

Mass Effect

Y a une scène que j'ai à peine remarquée la première fois que j'ai joué à Mass Effect. Et puis, plus j'en entendais parler, plus j'étais ... perplexe.

Tout au long des trois épisodes du space opéra de Bioware, vous suivez notamment l'histoire du peuple Krogan. Ceux-ci sont une race alien tournée vers la guerre et la destruction, capables de survivre des milliers d'années et de se reproduire à une vitesse phénoménale. Pendant un temps, leur technologie était limitée et leur horizon se réduisait à la planète Tuchanka. Alors, pour résumer, ils se sont étendus jusqu'à tout ravager sur la planète, puis ils ont fini par former des clans et s'entretuer.

Seulement, un beau jour, l'alliance galactique galérait dans leur guerre avec les rachnis (c'est ces trucs-là), alors ils ont décidé d'aller chercher les Krogans, de leur offrir la technologie galactique et de les utiliser comme force de frappe. Ce sont les Salarisens qui se sont chargés "d'élever culturellement" (c'est les termes du jeu) les krogans pour les envoyer au front. Ça a bien marché et les rachnis ont vite été écrasés. Sauf qu'après ça, la rage de sang des krogans ne s'est pas magiquement arrêtée, et ils se sont mis à massacrer d'autres peuples de la galaxie. Très vite, une solution de dernier recours s'est imposée : inoculer chez les Krogans le Génophage, un virus qui provoquerait une mortalité infantile quasi totale. En quelques siècles, l'espèce était presque rayée de la carte de la galaxie. On en est là au début de la trilogie Mass Effect. Au cours de vos aventures, vous découvrez l'existence d'un remède au génophage. *Et, dans Mass Effect 3, la galaxie entière subit l'assaut final d'un envahisseur mystérieuse sur le point de détruire toute trace vie dans la voie lactée, les Moissonneurs, et vous devrez rallier toutes les espèces, y compris les Krogans, pour se battre contre eux.* Ceux-ci réussiront alors à faire un deal avec le reste de l'Alliance : leurs troupes, en échange d'un remède au génophage. Seulement, au dernier moment avant d'administrer le remède, le jeu nous propose un choix. Offrir aux Krogans le remède au génophage, ou leur donner un faux remède, et laisser aller leur extinction programmée.

Ce que Mass Effect nous propose dans cette scène, c'est de devenir l'acteur central d'un génocide. Dès le début de la saga de Bioware se met en place une logique du génocide, dans le récit des krogans, mais aussi au coeur même de la fantasy de Mass Effect. Si aussi peu de gens ont été choqués au moment on leur a proposé d'exterminer toutes ces brutes, c'est parce qu'on nous a distillé cette logique depuis des heures, des

années. C'est cette même logique qui revient, aujourd'hui, dans notre monde réel, toujours plus puissante et terrible, alors même que j'écrivais cette vidéo. Et il est plus urgent que jamais de la désosser.

Ce que vous venez de voir, c'est la conférence de presse de George W. Bush le 19 Mars 2003, où il annonçait au monde que les Etats-Unis déclaraient la guerre en Irak. (bravo lilie hein) Et ce discours, il se finit par cette phrase : We will prevail. Ces trois petits mots, cet amas de syllabes, il est resté gravé dans les mémoires, il sera le symbole de tout ce conflit qui s'enlise pendant une décennie. Le second extrait, c'est le discours de l'Amiral Hackett, dans Mass Effect 3, le dernier avant l'attaque finale contre les Moissonneurs, la conclusion de toute la série. Et qu'est-ce qu'il dit ? Il finit par ces trois mots : We will prevail. Est-ce que ça peut être un hasard ? Non, non. C'est une référence. Ils sont très intelligents : ils font le parallèle entre leur jeu et ce qu'il se passe aux Etats-Unis. Attendez, pourquoi est-ce que je parle comme ça ?

Salut.

