht/2436 | Consulté le 21 novembre 2021.

Ein Prozent. (2020, 08 janvier). Linksterror in Sachsen: Menschenleben im Visier. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/linksextremismus/linksterror-in-sachsen-menschenleben-im-visier/2582 | Consulté le 21 novembre 2021.

Ein Prozent. (2021, 17 mars). Unser Computerspiel wurde indiziert!. *Einprozent.de*. En ligne : https://www.einprozent.de/blog/intern/unser-computerspiel-wurde-indiziert/2794 | Consulté le 27 août 2021.

Elk, R. (2021, 09 février). Interview with KVLTGAMES – *Heimat Defender*: *Rebellion*, Steam censorship, and thoughts on censorship and cancel culture in general. *The Gaming Ground.* En ligne : http://thegg.net/interviews/interview-with-kvltgames-heimat-defender-*Rebellion*-steam-censorship-and-thoughts-on-censorship-and-cancel-culture-in-general/ | Consulté le 27 août 2021.

François, S. (2009b, 3 mars). Réflexions sur le mouvement « Identitaire » [1/2]. *Fragments sur les temps présents*. En ligne : https://tempspresents.com/2009/03/03/reflexions-sur-le-mouvement-identitaire-12/ | Consulté le 25 juillet 2021.

Häusler, A. (2014, 28 novembre). Die Konstruktion soldatischer Männlichkeit im faschistischen Weltbild. *Bundeszentrale für politische Bildung*. En ligne : https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/197049/die-konstruktion-soldatischer-maennlichkeit-im-faschistischen-weltbild | Consulté le 03 octobre 2021.

Haverstock, H. (2017, 20 octobre). The Poz. *Counter-Currents.* En ligne : https://counter-currents.com/2017/10/the-poz/ | Consulté le 21 octobre 2021.

Johannès, F. (2021, 31 octobre). « L'extrême droite est une vision du monde, pas un programme ». *Le Monde*. En ligne : https://www.lemonde.fr/politique/article/2021/10/31/l-extreme-droite-est-une-vision-du-monde-pas-un-programme_6100478_823448.html | Consulté le 22 novembre 2021.

Johnson, G. (2015, 15 septembre). White Genocide. *Counter-Currents.* En ligne : https://counter-currents.com/2015/09/white-genocide/ | Consulté le 21 octobre 2021.

Knight, B. (2021, 28 juin). Who is Germany's 'New Right'?. *Homeland Security News Wire*. En ligne : https://www.homelandsecuritynewswire.com/dr20210628-who-is-germanys-new-right | Consulté le 19 juillet 2021.

Le Monde. (2019, 09 août). Fusillade d'El Paso : le tireur confirme qu'il visait « les Mexicains ». *Le Monde.* En ligne : https://www.lemonde.fr/international/article/2019/08/09/fusillade-d-el-paso-le-terroriste-confirme-qu-il-visait-les-mexicains_5498233_3210.html | Consulté le 14 juillet 2021.

Lebourg, N. (2008, 26 septembre). Extrême droite : l'enjeu de la définition. *Fragments sur les temps présents.* En ligne : https://tempspresents.com/2008/09/26/extreme-droite-definition/ | Consulté le 25 juillet 2021.

Murphy, K. (2000, 01 avril). White power puts message to music. *Los Angeles Times.* En ligne : https://www.documentcloud.org/documents/6595372-LEOPOLD-FBI-FOIA-Resistance-Records-White.html | Consulté le 19 juillet 2021.

Pierce, W.L. (2001, juillet). Who rules America?. *Stormfront.org*. En ligne : https://www.stormfront.org/jewish/whorules.html | Consulté le 29 octobre 2021.

Rapp, T. (2016, 21 décembre). Der dunkle Ritter Götz. *Spiegel*. En ligne : https://www.spiegel.de/spiegel/goetz-kubitschek-der-wichtigste-intellektuelle-der-neuen-rechten-a-1126581.html | Consulté le 13 septembre 2021.

Richter, C. (2017, 4 novembre). Rechtes Hausprojekt in HalleAfD und Identitäre unter einem Dach. *Deutschlandfunk.de*. En ligne : https://www.deutschlandfunk.de/rechtes-hausprojekt-in-halle-afd-und-identitaere-unter-100.html | Consulté le 15 novembre 2021.

Schmidt, R. (2009, 04 juin). O Schreck: ein Blankoscheck!. *Frankfurter Allegemeine Zeitung*. En ligne : https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/politik/o-schreck-ein-blankoscheck-1817792.html | Consulté le 07 octobre 2021.

