UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES JEUX DE TIR EN TANT QUE VÉHICULES DE LA FIGURE DU CITOYEN-ARMÉ : ÉTUDE DE LA REPRÉSENTATION D'UN DISCOURS PRO-ARME DANS *RED FACTION*, *HALF-LIFE* ET *RED DEAD REDEMPTION*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAITRISE EN SCIENCE POLITIQUE

PAR
MAXIME COULOMBE

DÉCEMBRE 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

La production d'un mémoire est un travail colossal qui nécessite beaucoup de temps, d'efforts et de motivation. Il aurait été impossible de réaliser un tel travail sans le soutien de nombreuses personnes importantes.

J'aimerais en premier lieu remercier mon directeur Frédérick Gagnon (professeur en science politique à l'UQAM et directeur de l'Observatoire sur les États-Unis) qui a orienté mon champ d'intérêt depuis le baccalauréat vers l'étude des jeux vidéo en tant qu'objet politique. Je remercie M. Gagnon pour son professionnalisme dans son travail de supervision dans mon cheminement de maitrise.

J'aimerais remercier également Lawrence Olivier (professeur en science politique à l'UQAM) pour ses conseils judicieux par rapport à mon travail, notamment pour le modèle actanciel.

Au plan plus personnel, je tiens à exprimer ma reconnaissance à l'égard de mes parents Pierre et Danielle pour leur soutien inconditionnel dans mes études, et ce, depuis le début de mon cheminement scolaire. Je salue également mes frères Frédéric et David qui m'ont toujours supporté et encouragé dans mes choix.

J'aimerais aussi remercier mes amis et collègues qui ont été à mes côtés durant la maitrise et ceux que j'ai eu l'honneur de rencontrer depuis mon arrivé à l'UQAM : François Tremblay, Jessy Rodrigue, Jasmin Lavoie, Jean-Michel Boivin-Deschêne, Marie-France Barrette, Audray Tétreault, Mathieu Moreau, Jonathan Alexandre-Pimparé, Alexandre Pétrin, Audrée-Anne Tremblay-Laprise, Philip Patenaude et Pier-Luc Grégoire. J'ai apprécié leur écoute, leurs nombreux conseils et surtout leur amitié.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES vii
RÉSUMÉ viii
INTRODUCTION 1
CHAPITRE I
LE CADRE D'ANALYSE 19
1 Le couple récit-histoire 19
1.1 Le récit 20
1.2 L'histoire 21
2 Le schéma actanciel 22
2.1 Les relations actancielles : les axes du désir, l'axe du savoir et du pouvoir 23
2.2 Les classes ontologiques et le syncrétisme actanciel 27
2.3 Les sous-classes actancielles 29
3 Modifier le modèle actanciel 30
3.1 La dynamique des factions : le cas du jeu *Homefront* 31
3.2 La manipulation du sujet par un destinateur-anti-sujet : le cas du jeu *Call of Duty Advanced Warfare* 36
CHAPITRE II
LA FIGURE DU CITOYEN-ARMÉ 40
1 Les armes à feu aux États-Unis : statistiques, débats et croyances 40
1.1 Les armes à feu en chiffres aux États-Unis 40
1.2 Le débat sur le contrôle des armes à feu et sur l'interprétation du Deuxième Amendement 41
1.3 La valeur symbolique des armes à feu aux États-Unis 44
2 La figure du citoyen-armé : sa définition et ses principales caractéristiques 47
2.1 Définition et représentation du citoyen-armé 47
2.2 Les fondements historico-mythologiques du citoyen-armé 49
2.2.1 La figure du pionnier américain 49

2.2.2 Le « self-relient man » et le rôle utilitaire d'arme à feu dans la survie des pionniers 50
2.3 Être armé à des fins d'autodéfense, un droit naturel 52
2.4 Le citoyen-armé contre le criminel, un conflit binaire 55
2.4.1 L'utilisation défensive de l'arme à feu et le devoir du citoyen-armé 55
2.4.2 Les vertus et la droiture morale du citoyen-armé 57
2.5 Le rôle de l'État selon la figure citoyen-armé 59
3 La représentation actancielle de la figure du citoyen-armé 61
3.1 Le schéma de la figure du citoyen-armé 61
3.2 Étudier la figure du citoyen-armé dans les jeux de tir : la grille d'analyse 63
CHAPITRE III
LA REPRÉSENTATION DE LA FIGURE DU CITOYEN-ARMÉ DANS *RED FACTION*, *HALF-LIFE* ET *RED DEAD REDEMPTION* 65
1 *Red Faction* 65
1.1 L'histoire de *Red Faction* : la révolution sur Mars 65
1.2 La représentation actancielle de *Red Faction* 67
1.3 *Red Faction*, une représentation fidèle du citoyen-armé 69
1.3.1 La révolution et le « droit collectif d'autodéfense » 69
1.3.2 Le révolutionnaire Parker, une représentation partielle du citoyen-armé 71
1.3.3 L'inefficacité de la Earth Defense Force 73
1.3.4 La représentation de la figure du citoyen-armé dans Red Faction 74
2 *Half-Life* 75
2.1 L'histoire de *Half-Life*: stopper une invasion extraterrestre 75
2.2 La représentation actancielle de *Half-Life* 77
2.3 *Half-Life*, une représentation altérée de la figure citoyen-armé 80
2.3.1 Freeman a-t-il rétabli l'ordre dans Black Mesa? 80

2.3.2 Freeman, l'automate 82
2.3.3 Définir la menace dans un monde qui n'est pas divisé en deux 83
2.3.4 La représentation de la figure du citoyen-armé dans Half-Life 86
3 *Red Dead Redemption* 87
3.1 L'histoire de *Red Dead Redemption* : la Frontière revisitée 87
3.2 La représentation actancielle de *Red Dead Redemption* 90
3.2.1 Le schéma manipulatoire 90
3.2.2 Le schéma post-manipulatoire 93
3.3 La figure du citoyen-armé renversée 94
3.3.1 Williamson, Escuella et Dutch, de réelles menaces? 94
3.3.2 John Marston, un protagoniste équivoque 96
3.3.3 Un État manipulateur dominé par le mensonge 98
3.3.4 La vengeance de Jack Martson, la « vraie justice »? 100
3.3.5 La représentation du citoyen-armé dans *Red Dead Redemption* 101
CONCLUSION 105
BIBLIOGRAPHIE 118

LISTE DES FIGURES

Figure Page

1.1 Le schéma actanciel.....23

1.2 La représentation actancielle du *Petit Chaperon rouge*.....24

1.3 La représentation actancielle du discours de l'investisseur capitaliste.....25

1.4 La représentation actancielle d'*Homefront* selon le modèle initial.....32

1.5 La représentation actancielle d'*Homefront* avec la dynamique des factions.....33

1.6 Le schéma manipulatoire de *Call of Duty Advanced Warfare*.....35

1.7 Le schéma post-manipulatoire de *Call of Duty Advanced Warfare*.....37

2.1 La représentation actancielle de la figure du citoyen-armé.....60

3.1 La représentation actancielle de *Red Faction*.....65

3.2 La représentation de la figure du citoyen-armé dans *Red Faction*.....71

3.3 La représentation actancielle d'*Half-Life*.....75

3.4 La représentation de la figure du citoyen-armé dans *Half-Life*.....82

3.5 Le schéma manipulatoire de *Red Dead Redemption*.....87

3.6 Le schéma post-manipulatoire de *Red Dead Redemption*.....78

3.7 La représentation de la figure du citoyen-armé dans le schéma manipulatoire de *Red Dead Redemption*.....97

3.8 La représentation de la figure du citoyen-armé dans le schéma post-manipulatoire de *Red Dead Redemption*.....98

RESUMÉ

Ce mémoire s'intéresse à la représentation de la figure du citoyen-armé, un discours pro-arme dans les jeux de tir. Cette recherche a pour objectif d'étudier l'influence du niveau de complexité de la structure narrative d'un jeu de tir dans la représentation de la figure. L'argument principal mis de l'avant est que la figure est fidèlement représentée dans un jeu ayant une structure narrative simple, mais altérée dans un jeu supporté par une structure narrative modérément complexe et renversée complètement dans un jeu affichant une structure narrative complexe.

Pour ce faire, cette recherche utilise le modèle actanciel à la fois pour rendre compte de la structure narrative des jeux de tir, mais également pour illustrer la figure du citoyen-armé. Trois jeux de tir sont étudiés : *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption*. Ces trois correspondent respectivement aux trois niveaux de complexité de structure narrative recherchés. Le modèle nécessite néanmoins des modifications pour rendre des structures narratives de *Half-Life* et *Red Dead Redemption*. Cette recherche procède ainsi à l'élargissement de l'approche actancielle.

La figure du citoyen-armé est un discours identitaire pro-arme. Son but est d'associer les armes à feu à l'identité citoyenne américaine. Un « vrai » citoyen américain est un citoyen-armé. La figure défend que le citoyen-armé dispose d'un droit d'autodéfense naturel (et reconnu par le Deuxième Amendement) pour user de la violence, voire de la force létale pour se défendre d'un criminel le menaçant ou menaçant la communauté. Par cette action d'autodéfense, le citoyen-armé rétablit l'ordre dans la communauté. Le citoyen-armé se différencie du criminel, car il dispose de vertus et d'une droite morale lui permettant d'utiliser son arme à feu toujours de façon légitime, soit de façon défensive. Quant à lui, le criminel est malicieux et utilise toujours son arme à feu pour menacer ou tuer. Cet usage offensif est nécessairement illégitime. La figure brosse donc le portrait d'une société clairement divisée selon des catégories manichéennes : les « bons » citoyen-armés d'un côté et les « méchants » criminels de l'autre.

Mots clés : jeux vidéo, jeux de tir, Red Faction, Half-Life, Red Dead Redemption, modèle actanciel, schéma actanciel, culture des armes à feu, discours pro-arme, figure du citoyen-armé.

INTRODUCTION

Les jeux vidéo font partie du quotidien des Américains. Les données compilées par l'Entertainmnent Software Association montrent à quel point les jeux vidéo ont gagné leur cœur. 155 millions d'Américains sont des joueurs, 42% d'entre eux jouent au moins trois heures par semaine et 51% des ménages possèdent une console de jeu (Entertainment Software Association, 2014a : 2). De plus, l'âge moyen du joueur américain est de 35 ans, 44% sont des joueuses et près de 27% des joueurs ont plus de 50 ans (ibid : 3). En 2014, les dépenses dans ce type de divertissement se chiffrent à 22.41 milliards (ibid : 13). Sur console, les jeux les plus populaires aux États-Unis sont les jeux d'action et les jeux de tir (ibid : 10). Sur les vingt jeux les plus populaires en 2014, huit sont des jeux de tir (ibid : 11).

Depuis la fin des années soixante-dix, l'industrie américaine du jeu vidéo s'est développée. Elle connait récemment une croissance importante. Alors que l'économie américaine stagnait entre 2009 et 2012, affichant une croissance de 2.4%, les revenus de l'industrie américaine du jeu vidéo ont progressé de 9.7 % pour la même période (Entertainment Software Association, 2014b: 1). L'industrie a produit des séries très lucratives comme celle de *Call of Duty : Modern Warfare*. Les recettes de cette série dépassent largement celles des gros « blockbusters » américains comme *Avatar* (Grondin, 2013 : 465-466). L'impact économique est significatif. Elle supporte environ 42 000 emplois directs et 104 000 emplois indirects (ESA, 2014b : 10). En 2012, le salaire moyen dans ce secteur était de 79 800$ (ibid : 18). Plus de 40% des emplois directs se trouvent en Californie (ibid). Cet État est en effet un pôle majeur. Les géants de l'industrie comme Activision Blizzard et Electronic Arts s'y retrouvent.

Les jeux vidéo aux États-Unis sont néanmoins aux prises avec certaines controverses. L'une d'elles renvoie aux tueries de Columbine (1999) et de Sandy Hook (2012). Certains médias ont avancé que les gestes des jeunes tueurs Eric Harris, Dylan Klebold et Adam Lanza auraient été influencés par les jeux violents dont ils étaient des joueurs : « *murderers appear to have been reenacting specific video game episodes when they killed in real life* » (Jaccirino, 2013). Des jeux de tir comme *Doom*, *Duke Nukem 3D* et *Call of Duty*[1] sont pointés du doigt, considérés comme des « machines à entrainer » les tueurs (ibid; Poole, 2007 : 358). Dans les jours suivants la tuerie de Sandy Hook, le Vice-président de la National Rifle Association Wayne LaPierre a fustigé l'industrie américaine du jeu vidéo qu'il juge en partie responsable:

> « *There exists in this country, sadly, a callous, corrupt, and corrupting shadow industry that sells and sows violence against our own people, through vicious violent video games with names like Bulletstorm, Grand Theft Auto, Mortal Kombat, and Splatterhouse* ». (LaPierre, 2012 cité dans Sinclair, 2012)

Les rapports d'enquête ont toutefois précisé que Lanza jouait surtout à des jeux non violents comme *Dance Dance Revolution* (Good, 2013). Malgré ces conclusions, un débat sur le contrôle du contenu violent dans les jeux vidéo a eu lieu au Congrès[2]. Une taxe sur ces jeux est même envisagée depuis par le Vice-président Joe Biden (Rose, 2014).

En dépit de leur importance dans le quotidien de nombreux Américains, de l'existence d'une industrie en expansion et de la controverse des jeux violents, les jeux vidéo restent un objet d'étude marginal même dans les études culturelles, le

---

[1] Tous les jeux vidéo, les films, les séries de télé, les romans et les autres œuvres cités par l'auteur du mémoire (ou par un autre auteur) ont une référence complète dans la dernière section de la bibliographie.

[2] Le débat sur le contrôle du contenu violent dans les jeux vidéo n'est pas récent. Une controverse médiatique a éclaté avec le succès du jeu de combat *Mortal Kombat* sorti en 1992. Le jeu était le premier du genre à permettre au joueur de tuer de façon très violente son adversaire: «*When an opponent was beaten, instead of dropping to the ground, he or she stood up, stunned and incapable of doing anything. The winner could "finish off" the loser with any move of his choice and had a few seconds to execute a special command. If done correctly, the character would dismember, incinerate, or behead his victim* » (Arsenault, 2008: 278). La controverse atteint en 1993 le Congrès lorsque le sénateur Joseph Lieberman mène une commission d'enquête sur l'influence des jeux violents sur les joueurs (ibid; De Maria, 2007 : 7). La commission a entrainé la création de l'Entertainment Software Rating Board, un organisme d'évaluation du contenu dans les jeux vidéo. Les jeux comportant un langage vulgaire, des scènes très violentes ou sexuellement explicites étaient catégorisés comme matures. Les jeux matures ne devaient pas être vendus aux moins de 18 ans. L'Entertainment Software est toujours en vigueur aux États-Unis (voir Wolf, 2008 : 281 pour plus de détails sur cet organisme et la politique d'évaluation du contenu des jeux).

sous-champ des études américaines qui s'intéresse aux discours véhiculés dans les produits de la culture populaire américaine (films, séries télévisées, livres, magazines, etc.)[3]. À l'inverse de ces autres produits, les jeux vidéo sont encore considérés comme une simple distraction, un jouet pour enfant n'ayant aucune valeur politique (Carlson, 2003 cité dans King et Leonard, 2010 : 94; Souri, 2007 : 537). Pourtant, les jeux vidéo ne sont pas neutres. Ils projettent nécessairement des valeurs comme « toute œuvre artistique véhicule un message, même dans son non-dit. Dès qu'un processus de création est en marche, une projection d'idéaux et de visions du monde s'opère » (Mauco : 117). Ils ne sont pas détachés du monde et des enjeux socioéconomiques, politiques et philosophiques qui existent. Pour Mark J.P. Wolf, les jeux vidéo intègrent les particularités culturelles et idéologiques de l'industrie qui les produit et des joueurs qui les consomment (Wolf, 2009 : 342-343). Considérer les jeux vidéo comme un objet d'étude insignifiant ou non politique, c'est masquer les problématiques soulevées par ce médium, surtout en ce qui a trait aux jeux de tir.

1 La revue de la documentation

Les problématiques et les recherches reliées aux jeux de tir ne se limitent pas aux effets négatifs[4] sur les joueurs et à la présence de contenu violent[5]. La nature même

---

[3] Par culture populaire, on entend « une forme de culture produite en masse et appréciée par un grand nombre, à l'opposé d'une culture qualifiée d'élitiste ou d'avant-gardiste qui ne toucherait qu'une partie aisée et instruite de la population » (Gagnon et Dufort, 2012 : 48; White, 1977 : 4). La culture populaire se distingue de la « culture folklorique ». La première a un caractère global et uniformisant alors que la seconde est parfois prémoderne et confinée à une région donnée. La culture populaire est produite et consommée simultanément dans divers lieux géographiques et culturels distincts. (Dittmer, 2010 : 25). Elle inclut les films, les séries télévisées, la musique populaire, les romans, les magazines, les journaux, les bandes dessinées, les jeux vidéo (Storey, 2006). Un produit de culture populaire est un artéfact de consommation. Il porte en lui-même des discours politiques explicites ou implicites, dominants ou dominés (Mauco, 2005 : 117). En reconnaissant la présence de discours dans les produits de la culture populaire, les études culturelles proposent une analyse des phénomènes politiques qui n'est pas cloisonnée aux acteurs classiques de la politique américaine (comme les institutions, les partis politiques, l'électorat, les think tanks, etc.).

[4] La question des effets négatifs des jeux violents, notamment des jeux de tir a intéressé plusieurs chercheurs en psychologie et en médecine. Sans conclure à l'influence directe de tels jeux dans les tueries, le développement d'un comportement agressif chez le joueur est l'effet le plus souvent noté chez les joueurs de ce genre de jeu (Barlett, Harris et Bruey, 2008; Carnagey et Anderson, 2005; Perskey et Blascovich, 2008; Barlett, Harris et

de cette violence est sujette à débat. La première thématique de la revue de la documentation esquisse justement ce débat. Cette violence peut-elle être une critique de discours dominants? Comment interpréter la représentation virtuelle de la vie et la mort dans ces jeux? Quelle est l'opinion des joueurs à propos des armes à feu et de la violence dans les jeux de tir? La seconde thématique aborde les jeux de tir en tant que véhicules de discours dominants. Des auteurs comme King et Leonard considèrent à ce titre que les jeux de tir sont des vecteurs de diffusion de discours relatifs à l'hégémonie américaine: « *video games represent a powerful pedagogical vehicule, providing youth, and perhaps all users, with ideological, political, historical, and racial lessons that guide U.S. hegemony around the globe* » (King et Leonard: 94). Deux ensembles de discours dominants sont traités, les discours militaristes et les discours de la Frontière mythique[6].

1.1 Le débat sur la nature de la violence dans les jeux de tir

Pour Grant Tavinor, la violence dans les jeux de tir n'est pas mauvaise en soi. L'auteur considère ces jeux comme de l'art capable de provoquer et de stimuler une réflexion critique chez le joueur. À l'instar de la littérature et le cinéma, la structure

---

Baldassaro, 2007; Barlett, Anderson et Swing, 2009). Ces études ont toutes une méthodologie basée sur l'étude expérimentale. Elles sont conduites auprès de quelques joueurs appelés à participer à une séance de jeu dans un lieu contrôlé (Anderson et al., 2007 : 15). Généralement, un groupe de joueurs doit jouer à des jeux de tir alors qu'un autre groupe doit jouer à des jeux non violents afin d'identifier et de mesurer un effet sur les joueurs. L'effet observé établit une relation directe entre le jeu et le joueur, mais conditionnelle à l'environnement contrôlé (ibid). Par exemple, Perskey et Blascovich ont observé que les jeux de tir permettant le tir à la tête augmentent le comportement agressif des joueurs à l'inverse des jeux où le tir à la tête n'est pas possible (Perskey et Blascovich, 2008).

[5] Selon les travaux de certains chercheurs, les jeux les plus populaires aux États-Unis dépeignent presque toujours un contenu violent et l'arme à feu est l'arme la plus souvent employée (Thompson et Haniger, 2001; Glaubke, Miller, Parker et Espojo, 2001; Smith, Lachlan et Tamborini, 2003; Smith et al., 2004; Blackburn, 2010). Parmi les jeux violents, les jeux de tir sont les jeux qui dépeignent le plus haut niveau de violence (Blackburn, 2010).

[6] Il existe d'autres champs d'intérêts dans l'étude des jeux de tir. Certains ont travaillé par exemple sur la représentation des genres et des minorités (Kennedy, 2002, DeVane et Squire, 2008, Hitchens, 2011, Bertozzi, 2012) et les discours orientalistes dans ces jeux (Höglund, 2008, Sisler, 2008). D'autres auteurs se sont penchés sur des questions ontologiques, à savoir qu'est-ce qui définit les jeux de tir et ce qui les distingue des autres genres de jeux vidéo (Klevjer, 2006, Galloway, 2006). Pour simplifier la revue de la documentation, seuls les travaux jugés les plus pertinents pour le mémoire sont rapportés dans cette section.

narrative de certains jeux de tir violents comme *Bioshock* et *Fallout 3* parvient même à renverser certains discours manichéens ainsi qu'à porter une critique sur les valeurs dominantes de la société occidentale (Tavinor, 2009 : 168-169)[7]. Lars Konzack défend un argument similaire en affirmant que ces jeux peuvent être une œuvre critique, pas simplement des véhicules de discours racistes comme dans *Ethnic Cleansing* ou militaristes comme dans *America's Army* et *Kuma/War* (Konzack, 2008 : 39) [8]. Pour Konzack, un jeu tel que *Bioshock* utilise la violence pour dresser une critique cinglante de l'utopie libertarienne d'Ayn Rand : « *the game expresses a plain criticism of Ayn Rand's fantasy as a nightmare in which greed turns out not to be good* » (Konzack: 40). Le jeu soulève de même chez le joueur des questions éthiques par rapport à ses actions (ibid). Tavinor précise toutefois que la réception de tels jeux reste variable, surtout chez les jeunes. Ils ne disposent pas nécessairement des aptitudes pour discerner la critique derrière le contenu violent. Contrôler l'accès des jeux violents demeure nécessaire (Tavinor : 169-170).

Selon Steven Poole, la violence fait partie intégrante des jeux de tir (et des jeux vidéo en général). Tirer est en effet l'action la plus fondamentale dans les jeux depuis *Space Invaders*: « *Perhaps the purest, most elemental videogame pleasure is the heathen joy of destruction. You've got your finger hovering over the trigger, you line up an enemy and you fire* » (Poole, 2007: 46). La représentation de l'action de tirer gagne en réalisme avec le développement technologique du médium, dépeignant visuellement

---

[7] *Bioshock* et *Fallout 3* sont deux jeux dépeignant un monde post-apocalyptique où le « chacun pour soi » est la valeur dominante, mais également la principale cause de l'état de violence (et d'insécurité) permanent. Bien que plusieurs autres jeux dépeignent un monde similaire, *Bioshock* et particulièrement *Fallout 3* offrent au joueur de faire des « choix moraux ». À titre d'exemple, le joueur a la possibilité ou non de tuer tel personnage, de l'aider ou de ne pas l'aider ou encore de le voler. Ces choix ne sont toutefois pas sans conséquences. Ils ont un impact sur le récit, voire sur la dynamique même du monde post-apocalyptique. Le joueur peut ainsi embrasser la voie du « chacun pour soi » et poursuivre ses propres intérêts ou encore s'en détacher en tentant d'aider autrui.

[8] *Ethnic Cleansing* est un jeu où le joueur incarne un suprémaciste blanc. L'objectif est de tuer des individus issus de minorités (Afro-Américains, Hispano-Américains, juifs). L'ennemi principal du jeu est l'ancien Premier ministre israélien Ariel Sharon. Ce dernier fomente conquérir le monde, une référence directe à la « théorie du complot juif ». *America's Army* propose de participer à des opérations militaires américaines fictives, dépeignant des conflits fictifs entre les États-Unis et ce que l'administration Bush désignait comme les « États voyous » (Iran, Pakistan, Afghanistan, Corée du Nord). Quant à *Kuma/War*, le jeu offre au joueur de « revivre » les opérations militaires américaines lors de l'invasion de l'Irak en 2003. Plus d'informations sur les discours militaristes dans *America's Army* et *Kuma/War* aux pages 7-8.

davantage les conséquences (violentes) d'une arme à feu. Cette représentation reste néanmoins limitée essentiellement pour des fins de jouabilité. Trop de réalisme affecterait le plaisir du joueur (ibid : 95). Malgré le développement technique (et la tendance vers le réalisme), le rapport entre la vie et la mort dans les jeux de tir reste le même, l'une succédant à l'autre de manière irréaliste. La vie correspond à une ressource qui peut être perdue (totalement ou en partie) (ibid : 103). Tony Fortin critique cette réversibilité de la vie et de la mort. Pour Fortin, cette réversibilité les rend insignifiantes (Fortin, 2004). Ces jeux n'encouragent aucune réflexion critique sur l'utilisation d'armes à feu, surtout quand elles sont associées à un système de pointage récompensant le joueur pour chaque ennemi qu'il tue (ibid).

Scott Lukas a interrogé plusieurs joueurs de jeux de tir afin de connaitre leur opinion vis-à-vis l'arme à feu et la violence dans les jeux de tir. Il remarque que l'arme à feu est essentielle au plaisir des joueurs. Toutefois, plusieurs reconnaissent que la violence dépeinte dans ces jeux ne doit pas atteindre les enfants, d'où l'importance de contrôler leur accès (Lukas, 2010 : 77). Les joueurs ont des attentes à l'égard de l'arme à feu. Elle doit répondre adéquatement aux désirs et aux habiletés de chacun (ibid : 76-79). Le fait de pouvoir choisir entre différentes armes à feu et de s'identifier à elles reproduit différents systèmes de valeurs dominants de la société moderne tels que le libre marché et l'individualisme : « *Just as everyday life, players are able to choose from a selection of weapons, deciding which is the best for the situation at hand, and then deploying them* » (ibid : 79). De plus, l'usage de l'arme à feu doit avoir une signification, d'où l'importance d'un récit contribuant à l'immersion du joueur dans le jeu (ibid : 82). Cependant, un équilibre doit exister entre l'action de tirer et le récit: « *I don't care for games that just focus on frenetic shooting without any sense of a story or how character interacts within his space, and I don't like games that focus too much on the story and downplay the fighting elements. The games will somehow combine these* » (joueur cité dans ibid : 83). Les joueurs de jeux

de tir ont ainsi des attentes variées et complexes à l'égard des armes à feu virtuelles.

1.2 Les jeux de tir comme véhicules de discours dominants

1.2.1 Les discours militaristes

Selon Roger Stahl, les jeux de tir militaires produits en collaboration avec l'Armée américaine comme *Kuma/War* et *America's Army* constituent une nouvelle filiale du « complexe militaro-industriel de divertissement » américain au côté des films, des séries télévisées et des bandes dessinées (Herz 1997; Der Derian 2001) (Stahl, 2006 : 116). Stahl désigne d'ailleurs ce divertissement comme du « *militainment* » (Stahl, 2010). L'un des objectifs des jeux de tir militaristes est de stimuler le recrutement chez les jeunes Américains (Nichols, 2010; Nieborg, 2010). Ces jeux véhiculent aussi une rhétorique patriotique militariste qui justifie les opérations militaires unilatérales américaines, particulièrement au Moyen-Orient (Stahl, 2006 : 113-115). Ils cherchent à susciter un spectacle et non une réflexion sur la guerre ou sur les politiques militaires américaines :

> *« Gametime moves quickly, subordinating critical and ethical questions to movement and action. Historically, the spectacle of war emerged to shift emphasis from the rational question of "why we fight" to the dazzling display of "that we fight." Gametime integrates the citizen, however virtually, into the mechanics and pleasures of "how we fight"* » (ibid : 126)

En banalisant la réalité de la guerre et ses considérations politiques, ces jeux affaiblissent la frontière entre le soldat et le citoyen : « On croit regarder un jeu vidéo de guerre, alors qu'on est en train de se faire vendre le travail de soldat comme si c'était un jeu vidéo » (Grondin, 2013 : 469). Pour Stahl, les jeux de tir contribuent à un double phénomène de dépolitisation et de militarisation de la sphère publique. Une nouvelle identité émergerait, le « citoyen-soldat virtuel » (Stahl, 2006 : 125). Cette identité hybride souscrirait plus facilement aux discours militaristes et aux futures interventions militaires américaines. Ainsi, la banalisation de la guerre dans les jeux de tir militaires « habitue les populations au conflit perpétuel de la guerre contre la

terreur » (Dyer-Whiteford et de Peuter, 2009 : 99 cités et traduits dans Grondin : 468).

Pour sa part, Frédérick Gagnon s'est intéressé aux discours militaristes dans la série *Call of Duty : Modern Warfare*. La structure narrative de ces jeux représente un conflit mondial fictif basé sur une confrontation binaire. Les États-Unis et leurs alliés incarnent les défenseurs légitimes de la paix mondiale contre une Russie ultranationaliste belliqueuse et ses alliés terroristes. Incarnant divers soldats alliés, le joueur est opposé à des ennemis déshumanisés et sadiques dont l'élimination est nécessaire et justifiée pour protéger les États-Unis et rétablir la paix dans le monde (Gagnon, 2010 : 11-12). Ces jeux laissent croire que seuls les « ennemis » des États-Unis commettent des actions immorales : « *Call of Duty seems to tell players that crimes against humanity and acts of mass murder do happen in war but are most often performed by "them," not "us."* » (ibid: 11). Les dommages collatéraux des armes à feu américaines sont en effet minimisés alors que les soldats ennemis et les terroristes n'hésitent pas à cibler des civils (ibid). Au même titre que les conséquences physiques, les conséquences psychologiques de la guerre et des armes à feu sur l'avatar du joueur sont absentes du jeu (ibid : 12).

Matthew Thomas Payne s'est intéressé à la stratégie publicitaire de *Call of Duty : Modern Warfare*. L'auteur observe que ce n'est pas la réalité sociale, soit les expériences et les tragédies des soldats (Galloway, 2006) qui sont dépeintes dans les publicités (Payne, 2012 : 309). La publicité met plutôt l'accent sur le « réalisme militaire », un réalisme épuré axé sur la technologie militaire et sur le caractère spectaculaire de la violence des conflits (Payne : 306). Les publicités associent également les valeurs militaires à la masculinité. Une forme de sexisme est véhiculée. L'auteur précise cet aspect en utilisant les concepts « d'hégémonie hétérosexuelle masculine » d'Aphra Kerr (2006) et de « masculinité militaire » de Kline et al. (2003). Ces concepts expliquent la prédominance de discours sexistes et militaires autant dans la production de jeux vidéo (Kline et al.: 254-255) que dans les médias

spécialisés, les forums de joueurs et les conventions de jeux (Kerr : 100). Cependant, la stratégie publicitaire de *Call of Duty* va plus loin. Elle doit éviter de susciter un sentiment de répulsion ou « *simulation fever* » (Bogost, 2006) à l'égard des horreurs de la guerre et encore des considérations politiques. Les spécialistes en publicité de *Call of Duty* ont utilisé efficacement l'humour et la parodie afin de diminuer l'importance des enjeux politiques ainsi que les horreurs de la guerre (Payne: 319-223).

1.2.1 Les discours sur la Frontière mythique

Paul Budra a analysé la structure narrative des jeux de tir. Selon l'auteur, leur structure narrative est simple, linéaire et représente toujours un univers conflictuel. Un héros contrôlé par le joueur doit alors tuer tous les ennemis dans cet univers, niveaux après niveaux. La signification de la violence, souvent déficiente, trouve un véritable sens lors de la conclusion du jeu. Celle-ci est une « récompense » pour le joueur, elle le motive à continuer et à traverser tous les niveaux : « [*the game*] *rewards the player with narrative, with closure, with meaning. The structure of game play and goal, then, is one that aligns meaning with shooting* » (Budra, 2004 : 10). Reprenant le concept de « *regeneration through violence* » de Richard Slotkin (1973, 1992), ces jeux emploient la figure du justicier qui par quelques fusillades rétablit l'ordre et la justice dans un univers virtuel dominé par l'anarchie et l'injustice. Les héros de ces jeux reflètent ainsi la figure du justicier de la Frontière mythique (Jesse James, Custer) et de leurs dérivés dans le cinéma (John Wayne, Dirty Harry, Rambo) (ibid : 10-11).

John Wills a étudié l'évolution de la représentation de la Frontière mythique dans les jeux de tir westerns depuis *Gun Fight* sorti en 1975. Selon Wills, ces jeux, surtout les premiers, sont un « simulacre d'un simulacre ». Ce sont les autres produits de culture populaire comme les westerns qui servent d'inspiration à ces jeux (Wills, 2008 : 277).

Ils reproduisent les mêmes mythes et stéréotypes véhiculés dans ces films (ibid : 277-281). L'histoire du cowboy blanc éliminant des « méchants Indiens » et des bandits dans un duel s'est imposée de façon générique dans les premiers jeux. La limitation technologique imposait cette simplicité. Les avancées techniques des années quatre-vingt ont toutefois permis de dépeindre plus de violence (ibid : 287-290). Dans la décennie suivante, le thème western perd en popularité, mais les discours sur la Frontière mythique se trouvent dans d'autres thèmes (science-fiction, guerre, post-apocalypse). Le thème western connait un certain regain d'intérêt dans les années deux-mille. Par contre, les jeux westerns récents comme *Desperados: Wanted Dead or Alive* s'avèrent plus critiques de la Frontière mythique. Leurs récits, notamment en proposant au joueur son propre chemin, mettent en lumière des discours plus critiques et révisionnistes de la Frontière mythique (ibid : 300). Dans *Desperados* particulièrement, le joueur est amené à incarner des personnages souvent laissés pour contre ou diminués dans les westerns traditionnels, à savoir les Afro-américains, les femmes et les immigrants asiatiques.

2 La problématique et la thèse de recherche

Deux positions opposées émergent dans la revue de la documentation. D'un côté, les jeux de tir comme *Call of Duty* et *Gun Fight* véhiculent des discours simplistes et manichéens comme les discours militaristes et de la Frontière mythique. La structure narrative de ces jeux se traduit par un héros dont la figure réfère au justicier ou au soldat allié qui combat des forces malicieuses (des « sauvages », des criminels, soldats ennemis, des terroristes, etc.) pour rétablir l'ordre dans un univers conflictuel. De l'autre, des jeux comme *Bioshock, Fallout 3* et *Desperados* sont capables de critiquer et de renverser des discours dominants, voire de porter des discours alternatifs et révisionnistes. La structure narrative particulière de ces types de jeux de tir soulève en effet chez le joueur des questions éthiques derrière le contenu violent.

Les deux positions opposées semblent donc reconnaitre que la structure narrative ou plutôt le niveau de complexité de celle-ci a une influence sur la représentation d'un discours. Néanmoins, la nature de cette influence reste à définir. Les auteurs de la revue de la documentation insistent surtout sur les discours représentés, moins sur la structure narrative et ses effets. L'intérêt de ce mémoire sera donc d'étudier l'influence du niveau de complexité de la structure narrative sur la représentation d'un discours dans les jeux de tir.

Quel discours étudier? Un discours n'est étonnamment pas abordé dans la revue de la documentation. Il s'agit de la « figure du citoyen-armé », un discours pro-arme relatif à culture américaine des armes à feu. La figure défend que le citoyen-armé dispose d'un droit d'autodéfense légitime lui permettant d'utiliser son arme à feu afin d'éliminer celui qui le menace ou qui menace sa communauté. Seul Wills évoque un lien entre les jeux vidéo et la culture des armes à feu. Il ne développe toutefois pas davantage sur le sujet: « *Videogames represented the latest in a series of entertainment forms to tap into the mythic West, yet few noticed the abiding links between Western imagery, computer software titles, and the promotion of gun culture* » (ibid : 291). Comme pour les jeux de tir, l'arme à feu est un signifiant majeur dans les discours relatifs à la culture des armes à feu. La définition de culture des armes à feu de Glenn Utter et James True (2004) met en lumière cette importance:

> « *We consider the gun culture to include people who view guns as a significant part of American life, both those who support the right to possess firearms and oppose government interference in this right, and those who wish to restrict firearm ownership and use* [...] *The two groups compete with each other for political and social resources, a struggle that often finds expression in popular culture* » (Utter et True: 67)

Selon la définition, le discours pro-arme, soit le discours du groupe militant qui dans sa plus simple expression défend le droit d'être armé, peut être présent dans la culture populaire. S'interroger sur la représentation d'un tel discours dans les jeux de tir est donc parfaitement justifiable. Le choix de la figure du citoyen-armé s'explique quant à lui par sa proximité avec les discours de la Frontière mythique lui servant de

fondement. En effet, le citoyen-armé serait l'incarnation moderne du pionnier américain glorifié dans la mythologie de la Frontière.

Concrètement, ce mémoire répondra à la question suivante : quelle est l'influence du niveau de complexité de la structure narrative dans la représentation de la figure du citoyen-armé? Ce mémoire veut démontrer qu'un jeu de tir ayant une structure narrative simple reproduira fidèlement la figure du citoyen-armé. Une structure narrative modérément complexe ou semi-complexe entrainera une altération de la figure. Finalement, une structure narrative très complexe renversera la figure. Pour ce faire, trois jeux seront étudiés (un pour chaque niveau de complexité de la structure narrative). Le choix s'est arrêté sur *Red Faction* (2001), *Half-Life* (1998) et *Red Dead Redemption* (2010). La section méthodologique reviendra sur les critères de sélection ayant mené à ces trois jeux.

3 Le cadre d'analyse

La structure narrative se définit sommairement comme la manière dont une histoire est organisée. La structure narrative a un but similaire aux schèmes d'intelligibilité de Jean-Michel Bertholot. C'est une « matrice d'opérations permettant d'inscrire un ensemble de faits dans un système d'intelligibilité, c'est-à-dire d'en rendre raison ou d'en fournir une explication (au sens non restrictif) » (Berthelot, 1990 : 23). Évidemment, l'élaboration d'une structure narrative « est relativement arbitraire, et fait état de nos lectures, inclinaisons et expériences analytiques » (Hébert, 2007 : 8). L'approche utilisée pour bâtir la structure narrative des jeux étudiés est le modèle actanciel d'Algirdas Julien Greimas (1966) et son interprétation par Louis Hébert (2007). Le modèle permet de produire un schéma dit actanciel représentant visuellement la structure narrative. Ce schéma actanciel composé de six actants : le sujet, l'objet, le destinateur, le destinataire, l'adjuvant et l'opposant. Le sujet réalise

l'objet (une mission) lui étant attribué par le destinateur afin d'en faire profiter le destinataire. Pour réaliser l'objet, le sujet est aidé par l'adjuvant alors que l'opposant fait obstacle. La structure narrative rend compte d'un conflit binaire entre le sujet (et l'adjuvant) et l'opposant pour la réalisation de l'objet. Le point central du modèle est l'axe du désir, c'est-à-dire la relation sujet-objet. Les actions des quatre autres actants s'inscrivent toujours en rapport à l'axe du désir.