Mass Effect est, très consciemment, une réflexion post-11 septembre, sur la "Guerre contre la Terreur" déclarée par George Bush, et les angoisses qui traversent l'Amérique à cette époque-là. Les Moissonneurs, cette menace existentielle pour la Galaxie, font directement référence à la menace que représentaient, dans l'imaginaire américain, l'Irak et son programme d'armes nucléaires. Le discours de Hackett est bien une référence à celui de Bush, et, plus généralement, voir les pays du Sud comme une espèce de menace civilisationnelle qui peut se déverser d'un jour à l'autre sur l'Occident ... C'est plutôt classique. Seulement, Mass Effect raconte bien plus que cette attaque des Moissonneurs ; c'est bien plus qu'une simple métaphore.

Y a pas longtemps, une de mes meufs était à côté de moi, en train de rejouer à Mass Effect 2, et plus précisément à son DLC, Arrival.

"- Ah, ouais, c'est le moment où on va faire implorer une galaxie entière pour retarder un peu l'invasion des Moissonneurs.

- Ah ouais ?

- Ouaaaais du coup y a 300 000 butariens qui sont massacrés au passage, et t'as même pas le choix de dire non, mais au final tout le monde s'en fout parce que ça valait le coup et c'est genre des inférieurs aux humains".

Du coup jme suis mise à demander : combien de fois, dans Mass Effect, est-ce qu'on pouvait commettre un génocide ? Alors j'ai fait ce que toute vidéaste à la recherche de sources fiables ferait, non j'ai demandé à Twitter, et on a essayé de compter - les

rachnis, les krogans, les geths, les butariens et les quariens, ça fait en tout 5 génocides, dont 4 dans lesquels dans lesquels Shepard, le héros de la saga, a un rôle central. La plupart du temps, on ne fait pas qu'y assister : on a le choix de le déclencher ou de l'arrêter. Et, il y a même un cas un peu particulier, dans Mass Effect: Arrival, où on n'a pas le choix, c'est notre mission en elle-même de déclencher la bombe. Mais, d'une, c'est pas innocent de nous donner le choix de lancer un génocide, voire de nous donner de bonnes raisons de le faire, même diplomatiques. De deux, quoi qu'il en soit, le génocide est, littéralement, un schéma narratif récurrent dans la saga de Bioware. J'aimerais me demander : Pourquoi. Et qu'est-ce que ça veut dire.

Parce que, à la base, Mass Effect a une image plutôt cool par rapport aux jeux de son temps. A l'époque où les trois quarts des triple A c'était des shooters militaires qui proposent de vivre le rêve américain de tirer sur pleins d'arabes, ici, on nous parle de diplomatie, de conciliation, voire de pacifisme. Y a même des choix de romance gays et lesbiens. La trilogie de Bioware raconte l'histoire d'un futur proche où l'humanité a établi le contact avec plusieurs races aliens, et celles-ci tentent tant bien que mal de s'entendre au sein de l'Alliance, tout en s'unissant contre un ennemi commun : les Moissonneurs. Les Moissonneurs, c'est une race alien mystérieuse qui débarque une fois tous les 50 000 ans pour effacer toute trace de vie civilisée dans le système solaire. Bref, le Conseil de la Citadelle a du pain sur la planche.

Le jeu semble construire une version science-fiction des grandes organisations créées après la Seconde Guerre Mondiale, comme l'ONU et les communautés européennes, pour maintenir l'entente entre les peuples et éviter que se reproduisent des événements comme ceux du Troisième Reich.

Pourquoi, alors, est-ce qu'on se retrouve plusieurs fois avec la possibilité de déclencher un génocide, simplement en poussant un bouton de notre précieuse manette ?

Ben, parce que c'est pas *exactement* cette histoire que raconte Mass Effect. Au contraire même, la saga montre encore et encore comment le Conseil échoue. Dès le premier épisode, Shepard découvrira le mythe des Moissonneurs, l'annonce de leur retour, le danger qu'ils représentent, mais le Conseil refusera de l'écouter. Dans le 2, Shepard devra monter un commando spécial dans son coin pour étudier et retarder un peu les Moissonneurs. Dans le 3 enfin, les Moissonneurs arrivent, tout le monde réalise ... l'ampleur du problème et s'excuse auprès de Shepard de pas l'avoir écouté.