SPLC. (2020a, 16 novembre). SPLC Responds to new FBI report showing increase in Hate Crimes in 2019. *Southern Poverty Law Center*. En ligne : https://www.splcenter.org/presscenter/splc-responds-new-fbi-report-showing-increase-hate-crimes-2019 | Consulté le 14 juillet 2021.

Strom, K.A. (2016, 16 janvier). Changing America, part 2. *National Vanguard*. En ligne : https://nationalvanguard.org/2016/01/changing-america-part-2/ | Consulté le 18 novembre 2021.

Ullrich, W. (2017b, 07 novembre). Die Wiederkehr der Schönheit: Über einige unangenehme Begegnungen. *Pop-Zeitschrift.de*. En ligne : https://pop-zeitschrift.de/2017/11/07/die-wiederkehr-der-schoenheit-ueber-einige-unangenehme-begegnungenvon-wolfgang-ullrich07-11-2017/ | Consulté le 28 septembre 2021.

Zannettou, S., Caulfield, T., Blackburn, J., De Cristofaro, E., Sirivianos, M., Stringhini, G. et Suarez-Tangil, G. (2018, novembre). *On the Origins of Memes by Means of Fringe Web Communities.* Communication présentée au the Internet Measurement Conference (IMC), 2018, Boston (USA). En ligne : https://arxiv.org/pdf/1805.12512.pdf | Consulté le 18 septembre 2021.

Rapports

ADL, Anti-Defamation League. (2002). *Racist Groups Use Computer Gaming to Promote Hate.* En ligne : https://www.adl.org/sites/default/files/documents/assets/pdf/combating-hate/Racist-groups-use-computer-gaming.pdf | Consulté le 14 juillet 2021.

ADL, Anti-Defamation League. (2020). *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*. En ligne : https://www.adl.org/steamextremism | Consulté le 14 juillet 2021.

Alternative für Deutschland. (2017). Programm für Deutschland. Wahlprogramm der Alternative für Deutschland für die Wahl zum Deutschen Bundestag am 24. September 2017. *Afd.de*. En ligne : https://www.afd.de/wp-content/uploads/sites/111/2017/06/2017-06-01_AfD-Bundestagswahlprogramm_Onlinefassung.pdf | Consulté le 26 octobre 2021.

CARR, Centre for Analysis of the Radical Right. (2020). *A Guide to Online Radical-Right Symbols, Slogans and Slurs*. En ligne : https://www.radicalrightanalysis.com/wp-content/uploads/2020/05/CARR-A-Guide-to-Online-Radical-Right-Symbols-Slogan-and-Slurs.pdf | Consulté le 19 juillet 2021.

Die Bundesregierung. (2021). *Verfassungsschutzbericht 2020.* En ligne : https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/verfassungsschutzbericht2020-1929306 | Consulté le 14 juillet 2021.

FBI, U.S. Department of Justice, Federal Bureau of Investigation, Criminal Justice Information Services Division. (2020). *2019 Hate Crime Statistics*. En ligne : https://ucr.fbi.gov/hate-crime/2019 | Consulté le 14 juillet 2021.

FBI, U.S. Department of Justice, Federal Bureau of Investigation, Criminal Justice Information Services Division. (2019). *Homegrown Violent Extremist. Mobilization Indicators.* En ligne : https://www.dni.gov/files/NCTC/documents/news_documents/NCTC-FBI-DHS-HVE-Mobilization-Indicators-Booklet-2019.pdf | Consulté le 19 juillet 2021.

Horgan, J., Gill, P. Bouhana, N., Silver, J. et Corner, E. (2016). *Final Report. Across the Universe? A Comparative Analysis of Violent Behavior and Radicalization Across Three Offender Types with Implications for Criminal Justice Training and Education.* En ligne : https://www.ojp.gov/pdffiles1/nij/grants/249937.pdf | Consulté le 14 juillet 2021.

Huberts, C. (2021). Safe Space Invaders: Eintrittspunkte rechtsextremer Ideologie in die Spielekultur. In: Jugend Schutz, *Tagungsband: Rechtsextreme & Gaming-Kultur. Digitale Spiele und Communitys im Fokus von Propaganda und Prävention*. (pp. 05-08). Mainz.

OFLC, New Zealand Classification Office. (2019). *The Shitposter. Notice of Decision under section 38(1).* En ligne : https://www.classificationoffice.govt.nz/assets/PDFs/Classification-decisions/The-Shitposter-decision.pdf | Consulté le 15 juillet 2021.

