

## SUJET PROPOSÉ À UN CONTRAT DOCTORAL ÉTABLISSEMENT 2021 ÉCOLE DOCTORALE ALL

À déposer, complété, sur la plateforme TEBL  
<https://theses.doctorat-bretagneloire.fr/all>  
avant le 11 avril 2021

### **UNITÉ DE RECHERCHE**

Nom de l'unité de recherche : HCTI

N° de l'unité de recherche : 4249

Université : UBO

Nom du directeur de l'unité de recherche : M. Alain Kerhervé

Nom du porteur de projet : Mme Hélène Machinal

### **SUJET DE THÈSE**

**Intitulé en français du sujet de thèse proposé**

**200 caractères maximum, espaces compris**

L'innovation narrative dans les jeux vidéo *The Last of Us* : au travers du récit, contester les normes et les identités sociales

**Intitulé en anglais du sujet de thèse proposé**

**200 caractères maximum, espaces compris**

Narrative Innovation in *The Last of Us* Video Games: Challenging Norms and Social Identities Through Storytelling

Domaine scientifique principal de la thèse	<b>Études anglophones</b>
Domaine scientifique secondaire de la thèse	<b>Études médiatiques</b>
Discipline	<b>Section 11 - Études anglophones</b>

**DIRECTRICE DE THÈSE**

<b>CIVILITÉ</b>	<b>Mme</b>
<b>NOM</b>	<b>MACHINAL</b>
<b>PRÉNOM</b>	<b>Hélène</b>
<b>Courriel</b>	<b>helene.machinal@univ-brest.fr</b>
<b>Date d'obtention de l'HDR</b>	<b>2008</b>
<b>Nombre d'encadrements en cours au 1<sup>er</sup> octobre 2021</b>	<b>4</b>

**CO-DIRECTEUR, LE CAS ÉCHÉANT**

<b>CIVILITÉ</b>	
<b>NOM</b>	
<b>PRÉNOM</b>	
<b>Université d'affectation et unité de recherche</b>	
<b>Courriel</b>	
<b>Date d'obtention de l'HDR</b>	
<b>Nombre d'encadrements en cours au 1<sup>er</sup> octobre 2021</b>	

## **ARGUMENTAIRE SCIENTIFIQUE**

**MOTS CLÉS (5) :** représentation, genre, jeu vidéo, *The Last of Us*, narration

La construction sociale de l'inégalité des genres passe historiquement par un monopole masculin des armes et des outils (Tabet, 1979). En tant qu'instrument de développement numérique, le jeu vidéo a ainsi été récupéré par une population masculine qui a pu asseoir sa domination en contrôlant l'outil technologique même : alors que les joueuses représentent désormais près de la moitié des *gamers* réguliers, aux États-Unis comme en France (ESA, 2019 | SELL, 2020), le jeu vidéo continue de souffrir d'une ségrégation considérable, tant d'un point de vue de la main d'œuvre encore largement masculine (Harvey et Fishy, 2015) que dans le contenu même des jeux où sévit, en termes de design comme de narration, une objectification et une sexualisation des rares héroïnes féminines (Sarkeesian, 2013). En particulier, le jeu vidéo d'action-aventure, itération moderne de récits populaires, est empreint de *male gaze* (Mulvey, 75) et répond aux fantasmes d'une cible masculine hétérosexuelle.

Dans un contexte de montée de pressions activistes et d'une réelle prise de conscience, le studio américain Naughty Dog lance en 2013 le jeu *The Last of Us*, animé par une double volonté de son scénariste et réalisateur Neil Druckmann de « changer l'industrie »<sup>1</sup> d'une part – en créant selon lui « l'une des protagonistes féminines non sexualisées les plus cool du jeu vidéo »<sup>1</sup> – et, d'autre part, faire du jeu vidéo narratif une expérience vidéoludique originale, qui s'inspire de la portée émotionnelle du cinéma tout en accentuant l'implication des *gamers* (Druckmann, 2013).

L'univers de *The Last of Us*, enrichi par la sortie de *TLOU Left Behind* en 2014 et *TLOU Part II* en 2020, bouscule les codes de la représentation du genre<sup>2</sup> tout en s'inscrivant dans plusieurs archétypes fictionnels. Dans le contexte postapocalyptique du jeu, le désastre est devenu un « genre de vie » familier, marqué par une « esthétique de la ruine » (Le Cor, 2019). L'humanité est ravagée par un virus fongique mutagène qui, transformant les individus en « zombies », traduit autant les angoisses écologiques (Platts, 2014) que l'anxiété d'une société en délitement (Dendle, 2007), que l'ambivalence de l'être humain, rétif face à la nature sauvage mais séduit par le fait de la domestiquer (Hughes, 2013). Tout espoir repose alors sur les épaules d'Ellie, une adolescente homosexuelle, mystérieusement immunisée.