Trois raisons justifient le choix de ce modèle. Premièrement, il excelle à expliquer la structure narrative des histoires basées sur le conflit (Arsenault, 2006 : 28) comme sont celles de jeux de tir[9]. Deuxièmement, le modèle actanciel possède une grande flexibilité permettant de contrebalancer son aspect simplificateur. En effet, le modèle ne peut pas relever l'ensemble des particularités d'une histoire dans son schéma. Il cible au contraire les éléments s'identifiant aux six actants. Le modèle s'avère suffisant pour étudier *Red Faction*, car son histoire est simple et facilement transposable dans le schéma actanciel. Cependant, *Half-Life* et *Red Dead Redemption* comportent des particularités inhérentes au niveau de complexité de leur histoire. Ces particularités échappent au modèle. Toutefois, la flexibilité du modèle permet de le modifier afin de rendre compte de celles-ci. Dans *Half-Life*, plusieurs actants sont en conflits parallèlement au conflit binaire entre le sujet (et l'adjuvant) et l'opposant. Ces autres conflits sont pourtant masqués dans le modèle. L'ajout d'une modification basée sur la « dynamique des factions » permettra de les faire ressortir. Le niveau de complexité reste néanmoins modéré étant donné qu'un seul schéma est nécessaire pour illustrer ces autres conflits. Dans *Red Dead Redemption*, le niveau de complexité a pour effet de nécessiter deux schémas pour bien rendre compte de l'histoire. En

[9] Le conflit suppose « un monde à son état initial » perturbé par la « manifestation de ce conflit » où des « personnages vont tenter de redresser la situation ou de retrouver un nouvel équilibre dans cette nouvelle réalité » pour conduire à « une résolution dans un sens ou dans l'autre (succès ou échec) et un « état final » (Arsenault : 28-29). Pour Dominic Arsenault, le conflit constitue une histoire en soi. C'est « un dénominateur commun qui régit des histoires en apparence aussi différentes que les aventures d'Astérix le Gaulois, la quête de Luke Skywalker dans La guerre des étoiles ou les péripéties de Néo à travers La Matrice » (ibid : 28). Cette « métahistoire » est également au cœur des histoires racontées dans la plupart des jeux vidéo (Murray, 2004 : 2; Jenkins; 2004 : 124; Ryan, 2009 : 57).

effet, il y a deux sujets ayant chacun un objet. Il s'agit d'une particularité en soi, mais l'exigence de deux schémas ne relève pas d'un hasard. Une autre particularité l'explique. Il s'agit de la manipulation d'un sujet par un destinateur-anti-sujet. Ce dernier est un actant obligatoirement destinateur dans le premier schéma, mais anti-sujet (l'opposant principal) dans le suivant. Il manipule le sujet du premier schéma jusqu'à ce que ce dernier prenne conscience du subterfuge. Après coup, le second schéma débute et repose sur la rétribution de cet actant par un autre sujet. La modification propose ainsi d'illustrer le rôle de l'actant manipulateur dans les deux schémas, le destinateur-anti-sujet. Les deux schémas nécessaires pour rendre compte de cette particularité sont désignés « schéma manipulatoire » et « schéma post-manipulatoire ». Troisièmement, le modèle actanciel n'est pas limité aux textes narratifs. Il peut aussi représenter la structure de discours politiques[10]. C'est pourquoi il peut être utilisé pour étudier la figure du citoyen-armé. Greimas utilise d'ailleurs le modèle actanciel pour décrire certains discours, notamment le discours du philosophe, de l'idéologie marxiste et de l'investisseur capitaliste (Greimas : 181-183)[11]. L'utilisation de la même approche à la fois pour étudier la structure narrative des jeux de tir et la figure du citoyen-armé permettra de les superposer afin de vérifier si la figure est fidèle, altérée ou renversée.

La figure du citoyen-armé est un discours identitaire dépassant la simple protection du Deuxième Amendement ou la contestation des mesures de contrôle des armes à feu. Il cherche à définir ce qu'est un vrai citoyen américain. Un vrai citoyen est armé

---

[10] Par discours politique, on entend un « discours d'influence produit dans un monde social » dont l'objectif « est d'agir sur l'autre pour le faire penser, le faire croire » (Ghiglione, 1989 : 9). Cette définition souple du discours politique permet de le décloisonner du contexte institutionnel ou électoral auquel il est souvent attribué exclusivement. Il peut alors inclure le discours du politicien, mais aussi ceux du technocrate, de l'économiste, de l'intellectuel ou encore du polémiste.

[11] D'autres auteurs ont également utilisé le modèle actanciel pour l'analyse de discours politique. C'est le cas de Jorge Palma qui l'emploie pour représenter et comparer différents discours marxistes (Palma, 1991 : 35-38). L'auteur utilise également le modèle pour opposer les discours de l'administration américaine et du dictateur Saddam Hussein concernant l'intervention américaine au Koweït en 1990-1991. (ibid : 40-42). Jenni Peisa y a recourt pour étudier comment les relations individuelles et l'ascension sociale au sein de la société chinoise sont véhiculées dans le cinéma chinois (Peisa, 2008 : 2). Finalement, Louis Hébert utilise le modèle pour analyser le discours de la résurrection de Jésus dans le Nouveau Testament (Hébert : 98-101).

et considère d'utiliser son arme à feu pour se protéger ou protéger sa communauté (sa maison, sa famille, son quartier, etc.). La figure prétend que le citoyen-armé possède un droit d'autodéfense légitimant l'usage de la violence pour rétablir l'ordre afin de protéger une communauté menacée par un criminel. L'usage de la violence à l'extérieur de ces balises est alors illégitime, car il ne découle pas de l'autodéfense. Le citoyen-armé doit être vertueux et posséder une droiture morale pour éviter d'utiliser l'arme malicieusement. De fait, la figure divise la société selon un conflit binaire entre les « bons » citoyen-armés et les « méchants » criminels. La figure critique aussi le travail des policiers et de l'État jugés inefficaces pour stopper ou dissuader les criminels. Le citoyen-armé est lui-même capable de veiller à sa sécurité ou celle de sa communauté si elles sont menacées. C'est pour cela que la figure encourage l'État à partager son monopole de violence légitime avec le citoyen-armé et à ne pas interférer avec son droit d'autodéfense. La figure possède une structure simple. Le modèle (sans modifications) suffit à la représenter. Les principales sources utilisées pour définir la figure sont des monographies et des articles scientifiques produits par des spécialistes de la culture américaine des armes à feu et des discours pro-armes. Plusieurs écrits de personnalités médiatiques, de politiciens et de groupes d'intérêt pro-armes sont également utilisés. Les sources pour ces écrits proviennent surtout de monographies, d'articles scientifiques, de journaux et d'émissions de télé.

4 Le cadre méthodologique

Plusieurs critères expliquent le choix de *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption*[12]. D'une part, tous sont des jeux de tir, c'est-à-dire des « [jeux] d'action dont la jouabilité est axée sur le tir et dans [lesquels] le joueur doit éliminer des

[12] *Red Faction* et *Half-Life* ont été joués sur ordinateur alors que *Red Dead Redemption* a été joué sur Xbox 360. Le choix des plateformes n'a aucune influence sur la structure narrative.

ennemis à l'aide d'armes à feu diverses » (Perron, 2012 :130)[13][14]. D'autre part, les jeux répondent aux trois niveaux de complexité recherchés. Ensuite, le protagoniste des trois jeux doit être un citoyen utilisant des armes à feu. Il ne peut pas faire partie d'une quelconque force de répression institutionnalisée (soldat, garde de sécurité, policier, etc.) sans quoi la figure ne s'applique pas. Les jeux doivent être produits par des studios américains[15]. Cette étude présuppose que ces studios sont davantage en contact avec la culture des armes à feu (et les discours pro-arme) que les studios basés à l'extérieur des États-Unis. Pour simplifier l'analyse, seul le premier jeu d'une série est retenu. Les jeux issus de licences non vidéoludiques sont aussi exclus, car leur histoire tient compte d'une source extérieure (par exemple, les jeux de *Star Wars* impliquent de référer à l'histoire des films). Cela complexifierait inutilement l'analyse.

Chaque jeu sera analysé suivant la méthode d'analyse qualitative de contenu de Vit Sisler : « [*by*] *playing the* [...] *game while taking notes and screenshots of relevant visual signifiers, recording the narrative* » (Sisler, 2008 : 206)[16][17]. Les trois jeux ont tous été joués et complétés. Plusieurs heures ont été nécessaires pour compléter les jeux et pour prendre des notes en parallèle. *Half-Life* (pour son niveau de difficulté) et *Red Dead Redemption* (pour la longueur importante de son récit) ont nécessité plus

---

[13] En 2012, Yolande Perron a produit un dictionnaire sur la terminologie dans les jeux vidéo pour l'Office québécois de la langue française. Réalisé en collaboration avec des experts en jeux vidéo, le dictionnaire permet de traduire en français plusieurs termes anglais utilisés couramment chez les joueurs pour traiter des jeux vidéo.

[14] *Red Faction* et *Half-Life* sont des jeux de tir à la première personne « dans [lesquels] le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige » (ibid : 131). *Red Dead Redemption* est plutôt un jeu de tir à la troisième personne « dans lequel le joueur voit l'action et le personnage d'un point de vue extérieur » (ibid : 133). Cette distinction relève de la mécanique de jeu, c'est-à-dire « l'ensemble de règles qui définissent la manière de jouer à un jeu vidéo » (ibid : 184). La mécanique de jeu n'influence pas la structure narrative des jeux étudiés.

[15] *Red Faction* a été produit en 2002 par Volition, Inc., un studio localisé dans l'Illinois. THQ, un éditeur californien, a édité et distribué le jeu. *Half-Life* a été produit en 1998 par Valve Corporation, un studio dans l'État de Washington. Le jeu a été édité et distribué par Sierra Entertainment, un autre éditeur californien. *Red Dead Redemption* a été lancé en 2010 par Rockstar San Diego, une filiale du studio californien Rockstar Games, lui-même une filiale de Take-Two Interactive, une multinationale du jeu vidéo dont le siège social est à New-York. Rockstar Games a fait l'édition du jeu alors que Take-Two Interactive a assumé sa distribution.

[16] La méthode de Sisler a été employée par Gagnon (2010) dans son étude de *Call of Duty* et par Gagnon et Dufort (2012) dans leur étude des dessins animés *South Park*, *American Dad* et *The Simpsons*.

[17] Les jeux ont été joués uniquement en mode solo. C'est un « mode de jeu [...] pour un seul joueur, qui lui permet de jouer seul contre l'ordinateur » (Perron : 188). C'est uniquement dans le mode solo que le récit est déployé dans ces trois jeux.

d'heures que *Red Faction*. Environ cinq heures supplémentaires ont été ajoutées par jeu pour le visionnement de « *walkthroughs* » sur des chaines spécialisées de YouTube. Les *walkthroughs* sont des séances de jeu filmées puis mises en ligne sur des sites Internet comme YouTube par des joueurs servant généralement à aider d'autres joueurs à compléter le jeu[18]. L'avantage des *walkthroughs* est qu'ils sont souvent découpés en suivant les niveaux du jeu. Il est possible de mettre sur pause (ou de reprendre) à n'importe quel moment une séquence en particulier jugée importante dans l'histoire pour prendre des notes. Finalement, le script des jeux a été consulté sur le site GameFAQS[19]. Les scripts sont des documents où sont inscrits tous les dialogues du jeu. Ils sont produits par des joueurs ayant terminé le jeu. Les scripts sont des compléments à la prise de note. Ils facilitent la prise de données dans un jeu comme *Red Dead Redemption* qui comporte beaucoup de dialogues durant des séquences d'action intenses, séquences qui à elles-seules demandent beaucoup d'attention de la part du joueur. Sans le script, le joueur peut facilement manquer des informations importantes. C'est pourquoi le script, à l'instar du *walkthrough*, est un outil nécessaire à la collecte et à la vérification des données.

Pour réaliser cette recherche, le mémoire se divise en trois chapitres. Le premier explique en détail le cadre d'analyse du mémoire basé sur modèle actanciel. Le chapitre revient en premier lieu sur les notions de récit et d'histoire. Ces notions sont essentielles à la compréhension du modèle. Ensuite, le chapitre définit le modèle ainsi que les deux modifications utilisées pour évaluer les structures narratives semi-complexe et complexe. Le deuxième chapitre présente la figure du citoyen-armé. Pour ce faire, un retour en premier lieu sur la problématique des armes à feu aux États-Unis s'avère essentiel. Par la suite, il est question de la valeur symbolique des armes à feu et de la portée identitaire de la figure du citoyen-armé. La figure est

---

[18] Pour *Red Faction*, le mémoire a utilisé le *walkthrough* du joueur gentleZen (2014) alors que pour *Half-Life*, les séances de jeu du joueur BigMacDavis (2014) furent utiles. Quant à *Red Dead Redemption*, le *walktrough* utilisé est celui de Santosx07 (2014).

[19] Plus précisément, le script de *Red Faction* consulté a été réalisé par Craig Molyneux (2003). Celui d'*Half-Life* a été produit par Matthew Sullivan (2004). Le script de *Red Dead Redemption* a été écrit par Shotgunnova (2010).

ensuite définie en mettant l'accent d'abord sur ses fondements historico-mythologiques, mais surtout sur ses principales caractéristiques (le droit d'autodéfense du citoyen-armé, la représentation manichéenne de la société et la critique de l'État). Le chapitre conclut sur la représentation actancielle de la figure et sur la façon d'évaluer la superposition de celle-ci dans la structure narrative des jeux étudiés. Le troisième chapitre analyse la représentation de la figure dans *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption*. Le chapitre est divisé en trois sections, une pour chaque jeu. La première brosse une synthèse de l'histoire du jeu. La deuxième procède à l'analyse actancielle de l'histoire qui conduit à l'établissement de la structure narrative. La troisième étudie la superposition du schéma de la figure du citoyen-armé sur le schéma de la structure narrative pour évaluer si la figure est fidèlement représentée, altérée ou renversée. Finalement, la conclusion du mémoire procède à une synthèse de la recherche. De plus, elle traite des limites du mémoire, mais aussi des avenues possibles pour orienter la recherche future des discours pro-arme dans les jeux de tir.

CHAPITRE I

LE CADRE D'ANALYSE

1 Le couple récit-histoire

Avant d'aborder le modèle actanciel, il importe de distinguer les notions de récit et d'histoire en narratologie[20]. Ces notions sont essentielles. La structure narrative de chaque jeu étudié s'appuie en effet sur les informations fournies par leur histoire, c'est-à-dire « le signifié ou le contenu narratif » (Genette, 1972: 72). L'histoire est elle-même établie à partir du récit, soit « le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même » (ibid)[21]. Le récit « assume la relation d'un évènement ou d'une série d'évènements » alors que l'histoire est « la succession d'évènements qui est rapportée par le récit » (ibid : 71-73). Le récit et l'histoire ont donc chacun leur propre séquence d'évènements[22]. Ces deux notions méritent toutefois d'être approfondies spécialement pour l'étude des jeux vidéo.

---

[20] La narratologie est l'étude de la structure narrative de textes narratifs. Par sa recherche de langages ou codes universels à dans ces textes, ce champ d'études est souvent considéré comme un dérivé des théories structuralistes et sémiotiques (The Editors of Encyclopædia Britannica, inconnu). Les principaux auteurs dans ce champ sont Vladimir Propp (1928), Claude Lévi-Strauss (1958), Algirdas Julien Greimas (1966), Gérard Genette (1972) (ibid). Un sous-champ existe dans les études vidéoludiques. Ses principaux auteurs sont Brenda Laurel (1993), Janet Murray (1997), Barry Atkins (2003), Mary-Laure Ryan (2003, 2006, 2009) Henry Jenkins (2004) et Dominic Arsenault (2006). Ils préconisent l'étude du récit, de l'histoire, de la narration, des personnages et de l'univers narratif des jeux selon des approches employées en études littéraires et cinématographiques.

[21] Une troisième notion est également importante en narratologie : la narration. La narration, est « l'acte de narrer pris en lui-même » (Genette : ibid) ou le « mode communication du récit » (Arsenault, 2006 : 19) regroupant « l'ordre dans lequel les évènements sont évoqués, le point de vue à partir duquel ils sont rapportés, ou encore le degré d'implication du narrateur » (Jouve, 1999 : 24 cité dans Arsenault : 19). Cette notion n'est pas utilisée ici.

[22] L'évènement ne doit pas être assimilé à une « simple occurrence ». (Michel, 2003 : 127). Au contraire, il faut comprendre l'évènement comme Paul Ricoeur le définit. C'est-à-dire, une « source de discordance, en tant qu'il surgit, et source de concordance, en ce qu'il fait avancer l'histoire » (Ricoeur, 1990 : 169 cité dans Michel : 127). De fait, l'évènement est essentiel, car « sans événements, sans péripéties, sans surprises, l'histoire perdrait toute dynamique temporelle et rendrait à la limite superflue la nécessité de dénouer, d'achever le récit » (ibid).

1.1 Le récit

Le récit comprend l'ensemble des évènements dans l'ordre tels qu'ils peuvent être lus, vus, entendus ou joués selon le médium[23]. Il décrit nécessairement un « enchainement d'actions [ou d'évènements] interdépendantes, tendant vers une fin » (De Guillomont, 2005 : 142). Selon Roland Barthes, n'importe quelle séquence d'évènements soutenue par un « langage articulé, oral ou écrit, par l'image, fixe ou mobile, par le geste et par le mélange ordonné de toutes ces substances » peut être considérée comme un récit (Barthes, 1966 : 11). Le récit apparait à travers différents types de signifiants, entre autres des signifiants d'ordre visuel et d'ordre auditif (Greimas, 1966 : 10). Dans les jeux, le signifiant visuel inclut le texte inscrit à l'écran ainsi que la représentation visuelle des actions des personnages et des évènements durant les phases de jeu, mais également les séquences vidéo[24]. Quant à eux, les signifiants auditifs des jeux vidéo renvoient aux dialogues entre les personnages.

Cependant, il est possible que le récit soit composé d'évènements décrits sur différents textes et dont le mélange n'est pas ordonné. C'est le cas lorsque le récit s'étend sur des paratextes. Le paratexte « [rend] présent le texte, pour assurer sa présence au monde, sa ''réception'' et sa consommation » (Genette, 1987 : 7). Dans les jeux vidéo, des exemples de paratextes sont l'interface de jeu[25] et les manuels

---

[23] Pour Barthes, le récit existe sous différentes formes en fonction du médium le soutenant. Dès lors, le « [récit] est présent dans le mythe, la légende, la fable, le conte, la nouvelle, l'épopée, l'histoire, la tragédie, le drame, la comédie, la pantomime, le tableau peint (que l'on pense à la Sainte-Ursule de Carpaccio), le vitrail, le cinéma, les comics, le fait divers, la conversation » (Barthes, 1966 : 11). À cette liste, il est possible d'ajouter les jeux vidéo qui n'existaient pas à l'époque de Barthes.

[24] Les séquences vidéos sont des séquences non interactives similaires à des films « servant de transition entre deux phases d'action, et dont l'objectif est de faire progresser la narration [et] à expliquer le contexte d'un jeu, à dévoiler le caractère des personnages, à présenter un niveau ou une quête au joueur » (Perron, 2012 : 225). Elles se retrouvent souvent au début et à la fin du jeu, mais également au début et à la fin des niveaux à accomplir.

[25] L'interface de jeu regroupe « les différentes options et commandes servant au joueur pour gérer l'action d'un jeu. Il s'agit en fait de la structure visuelle (menus, boutons, icônes, fenêtres, etc.), à partir de laquelle le joueur peut faire ses choix, d'une partie de l'écran, sorte de tableau de bord, ou il peut lancer des actions » (Perron : 85)

d'instruction[26]. Ces paratextes peuvent donner des informations sur les personnages ou encore l'univers diégétique, c'est-à-dire « l'univers spatio-temporel désigné par le récit » où se déroulent les évènements (Genette, 1982 : 280). En plus des manuels et de l'interface de jeu, les *walktroughs* et les scripts produits par des joueurs sont aussi des paratextes dans la mesure où ils reproduisent certains signifiants du récit ayant pu passer inaperçu aux yeux du joueur durant les phases de jeu ou les séquences vidéo. Le récit, par ses divers signifiants, est donc le point de contact entre le joueur et le texte narratif lui-même et les informations qu'il contient. Ce contact avec le récit est l'étape nécessaire en vue d'établir l'histoire puis la structure narrative du jeu.

1.2 L'histoire

L'histoire est une séquence d'évènements dans l'ordre chronologique auquel ils ont eu lieu dans la diégèse. Deux histoires peuvent toutefois être distinguées. Il y a d'une part l'histoire de l'auteur (ou des développeurs dans le cas des jeux). Celle-ci est néanmoins inatteignable par le lecteur (ou le joueur). D'autre part, il existe l'histoire « produite » par le lecteur dans sa réception et sa compréhension du récit. Dans cette étude, c'est l'histoire produite par le lecteur qui est utilisée pour établir la structure narrative.

L'histoire produite par le lecteur correspond à une « construction mentale » (Thompson, 1988 : 39-40). Exposé par exemple à des « retours en arrière » (analepse) ou à des « projections dans le futur » (prolepse), le lecteur tente de remettre en ordre chronologique le récit[27]. Dans ce processus, il cerne des évènements qu'il juge

---

[26] Il est à noter que les manuels d'instruction existent de moins en moins à cause des coûts engendrés par la production de livrets et par le déclin de la vente physique de jeux vidéo. Les informations contenues dans les manuels d'instruction sont de plus en plus communiquées via l'interface de jeu.

[27] Pour Lev Manovich, ce processus cognitif relève de « l'interactivité » entre le lecteur et le médium. Le lecteur, confronté à un récit qu'il ne comprend pas, va chercher à donner un sens à ce qu'il lit (ou ce qu'il voit, entend, etc.): « *Ellipses in literary narration, missing details of objects in visual art and other representational "shortcuts" required the user to fill-in the missing information* » (Manovich, 2003 : 262 cité dans Arsenault : 10).

important et en laisse tomber d'autres. L'histoire produite par le lecteur résulte de son importance par rapport à ses intérêts et ses préoccupations (Hirsch, 1967 : 8), mais peut dépendre aussi de facteurs sociodémographiques (âge, sexe, scolarité, langue, etc.). Qui plus est, il peut y avoir plusieurs lecteurs pour un même récit où chacun développe une réception et une compréhension singulières. L'évènement mis de côté par un lecteur peut être jugé important par un autre. Pour illustrer cette diversité possible d'histoires, il suffit d'interroger différents joueurs d'un même jeu. Chaque joueur dressera une histoire différente même s'ils ont tous été exposés au même jeu, donc au même récit.

Évidemment, le mémoire s'appuie sur une seule histoire par jeu étudié, celle produite par l'auteur du mémoire. Cette histoire retenue n'est certes pas « l'histoire véritable » selon les développeurs ni la seule ou la « bonne » interprétation possible. Elle résulte toutefois d'une rigoureuse prise de notes selon la méthode de Sisler durant les phases de jeu et les séquences vidéo et soutenue au besoin par les informations des scripts et des *walktroughs* utilisés. Une fois l'histoire établie avec les informations du récit, il est possible de passer à l'étape suivante : bâtir le schéma actanciel pour dégager la structure narrative du jeu.

2 Le schéma actanciel

Le schéma actanciel se compose de six actants : le sujet, l'objet, le destinateur, le destinataire, l'adjuvant et l'opposant. Le sujet correspond au héros de l'histoire, il « est ce qui est orienté vers un objet » (Hébert, 2007 : 88). L'objet est la réalisation d'une quête, d'une mission par le sujet. C'est le destinateur qui attribue l'objet au sujet. L'objet une fois atteint profite à un destinataire. L'adjuvant aide le sujet à accomplir l'objet alors que l'opposant fait obstacle (Greimas, 1966 : 178).

2.1 Les relations actancielles : les axes du désir, l'axe du savoir et du pouvoir

Les relations entre les actants se fondent sur trois axes dits du désir, du savoir et du pouvoir. Ces axes précisent la fonction de chaque actant au sein de la structure actancielle (Hébert : 88). Les actions qui ne s'identifient pas aux six actants sont laissées de côté, formant une « classe résiduelle, sorte de ''poubelle analytique'' » (Hébert : 87). Le modèle actanciel, comme n'importe quelle approche, s'attarde sur certains éléments de l'histoire tout en laissant dans l'ombre le reste.

Premièrement, l'axe du désir implique la relation de jonction entre le sujet et l'objet (le chevalier a pour mission de délivrer la princesse). La jonction signifie que l'objet doit être relié au sujet une fois que la quête est terminée[28] (le chevalier libère la princesse). L'axe du désir est le pivot du schéma actanciel. Les autres axes lui sont complémentaires, agissant toujours en rapport à la réalisation de l'objet par le sujet.

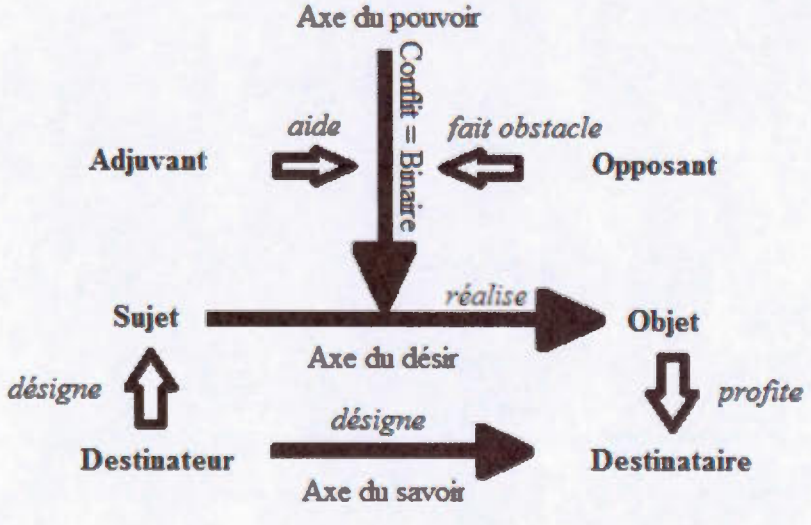
L'axe du savoir relève de la relation entre le destinateur et le destinataire vis-à-vis l'axe du désir. Le destinateur désigne le sujet pour réaliser un objet (c'est le roi qui envoie le chevalier délivrer la princesse) alors que le destinataire reçoit ou profite de l'objet une fois réalisé (une fois la princesse délivrée, elle peut retourner auprès du roi). L'axe du savoir est important pour deux raisons. D'une part, il amorce l'axe du désir en désignant un sujet pour réaliser un objet. D'autre part, il donne une signification à l'objet. L'objet en lui-même n'a de sens que si le destinateur détermine à quel destinataire l'objet désigné profite. Modifier l'un ou l'autre des actants de l'axe du savoir altère significativement le sens de l'objet (le chevalier délivre la princesse, mais la ramène à un autre roi).

Finalement, l'axe du pouvoir établit la relation entre l'adjuvant et l'opposant à l'égard de l'axe du désir. L'adjuvant aide le sujet à réaliser la jonction de l'objet (pour

[28] Il est à noter qu'il existe de même une relation de disjonction entre le sujet et l'objet où le sujet désir se séparer de l'objet à la fin de sa mission. C'est le cas l'histoire dans *The Lord of the Rings*. En effet, le Frodon (sujet) doit détruire l'Anneau qu'il porte à la Montagne du Destin (objet). Il doit ainsi se départir de l'Anneau.

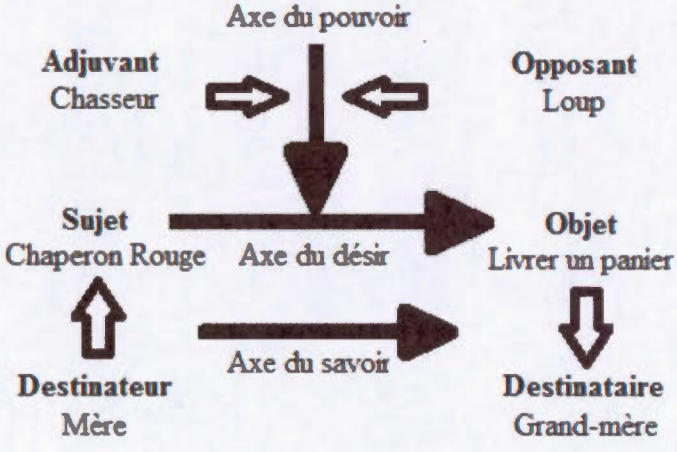
délivrer la princesse, le chevalier est aidé par un écuyer) alors que l'opposant la conteste (un dragon maintient la princesse captive). L'axe du pouvoir précise la nature conflictuelle de l'axe du désir (pour délivrer la princesse, le chevalier doit affronter le dragon). La réalisation de l'objet est le point central d'un conflit binaire, conflit qui divise en deux camps fondamentalement opposés le sujet et l'adjuvant d'un côté et l'opposant de l'autre (le chevalier et son écuyer sont en conflit direct avec le dragon pour la princesse). Le sujet et l'adjuvant forment ainsi un groupe allié engagé dans une lutte contre un ennemi, l'opposant, pour réaliser l'objet. Surmonter l'opposant est une condition sine qua non au sujet pour réaliser l'objet (pour libérer la princesse, le chevalier doit absolument vaincre le dragon). S'il n'y parvient pas, il y a échec à la réalisation de l'objet et par conséquent, le destinataire ne peut pas profiter de l'objet (si le chevalier échoue ou meurt en affrontant le dragon, la princesse demeure captive et le roi ne récupère pas sa fille). La figure suivante permet d'illustrer la position des six actants dans le schéma actanciel ainsi que les trois axes précisant la fonction de chaque actant.

Figure 1.1 Le schéma actanciel



Le modèle permet de rendre compte des histoires simples. Par histoire simple, on entend une histoire où un seul schéma actanciel est suffisant pour bien la représenter et qui ne comporte aucune particularité nécessitant une modification. *Le Petit Chaperon rouge* est un exemple d'histoire simple. L'histoire du conte se résume comme suit. La mère (destinateur) charge le Petit Chaperon rouge (sujet) de livrer un panier (objet) à sa grand-mère (destinataire). Sur le chemin vers la maison de sa grand-mère, le Petit Chaperon rouge est leurré dans les bois par le loup (opposant). Ce dernier en profite pour atteindre en premier la maison de la grand-mère dans le but de dévorer la grand-mère et ensuite le Petit chaperon rouge qui l'a confondue avec sa grand-mère. Fier de son coup et fatigué par son repas, le loup s'endort dans le lit de la grand-mère. C'est le chasseur (adjuvant) qui, entendant le ronflement du loup, lui ouvre le ventre. L'action libère la grand-mère et le Petit Chaperon rouge. Cette dernière a pu enfin délivrer son panier à la grand-mère. La figure suivant représente la structure actancielle du *Petit Chaperon rouge*.

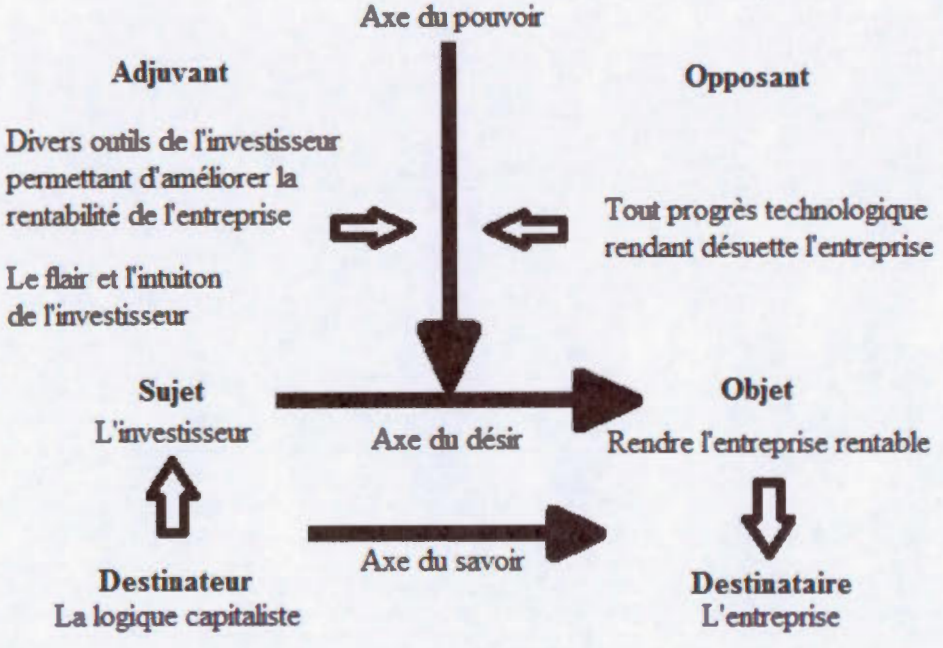
Figure 1.2 Le schéma actanciel du *Petit Chaperon rouge*



Le schéma permet également de représenter des discours politiques simples. Greimas utilise son approche pour représenter le discours de l'investisseur capitaliste. L'auteur ne s'étend pas sur le discours en question, mais il expose tout même la capacité du

modèle actanciel à illustrer de tels textes au-delà des œuvres de fictions. Dans ce discours, le sujet est l'investisseur et l'objet est « le salut de l'entreprise, sa protection » (Greimas : 183) ou plus simplement, rendre l'entreprise rentable. Le destinateur est la logique du système économique qui suppose un « contrat implicite, la mission de sauver, par l'exercice exaltant de la liberté individuelle, l'avenir de l'entreprise » (ibid). Le destinataire correspond à l'entreprise. L'opposant est le « progrès scientifique et technique, qui menace l'équilibre établi » (ibid). Greimas réfère ici au risque d'une entreprise de devenir désuète au fil des changements technologiques (par exemple, la disparation des ateliers de maréchal-ferrant avec l'apparition de l'industrie automobile). L'adjuvant renvoie aux divers outils de l'entrepreneur (les études de marché, les brevets et toutes autres recherches permettant d'améliorer la rentabilité de l'entreprise), mais également au « flair et [...] l'intuition » de l'investisseur (ibid).

Figure 1.3 Le schéma actanciel du discours de l'investisseur capitaliste



2.2 Les classes ontologiques et le syncrétisme actanciel

L'actant peut s'identifier « au point de vue de l'ontologie naïve [à toutes] les sortes d'être, au sens large, qui forment le réel » (Hébert : 91)[29]. Par conséquent, il existe plusieurs classes dites ontologiques (ibid). L'actant peut être d'abord un être anthropomorphe tels un humain (Luke Skywalker dans *Star Wars*), un animal (le chat Cheshire dans *Alice aux pays des merveilles*) ou encore un objet (le robot Ultron dans *Avengers : The Age of Ultron*). Il peut être un « élément inanimé » matériel (l'épée Excalibur dans les légendes arthuriennes) ou non (la limite des trois jours dans le jeu *Legend of Zelda Majora's Mask*). Ensuite, l'actant peut être individuel (Frodon dans *The Lord of The Ring*) ou collectif (la Rébellion dans *Star Wars*). Finalement, l'actant peut référer à un concept (la conscience de classe dans les travaux de Georg Lukács), une valeur abstraite d'ordre économique (l'argent reçu par Judas pour avoir livré Jésus dans les *Évangiles*) ou non (l'avarice de Séraphin dans *Un Homme et son péché*)[30] (ibid).

Le syncrétisme actanciel signifie qu'un actant peut cumuler le rôle d'un autre actant. Pour expliquer le syncrétisme, Greimas utilise cet exemple: « Ève donne une pomme à Adam, Adam reçoit d'Ève une pomme » (Greimas : 130). Le personnage biblique

---

[29] Greimas reprend ici les notions de fonction et de « sphère d'action » de Vladimir Propp (1970) dans son étude des contes russes. Pour Propp, la fonction est « l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue » (Propp, 1970 : 31). L'auteur identifie trente et une fonctions possibles dans les contes russes (l'éloignement ou l'absence, la tentative de tromperie, la mise à l'épreuve du héros, le retour du héros, la punition du vilain, etc.). Bien qu'elles ne soient pas toutes présentes dans un seul conte, les fonctions apparaissent néanmoins toujours dans le même ordre. Ces fonctions sont regroupées en sept sphères d'actions correspondant aux actions d'un personnage archétype : le vilain, le donateur, l'assistant, le persécuteur, le destinateur, le héros et le faux héros (ibid : 96). Dans le modèle de Propp, les personnages sont alors considérés comme variables ou interchangeables alors que les fonctions et les sphères d'action, elles, sont invariables (ibid : 30-31). Les actants de Greimas remplissent un rôle similaire aux sphères d'action de Propp. Par contre, Greimas les décrit « comme des personnages abstraits, des "classes d'acteurs" (Greimas : 175) qui accomplissent les mêmes actions, qui remplissent les mêmes fonctions » (Palma : 16). L'utilisation de personnages abstraits permet de décloisonner l'actant des personnages (dans un conte ou un roman), des acteurs (dans un film) ou encore des comédiens (dans une pièce de théâtre).

[30] À ce titre, Greimas s'appuie sur les travaux d'Étienne Souriau qui considère l'actant non pas comme un type personnage à l'instar de Propp, mais comme une « force thématique » telle que la haine, le patriotisme, la jalousie, la crainte, le désir de survie, etc. (Greimas : 181-182). Cette conception permet ainsi aux concepts et aux valeurs de pouvoir être désignés comme des actants.

d'Ève est à la fois destinateur et sujet. En fait, dans plusieurs histoires où un héros (sujet) parvient à sauver le monde (objet), les habitants de ce monde (destinataires) incluent nécessairement le héros, voire tous les adjuvants et même le destinateur. Pour éviter la confusion reliée au syncrétisme actanciel, Hébert utilise le terme de « classe actancielle » pour désigner les six actants du modèle (sujet, destinataire, adjuvant, etc.) et d'actant pour désigner justement le personnage ou l'objet inanimé en question (Hébert : 91). Ainsi, l'actant Ève appartient aux classes actancielles du sujet et du destinateur.

Plusieurs actants issus des différentes classes ontologiques (être anthropomorphe, objet inanimé ou non, concepts et valeurs, etc.) peuvent s'identifier à la même classe actancielle. D'abord, plusieurs actants issus d'une même classe ontologique peuvent s'identifier à une même classe actancielle. Dans le film *The Wizard of Oz*, le Lion peureux, l'Homme de fer-blanc et l'Épouvantail sont tous des adjuvants au sujet Dorothy. Néanmoins, la classe actancielle peut contenir des actants provenant de classes ontologiques différentes. Dans le film *Batman Begins*, Batman compte plusieurs adjuvants. Il y a le valet Alfred qui est un être anthropomorphe, mais il y a aussi des objets inanimés (la « batmobile », l'armure, le grappin, les écrans de fumée, les étoiles de ninja, etc.) et l'esprit de détective qui est une valeur abstraite. Il est à noter que la classe actancielle du sujet et de l'objet suppose habituellement un seul actant. En effet, la présence de plusieurs sujets et de plusieurs objets indique que l'histoire ne peut pas être décrite à l'aide d'un seul schéma actanciel (Hébert : 92). Une telle situation révèle qu'il s'agit d'une histoire complexe.

2.3 Les sous-classes actancielles

Il est possible de décomposer une classe actancielle en sous-classes (Hébert : 95-96)[31]. Les sous-classes permettent d'inclure dans le schéma certaines spécificités à un actant. Ces spécificités sont significatives dans l'histoire, d'où leur incorporation dans le modèle. L'utilisation de sous-classe augmente souvent le nombre d'actants dans le schéma, mais en contrepartie, elle permet de produire un schéma plus représentatif de l'histoire et, de ce fait, d'affiner l'analyse. Trois sous-classes actancielles sont utilisées dans cette recherche : la distinction entre l'actant actif et passif, la décomposition d'un élément issu des classes ontologiques en plusieurs actants et finalement la distinction entre l'opposant et l'anti-sujet.

Dans la première sous-classe, l'actant est dit actif, car il sa fonction au sein de la structure narrative. L'actant dit passif aurait dû l'exécuter, mais il ne l'a pas fait (ibid : 95). À la bataille de Waterloo, Napoléon (sujet) devait vaincre les armées de la Coalition (objet) pour consolider son retour au pouvoir (destinataire). Or, une partie de son armée commandée par Grouchy (adjuvant passif) n'est pas arrivée à temps pour assister Napoléon, pris à revers par les Prussiens (opposants actifs). Cette sous-classe ne peut pas s'appliquer au sujet et à l'objet. Le sujet est nécessairement actif vis-à-vis sa mission alors que l'objet se mesure en réussite ou en échec. La notion de passivité ne peut donc pas s'appliquer à ce dernier. Pour éviter de surcharger le schéma, seul l'actant passif sera spécifié comme tel dans l'étude des jeux.

La deuxième sous-classe scinde en plusieurs actants un élément issu des classes ontologiques (ibid). L'usage de cette sous-classe est particulièrement utile pour décrire des êtres anthropomorphes complexes. Dans *Iron Man*, différentes « parties » de Tony Stark peuvent être considérées comme des adjuvants (son génie, ses

[31] Bien que l'auteur présente les sous-classes actancielles possibles, il apporte peu de détails. Nous avons donc ajouté certaines précisions sur celles-ci tout en respectant le cadre établit par Hébert. De plus, il existe d'autres sous-classes actancielles. Seules celles qui s'avèrent utiles pour ce travail ont été retenues.

armures) et des opposants (son arrogance, son narcissisme). Dans l'étude des jeux de tir, le sujet possède des armes à feu et divers attributs (habilités spéciales et traits de caractère) permettant de l'aider (ou de nuire) à la réalisation de son objet. Ces éléments sont à juste titre des actants.