RAN, Radicalisation Awareness Network de l'Union Européenne. (2020). *Utilisation des jeux vidéo par les extrémistes — Stratégies et discours*. En ligne : https://bit.ly/3yFrBLm | Consulté le 14 juillet 2021.

Schlegel, L. (2021b). *The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. Radicalisation Awareness Network (RAN).* En ligne : https://ec.europa.eu/home-affairs/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en | Consulté le 14 juillet 2021.

Ludographie

Adolf Hitler (date inconnue, développeur inconnu)

Angry Goy II (2018, Wheel Maker Studios)

Anti-Türken-Test (date inconnue, développeur inconnu)

Arier-Test (1986, Adolf Hitler Software Lt)

Depression Quest (2013, Zoë Quinn)

Doom (1993, id Software)

Ethnic Cleansing (2002, Resistance Records)

Heimat Defender: Rebellion (2020, KVLTGAMES)

Hitler Diktator (date inconnue, développeur inconnu)

Jean-Marie, jeu national multimédia (1995, Philippe Le Gallou)

Kohl Diktator I (date inconnue, développeur inconnu)

Kohl Diktator II (date inconnue, développeur inconnu)

KZ Manager Millenium : Hamburg edition (1990, Adolf Hitler Software Lt)

National Socialist DOOM (date inconnue, mod)

Nazi-Test (date inconnue, développeur inconnu)

Quest for Al-Qa'eda - The Hunt for Bin Laden (2002, Petrilla Entertainment)

Quest for Bush (2006, Global Islamic Media Front)

Quest for Hussein (2002, Petrilla Entertainment)

Quest for Saddam (2003, Petrilla Entertainment)

R.A.F. (1986)

Stalah I (date inconnue, développeur inconnu)

The Nazi (date inconnue, développeur inconnu)

The Shitposter (2019, 2Genderz Productions)

Türken-Schock (date inconnue, développeur inconnu)

Türken-Spiel (date inconnue, développeur inconnu)

White Pride DOOM (date inconnue, mod)

Wofenstein 3D (1992, id Software)

Wolf3D Nazi (1996, mod)

Table des figures

Figure 1 : Capture d'écran d'un « livre de connaissance » débloqué dans Heimat Defender: Rebellion (2020), en lien avec Ernst Jünger et son ouvrage Orages d'acier (1930). 50

Figure 2 : Capture d'écran du menu spécifique aux collectibles, dans Heimat Defender: Rebellion (2020). 51

Figure 3 : Modèle sémiotique du gameplay | Reproduction de Genvo, S. (2009 : 158). 52

Figure 4 : Exemple de deux générateurs à NPC de la Globohomo Corporation. Le texte présent sur ceux-ci stipule l'activation du mode « astroturfing », qui désigne l'idée d'une instrumentalisation des soutiens ou des opinions sur Internet (Daniels, 2009 : 120). Il s'agit donc de décrédibiliser ces différents militantismes en les considérant comme manipulés par des « technocrates » de la Globohomo Corporation. Au fil du jeu, le jouer croisera différentes figures de cette Globohomo Corporation, allant de la caricature de journalistes allemands à celle d'Angela Merkel, décrite comme « The Admin ». Nous apprendrons que celle-ci est en fait dirigée par une « main invisible » : George Soros. Nous y reviendrons. 54

Figure 5 : Exemple de notation à la suite d'une partie de jeu dans Heimat Defender. Sont comptabilisés différents critères tels que le temps passé pour réaliser le niveau, le nombre de morts et le nombre de collectibles récupérés. 58

Figure 6 : La politique identitaire est constitutive du champ politique des droites extrêmes (Froio, 2017b). Ces représentations de deux figures antagonistes présentes dans Ethnic Cleansing sont étroitement liées à la doctrine racialiste soutenue par la National Alliance. Toutefois, aucune mention n'est directement faite à l'organisation politique ni à William Luther Pierce au sein du « hors jeu » (sur la boîte ou le livret de jeu) — et n'apparaissent finalement que dans un menu spécifique, au sein du jeu vidéo, dédiée à la National

Alliance, et dans des interventions anonymes de Pierce lors de séquences de jeu (utilisation de sa voix et de son image, sans pour autant le nommer). 63

Figure 7 : Recensement des Tomes of Knowledge débloqués dans Heimat Defender: Rebellion (2020). En bleu, les valeurs défendues par l'endogroupe (le « Nous ») ; en vert, les références liées à la tradition, la spiritualité, et au paganisme et paganisme postmoderne (François, 2009a) ; en rouge, les valeurs prescrites à l'exogroupe (le « Eux »)..... 71