La parution des jeux *TLOU* est couronnée d'une réussite publique et critique. Aux ventes colossales de plusieurs dizaines de millions d'unités s'ajoutent des records de prix obtenus. Au fil des opus, les personnages féminins, ethniques, LGBTQ+, de plus en plus nombreux, poussent chaque fois un peu plus loin une représentation inclusive et non normative (Rosenblatt, 2020). En contrepartie, les jeux sont progressivement pris à parti par une minorité de joueurs qui leur reprochent brutalement de promouvoir un agenda politique progressiste et vont cibler en particulier, avec force menaces de mort et de viol, trois employés de Naughty Dog : deux femmes et un juif immigré. Cette offensive ultra violente relance le mouvement social *#Gamergate*, né aussi en 2013. Ce dernier, qui consiste en des « déferlements d'ire collective » sous forme de cyberharcèlement, vient rappeler « à quel point la culture, ici populaire, est un lieu structuré par des rapports de pouvoir » (Bourdaa et Alessandrin, 2020). La polarisation du milieu du jeu vidéo devient telle qu'en 2020, à la sortie de *TLOU Part II*, des personnalités influentes vont être obligées de prendre parti, de la direction de *Playstation* à celle de la plate-forme *Metacritic*.

Le succès des jeux interroge autant que le lynchage des derniers opus. Puisque « la qualité d'une civilisation se juge à l'expérience esthétique »<sup>3</sup> (Dewey, 1934) alors, en tant qu'œuvres largement appréciées par une communauté, les jeux *TLOU* doivent être considérés à la fois comme le « signe d'une vie collective »<sup>3</sup> mais aussi comme « une aide merveilleuse à la création d'une telle vie »<sup>3</sup> (id.), d'où l'intérêt de les analyser comme trace matérielle d'une culture en transition, entre répétition et

<sup>1</sup> [Citation originale] « I wanted to create one of the coolest non-sexualized female video game protagonist and I felt like, with *The Last of Us*, if we did that, there's an opportunity here to change the industry. »

<sup>2</sup> Au sens de *gender*.

<sup>3</sup> [Citation originale] « Works of art that are not remote from common life, that are widely enjoyed in a community, are signs of a unified collective life. But they are also marvelous aids in the creation of such a life. [...] Esthetic experience is a manifestation, a record and celebration of the life of a civilization, a means of promoting its development, and is also the ultimate judgment upon the quality of a civilization. »

dépassement, et nouveau support culturel hybride, empruntant autant à la fiction, qu'au cinéma ou à la linguistique. On cherchera toutefois à aborder les jeux comme « représentation de la conflictualité » (Maigret et Macet, 2020), non comme catalyseurs, mais plus volontiers comme révélateurs de conflits.

La problématique proposée est donc la suivante : de quelle façon les jeux vidéo *The Last of Us* expriment l'intensification des clivages sociaux et culturels américains ?

Afin de répondre à cette question, on explorera plusieurs pistes.

- D'un point de vue sociologique, les jeux *TLOU* bousculent les représentations courantes du genre dans le jeu vidéo (Lignon, 2015). Dans quelle mesure les personnages féminins, ethniques et LGBTQ+, mis de plus en plus en valeur au fur et à mesure de la saga, alimentent la projection d'une « forme de paranoïa blanche »<sup>4</sup> masculine (Butler, 1993) ? En outre, si le premier jeu *TLOU* met en scène deux concepts clé, fondateurs de l'Amérique mythique : la recherche du paradis terrestre qui induit elle-même le motif du voyage (Guillaud, 1997), le dernier opus, non seulement introduit la chute de la figure du cow-boy avec la mort du personnage de Joel, un contrebandier cinquantenaire et figure paternelle d'Ellie, mais il lui fait succéder la jeune lesbienne et la famille homoparentale qu'elle tente de construire. Peut-on y voir une remise en cause de l'hétérosexisme en tant que « système idéologique qui nie, dénigre et stigmatise toute forme non hétérosexuelle de comportement, identité, relations ou communauté »<sup>5</sup> (Herek, 1990) ? Enfin, en mettant en parallèle plusieurs histoires de vengeance imbriquées les unes dans les autres, le jeu reprend la distinction « entre sujets légitimes à se défendre et sujets illégitimes à le faire – et rendus par là même indéfendables » (Dorlin, 2019). La possibilité de se venger, qui plus est de façon violente, semble alors être « le privilège exclusif d'une minorité dominante » (id.). Mais quelles sont les caractéristiques de cette minorité et comment est-elle appréhendée par les *gamers* ?