L'anti-sujet est une sous-classe spécifique à l'opposant. L'anti-sujet se distingue du simple opposant, car il est l'opposant principal au sujet pour réaliser son objet. Le sujet et l'anti-sujet « poursuivent des buts qui s'opposent ou qui s'excluent réciproquement, la réussite de l'un sanctionnant l'échec de l'autre, et vice versa » (Palma : 24). Cette confrontation avec l'anti-sujet constitue l'épreuve ultime du sujet pour joindre l'objet. C'est également le point ultime du conflit entre le groupe allié et le groupe d'opposants dans l'axe du pouvoir. Dans une histoire où un seul opposant est identifié comme dans le *Petit Chaperon rouge*, à savoir le loup, cet opposant est *de facto* l'anti-sujet. Dans les jeux, l'anti-sujet renvoie souvent au « *boss* » final que le héros doit vaincre pour compléter le jeu. Le *boss* est un « ennemi dangereux, plus puissant et plus difficile à battre que les autres adversaires » et qui doit être vaincu à la fin d'un niveau ou du jeu (Perron : 67). Il est donc facilement reconnaissable dans ce médium. L'anti-sujet sera indiqué dans le schéma des jeux étudiés.

3 Modifier le modèle actanciel

Il existe différentes modalités d'élargissement du modèle actanciel. L'élargissement suppose l'ajout d'une modification pour exposer les particularités d'une histoire négligées par le modèle initial. Lorsqu'elles s'avèrent nécessaires, ces modifications permettent de construire une structure narrative plus fidèle du niveau de complexité de l'histoire. Dans une histoire simple, le modèle initial suffit pour la représenter fidèlement. Le modèle initial comprend tous les éléments abordés précédemment, c'est-à-dire l'identification des six actants, des trois axes qui définissent leurs

fonctions et des sous-classes qui permettent de relever de certaines spécificités relatives aux actants. Toutefois, une histoire modérément complexe ou semi-complexe possède des particularités échappant à ces éléments. Quant à elle, une histoire complexe suppose l'existence d'au moins deux axes du désir, donc de plusieurs sujets et d'objets (ou d'un même sujet ayant plusieurs objets à réaliser). Plusieurs schémas actanciels sont donc nécessaires à ce niveau de complexité. Cette section abordera deux modifications. La première modification ajoute les factions au schéma afin de faire ressortir dans la structure narrative tous les conflits entre des groupes actants masqués par le modèle initial. La troisième modification met en lumière la situation de manipulation du sujet par un destinateur-anti-sujet qui explique la nécessité de deux schémas actanciels[32].

3.1 La dynamique des factions : le cas du jeu *Homefront*

Dans le modèle initial, l'axe du pouvoir décrit un conflit binaire où un groupe d'alliés composés du sujet et d'adjuvants[33] affronte un groupe d'opposants. Pour Greimas, le conflit au sein de l'axe du pouvoir évoque l'affrontement entre « les forces bienfaisantes et malfaisantes du monde » (Greimas : 179). Il reflète de la même façon la dichotomie entre ami et ennemi chez Carl Schmitt : « Le sens de la distinction de l'ami de l'ennemi est d'exprimer le degré extrême d'union ou de désunion, d'association ou de dissociation » (Schmitt, 1972 : 66). Cette dichotomie exclut toute position neutre et implique la possibilité de destruction d'un groupe par l'autre : « 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

[32] Il existe d'autres modifications possibles mais, seules celles utiles pour cette recherche ont été retenues.
[33] Ce groupe peut également inclure le destinateur et le destinataire s'ils s'identifient par syncrétisme actanciel à classe de l'adjuvant.

autre homme » (ibid : 73)[34]. Une telle situation exclut l'existence d'autres conflits, car les deux groupes sont soudés et orientés à détruire l'autre : « L'ennemi, ce ne peut qu'être un ensemble d'individus groupés, affrontant un ensemble de même nature et engagé dans une lutte » (ibid : 69).

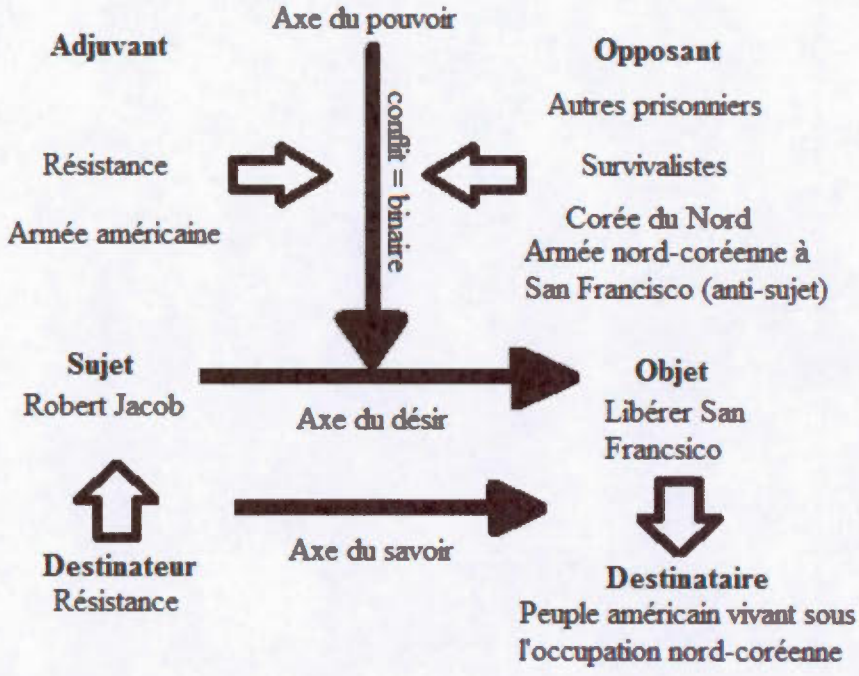
Or, il existe des histoires comportant plusieurs conflits. Afin de les relever, la modification propose d'intégrer la dynamique de factions au schéma. La faction est un ensemble d'actants partageant le même intérêt dans l'histoire. Une faction peut regrouper les actants d'une même classe actancielle comme elle peut aussi rassembler les actants issus de classes actancielles différentes. Une faction peut inclure le sujet, l'adjuvant et le destinataire par exemple. L'intérêt d'une faction se traduit dans la poursuite d'un objet de faction. À l'instar du sujet qui poursuit son objet, la faction désire en effet aussi accomplir dans l'histoire un objet qui lui est propre. L'objet de la faction peut concorder avec une fonction actancielle (aider le sujet, profiter de l'objet du sujet, etc.), mais il peut aussi se situer à l'extérieur de celle-ci. L'objet de faction peut générer un conflit avec l'objet d'une autre faction, conflit qui n'intervient pas sur l'axe du pouvoir. C'est pourquoi il n'est pas relevé dans le modèle initial.

Le jeu de tir *Homefront* illustre une histoire semi-complexe comportant différentes factions engagées dans différents conflits. Dans un futur proche, les États-Unis sont envahis par la Corée du Nord. Celle-ci occupe la côte ouest. Les villes occupées sont désormais des camps de concentration. L'un des prisonniers de ces camps, Robert Jacobs (sujet), est un ancien pilote militaire. Un groupe d'Américains opposé à l'occupation appelé la résistance (destinateur et adjuvant) le libère et lui demande de les aider pour libérer la ville de San Francisco (objet) des forces nord-coréennes (opposant). Pour réaliser cette mission, Jacobs demande d'abord l'aide d'autres

[34] Cette lecture manichéenne du conflit s'applique aussi lorsque les adjuvants et les opposants ne s'identifient pas à des êtres anthropomorphes, mais à « des projections de la volonté d'agir et des résistances imaginaires du sujet lui-même, jugés bénéfiques ou maléfiques par rapport à son désir » (Greimas : 180). Dans une telle situation, la sous-classe actancielle décomposant un actant (ici le sujet anthropomorphe) peut aider à représenter ces « résistances imaginaires » sur le schéma actanciel.

prisonniers américains (opposant). Ces derniers refusent et vont tenter de collaborer avec l'occupant contre la résistance. Ces autres prisonniers craignent en effet la répression des Nord-Coréens advenant un soulèvement. Toutefois, l'histoire montre que les Nord-Coréens vont quand même les attaquer puisqu'il ne distingue pas les autres prisonniers des membres de la résistance. Jacobs demande ensuite l'assistance des survivalistes (opposant), des Américains fous des armes vivant dans des enclaves indépendantes à l'intérieur du territoire occupé par la Corée du Nord. Malgré leur hostilité aux Nord-Coréens, ils refusent néanmoins d'aider la cause de Jacob et de la résistance. La défaite des Nord-Coréens à San Francisco pourrait conduire au rétablissement du gouvernement américain et du même coup, à la fin de l'indépendance des survivalistes. C'est pour cela qu'ils vont se montrer tout aussi hostiles envers les Nord-Coréens qu'envers la résistance et l'autorité américaine. Avec l'aide de la résistance, Jacob parvient à vaincre les survivalistes et à atteindre San Francisco. Dans la ville, ils doivent affronter l'armée nord-coréenne (anti-sujet). Dans la bataille, Jacob est aussi aidé par l'Armée américaine (adjuvant) qui combat aussi pour libérer la ville. Le sacrifice de Jacobs permet de vaincre l'armée nord-coréenne. Cette victoire assure la libération du peuple américain de la côte ouest vivant sous l'occupation (destinataire). La première figure expose la représentation selon le modèle initial.

Figure 1.4 La représentation actancielle d'*Homefront* selon le modèle initial

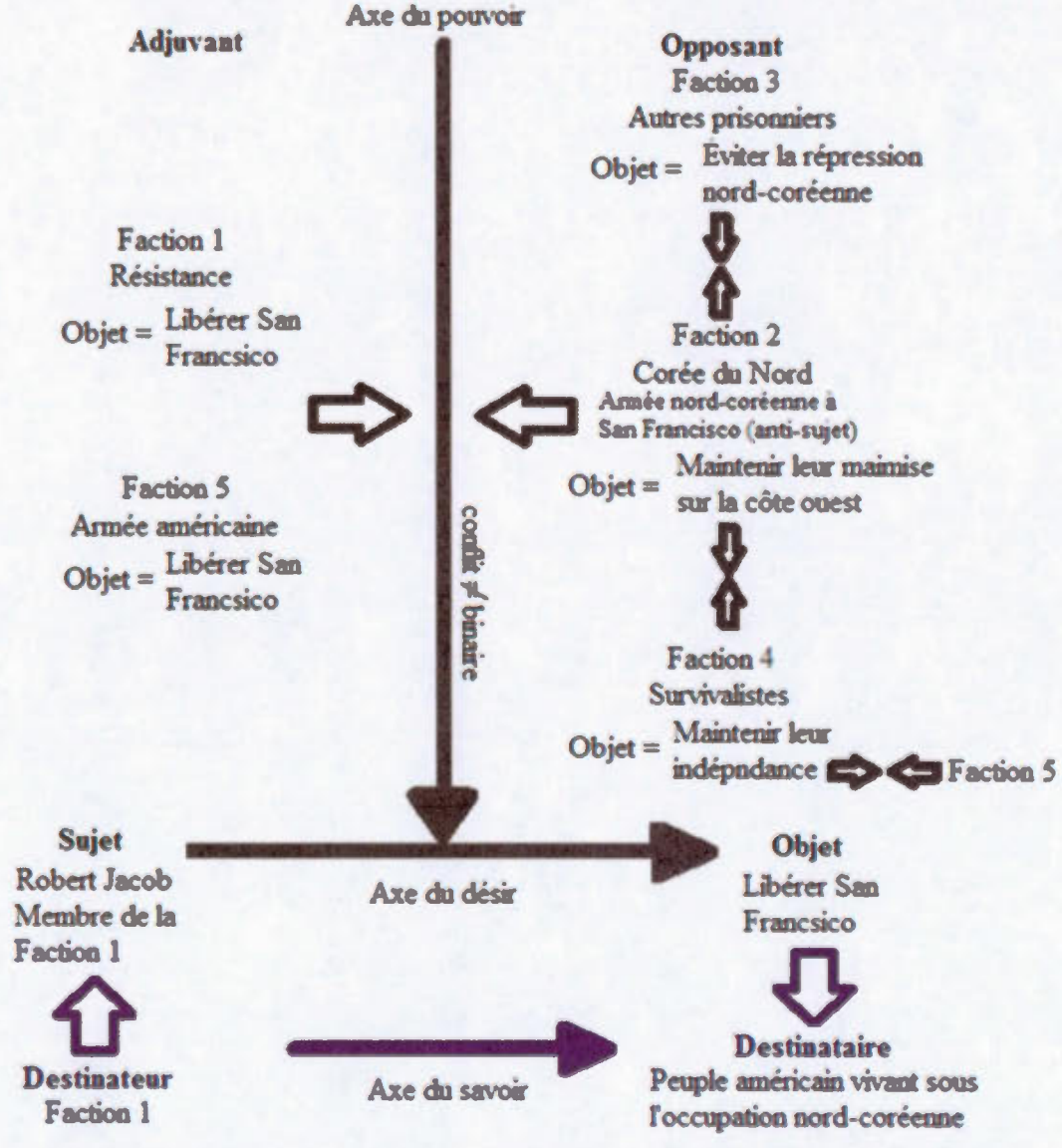


En ajoutant la dynamique des factions, le schéma actanciel devient plus fidèle au niveau de complexité de l'histoire. La première faction est la résistance. Son objet est le même que celui de Jacob, car il est lui-même membre de cette faction. C'est pourquoi l'objet de la résistance se superpose à la fonction actancielle d'adjuvant. La Corée du Nord est la deuxième faction. Son objet est de maintenir sa mainmise sur la côte ouest des États-Unis. Les autres prisonniers composent la troisième faction et leur objet est d'éviter la répression nord-coréenne. Les survivalistes forment la quatrième faction. L'objet poursuivi est de maintenir leur indépendance. Finalement, l'Armée américaine est la cinquième faction et son objet est le même que Jacob. C'est pourquoi elle agit en tant qu'adjuvant.

En plus du conflit principal relatif à la réalisation de l'objet de Jacob, les factions entretiennent d'autres conflits. La Corée du Nord maintient un conflit avec les autres prisonniers, car elle ne les distingue pas de la résistance. La Corée du Nord entretient

aussi un conflit avec les survivalistes puisqu'elle ne reconnait pas leur indépendance. Les enclaves de survivalistes remettent en question la main mise nord-coréenne sur la côte ouest. Le désir de maintenir leur indépendance entraine de même les survivalistes dans un conflit avec l'Armée américaine qui représente l'autorité du gouvernement américain dans la zone occupée. La figure suivante illustre la structure actancielle d'*Homefront* avec l'ajout de la dynamique des factions.

Figure 1.5 La représentation actancielle d'*Homefront* selon la dynamique des factions



3.2 La manipulation du sujet par un destinateur-anti-sujet : le cas de *Call of Duty Advanced Warfare*

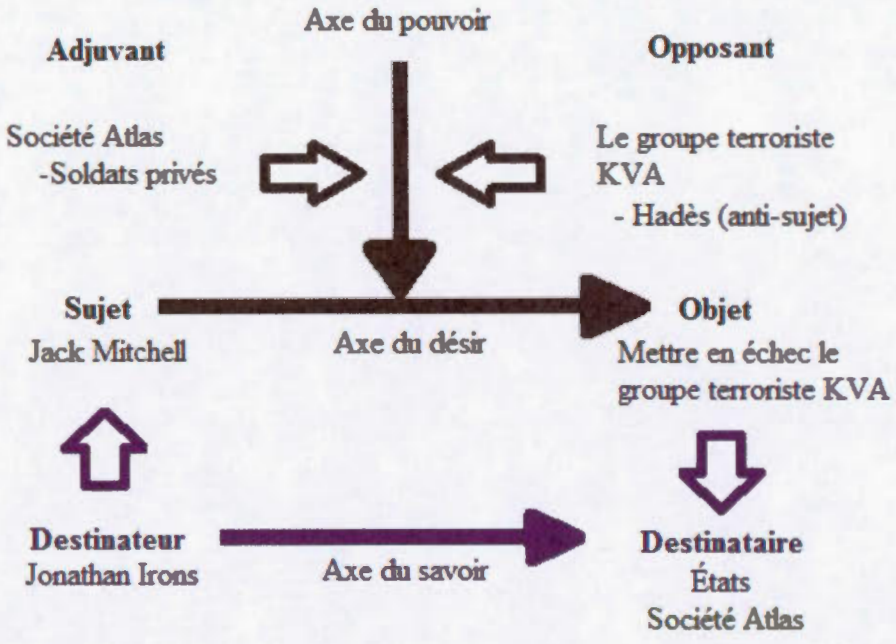
Plusieurs raisons peuvent expliquer pourquoi une histoire complexe nécessite plusieurs schémas actanciels pour établir sa structure narrative. L'existence de plusieurs axes du désir est certes une particularité en soi, mais elle est souvent justifiée par un évènement précis dans l'histoire ou encore par l'action d'un actant. En effet, l'existence par exemple de deux axes du désir ne relève pas du hasard. Ceux-ci sont liés et dépendent l'un de l'autre. L'idée n'est donc pas simplement de produire deux schémas, mais d'expliquer pourquoi ils sont nécessaires et dans quelle mesure ils sont reliés. La modification mise de l'avant dans cette étude explique une situation particulière nécessitant deux schémas. Il s'agit de la manipulation d'un sujet par un destinateur-anti-sujet.

Dans une telle histoire, le destinateur du premier schéma est nécessairement l'anti-sujet du second schéma. La manipulation du sujet renvoie à l'inconscience du sujet vis-à-vis la nature manipulatrice du destinateur. Cette nature se révèle une fois l'axe du désir du premier schéma complété. À ce titre, il y a différentes possibilités. Un évènement particulier dans l'histoire ou encore l'action d'un actant du premier schéma peuvent faire tomber la manipulation. Le destinateur lui-même peut révéler sa vraie nature au sujet. Cette révélation, peu importe la façon dont elle prend forme, se produit entre le premier schéma et le second schéma. Une fois que le sujet a reconnu avoir été manipulé, le second schéma peut débuter. Le sujet (ou un autre sujet) se fait alors confier un autre objet ayant pour but de rétribuer l'actant manipulateur. Inversement, l'anti-sujet va se défendre pour éviter cette rétribution. C'est pourquoi cet actant est obligatoirement l'anti-sujet du second schéma. Le sujet peut lui-même s'attribuer cet objet ou bien un autre destinateur peut lui confier. Rien n'empêche d'autres actants du premier schéma d'apparaitre dans le second. Le second axe du désir est complété une fois que la rétribution de l'actant manipulateur est accomplie

(ou échouée). Pour mieux distinguer les deux schémas, le premier sera désigné comme le « schéma manipulatoire » alors que le second sera nommé le « schéma post-manipulatoire ».

L'histoire complexe du jeu *Call of Duty Advanced Warfare* est un bon exemple pour illustrer la manipulation d'un sujet par un destinateur-anti-sujet. Dans un futur dystopique, les États ont de plus en plus recours aux services de sociétés privées de sécurité pour assurer leur sécurité nationale. Le schéma manipulatoire se comprend ainsi. Jonathan Irons (destinateur) est le chef d'Atlas, la plus importante société de sécurité privée. Irons engage l'ex-soldat américain Jack Mitchell (sujet) pour mettre en échec un groupe terroriste (objet), le KVA (opposant) dirigé par un certain « Hadès » (anti-sujet). Dans cette mission, Mitchell est assisté par d'autres soldats privés d'Atlas (adjuvant). Mitchell et ses alliés parviennent à détruire le KVA en trouvant et en vainquant Hadès. La défaite du groupe terroriste aux États (destinataire) qui profitent d'une sécurité accrue ainsi qu'à Atlas (destinataire) qui voit ses contrats augmentés. Le schéma manipulatoire tel que représenté dans la figure suivante se complète ici.

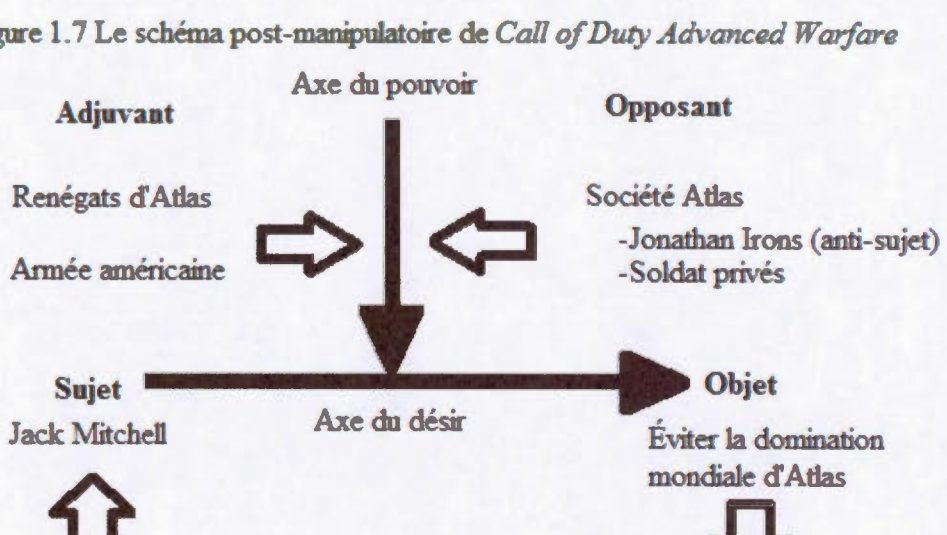
Figure 1.6 Le schéma manipulatoire de *Call of Duty Advanced Warfare*



C'est toutefois Hadès qui fait tomber la manipulation du sujet Mitchell. Ce dernier révèle à Mitchell qu'il est manipulé par Irons au même titre que les États utilisant les services d'Atlas. Irons a délibérément laissé faire le KVA afin de fragiliser la sécurité des États pour qu'ils demandent l'aide d'Atlas, et ce, à gros prix. Atlas a profité de cette situation pour élargir considérablement ses forces. Ce faisant, Irons dispose d'un pouvoir capable de rivaliser avec les États-Unis. Mitchell prend donc conscience du subterfuge d'Irons. Ceci enclenche le schéma post-manipulatoire. Mitchell se donne alors comme objet d'éviter la domination mondiale d'Atlas. Mitchell cumule ainsi les rôles de sujet et destinateur. De son côté, Irons va tout mettre en œuvre pour contrecarrer la mission de Mitchell justifiant du même coup la rétribution d'Irons. Cela explique pourquoi Irons est l'anti-sujet. Les soldats privés d'Atlas deviennent des opposants exceptés les quelques renégats ayant rejoint la cause de Mitchell. Un nouvel adjuvant s'ajoute : l'Armée américaine. Dans cette seconde partie de l'histoire, Atlas attaque les États-Unis, déclenchant du même coup une guerre entre les deux puissances. L'Armée américaine va donc assister Mitchell dans son objet. La

réalisation du nouvel objet est accomplie lorsque Mitchell trouve et tue Irons. Avec sa mort, le pouvoir d'Atlas s'effondre. Les États (destinataire) sont ainsi libérés de cette puissance belliqueuse. La dernière figure permet de visualiser le schéma post-manipulatoire de cette seconde moitié de la structure narrative du jeu.

Figure 1.7 Le schéma post-manipulatoire de *Call of Duty Advanced Warfare*



CHAPITRE II

LA FIGURE DU CITOYEN-ARMÉ

1 Les armes à feu aux États-Unis : statistiques, débats et croyances

1.1 Les armes à feu en chiffres aux États-Unis

Sur les 700 millions d'armes à feu privées en circulation dans le monde, environ 300 millions seraient aux États-Unis (Springwood, 2007 : 17). Les États-Unis possèdent de surcroit une importante industrie des armes à feu. En 2010, elle représentait une valeur estimée à 32 milliards. Cette industrie regroupe environ 51000 armureries employant 26000 personnes. Près de 5.5 millions d'armes à feu ont été produites dans ces manufactures en 2010 (Lyster, 2013). Ces armes se vendent surtout dans les magasins spécialisés (« *gun shops* », magasins de plein air, etc.), dans les magasins de vente au détail (Wal-Mart, Costco, etc.) et dans les foires d'armes à feu ou « *gun shows* » (Combeau, 2007 : 99)[5].

Aux États-Unis, le taux de possession civil d'armes à feu dépasse largement celui des autres pays occidentaux. Les États-Unis comptent 101.05 armes à feu par 100 habitants. La France, l'Autriche, le Canada et le Royaume-Uni ont tous un taux de possession civil beaucoup moins élevé (le taux de possession civil d'arme à feu de ces

[5] Selon Joan Burbick, il y aurait annuellement 5000 foires d'armes à feu (Burbick, 2006 : 128) et chacune attirerait entre 2500 et 5000 visiteurs (ibid : 208). C'est un nombre important de visiteurs considérant qu'un tel évènement ne dure souvent qu'un week-end. La popularité de ces évènements peut être attribuée à la grande variété d'armes (et d'objets relatifs aux armes) exposées, au fait qu'elles regroupent principalement des amateurs d'armes à feu, mais surtout à la quasi-absence de mesures de contrôle en ce qui a trait à la vente d'armes. Dans les magasins spécialisés ou encore les grandes surfaces, le vendeur doit posséder une patente fédérale d'armurier. Cela impose entre autres au vendeur de procéder à une vérification des antécédents psychologiques et judiciaires afin de vérifier l'éligibilité de l'acheteur. Ces procédures sont peu ou pas appliquées dans les foires d'armes à feu (Combeau, 2007 : 99).

pays est respectivement de 31.1, 30.4, 23.8 et 6.7) (Alpers et al.: 2014). La violence avec une arme à feu est également élevée aux États-Unis. En 2010, il y a eu 31 672 morts par balle (Centers for Disease Control and Prevention, 2011 : 83). Avec un taux d'homicide par balle de 3.6 morts par 100 000 habitants, les États-Unis se démarquent encore significativement des autres pays occidentaux (0.5 au Canada; 0.13 en Australie; 0.22 en France; 0.04 au Royaume-Uni) (ibid).

1.2 Le débat sur le contrôle des armes à feu et sur l'interprétation du Deuxième Amendement

Comparativement aux autres pays occidentaux ayant établi un strict contrôle tant sur la possession que l'usage d'armes à feu, les États-Unis disposent d'un contrôle limité permettant un libre accès aux armes[36]. La question du contrôle des armes à feu existe néanmoins et constitue par le fait même un enjeu controversé (Clyde et Wilcox, 1998 : 1-4; Spitzer, 2008 : 3). En effet, plusieurs Américains, groupes de pression, personnalités publiques et politiciens militent afin d'augmenter les mesures de contrôle des armes à feu. Parallèlement, une mobilisation regroupant une variété similaire d'acteurs s'affirme pour limiter tout contrôle supplémentaire. Les termes « pro-contrôle » et « pro-arme » sont souvent employés pour désigner ces mouvements qui s'opposent sur les enjeux relatifs aux armes à feu (Utter et True,

[36] Ironiquement, les États-Unis possèdent une importante « mosaïque législative » d'environ 20 000 lois municipales, étatiques et fédérales sur les armes à feu (Combeau, 2002 : 100; Spitzer : 1; Hofstadter, 1970). Toutefois, cette imposante structure législative s'attarde surtout à des éléments de contrôles périphériques comme l'imposition de limites sur la capacité des chargeurs, des règles sur l'entreposage et le verrouillage des armes, la vérification des antécédents mentaux et criminels lors de l'achat en magasin et l'enregistrement des transactions, etc. (Combeau, 2002 : 101). Selon Didier Combeau, il y a trois axes de réglementation des armes à feu aux États-Unis. Le premier axe est l'intervention « sur la chaine qui va de la fabrication de l'arme à feu à son usage criminel ou accidentel : [le législateur] peut choisir de réglementer la manufacture, le commerce de gros ou de détail, la détention, le port, ou l'usage » (Combeau, 2007 : 47). Le deuxième axe implique une « catégorisation des armes » dans le but d'écarter des armes (ou de l'équipement relatif aux armes) de la circulation ou d'en restreindre l'accès, la possession ou l'utilisation. Le débat sur l'interdiction ou la restriction des « armes d'assauts », des « armes de poing » ou encore des armes bon marché comme les « *Saturday night specials* » concerne cet axe (ibid : 48-49). Le troisième axe est la restriction de personnes : « l'éviction de l'accès aux armes de certaines parties de la population, considérées comme étant à risques, par l'imposition d'une vérification des antécédents psychiatriques et judiciaires avant toute transaction ou délivrance de permis » (ibid : 49).

2004 : 67)[37]. À cet égard, ces termes sont souvent marqués d'émotivité et de stéréotypes lorsqu'ils sont employés dans les médias. Malgré ce fait, ils demeurent couramment utilisés de part et d'autre même dans le milieu académique (Stell, 1986 : 3; Utter et True : 67).

Selon les sondages de la firme Gallup, le débat sur le contrôle des armes diviserait profondément les Américains, principalement le contrôle de la vente d'armes (Gallup, 2013). En revanche, le nombre d'Américains souhaitant davantage contrôler la vente chuterait depuis 1990 (ibid). Une majorité claire s'opposerait à l'interdiction de la possession d'armes de poing. Cette tendance connaitrait une augmentation constante depuis les années soixante (ibid). Les tueries fortement médiatisées de Columbine et Newtown n'auraient qu'un faible impact conjoncturel dans l'opinion publique pour davantage de contrôle (ibid). Selon certains auteurs, l'affrontement entre les mouvements pro-armes et pro-contrôles évoque une « guerre culturelle » dont l'intensité est comparable aux débats sur l'avortement, le mariage gai ou l'immigration (Spitzer : 3; Luna : 70-71; Melzer, 2009 : 247)[38]. À l'instar de ces

---

[37] Le mouvement pro-contrôle regroupe d'abord plusieurs membres du Parti démocrate (Luna, 2002 : 87). Les principaux groupes de pression sont la Brady Campaign to Prevent Gun Violence, la Coalition to Stop Gun Violence, le Violent Policy Center et le Everytown For Gun Safety. Des célébrités du cinéma (George Clooney, Jamie Foxx, Jennifer Aniston pour en nommer quelques-unes) et des personnalités médiatiques (Bill Maher, Jon Stewart, Piers Morgan entre autres) militent également pour davantage de contrôle. Le mouvement pro-arme regroupe quant à lui la plupart des membres du Parti républicain et certains démocrates du sud des États-Unis (ibid : 75-76). Plusieurs groupes de pression opèrent dans ce mouvement comme par exemple la National Rifle Association, les Pink Pistols, le Guns Owners of America, le Jews for the Preservation of Firearms Ownership et la National Association for Gun Rights. Le mouvement pro-arme compte aussi plusieurs célébrités du cinéma (Brad Pitt, Chuck Norris, Bruce Willis par exemple) et plusieurs personnalités publiques. À ce titre, plusieurs animateurs de la chaine Fox News (Bill O'Reily, Sean Hannity, John Stossel notamment) militent contre le contrôle des armes à feu. Cette liste est évidemment non exhaustive.

[38] Il importe cependant de nuancer la thèse des guerres culturelles. Certes, les catégories pro-arme et pro-contrôle permettent d'obtenir un certain portrait de la situation. Par contre, l'usage de deux catégories seulement a pour effet d'exclure toute position mitoyenne du débat. Les sondages comme ceux de Gallup, bien que pertinents, excluent souvent ces catégories mitoyennes. La formulation des questions (par exemple, en offrant uniquement deux choix possibles : plus de contrôle ou moins de contrôle) peut conduire plusieurs Américains modérés à se ranger d'un côté comme de l'autre. Cela contribue à véhiculer l'image d'une Amérique divisée fondamentale entre deux camps incompatibles. Qui plus est, des Américains s'identifiant comme pro-armes peuvent supporter certaines mesures de contrôle des armes à feu et à l'inverse, des Américains s'identifiant comme pro-contrôles peuvent défendre le droit d'avoir et d'utiliser des armes à feu dans certaines situations. Des mesures de contrôles qui satisfont des partisans des deux côtés du spectre existent. C'est notamment le cas du Projet Exile (1997) qui ralliait à la fois la National Rifle Association et la Brady Campaign To Prevent Gun Violence (Fields, 2008). Plus récemment, le Président démocrate Barack Obama a défendu une position modérée sur la question du contrôle des

débats, les deux mouvements ont d'ailleurs développé plusieurs termes péjoratifs pour décrire (et diminuer) l'adversaire[39].

Le débat sur le contrôle des armes à feu est complexe. Contrôler les armes à feu constitue une intervention du gouvernement sur l'individu dans un pays où l'individualisme est perçu comme une valeur fondamentale (Spitzer : 3). Ce contrôle soulève deux questions. Le gouvernement a-t-il le droit de contrôler les armes à feu et si oui, doit-il le faire (ibid : 1) ? Le débat sur l'interprétation du Deuxième amendement émerge de ces questions. Cet amendement est l'un des principaux obstacles à l'établissement d'un contrôle des armes à feu puisqu'il garantit au citoyen américain le droit de posséder et de porter une arme. L'amendement se lit comme suit: « *A well regulated Militia, being necessary to the security of a free State, the right of the people to keep and bear Arms, shall not be infringed* ». Deux interprétations sont mises de l'avant. La position pro-arme défend une interprétation « individuelle » alors que la position pro-contrôle défend une interprétation « collectiviste » (Combeau, 2007 : 15-17). Selon l'interprétation individuelle, c'est la seconde partie de l'amendement qui compte: « *the right of the people to keep and bear Arms, shall not be infringed* ». Cette section de l'amendement révèlerait un droit individuel de posséder et de porter une arme à feu. Conséquemment, le pouvoir fédéral et les États ne peuvent pas restreindre ce droit individuel en imposant un

---

armes à feu. Obama a reconnu le droit d'autodéfense des citoyens tout en souhaitant davantage de contrôle sur les individus qui utilisent des armes ainsi qu'une interdiction des armes d'assaut : « *We're a nation that believes in the Second Amendment, and I believe in the Second Amendment. We've got a long tradition of hunting and sportsmen and people who want to make sure they can protect themselves. My belief is that we have to enforce the laws we've already got, make sure that we're keeping guns out of the hands of criminals, those who are mentally ill. We've done a much better job in terms of background checks, but we've got more to do when it comes to enforcement. But weapons that were designed for soldiers in war theaters don't belong on our streets. Part of it is seeing if we can get an assault weapons ban reintroduced. But part of it is also looking at other sources of the violence. Because frankly, in my home town of Chicago, there's an awful lot of violence and they're not using AK-47s. They're using cheap hand guns* » (Obama, 2012). Cela étant dit, nous utiliserons quand même les termes pro-arme et pro-contrôle pour désigner les partisans et les positions de chacun des mouvements tout en considérant cette nuance.

[39] Les groupes pro-contrôles vont parfois utiliser les termes « *gun nuts* », « *gunnies* » ou « *gun bug* » pour désigner les partisans pro-armes. À l'inverse, le terme « *gun grabbers* » est souvent étiqueté aux partisans du contrôle des armes par les partisans pro-armes (Luna : 72; Utter et True : 67 et 77). Selon Erik Luna, les invectives existent également au sein du milieu académique (Luna : 100-101).

contrôle sévère sur les armes à feu (par exemple, restreindre la possession d'armes de poing) (Utter et True : 68). L'interprétation collectiviste met pour sa part l'accent sur la première partie de l'amendement: « *A well regulated Militia, being necessary to the security of a free State* ». L'interprétation octroie un droit collectif aux États afin qu'ils organisent les milices dans l'éventualité d'une dictature du pouvoir fédéral, pour repousser une invasion (Combeau, 2007 : 16-17) ou pour réprimer une insurrection (Cornell, 2006 : 45). L'armement des citoyens serait assujetti aux États. Ceux-ci seraient libres d'établir un contrôle plus rigide conformément aux dispositions du Dixième Amendement qui délèguent aux États les compétences résiduelles dans la Constitution (Cornell : 74-75)[40].

1.3 La valeur symbolique des armes à feu aux États-Unis

La problématique des armes à feu dépasse toutefois l'interprétation du Deuxième Amendement. Comme l'indique Didier Combeau, « la valeur d'une arme ne se limite pas à sa valeur d'usage; vient s'y ajouter une forte valeur symbolique, qui comprend

[40] Dans son histoire, la Cour Suprême a été saisie six fois de causes abordant directement le contrôle des armes à feu et l'interprétation du Deuxième Amendement : *United States v. Cruikshank* (1876); *Presser v. Illinois* (1886); *United States v. Miller* (1939); *Printz v. United States* (1997); *District of Columbia v. Heller* (2008); *McDonald v. Chicago* (2010). Dans *United States v. Cruikshank*, la Cour reconnait que le Deuxième Amendement est une limite au pouvoir fédéral qui ne peut pas suspendre le droit de porter une arme à feu. L'amendement n'est toutefois pas saisi comme un droit individuel des citoyens, mais comme un droit étatique pour se protéger d'un éventuel pouvoir fédéral tyrannique. Il incombe aux États de maintenir une milice bien organisée : « *a well regulated militia* ». En dehors de cette obligation, l'État est libre de contrôler comme il l'entend les armes à feu. *Presser v. Illinois* réaffirme ce droit collectif des États en précisant que les milices ne peuvent pas être organisées par des individus ou des groupes privés. Seul l'État peut entretenir une milice. Dans *United States v. Miller*, la Cour reconnait que le pouvoir fédéral peut appliquer un contrôle des armes à feu (elle valide alors le *National Firearms Act* de 1934). La Cour reconnait que certaines armes à feu comme les fusils à canon scié ne sont pas protégées par le Deuxième Amendement, car elles doivent « faire partie de l'équipement militaire ordinaire » et leur usage doit « contribuer à la défense commune » (Combeau, 2007 : 17). Si l'arme à feu ne répond pas à ces critères, le pouvoir fédéral peut y appliquer un contrôle (le *National Firearms Act* interdisait le commerce interétatique de fusil à pompe ayant un canon inférieur à dix-huit pouces). *Miller* réaffirme ainsi le droit collectif des États à organiser des milices, mais reconnait que les citoyens doivent fournir leurs armes à cette fin. *Miller* ouvre la porte à la possibilité d'une interprétation individualiste de l'amendement. Dans *District of Columbia v. Heller* et *McDonald v. Chicago*, la Cour utilisera cette ouverture pour interpréter un droit individuel au Deuxième Amendement (voir les pages 53-54 du mémoire pour plus d'informations sur ces arrêts). Finalement, *Printz v. United States* a statué que le pouvoir fédéral ne peut contraindre les policiers des États à procéder aux vérifications d'antécédents psychologiques et judiciaires lors de l'achat d'armes à feu. Les États sont libres de participer ou non à ces mesures du pouvoir fédéral.

elle-même des composantes d'ordre psychologique, social et politique » (Combeau, 2007 : 11). Les armes à feu ont en effet une valeur symbolique très importante dans « l'imaginaire collectif américain » duquel découle un « attachement particulier aux armes à feu », une « culture des armes à feu » chérie par les pro-armes, mais dénoncée par les pro-contrôles (Hofstadter, 1970; Spitzer : 10; Utter et True : 67; Luna : 71; Combeau, 2007 : 15; 2002 : 96; Tonso, 1983). Sur ce point, l'arme à feu est liée à plusieurs croyances. Spitzer en énonce deux importantes : l'*Ethos* de la chasse et du sport ainsi que l'*Ethos* de la milice et de la Frontière.

L'*Ethos* de la chasse et du sport relève des croyances reliées à la chasse et à l'exercice du tir récréatif ou compétitif (Spitzer : 8-9). L'usage d'armes à feu pour ces activités représente pour certains un « rite de passage » nécessaire de l'enfance à l'âge adulte en plus d'établir un rapport privilégié entre le père et le fils (Hofstadter). Dans les milieux ruraux et les petites villes, la puberté chez les garçons est souvent associée à l'usage de sa première arme. Selon Barry Bruce-Briggs, le « rituel » accompagnant cet évènement est comparable au *Bar Mitzcah* juif (Bruce-Briggs, 1976 : 41). Toute la symbolique du rite de passage présente en milieu rural est évidemment moins marquée dans les zones urbaines. L'urbanisation et le déclin du nombre de fermiers aux États-Unis ont entrainé un déclin significatif du nombre de chasseurs depuis les années soixante (Spitzer : 9)[41]. On peut se questionner sur la persistance du rapport entre le rite de passage et l'usage de l'arme à feu dans l'imaginaire collectif américain à long terme.