A chaque fois, Shepard représente un pouvoir militaire qui agit en dehors des limites bien étroites des conventions internationales. Il prendra souvent des décisions "difficiles", ou, autrement dit, il effectuera des crimes contraires au droit international et sera jugé pour ça. Dans Mass Effect : Arrival, le DLC dont on avait parlé, qui se déroule après la mission principale de Mass Effect 2, une première vague de

Moissonneurs arrive Shepard fait littéralement implorer un système solaires, entraînant plus de 300 000 morts parmi les Butariens, tout ça pour ralentir les Moissonneurs. Mais le jeu lui donne raison ; ces décisions difficiles elles étaient nécessaires pour arrêter les Moissonneurs, et, au final, dans le 3, on vient le sortir de taule et s'en remettre à ce grand héros parce qu'il est bien le seul à avoir les couilles pour résoudre le problème.

Ce que Shepard incarne d'un bout à l'autre de Mass Effect, c'est l'état d'exception. L'état d'exception, c'est quand on décide de suspendre les droits d'une partie de la population, dans une certaine zone du monde, parce qu'il y a un problème ... compliqué à résoudre, et qu'on a besoin de donner tous les droits au pouvoir militaire pour ça. Et Mass Effect nous montre encore et encore que l'état d'exception, parfois, c'est quand même bien nécessaire.

L'état d'exception, c'est ce qu'il se passait au cours de la guerre en Irak. Le gouvernement de Saddam Hussein était accusé de développer des armes nucléaires, ce que les Etats-Unis ont utilisé comme excuse pour lancer un déluge militaire contre l'Irak, en mettant de côté toute question de droit international. Sauf que, les accusations de recherche nucléaire étaient ... fabriquées. On s'était donné une excuse pour exercer une vengeance. L'assaut américain en Irak s'est fait hors de tout cadre, en s'arrogeant tous les droits, massacrant une centaine de milliers de civils, plus selon les estimations. Surtout, ça a pu être un terrain d'expérimentation parfait pour de nouvelles méthodes de guerre, comme le fameux drone strike, qui faisait des victimes civiles prévisibles, qu'on pouvait voir d'avance sur son petit écran, mais qui étaient "acceptables", collatérales. C'est une technique, et une façon de justifier les massacre de civils, qu'on retrouve à bien d'autres endroits aujourd'hui. L'état d'exception, c'est ce qu'il se passe, aussi, de façon plus proche et intime, quand, cet été, suite aux manifestations réclamant Justice pour Nahel, on demande à des juges de donner des peines de prison de plusieurs mois fermes pour le vol d'un ou deux fruits. On les traite, de fait, comme une classe de citoyens à part, parce qu'il faut "gérer une situation exceptionnelle".

L'état d'exception, c'est enfin, aussi, ce qu'il se passe, en ce moment, à Gaza. Après les attaques terribles et inexcusables perpétrées par le Hamas le 7 octobre contre des civils, l'armée israélienne a décidé de déchaîner l'enfer sur Gaza. Elle a commencé à bombarder inlassablement deux millions de civils enfermés dans une bande de terre de 30km carrés, visant des hopitaux, des journalistes, des ambulances, des membres de l'ONU, déplaçant de force la population, leur coupant au passage toute ressource en nourriture, en eau, et leurs communications, faisant entre 20 et 30 000 morts à l'heure où je parle. L'armée israélienne organise, de fait, et aux yeux de tous, le génocide de la population gazaoui. Ce n'est que la continuation et l'intensification de la colonisation, illégale selon l'ONU, des territoires palestiniens, du regroupement de ses populations dans des zones confinées, de la prise de contrôle desur toutes leur ressources. Israël reçoit dans son projet un soutien sans faille des grandes puissances occidentales, parce que le problème palestinien serait une situation qui demande ... des "mesures exceptionnelles".