Figure 8 : Dans la vision du monde défendue, la transidentité vient rompre la hiérarchisation des genres et la place centrale de la figure patriarcale comme fondement d'une société. Un aspect que nous retrouvons de manière directe dans un achivement venant récompenser l'attitude ludique d'un joueur-modèle (sauver 60 enfants d'une future « transition » de genre). 76

Figure 9 : Capture d'écran issue de la première séquence de jeu d'Ethnic Cleansing. Le joueur débute dans une maison abandonnée, dans laquelle nous trouvons : une boîte de munitions et un item redonnant de la vie (le logo jaune de la National Alliance ci-dessus, reprenant la rune Algiz). De même que l'interface de jeu présente à la fois le logo de la National Alliance ainsi qu'un Totenkopf (en haut, à droite) pour symboliser sa jauge de vie..... 79

Figure 10 : Typologie des violences politiques selon leur nature, origine et fonction | Reproduction de Crettiez et Duclos (2021 : 10). Lecture du tableau : I = violence instrumentale ; P = violence passionnelle ; ID = violence identitaire (Ibid. : 13-14)..... 82

Figure 11: Trois captures d'écran de dialogues adressées au joueur par l'avatar de Martin Sellner. Les deux premières interviennent à l'instant où l'avatar devient un personnage-joueur débloqué, tandis que la dernière intervient à la fin du jeu. 84

Figure 12 : Exemple d'un discours politique par rhétorique procédurale. Les seules attaques de ce boss (« Inquisitor Memel ») sont des bombardements dont les zones de frappe se matérialisent par le logo de l'OTAN, renvoyant ainsi à l'opération Force alliée durant la guerre du Kosovo. Une référence partagée dans l'imaginaire des droites extrêmes et la peur d'une « balkanisation ». 86

Figure 13 : Connewitz dans son inscription au monde fictif se matérialise notamment par le rappel des évolutions architecturales du lieu en arrière-plan. Les graffitis et autres panneaux documentent la présence d'un exogroupe spécifique en ce lieu ainsi que sa relation avec la « Globohomo Corporation ». Les antifascistes sont perçus comme « à la solde » du capitalisme. 100

Figure 14: Version imprimable de l'un des tracts remédiés dans l'espace de jeu d'Ethnic Cleansing. 114

Figure 15 : Espace évocateur de la méthodologie du « Lone Wolf » 118

Figure 16 : Tableau récapitulatif des personnages alliés dans Heimat Defender: Rebellion (2020) et de leurs rôles dans le réel. 131

Figure 17 : « Dans Heimat Defender, vous sauvez l'Europe à l'écran, mais la résistance se fait dans la rue, levez-vous et devenez actifs » | « Ne prenez pas les médias sociaux trop au sérieux. Connectez-vous plutôt avec d'autres patriotes dans le monde réel ! » 132

VUILLEMOT Pierre

pierre.vuillemot5@etu.univ-lorraine.fr

Sous la direction de **GENVO Sébastien** : sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

Jeu et politique : imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes.
Étude comparée de productions vidéoludiques des droites extrêmes aux États-Unis et en Allemagne (2001 – 2021)

Ce mémoire de recherche s'intéresse aux imaginaires développés dans les jeux vidéo affiliés aux droites extrêmes. Notre réflexion s'articule tout d'abord par une compréhension de la place du politique dans les théoriques classiques du jeu. Nous montrons à sa suite comment les jeux vidéo peuvent s'inscrire dans un rapport au réel et à l'univers idéologique soutenu par l'étude des droites extrêmes. Ce travail formalise l'idée d'un espace de jeu organique qu'il s'agirait de défendre par le développement d'une attitude ludique cohérente avec les imaginaires des droites extrêmes étudiées. Enfin, nous interrogeons l'inscription de ces jeux dans des projets métapolitiques.

Mots clés : Politique, Political Games, Droites extrêmes, Extrême droite, Métapolitique, Activisme, Persuasive Games, Médiactivisme

Games and politics: Imaginaries of far-right video games.
A comparative study of far-right video game productions in the USA and Germany (2001 - 2021)

This research paper focuses on the imaginaries developed in video games affiliated with the extreme right. Our reflection is first articulated by an understanding of the place of politics in the classical game theories. We then show how video games can be part of a relationship to reality and to the ideological universe supported by the study of the extreme right. This work formalizes the idea of an organic game space that should be defended by the development of a playful attitude consistent with the imaginary of the extreme right studied. Finally, we question the inscription of these video games in metapolitical projects.

Keywords: Politics, Political Games, Extreme Right, Extreme Right, Metapolitics, Activism, Persuasive Games, Mediactivism