L'*Ethos* de la milice et de la Frontière souligne les croyances associant l'usage d'arme à feu au développement de la nation américaine. Selon ces croyances, la survie des colons au XVIe siècle dans un environnement jugé « sauvage » est imputable à l'arme à feu tout comme la « conquête de l'ouest » au XIXe siècle. De

[41] Malgré une remontée observée durant la décennie 2000, le nombre de chasseurs (calculée en nombre de permis de chasse délivrés) se situait à environ 13.7 millions d'Américains en 2011 (U.S. Fish and Wildlife Service, 2014 : 32). C'est un chiffre qui demeure faible compte tenu de la population américaine qui actuellement dépasse les 300 millions d'individus.

plus, la révolution américaine doit son succès aux milices de citoyens armés qui sont venues à bout des troupes professionnelles britanniques (Spitzer : 9-10). Le destin de la nation américaine est si intimement lié aux armes à feu que sans elles, l'expérience américaine n'aurait pas pu exister. En d'autres termes, ces croyances estiment que les armes à feu sont au fondement de l'expérience américaine. Ce fondement est évidemment jugé positivement dans la rhétorique pro-arme: « *Firearms have played a vital and noble role in the the development of the nation* » (Utter et True : 68).

Par l'entremise de ces croyances, l'arme à feu fait écho aux grands mythes fondateurs américains : « *the veneration of gun, with all its attendant symbolism and mythology, drives a powerful and deeply felt belief that guns are not only an integral part, but a force responsible for, America as it exists today* » (Spitzer : 12). Plusieurs Américains perçoivent l'arme à feu comme l'incarnation des valeurs fondamentales américaines et le propriétaire d'armes à feu comme le modèle de l'identité américaine : « *For shooter, guns signify American core values : freedom, independence, individualism, and equality. Thus, in essence, shooters believe that being a gun owner means being a good American* » (Kohn, 2004: 17). Il n'est donc pas surprenant que certains leaders du mouvement pro-armes utilisent une rhétorique identitaire (ou discours identitaire[42]) pour appuyer leurs discours pro-armes, notamment pour dénoncer tout

[42] Un discours identitaire cherche à définir l'identité américaine ou « l'américanité ». La conception du discours pro-arme en tant que discours identitaire s'appuie sur les travaux de David Campbell (1998), Lene Hansen (2006), Gagnon (2010) et Amitav Acharya (2010) sur le discours et l'identité selon l'approche poststructuraliste. Par discours, on entend le véhicule par lequel on « représente et constitue la réalité » (Campbell : 7). L'identité n'est pas donc pas fixée « par nature ou donnée par Dieu » (Campbell : 9), mais « construite par le discours » (Hansen : 6) par les individus qui la « (re)définissent » (Gagnon : 5). Il n'existe pas d'identité « vraie », mais plutôt une « construction sociale limitée dans le temps et l'espace » (Acharya : 10) produite par le discours. Le discours identitaire parvient à « instituer » sa représentation de l'identité par un « processus régulier de répétitions stylisées » (Campbell : 10 se référant à Judith Butler, 1993). La représentation de l'identité véhiculée par le discours identitaire devient « vraie » par itération, car la répétition lui permet d'être perçue comme une évidence dans la société : « *a good way for individuals to contribute to the emergence of a (pre)dominant discourse is to repeat this discourse constantly so it becomes perceived as conventional wisdom/common sense by the majority* » (Gagnon : 5). Selon Gagnon, les jeux vidéo reproduisent ce processus régulier de répétitions stylisées (ibid). Dans son étude des discours militaristes dans *Call of Duty*, Gagnon reconnait que les développeurs de ces jeux sont devenus des acteurs importants dans la diffusion de l'idéologie militariste (ibid : 6), influençant de fait le processus discursif sur l'identité américaine.

contrôle des armes à feu[43]. La partie suivante propose de définir l'un de ces discours identitaires pro-armes mis de l'avant pour affirmer l'identité américaine: la figure du citoyen-armé.

2 La figure du citoyen-armé : sa définition et ses principales caractéristiques

2.1 Définition et représentation du citoyen-armé

La figure du citoyen-armé défend l'autodéfense de citoyen-armé comme un moyen légitime et efficace de protection individuelle, de maintien de l'ordre et de lutte à la criminalité dans la communauté. Le principal fondement de la figure est le pionnier américain et la mythologie de la Frontière. La Frontière étant un lieu dangereux, le pionnier se devait d'être armé pour se protéger des animaux sauvages, des Amérindiens hostiles et des bandits, et ce, avec peu ou pas de soutien de l'État. Le discours affirme qu'à l'instar de la Frontière, la société est également un lieu dangereux. La police s'avère inefficace à protéger la communauté. C'est pourquoi le citoyen doit être armé afin de pouvoir se protéger adéquatement. Ensuite, être armé est un devoir citoyen. Étant armé, le citoyen participe à la sécurité de la communauté en mettant en échec les criminels l'assaillant, mais aussi en dissuadant les autres d'agir. L'autodéfense est d'ailleurs un droit naturel sacré reconnu et protégé par le Deuxième Amendement, mais seulement pour les citoyens honnêtes et vertueux (pas pour les criminels faisant un mauvais usage d'armes à feu). La figure s'avère aussi critique du contrôle des armes à feu, car cela ne fait que limiter les capacités

---

[43] Ce contrôle est en effet considéré comme une menace au modèle identitaire pro-arme (ibid). Selon James D. Wright, le contrôle des armes équivaut à un reniement des éléments clés de l'histoire américaine et cela entrainerait à terme à une destruction des valeurs américaines : « *Guns are important elements of our history and culture* [...] *restrictions on the right to 'keep and bear arms' amount to the systematic destruction of a valued way of life and are thus a form of cultural genocide* » (Wright, 1999 : 504). L'ancien Vice-président de la NRA Wayne LaPierre abonde dans le même sens que Wright. Il dénonce une « récupération politique » par les pro-contrôles des tragédies comme Newtown : « *They use tragedy to try to blame us, to shame us into compromising our freedom for their political agenda. They want to change America, our culture and our values. But this is America* » (Lapierre cité dans Dalseide, 2013).

d'autodéfense des citoyens honnêtes et faciliter le travail des criminels. L'État doit au contraire partager son monopole de la violence légitime avec ses citoyens.

La figure du citoyen-armé est véhiculée par de nombreux acteurs. En premier lieu, il y a les acteurs principaux du mouvement pro-arme (groupes de pression, personnalités publiques, politiciens, etc.). Signalons que plusieurs propriétaires et amateurs d'armes à feu s'identifient également à cette figure et n'hésitent pas à la diffuser. À ce sujet, l'auteur pro-arme David B. Kopel vante les mérites des foires d'armes à feu. Ils les considèrent comme un point de rencontre essentiel où les amateurs d'armes à feu peuvent s'informer sur les enjeux du contrôle des armes et où les groupes pro-armes peuvent s'organiser (Kopel, 2000). Selon Burbick, c'est un lieu où sont véhiculés les discours identitaires pro-armes (Burbick : xv-xxii). La culture populaire est aussi un vecteur important de la figure. Les « romans à deux sous », les spectacles ambulants de « Buffalo Bill » Cody et les films westerns ont d'ailleurs porté la figure bien avant que celle-ci ne soit formulée par le mouvement pro-arme (Combeau, 2007 : 30)[44]. La figure est aussi présente dans les films d'action comme *Die Hard 2* (Burbick : 106) et dans certaines séries de télé comme *America's Most Wanted* (Combeau, 2007 : 39)[45]. Ceci illustre que la figure du citoyen-armé existe dans la culture populaire indépendamment du mouvement pro-arme.

---

[44] Le mouvement pro-arme a débuté au milieu des années soixante-dix lorsque des figures conservatrices importantes comme Halon Carter et Neal Knox ont investi la NRA. Les orientations de la NRA ont alors basculé de l'organisation des évènements sportifs comme la chasse et les compétitions de tir à la défense du Deuxième Amendement ainsi que la mise en place d'une rhétorique identitaire associant les armes à feu à l'expérience américaine (Burbick, 2007 : 82-84). La NRA alors s'est jointe à la Gun Owners of America et à de nombreux républicains (dont Ronald Reagan) pour affaiblir les disposions du *Gun Control Act* adopté en 1968 et empêcher toute mesure de contrôle supplémentaire des armes à feu (Combeau, 2007 : 64).

[45] D'après Brian Graves, manufacturier d'armes à feu, les films auraient un impact significatif sur les ventes d'armes à feu : « *Each and every time a new movie comes out and the 'hero' uses his trusty firearm, it gets looked at and talked about* [...] *Hollywood will always play a part in the sale of firearms, whether the publicity is positive or not* » (Graves cité dans McKay, 2014). Graves cite l'exemple du Glock 7 qui une fois utilisé dans *Die Hard 2* a vu ses ventes augmenter considérablement (ibid). De façon similaire, certains manufacturiers ont profité du succès des jeux de tir pour améliorer la vente de leurs armes reproduites dans ces jeux. C'est le cas du fusil Barrett M82 qui a connu un succès commercial spectaculaire après la sortie de *Call of Duty : Modern Warfare* alors que ses ventes étaient timides depuis son lancement en 1982 (Parkin, 2013).

2.2 Les fondements historico-mythologiques du citoyen-armé

2.2.1 La figure du pionnier américain

L'un des principaux fondements de la figure du citoyen-armé est le pionnier américain du XIXe siècle au moment de l'exploration et des premières migrations vers le Midwest, les Rocheuses et la côte ouest. Le pionnier renvoie au chasseur, au mineur, au cowboy et au fermier qui étant armés auraient été capables d'assurer leur propre sécurité. Pourtant, certains acteurs du mouvement pro-arme évitent de référer à la Frontière. Les massacres d'Amérindiens longtemps passés sous silences ou glorifiés comme des faits d'armes patriotiques (comme la campagne contre les Amérindiens du Lieutenant-Colonel Custer jusqu'à sa défaite à Little Big Horn en 1876) sont mis en lumière dans les années soixante (Combeau, 2007 : 124). Ensuite, certains « héros » de la Frontière sont des hors-la-loi tels que Calamity Jane, Jessie James, Butch Cassidy et Billy Le Kid, donc de mauvais exemples de citoyens honnêtes (ibid; 2002 : 98). Finalement, la Frontière est associée à une violence armée généralisée et sans contrôle[46].

Or, à l'inverse des principaux acteurs du mouvement pro-arme, l'intérêt pour la Frontière demeure très fort aujourd'hui chez les amateurs d'arme à feu. Dans son étude anthropologique sur les amateurs d'armes à feu, Abigail A. Kohn observe qu'en plus d'un intérêt marqué pour l'histoire et les armes à feu de la Frontière (Kohn : 10), plusieurs amateurs n'hésitent pas à se déguiser en cowboy et à pratiquer le tir récréatif selon des scénarios westerns (ibid : 7). Dans son étude des foires d'armes à feu, Burbick décrit une fascination similaire des amateurs d'armes pour cette période

[46] Cette violence armée, bien qu'exagérée par la culture populaire (Lane, 1997 : 171 cité dans Crist, 2006 : 115), était bien réelle. Le bioarchéologiste Thomas Crist révèle dans son étude sur les restes humains des pionniers au XIXe siècle que la mortalité par balle était fréquente : « *after the 1830s an ever-increasing number of homicides have resulted from gunfire, particularly in the large cities. The West was always dangerous, especially after the Civil War* » (Crist : 126). L'augmentation de la possession d'arme de poing comme le révolver Colt aurait d'ailleurs entrainé une hausse significative de la violence par balle (ibid).

historique, entre autres pour les armes d'époque, mais également pour les œuvres de fictions comme les romans à deux sous et les affiches de spectacles ambulants glorifiant les pionniers (Burbick: 4-15). Les expressions « *it's the gun that won the West* » et « *it's arm that opened the West and tamed the wild land* » (Spiter: 10) sont encore considérées pour plusieurs comme une vérité historique malgré leur remise en cause depuis les années soixante avec les travaux d'auteurs comme Lewis Atherton (1962) et Richard Slotkin (1973, 1992). Ce flou entre l'histoire et la mythologie fait pourtant partie intégrante de la notion de Frontière[47].

2.2.2 Le « self-relient man » et le rôle utilitaire d'arme à feu dans la survie des pionniers

La Frontière mythique représentait le point de rencontre entre « la sauvagerie et la civilisation » (Turner, 1893). Traverser la Frontière signifiait d'accepter un retour à un état primitif :

> « *The wilderness masters the colonist. Its finds him a European in dress, industries, tools, modes of travels, and tought. Its finds him from the railroad car and puts him in the birch canoe, Its strips off the garments of civilization, and arrays him in the hunting shirt and the moccasin. It puts him in the log cabin of the Cherokee and the Iroquois, and runs an Indian palisade around him. Before long he has gone to planting Indian corn and plowing with a sharp stick; he shouts the war cry and takes the scalp in orthodox Indian fashion. In short, at the frontier environment is at first too strong for the man. He must accept the conditions which it furnishes, or perish* » (Turner).

Cette description de la vie de pionnier évoque le « *self-relient man* », soit l'individu qui n'a pas besoin de l'État pour établir et poursuivre ses objectifs, mais surtout pour

---

[47] La notion de Frontière est introduite pour la première fois par l'historien Frederick Jackson Turner en 1893 au moment où cette période historique tire à sa fin. Turner considérait la Frontière comme l'expérience fondatrice des valeurs américaines (égalité, liberté, individualisme, démocratie et opportunisme) qu'il désigne comme le « caractère américain » (Turner). Le caractère américain serait redécouvert à chaque « avancée » vers l'ouest depuis l'arrivée des premiers colons à bord Mayflower au début du XVIIe siècle : « *This perennial rebirth, this fluidity of American life, this expansion westward with its news opportunities, its continuous touch with the simplicity of primitive society, furnish the forces dominating the American character* » (ibid). Cette association entre les valeurs américaines et la Frontière a été largement diffusée dans la culture populaire (Richard W. Slatta, 2010 : 81-92).

assurer sa sécurité (Combeau, 2002 : 98; 2007 : 124)[48]. L'État fédéral était incapable de fournir une protection adéquate aux pionniers lorsqu'ils franchissaient la Frontière. Ils étaient livrés à eux-mêmes face aux nombreuses menaces (Souter, 2012 : 21).

Pour William Tonso (1982), ces carences en matière de sécurité ont été compensées par la possession d'arme à feu chez les pionniers. L'arme à feu avait un rôle utilitaire dans la Frontière, c'est-à-dire qu'elle était un outil capable de satisfaire les besoins en sécurité des pionniers. D'après Tonso, ces besoins étaient plus importants dans la Frontière américaine puisqu'elle était plus dangereuse que les Frontières canadienne et australienne. L'auteur émet trois raisons. D'abord, les Frontières canadienne et australienne disposaient d'une police centralisée capable de maintenir l'ordre dans les territoires frontaliers. Ensuite, la forte disparité économique et la grande diversité ethnique étaient source de tensions et de banditisme dans les communautés de pionniers américains[49]. Finalement, la population amérindienne, très importante dans l'Ouest américain était très hostile à l'accaparement des terres par les pionniers. Ceux-ci étaient plus nombreux qu'au Canada et en Australie (Tonso, 1982 : 147-149; 163-200 résumés dans Combeau, 2007 : 162-163). Ces raisons expliqueraient du même coup la plus grande diffusion de l'arme à feu aux États-Unis qu'ailleurs[50].

---

[48] Le pionnier acceptait cette vie difficile, car la Frontière représentait l'opportunité d'acquérir une terre à faible coût, de faire fortune (notamment dans les mines) ou tout simplement d'aspirer à une vie meilleure. L'idée de la terre d'opportunité est sans doute l'élément central du mythe. Selon Turner, cet idéal faisait contrepoids à la « cristallisation des conditions sociales » marquée dans les villes de l'est par de faibles salaires et une mobilité sociale limitée (Turner). Le mythe de la Frontière, c'est donc cette croyance qu'il est possible d'améliorer son sort. Cela implique en contrepartie de laisser tomber la sécurité et le confort offerts par la civilisation pour adopter une vie de pionnier dont le succès n'est pas garanti.

[49] Le banditisme dans la Frontière était un problème important. La « ruée vers l'or » a entrainé le développement très rapide de communautés minières en Californie durant la seconde moitié du XIXe siècle. Ces villes manquaient souvent de juges, de magistrats et de forces de polices pour maintenir l'ordre et rendre la justice. Pour maintenir l'ordre, des citoyens (sur des blancs) formaient des groupes armés de vigiles et poursuivaient les bandits. Des procès populaires étaient aussi organisés pour condamner les criminels, procès dont les minorités chinoises subissaient souvent les pires condamnations (Bakken, 2000 : 209-14). Cette « justice de la Frontière » impliquait de traquer les voleurs de bétails et de les condamner par pendaison après des procès populaires (Kingseed, 2002 : 22-28).

[50] Plus précisément, le développement de l'arme à feu reflèterait l'adaptation des pionniers aux menaces propres à chaque nouvelle Frontière. Tonso explique que les armes ont été introduites à la fois pour un usage civil (entre autres pour la chasse), mais surtout pour protéger les colonies des tribus amérindiennes. Ce n'était pas le cas en Australie étant donné que c'était une colonie composée majoritairement de prisonniers et d'exilés. Ensuite, une vague d'immigration allemande et suisse au XVIIIe siècle a introduit la carabine à canon rayé sur le territoire

Cette thèse du rôle utilitaire de l'arme à feu permet de comprendre pourquoi le pionnier de la Frontière est le fondement de la figure du citoyen-armé.

2.3 Être armé à des fins d'autodéfense, un droit naturel

La figure du citoyen-armé défend que le Deuxième Amendement exprime un droit naturel d'autodéfense pouvant s'exercer avec une arme à feu. Selon LaPierre, le Deuxième Amendement tout comme les autres droits du *Bill of Rights* sont des « droits fondamentaux et inaliénables, dévolus à l'Homme par son Créateur » (LaPierre, 1994 : 21). L'évocation de Dieu comme source du droit d'autodéfense indique qu'il ne s'agit pas d'un simple droit positif qui serait octroyé par l'État. Il s'agirait alors d'un droit naturel universel antérieur à l'État, mais qui est (ou doit être) reconnu et protégé par ce dernier. Ainsi, l'utilisation du sacré pour référer à un droit naturel préexistant « rend dérisoire toute velléité d'abrogation du Deuxième Amendement : certes, ce droit n'apparaitrait plus sur le papier, mais il n'en demeurerait pas moins existant puisqu'il est indépendant de toute formation humaine ou officielle » (Combeau, 2007 : 122). Selon cette conception, être armé pour se défendre ne ferait qu'exprimer la volonté divine, l'ordre naturel des choses.

Le droit d'autodéfense est également assimilé au droit à la vie par certains auteurs pro-armes comme Clayton Cramer (Cramer, 2005). Cramer défend cette association en s'appuyant sur les travaux du juriste anglais William Blackstone (1769). Selon Blackstone, la vie est un aussi droit naturel qui implique nécessairement un droit d'autodéfense, même si cela suppose la possibilité de tuer :

---

américain. Ces immigrants ont choisi majoritairement la Pennsylvanie alors que peu d'entre eux ont choisi le Canada. Cela expliquerait la faible diffusion de cette arme en sol canadien à la même époque. Aux États-Unis, cette arme sera perfectionnée pour la chasse sur les plaines du Midwest et pour le combat contre les tribus amérindiennes combattant à cheval. Finalement, le révolver est introduit au milieu du XIXe siècle principalement pour protéger des pionniers des Amérindiens, mais aussi des bandits plus nombreux dans l'Ouest américain (Tonso : 211-266; 281-301 résumé dans Combeau, 2007 : 163).

> « *Life is the immediate gift of God, a right inherent by nature in every individual; and it begins in contemplation of law as soon as an infant is able to stir in the mother's womb.... A man's limbs... are also the gift of the wise creator; to enable man to protect himself from external injuries in a state of nature. To these therefore he has a natural inherent right; and they cannot be wantonly destroyed or disabled without a manifest breach of civil liberty* [...] *Both the life and limbs of a man are of such high value, in the estimation of the law of England, that it pardons even homicide if committed se defendendo [in self-defense], or in order to preserve them. For whatever is done by a man, to save either life or member, is looked upon as done upon the highest necessity and compulsion* » (Blackstone, 1769 cité dans Cramer, 2005)

L'autodéfense y est reconnue comme une juste pratique pour protéger la vie de l'individu ou l'intégrité de son corps lorsqu'il est menacé de façon illégitime (que ce soit par autrui ou par un gouvernement tyrannique). Blackstone précise néanmoins que ce droit doit être protégé et régulé par des institutions :

> « *The principal aim of society is to protect individuals in the enjoyment of those absolute rights, which were vested in them by the immutable laws of nature, but which could not be preserved in peace without that mutual assistance and intercourse which is gained by the institution of friendly and social communities. Hence it follows, that the first and primary end of human laws is to maintain and regulate these absolute rights of individual* » (Blackstone, 1765: 23)

Selon Cramer, le droit d'autodéfense (et l'éventualité que son exercice conduise à un homicide) a toujours été reconnu, notamment par les Pères fondateurs lorsqu'ils ont produit la Constitution et le *Bill of Rights* (Cramer, 2005). Il n'est remis en question que récemment par les partisans du contrôle des armes qui considèrent les criminels abattus par des citoyens armés comme des victimes et les citoyens armés comme des bourreaux illégitimes (ibid). Selon la figure du citoyen-armé, le droit à la vie n'existe plus pour celui qui porte atteinte au droit à la vie (ou à son intégrité physique) du citoyen-armé. C'est pourquoi LaPierre mentionne que les droits du *Bill of Rights* sont des « droits sacrés des citoyens américains honnêtes » (LaPierre, 1994 : 9). L'exercice du droit d'autodéfense est en quelque sorte restreint aux « citoyens honnêtes ».

Plusieurs auteurs affirment que le droit d'être armé à des fins d'autodéfense est le seul moyen d'assurer une véritable égalité dans la société. L'expression « *God made men, Sam Colt made them equal* » prend tout son sens (Combeau, 2002 : 97; 2007:

123). Pour le polémiste pro-arme Glenn Beck, l'arme à feu est le parfait égalisateur, car elle annulerait les avantages physiques des agresseurs qui s'avèrent souvent de jeunes hommes forts (Beck, 2013a : 10). Les armes permettent de rééquilibrer le rapport de force entre le criminel et le citoyen issu de classes sociodémographiques vulnérables, à savoir une femme, une personne âgée ou handicapée, un enfant ou un pauvre (ibid). Par conséquent, la Déclaration universelle des droits de l'homme reconnaissant l'égalité entre les hommes s'applique réellement si l'homme est armé et libre d'exercer son droit d'autodéfense (Combeau, 2002 : 97).

Récemment, les partisans du droit d'autodéfense ont reçu un soutien important par l'entremise des récents jugements de la Cour Suprême *Columbia v. Heller* (2008) et *McDonald v. Chicago* (2010) sur la possession d'armes de poing à la maison pour la protection personnelle. Ces arrêts s'inscrivent dans l'école d'interprétation individualiste du Deuxième Amendement. Dans *District of Columbia v. Heller*, la Cour reconnait que le citoyen du District de Columbia peut détenir chez lui des armes dans le but de se protéger et que les armes de poing sont considérées comme des outils légitimes d'autodéfense :

> « *The Second Amendment protects an individual right to possess a firearm unconnected with service in a militia, and to use that arm for traditionally lawful purposes, such as self-defense within the home [...] The District's total ban on handgun possession in the home amounts to a prohibition on an entire class of "arms" that Americans overwhelmingly choose for the lawful purpose of self-defense* » (Columbia v. Heller : 2-53; 56-64).

L'État fédéral administrant le District of Columbia ne peut pas imposer des restrictions aux armes de poing de façon à limiter leur accès en cas de nécessité :

> « *The handgun ban and the trigger-lock requirement (as applied to self-defense) violate the Second Amendment* [...] *the requirement that any lawful firearm in the home be disassembled or bound by a trigger lock makes it impossible for citizens to use arms for the core lawful purpose of self-defense and is hence unconstitutional* » (ibid: 56-64).

L'arrêt de *McDonald v. Chicago* applique la décision d'*Heller* à l'ensemble des États en vertu de la clause d'incorporation du Quatorzième Amendement. La Cour réaffirme aussi que l'autodéfense est un droit et un élément central du Deuxième Amendement : « [*s*]*elf-defense is a basic right, recognized by many legal systems*

from ancient times to the present day [...] *individual self-defense is "the central component" of the Second Amendment right* » (McDonald v. Chicago : 130).

2.4 Le citoyen-armé contre le criminel, un conflit binaire

Selon la figure du citoyen-armé, les individus armés se divisent en deux grandes catégories : le citoyen-armé et le criminel (qui regroupe tout individu malicieux)[51]. Le critère de distinction entre le citoyen-armé et le criminel est l'utilisation de l'arme à feu. Les armes sont considérées comme des outils pouvant être utilisés de façon légitime et juste par un citoyen-armé ou de façon illégitime et malicieuse par un criminel (LaPierre, 1994 : xiv; Utter et True : 68). Sur ce point, les partisans pro-armes prétendent que l'arme n'est pas bonne ou mauvaise en soi : « *guns are neither inherently good nor inherently evil; guns, that is, to not possess teleology* » (Wright, 1999 : 506). Selon cette logique, l'arme n'est que du matériel inanimé n'ayant aucune valeur morale. Ce sont les individus qui s'en servent qui sont soient « gentils », soient « mauvais ». Donc, « ce ne sont pas les armes qui tuent, mais des individus qui tuent des individus » (Luna : 76-77; Combeau : 103).

2.4.1 L'utilisation défensive de l'arme à feu et le devoir du citoyen-armé

L'auteur pro-arme Gary Kleck précise davantage l'usage possible de l'arme en feu en distinguant l'utilisation offensive et l'utilisation défensive. L'utilisation offensive réfère à l'usage du criminel pour voler, menacer, blesser ou tuer. L'usage défensif

[51] Abigail A. Kohn a interrogé plusieurs citoyens armés, ceux-ci n'hésitent pas à s'identifier comme les « gentils » et s'opposent à ce qu'ils décrivent contre les « méchants », soit les criminels, mais aussi les groupes extrémistes tels que les néo-nazis, les membres de milices et les suprémacistes blancs (Kohn : 15). En ce sens, le citoyen-armé ne veut pas être associés avec ceux qui utilisent leur armes à feu pour voler, menacer ou terroriser : « *shooters self-delineated categories helped to affirm their own moral sensibilities while providing symbolic distance from the kinds of people themselves consider deviant and immoral* » (ibid : 16). L'utilisation de l'arme à feu par le citoyen-armé s'avérerait légitime, car c'est un individu vertueux faisant usage de violence uniquement pour faire le « bien » lorsque cela est nécessaire, soit en situation d'autodéfense.

renvoie à l'usage du citoyen-armé lorsqu'il est victime d'un crime (Kleck, 2005 : 12). Il y aurait entre 2.2 et 2.5 millions d'usages défensifs d'arme à feu par année aux États-Unis (Kleck et Gertz, 1995 : 164). L'usage défensif ne signifie pas nécessairement de tirer. Le fait de brandir une arme pour déjouer (ou décourager) un criminel est comptabilisé comme un usage défensif : « *the gun was actually used in some way-at a minimum it had to be used as part of a threat against a person, either by verbally referring to the gun (e.g., ''get away-I've got a gun'') or by pointing it at an adversary* » (ibid : 162-163)[52]. Selon Kleck et Gertz, l'usage défensif est minimisé par les partisans pro-contrôles. Ces derniers omettraient d'inclure l'usage défensif dans leurs études et ne considéraient que l'usage offensif (soient les statistiques sur les homicides avec une arme) (ibid : 181)[53].

Le terme de « *law-abiding citizen* » est souvent employé dans la littérature pro-arme pour désigner le citoyen-armé et le distinguer du citoyen non armé. Dans la figure du citoyen-armé, le citoyen est armé pour se protéger, ce qui inclut sa maison et sa famille (Luna : 76). La figure met en doute l'efficacité de la police pour protéger adéquatement le citoyen[54][55]. Malgré la présence de policiers, la société demeure perçue par le citoyen armé comme un lieu violent en permanence (Sorman : 1983 :

---

[52] Utilisant la base de données du National Crime Victimisation Survey, Kleck et Gertz affirment que seulement 24% des victimes auraient tiré et seulement d'eux 16% auraient tiré en direction de l'assaillant (Kleck et Gertz : 175).

[53] Kleck affirme par ailleurs que les études épidémiologiques comme celles d'Arthur Kellermann (1986) sont biaisées et malhonnêtes (Kleck et Gertz, 1995 : 181). La « thèse épidémiologique » défend que la présence d'arme à feu dans la maison augmente significativement le risque d'homicide et de suicide (Kellerman et Reay, 1986). Un autre chercheur plus récent de ce courant, David Hemenway, affirme que l'usage de l'arme à feu est si élevé dans les homicides et les suicides qu'il importe désormais d'aborder les armes à feu aux États-Unis comme un problème de santé publique (Hemenway, 2004 :8).

[54] Les émeutes raciales de 1992 à Los Angeles sont parfois utilisées comme exemples pour critiquer l'efficacité des policiers à protéger adéquatement les citoyens. Selon Beck, ce sont les citoyens armés qui seraient parvenus à maintenir l'ordre dans la ville lors de ces évènements (Beck : 37).

[55] Certains auteurs pro-armes avancent que la police a l'obligation de protéger la communauté, mais pas l'individu particulier même s'il est victime d'un crime : « *courts have consistently held that there is no individual right against the police to be rescued from violent attack. The duty of the police is owed to the community as a whole. A citizen who is harmed because the police fail to answer her pleas for rescue has no claim against her public servants* » (Stell : 13). Selon Combeau, plusieurs arrêts renferment des citations à ce propos. Dans *Warren v. District of Columbia* (1981), une citation mentionne que « l'État et ses agents n'ont aucun devoir général de fournir des services publics, tels qu'une protection policière, à un particulier donné » (Combeau, 2007 : 172). Toutefois, l'interprétation qu'en ont faite certains auteurs pro-armes n'a pas été démontrée légalement, mais « [elle] n'en est pas moins mis[e] à la disposition des tenants de l'autodéfense » (ibid).

162). Cet état de violence permanente fait référence à l'effet de surprise que dispose le criminel lorsqu'il attaque. Le citoyen ne sait pas quand il sera attaqué (Bruce-Briggs : 55). C'est pourquoi il doit se préparer à faire usage de violence si nécessaire (Kohn : 16)[56]. Il n'a pas à dépendre de l'État pour assurer sa sécurité comme pour le citoyen non armé. La figure considère qu'être armé fait partie du devoir de citoyen. En effet, le citoyen-armé contribuerait à décourager le crime dans sa communauté. Cet argument s'appuie sur les travaux de John Lott. Lott observe une corrélation entre le taux de possession d'armes à feu et les crimes violents où les taux de crimes violents les plus bas se retrouvent dans les législations ayant les taux de possession d'armes les plus élevés (Lott, 2010 : 172). Inversement, l'application de restrictions à la possession d'armes entrainerait une hausse des crimes violents (ibid : 59). Par cette logique, plus il y a de citoyen-armés, plus le risque est élevé pour le criminel, ce qui en découragerait plusieurs d'agir (ibid : 59)[57]. Un taux de possession élevé d'armes aurait donc un effet dissuasif sur les criminels. À l'inverse, le citoyen non armé n'est pas en mesure de participer à cet effort collectif de dissuasion. Il manque alors à son devoir envers la communauté en ne participant pas à la sécurité collective considérée ainsi comme un bien commun (Combeau : 176).

2.4.2 Les vertus et la droiture morale du citoyen-armé

Le terme « *honest american* » est souvent employé par LaPierre pour décrire la posture morale du citoyen armé et le distinguer davantage du criminel (LaPierre, 1994 :9; 2013). Être armé n'est pas suffisant pour se qualifier de citoyen-armé. Le

---

[56] Le citoyen peut également s'armer pour se sentir rassuré. L'arme à feu est souvent jugée comme le seul outil capable de susciter un sentiment de sécurité suffisant (Luna : 74; Kohn : 13-14; Bruce Brigg : 40-41). Bruce-Briggs utilise l'analogie de la police d'assurance pour décrire le rôle de l'arme dans une telle situation: « *Many people have weapons tucked away with no explicit idea of how they might be used except "you never know when you might need one." No violent intent is implied, any more than a purchaser of life insurance intends to die that year. It is pure contingency* » (Bruce-Briggs : 40).

[57] La dissimulation d'arme à feu (« *Concealed carry weapon* » ou CCW aux États-Unis) serait encore plus efficace, car en ne sachant pas si le citoyen est armé, le criminel « jouera à la roulette russe » avec sa vie lorsqu'il voudra s'en prendre à eux (Burbick : 122).

citoyen doit aussi être vertueux puisque l'autodéfense nécessite des individus possédant un ensemble de valeurs et de qualités. Ces individus doivent en effet être animés par de bonnes valeurs permettant de distinguer correctement le « bien » du « mal » (Beck, 2013a : 66). Pour Beck, les parents auraient une responsabilité envers leurs enfants afin d'en faire de futurs citoyens vertueux : « *It's clear to me that if we raise children with no moral compass, we are planting the seeds of our own destruction* » (ibid). Selon Massad Ayoob, il importe d'éduquer les enfants sur responsabilités relatives aux armes à feu (Ayoob, 1986). Ceux-ci doivent comprendre en bas âge qu'ils vivent dans un monde violent et qu'ils pourraient avoir besoin d'utiliser une arme pour se défendre.

Cependant, la frontière entre le « bon » et le « méchant » est fragile. LaPierre s'indigne en effet d'un recul des valeurs traditionnelles avec l'éclatement des familles et le rejet du devoir religieux (LaPierre, 1994 : 72). Pour sa part, Beck met en cause l'influence des médias (films, séries télévisuelles, jeux vidéo, livres, etc.). Les médias seraient des véhicules de mauvaises valeurs et surtout d'usage malicieux de l'arme à feu, spécialement les jeux violents (Beck, 2013a : 60-70). Selon Beck, les jeux violents seraient responsables de plusieurs tueries. La dépendance aux jeux violents affecterait la capacité des joueurs à discerner le bien du mal dans la « vraie vie » (Beck, 2013b). Cette « dérive morale » de la société ne serait pas sans conséquence sur les individus. Sans un socle solide de « bonnes » valeurs, l'individu peut davantage être tenté par de « mauvaises » valeurs pouvant l'entrainer dans la voie de la criminalité, et de fait, à un mauvais usage d'armes. Le citoyen-armé doit ainsi posséder une « droiture morale » capable de « contrer cet état généralisé de corruption des mœurs [et de se montrer] capables de résister aux mauvaises tentations » (Parenteau et Parenteau, 2009 : 78).

2.5 Le rôle de l'État selon la figure citoyen-armé

Le rôle de l'État est simple, il ne doit pas interférer avec le citoyen-armé qui cherche à se défendre légitimement des criminels pouvant s'en prendre à lui (Utter et True : 70; Kohn : 15; LaPierre 26-27; Lott, 334). Le contrôle des armes à feu n'aurait pas d'effet dissuasif sur les criminels, car ils ne respectent déjà pas les lois. Par exemple, taxer davantage ou interdire certains types d'armes comme les armes de poing ou les fusils d'assaut ne font qu'encourager le marché noir (Zelman et Stevens, 2001 : 12) à l'instar de la prohibition de l'alcool (Stell : 19). Les individus souhaitant utiliser des armes à mauvais escient trouveront toujours des armes (illégales ou non). Il en va de même pour l'enregistrement des armes à feu. Le criminel trouvera le moyen de ne pas enregistrer son arme s'il le souhaite. Qui plus est, l'enregistrement de son arme n'empêchera pas un criminel de l'utiliser de façon malicieuse. (Combeau, 2007 : 44). Finalement, l'imposition de zones d'exclusion d'armes à feu est jugée dangereuse. Ces « *gun-free zones* » ne dissuadent pas les criminels. Au contraire, les criminels et les « psychopathes » profitent de telles de zones qui incluent notamment les écoles puisqu'ils savent qu'ils ne rencontreront pas de résistance armée (Beck, 2013a : 59; Ayoob : 1999 : 20 cité dans Utter et True : 76). De telles mesures ne font qu'entraver ou désarmer le citoyen-armé qui en citoyen honnête respecte les lois (Zelman et Stevens : 12; Beck : 61). Ce dont les criminels ont le plus peur, ce n'est pas des lois, mais des citoyen-armés (LaPierre, 1999 : 175)[58][59].

---

[58] Conformément à la thèse de Lott sur la corrélation entre un taux élevé de possession d'armes à feu et la baisse du taux des crimes graves, l'État doit plutôt adopter une politique de libre accès aux armes à feu : « le libre accès aux armes serait donc à la sécurité ce que la "main invisible" d'Adam Smith est à la production marchande » (Combeau, 2002 : 99). Lott affirme qu'une telle politique permettrait d'augmenter la sécurité publique tout en évitant à l'État de dépenser davantage en matière de sécurité. Augmenter le nombre de policiers serait en effet plus coûteux pour lutter contre la criminalité et moins efficace que l'action d'autodéfense et l'effet dissuasif des citoyens armés.

[59] L'État devrait également réformer le système de justice et le système carcéral pour les rendre plus sévères envers les criminels. Plusieurs auteurs pro-armes s'inquiètent d'une « dérive » dans le système de justice qui considérerait les prisonniers comme des victimes de la société qu'il faille réhabiliter le plus rapidement possible et non punir (Lapierre, 1994 : 72; Ted Nugent, 2013). Il importe plutôt de décourager les criminels à utiliser les armes à feu en augmentant les peines de prison pour l'usage offensif d'arme à feu (LaPierre : 125)

Plusieurs États américains ont mis en place des dispositions dans leur code pénal permettant au citoyen d'utiliser la force létale s'il est menacé (Combeau, 2007 : 39-41). Ces dispositions renvoient à la « doctrine du château » et au principe « *stand your ground* ». La doctrine du château stipule que « la maison d'un homme est son château, et, en ce château, il est souverain » (Combeau : 41). Le principe *stand your ground* élargit la doctrine à l'environnement du citoyen, qu'il soit chez lui ou n'importe tout ailleurs (Winch, 2014). La figure du citoyen-armé défend ces dispositions pénales qui protègent légalement le citoyen armé s'il advenait qu'il doive abattre un assaillant. Il importe que tous les États aient ce type de dispositions pour ne pas entraver l'action d'autodéfense du citoyen armé.

En d'autres termes, la figure du citoyen-armé s'oppose à la définition wébérienne de l'État qui accorde à ce dernier le monopole de la violence légitime : « Nous entendons par État une entreprise politique de caractère institutionnel lorsque et tant que sa direction administrative revendique avec succès, dans l'application des règlements, le monopole de la contrainte physique légitime » (Weber, 1922 traduction de J. Freund et al., 1995 : 97). En effet, le monopole de la violence par l'État signifierait de renoncer au droit d'autodéfense du citoyen armé et au rôle de ce dernier dans la sécurité collective. La figure ne rejette toutefois pas l'existence des forces de police ou de l'armée. Au contraire, elle demande justement de partager l'usage de la violence légitime entre le policier, le militaire et le citoyen-armé : « *It's time to acknowledge what we know in our hearts to be true-that the best way to stop a bad guy with a gun, is a good guy with a gun. Just knowing there's a good guy with a gun around-a cop, a guard, a soldier ... and, yes, a law-abiding citizen with a gun-makes us feel safer ... because we are safer* » (LaPierre, 2011 cité dans Holan, 2011).

3 La représentation actancielle de la figure du citoyen-armé

3.1 Le schéma de la figure du citoyen-armé

La figure du citoyen-armé peut être représentée à l'aide du modèle actanciel initial. Rappelons que le modèle initial compte six actants (le sujet, l'objet, le destinateur, le destinataire, l'adjuvant et l'opposant) dont leur fonction dans le schéma est établie par les axes du désir, du savoir et du pouvoir. Les différentes sous-classes actancielles permettent de préciser certaines spécificités relatives aux actants. Le citoyen-armé est au cœur de la figure, c'est pourquoi il doit être au cœur du schéma en étant le sujet. L'objet poursuivi est de rétablir l'ordre. Le rétablissement de l'ordre indique que le citoyen-armé parvient à protéger sa vie (ou son intégrité physique), sa propriété, sa famille ou sa communauté lorsqu'elles sont directement menacées.

Le destinateur est le droit d'autodéfense jugé naturel (et protégé par le Deuxième Amendement) selon la conception pro-arme, c'est-à-dire un droit qui accorde au citoyen-armé la légitimité de faire l'usage d'une force létale s'il est directement menacé. Ce droit d'autodéfense commande au citoyen-armé de se mettre au service du bien commun en étant armé et de faire usage de la force pour rétablir l'ordre si cela s'avère nécessaire. Le destinataire renvoie à la communauté menacée (ce qui inclut le citoyen lui-même, sa propriété et sa famille). La menace étant éliminée par le citoyen-armé, la communauté bénéficie alors d'une sécurité accrue.