- D'un point de vue historique cette fois, la franchise *TLOU*, qui s'inscrit dès le départ dans un univers pandémique, a elle-même été rattrapée par la pandémie de Covid 19, transformant de fait l'expérience vécue par les *gamers* qui, pour beaucoup, ont découvert le dernier titre en plein confinement. Durant cette période de distanciation sociale, la figure du zombie et les liens affectifs complexes tissés par les personnages de *TLOU* ont-ils pu devenir douloureux pour les *gamers*, plus que cathartiques ? On considérera par ailleurs la façon dont les jeux font s'affronter les *Fireflies*, des révolutionnaires soutenus par des scientifiques, à la faction militarisée des *Wolfs*, avant d'introduire dans un deuxième temps les extrémistes religieux *Scars* et la communauté rurale matriarcale de Jackson. Cette dynamique de pouvoirs représentée est-elle un écho des « *cultural wars* » qui ont lieu dans la vie publique états-unienne, surtout depuis la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, entre progressistes et orthodoxes conservateurs (Hunter, 1991) ? Et comment la perception de cette dynamique a-t-elle pu évoluer entre 2013 et 2020, soit entre les années Obama et l'apogée de l'ère trumpienne ? Sur *Metacritic*, les avis incendiaires des détracteurs de *TLOU* fustigent quasiment tous « l'histoire » des jeux. On se demandera alors si cette réception négative des jeux *TLOU* résulte d'un devoir de mémoire difficile, concernant les épisodes aigus de l'histoire américaine (génocide amérindien, esclavage, guerre civile, ségrégation, etc). En rendant compte de traumatismes individuels et de fractures sociales et politiques, les jeux *TLOU* forcent-ils un public tourmenté à une introspection collective ?

- D'un point de vue culturel enfin, et au-delà des frictions entre narratologues et ludologues (Barnabé, 2018), on s'interrogera sur le potentiel disruptif des jeux *TLOU*, chefs de file d'une nouvelle forme de récit visuel interactif, dont le pouvoir de persuasion reste encore à mesurer (Bogost, 2007). En innovant grâce à des procédés narratifs inédits, indissociables du *gameplay* (Ince, 2006), particulièrement en imposant aux *gamers*, pour poursuivre l'aventure, certaines actions, tantôt empathiques, tantôt cruelles, quel effet a pu avoir *TLOU part II* sur la psyché des joueurs-euses ? Plusieurs travaux de recherche tendent en effet vers la démonstration d'un impact durable du jeu vidéo narratif sur la psychologie de ceux et celles qui y jouent, au long de parties qui peuvent durer plusieurs dizaines d'heures (Bowman et Lieberoth, 2018 | Stora, 2018).

<sup>4</sup> [Citation originale] « It can perhaps be described as a form of white paranoia which projects the intention to injure that it itself enacts. »

<sup>5</sup> [Citation originale] « Heterosexism is defined here as an ideological system that denies, denigrates, and stigmatizes any nonheterosexual form of behavior, identity, relationship, or community. »

**BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE :**

**Jeux**

- The Last of Us*, 2013, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, Playstation 3.  
*The Last of Us: Left Behind*, 2014, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, Playstation 3.  
*The Last of Us Part II*, 2010, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, Playstation 4.