Oh, et si vous vous demandez si Mass Effect est conscient du "conflit" israëlo-palestinien ... Il y a un arc entier où les quariens, population rendue nomade depuis des siècles, revient sur sa planète et "réclame la terre", dans des termes précis un peu trop proches du colonialisme de peuplement.

J'ai commencé à écrire cette vidéo fin septembre. Et puis la violence a éclaté. J'ai mis le script de côté, j'ai bossé sur un sujet un peu plus éloigné, je ne voulais pas "profiter" de l'actualité. Et pendant ce temps, j'étais ... tétanisée. Jour et nuit, j'avais l'oeil rivé sur Twitter, les news, les débats. Je scrutais chaque étape qu'on dépassait dans l'horreur, en m'accrochant à l'espoir que c'était celui de trop, que les soutiens se retireraient, que ça s'arrêterait. Ça ne s'est pas arrêté. Je n'aurais jamais pu imaginer que, deux mois plus tard, ça ne se serait toujours pas arrêté, sauf pour quatre petits jours, pour une minuscule respiration avant que l'enfer ne reprenne.

J'ai fini par comprendre que ça ne servait à rien de rester les yeux rivés sur les écrans. J'ai commencé à lire. J'étais déjà plongée dans les questions de colonialisme et de génocide, j'ai juste eu à continuer. Et, je voyais les liens entre ce que Mass Effect avait pu justifier et ce qu'il se passait sous nos yeux. J'étais dans une impasse : croyez-moi, je sais bien que je suis juste une conne qui parle de jeux vidéo, et en même temps je sais à quel point les jeux vidéo ont servi à justifier cette politique. Peut-être que ça aurait de la valeur que j'essaie de décortiquer ça. Peut-être que le mieux que j'avais à faire, à part me mobiliser IRL, c'était de faire cette vidéo. De la faire bien. Et, peut-être, elle serait juste, et peut-être, elle serait utile.

Aujourd'hui, j'aimerais décortiquer, point par point, comment la question du génocide se déploie dans Mass Effect. Quelle vision du monde et quelles angoisses il réveille, à l'aube d'une nouvelle ère sombre. Expliquer comment le jeu nous pousse à incarner l'état d'exception, et s'il nous laisse forger notre propre opinion, ou s'il nous apprend à accepter dans la vraie vie de priver une partie de l'humanité de ses droits, de réduire sa vie au minimum, puis de l'éradiquer.

Cela nous demande aussi de remonter le chemin des origines et des racines du génocide, son déploiement dans la vraie vie, sous nos yeux maintenant. Ce chemin, il remonte bien avant 2003. Ce chemin, il nous emmènera, aussi, à comprendre le coeur de l'univers de Mass Effect, à comprendre le sens de ce mythe des Moissonneurs et la philosophie qui se cache derrière. Ça ne sera pas tellement un raisonnement qui avance étape par étape : ça sera plutôt différentes couches, comme un oignon, où à chaque fois on plongera un peu plus du coeur de l'horreur qui se déploie devant nous.

Et la première couche de ce problème, c'est cette vérité qu'on oublie si vite : le génocide est une invention européenne.

1. Génocide.

Il y a cette courte phrase qui résume l'histoire du monde occidental : Exterminez toutes les brutes. Dans son célèbre essai *Exterminate All The Brutes*, adapté il y a deux ans en documentaire par Raoul Peck, Sven Linqvist se lance sur les traces de cette célèbre phrase griffonnée en bas d'une page par Kurtz, personnage central de *Heart of Darkness*, le roman de Joseph Conrad qui inspirera *Apocalypse Now* ou *Spec Ops : The Line*. La vérité qu'il découvrira, que d'autres ont découverte avant lui, que tant d'autres ont vu de leurs propres yeux après, elle est bien plus terrifiante que tout ce qu'il avait pu imaginer. Le génocide était une idée parfaitement banale. C'est en fait une idée très commune au 19ème siècle de dire que certaines "races humaines inférieures" doivent être rayées de la surface de la Terre, ou réduites en esclavage. Pour les européens de l'époque, c'est même leur faire un cadeau : elles sont destinées à disparaître, et on ne fait qu'appuyer sur la détente plus vite.