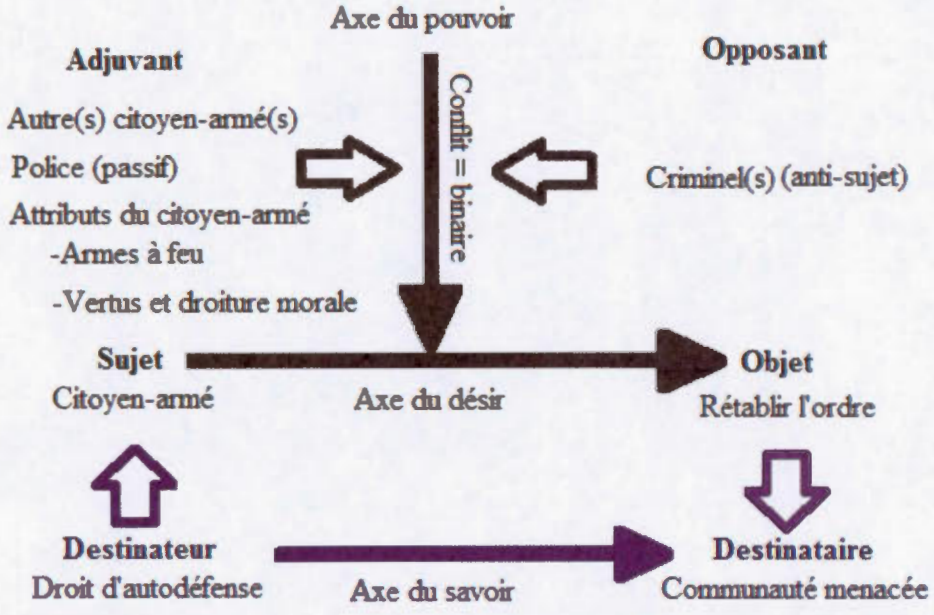
Bien que l'arme à feu fasse partie intégrante du citoyen-armé, elle reste son principal adjuvant. Sans une arme à feu, le citoyen ne peut pas réaliser l'objet dont il est investi. Sans elle, rétablir l'ordre est impossible puisque la menace pesant sur le citoyen-armé, sa propriété, sa famille et le reste de sa communauté ne peut pas être éliminée. Cependant, être armé n'est pas suffisant. Le citoyen-armé doit posséder des vertus et la droiture morale nécessaire pour demeurer dans un usage défensif et donc

légitime de la violence. Ces deux éléments sont désignés dans le schéma comme les attributs du citoyen-armé. Quant à elle, la police (et indirectement l'État) peut être considérée comme un adjuvant passif. Plus précisément, la police pourrait assister le citoyen-armé, mais elle faillit à cette mission étant donné qu'elle n'est jamais présente lorsqu'il est victime d'un crime ou que sa vie est en danger. Le criminel est évidemment un opposant, mais également l'anti-sujet. Peu importe les raisons (son caractère fondamentalement malicieux, les carences de la société, la « mollesse » du système de justice, etc.), il est la menace pesant dans la communauté. Profitant souvent de l'effet de surprise, le criminel souhaite en effet voler, menacer, tuer, blesser. Pour accomplir le rétablissement de l'ordre, le criminel doit être stoppé, même si cela implique au citoyen-armé de le tuer. Le citoyen-armé est donc engagé dans un conflit binaire avec le criminel. Ce conflit dans le schéma synthétise l'antagonisme manichéen dans la société présent par la figure. La défaite du premier signifie que l'ordre n'a pas pu être rétabli. L'insécurité persiste alors dans la communauté. Il est à noter que deux camps sur l'axe du pouvoir sont clairement distingués par la figure, le citoyen-armé ne peut pas être en partie un criminel ou vice versa.

La figure du citoyen-armé est représentée ainsi dans le graphique suivant. Il importe de rappeler que le modèle actanciel procède à une lecture particulière de la figure du citoyen-armé. C'est pourquoi des éléments comme les mesures de contrôle (ou les lois favorables au port d'armes à feu) ou encore l'effet de dissuasion du citoyen-armé ne sont pas utilisés. Qui plus est, ces éléments ne se retrouvent pas dans l'étude des jeux de tir. Donc même s'ils avaient été ajoutés au schéma de la figure, ils l'auraient alourdi inutilement. De plus, un adjuvant a été ajouté spécifiquement pour l'étude des jeux de tir. Il s'agit des autres citoyen-armés qui assistent le citoyen-armé dans son entreprise de rétablissement de l'ordre. Dans les jeux étudiés, le sujet dispose toujours d'adjuvants qui ne sont pas seulement des attributs du sujet (armes à feu, vertus et droiture morale). Le schéma reconnait également l'existence possible de plusieurs

criminels. Dans les jeux de tir, il y a toujours plus d'un opposant. Ces modifications ne remettent toutefois pas en cause la structure de la figure développée précédemment.

Figure 2.1 La représentation actancielle de la figure du citoyen-armé



3.2 Étudier la figure du citoyen-armé dans les jeux de tir : la grille d'analyse

Afin de vérifier la représentation de la figure du citoyen-armé dans les jeux de tir étudiés, les actants relevés dans le schéma de la figure seront superposés au schéma actanciel de l'histoire des jeux de tir. Un schéma intégrant à la fois les actants de la figure et de la structure narrative du jeu sera produit pour chaque jeu. La superposition des actants suppose trois possibilités. L'actant de la figure, par exemple l'objet peut d'abord s'identifier complètement à l'objet relevé dans le jeu (un signe « = » est alors inscrit). Il est à noter que pour correspondre, l'actant dans la structure narrative doit se situer dans la même classe actancielle que celle de son pendant dans

la figure. Plus précisément, l'actant dans la structure narrative s'identifiant correctement au criminel, mais qui se situe dans la classe actancielle de l'adjuvant ne correspond pas à celui de la figure. Ensuite, l'actant de la figure peut aussi s'identifier partiellement (le signe « +- » est inscrit). Par exemple, un rétablissement de l'ordre partiel dans le jeu constitue une déviation moyenne par rapport à la figure, mais l'objet du jeu entretient quand même une proximité avec celui du citoyen-armé. Troisièmement, l'actant peut ne pas s'identifier à son pendant dans la figure (le signe « ≠ » s'applique alors). Ceci explique une déviation majeure puisque l'actant de la figure n'a aucune assise dans son double de la structure narrative. Il est à noter aussi que le sujet de la structure narrative, pour correspondre avec le sujet de la figure, doit absolument posséder des attributs du sujet dans la classe de l'adjuvant conformes à la figure. Ainsi, si le sujet dans la structure narrative possède une partie des attributs du citoyen-armé, il correspond alors partiellement au sujet de la figure. Si le sujet dans la structure narrative n'en possède aucun, il ne correspond donc pas au sujet de la figure.

La figure du citoyen-armé est jugée comme fidèlement représentée quand presque tous les actants de la figure concordent avec ceux de la structure narrative (la grille d'analyse tolère deux actants de la figure qui sont partiellement représentés). La figure est jugée comme altérée lorsqu'il y a des actants de la figure qui ne s'identifient pas avec ceux de la structure narrative. Il existe en contrepartie une majorité d'actants de la figure qui concordent parfaitement avec ceux de la structure narrative. En dernier lieu, la figure est considérée comme renversée lorsqu'une majorité d'actants de la figure ne s'identifie pas avec ceux de la structure narrative.

CHAPITRE III

LA REPRÉSENTATION DE LA FIGURE DU CITOYEN-ARMÉ DANS *RED FACTION*, *HALF-LIFE* ET *RED DEAD REDEMPTION*

1 *Red Faction*

1.1 L'histoire de *Red Faction* : la révolution sur Mars

Red Faction propose une histoire basée sur le thème de révolution ouvrière, mais dans un environnement futuriste et extraterrestre. Les évènements se déroulent en 2075 sur la planète Mars. Le joueur incarne le terrien Parker, un mineur engagé récemment par la compagnie Ultor Corporation. Parker a choisi de s'engager à Ultor puisque la compagnie promettrait un avenir meilleur que sur Terre. Or, la réalité est toute autre.

Ultor ne tient pas sa promesse auprès des mineurs. Pour maximiser sa rentabilité, elle impose des conditions de travail précaires aux mineurs. De plus, les mineurs doivent supporter la répression physique et verbale des gardes de sécurité. À cela s'ajoute une maladie contagieuse, inconnue et sans remède qui tue plusieurs mineurs. Face à cette situation, des mineurs ont organisé une résistance armée, la Red Faction. Son chef est Eos, une mineure charismatique. Parker termine son quart de travail dans les mines lorsqu'il entend l'appel à la révolution d'Eos. À ce moment, Parker désarme un garde sécurité maltraitant d'autres mineurs et rejoint la Red Faction. Rapidement, Parker est assisté par Hendrix, un technicien en sécurité d'Ultor ayant joint secrètement la Red Faction. Hendrix fait office de guide durant son périple dans les installations d'Ultor.

Dans ses missions, Parker est souvent seul. Les autres mineurs de la Red Faction à ses côtés sont rapidement tués par Ultor.

Pour faire avancer la révolution, Eos demande à Parker de neutraliser les systèmes électroniques d'Ultor. Sans ces systèmes, Ultor est aveugle aux mouvements des mineurs. Ensuite, Parker doit capturer Richard Gryphon, l'un des dirigeants d'Ultor dans les bureaux de la compagnie. Il doit le ramener à Eos pour être interrogé. Parker parvient à infiltrer les bureaux d'Ultor et à trouver Gryphon. Parker est peu enclin à réaliser cette mission. Il hait Gryphon pour les actions d'Ultor contre les mineurs. Le jugeant complice de la répression d'Ultor, il le menace avec son arme. Parker se résout néanmoins à le ramener à Eos. Gryphon lui révèle que la maladie mystérieuse fut créée par un scientifique d'Ultor appelé Capek. Capek la teste sur les mineurs à leur insu. Eos charge Parker de retrouver dans son laboratoire secret pour le ramener à Eos. Capek va ralentir la progression de Parker en utilisant ses mutants (des mineurs mutilés et contrôlés par Capek). Parker trouve et confronte Capek. Parker le hait pour les sévices qu'il a commis sur les mineurs. Parker l'attaque et le blesse. Il souhaite l'exécuter, mais Eos l'en empêche. Elle désire que Capek lui donne l'antidote à la maladie, ce qu'il refuse. Capek meurt de ses blessures sans révéler le secret de l'antidote. Heureusement pour les malades, Hendrix parvient à produire l'antidote. Toutefois, impossible de le distribuer tant que les combats perdurent. À ce stade du conflit, les forces de sécurité d'Ultor reculent partout. Ultor joue alors sa dernière carte. Elle fait intervenir des mercenaires qui sont lourdement armés et sans pitiés. Les mineurs ne peuvent pas vaincre Ultor et ses mercenaires sans le soutien de la Earth Defense Force (EDF), sorte de police interplanétaire basée sur la Terre. Ultor bloque néanmoins toute communication avec la Terre. Parker doit pirater le centre des communications d'Ultor pour envoyer un message de détresse à l'EDF. Il neutralise ensuite les systèmes de défense d'Ultor pour s'assurer que l'EDF ne soit pas détruite en arrivant sur Mars.

En dépit des succès de Parker, Eos est capturé et les mineurs sont repoussés par les mercenaires. Les mercenaires ont reçu l'ordre de ne laisser aucune trace pouvant incriminer Ultor à l'arrivée de l'EDF. Parker tente de regrouper les survivants, mais il est aussi capturé. Hendrix parvient à envoyer d'autres mineurs le libérer. Parker a pour dernière mission d'empêcher les mercenaires de faire exploser tout le complexe. Hendrix est néanmoins capturé et exécuté par la chef des mercenaires, Masako. Elle se charge personnellement de la destruction des installations. Elle désire de surcroit tuer Parker, car elle le juge comme le principal vecteur du soulèvement. Parker parvient à la retrouver (elle tenait également en otage Eos), à la tuer, puis à désamorcer les explosifs. Au même moment, l'EDF arrive enfin sur Mars et élimine les mercenaires restants, détruisant un vaisseau mercenaire s'apprêtant à tuer Parker et Eos. La révolution est accomplie. L'antidote produit par Hendrix peut alors être distribué pour sauver les malades.

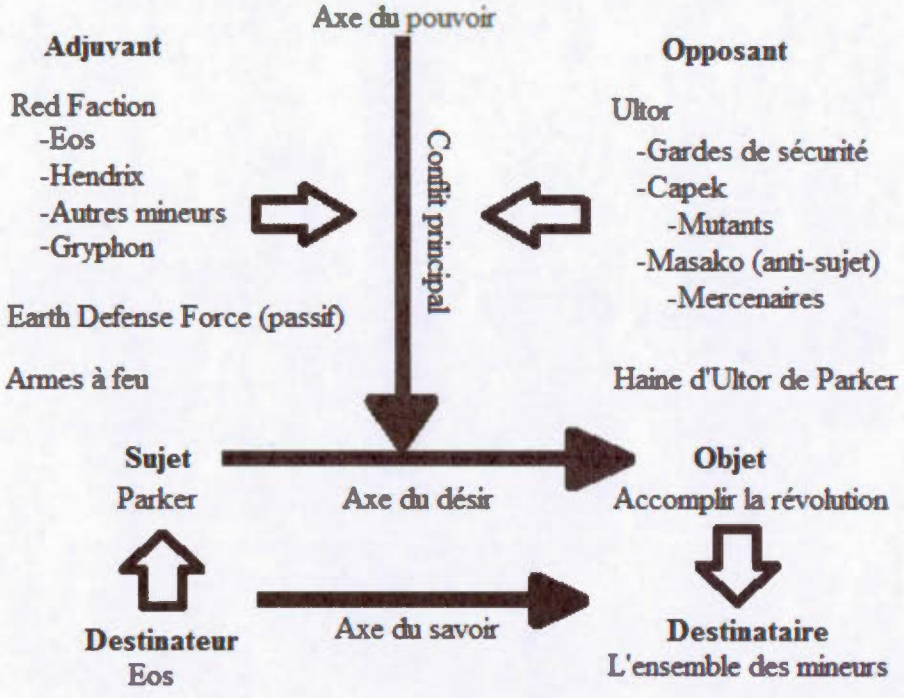
1.2 La représentation actancielle de *Red Faction*

Dans *Red Faction*, Parker est le sujet. L'objet est d'accomplir la révolution des mineurs. Toutes les missions de Parker sont reliées à la révolution (neutraliser les systèmes électroniques d'Ultor, retrouver Capek, pirater le centre des communications, etc.). Elles s'inscrivent directement à l'accomplissement de l'objet. La conclusion de l'histoire indique que l'objet est clairement réalisé. Eos est le destinateur. C'est son appel à la révolution qui soulève Parker. Le destinataire est l'ensemble des mineurs. La réussite de la révolution permet de renverser le pouvoir oppressif d'Ultor, mais aussi de guérir les malades via la distribution de l'antidote.

Parker compte plusieurs adjuvants. En premier lieu, il y a les armes à feu. La première action de Parker est de se procurer l'arme du garde de sécurité abusant d'autres mineurs. Sans ses armes, Parker ne peut pas rivaliser avec Ultor. La Red

Faction est aussi un adjuvant, mais composés de plusieurs éléments : Eos, Hendrix et les autres mineurs. Eos commande et organise les attaques contre Ultor. Hendrix aide Parker à localiser ses objectifs et à les exécuter. Les autres mineurs assistent ici et là Parker durant ses missions. Par contre, la plupart sont tués rapidement. Si ce n'était pas du groupe de mineurs l'ayant libéré alors que Parker était prisonnier, les autres mineurs seraient un adjuvant passif. Gryphon peut être considéré comme un adjuvant dans la mesure où ses informations sur la maladie permettent ultimement la production d'un antidote. Qui plus est, il n'offre aucune résistance à Parker. L'EDF est cependant un adjuvant passif. Elle intervient quand les mercenaires sont en déroutes et que l'objet est déjà accompli. Ultor est aussi un opposant décomposable. Les gardes de sécurité de même que Capek (et ses mutants) font partie d'Ultor au même titre que Masako et ses mercenaires. Masako est l'anti-sujet. C'est l'ultime obstacle à la révolution. Si Parker ne la tue pas, elle fait sauter les installations d'Ultor, tuant tous les mineurs. L'objet est réalisé une fois que Masako est éliminée. Il est à noter que la haine d'Ultor chez Parker est un opposant, car elle nuit à la réalisation de certaines missions. L'axe du pouvoir rend donc compte d'un conflit binaire entre deux groupes clairement définis et opposés.

Figure 3.1 La représentation actancielle de *Red Faction*



1.3 *Red Faction*, une représentation fidèle du citoyen-armé

1.3.1 La révolution et le « droit collectif d'autodéfense »

L'objet de Parker est très proche de l'objet du citoyen-armé qui est de rétablir l'ordre dans la communauté. La révolution des mineurs peut s'interpréter comme le rétablissement de l'ordre dans le but de protéger la communauté des mineurs menacée par Ultor. En se révoltant, les mineurs exercent leur droit d'autodéfense. L'appel de la révolution d'Eos sert de légitimation à un usage défensif de la violence pour rétablir l'ordre sur Mars. Cette interprétation de l'usage défensif de la violence rejoint la notion de « violence défensive » définie par Manolo Daban :

> « la violence [défensive] est légitime car elle n'est qu'une contre-violence. Il s'agit exclusivement d'une réponse à une agression première, à savoir la violence

> institutionnelle de l'État ou, dans les situations de montée du fascisme, à la violence organisée de la bourgeoisie, de ses milices et de ses nervis » (Daban, 2011).

La violence des mineurs se comprend comme une « contre-violence » à « l'agression première » d'Ultor à leur égard. La révolution de mineurs renvoie ainsi à l'exercice d'une sorte de droit collectif d'autodéfense. La Red Faction apparait alors comme en ensemble de citoyen-armés se défendant contre l'attaque de criminels.

La communauté des mineurs est menacée par les actions d'Ultor. C'est-à-dire la répression qu'elle exerce, les conditions de travail précaire qu'elle impose et la maladie qu'elle dissémine secrètement menacent les mineurs. C'est le désir de profitabilité « jusqu'au-boutiste » qui motive Ultor à exploiter ses mineurs, à les dominer. En ce qui concerne Capek, la situation est moins évidente. Capek ne semble pas poursuivre un gain économique. Il cherche plutôt à tuer et à empoisonner pour son propre plaisir. Cette personnalité purement malicieuse rejoint davantage le criminel irrationnel comme le psychopathe. L'intervention de l'EDF aux côtés des mineurs confirme que les actions d'Ultor et de Capek constituent des actes illégaux selon les lois en vigueur en 2075. Cela explique pourquoi Ultor s'efforce à empêcher les mineurs de communiquer avec la Terre. D'autre part, Ultor tente par tous les moyens possibles de détruire les preuves pouvant les incriminer.

En dépit de différences sur le plan des motivations, toutes les actions d'Ultor et de Capek portent atteinte à l'intégrité des mineurs jusqu'à leur droit à la vie. Ces opposants sont engagés dans un conflit pour éliminer complètement les mineurs. Red Faction dépeint ainsi Ultor et ses sbires comme les « forces du mal » et de l'injustice alors que les mineurs rebelles sont du côté du « bien » et de la justice. L'antagonisme de la figure est parfaitement présent ici. La victoire de la révolution rappelle le triomphe nécessaire du citoyen-armé contre le criminel.

1.3.2 Le révolutionnaire Parker, une représentation partielle du citoyen-armé

Bien qu'il ne soit pas armé au début de l'histoire, Parker est toutefois familiarisé avec les armes à feu[60]. Il parvient à se procurer rapidement une arme au début de l'histoire. Il sera par la suite armé durant tout son périple jusqu'à la réalisation de la révolution. Le moment où Parker obtient sa première arme incarne en lui-même le discours du citoyen-armé. En effet, il désarme et tue le garde de sécurité d'Ultor qui maltraitait d'autres mineurs. En ce sens, le premier acte de violence de Parker répond à la détresse de collègues agressés. L'arme à feu est son principal adjuvant dans la mesure où toutes ses missions requièrent de tuer des gardes d'Ultor, des mutants de Capek ou des mercenaires de Masako pour progresser et ultimement réaliser la révolution. Qui plus est, Parker est souvent seul dans la presque totalité des missions. Eos peut bien désigner l'objectif et Hendrix l'aider à distance, mais au final, ce sont les prouesses de Parker avec une arme à feu qui font avancer la révolution. Sans Parker, les autres mineurs sont incapables d'égaler la puissance de feu d'Ultor. Parker, par son utilisation d'armes à feu, permet de rééquilibrer le rapport de force entre la Red Faction et Ultor. Plus encore, sa victoire contre Masako et ses mercenaires donne l'avantage nécessaire aux mineurs.

Il importe toutefois de nuancer le rapport entre Parker et le citoyen-armé. La droiture morale de Parker est malmenée par sa haine d'Ultor. Celle-ci se manifeste à deux moments : la capture Gryphon et la confrontation avec Capek. Son comportement lors de ces moments le conduit presque à renverser la figure du citoyen-armé. Le dialogue entre Gryphon et Parker indique que ce dernier bifurque dans l'usage illégitime d'armes à feu :

> Parker entre le bureau de Gryphon, dégaine son arme et la pointe à la tête de Gryphon
> **Gryphon**: Stop, don't shoot. I can help you.

---

[60] Le tutoriel au début de jeu (une sorte de guide d'apprentissage pour le joueur afin de se familiariser avec l'interface de jeu) représente Parker et d'autres mineurs s'entrainant au maniement des armes. Ceci explique sans doute pourquoi la Red Faction est en mesure de combattre les forces d'Ultor.

Parker: You're Gryphon, right?
Gryphon: Deputy Administration Gryphon? Yes.
Parker: Why do I need your help? I'm the one with the gun.
Gryphon: I have vital information. You must take me to see Eos.
Parker: What do you know about Eos?
Gryphon: Ultor knows all about her. They set this whole thing up. You must take me to see her.
Parker: What do you mean? "They set this whole thing up"?
Gryphon: No time to explain. Take me to Eos. I'll tell her everything I know.
Parker: Explain it to me first.
Gryphon: I'll tell you what I can on the way, but more guards are going to show up soon.
Parker: I'm right behind you. Betray me or try to run, and you'll be the first to die!
Gryphon: Put that gun away. If the guards see you with it, we're both dead.
Gryphon: You lead the way. You've got the gun.

Même s'il ne tire pas sur Gryphon et qu'il se résout à le livrer à Eos comme prévu, Parker le menace quand même avec son arme comme un criminel. Il utilise également son arme pour se valoriser comme un être supérieur capable de dominer les individus non armés. En ce qui concerne la confrontation avec Capek, Parker s'enfonce un peu plus dans l'usage illégitime de la violence. Parker manque de contrôle sur soi et refuse d'exécuter l'ordre d'Eos qui est de lui ramener Capek. Deux scènes illustrent cette problématique chez Parker :

Parker constate que les mutants sont des mineurs. Il explose de colère lorsqu'il aperçoit Capek.
Capek: Parker, how nice to see you. I must thank you for starting this little diversion [Le soulèvement des mineurs]. It has made my work so much easier.
Parker: What does that mean, you half-mutant freak?
Capek: These trumps have given me the perfect excuse to accelerate my experiments [la creation de mutants]. Who will notice a few more vanishing miners in all this...confusion?
Parker: To hell with orders! Die, Capek!
Parker ouvre le feu sur Capek qui parvient à s'échapper.
[...]
Parker retrouve Capek et l'affronte alors qu'il doit le capturer. Il le blesse mortellement. Eos intervient afin d'éviter que Parker tue Capek.
Eos: Capek! Give us the antidote for the Plague and we'll let you live!
Capek: Alas, my dear, you have no say in who lives or dies here.
Capek: Fools! You cannot begin to understand the forces I control.
Eos: Parker, stop! Don't kill him.
Parker: Don't kill him? He's killed hundreds of miners.
Eos: And hundreds more will die unless we find a cure for the Plague. We can't save the miners who are dead already, but we might save those who are dying. He's their only hope.
Capek: Hope? Who has hope? If you have hope, you just don't understand yet. All my work...all gone!
Eos: Capek, the Plague. There's got to be a cure! [...]
Parker: C'mon, Eos. Let's finish him and get out of here.
Eos: We need that antidote, Parker. If you're not going to help, shut up! [À Capek] Where is the antidote?!
Capek meurt de ses blessures.

L'usage offensif d'arme à feu pour assouvir sa haine d'Ultor éloigne sensiblement Parker du citoyen-armé. La vengeance n'est pas un motif légitime pour rétablir l'ordre dans la figure du citoyen-armé. Parker manque en effet ces vertus qui séparent le citoyen-armé du criminel, de l'usage légitime à l'usage illégitime de l'arme à feu. Ainsi, à deux reprises, Parker a failli. Cependant, ces erreurs n'ont pas menacé la poursuite et la réussite de l'objet. Toutes ses autres actions s'identifient parfaitement à la figure. La proximité des objets de Parker et du citoyen-armé n'est donc pas remise en cause par les deux « égarements » de Parker.

1.3.3 L'inefficacité de la Earth Defense Force

L'intervention de l'EDF à la toute fin de l'histoire alors que la révolution est pratiquement réalisée évoque la critique des policiers dans la figure jugés inefficaces. Dans *Red Faction*, l'EDF s'avère également incapable. Certes, elle sauve la vie de Parker et Eos à la toute fin. Or, dans la mesure où Masako est éliminée, que les mercenaires sont en déroutes et que la bombe est désamorcée, l'intervention de l'EDF est futile. L'arrivée de l'EDF n'est pas sans rappeler l'arrivée des policiers à la fin des films d'action comme *Die Hard 2* alors que le héros a déjà neutralisé les criminels à lui seul. Parker rétablit l'ordre sur Mars sans l'aide des policiers à l'instar du citoyen-armé qui déjoue seul les voleurs cambriolant sa maison et menaçant sa famille.

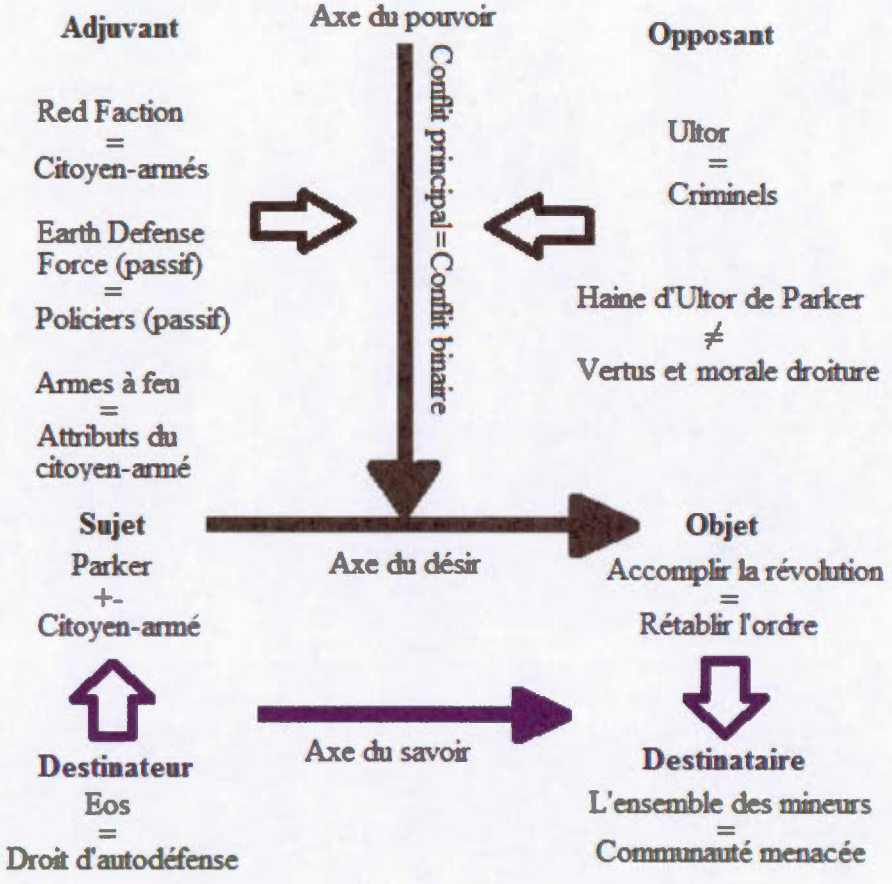
Il est possible de comparer davantage la critique des policiers dans la figure avec l'EDF. Premièrement, l'existence de l'EDF n'a pas empêché Ultor de maltraiter ses mineurs. L'EDF n'a certainement eu aucun impact dissuasif qui aurait permis de décourager les crimes d'Ultor. Deuxièmement, la flotte envoyée par l'EDF partait de la Terre. Évidemment, en 2075, la distance entre la Terre et Mars ne semble plus être un obstacle aussi important qu'aujourd'hui. Néanmoins, cette distance reste quand même un obstacle limitant sérieusement l'efficacité de l'EDF, car sa flotte n'arrive pas instantanément après avoir été contactée par Parker. Le jeu ne permet pas de

mesurer précisément le temps de réponse de l'EDF ou d'évaluer le nombre de mineurs décédés entre l'appel de détresse de Parker et l'arrivée de l'EDF. Il est quand même possible d'énumérer les principales actions prises par Ultor durant ce délai. Ultor a déployé ses mercenaires. Ceux-ci ont repoussé les mineurs, capturé Eos, tué Hendrix et ont mis en place les explosifs capables de faire sauter l'ensemble du complexe. C'est beaucoup de crimes qui ont pu être réalisés avant l'arrivée de l'EDF. Les pouvoirs répressifs et dissuasifs de l'État, parce qu'il est incarné par l'EDF, sont ainsi ridiculisés. L'État est en effet incapable de maintenir lui-même l'ordre.

1.3.4 La représentation de la figure du citoyen-armé dans *Red Faction*

Le schéma de la figure citoyen-armé est très proche de la structure narrative de *Red Faction*. Rappelons que *Red Faction* comporte une histoire ayant un niveau de complexité simple. Tous les actants de la figure sont présents dans *Red Faction*. La superposition n'est évidemment pas parfaite. La principale divergence se situe sur Parker qui par sa haine d'Ultor l'éloigne partiellement du citoyen-armé. Même s'il est armé, il manque en partie de vertus et de la droiture morale nécessaire au citoyen-armé. Il n'a donc pas tous les attributs du citoyen-armé. L'axe du pouvoir brosse un conflit binaire entre deux camps clairement distingués symbolisant le bien (la Red Faction, EDF) et le mal (Ultor). EDF, comme les policiers, est inefficace pour éliminer la menace que représente Ultor. C'est au contraire Parker qui rétablit l'ordre sur Mars et qui sauve la communauté des mineurs. En dépit des deux épisodes de violence illégitime, l'usage d'armes à feu chez Parker est conforme aux prémices de la figure. L'appel à la révolution d'Eos établit la légitime des actions de Parker (et de la Red Faction) pour rétablir l'ordre sur Mars. La révolution s'inscrit comme une violence défensive qui découle d'un droit collectif d'autodéfense. Le graphique suivant illustre la grande similitude entre la figure et la structure narrative de *Red Faction*.

Figure 3.2 La représentation de la figure du citoyen-armé dans *Red Faction*



2 *Half-Life*

2.1 L'histoire de *Half-Life*: stopper une invasion extraterrestre

Half-Life raconte une histoire basée sur le thème de l'invasion extraterrestre dans un futur proche. Le protagoniste est le scientifique américain Gordon Freeman. Freeman vient d'être embauché à Black Mesa, un fictif centre gouvernemental de recherche

secret situé dans le désert du Nouveau-Mexique. Il doit analyser un rare spécimen d'origine inconnue avec un spectromètre. L'expérience comportant des risques, Freeman est protégé des radiations par sa veste futuriste « HEV ». La combine augmente sa résistance physique en plus de soigner ses blessures.

Un accident survient lorsque le spectromètre entre en contact avec le spécimen. Le spectromètre explose. Freeman est projeté au sol et s'évanouit. Durant ce moment, Freeman a une vision d'un monde étrange et de créatures extraterrestres. Freeman se réveille et constate l'étendue des dégâts dans la salle. Freeman a survécu grâce à sa veste HEV. Freeman trouve des scientifiques survivants. Ils chargent Freeman de trouver de l'aide. La mission est ardue puisque le complexe est sérieusement endommagé. De plus, Freeman constate que les extraterrestres qu'il a aperçus dans sa vision ont envahi Black Mesa. Les extraterrestres sont très hostiles. Ils effrayent les survivants. Les scientifiques tués sont transformés en mutants hostiles. En chemin, Freeman rencontre d'autres survivants, des gardes de sécurité de Black Mesa qui l'aident durant certains combats. Freeman est armé de diverses armes à feu qu'il trouve. Il s'avère un excellent tireur. Cette aptitude lui sauve la vie (et sauve la vie de plusieurs survivants qu'il croise).

Freeman apprend que l'Armée américaine investit Black Mesa. Les survivants sont d'abord heureux de l'intervention militaire. Toutefois, les soldats n'interviennent pas pour les sauver, mais pour éliminer toute trace de l'incident. Ils ont pour mission de tuer les extraterrestres comme les survivants. Sachant qu'aucune aide extérieure ne viendra, un survivant demande à Freeman de rejoindre le complexe Lambda. Les survivants de Lambda auraient une solution capable d'en finir avec les extraterrestres. Pour atteindre ce complexe, Freeman doit traverser des zones contrôlées soit par les extraterrestres, soit par les militaires. Freeman constate d'ailleurs que les militaires abandonnent Black Mesa vu leur incapacité à stopper l'invasion extraterrestre.

Rendu au complexe Lambda, Freeman retrouve d'autres survivants. Ils l'informent sur ce qui s'est réellement passé après l'incident du spectromètre et sur comment stopper l'invasion extraterrestre. Le spécimen responsable de l'explosion est d'origine extraterrestre. Il a été récupéré sur la surface du monde extraterrestre appelé Xen grâce à un portail (le même monde que Freeman a aperçu brièvement alors qu'il était inconscient). Ce portail est sous la responsabilité de l'équipe de Lambda. L'explosion a toutefois ouvert un autre portail. C'est ce second portail qui explique l'invasion extraterrestre. Le portail est maintenu ouvert par un extraterrestre puissant sur Xen. Pour le refermer, Freeman doit tuer cet extraterrestre. L'équipe de Lambda envoie Freeman sur Xen via le portail de Lambda. Freeman est le seul capable de réaliser cette mission pour deux raisons. D'une part, il est le seul à posséder une veste HEV modifiée spécialement pour l'environnement de Xen, la gravité il y est moindre. D'autre part, sa maitrise des armes à feu et son efficacité à tuer des extraterrestres sont sans égales parmi les survivants.

Sur Xen, Freeman n'a aucun contact avec Lambda. Freeman parvient à atteindre l'extraterrestre qu'il doit tuer, Nihilanth. Après un intense combat, Freeman le détruit. Une explosion s'en suit. Freeman est à nouveau inconscient. À son réveil, un homme inconnu et appelé G-man apparait. Il le félicite pour avoir fait ce « travail ». Il affirme que Xen est enfin sous leur contrôle. Le G-man dit travailler pour un employeur intéressé à recruter Freeman. Freeman doit accepter l'offre sans quoi il est « téléporté » dans un lieu où il est certain de mourir aux mains d'extraterrestres. Le jeu se termine sans qu'aucune mention ne soit faite sur le sort des survivants.

2.2 La représentation actancielle de *Half-Life*

Le sujet est Freeman. L'objet est de stopper l'invasion extraterrestre à Black Mesa. La réalisation de l'objet passe par la fermeture du portail maintenu ouvert par

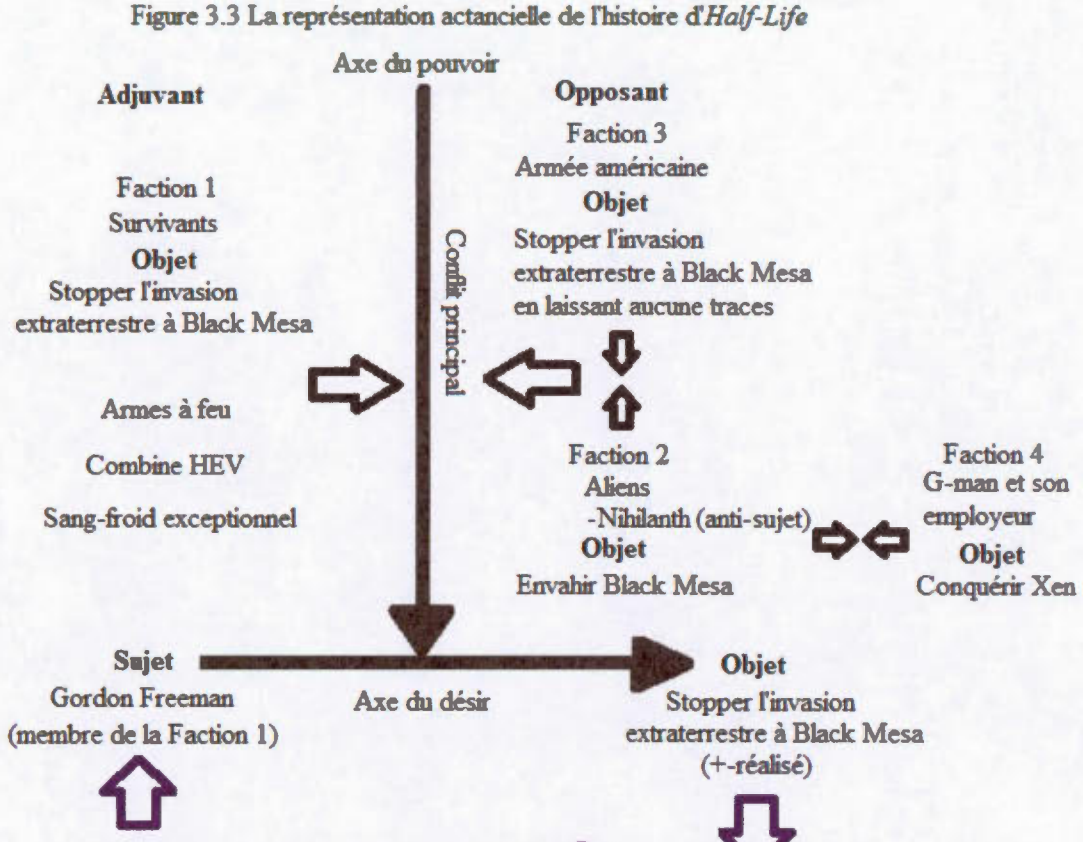
Nihilanth. Le destinateur est le scientifique inconnu demandant à Freeman de rejoindre l'équipe de Lambda, car celle-ci aurait une solution contre l'invasion. Le destinataire est l'ensemble des survivants de Black Mesa. Cependant, l'objet est-il pleinement réalisé? Freeman tue bel et bien Nihilanth. Par contre, Freeman n'a aucune information sur le sort des survivants. Sont-ils tous morts en attendant que le portail soit fermé? Les militaires sont-ils revenus? Un doute persiste sur la réalisation de l'objet. Considérant ce doute, l'objet est jugé partiellement atteint. Les survivants sont quant à eux un destinataire passif. Par ailleurs, un autre destinataire apparait à la toute fin de l'histoire : le G-man et son employeur. Ce destinataire profite de la réalisation même partielle de l'objet bien qu'il ne soit pas désigné par le destinateur. La mort de Nihilanth leur permet de contrôler enfin Xen.

Il y a plusieurs adjuvants. Il y a d'abord les armes à feu qui sont essentielles à Freeman pour réaliser ses missions. La veste HEV de Freeman est un autre adjuvant étant donné qu'elle lui permet de survivre à l'explosion et de se soigner. Freeman possède aussi un sang-froid exceptionnel. Il ne fuit pas ses ennemis et n'hésite pas à les combattre lorsqu'ils s'en prennent aux survivants. Les scientifiques et les gardes de sécurité complètent la classe de l'adjuvant. Les premiers apportent un soutien similaire à Hendrix dans *Red Faction* alors que les seconds l'aident durant des combats. Les extraterrestres sont le principal groupe d'opposants. Les humains transformés en mutants sont considérés comme extraterrestres. Puisqu'il maintient le portail permettant l'invasion extraterrestre de Black Mesa, Nihilanth est l'anti-sujet même si sa mort n'a pas permis de réaliser pleinement l'objet. Les militaires forment l'autre opposant.