**Ouvrages**

- ADAMS Ernest, 2009, *Fundamentals of Game Design 2nd edition*, New Riders, San Francisco, Peachpit, 700 p.
- BARNABÉ Fanny, 2018, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses Universitaires de Liège, 169 p.
- BOGOST Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press, 464 p.
- BOURDAA Mélanie et ALESSANDRIN Arnaud, 2019, *Fan et gender studies : le retour*, Paris, Teraedre, Collection Passage Aux Actes, 134 p.
- BOWMAN Sarah Lynne et LIEBEROTH Andreas, 2018, *Psychology and Role-Playing Games*, in *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, DETERDING Sebastian, ZAGAL José P. (éds.), Routledge, pp. 245-264.
- BUTLER Judith, 1993, *Endangered/Endangering: Schematic Racism and White Paranoia* in *Reading Rodney King/Reading Urban Uprising*, Robert Gooding-Williams (éd.), Routledge, pp. 15-22.
- DENDLE Peter, 2007, *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety*, in *Monsters and the Monstrous*, Brill | Rodopi, pp. 45-57.
- DEWEY John, 1934, *Art as Experience*, Minton, Balch, 353 p.
- DORLIN Elsa, 2019, *Se défendre. Une philosophie de la violence*, Paris, La Découverte, 270 p.
- ESA, 2019, *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 13 p.
- GUILLAUD Lauric, 2003, *La Terreur et le Sacré : La nuit gothique américaine*, Paris, Michel Houdiard, 280 p.
- HARVEY Alison et FISHER Stephanie, 2015, "Everyone Can Make Games!": *The post-feminist context of women in digital game production*, in *Feminist Media Studies*, vol. 15, n°4, pp. 576-592.
- HEREK Gregory M., 1990, *The Context of Anti-Gay Violence, Notes on Cultural and Psychological Heterosexism*, in *Journal of Interpersonal Violence*, vol. 5, n°3, pp. 316-333.
- HUNTER James Davison, 1991, *Culture Wars: The Struggle to Define America*, New York, BasicBooks, 432 p.
- INCE Steve, 2006, *Writing for Video Games*, A & C Black, Londres, 192 p.
- LE COR Gwen, 2019, *Esthétiques de la ruine, du fragment et du glitch : l'apocalypse dévoyée dans la littérature post-11 Septembre*, in *Médiations Apocalyptiques : Imag(in)ing the Apocalypse*, MACHINAL Hélène (dir.), ebook. [hal-03008890](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03008890). [<pdf>](#)
- LIGNON Fanny (dir.), 2015, *Genre et Jeux Vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 257 p.
- MAIGRET Éric et Macé Éric (dir.), 2020, *Penser les médiacultures : Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Lormont, Le Bord de L'eau, 312 p.
- PLATTS Todd K., 2014, *The New Horror Movie*, in *Baby-Boomers and Popular Culture*, COGAN Brian et GENCARELLI Thom (éds.), ABC-CLIO, pp. 10-26.

PERRON Bernard, 2018, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Academic USA, 2018, 488 p.

ROSENBLATT Kahlan, 2020, ['The Last of Us Part II' brings queer stories to a pandemic-ravaged dystopia](#), in *NBC News*, mis en ligne le 8 juillet 2020.

SELL, 2020, *L'Essentiel du Jeu Vidéo*, Médiamétrie, 29 p.

STORA Michaël, 2018, *Et si les écrans nous soignaient ? Psychanalyse des jeux vidéo et autres plaisirs numériques*, Collection Cybercultures - Santé mentale, Toulouse, Érès, 200 p.

TABET Paola, 1979, *Les mains, les outils, les armes*, in *L'Homme*, vol. 19, n°3-4, numéro spécial *Les catégories de sexe en anthropologie sociale*, pp. 5-61.

### Audiovisuel

*Tropes vs. Women in Video games*, 2013, SARKEESIAN Anita (dir.), SARKEESIAN Anita, MCINTOSH Jonathan et PETIT Carolyn (sc.), diffusé à partir du 7 mars 2013, *YouTube*, sur la chaîne *Feminist Frequency*, 17 épisodes.

## Références de l'unité de recherche sur le sujet :

- Programmes de recherches en cours,
- Bibliographie sommaire de l'unité et du porteur de projet sur le sujet proposé

Ce sujet vient renforcer l'axe 3 « Croisements / Culture de l'écran et subjectivités intermédiatiques » de l'unité HCTI et plus particulièrement la piste intitulée « Hybridité des discours et formes médiatiques ». Il trouvera également toute sa place dans le futur programme « Cultures médiatiques et formats », lui-même inclus dans l'axe « Texte/Image, du cybernétique au numérique ».

Mme Machinal, la porteuse du projet, est familière du jeu vidéo puisque dans ses recherches sur la transmédialité, le monstrueux et le post-humain, elle a eu l'occasion de travailler sur les jeux *BioShock* et récemment *Dishonored*. Elle est aussi experte en écriture apocalyptique et a d'ailleurs coorganisé trois colloques internationaux sur le sujet : « Formes d(e l')Apocalypse » (Paris 8), « Médiations apocalyptiques » (Brest), et « Formes apocalyptiques du pouvoir et programmes apocalyptiques » (Montpellier). Enfin, Madame Machinal a travaillé sur l'histoire des idées dans la culture anglophone, notamment dans une perspective esthétique.