Ces théories racistes se basaient sur une découverte qui a profondément ébranlé les intellectuels de l'époque : l'évolution. L'humanité n'a pas toujours été là, et elle pourrait tout aussi bien disparaître un jour. Mine de rien, ça remuait profondément les gens de l'époque qui n'avaient jamais imaginé que le monde aie pu vivre sans nous, et qu'on ne serait pas toujours là.

***Mais surtout,** cette découverte arrive au milieu de l'expansion des colonies.*

Tout au long du 19ème siècle, les grandes puissances européennes continuent d'étendre leurs empires à travers le monde. Seulement, en interne, elles sont devenues des démocraties. Et une colonie ça ne peut pas être une démocratie, puisqu'on est en train d'envahir des gens. Les indigènes ne peuvent donc pas être considérés comme des citoyens, comme des êtres humains à part entières.

Y aura, globalement, deux solutions à ce problème. Soit les pays colonisateurs assument de ne venir là que pour exploiter, on n'envoie qu'une poignée de colons armés et de militaires, juste assez pour exploiter les populations locales : les colonies de comptoir. Ils ont alors, globalement, tous les droits pour mettre la population au charbon, et, de l'esclavage aux punitions corporelles, aux violences sexuelles, aux mains coupées et aux exécutions sommaires, toutes les horreurs seront commises.

Soit les pays colonisateurs décident d'y implanter assez de colons pour être majoritaire. Une colonie de peuplement. Le problème de la démocratie devient alors un problème ... démographique : il faut être plus qu'eux. Les colons arrivent avec l'idée qu'ils débarquent sur une terre inoccupée, que le peuple indigène n'existe pas - tout est alors permis pour faire correspondre la réalité à ce mythe. Famines organisées, exil forcé, ou massacres. On

organise l'extinction d'une catégorie d'être humains, au nom de la démocratie occidentale. C'est comme ça que l'idéologie impérialiste devient une idéologie de survie de la race, qu'elle commence à s'appliquer à des humains. Les colons arrivent avec l'idée que l'Europe apporte la civilisation, que leur race est supérieure en tête, et elle ne peut que se renforcer puisqu'il faut bien qu'ils justifient la barbarie qu'ils sont en train de commettre. Ils adoptent peu à peu cette vision du monde autour de la race - et elle se renforce en métropole. *De fait, dans toutes les colonies, sépare la population en deux, on les met dans une classe à part : c'est le terreau du racisme (et c'est, déjà, un état d'exception).* Raphaël Lemkin, le créateur du terme de génocide, écrivait déjà que le colonialisme est une idéologie intrinsèquement génocidaire.

C'est là que le génocide a été inventé. C'est dans les colonies que se sont développées les techniques et la pensée du génocide. Et, on arrive à un point important : ce n'est pas pour minimiser l'ampleur, l'horreur et la particularité de l'Holocauste. La pensée génocidaire n'est pas la seule racine de l'Holocauste, l'antisémitisme remonte à avant l'ère coloniale. Le croisement de l'un et l'autre à servi de base à ce massacre. De même, je ne cherche pas à établir une comparaison edgy entre Holocauste et Palestine, entre sionistes et nazis. En revanche, beaucoup, dès Lemkin, ont montré que l'idéologie génocidaire avait des racines profondes, communes, et qu'on peut les remonter - c'est ce chemin que j'essaie de suivre, sans enlever la particularité et l'horreur de chacun de ces événements.

Bon, et, puisqu'on parle de la stérilisation forcée des Krogans, j'aimerais aussi rappeler que c'est devenu un outil courant de cette pensée de l'extermination, et qu'elle est reconnue comme crime contre l'humanité. Seulement, celui-là était plus réservé aux problèmes intérieurs : plusieurs pays occidentaux mettront en place sur leur population des politiques d'eugénisme au 20ème siècle, stérilisant de force les populations handicapées, folles, en prison, racisées, ou parfois simplement pauvres. L'Allemagne nazie, bien évidemment ; mais la Suède, les Etats-Unis, la France qui n'est jamais en reste pour ce genre de crimes, et j'en passe.