Quatre factions sont identifiables. La première est celle des survivants. Freeman en fait partie. Ils partagent le même objet. Ceci explique pourquoi elle agit comme adjuvant à Freeman. La seconde faction est celle des extraterrestres. L'objet de cette faction n'est pas évident. L'histoire ne précise pas leurs motivations. Compte tenu de leurs actions hostiles vis-à-vis les humains, on peut déduire que leur objet est

d'envahir Black Mesa. Cet objet est à l'opposé de la faction des survivants. Les actions de chacune ont pour but de contrer l'objet de l'autre. C'est pourquoi les deux factions sont en conflit. Ce conflit se superpose à l'axe du pouvoir. La troisième faction est celle des militaires. Bien qu'elle conteste l'objet des survivants, elle s'oppose également à l'objet des extraterrestres. L'objet des militaires est pourtant similaire à celui des survivants. Ils souhaitent aussi empêcher l'invasion extraterrestre. Néanmoins, il implique en plus de ne laisser aucune trace de l'incident à Black Mesa. Deux autres conflits existent, d'abord un entre les militaires et les survivants puis un entre les militaires et les extraterrestres. Le premier se superpose à l'axe du pouvoir alors que le second opère à l'extérieur de celui-ci. Une quatrième faction émerge à la fin de l'histoire, celle du G-man et de son employeur. Son objet est de prendre possession de Xen. Cela suppose ainsi un conflit avec la faction extraterrestre, conflit qui se retrouve aussi en marge de l'axe du pouvoir. La figure suivante permet de représenter le schéma actanciel de *Half-Life* ainsi que la dynamique des quatre factions.

Figure 3.3 La représentation actancielle de l'histoire d'*Half-Life*



2.3 *Half-Life*, une représentation altérée de la figure citoyen-armé

2.3.1 Freeman a-t-il rétabli l'ordre dans Black Mesa?

Si l'on ne tient pas compte de la conclusion de *Half-Life*, l'objet de Freeman est très similaire au rétablissement de l'ordre pour le citoyen-armé. Il est donné par un scientifique inconnu. Ce dernier représente l'appel à l'aide de la faction des survivants à l'égard Freeman. L'appel rend légitime l'usage de la violence chez

Freeman pour les sauver. Les actions de Freeman, mais également de la faction des survivants s'inscrivent dans l'exercice d'un droit d'autodéfense. Les survivants incarnent dans *Half-Life* une communauté dont la sécurité est sérieusement remise en cause par la menace des extraterrestres et des militaires. Freeman œuvre ainsi à protéger cette communauté, à rétablir l'ordre dans Black Mesa.

En tenant compte de l'ensemble de l'histoire, l'objet de Freeman n'est que partiellement atteint. L'existence d'un destinataire passif en la faction des survivants modifie la signification de l'objet. La signification de l'objet du citoyen-armé est pourtant claire. Le droit d'autodéfense (destinateur) rend légitime le rétablissement de l'ordre (objet) pour protéger la communauté menacée (destinataire). Le discours tombe si l'ordre n'est pas rétabli ou est partiellement rétabli. Cela indiquerait que les actions d'autodéfenses du citoyen-armé sont inutiles puisqu'elles sont incapables d'éliminer entièrement la menace. En changeant le destinataire, la figure tombe aussi, car le droit d'autodéfense rend légitime le rétablissement de l'ordre seulement s'il implique de protéger une communauté menacée. S'il n'existe pas de communauté menacée (ou si elle n'est plus menacée), le droit d'autodéfense ne s'applique plus. L'objet seul du rétablissement l'ordre peut alors être signifié par d'autres destinateurs et destinataires dont les intentions peuvent être malicieuses en regard à la figure (voir *Red Dead Redemption*). Le rétablissement de l'ordre peut même être mené au détriment d'une communauté menacée. C'est le cas pour l'objet de la faction militaire qui s'en prend à la faction des survivants déjà menacée par la faction extraterrestre. Dans le cas de l'objet de Freeman, un doute persiste. Rien n'indique que la menace est écartée et que l'ordre est rétabli à Black Mesa. Or, faute de preuve sur le sort des survivants, il est impossible de confirmer que les actions de Freeman ont bel et bien sauvé les survivants. C'est pourquoi l'objet de Freeman, partiellement réalisé, ne peut que partiellement rejoindre le rétablissement de l'ordre du citoyen-armé.

À la lumière de ce constat, comment interpréter l'ajout à la fin de l'histoire de la faction du G-man et de son employeur comme destinataire, le seul destinataire actif

du schéma? Cette faction ne représente pas une communauté menacée par les extraterrestres et les militaires. Elle n'aide pas Freeman et les survivants à rétablir l'ordre sur Black Mesa. En tentant compte de l'objet de cette faction, conquérir Xen (qui est réalisé avec la mort de Nihilanth), est-il encore possible de considérer l'objet de Freeman comme un rétablissement de l'ordre, même partiel? La réponse est oui. L'objet de Freeman est donné par un membre de la faction des survivants, pas le G-man. On ne peut pas affirmer que Freeman a été commandé par la faction du G-man pour conquérir Xen. Si tel avait été le cas, l'objet de Freeman serait complètement à l'extérieur des balises de la figure. Mettre ses armes au service des intérêts impérialistes d'un individu ou d'une faction se trouve nettement en marge du droit d'autodéfense. Dans une telle situation, l'emploi de la violence serait nécessairement illégitime selon la figure. Or, toutes les actions de Freeman s'inscrivent pour sauver les survivants, et ce, conformément aux prémices de la figure. La faction du G-man ne fait que profiter, indirectement, de la mort de Nihilanth. Cela ne change donc pas le sens de l'objet de Freeman donné par un survivant, mais dont le destinataire désigné (soit les survivant) ne profite pas. Son objet demeure un rétablissement partiel de l'ordre sur Black Mesa pour protéger les survivants.

2.3.2 Freeman, l'automate

Étant scientifique, Freeman n'est pas pressenti à utiliser des armes à feu et encore moins à les utiliser pour rétablir l'ordre. Dès le début de l'histoire, Freeman trouve des armes et il ne se départira jamais de celles-ci. Ce sont les actions hostiles des extraterrestres et des militaires qui amènent Freeman à s'armer et à tuer pour se défendre. S'il ne le faisait pas, il serait mort, car ses ennemis n'hésiteraient pas à le tuer. Il est clairement dépeint dans le jeu que les survivants non armés sont massacrés par les deux factions hostiles. Encore une fois, l'histoire du jeu impose une situation où le fait d'être armé et de tuer est nécessaire à la survie du protagoniste.

Il est à noter que Freeman est un personnage muet[61]. Il ne dialogue pas et ne communique pas non plus ses émotions. Il exécute « mécaniquement » ses missions sans indiquer comment il se sent par rapport à celles-ci. Freeman n'exprime pas de réticences ou de remise en question de ses missions. L'absence d'émotions chez Freeman le distingue ainsi de Parker. Cela explique pourquoi Freeman n'exprime pas de haine vis-à-vis les extraterrestres et les militaires. Freeman possède un parfait contrôle sur lui-même. Ceci lui évite de traverser la ligne entre l'usage légitime et illégitime de l'arme à feu. Ses armes servent en effet qu'à le protéger et à protéger les survivants. Jamais Freeman ne menace des innocents avec son arme. Jamais il ne s'éloigne de l'objectif de ses missions à cause d'un manque de contrôle sur soi. Son usage d'armes à feu s'identifie parfaitement au citoyen-armé. De plus, Freeman garde son sang-froid face aux mutants alors que ceux-ci terrorisent les survivants mêmes armés. Il ne sombre pas dans la panique lorsqu'il aperçoit pour la première fois les militaires. Freeman ne fuit pas et combat comme le citoyen-armé devant la menace d'un criminel. La doctrine « *stand your ground* » est parfaitement représentée ici. Bref, Freeman est une représentation fidèle du sujet de la figure.

2.3.3 Définir la menace dans un monde qui n'est pas divisé en deux

L'axe du pouvoir ne présente pas un conflit binaire. Certes, les survivants apparaissent comme d'innocentes victimes exerçant pleinement leur droit d'autodéfense contre les deux factions d'opposants les menaçant. Toutefois, ces deux factions s'affrontent en parallèle pour le contrôle de Black Mesa. Plus encore, l'existence d'un conflit entre la faction du G-man et la faction extraterrestre pour le contrôle de Xen balaie complètement l'idée véhiculée par la figure d'un monde divisé

[61] Dans les années 90, il était fréquent que les personnages principaux des jeux de tir soient muets. À l'époque, ces jeux ne comptaient souvent pas de dialogues. Les histoires étaient pour la plupart minimalistes et racontées dans les manuels d'instruction. Il faut attendre la fin des années 90 et le début des années 2000 pour que les personnages des jeux de tirs, surtout les personnages protagonistes, parlent.

en deux camps. Dans *Half-Life*, l'existence de multiples conflits rend difficile l'application rigoureuse des étiquettes de « bien » et de « mal ». La faction du G-man est-elle du côté des « gentils » ou des « méchants »? Encore une fois, la figure du citoyen-armé implique une claire distinction qui est insuffisante ici.

Pour Freeman et les survivants, les factions extraterrestre et militaire posent une menace similaire à leur survie. Pourtant les motivations (ou l'absence de motivations) ainsi que la façon dont elles attaquent les survivants imposent de préciser quel genre de menace les deux factions hostiles représentent. Les extraterrestres évoquent davantage des criminels psychopathes, alors que les militaires représentent davantage une intervention illégitime de l'État.

Plusieurs raisons permettent de considérer les extraterrestres comme des criminels. Ils exploitent au maximum de l'effet de surprise quand ils attaquent. Ils procèdent de façon similaire au voleur qui entre par infraction dans une maison alors que la famille est assoupie. Ils profitent justement du chaos engendré par l'explosion du spectromètre pour envahir Black Mesa. L'effet de surprise est également renforcé du fait qu'ils sont inconnus, hostiles et sans motivation affirmée. Ils tuent des innocents comme les psychopathes lors de tueries. Leurs mutants terrorisent les survivants. Monstrueux et hostile, le mutant est un humain déshumanisé devenu une menace pour la communauté des survivants : « pour qu'il suscite immédiatement l'hostilité, l'adversaire doit arborer un physique hideux, agressif, voire inhumain [...] la menace qu'il incarne est tangible [et] si nous ne l'exterminons pas, lui ne se privera pas de le faire » (Fortin, 2006 : 107). La vie de l'humain « derrière » le mutant devient insignifiante. Freeman est encouragé à tuer les mutants au détriment de moyens alternatifs de règlement des conflits (usage de la violence non létale, négociations, etc.). D'ailleurs, ni les survivants ni Freeman ne cherchent à connaitre les intentions des extraterrestres (ou à négocier). Devant l'importance que constitue la menace extraterrestre, les survivants adoptent rapidement une résistance armée. Cela rejoint l'idée véhiculée par la figure qu'il ne faut pas chercher à comprendre ou négocier

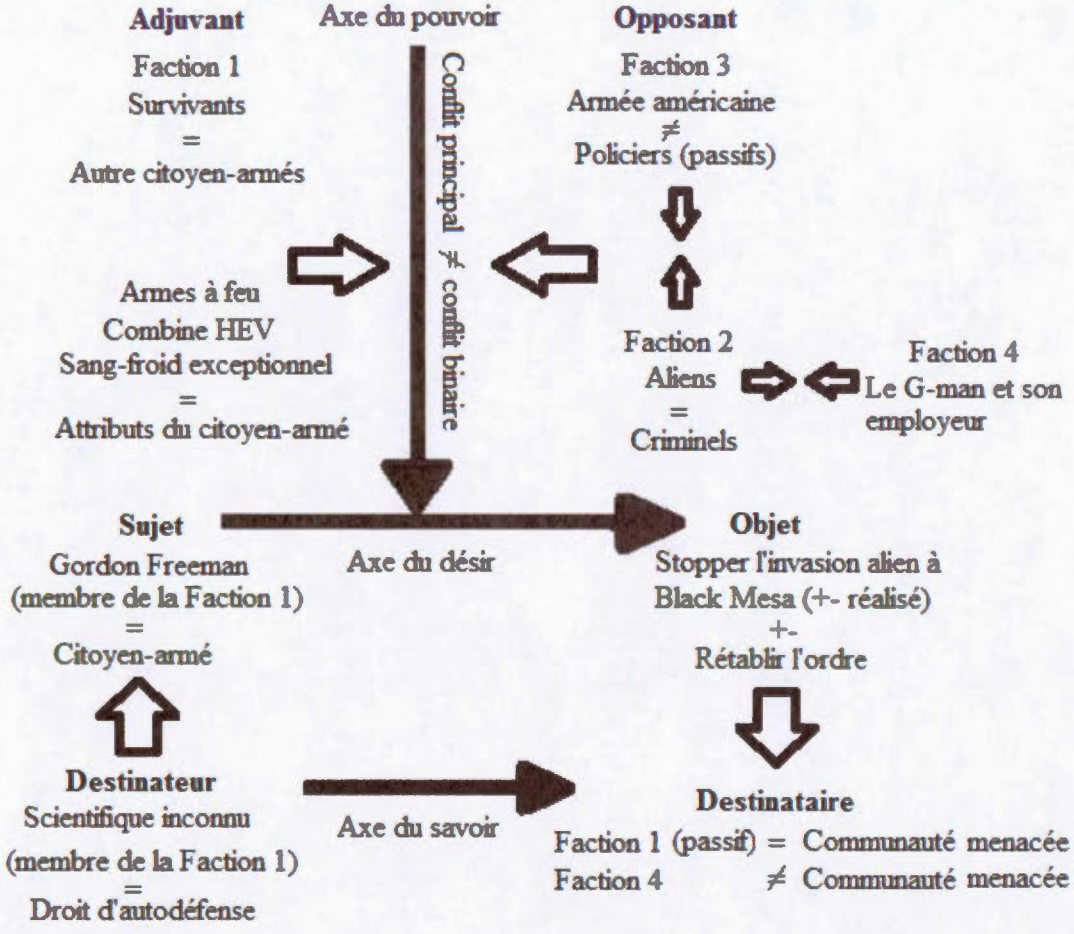
avec les criminels. Il faut au contraire se défendre et éliminer la menace. Puisque ses intentions sont toujours malicieuses, on ne peut donc pas négocier avec le criminel. C'est pourquoi il constituera toujours une menace.

Même si son intervention est plus rapide que l'EDF dans *Red Faction*, la faction militaire incarne une intervention policière illégitime face à la menace extraterrestre. Les militaires désirent rétablir l'ordre comme Freeman, mais leur entreprise est illégitime, car son objectif n'est pas la protection des survivants. Cela n'est pas le cas pour l'EDF. Elle intervient afin de sécuriser la communauté de mineurs. Dans *Half-Life*, l'État par l'entremise de l'armée tente d'imposer un ordre illégitime sur Black Mesa. Cela constitue une déviation majeure par rapport à la figure. *Half-Life* est donc davantage critique du rôle de l'État et de ses moyens de répression que la figure. Certainement, la figure s'avère critique du travail des policiers, s'interrogeant principalement la lenteur de leur intervention pour sauver une victime d'un crime. Par contre, les partisans de la figure ne remettent pas en cause le rôle légitime pour protéger la communauté : « *We live in a world with evil people.* [...] *Those who project evil at home encounter the world's finest law enforcement agencies that protect and serve under protocols, the law and the Constitution* » (Stewart, 2014: 146). L'État, dans la mesure où il respecte la Constitution, est légitime dans son entreprise de répression des criminels. L'action policière devient illégitime lorsqu'elle implique de désarmer le citoyen-armé, brisant du même coup ce « partage » du monopole de la violence légitime entre l'État et le citoyen-armé prôné par la figure. D'après Glenn Beck, laisser à l'État le monopole de la violence pave la voie à la tyrannie (Beck, 2013c). *Half-Life* illustre de façon quasi caricaturale la thèse de Beck. Non seulement les militaires briment Freeman et les survivants de leur droit d'autodéfense, mais en plus, ils bafouent l'ensemble de leurs droits en les tuant. Les militaires poursuivent ainsi l'établissement d'un ordre illégitime à Black Mesa en souscrivant à l'extermination des survivants.

2.3.4 La représentation de la figure du citoyen-armé dans *Half-Life*

Par ses exploits individuels et son contrôle sur soi impeccable, Freeman est une représentation fidèle du citoyen-armé. Ses armes à feu et son sang-froid exceptionnel lui permettant de combattre et d'aider ses alliés répondent aux attributs du citoyen-armé. Par contre, son objet plus ou moins réalisé correspond partiellement au rétablissement de l'ordre de la figure. La communauté menacée doit être clairement sauvée par le citoyen-armé, ce qui n'est pas le cas ici. La faction du G-man ne représente pas une communauté menacée même si elle profite de manière opportuniste d'une partie de l'objet de Freeman. Le destinateur correspond puisqu'il s'agit d'un survivant appelant Freeman à mettre fin à l'invasion, légitimant du même coup son droit d'autodéfense. La dynamique des factions a un impact significatif sur la représentation de la figure dans *Half-Life*. Le conflit principal n'est pas binaire. Les deux factions d'opposants s'affrontent entre elles pour Black Mesa. Un autre conflit existe aussi en marge entre les extraterrestres et le G-man et son employeur. Avec ces deux conflits en marge de l'axe du pouvoir, il est impossible de distinguer clairement les forces du bien et les forces du mal. Cette distinction est fondamentale dans la figure. Un autre élément de divergence important est le fait que l'Armée américaine s'identifie certes à des policiers, mais ceux-ci sont actifs et surtout des opposants à Freeman. Pour être conforme, l'Armée américaine aurait dû être des policiers passifs. Certains éléments sur l'axe du pouvoir concordent néanmoins avec la figure. La faction des survivants agit comme des citoyen-armés au même titre que Freeman. Les extraterrestres évoquent parfaitement les criminels. Compte tenu de ces multiples discordances majeures (mais minoritaires), il est possible d'affirmer que la figure sans être renversée est significativement altérée. L'image suivante illustre l'altération de la figure dans la structure narrative de *Half-Life*.

Figure 3.4 La représentation actancielle du citoyen-armé dans *Half-Life*



3 *Red Dead Redemption*

3.1 L'histoire de *Red Dead Redemption* : la Frontière revisitée

Red Dead Redemption revisite la période de la Frontière. L'histoire se déroule en 1911 dans les États fictifs de New Austin, West Elizabeth ainsi que la province mexicaine fictive de Nuevo Paraíso. Le protagoniste est l'américain John Marston, un ancien membre de gang qui depuis plusieurs années tente de refaire sa vie après avoir

fondé une famille. Marston est chargé par l'agent Ross, responsable du Bureau of Investigation (BOI), de leur livrer Bill Williamson, Javier Escuella et Dutch van der Linde, des membres de l'ancien gang de Marston. Marston est contraint de réaliser cette mission puisque le BOI détient en otage sa femme Abigail et son fils Jack. Une fois le travail complété, Ross promet de tous les libérer et de les laisser vivre en paix.

Williamson se trouve à Fort Mercer, dans le New Austin. Il a fondé un nouveau gang. Marston essaie d'abord de convaincre Williamson de se livrer, mais sa tentative échoue. Il est blessé et laissé pour mort. Marston est néanmoins sauvé et soigné par Bonnie MacFarlane, une rancher. Marston paie sa dette envers elle en protégeant son ranch des attaques de bandits. Pour réaliser sa quête principale, Marston comprend qu'il devra prendre d'assaut Fort Mercer, mais une telle entreprise demande des alliés. Il demande d'abord l'assistance du marshal Leight Johnson. Johnson accepte si en retour, Marston l'aide à éliminer des bandits dans son comté. Marston est aussi assisté par Nigel West Dickens, un excentrique vendeur ambulant. Dickens accepte de collaborer avec Marston, car celui-ci l'a sauvé de bandits. Dickens le met en contact avec Seth Briars et Irish Seth. Seth est un chasseur de trésor capable d'infiltrer le gang de Williamson. Pour sa part, Irish est un Irlandais alcoolique, mais dont les contacts permettent à Marston d'acquérir une mitrailleuse Gatling essentielle à l'assaut du fort. Dans les deux cas, Marston doit réaliser des missions pour obtenir leur soutien. Ces missions impliquent souvent des actes criminels (vol, menace, meurtre, etc.). Dickens, mais surtout Briars et Seth sont en effet des truands. Une fois leur soutien garanti, Marston donne l'assaut au fort. Pourtant, Williamson est introuvable. Un membre de son gang capturé révèle qu'il a rejoint Javier Escuella au Mexique. Marston traverse donc la frontière mexicaine.

Marston arrive dans la province de Nuevo Paraíso alors qu'un soulèvement paysan a lieu. Marston sollicite l'aide du gouverneur local, Agustin Allende, un tyran, pour trouver les deux fugitifs. Allende dit savoir où se trouve Escuella. Il demande en retour à Marston d'épauler ses soldats dans leur répression des rebelles. Marston est

obligé, malgré ses réticences, de participer aux massacres de civils et à la capture de femmes qui seront utilisées comme esclaves sexuelles. Parallèlement, il aide aussi les rebelles, entre autres leur leader Abraham Reyes. Marston l'aide, car Reyes lui promet aussi de trouver Escuella. Marston offre ainsi ses services aux deux camps simultanément. Il est finalement trahi par le gouverneur. Ses soldats l'attirent dans un guet-apens, mais l'intervention de rebelles le sauve. Reyes lui indique ensuite qu'Escuella est à la prison d'El Presidio. Escuella et Williamson paieraient le gouverneur pour sa protection. Avec l'aide de rebelles, Marston capture Escuella et le livre à Ross. Williamson est aux côtés d'Allende alors que les rebelles prennent d'assaut son palais. Williamson et Allende tentent de s'enfuir, mais ils sont rattrapés et exécutés par Marston et Reyes. Marston retourne aux États-Unis et livre le corps de Williamson à Ross. Ross signale à Marston que Dutch est dans le West Élizabeth et qu'il forme un nouveau gang composé d'Amérindiens dans une réserve indienne.

Pour capturer Dutch, les agents du BOI vont collaborer activement avec Marston. Peu de temps après l'arrivée de Marston dans l'État, le gang de Dutch attaque la banque de la ville de Blackwater. Dutch manipule la rancœur de plusieurs Amérindiens contre le système des réserves et le racisme des blancs pour fomenter une révolte. Marston et les agents repoussent l'attaque, mais Dutch exécute quand même froidement une jeune femme innocente. Pour le BOI, Dutch est un tueur sanguinaire. D'après Marston, Dutch est plutôt un idéaliste et contrairement aux autres bandits ou aux magistrats corrompus, il commet des crimes pour défendre les moins nantis. Cependant, Marston dénonce ses excès de violence. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il a quitté son ancien gang. Pour mettre fin au gang de Dutch, BOI appelle en renfort l'Armée américaine pour prendre d'assaut le repère du gang dans une réserve. Plusieurs Amérindiens sont tués. Quant à Marston, il affronte Dutch qui finit par se suicider. Avant de passer à l'acte, Dutch lui explique que sa mission de le livrer au BOI ne changera rien, car l'État ne respecte jamais sa parole. Malgré cela, l'agent Ross félicite Marston pour son travail. Ross le libère lui et sa famille.

Durant un temps, Marston retrouve une vie normale. Il s'occupe de son ranch et de l'éducation de son fils. Il insiste pour que Jack ne devienne pas un criminel. Marston lui apprend quand même l'usage de l'arme à feu pour se défendre et chasser. Toutefois, Ross ne tient pas sa promesse. Accompagné de soldats, il attaque le ranch. Marston est forcé d'éloigner sa famille pour la protéger. Marston est finalement abattu. L'histoire du jeu saute alors en 1914. Jack et Abigail ont réussi à fuir, mais cette dernière est morte de la maladie. Jack vit désormais une vie semblable à celle de son père. Il désire le venger. Il se donne pour mission d'éliminer Ross désormais retraité. Ross a d'ailleurs reçu tous les mérites d'avoir « nettoyé » la Frontière des gangs criminels. Jack le retrouve près d'un lac au Mexique et le tue dans un duel.

3.2 La représentation actancielle de *Red Dead Redemption*

3.2.1 Le schéma manipulatoire

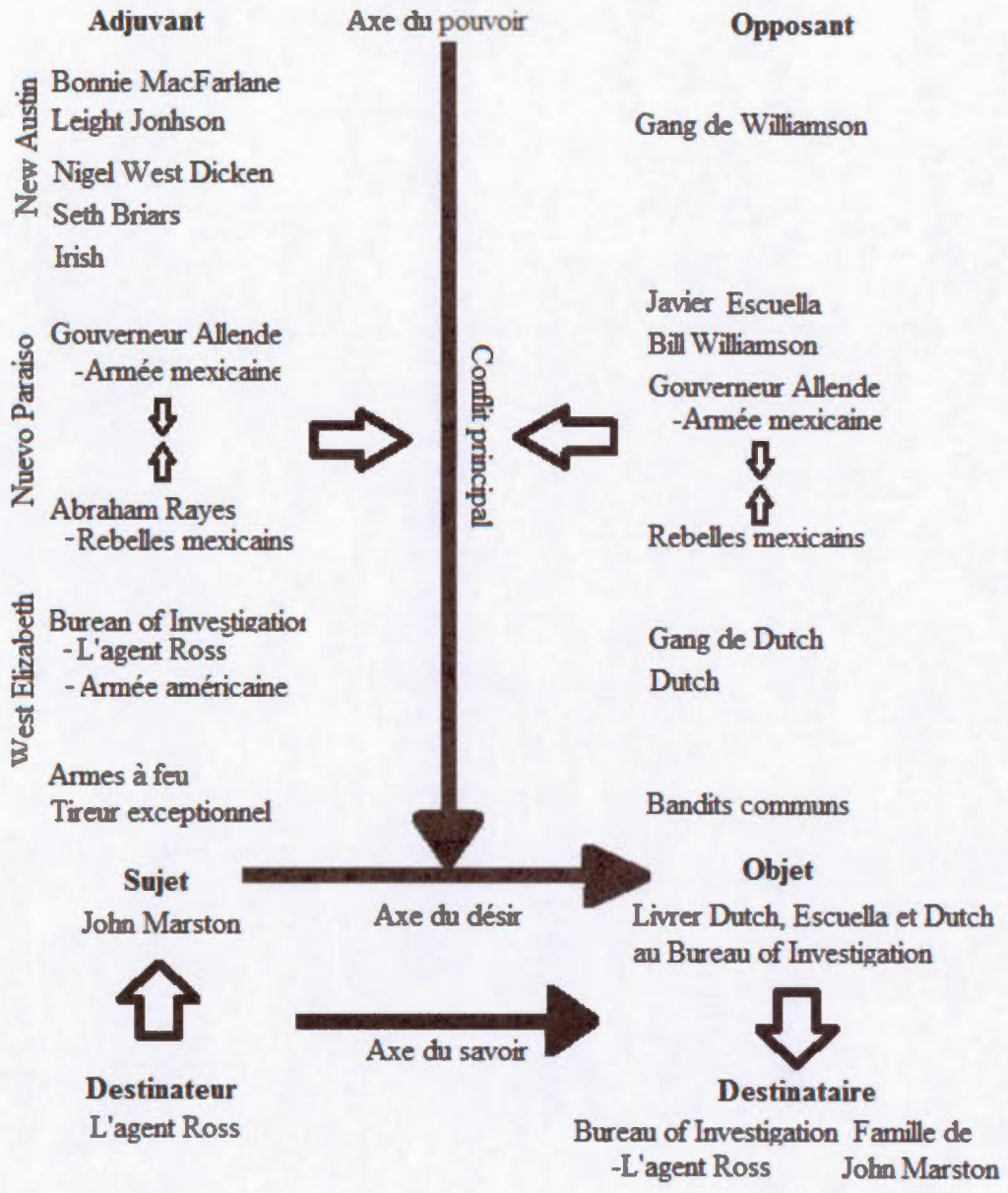
Le schéma manipulatoire couvre l'histoire se déroulant en 1911. John Martson est le sujet. L'objet est de livrer Williamson, Escuella et Dutch au BOI. L'objet est pleinement réalisé après le suicide de Dutch. L'agent Ross est le destinateur-anti-sujet, mais il révèle sa véritable nature une fois le schéma manipulatoire complété. Ici, il agit comme destinateur. Il y a quelques destinataires. En premier lieu, il y a le BOI qui profite de l'éradication des trois truands. Ross en bénéficie pour sa gloire personnelle. Ensuite, il y a Marston et sa famille qui sont libérés une fois que l'objet est complété.

L'axe du pouvoir est assez chargé. Avant d'aborder les adjuvants et les opposants spécifiques à New Austin, Nuevo Paraiso et West Elizabeth, il importe de distinguer les actants dits « communs », c'est-à-dire ceux présents dans l'ensemble des territoires visités par Marston. Les adjuvants communs réfèrent d'abord aux attributs

de Martson, entre autres ses armes à feu et son l'habileté exceptionnelle pour tirer dans des duels. Les opposants communs renvoient aux bandits non reliés au gang de Williamson ou de Dutch. L'histoire conduit obligatoirement Marston à les tuer, à les capturer ou les éviter selon la situation.

La liste des actants spécifiques se conçoit ainsi. Dans le New Austin, Bonnie MacFarlane est un adjuvant dans la mesure où elle sauve la vie de Marston (mort, Marston n'aurait pas pu réaliser l'objet!). Les autres adjuvants sont le shérif Johnson, Dickins, Briars et Irish. Les opposants sont le gang Williamson. Au Mexique, un syncrétisme actanciel apparait. Le gouverneur Allende et ses soldats sont adjuvants quand Marston assiste le gouvernement dans sa répression. Durant ces missions, les rebelles sont des opposants. À l'inverse, lorsque Marston travaille pour Rayes, les rebelles sont des adjuvants et les soldats du gouverneur, des opposants. Escuella et Williamson sont aussi des opposants, car ils résistent à leur capture. Dans le West Elizabeth, le BIO (incluant Ross) et l'Armée américaine sont des adjuvants à Marston. Le gang forme les opposants. Dutch est l'anti-sujet du schéma manipulatoire puisque c'est uniquement en le tuant que l'objet de Marston est réalisé.

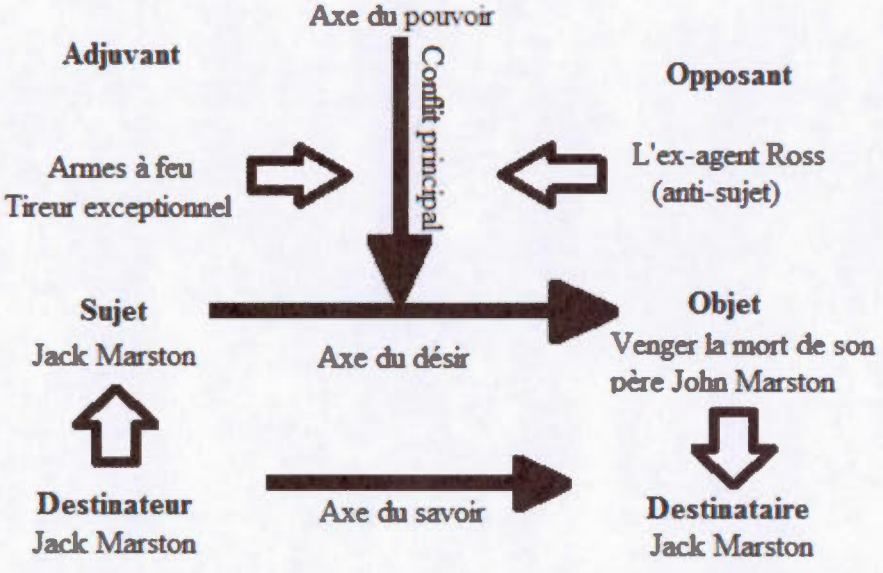
Figure 3.5 Le schéma manipulatoire de *Red Dead Redempton*



3.2.2 Le schéma post-manipulatoire

La manipulation du sujet tombe lorsque Ross attaque le ranch de Marston. Par cet acte, Ross renie sa parole envers Marston. Marston comprend alors que Dutch avait raison. Ce faisant, le schéma post-manipulatoire peut débuter. Celui-ci se déroule en 1914. Le schéma fait intervenir peu d'actants. Il n'est pourtant pas moins important. Puisque John Marston est mort durant l'attaque de Ross, un nouveau sujet apparait en son fils Jack. Le nouvel objet est de venger la mort de père. Jack est lui-même son propre destinateur et le seul destinataire. La liste d'adjuvants se limite aux armes à feu ainsi qu'à l'habileté exceptionnelle à tirer héritée de son père. Cette habileté est déterminante pour surmonter son seul opposant, l'anti-sujet Ross. Ross souhaite en effet éviter cette rétribution à son égard. L'objet de Jack est pleinement réalisé après avoir tué Ross dans un duel.

Figure 3.6 Le schéma post-manipulatoire de *Red Dead Redemption*



3.3 La figure du citoyen-armé renversée

3.3.1 Williamson, Escuella et Dutch, de réelles menaces?

À première vue, livrer les criminels Williamson, Escuella et Dutch au BOI est proche de l'objet du citoyen-armé. Ils ont tous des antécédents criminels. Ceci dit, est-ce qu'ils constituent une menace véritable pour les communautés ou pour Marston et sa famille? Pour qu'il y ait rétablissement de l'ordre, encore faut-il qu'une communauté soit menacée. Rien n'indique que le gang de Williamson pose une menace directe aux communautés de New Austin. En fait, les bandits communs constituent une menace plus importante en s'attaquant au ranch de Bonnie MacFarlane et au comté du shérif Johnson. Williamson lui-même représente encore moins une menace lorsqu'il est terré au Mexique. Caché à la prison d'El Presidio au Mexique, Escuella ne constitue pas non plus une menace. Bref, ce sont des criminels certes, mais des criminels qui ne menaçaient pas une communauté.

Or, le droit d'autodéfense ne cautionne pas l'usage de la violence pour éliminer n'importe quel criminel. Il faut a priori que le citoyen-armé (ou sa communauté) soit victime d'une attaque. La figure est claire. Le droit d'autodéfense met de l'avant un usage défensif de l'arme à feu en réponse à une menace. La figure laisse en quelque sorte la traque des criminels aux policiers qui disposent des outils et des ressources pour y arriver. Dans *Red Dead Redemption*, le Bureau of Investigation délègue à Marston la traque des trois criminels alors que cela relève de sa compétence. Ironiquement, la BOI ne fait rien en ce qui concerne les bandits communs, la véritable menace pour certaines communautés. Cela démontre la déconnexion de l'État vis-à-vis les priorités des communautés en matière de sécurité.

Le gang de Dutch constitue-t-il une menace? La réponse est ambivalente. Du point de vue du BOI, lui et son gang posent une menace aux communautés de West Élizabeth.

Le BOI se considère dans son droit légitime de défendre la ville, d'autant plus que le gang s'en prend à citoyens sans défense. Le meurtre de la jeune femme innocente illustre le degré de dangerosité que pose ce gang. Contrairement à Williamson et Escuella, la menace s'avère réelle. Cependant, le gang de Dutch revendique un droit d'autodéfense similaire à celui des mineurs révolutionnaires dans *Red Faction*. Les actions de son gang expriment une violence défensive au même titre que la Red Faction vis-à-vis Ultor. Le groupe vise en effet à protéger la communauté des Amérindiens menacée par le système des réserves jugé répressif qui les maintient dans la pauvreté. Le gang considère que la civilisation occidentale méprise et menace leur mode de vie traditionnel[62]. Le BOI et le gang de Dutch s'affirment tous deux être du « bon côté ». Tous deux revendiquent un usage légitime de la violence. Malgré leur opposition, tous deux proposent un rétablissement de l'ordre pour protéger leurs communautés respectives. Cette situation renverse complètement la figure. La figure se maintient uniquement dans un rapport manichéen où le citoyen-armé est clairement distingué du criminel. Les mélanger brouille cet antagonisme nécessaire. C'est justement ce que fait *Red Dead Redemption* en plaçant de façon équivalente le gang

---

[62] La critique du système des réserves amérindiennes et du racisme institutionnalisé dans *Red Dead Redemption* rejoint les propos de plusieurs spécialistes de l'histoire amérindienne aux États-Unis. Au XIXe siècle, l'expansion à l'Ouest conduit le gouvernement américain à revoir le statut territorial des Amérindiens. Afin d'éviter que les pionniers soient « contaminés » par la manière de vivre amérindienne, les tribus ont été confinées, souvent de force, dans des réserves (Carlson, 1981 : 1; Mcdonnal, 1991 : 1). Le système de réserve incorpore aussi la doctrine d'assimilation des Amérindiens. Les valeurs, la culture et les rites amérindiens sont considérés par les Occidentaux comme arriérés et non-civilisés. Un système de peine est établi. Il interdit plusieurs us et coutumes tels que les danses traditionnelles, la pratique de la médecine amérindienne ainsi que la polygamie (Code of Indian Offenses Affairs, 1883). À la fin du XIXe siècle, sous la pression des spéculateurs fonciers et des assimilationnistes, le gouvernement américain amorce la parcellisation des réserves (Carol et Sandweiss, 1994 :174). En plus de restreindre davantage la taille des réserves, la parcellisation les divise en petits lots détenus de façon privée par des propriétaires. Ceci force les Amérindiens à adopter la manière de vivre occidentale, soit de tenir une maison, d'adopter le modèle familial nucléaire, de cultiver la terre, etc. (Gibson, 1988 : 226-229) La parcellisation brise du même coup l'importance de la tribu dans l'organisation de la vie familiale et sociale amérindienne (ibid). La parcellisation des réserves ainsi que la criminalisation de rites ancestraux amènent plusieurs rébellions amérindiennes, toutes réprimées par l'Armée américaine. Le massacre de « Wounded Knee », au Dakota du Sud, en 1890 illustre la dynamique de la révolte amérindienne et de la répression durant cette période (Kehoe, 1989 : 15). À Wounded Knee, une tribu de Lakota refusait la parcellisation de la réserve et continuait de pratiquer la « danse des fantômes ». Elle fut massacrée par des troupes américaines. *Red Dead Redemption* représente très bien cette période de tensions entre les communautés autochtones, les communautés blanches et le gouvernement américain. Le soulèvement des Amérindiens dans le West Elizabeth ainsi que sa répression par le Bureau of Investigation et l'Armée américaine illustre aussi la répression violente de ces révoltes à l'époque.

de Dutch et le BOI, brouillant du même coup les frontières entre le bien et le mal, l'usage légitime et illégitime de la violence. C'est la notion même de criminel qui est déconstruite, car plus rien ne sépare le criminel du citoyen-armé. Compte tenu de cette situation et malgré la gravité des crimes commis, il est impossible de considérer le gang de Dutch comme des criminels selon la définition du citoyen-armé.

3.3.2 John Marston, un protagoniste équivoque

Marston est un personnage ambigu et plus complexe que Parker et Freeman. Il n'est pas muet comme Freeman. Il discute avec les autres personnages et livre ses états d'âme sur ses missions. Il comprend que le Bureau of Investigation l'utilise pour faire son « sale travail ». Marston dénonce ce traitement et que sa famille soit prise en otage pour le forcer à traquer les trois criminels. Marston n'est donc pas comme Freeman, un automate qui accepte mécaniquement ses ordres. D'ailleurs, Marston ne croit pas que de livrer Williamson, Escuella et Dutch au BOI va améliorer la sécurité des communautés. D'après lui, la principale menace n'est pas ces trois criminels, mais l'État[63]. Il reconnait néanmoins que les bandits communs sont une menace. Durant son périple, il n'hésite pas à porter secours à des personnes comme Bonnie MacFarlane aux prises avec ces bandits. Ironiquement, c'est en marge de l'axe du désir que Marston rejoint le plus le citoyen-armé.

