

Perspectives nihilistes

Damien Detcheberry

Numéro 193, décembre 2019

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/92544ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2019). Perspectives nihilistes. *24 images*, (193), 138–143.



Perspectives nihilistes¹

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



↑
Fallout 76 du studio Bethesda

Le fond de l'art est rouge quand des œuvres telles que le jeu multijoueurs *Fallout 76* ou le film *Joker* servent d'inspiration à un public en quête de sens.

Quand on dit que l'art imite la nature... Les mésaventures récentes du studio Bethesda ont donné lieu à un cas d'étude fascinant, en engendrant par inadvertance une expérience sociale digne de figurer dans les plus grandes thèses universitaires. En novembre 2018, ce studio américain sortait *Fallout 76*, le dernier né d'une série à succès de jeux de rôles postapocalyptiques, initiée en 1997 par *Fallout*, avant de passer aux mondes ouverts en trois dimensions avec *Fallout 3* (2008). En tant que sixième

Pour *Joker* comme pour *Fallout 76*, au-delà de l'oeuvre, c'est l'impact du dispositif sur le public qui prêche véritablement à débat.

épisode canonique de la série – sorti après *Fallout : New Vegas* (2010) et *Fallout 4* (2015) donc, tout en étant situé chronologiquement avant les opus précédents, vous suivez? – *Fallout 76* devait révolutionner la saga en proposant pour la première fois un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) dans lequel nous sommes invités à survivre et à rebâtir le monde, vingt-cinq ans après un holocauste nucléaire ayant ravagé la planète. Malheureusement, les valeureux survivalistes en herbe qui se sont lancés dans l'aventure à sa sortie se sont heurtés de plein fouet à une myriade de problèmes techniques en tous genres rendant le jeu quasiment impraticable, ce qui a entraîné une vague de protestations et de critiques négatives.

LA LUTTE DES CLASSES DANS LA COUR DE RÉCRÉATION

Suite à ce lancement catastrophique qui a poussé les développeurs à promettre monts et merveilles en dédommagement d'une expérience de jeu déplorable, le studio s'est fait discret pendant plusieurs mois, jusqu'à l'été 2019. Bethesda a alors annoncé, la fleur au fusil, le lancement surprise d'une formule premium permettant, pour une centaine de dollars annuels, de profiter de bon nombre des services et d'améliorations qu'ils avaient promis gratuitement près d'un an auparavant. La réaction de la communauté ne s'est pas fait attendre : les abonnés premium sont rapidement devenus la cible des autres joueurs, déterminés à les persécuter à l'intérieur du jeu, et à inonder d'insultes sur les forums les nantis ayant cédé à l'offre d'abonnement. Pour résister à cela, les membres premium se sont regroupés au sein d'une guilde baptisée « The Apocalyptic Aristocracy Group », afin de mutualiser les efforts et de se protéger du comportement toxique des non-abonnés. La dynamique de ce petit groupe de privilégiés n'a pas tardé à dégénérer elle aussi, les auto-proclamés « aristocrates »

se prenant rapidement au jeu du mépris de classe, au point d'affubler les joueurs moins fortunés du sobriquet de « paysans » et d'afficher fièrement leur appartenance à l'élite. Tout cela sous couvert d'un esprit de dérision typique des comportements en ligne, où l'anonymat d'Internet laisse libre cours à tous les débordements et écarts de langage.²

Qu'un jeu jusqu'alors en totale perte de popularité devienne, par la cupidité et la maladresse de ses développeurs, le théâtre virtuel de la lutte des classes, est une nouvelle à la fois réjouissante et déconcertante. Mais il est plus troublant encore de constater que les joueurs ont préféré exercer leur courroux les uns contre les autres, tout en continuant à jouer et ainsi à contribuer au regain de succès aussi inespéré qu'immérité de *Fallout 76*, plutôt que de s'unir pour lutter contre les vrais responsables, en boycottant par exemple le jeu de Bethesda. À son corps défendant et grâce à une communauté dont l'agressivité n'a d'égal que l'imagination, le studio a donc réussi à donner un sens à son jeu de rôle multijoueurs en ligne, en en faisant un véritable bouillon de culture social et expérimental. Ce qui est, finalement, le rêve de tout créateur de MMORPG. On savourera l'ironie...

CRÉATION EX NIHILO

Au-delà du comique de l'anecdote, cet incident pose une question pertinente quant au nihiliste qu'entretiennent certains créateurs d'œuvres culturelles avec leur public. Les dirigeants de Bethesda sont-ils embarrassés, indifférents, face au dérapage de *Fallout 76*? Ou bien sont-ils satisfaits de laisser proliférer, voire d'encourager les comportements douteux au sein de leur jeu, en se disant que cela fera probablement le bonheur des sociologues du futur?