### **BIBLIOGRAPHIE de Mme Machinal :**

#### Ouvrages

MACHINAL Hélène, 2011, *Origine, identité (en)quête de l'humain dans la fiction post-cataclysmique contemporaine*, in *Études Anglaises*, Klincksieck, vol. 4, *L'héritage du policier : continuités et ruptures dans la fiction contemporaine anglophone*, pp.465-476. [\(hal-01114473\)](#)

MACHINAL Hélène, 2015, *Techne, corps et temporalités : culture de l'écran et fiction populaire contemporaine*, in *Otrante : art et littérature fantastiques*, Kimé, n° 37, *Mutations I : corps posthumains*, pp.145-156. [\(hal-03000700\)](#)

MACHINAL Hélène, 2017, *Faire monde après le cataclysme : résidus et vestiges dans The 100 et The Leftovers*, Allouche, Sylvie, Hélène Machinal, Monica Michlin, et Arnaud Regnaud, in *Formes (de l') Apocalypse*, ebook. [\(hal-03003998\)](#)

### **Directions d'ouvrages**

MACHINAL Hélène et DESPRÉS Elaine, 2013, *La trace de l'humain*, DESPRÉS Elaine et MACHINAL Hélène (éd.), in *Les cahiers du CEIMA*, vol. 9, Université de Bretagne Occidentale. [\(hal-01137912\)](#)

MACHINAL Hélène et DESPRÉS Elaine, 2014, *PostHumains, frontières, évolutions, hybridités*, DESPRÉS Elaine et MACHINAL Hélène (éd.), Presses Universitaires de Rennes, Interférences. [\(hal-01137800\)](#)

MACHINAL Hélène, 2015, *Mutations I : corps posthumains*, MACHINAL Hélène et CHASSAY Jean-François (éd.), in *Otrante : art et littérature fantastiques*, Kimé, n° 37. [\(hal-02992053\)](#)

MACHINAL Hélène, CHASSAY Jean-François et MARRACHE-GOURAUD Myriam, 2017, *Signatures du monstre*, MACHINAL Hélène, CHASSAY Jean-François et MARRACHE-GOURAUD Myriam (éd.), Presses Universitaires de Rennes, Interférences, 338 p. [\(hal-01738190\)](#)

MACHINAL Hélène, ALLOUCHE Sylvie, MICHLIN Monica et REGNAULD Arnaud, 2017, *Formes d(e l')Apocalypse*, MACHINAL Hélène, ALLOUCHE Sylvie, MICHLIN Monica et REGNAULD Arnaud (éd.). [\(hal-02992772\)](#)

MACHINAL Hélène, 2018, *Hybridités posthumaines, cyborgs, mutants, hackers*, BOOF-VERMESSE Isabelle, FREYHEIT Matthieu, MACHINAL Hélène (éd.), France, Orizons, Comparaisons. [\(hal-01738151\)](#)

MACHINAL Hélène et MICHLIN Monica, 2018, *Posthumains en séries*, in *TVSeries*, n°14. [\(hal-02996438\)](#)

MACHINAL Hélène, MICHLIN Monica, MULLEN Elizabeth, REGNAULD Arnaud et THORNBORROW Joanna (dir.), 2019, *Médiations Apocalyptiques : Imag(in)ing the Apocalypse*, ebook. [\(hal-03008890\)](#)

### **Connaissances et compétences requises pour le.la futur.e doctorant.e :**

Le.la futur.e doctorant.e devra avoir une bonne connaissance de la sociologie, des gender studies et des cultural studies, notamment du contexte culturel populaire américain. Ille devra maîtriser l'analyse filmique, la langue anglaise et les spécificités du médium jeu vidéo.

### **Intérêt du projet quant aux perspectives d'insertion professionnelle du ou de la doctorant.e :**

Le projet permet de croiser les études anglophones et les cultural studies et permettra à un.e futur.e docteur.e de postuler sur des postes d'enseignant.e-chercheur.e. Le sujet permet aussi de préparer de futures recherches en ludologie et en narratologie, qui sont des domaines essentiels au sein des game studies.