Par contre, Marston est marqué par son passé criminel. Ex-membre d'un gang, Marston a commis des crimes pour lesquels il n'a jamais été puni. Sur son passage avec le gang, Marston est perplexe. Il défend la légitimité de ses crimes, car selon lui, ils impliquaient de voler aux riches pour donner aux pauvres. Par contre, il s'est

---

[63] Un échange entre Marston et Ross exprime l'aversion de Marston à l'égard de ce dernier.
« **Ross**: *How was it seeing him* [Dutch après l'attaque de la banque de Blackwater] *after all this time? Did it tug on your heartstrings?*
Marston: *Kinda reminds me of you. Violent piece of shit who went and confused himself with God.*
Ross: *Isn't that sweet of you? And now you must kill him. Your side is chosen.*
Marston: *My side ain't chosen. My side was given. I'd kill you a hundred times before I killed Dutch, if it was an option.* »

distancé du gang lorsque Dutch a augmenté le degré de violence du groupe[64]. Pour Marston, l'usage offensif est légitime lorsqu'il soutient une cause sociale, mais cette violence doit respecter certaines limites. Ces limites sont pourtant relatives. A priori, Marston semble suivre certaines normes évoquant les vertus et la droiture morale du citoyen-armé. Il refuse d'intimider ou de tuer une femme. Quelques fois, il va tenter de résoudre des conflits par la diplomatie afin d'éviter d'utiliser ses armes à feu, mais souvent, l'utilisation de la force est inévitable. Toutefois, Marston accepte de piétiner sur ses principes lorsque son objet est en cause. C'est le cas au Mexique alors qu'il assiste les missions de répression du gouverneur Allende impliquant le massacre de civils et la traite sexuelle de femmes (Marston ne participe pas aux viols, mais il collabore avec les soldats qui les capturent). Sa mission de trouver Escuella est plus importante que la vie de paysannes mexicaines innocentes. C'est l'idée que pour arriver à ses fins, il faut se résoudre à traverser ses propres normes. Étant donné son passé criminel et sa conduite dans ses missions reliées directement à l'objet, Marston s'écarte significativement du citoyen-armé.

---

[64] Deux échanges précisent la pensée de Marston à l'égard de son ancien groupe. Premier échange entre Reyes et Marston, le second entre Ross et Marston

Reyes: [...] *So how did you meet this Williamson and Escuella*?
Marston: *We ran in the same gang together. Under a fella called Dutch. We were all bad kids; lost, angry, and forgotten. He kinda saved us.*
Reyes: *And turned you into criminals?*
Marston: *Dutch didn't see it that way. We robbed banks, stole from the rich,and we gave the money to people who needed it more.*
Reyes: *So he was a revolutionary too? Like me?*
Marston: *I suppose. He saw that the system of power was rotten; that good people had been crushed for too long, and he believed that change could only succeed if it was brutal and relentless. Make America what he felt it was supposed to be.*
Reyes: *I like the sound of this, Dutch. Another violent idealist! Where is he now?*
Marston: *I don't know. But I gotta find him once I'm done with them two. In the end, he went insane. Lost faith in everything and everyone.*
[...]
Ross: *This old gang of yours just won't die easily, will it? I wonder how many deaths you are all responsible for? How much money you took from pockets of hard-working citizens?*
Marston: *We did more for the people with the money we took than the damn government ever did.* »

3.3.3 Un État manipulateur dominé par le mensonge

La représentation de l'État dans *Red Dead Redemption* par l'entremise du Bureau of Investigation se différencie de celui dépeint dans *Red Faction* et *Half-Life*. Dans *Red Faction*, même si l'État est trop éloigné pour rétablir l'ordre sur Mars, il penche quand même du côté des mineurs. L'État accepte en quelque sorte le partage du monopole de la violence. Dans *Half-Life*, c'est l'inverse. À la menace extraterrestre, la réponse étatique est rapide. Cependant, l'État se trouve du « mauvais côté » puisqu'il rejette la coopération avec les survivants. L'État refuse tout partage du monopole de la violence et nie l'ensemble des droits des survivants. Dans les deux jeux précédents, les actions de l'État se traduisent clairement soit du côté allié ou du côté ennemi au sujet. La situation est toute autre dans *Red Dead Redemption*. L'État joue sur les deux tableaux selon ses intérêts. Cet État fait d'abord écho au principe de conservation (ou de « raison d'État ») évoqué par Machiavel lorsqu'il place le prince (ou l'État) au-dessus de la morale :

> « Bien des gens ont imaginé des républiques et des principautés telles qu'on n'en a jamais vu ni connu. Mais à quoi servent ces imaginations ? Il y a si loin de la manière dont on vit à celle dont on devrait vivre, qu'en n'étudiant que cette dernière on apprend plutôt à se ruiner qu'à se conserver ; et celui qui veut en tout et partout se montrer homme de bien ne peut manquer de périr au milieu de tant de méchants. Il faut donc qu'un prince qui veut se maintenir apprenne à ne pas être toujours bon, et en user bien ou mal, selon la nécessité » (Machiavel, 1532 (trad. Dupouey, 2009 : chap. XV))

Pour rétablir l'ordre, l'État dans *Red Dead Redemption* est prêt à bafouer les droits de ses citoyens, à transgresser toute norme ou toute loi à l'instar du criminel. Pour capturer des criminels, il peut prendre en otage une famille innocente. Si cela s'avère utile ou nécessaire, il peut aussi manipuler ses citoyens[65].

---

[65] Avant de partir à l'assaut du gang de Dutch, Marston demande de voir sa famille. Ross refuse. Marston dénonce alors le fait manipulé. Ross en profite pour lui expliquer le rôle de l'appareil répressif de l'État.
Ross: *Now, I'm not a great intellect, but the metaphysical leap from admiring the flower to shooting a man in the head because he doesn't like the flower, is a leap too far. So...I know it's easy. You see we* [Ross et le Bureau of Investigation] *we're the bad guys. We enforce the rules. Now, while the rules may not be perfect, they're really not so bad.*
[...]

Le partage du monopole de la violence entre l'État et le citoyen est une façade, une ruse de l'État afin de minimiser ses risques dans son entreprise pour se débarrasser de Williamson, Escuella et Dutch. Ross révèle en effet à Marston que le BOI craint d'élever au rang de martyrs ces derniers s'ils sont tués par l'État: « [...] *I want you to shoot him for me. And then I'll let you be. The last thing I want to do is make martyrs out of all these people. He can be killed by some petty squabble by another lowlife* ». Utiliser Marston, un individu ayant un passé criminel, fait passer cette forme insidieuse de rétablissement de l'ordre par l'État comme une guerre entre criminels menaçant la sécurité des communautés. Et en se débarrassant Marston, Ross met fin la menace. Dans *Red Dead Redemption*, l'État, d'une certaine façon, parvient à apparaitre à la fois comme une source de désordre, une menace pour les communautés et leur sauveur.

Cependant, même la raison d'État n'explique pas tout. En effet, Williamson, Escuella, Dutch ne constituent pas une menace pour l'État. La menace est inventée de toute pièce par Ross pour servir ses ambitions personnelles. Il utilise son influence dans l'appareil répressif de l'État afin de servir ses propres intérêts. Mais le véritable tour de force de Ross n'est pas d'avoir manipulé Marston et de l'avoir éliminé ensuite. C'est plutôt d'apparaitre aux yeux des communautés comme le citoyen-armé ayant libéré la Frontière des pires criminels. Ross rejoint parfaitement la réflexion d'Hannah Arendt concernant le rapport ambigu entre la vérité et le paraitre chez l'homme d'État :

> « Il n'a jamais fait de doute pour personne que la vérité et la politique sont en assez mauvais termes, et nul, autant que je sache, n'a jamais compté la bonne foi au nombre des vertus politiques. Les mensonges ont toujours été considérés comme des outils nécessaires et légitimes, non seulement du métier de politicien ou de démagogue, mais aussi d'homme d'État » (Arendt, 1954 (trad. Gallimard 1992) : 289-290).

Ross: [...] *I'll tell you what the alternative is. It's not complicated. It's about one man and his gun versus another man. Sure, civilization may be dull, but the alternative, Mr. Marston, is hell.*
Marston: And, the way you enforce this civilization, this freedom for men to like or not like flowers or whatever in God's name you were just talking about, is to kidnap a man's wife and son?
Ross: *Well, I know there's contradictions. I'm not going to lie to you. As I said, I'm not a great intellect. Now, after the debacle with the army and the bank, we have to put Mr. Van der Linde to rest ourselves. Will you help us?*
Marston: *Do I have any choice?*
Ross: *Now that you mention it, no.*

Un État manipulateur dominé par le mensonge de ses magistrats est incompatible avec la conception de l'État dans la figure.

3.3.4 La vengeance de Jack Martson, la « vraie justice »?

Animé par un désir de vengeance vis-à-vis Ross, l'objet de Jack n'est pas un rétablissement de l'ordre légitime. Jack traque et tue Ross pour assouvir sa haine personnelle. Vu ses antécédents et l'État illégitime qu'il représente, considérer Ross comme le criminel n'est pourtant pas complètement éloigné du discours du citoyen-armé. Néanmoins, Ross ne représente pas une menace pour Jack, sa famille ou une autre communauté. Qui plus est, Jack n'a plus de famille à protéger puisque sa mère est morte de la maladie. L'objet de Jack ne peut donc pas être légitimé par le droit d'autodéfense. Cette forme de rétribution évoque davantage le « code d'honneur », sorte de punition extrajudiciaire longtemps en vigueur dans les États du sud des États-Unis. (David Fischer, 1989: 765). Elle impliquait notamment à l'individu se jugeant lésé par un autre de le poursuivre et de le punir même des années plus tard. Cette pratique est similaire en apparence à la figure. Toutefois, elle s'en écarte étant donné que le criminel traqué ne pose plus une menace envers l'individu se sentant lésé. C'est pourquoi elle sort des balises du droit d'autodéfense. En tuant un individu qui ne posait pas une menace, Jack traverse complètement la frontière entre l'usage légitime et illégitime de l'arme à feu. De façon plus marquée que Parker dans *Red Faction* lors de ses confrontations avec Gryphon et Capek, Jack s'emploie à une utilisation malicieuse de l'arme à feu. Ironiquement, John Marston malgré sa droiture morale poreuse se rapproche plus du citoyen-armé que de son fils. John a tenté d'éduquer son fils à ne pas devenir un criminel, c'est pourtant un criminel que Jack est devenu au sortir de son duel avec Ross. Ross, quant à lui, correspond à une victime innocente en dépit de son passé. Il conservera sans doute ses honneurs et

pourrait même devenir un martyr, un prétexte pour l'État de traquer et de tuer Jack.

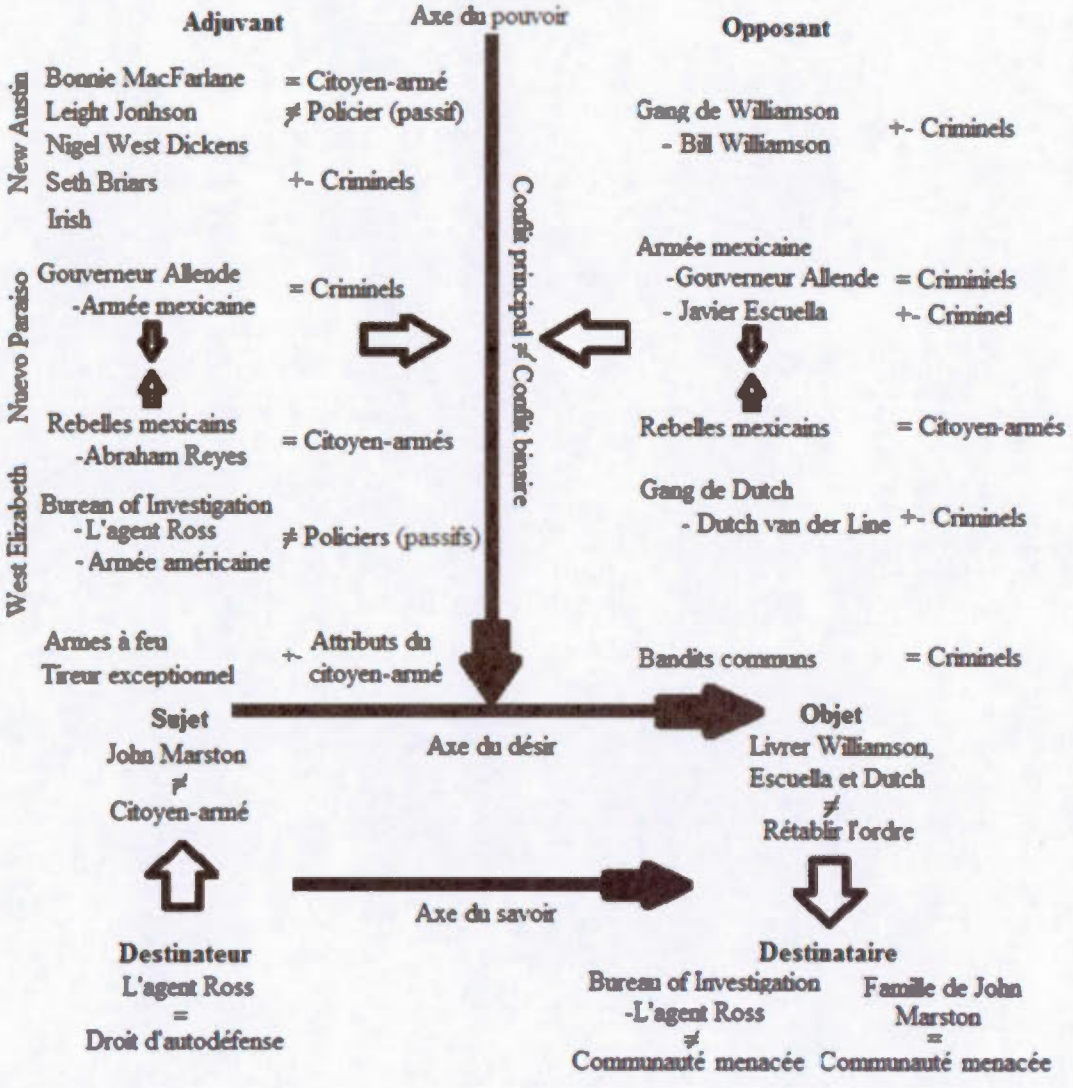
3.3.5 La représentation du citoyen-armé dans *Red Dead Redemption*

Dans le schéma manipulatoire, John Marston ne peut être identifié même partiellement au citoyen-armé. Certes, les attributs du sujet Marston s'identifient partiellement à ceux du sujet de la figure. Marston est en effet toujours armé, mais sa moralité sélective l'éloigne des autres attributs du citoyen-armé en matière de vertus et de droiture morale. Son passé criminel et l'usage illégitime de la violence dans plusieurs missions relatives à son objet supplantent l'importance de son assistance à l'endroit de citoyens menacés par des bandits. Cela explique pourquoi le sujet Marston ne correspond pas au sujet citoyen-armé en dépit qu'il possède partiellement des attributs du citoyen-armé. Livrer Williamson, Ecuella et Dutch un objet complètement incompatible. D'une part, il est attribué par Ross afin de servir ses intérêts personnels. D'autre part, il est impossible d'affirmer que les trois truands correspondent à une menace tel qu'entendu par la figure. Le seul destinataire s'identifiant à une communauté menacée est la famille de Marston (et elle est menacée par le Bureau of Investigation et non les trois criminels). L'objet n'est donc pas encadré par les modalités du droit d'autodéfense. Williamson et Escuella s'identifient partiellement au criminel de la figure puisqu'ils ne constituent pas une menace avérée malgré leurs antécédents criminels. Quant à Dutch, il est aussi partiellement criminel. Il a commis des crimes graves à Blackwater tout en menaçant les membres de cette communauté. Cependant, il revendique la défense d'une communauté menacée, celles des Amérindiens, à l'instar d'un citoyen-armé.

L'axe du pouvoir comporte beaucoup de discordances avec celui de la figure. Le marshal Johnson représente un policier qui n'est pas passif puisqu'il aide directement Marston à Fort Mercer. Normalement, il aurait dû être passif. Dickens, Briars et Irish

sont tous des criminels même s'ils aident Marston à Fort Mercer. Ensuite, le gouverneur Allende et ses soldats ne sont pas des policiers passifs. Ils sont actifs, mais surtout illégitimes compte tenu de leur répression vis-à-vis le peuple mexicain. Le Bureau of Investigation (et Ross) et l'Armée américaine sont des policiers actifs. Ils aident Marston activement contre le gang de Dutch. En contrepartie, ils sont illégitimes dans la mesure où ils manipulent Marston en prenant sa famille en otage. Il existe quelques actants concordant avec la figure. Bonnie MacFarlane est une citoyenne-armée, car elle défend son ranch menacé par les bandits. En militant pour renverser Allende, Reyes et ses rebelles sont aussi des citoyen-armés. Ensuite, l'axe du pouvoir ne décrit pas un conflit binaire principalement parce que Marston offre ses services aux deux belligérants dans le conflit mexicain. Marston a donc comme adjuvant à la fois des criminels et comme opposant des citoyen-armés, ce qui est incompatible avec la figure. Ceci illustre l'absence de ligne claire entre le bien et le mal, le juste et l'injuste dans *Red Dead Redemption*. L'ensemble de ces distorsions ne peut qu'entrainer un renversement complet de la figure. Le tableau suivant représente justement l'impact de ces distorsions.

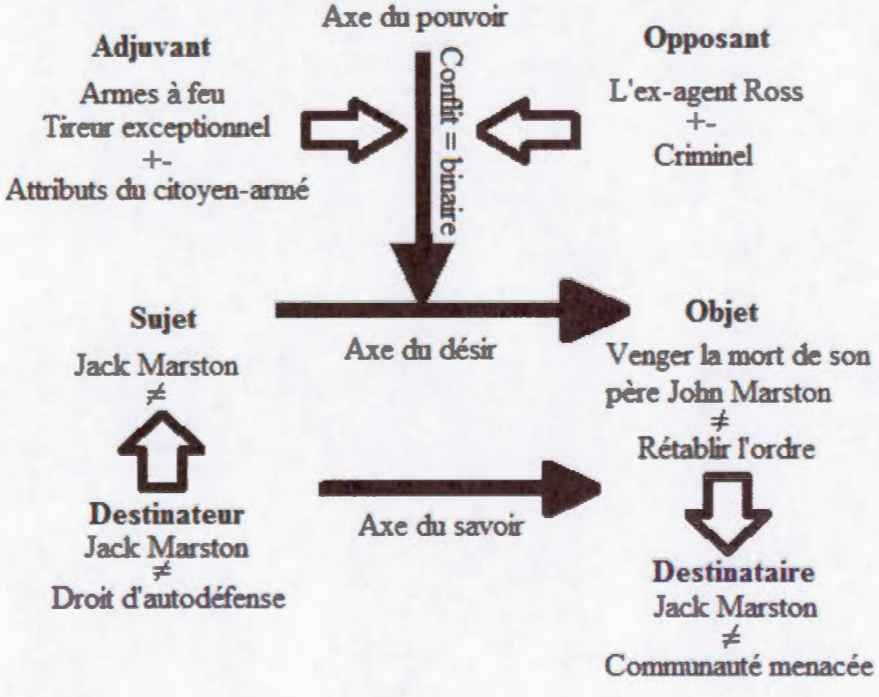
Figure 3.7 La représentation de la figure du citoyen-armé dans le schéma manipulatoire de *Red Dead Redemption*



En ce qui concerne le schéma post-manipulatoire. Venger la mort de son père John Marston est un objet incompatible avec la figure. Certes, Ross a commis des actes malicieux en 1911 (l'attaque du ranch des Marston étant le pire d'entre eux), mais il ne menace aucune communauté en 1914. Il ne peut qu'être partiellement criminel.

Jack Marston n'agit donc pas en légitime défense. Être armé ne suffit pas pour posséder les attributs du citoyen. Le sujet doit posséder une droiture morale et des vertus afin d'éviter de se laisser guider par ses pulsions (par exemple, la vengeance). Celle-ci fait défaut ici, d'où l'identification partielle aux attributs du citoyen-armé. En tuant Ross, Jack réalise un acte de violence à l'antithèse de la figure. Ce faisant, le sujet ne peut pas correspondre au citoyen-armé. Encore une fois, une majorité d'actants ne concordent pas avec la figure. C'est pourquoi, elle est renversée. Le tableau qui suit illustre cette situation de renversement de la figure.

Figure 3.8 La représentation de la figure du citoyen-armé dans le schéma post-manipulatoire de *Red Dead Redemption*



CONCLUSION

1 Retour sur la représentation de la figure du citoyen-armé dans *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption*

Cette analyse avait pour but de répondre à la question suivante : quelle est l'influence du niveau de complexité de la structure narrative dans la représentation de la figure du citoyen-armé? La thèse mise de l'avant était qu'un jeu de tir ayant une structure narrative simple reproduirait fidèlement la figure du citoyen-armé. Une structure narrative modérément complexe entrainerait une altération de la figure. Finalement, une structure narrative complexe renverserait la figure. Cette thèse a pu être démontrée dans les jeux *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption*.

Pour rendre compte de la structure narrative de ces jeux, le mémoire a utilisé le modèle actanciel de Greimas. Trois raisons justifiaient ce choix. D'abord, il permettait de rendre compte efficacement des histoires basées sur le conflit. Ensuite, il était possible d'élargir le modèle au besoin afin de l'adapter au niveau de complexité de l'histoire. Deux modifications ont été développées, soit la dynamique des factions et la manipulation du sujet par un destinateur-anti-sujet. Le schéma initial ainsi que ces deux modifications ont constitué la grille d'analyse employée pour établir la structure narrative des trois jeux étudiés. Troisièmement, le schéma actanciel n'était pas restreint aux textes narratifs. Il pouvait autant représenter la structure d'un discours politique telle que la figure du citoyen-armé. La principale force de ce mémoire est sans doute la polyvalence du cadre d'analyse, un cadre capable de rendre compte à la fois de la structure narrative d'un jeu et de la figure du citoyen-armé, mais surtout de superposer les deux schémas actanciels pour confirmer si la figure est fidèlement représentée, altérée ou renversée.

C'est sur l'angle du discours identitaire que le mémoire a misé pour définir la figure du citoyen-armé. La figure est un discours mis de l'avant par plusieurs acteurs du mouvement pro-arme aux États-Unis. Par discours identitaire, il dépasse la simple protection du Deuxième Amendement ou la contestation des mesures de contrôle des armes à feu. Il prétend définir ce qu'est un citoyen américain. Selon la figure, un citoyen doit être armé. Il doit considérer faire usage de la violence s'il est menacé pour se protéger ou protéger sa communauté (sa maison, sa famille, son quartier, etc.). Le leitmotiv du discours est que le citoyen-armé possède un droit d'autodéfense légitimant l'usage de la violence pour rétablir l'ordre afin de protéger une communauté menacée par un criminel. Tout usage de la violence à l'extérieur de ces balises est illégitime puisqu'il ne découle pas de la légitime défense. Le citoyen-armé doit néanmoins posséder une droiture morale et un ensemble de vertus l'empêchant d'user malicieusement avec son arme. La figure est critique du travail des policiers et de l'État jugés inefficaces pour stopper ou dissuader un criminel. Seul un citoyen-armé élimine efficacement une telle menace. C'est pourquoi la figure encourage l'État de partager son monopole de violence légitime avec le citoyen-armé et de ne pas interférer avec son droit d'autodéfense. Le deuxième chapitre s'est conclu sur la représentation actancielle de la figure selon le modèle actanciel initial.

C'est dans le troisième chapitre que cette figure a été analysée dans les jeux de tir. Dans *Red Faction*, le héros Parker rétablit l'ordre sur Mars en accomplissant la révolution des mineurs. Ce faisant, il sauve la vie des mineurs maltraités par Ultor. Ses actions révolutionnaires sont légitimées par l'appel à la révolution de la chef de la *Red Faction* Eos. Pareillement à la police dans la figure, l'intervention de la Earth Defense Force, bien que favorable aux mineurs, s'avère inefficace. Parker accomplit la révolution sans leur aide. Malgré une discordance de certains attributs de Parker à l'égard des vertus et de la droiture morale du citoyen-armé, la figure est fidèlement représentée dans le jeu.

La situation se complique dans *Half-Life*. En dépit de la grande proximité entre Gordon Freeman et le citoyen-armé, le rétablissement de l'ordre à Black Mesa reste partiel, et ce, bien qu'il résulte d'un droit d'autodéfense. La faction menacée des survivants n'est pas sauvée par les actions de Freeman. Cela s'oppose à la figure. Elle stipule que les actions d'autodéfenses sont en mesure d'écarter la menace. La dynamique de factions dans *Half-Life* affecte aussi la nature du conflit dépeint dans l'histoire du jeu. Le conflit n'est pas binaire. Il n'existe pas deux camps clairement identifiés représentant le bien et le mal. Les extraterrestres et les militaires s'affrontent pour le contrôle de Black Mesa parallèlement à l'opposition qu'elles offrent aux survivants. Les militaires représentent une répression illégitime de l'État, car elle ne vise pas à protéger une communauté en détresse, mais à la détruire. Il s'agit d'une critique de l'État beaucoup plus cinglante que dans la figure. Une quatrième émerge à la toute fin, celle du G-man. Elle profite d'une partie de l'objet de Freeman pour conquérir Xen. Cette faction aux visées impérialistes se trouve en conflit avec les extraterrestres. La faction du G-man ne cadre donc pas dans le conflit principal. Ces divergences, parfois majeures, par rapport à la figure demeurent toutefois minoritaires face aux concordances relevées. C'est pourquoi la figure est considérée comme altérée dans le jeu.

Dans *Red Dead Redemption*, l'impact de la manipulation du destinateur-anti-sujet est significatif dans la représentation de la figure. Dans le schéma manipulatoire, John Marston est contraint par l'agent Ross de lui livrer Williamson, Escuella et Dutch. L'objet, bien que réalisé, est incompatible avec celui de la figure. La signification de l'objet est contraire à un rétablissement de l'ordre légitime. D'une part, les trois fugitifs ne constituent pas une menace de sorte que le droit d'autodéfense ne peut pas s'appliquer. D'autre part, le destinateur Ross est malicieux. Il manipule Marston en gardant sa famille en otage dans le but de servir ses intérêts personnels. Marston est aussi un sujet incompatible avec le citoyen-armé. Il traine un lourd passé criminel en plus d'avoir fait fréquemment une utilisation malicieuse d'armes dans plusieurs

missions relatives à l'objet. En ce qui concerne l'axe du pouvoir, on note surtout que des personnages s'identifiant à des criminels et des citoyens armés sont des deux côtés de l'axe, brisant du même coup la représentation manichéenne de la figure. Puisque les déviations sont en majorité dans le schéma manipulatoire, la figure est jugée comme renversée. La figure est également renversée dans le schéma post-manipulatoire. Guidé par sa vengeance, Jack Marston est tout le contraire du citoyen-armé. Ross en dépit de son passé ne représente pas une menace pour Jack ou pour toute autre communauté. En le tuant, Jack révèle sa nature de criminel.

2 Les limites du mémoire

Ce mémoire comporte plusieurs limites qui sont principalement d'ordre méthodologique. Dans un premier temps, seuls trois jeux ont été étudiés, soit un seul jeu par niveau de complexité de la structure narrative. Ce faible échantillon ne permet pas de généraliser les résultats obtenus pour tous les autres jeux de tir américains comportant des structures narratives équivalentes. Il est à noter qu'initialement, davantage de jeux devaient être analysés, mais les contraintes du temps (d'abord pour analyser chaque jeu et ensuite pour produire le mémoire dans les délais prescrits) et d'espace (avec ce cadre d'analyse, chaque jeu nécessite plusieurs pages uniquement pour décrire l'histoire et pour produire la structure actancielle) ont imposé une limite de trois jeux seulement.

Ensuite, il importe de rappeler le caractère subjectif de la démarche. Puisqu'il s'agit d'une analyse de contenu, la recherche « porte moins sur la réalité en soi que sur les perceptions de la réalité » (Dépelteau, 2000 : 313). C'est pourquoi les résultats de l'analyse de *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption* ne doivent pas être considérés comme une vérité. Il s'agit avant tout d'une interprétation de la réalité. Cela ne diminue pas la qualité de la recherche. Le mémoire a suivi avec rigueur les

critères de l'analyse de contenu en regard à l'identification des documents étudiés ainsi que la collecte, le traitement et l'analyse de données qualitatives. Cependant, même l'analyse de contenu la plus rigoureuse, la plus exhaustive et la plus précise demeure quand même « une représentation subjective d'une réalité, et non la réalité elle-même » (ibid).

Évidemment, il est possible de s'interroger sur la subjectivité de l'auteur dans sa démarche, car « ses propres préjugés et valeurs [...] peuvent influencer son interprétation des documents » (ibid : 314). L'auteur pourrait fausser son analyse pour corroborer sa thèse en masquant volontairement les éléments qui nuisent ou renversent sa preuve (ibid). En dépit de l'honnêteté de l'auteur dans son travail, l'emploi de l'approche actancielle ouvre néanmoins la porte à cette critique. La production du schéma actanciel, donc du choix des actants, résulte d'une lecture subjective de l'histoire du jeu. Des éléments jugés insignifiants sont volontairement écartés de l'analyse par l'auteur. Il serait possible d'objecter que certains de ces éléments pourraient remettre en cause l'argumentaire. Il est difficile de répondre à cette critique puisque l'auteur considère avoir cerné le plus objectivement les actants composant la structure narrative de chaque jeu.

Le schéma actanciel demeure réducteur dans son essence malgré les modifications qui lui ont été ajoutées. Certaines particularités propres à l'histoire d'un jeu sont difficilement transposables même en modifiant le modèle. C'est pourquoi il importe d'indiquer que les trois histoires décrites sont plus complexes et distinctes dans la réalité que ce que le modèle et ses modifications illustrent. Il en va de même pour la représentation actancielle de la figure du citoyen-armé. Le discours, qui est lui-même construit à travers une sélection de prises de position de certains auteurs, de politiciens et de figures médiatiques, perd une certaine qualité lorsqu'il « passe » dans le schéma actanciel. Il s'agit d'un inconvénient incontournable afin d'avoir un cadre d'analyse capable de superposer la structure narrative d'un jeu et la structure d'un discours politique.

Toutes ces limites sont importantes. Par contre, le principal manque dans ce mémoire concerne l'analyse des règles de jeu. Le mémoire l'a mise complètement de côté au profit de la structure narrative. Les règles encadrent les actions du joueur dans le jeu (ce que le joueur peut faire, doit faire, ne peut pas faire). Négliger les règles de jeu, c'est méconnaitre ce que plusieurs auteurs en études vidéoludiques considèrent comme les caractéristiques fondamentales des jeux vidéo (Aarseth, 1997, 2001; Eskelinen, 2001, 2004a, 2004b; Juul, 1999, 2001; Frasca, 2001, 2003; Salen et Zimmerman, 2003). Pour Arseth, les approches dites « narratives » (les approches comme le modèle actanciel qui mettent seulement l'accent sur les personnages, l'histoire, les éléments visuels et les séquences vidéo) sont aveugles face aux règles de jeux: « *to claim there is no difference between games and narratives* [l'auteur réfère ici aux livres, aux films, au théâtre] *is to ignore essential qualities of both categories* » (Aarseth, 1997 : 5). Frasca ne considère pas les jeux vidéo comme un récit, mais comme une simulation créée par un auteur (appelé « simauteur » par Frasca) et « manipulée » par le joueur (Frasca, 2003 : 3). Pour Frasca, la simulation ne reprend pas des éléments esthétiques de l'objet, elle produit un modèle capable de reproduire son comportement:

> « [...] *to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system. The key term here is "behavior". Simulation does not simply retain the generally audiovisual characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions* » (ibid)

Frasca distingue ensuite la simulation des autres médiums (films, photos, etc.) :

> «*Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e. "it's a normal landing" or "it's an emergency landing") but she cannot manipulate it and influence on how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. On the other hand, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane* » (ibid).

En revanche, la simulation n'est pas neutre. Ses paramètres, notamment les règles de jeu, véhiculent nécessairement un discours : « *What simulation games create are*

biased, nonobjective modes of expression that cannot escape the grasp of subjectivity and ideology » (Bogost, 2006 : 99). Les messages diffusés dans la simulation peuvent résulter d'intentions particulières du « simauteur » (à savoir le ou les développeurs du jeu). Ils peuvent aussi provenir de l'influence implicite de valeurs et de discours opérant dans la société dans laquelle il vit sans qu'il en soit conscient.

Il va sans dire que l'analyse de la figure du citoyen-armé dans les règles de jeu de *Red Faction*, *Half-Life* et *Red Dead Redemption* aurait été nécessaire. L'analyse des règles faisait partie de ce mémoire alors qu'il n'était qu'au stade de projet. Cependant, il s'avérait impossible de trouver (ou de bâtir) un cadre d'analyse permettant d'analyser à la fois la structure narrative et les règles de jeu. Le choix d'étudier la structure narrative s'explique tout simplement par l'existence d'approches applicables pour analyser la figure du citoyen-armé dans les jeux de tir, ce qui n'était pas le cas pour les règles de jeu. Cette limite majeure devra être franchie à l'avenir afin de faire avancer l'analyse de contenu dans les jeux vidéo.

3 Où orienter la recherche à l'avenir?

À la lumière de la thèse défendue dans ce mémoire et des limites précédemment énumérés, quelles sont les options de recherches possibles? Dans quelle direction doit-on orienter l'étude de la représentation de la figure du citoyen-armé dans les jeux de tir? Doit-on élargir le niveau d'analyse, c'est-à-dire sortir de l'analyse de contenu pour s'intéresser à l'analyse de production (les développeurs des jeux de tir) ainsi qu'à l'analyse de réception (les joueurs de ces jeux)[66]? Cette dernière section du mémoire abordera différentes avenues possibles.

Premièrement, dans la mesure où l'on élargirait le nombre de jeux de tir étudiés, il serait judicieux d'aborder d'autres niveaux de complexité dans la structure narrative.

[66] Lire T.V Reed (2011) pour plus d'informations sur les analyses de production et de réception.

Affiner le modèle actanciel par l'ajout de nouvelles modifications s'avère dès lors nécessaire. Certains jeux permettent par exemple au joueur d'agir sur le déroulement du récit. Mary-Laure Ryan définit ce type de récit comme une structure en branche (Ryan, 2003 : 248)[67]. Ryan utilise l'image d'un arbre inversé pour illustrer cette structure. Chaque point représente un évènement où l'action du joueur conduit le récit à se poursuivre dans une branche jusqu'à une conclusion. Les choix sont prédéterminés tout comme leurs conséquences par les développeurs. Elle ne génère donc pas des récits aléatoires à l'infini (Ryan, 2009 : 44). D'après Ryan, ce type de structure a l'avantage de soutenir différents récits. Ceux-ci paraissent également ordonnés pour le joueur : « *tree-shaped diagrams* [...] *control the reader's itinerary from root node to leaf nodes and make it easy to guarantee that choices will always result in a well-formed story* » (Ryan, 2003 : 52). À chaque récit parcouru par le joueur, une histoire distincte peut alors être dégagée.

La structure en arbre peut s'avérer très complexe si les branches s'entrecroisent à nouveau. Les histoires en branche peuvent également cumuler d'autres éléments de complexité tels que des factions ou encore un destinateur-anti-sujet. Appliquer la structure en branche au schéma actanciel suppose de considérer un schéma pour chacune des branches. Les différents schémas n'auront pas nécessairement les mêmes actants. Les actions du joueur peuvent en effet introduire des actants (ou en sortir) ou encore les déplacer d'une classe actancielle à l'autre. Étudier la représentation de la figure du citoyen-armé dans une telle structure narrative serait intéressant, mais aussi laborieux. En effet, l'analyse d'un jeu ayant une telle structure narrative pourrait révéler que c'est l'action du joueur qui détermine si le protagoniste correspond ou non au citoyen-armé, s'il rétablit ou non l'ordre, si son usage de la violence est

[67] Ce type de structure narrative n'est pas unique aux jeux vidéo, Ryan réfère notamment au livre-jeu (Ryan, 2006 : 105), communément appelé le « livre dont vous êtes le héros ». La structure en branche reste par contre minoritaire dans les jeux vidéo étant donné les coûts plus importants pour les développeurs (Andrew Rollings et Ernest Adam, 2006). C'est pourquoi la plupart des jeux vidéo articulent un seul récit (ibid). Il existe quand même des jeux récents utilisant la structure en branche : les jeux de la série *Mass Effect*, *Bioshock*. *Dragon Age* et certains jeux de rôle massivement multijoueur comme *Star Wars : The Old Republic*.

légitime ou non. Le revers d'une telle étude serait le travail potentiellement colossal que suppose l'analyse de plusieurs schémas. Il faudrait sans doute mettre de côté ou regrouper certaines actions du joueur pour ne pas noyer l'analyse dans une avalanche de schémas.

Deuxièmement, il serait pertinent d'augmenter le corpus de jeux et d'ajouter une dimension temporelle. Le médium des jeux vidéo a connu plusieurs changements technologiques. Les capacités techniques et graphiques se sont améliorées depuis les premiers jeux de tir, permettant l'élaboration de structures narratives (et de règles de jeu) plus complexes. Une telle recherche pourrait observer s'il y a eu une constance, des changements, des points de rupture dans la représentation de la figure du citoyen-armé depuis les premiers jeux de tir, à savoir *Wolfenstein 3D* et *Doom* sortis en 1992[68], jusqu'aux jeux plus récents comme *Grand Theft Auto V*, *Destiny* et *1886 : The Order*. Ce travail impliquerait d'abord de préciser l'évolution technique des jeux de tir et son impact sur la structure narrative. Ensuite, l'ampleur de la recherche demanderait probablement de concentrer le cadre d'analyse uniquement sur une structure narrative, ou bien d'opter pour une analyse de contenu quantitative. Il existe néanmoins des exemples d'analyse qualitative qui pourraient servir de modèle ou d'inspiration. John Wills, dont la thèse est rapportée dans la revue de la documentation, a justement produit une étude sur l'évolution de la représentation de la Frontière mythique dans les jeux de tir depuis les jeux d'arcades westerns des années soixante-dix jusqu'aux jeux plus récents (Wills, 2008 : 273-303). Les résultats d'une recherche comportant une dimension temporelle offriraient un portrait beaucoup plus juste de la représentation de la figure dans l'ensemble des jeux de tir.

Troisièmement, la figure du citoyen-armé n'est pas le seul discours pro-arme véhiculé par les différents acteurs du mouvement pro-arme aux États-Unis. Il en existe

[68] Ces deux jeux sont en effet considérés comme les pionniers des jeux de tir. Leur influence est fondamentale dans le développement du genre et dans sa popularisation (Wolf, 2008 : 191-193). Pour cette raison, 1992 est souvent évoquée comme l'année de naissance des jeux de tir à la première personne.

d'autres. Il y a entre autres la figure du citoyen-milicien, la figure du tireur-sportif et la figure du collectionneur[69]. La figure du citoyen-milicien est sans doute celle qui se rapproche le plus de la figure citoyen-armé puisqu'il possède également les caractéristiques d'un discours identitaire, soit un discours cherchant à définir ce qu'est un vrai citoyen américain. La figure du citoyen-milicien repose avant tout sur une croyance. Cette croyance défend le rôle déterminant des milices dans la survie des colonies et dans l'indépendance américaine. De surcroit, le citoyen-milicien est perçu comme le modèle idéal de défense nationale contre les menaces extérieures et l'avènement d'un pouvoir tyrannique aux États-Unis (Burbick, 2007 : 51-52). Plus fondamentalement, le discours affirme que la liberté a été acquise par les armes et que le citoyen est vraiment libre seulement s'il est armé (Combeau, 2002 : 99).

Même si les États-Unis ont abandonné les milices comme système de défense nationale après la guerre de 1812 et que leur rôle est critiqué dans l'historiographie (Souter, 2012 : 16, Spitzer, 2008 : 10; Bellesiles, 2002 : 263-264), la figure du citoyen-milicien demeure largement diffusée dans le mouvement pro-arme. Le discours interroge les intentions réelles d'un gouvernement souhaitant légiférer sur les armes à feu (Luna : 77-78). Il soupçonne un « programme caché » (Combeau : 104). S'appuyant sur les politiques de désarmement du peuple imposé en Allemagne nazie et en Union soviétique, le discours affirme que le contrôle des armes à feu serait le premier pas vers l'asservissement du peuple à un pouvoir tyrannique (Halbrook, 2000 :483-484; Lapierre, 1994 : 86-87; Burbick : 95). L'accès aux armes à feu représente la véritable mesure de la liberté: « *the state laws regulating gun ownership strictly measured freedom. More state regulation, less political freedom. Gun ownership* [*is*] *the litmus test for* [...] *democracy* » (Burbick : 108). Bref, seul le citoyen-milicien est vraiment libre et capable de protéger les États-Unis d'un tyran extérieur ou intérieur. Une recherche ultérieure devrait développer davantage les

[69] Lorsque ce mémoire était à l'étape de projet, plusieurs autres figures devaient être analysées. L'inspiration pour ces figures s'appuie surtout sur les travaux de Spitzer (2007) et Combeau (2002; 2007).

assises théoriques de cette figure. En fait, la même démarche utilisée dans ce mémoire pourrait être employée pour cette autre figure. Il serait ensuite pertinent de comparer les résultats des deux recherches afin de constater s'il y a concordance ou discordance dans les représentations des deux figures.