Il est tentant de dresser ici un parallèle avec l'engouement récent du public pour le film *Joker* de Todd Phillips, qui a d'ailleurs pris la plupart des critiques par surprise, puisque l'accueil du film au festival de Venise a été plutôt mitigé. Si *Joker* a passé aujourd'hui la barre du milliard de dollars de recettes à l'international, il est peu de dire que cette performance était loin d'être prévisible, tant le contenu du film va à l'encontre des blockbusters habituels, malgré son appartenance à l'univers de Batman. Aussi ce succès populaire est-il peut-être à chercher du côté de son message équivoque. Dans un curieux mélange des genres, *Joker* associe les problèmes psychologiques et la quête de vengeance personnelle d'Arthur Fleck (Joaquin Phoenix) contre la famille Wayne à une problématique plus vaste de lutte des classes. Non content de lever tout mystère autour des motivations profondes de l'un des antagonistes les plus énigmatiques de l'univers des comics américains – ce que n'avaient osé faire ni Tim Burton ni Christopher Nolan – Todd Phillips se jette à corps perdu dans la surinterprétation : il fait du Joker une figure à la fois profondément sociopathe et une victime emblématique de la brutalité exercée par les plus riches sur les plus démunis, avant de faire de lui dans les dernières séquences du film un véritable héraut de la résistance, renvoyant immanquablement à l'essor actuel des mouvements de protestation à l'échelle internationale.



→ Manifestation à Santiago, au Chili



↑ Manifestation à Beyrouth, au Liban (Patrick Baz, AFP)

Pour *Joker* comme pour *Fallout 76*, au-delà de l'œuvre, c'est l'impact du dispositif sur le public qui prête véritablement à débat. En quelques semaines après la sortie du film, le visage du Joker est devenu, du Liban au Chili en passant par Hongkong, le symbole des protestations sociales, prenant ainsi le pas sur le célèbre masque que les Anonymous avaient emprunté à *V for Vendetta* d'Alan Moore.³ Mais là où le masque du roman graphique de Moore symbolisait clairement la lutte anarchique de V, luttant pour la liberté dans une Angleterre fasciste, la réappropriation populaire du masque du Joker apparaît autrement plus ambiguë. Car tout le propos du film tient sur une morale confuse, sur une volonté appuyée par le réalisateur de cultiver le flou, faisant de son antihéros le réceptacle de tous les maux actuels : isolement social, misère sexuelle, maladie mentale, pauvreté... Son Joker est un miroir dans lequel chacun voit ce qu'il veut bien y trouver.

C'est peut-être ce qui constitue à la fois l'aspect le plus intrigant et le plus dérangeant du film : cette détermination avec laquelle le cinéaste fait de son personnage principal un martyr à la carte, apte à être récupéré par tous et à légitimer n'importe quoi parce qu'au fond, dans une attitude résolument nihiliste, il refuse de choisir son combat. Si, en tant qu'objet cinématographique, *Joker* est miné par la lourdeur de sa mise en scène et ses clins d'œil insistants au cinéma de Scorsese, son absence de discours clair ne l'a pas empêché de remplir pleinement sa mission en tant que manifeste antisocial auprès du grand public. Aussi, plutôt que de se focaliser sur ses errements esthétiques, mieux vaut peut-être analyser le film à l'aune de sa récupération populaire, au même titre que le jeu de Bethesda. Qu'un jeu multijoueur profond comme une coquille vide se transforme en terrain de bataille idéologique à la suite d'une piètre décision commerciale, ou qu'un film au propos éluusif sur le sentiment de n'être jamais pris au sérieux devienne un phénomène de société, ne devrait pas nous faire désespérer du nihilisme actuel de certains produits culturels. Au contraire, cela en dit long sur la capacité d'une jeunesse que l'on dit en perte de repères à créer du sens à partir d'œuvres qui en sont a priori dénué. Ce qui est plutôt encourageant pour une génération sans avenir.

1. Loxymore est emprunté à cet excellent blog parodique, sous-titré «la revue en ligne du désespéré moderne» : perspectives-nihilistes.com/
2. "Fallout 76's aristocrats are fighting against 'peasants' without a subscription", Polygon, 6 novembre 2019 : polygon.com/2019/11/6/20950122
3. «Le masque du «Joker», nouveau symbole des protestations sociales», Eponine Le Galliot, Les Inrockuptibles, 23 octobre 2019.