En dernier lieu, l'étude de la représentation d'un discours pro-arme n'est pas la seule voie. Ce mémoire n'a pas considéré comme une variable les intentions des développeurs. Cela aurait été en contradiction avec l'approche choisie s'inscrivant dans l'analyse de contenu. Cela étant dit, questionner l'influence des développeurs est une option prometteuse. L'analyse de production permettrait de faire ressortir la présence (ou non) d'intentions des développeurs à l'égard de leur produit. L'analyse de production a été utilisée dans l'étude des jeux de tir militaristes. Par exemple, Randy Nichols a fait ressortir toute la stratégie de recrutement (et d'entrainement) de l'Armée américaine derrière la production et la distribution du jeu *America's Army* (2003). Nichols a mis en lumière également toute la collaboration entre l'industrie du jeu vidéo, l'Armée américaine et l'industrie militaire afin de fournir aux joueurs une expérience plaisante, réaliste, mais surtout conforme aux discours dominants sur la vie de soldat et sur les opérations militaires américaines (Nichols, 2010 : 39-49). Si l'industrie militaire et l'Armée américaine participent à la production de jeux de tir, qu'en est-il de l'industrie des armes à feu? Collabore-t-elle également avec les développeurs de jeux de tir? Actuellement, aucune recherche n'a abordé les liens possibles entre les développeurs de jeux de tir et les manufacturiers d'armes à feu.

Toutefois, Simon Parkin un journaliste du magazine Internet Eurogamer.net s'y est intéressé. D'après Parkin, les développeurs doivent signer des ententes avec les manufacturiers pour obtenir le droit de reproduire leurs armes à feu dans leurs jeux (Parkin, 2013). L'industrie du jeu vidéo est d'ailleurs peu bavarde sur la nature des contrats tant sur les coûts que sur les autres exigences des manufacturiers. Certaines exigences concerneraient le contenu même du jeu comme l'affirme le manufacturier

Raph Vaughn, cité dans l'article de Parkin: « *We want to know explicitly how the rifle is to be used, ensuring that we are shown in a positive light... Such as the 'good guys' using the rifle* » (ibid). Vaughn insiste pour que ses armes ne soient pas dans les mains des « méchants »: « *His company insists that its gun isn't "used by individuals, organisations, countries or companies that would be shown as enemies of the United States or its citizens"* » (ibid). Parkin s'interroge également sur le double discours de l'industrie armes à feu. D'un côté, elle dénonce dans les médias les jeux de tir jugés responsables des tueries (en faisant référence à l'intervention de Wayne LaPierre suite à la tuerie de Newtown). De l'autre, elle signe des ententes lucratives avec l'industrie du jeu vidéo pour publiciser leurs armes à feu (ibid). Vaughn est d'ailleurs clair sur son objectif, il désire amener les joueurs à acheter ses armes: « *Video games expose our brand to a young audience who are considered possible future owners* » (ibid). L'enquête de Parkin pourrait servir de base à une future analyse de production sur les liens entre les manufacturiers d'armes à feu et les développeurs de jeux de tir, notamment sur l'influence des manufacturiers sur le contenu des jeux de tir.

La variable des joueurs était également absente de ce mémoire. C'est pourtant un aspect qui mériterait davantage d'attention dans le futur. Scott Lukas, aussi abordé dans la revue de la documentation, a procédé à une analyse de réception. Lukas a relevé les préférences, les attentes et certaines critiques des joueurs vis-à-vis les armes à feu et l'usage de la violence dépeints dans les jeux de tir (Lukas, 2010 : 75-89). Il serait possible d'interroger le rapport entre les joueurs et les discours représentés dans les jeux de tir, entre autres la figure du citoyen-armé. Plusieurs questions peuvent être soulevées. Les joueurs de jeux de tir se considèrent-ils comme des amateurs d'arme à feu? Le joueur est-il devenu un amateur d'arme à feu en jouant à des jeux de tir? Souscrivent-ils aux prémices de la figure du citoyen-armé? Considèrent-ils qu'il existe un (ou plusieurs) discours pro-arme dans les jeux de tir? Si oui, sont-ils d'accord avec le discours ou au contraire, sont-ils critiques de sa présence dans le jeu (ou de sa représentation altérée ou renversée)? Vu le nombre

important de joueurs de jeux de tir, une analyse de réception sur ce sujet est incontournable.

BIBLIOGRAPHIE

1 Monographies, thèses et mémoires

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.

Anderson, Christopher A., Douglas A. Gentile, Katherine E. Buckley, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents Theory, Research, and Public Policy*, New-York: Oxford University Press, 2007, 190 p.

Arendt, Hannah. *De la révolution*, Barcelone : Gallimard, 2012 (première traduction 1964), 502 p.

Arsenault, Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de maitrise, Montréal, Université de Montréal, 2006, 108 p.

Artherton, Lewis. *The Cattle Kings*, 1962. Bloomington: Indiana University Press, 1962, 308 p.

Atkins, Barry, *More Than A Game – The computer game as fictional form*, New-York: Manchester University Press, 2003, 176 p.

Ayoob, Massad. *Gun-Proof Your Children! Massad Ayoob's Handgun Primer*, Police Bookshelf, 1986, 47 p.

Beck, Glenn. *Control Exposing The Truth About Guns*, New-York: Threshold Editions, 2013a, 189 p.

Bertholot, Jean-Michel. *L'intelligence du social*, Paris: Presses Universitaires de France, 1990, 256 p.

Blackburn, Gregory. *Cultivation theory and video games: Assessing the contextual factors of violence in popular games*, Thèse de doctorat, Littlerock: University of Arkansas, 2010, 62 p.

Bogost, Ian. *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge: MIT Press, 2006, 264 p.

Burbick, Joan. *Gun Show Nation: Gun Culture and American Democracy*, New York: The New Press, 2007, 232 p.

Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New-York: Routledge, 1990, 272 p.

Campbell, David. *Writing Security: United States Foreign Policy and the Politics of Identity*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998, 308 p.

Carlons, Leonard A. *Indians, Bureaucrats, and Land*, Westport: Preager, 1981, 219 p.

Combeau, Didier. *Des Américains et des armes à feu : Démocratie et violence aux États-Unis*, Paris : Belin, 2007, p. 272 p.

Cornell, Saul. *A Well-Regulated Militia: The Founding Fathers and the Origins of Gun Control in America*, Oxford: Oxford University Press, 2006, 270 p.

De Maria, Russel *Reset: Changing the Way We Look at Video Games*, San Francisco: Berrett-Koehler Publishers, 2007, 227 p.

Dépelteau, François. *La demarche d'une recherche en sciences humaines*, Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2007, 417 p.

Der Derian, James. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*, Boulder : Westview Press, 2001, 249 p.

Dittmer, Jason. *Popular Culture, Geopolitics and Identity*, Lanham: Rowman & Littlefield, 2010, 204 p.

Dyer-Witheford, Nick et Greig de Peuter, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, 299 p.

Fisher, David H. *Albion's Seed: Four British Folkways in America*, Oxford: Oxford University Press, 1989, 972 p.

Frasca, Gonzalo, *Videogames of the Oppressed – Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, Thèse de doctorat, Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2001, 118 p.

Galloway, Alexander. *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, London: University of Minnesota Press, 143 p.

Genette, Gérard. *Figures III*, Paris : Seuil, 1972, 185 p.

_____. *Seuils*, Paris : Seuil, 1987, 338 p.

Ghiglione, Rodolphe. *Je vous ai compris ou l'analyse des discours politiques*, Paris : Armand Collin, 1989, 172 p.

Greimas, Algirdas Julien. *Sémantique structurale : Recherche de méthode*, Paris : Presses Universitaires de France, 1986 (première édition 1966), 262 p.

Hansen, Lene. *Security as Practice: Discourse Analysis and the Bosnian War*, New York: Routledge, 2006.

Hebert, Louis. *Dispositifs pour l'analayse des textes et des images Introduction à la sémiotique appliquée*, Limoges : Presses Universitaires de Limoges, 2007, 282 p.

Hemenway, David. *Private Guns, Public Health*, University of Michigan Press, 2006, 376 p.

Herz, J.C, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston: Little, Brown and Company, 1997, 240 p.

Jouve, Vincent. *La poétique du roman*, Paris: SEDES, 1999, 192 p.

Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative - A thesis computer games and interactive fiction*, Thèse de doctorat, Copenhage, University of Copenhage, 1999, 91 p.

Kehoe, Alice Beck. *The Ghost Dance: Ethnohistory and Revitalization*, Washington DC: Thompson Publishing, 1989, 186 p.

Kerr, Aphra. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*, London: SAGE Publications, 2006. 192 p.

Kleck, Gary. *Point Blank: Guns and Violence in America*, New-Brunswick/New-Jersey: Aldine Transaction, 2005, 512 p.

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Craig de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Québec: McGill-Queen's University Press, 2003, 424 p.

Kohn, Abigail A. *Shooters: Myths and Realities of America's Gun Cultures*, Oxford: Oxford University Press, 2007, 240 p.

Lane, Roger. *Murder in America: A History*, Columbus: Ohio State University Press, 1997, 399 p.

LaPierre, Wayne. *Guns, Crime, and Freedom*, Washington D.C: Regenery Publishing, 1994, 263 p.

Laurel, Branda, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional, 1993. 256 p.

Levi-Strauss, Claude. *Anthropologie structurale*, 2003 (première édition 1958), 480 p.

Lott Jr., John R. *More Guns, Less Crime : Understanding Crime and Guns Control Laws*, Chicago: University of Chicago Press, 2010, 442 p.

Machiavel, Nicolas, *Le Prince*, 1532, traduction de Patrick Dupouey, *Le Prince*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009, 191 p. Extraits en ligne, http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/logphil/textes/textesh/machiav1.htm (page consultée le 19 avril 2015)

Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2002, 400 p.

McDonnel, Janet. *The Dispossession of the American Indian*, Indianapolis: Indiana University Press, 1991, 176 p.

Melzer, Scott. 2009. *Gun Crusaders: The NRA's Culture War*, New-York: New-York University Press, 336 p.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York, The Free Press, 1997, 336 p.

Parenteau, Danic et Ian Parenteau. *Les idéologies politiques : le clivage gauche-droite*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2009, 194 p.

Peisa, Jenni. *The Unable Individual The Actantial Analyses of Three Chinese Films and Discussion on Their Representations of the Individual's Position in*

Contemporary Chinese Society. Thèse de doctorat, Helsinki, University of Helsinki, 2008, 102 p.

Poole, Steven. *Trigger Happy Videogames and the Entertainment Revolution*, p, New-York : Arcade publishing, 2004, 430 p.

Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris : Seuil, 1970 (première édition 1928), 254 p.

Ricoeur, Paul. *Soi-même comme un autre,* Paris : Seuil, 1990, 424 p.

Rolling, Andrew et Ernest Adam. *Fundamentals of Game Design*, Upper Sandle River: Prentice Hall, 2006, 700 p.

Ryan, Mary-Laure. *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003, 416 p.

_____. *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, 296 p.

Sandweiss, Martha A., Carol A O'Connor et Clyde A. Miller II. *The Oxford History of The American West*, New-York: Oxford University Press, 1994, 904 p.

Slotkin, Richard. *Regeneration through Violence: The mythology of the American Frontier 1600-1860*, Norman: University of Oklahoma Press 1973, 670 p.

_____. *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. New York: Atheneum, 1992, 850 p.

Schmitt, Carl. *La notion du politique/Théorie du partisan*, Paris: Calmann-Levy, 1972, 323 p.

Souter, Gerry. *American Shooter: A Personal History of Gun Culture in the United States*, Dulles : Potomacs Book, 2012, 275 p.

Sorman, Guy. *La révolution conservatrice américaine*, Paris : Fayard, 1983, 250 p.

Spitzer, Robert J. *The Politics of Gun Control*, Washington D.C: CQ Press, 2008, 288 p.

Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, Essex: Pearson Education, 2006, 296 p.

Stahl, Roger. *Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*, New-York: Routledge, 2010, 224 p.

Tavinor, Grant. *Art of Videogames*, Blackwell Publishing, 2009, 231 p.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor*, Princeton: Princeton University Press, 1988, 376 p.

Tonso, William. *Gun and Society: The Social and Existential Roots of the American Attachment to Firearms*, Lanham: University Press of America, 1982, 362 p.

Weber, Max. Économie et Société Tome 1, Paris : Plon, 1971, (traduction par Julien Freund et al.) 650 p.

Wilcox, Clyde et Bruce, John W. *The Changing Politics of Gun Control*, Lanham: Md: Rowman & Littlefield. 1998. 284 p.

Wolf, Mark J.P. *The Video Game Explosition - A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, Westport: Greenwood Press, 2008.

Zelman, Aaeron et Richard W. Stevens. *Death by ''Gun Cuntrol'' The Human Cost of Victim Desarmament*, Hartford: Mazel Freedom Press, 2001, 338 p.

Zimmerman, Eric et Katie Salen. *Rules of Play Game: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press, 2003, 688 p.

2 Chapitres de monographies

Acharya A. and Buzan B. «Why is there no non-Western international relations theory? An introduction », In *Non-Western International Relations Theory Perspectives on and beyond Asia*, sous la dir. De Acharya A. and Buzan B., p.1-26, New-York: Routledge, 2010.

Arsenault, Dominic. « The Video Game as an Object of Controversy », In *The Video Game Explosion A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, sous la dir. de Mark J.P Wolf, p. 277-281, Westport: Greenwood Press, 2008.

Bertozzi, Elena. « Marking the Territory: Grand Theft Auto IV as a Playground for Masculinity », In *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*, sous la dir. de David G. Embrick, p. 3-22, Plymouth: Lexington Books, 2012.

De Guillomont, Aymeric. « Les jeux dont vous êtes le héros? Analyse sémio-actancielle des jeux vidéo en solo », In *Le game design de jeux vidéo – Approches de l'expression vidéoludique*, sous la dir. de Sébastien Genvo, Paris : le Harmattan, 2005.

Eskelinen, Markku. « Towards Computer Game Studies », In *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, sous la dir. de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, p. 36-44, Cambridge: MIT Press, 2004.

Frasca, Gonzalo. « Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology », In *The Video Game Theory Reader*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, p. 19-39, New-York : Rootledge, 2003.

Hofstadter, Richard. « America as a Gun Culture », In *The Gun Control Debate : You Decide*, sous la dir. de Lee Nisbet, p. 29-38, Amherst: Prometheus Books, 2001

Jenkins, Herry. « Game Design as Narrative Architecture », In *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, sous la dir. de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, p. 117-131, Cambridge: MIT Press, 2004.

King, Richard C. et David. J. Leonard. « Wargames as New Frontier: Securing American Empire in Virtual Space », In *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, sous la dir. de Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne, p. 91-105, New York: Rootledge, 2010.

Konzack, Lars. « Philosophical Game Design », In *The Video Game Theory Reader 2*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf, p. 33-45, New-York: Routledge, 2008.

Lukas, Scott. « Behind the Barrel: Reading the Video Game Gun », In *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, sous la dir. de Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne, p. 75-90, New York: Rootledge, 2010.

Mauco, Olivier. « Les représentations et les logiques politiques des jeux vidéo – l'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle », In *Le game design de jeux vidéo – Approches de l'expression vidéoludique*, sous la dir. de Sébastien Genvo, p.117 à 135, Paris : le Harmattan, 2005.

Moriss, Andrew P. « "Miners' Law" Informal Law in Western Mining Camps » In *Law in the western United States*, sous la dir. de Gordon Morris Bakken, p. 209-222, Norman: University of Oklahoma Press, 2000.

Murray, Janet. « From Game-Story to Cyberdrama », In *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, sous la dir. de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, p. 1-10, Cambridge: MIT Press, 2004.

Nieborg, David. « Training Recruits and Conditioning Youth. The Soft Power of Military Games », In *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*, sous la dir. de Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne, p. 53-66, New-York : Routledge, 2010.

Nichols, Randy. « Target Acquired: *America's Army* and the Video Game Industry, in *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* », sous la dir. de Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne, p. 39-53, New-York: Routledge, 2010.

Springwood, Charles Fruehling. « Gunscapes: Toward a Global Geography of the Firearm», In *Open Fire – Understanding Global Gun Cultures*, sous la dir. De Charles Fruehling Springwood, p. 15-27, New-York : Berg, 2007.

Wright, James D. « Ten Essentials Observations on Guns in America », In *Guns in America: A Reader*, sous la dir de Jan E. Dizard, Robert Merrill Muth et Stephen P. Andrews Jr., p. 500-509, New-York: New-York University Press, 1999.

3 Articles scientifiques

Aarseth, Espen. « Computer Game studies, Year One », *Gamestudies*, Vol. 1, No. 1, 2001, en ligne http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (page consultée le 12 octobre 2012)

Barlett, Christopher P, Richard J. Harris et Ross Baldassaro. « Longer You Play, the More Hostile You Feel: Examination of First Person Shooter Video Games and Aggression During Video Game Play », *Aggressive Behavior*, Vol. 33, 2007 p. 486-497.

Barlett, Christopher P., Craig A. Anderson et Edward L. Swing. « Video Game

Effects—Confirmed, Suspected, and Speculative: A Review of the Evidence », *Simulation & Gaming*, 2009, p. 377-403.

Barlett, Christopher P., Richard J. Harris et Ross Baldassaro. « The longer you play the more hostile you feel: Examination of first person shooter video games and aggression during video game play », *Aggressive Behavior*, No. 33, 2007, p. 486-497.

Barlett, Christopher P., Richard J. Harris et Callie Bruey. « The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal », *Journal of Experimental Social Psychology*, No. 44, 2008, p. 539-546.

Barthes, Roland. "Introduction à l'analyse structurale des récits", *Communications*, No. 8, 1966, p. 1-27.

Bellesiles, Michael A. « Exploring America's Gun Culture », *The William and Mary Quarterly Third Series*, Vol. 59, No. 1, Janvier 2002, p. 241-268.

Bruce-Briggs, Barry. « The Great American Gun War », *The Public Interest*, No. 45, Automne 1976, p. 37-62.

Budra, Paul Vincent. « American Justice and the First-Person Shooter », *Canadian Review of American Studies*, Vol. 34, No. 1, 2004, p. 1-12.

Carnagey, Nicolas L. et Craig A. Anderson. « The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior ». *Psychological Science*, No. 16, 2005, p. 882-889.

Combeau, Didier. « Les Américains et leurs armes : droit inaliénable ou maladie du corps social? », *Revue française d'études américaines*, No. 93, Septembre 2002, p. 95-109.

Crist, Thomas A. « The Good, the Bad, and the Ugly: Bioarchaeology and the Modern Gun Culture Debate », *Historical Archaeology*, Vol. 40, No. 3, 2006, p. 109-130.

DeVan, Ben et Kurt D. Squire. « The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas », *Games and Culture*, Vol. 3, No. 3-4, 2008, p. 264-285.

Eskelinen, Markku. « Six Problems in Search of a Solution - The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory », *Dichtung Digital Journal Für Digitale Ästhetik*, vol. 3, 2004, en ligne, http://dichtungdigital.mewi.unibas.ch/2004/3/Eskelinen/index.htm (page consultée le 19 octobre 2012)

_____. « The Gaming Situation », *Gamestudies*, Vol. 1, No. 1, 2001, en ligne, http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (page consultée le 9 octobre 2012)

Farrar, Kirstie M., Marina Krcmar et Kristine L. Nowak. « Contextual Features of Violent Video Hames, Mental Models, and Aggression », *Journal of Communication*, No. 56, 2006. p. 387-405.

Fortin, Tony. « Cyberwar : figures et rhétoriques des jeux vidéo de guerre », *Revue des sciences sociales*, No. 35, 2006, p. 104 à 111.

Gagnon, Frédérick et Julie Dufort. « Bienvenue à ''Homerica'' : les dessins animés américains et la politique de l'immigration non documentée et du mur à la frontière américano-mexicaine », *Politique et Sociétés*, Vol. 31. No. 1, 2012, p. 47-75.

Gagnon, Frédérick. « "Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty®and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture », *European journal of American studies*, Vol, 2, 2010, en ligne, http://ejas.revues.org/8831 (page consultée le 13 octobre 2012)

Grondin, David. « L'étude des objets, espaces et sites de sécurité de la vie quotidienne : enquête sur la militarisation de la vie américaine par le biais de la culture populaire », *Études internationales*, Vol. 44, No. 3, 2013, p. 453-473.

Halbrook, Stephen P. « Nazi Firearms Law and the Disarming of the German Jews », *17 Arizona Journal of International and Comparative Law*, No. 3, 483-535, 2000.

Hitchens, Micheal. « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Game Studies*, Vol. 11, N. 3, 2011, en ligne, http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens (page consultée le 4 février 2015)

Höglund, Johan. « Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter », *Game Studies*, Vol. 8, No. 1, 2008, en ligne, http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund (page consultée le 28 février 2015)

Juul, Jesper. « Games Telling Stories? », *Gamestudies*, Vol. 1, No. 1, 2001, en ligne, http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (page consultée le 9 octobre 2012)

Kellermann, Arthur L. et Donald T. Reay. « Protection or Peril? An analysis of firearm-related deaths in the home », *The New England Journal of Medecine*, vol. 314, No. 23, 1986, p. 1557-1560.

Kennedy, Helen W. « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *Game Studies*, Vol. 2, No. 2, 2002, en ligne, http://gamestudies.org/0202/kennedy/ (page consultée le 9 mars 2015)

Kleck, Gary et Marc Gertz. « Armed Resistance to Crime: The Prevalence and Nature of Self-Defense with a Gun », *Journal of Criminal Law and Criminology*, Vol. 86, No. 1, 1995, p. 150-187.

Kingseed, Wyatt. « Teddy Roosevelt's Frontier Justice», *American History*, Vol. 36, No. 6, 2002, p. 22-28.

Klevjer, Rune. « The Way of the Gun The Aesthetic of the single First Person Shooter, In *Doom. Giocare in prima persona*, sous la dir. de Matteo Bittanti et Sue Morris, Milan : Costa & Nolan, 2006, traduite en anglais, en ligne, http://folk.uib.no/smkrk/docs/wayofthegun.pdf (page consultée le 23 septembre 2014)

Luna, Erik. « Commentary: The .22 Caliber Rorschach test », *Houston Law Review*, 2002, en ligne, http://www.houstonlawreview.org/archive/downloads/39-1_pdf/HLR39P53.pdf (consultée le 5 décembre 2012)

Michel, Johann. « Narrativité, narration, narratologie : du concept ricœurien d'identité narrative aux sciences sociales », *Revue européenne des sciences sociales*, XLI-125, 2003, p. 125-142.

Palma, Jorge. « Le modèle «actantiel», méthode d'analyse du politique », *Études et Recherches*, No. 48, 1990, p. 1-46.

Payne, Matthew Thomas. « Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare », *Games and Culture*, Vol. 7, N. 4, 2012, p. 305-327.

Persky, Suzan et Jim Blascovich. « Immersive virtual video game play and presence: Influences of aggressive feelings and behavior ». *Presence*, No. 17, 2008, p. 57-72.

Ryan, Mary-Laure. « From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative », *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol. 1, 2009, p. 43-59.

Sisler, Vit. « Digital Arabs: Representation in Video Games », *European Journal of Cultural Studies*, Vol. 11, No. 2, 2008, p. 203-220.

Slatta, Richard W. « Making and unmaking myths of the American Frontier », *European Journal of American Culture*, Vol. 29, No. 2, 2010, p. 81-92.

Smith, Stacy L., Ken Lachlan, Katherine M. Pieper, Aaron R. Boyson, Barbara J. Wilson, Ron Tamborini et Rene Weber. « Brandishing Guns in American Media:

Two Studies Examining How Often and in What Context Firearms Appear on Television and in Popular Video Games », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 48, No. 4, 2004, p. 584-606.

Smith, Stacy L., Ken Lachlan et Ron Tamborini. « Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 47, No. 1, 2003, p. 58-76.

Souri, Helga Wawil. « The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens », *Comparative Studies of South Asia, Africa and Middle East*, Vol. 27, No. 3, 2007, p. 536-551.

Stell, Lance K. « Guns, Politics and Reason », *Journal of American Culture*, Vol 9, No. 2, Été 1986, p. 71-95.

Stahl, Roger. « Have you Played the War on Terror? », *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 23, No. 2, 2006, p. 112-130.

Thompson, Kimberly M. et Kevin Haninger. « Violence in E-Rated Video Games », *Medicine and the Media*, Vol. 286, No. 5, 2001 p. 591-598.

Tonso, William. « Social Science and Sagecraft in the Debate over Gun Control », *Law and Policy Quarterly Issue on Firearms and Firearms Regulation: Old Premises, New Research*, Vol. 5, No. 3, 1983, p. 325-343.

Utter, Glenn H. et James L. True. « The Evolving Gun Culture in America », *Journal of American & Comparative Cultures*, Vol. 23, No. 2, Été 2000, p.67–79.

Wills, John. « Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West », *Pacific Historical Review*, Vol. 77, No. 2, Mai 2008, p. 273-303.

4 Articles de journaux, magazines et autres publications de médias

Arends, Ross. « Project Exile : Still the Model for Firearms Crime Reduction Strategies », *ThePoliceChief The Professional Voice of Law Enforcement*, 2013, en ligne, http://www.policechiefmagazine.org/magazine/index.cfm?fuseaction=display_arch&article_id=3192&issue_id=112013 (page consultée le 11 février 2015)

Ayoob, Massad. « Legacy of Columbine », *Guns Magazine*, 1999, en ligne, http://www.thefreelibrary.com/Legacy+Of+Columbine.-a055605802 (page consultée le 22 janvier 2015)

Beck, Glenn. « Video Games Were Responsible for Sandy Hook Massacre », *TheBlazeTv*, 19 février 2013b, en ligne, http://www.video.theblaze.com/video/v25605299/newtown-and-video-games (page consultée le 23 février 2015)

Carlson, Scott. « Can Grand Theft Auto inspire professors? », *The Chronicles of Higher Education Foundation*, 2003, en ligne, http://chronicle.com/article/Can-Grand-Theft-Auto-Inspire/26313 (page consultée le 12 février 2015)

Cramer, Clayton E. « Defending Self-Defense », *Shotgun News*, 2005, p. 20-21, en ligne, http://www.claytoncramer.com/popular/DefendingSelfDefense.html (page consultée le 2 mars 2015)

Daban, Manolo. « La violence révolutionnaire est-elle nécessaire? », *contretemps*, 2011, en ligne, http://www.contretemps.eu/interventions/violence-r%C3%A9volutionnaire-est-elle-n%C3%A9cessaire (page consultée le 20 avril 2015)

Dalseide, Lars. « Wayne LaPierre addresses the NRA Meeting of Members in Houston , Texas », *NRAblog.com*, 2013, en ligne, http://www.nrablog.com/post/2013/05/05/Wayne-LaPierre-addresses-the-NRA-Meeting-of-Members-in-Houston-Texas.aspx (page consultée le 22 février 2015)

Fields, Gary. « Going After Crimes -- and Guns, Richmond, Va., Cleans Up Its Streets By Severely Punishing Any Firearms Offense », *The Wall Street Journal*, 2008, en ligne, http://www.wsj.com/articles/SB121789872887012221 (page consultée le 18 février 2015)

Fortin, Tony. « Les jeux vidéo peuvent-ils tout nous dire ? », *planetjeux.net*, 2004, en ligne, http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=093 (page consultée le 5 décembre 2012)

Gallup. « U.S Remains Divided Over Passing Stricter Gun Laws, *Politics* », en ligne, http://www.gallup.com/poll/165563/remains-divided-passing-stricter-gun-laws.aspx (page consultée le 4 janvier 2014)

Good, Owen. « Sandy Hook Killer's Video Gaming Obsession: Not What You'd Expect », *Kotaku*, en ligne, http://www.kotaku.com.au/2013/11/sandy-hook-killers-video-gaming-obsession-not-what-youd-expect/ (page consultée le 9 mai 2015)

Holan, Angie D. « Wayne LaPierre said that violent crime in jurisdictions that recognize the 'right to carry' is lower than in areas that prevent it »., PolitiFact.com,

Tampa Bay Times, 2011, en ligne, http://www.politifact.com/truth-o-meter/statements/2011/feb/16/national-rifle-association/wayne-lapierre-said-violent-crime-jurisdictions-re/ (page consultée le 2 avril 2015)

Jaccarino, Mike. « Training simulation: Mass killers often share obsession with violent video games », *Fox News*, en ligne, http://www.foxnews.com/tech/2013/09/12/training-simulation-mass-killers-often-share-obsession-with-violent-video-games/ (page consultee le 11 mai 2015)

Lyster, Lauren. « The U.S. Firearms Industry: Inside the Numbers », *Yahoo Finance*, 2013, en ligne, http://finance.yahoo.com/blogs/daily-ticker/u-firearms-industry-inside-numbers-184833993.html (page consultée le 23 février 2015)

McKay, Hollie. « How Hollywood helps gun makers sell their guns », *FoxNews.com*, 2014, en ligne, http://www.foxnews.com/entertainment/2014/03/25/how-hollywood-help-gun-makers-sell-their-guns/?cmpid=cmty_twitter_fn (page consultée le 15 février 2015)

Parkin, Simon. « Shooters: How to Video Games Fund Arms Manufacturers », *Eurogamer.net*, 2013, en ligne, http://www.eurogamer.net/articles/2013-02-01-shooters-how-video-games-fund-arms-manufacturers (page consultée le 23 avril 2015)

Rose, Mike. « Video games and gun violence: A year after Sandy Hook », *Gamasutra The Art & Business of Making Games*, en ligne, http://www.gamasutra.com/view/feature/210322/video_games_and_gun_violence_a_.php (page consultée le 29 avril 2015)

Sinclair, Brendan. « NRA blames games in wake of shooting », *gameindustry.biz*, en ligne, http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-12-21-nra-puts-blame-on-games (page consultée en ligne le 14 mai 2015)

Stewart, Rick. « If You Were A Cop… What would you drive? The case of equipping those who serve », *American Warrior*, No. 22, 2014, p. 145-151.

Ted Nugent, « Débat entre Ted Nugent et Piers Morgan », *Piers Morgan Tonight*, 19 mai 2011, en ligne, https://www.youtube.com/watch?v=kjNwMOLulUQ (page consultée le 22 mars 2015)

Parkin, Simon. « Shooters: How to Video Games Fund Arms Manufacturers », Eurogamer.net, 2013, en ligne, http://www.eurogamer.net/articles/2013-02-01-shooters-how-video-games-fund-arms-manufacturers (page consultée le 23 avril 2015)

5 Publications gouvernementales et d'organismes gouvernementaux et non-gouvernementaux

Alpers, Philip, Amélie Rossetti, Daniel Salinas et Marcus Wilson. 2014. « Guns in the United States: Rate of Gun Homicide per 100,000 People », *Gunpolicy.org*, Sydney: The University of Sydney, en ligne, http://www.gunpolicy.org/firearms/compare/194/rate_of_gun_homicide/10,66,31,192 (page consultée le 21 janvier 2015)

Centers for Disease Control and Prevention. « Number of deaths, death rates, and age-adjusted death rates for injury deaths, by mechanism and intent of death: United States», *National Vital Statistics Reports*, Vol. 61, No. 4, Mai 2013, 117 p.

Entertainmnent Software Association. « Video Games in the 21st Centery The 2014 Report By Stephen E. Siwek », en ligne, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/VideoGames21stCentury_2014.pdf (page consultée le 14 mai 2015)

_____. « 2015 Sales, Demographic and Usage Data – Essential Facts about the Computer and Video Game Industry », en ligne, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf (page consultée le 14 mai 2015)

Glaubke, Christina R., Patti Miller, McCrae A. Parker et Eileen Espejo. *Fair play? Violence, gender and race in video games*, Children Now, 2001 32 p.

Kopel, David B. « The Facts about Gun Shows, Commentary », *CATO Institute*, 2000, en ligne, http://www.cato.org/publications/commentary/facts-about-gun-shows (page consultée le 19 mars 2015)

Perron, Yollande. *Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française*, Montréal, 2012, 175 p.

U.S. Fish & Wildlife Service. « 2011 National Survey of Fishing, Hunting, and Wildlife-Associated Recreation », 2014, 161 p., en ligne, https://www.census.gov/prod/2012pubs/fhw11-nat.pdf (page consultée le 15 février 2015)

6 Discours, sites Internet et documents de référence

Glenn, Beck. « Discours à convention de la NRA à Houston », 2013c, en ligne, http://www.glennbeck.com/2013/05/06/glenn-beck-keynote-nra-convention-houston-2013/ (page consultée le 10 avril 2015),

Blackstone, William. *Commentaries on the Laws of England*, 1769, en ligne, http://avalon.law.yale.edu/18th_century/blackstone_bk1ch1.asp (page consultée en ligne le 2 mars 2015)

Obama, Barrak. « Second Presidential Debate Full Transcript », ABCnews, 2012, en ligne, http://abcnews.go.com/Politics/OTUS/2012-presidential-debate-full-transcript-oct-16/story?id=17493848&page=9 (page consultée le 19 janvier 2015)

Reed, T.V. « Production Analysis », *Popular Culture*, en ligne, (http://culturalpolitics.net/popular_culture/audience_analysis) le 25 janvier 2015.

_____. « Textual Analysis », *Popular Culture*, en ligne, http://culturalpolitics.net/popular_culture/textual_analysis (page consultée le 25 janvier 2015)

The Editors of Encyclopædia Britannica. « Narratology Literary Theory », en ligne, http://www.britannica.com/EBchecked/topic/403648/narratology (page consultée le 25 janvier 2015)

Turner, Frederick Jackson. *The Significance of the Frontier in American History*, 1893, en ligne, http://nationalhumanitiescenter.org/pds/gilded/empire/text1/turner.pdf (page consultée le 20 mars 2015)

6 Jugements de la Cour Suprême américaine et articles de loi

Code of Indian Offenses, Department of the Interior, Office of Indian Affairs, Washington, March 30], 1883.

District of Columbia v. Heller, 554 U.S. 570 (2008)

Mack and Printz v. United States, 521 U.S. 898 (1997)

McDonald v. Chicago, 561 U.S. 742 (2010)

Presser v. Illinois, 116 U.S. 252 (1886)

The National Firearms Act (NFA), 73rd Congress, Sess. 2, ch. 757, 48 Stat. 1236

United States v. Cruikshank, 92 U.S. 542 (1875)

United States v. Miller, 307 U.S. 174 (1939)

Warren v. District of Columbia, 444 A.2d 1, 3 (D.C. 1981)

7 Étude des jeux de tir

7.1 Jeux de tir analysés

Rockstar San Diego, *Red Dead Redemption* [DVD-ROM], Take-Two, 2010

Valve Software, *Half-Life* [CD-ROM], Sierra Entertainment, 1997.

Volition, Inc., *Red Faction* [CD-ROM], THQ 2001.

7.2 Scripts et walkroughs utilisés

BigMacDavis. *Le walkthrough de Half-Life*, 2014, *Youtube*, en ligne, https://www.youtube.com/playlist?list=PLR2vpfke_UnB6o0t0bpiZo3wuUg0ql1pK (page consultée le 29 mars 2015)

gentleZen. *Le walkthrough de Red Faction*, 2014, *GameFAQS*, en ligne, https://www.youtube.com/playlist?list=PL7E478FBB47108236 (page consultée le 15 mars 2015)

Molyneux, Craig. *Le script de Red Faction*, 2003, *GameFAQS*, en ligne, http://www.gamefaqs.com/pc/366581-red-faction/faqs/22452 (page consultée le 18 mars 2015)

Santosx07. *Le walkthrough de Red Dead Redemption*, 2014, *Youtube*, en ligne, https://www.youtube.com/playlist?list=PLroXZ2bQToV31fyl-PVl-pHyZlGcEBZix (page consultée le 24 avril 2015).

Shotgunnova. *Le script de Red Dead Redemption*, 2010, *GameFAQS*, en ligne, http://www.gamefaqs.com/ps3/957923-red-dead-redemption/faqs/60200 (page consultée le 9 avril 2015)

Sullivan, Matthew. *Le script de Half-Life*, 2004, *GameFAQS*, en ligne, http://www.gamefaqs.com/pc/43362-half-life/faqs/29847 (page consultée le 12 mars 2015)

8 Produits de culture populaire et autres documents utilisés en exemples ou cités par des auteurs

8.1 Jeux video

Bethesda Game Studios, *Fallout 3* [DVD-ROM], Bethesda Softworks, 2008.

BioWare, *Dragon Age: Origins* [DVD-ROM], Electronic Arts, 2009.

BioWare, *Mass Effect* [DVD-ROM], Microsoft Game Studios, 2007.

BioWare, *Star Wars : The Old Republic* [DVD-ROM], Electronic Arts et LucasArts, 2011.

Bungie, *Destiny* [DVD-ROM], Activision, 2014.

Bungie, *Halo: Combat Evolved* [CD-ROM], Microsoft Game Studios, 2001.

DMA Design, *Grand Theft Auto III* [CD-ROM], Rockstar Games, 2001.

Id Software, *Doom* [disquette], GT Interactive, 1993.

Id Software, *Wolfenstein 3D* [Disquette], Apoge Software, 1992.

Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare* [DVD-ROM], Activision, 2007.

Irrational Games, *Bioshock* [DVD-ROM], 2K Games, 2007.

Kaos Studios, *Homefront* [DVD-ROM], THQ, 2011.

Konami, *Dance Dance Revolution* [Arcade], Kanomi, 1998.

Kuma Reality Games, *Kuma/War* [Téléchargement], Kuma Reality Games, 2004.

Midway Games, *Mortal Kombat* [Arcade], Midway Games, 1992.

Namco Splatter Team, Splatterhouse [Arcade], Namco, 1988.

National Alliance, *Ethnic Cleansing* [CD-ROM], Resistance Records, 2002.

Nintendo EAD, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* [Cassette], Nintendo, 2000.

People Can Fly et Epic Games, *Bulletstorm* [DVD-ROM], Electronic Arts, 2011.

Ready at Dawn et SCE Santa Monica Studio, *The Order: 1886* [DVD-ROM], Sony Computer Entertainment, 2015.

Rockstar North, *Grand Theft Auto V* [DVD-ROM], Rockstar Games, 2013.

Sledgehammer Games, *Call of Duty: Advanced Warfare* [DVD-ROM], Activision, 2014.

Spellbound Entertainment, *Desperados: Wanted Dead or Alive* [CD-ROM], Infogrames, 2001.

Taito, *Gun Figth* [Arcade], Midway, 1975

Taito, *Space Invaders* [Arcade], Midway, 1978.

U.S. Army, *America's Army* [Téléchargement], U.S. Army, 2002.

3D Realms, *Duke Nukem 3D* [CD-ROM], GT Interactive Software, 1996.

8.2 Films et séries télévisuelles

Cameron, James. *Avatar*, 20th Century Fox, 2009.

Favreau, Jon. *Iron Man*, Paramount Pictures, 2008.

Fleming, Victor. *The Wizard of Oz*, Metro-Goldwyn-Mayer,1939.

Harlin, Renny. Die Hard, 20th Century Fox, 1990.

Lucas, George. *Star Wars*, 20th Century Fox, 1977.

Nolan, Christopher. *Batman Begins*, Warner Bros. Pictures. 2005.

The Wachowski Brothers. *The Matrix*, Warner Bros. 1999.

Walsh, John. America's Most Wanted, 20th Television, 1998-2011.

Wheldon, Joss. Avengers: Age of Ultron, Walt Disney Studios Motion, 2015

8.3 Livres et bandes dessinées

Caroll, Lewis. *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, Paris : Pocket, 2010 (traduction de Jean-Pierre Berman), 288 p.

Clément, Olivier. *Les Quatre Évangiles*, Paris : Folio, 1998, 432 p.

Goscinny, René et Albert Uderzo, *Astérix le Gaulois*, Paris : Hachette, 2004 (première édition 1959), 48 p.

Grignon, Claude-Henri. *Un Homme et son péché*, Éditions Stanké, 2008 (première édition en 1933) 153 p.

Lukas, Georg. *Histoire et conscience de classe : Essai de dialectique marxiste*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1960, 383 p., en ligne, http://www.uqac.uquebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html (page consultée le 20 décembre 2014)

Martin, Jean-François. *Le Petit Chaperon rouge*, Paris : Nathan 2013, 26 p.

Tolkien, J. R.R. *Le Seigneur des Anneaux : La communauté de l'Anneau*, Paris : Pocket, 2005 (traduction de Francis Ledoux), 697 p.