Mass Effect est profondément imprégné de cette même angoisse de l'évolution et de la survie des espèces qui a inspiré l'idéologie raciste et coloniale. La quasi-totalité des races aliens du jeu sont déjà passées à deux doigts de l'extinction : les Asaris ont failli être décimés par leur propre création, les Geths ; les Galariens ont été largement mis à mal par les Rachnis ; les Krogans, on l'a dit font face au génophage ; et, au final, tout le monde risque d'être effacé par les Moissonneurs. Le mot "génocide" revient partout dans le lore, et chaque race a à craindre pour son extinction.

Le jeu fait aussi une distinction entre les races "conciliennes" et "non conciliennes", c'est-à-dire celles qui peuvent siéger au Conseil Galactique, parce qu'elles sont assez évoluées, et les autres. On retrouve, très exactement, cette idée des civilisations "trop peu évoluées"

pour avoir le droit à la démocratie, qui a été forgée dans les colonies pour refuser le droit commun aux indigènes.

Dans tout ça, on commence à voir un truc important. L'idéologie raciste, elle n'est pas venue toute seule, elle est arrivée pour justifier une certaine façon de faire de la politique. Et Mass Effect semble reproduire beaucoup des grandes lignes de cette façon de faire de la politique, la justifier et la normaliser. Et même si, cette fois-ci, on parle "vraiment" de races aliens, c'est peut-être pas le genre de choses auxquelles il faut s'habituer.

2. Racisme.

Le principe central de Mass Effect, c'est donc que l'univers est peuplé de diverses races, très différentes biologiquement et donc dans leur culture, dans leur personnalité, et qui doivent s'entendre ensemble. C'est un point de départ courant dans la fantasy. Mais y a souvent beaucoup de races avec des stéréotypes au moins gênants, et Mass Effect ne fait pas exception. Les Asaris sont d'excellentes diplomates, notamment parce qu'elles sont perçues comme attirantes par un peu toutes les races ; elles ont toutes une apparence de meufs, sont souvent assez flirty et c'est elles qu'on retrouve dans les clubs de strips. Les Turiens, longs, grands, aux traits fins et aux mouvements élégants, sont une race brave qui prônent discipline et sens de l'honneur ; c'est la race la plus valeureuse qui ressemble aux elfes, en bref avec des caractéristiques souvent associées aux européens bieeeeen blancs. Quel hasard. Bon, vous vous doutez déjà un peu de quels stéréotypes sont associés aux Krogans.

En fait, Mass Effect a ce même léger problème que beaucoup d'œuvres de fantasy : il présente une histoire bourrée de stéréotypes racistes et sexistes, qui semblerait inacceptable à à peu près n'importe qui si c'était des peuples humains - un peuple de viles séductrices matriarches, un peuple d'arriérés qui ont un accent grave et des coutumes barbares, etc. Sauf que là, c'est des races aliens, biologiquement différentes, donc ça va ? Bah non. Les racistes et les sexistes ont toujours dit que c'est des traits qui sortaient de la "biologie" ; ça aide vraiment pas d'imaginer un monde où ces traits sortiraient pour de vrai de nos gènes.

De la même façon, pour expliquer la violence des Krogans, Mass Effect s'appuie sur des stéréotypes ... Pas oufs.

Tout le récit de leurs origines nous les présente comme un peuple barbare, destiné à s'autodétruire perpétuellement, à cause de sa natalité trop grande et de sa violence

naturelle. Cette façon d'utiliser les taux de natalité pour nous faire peur, on la connaît, et c'est pas quelque chose du passé : le mois dernier, Caroline Roux concluait un débat politique en prime-time sur France 2 par une carte des taux de natalité dans le monde pour jouer sur les mêmes peurs de l'immigration et du Grand Remplacement que celles qui venaient d'être remuées par tout le champ politique français deux heures. Et, on nous dit globalement que l'expansionnisme des Krogans et leurs guerres éternelles entre eux et contre tout le monde découle de cette natalité. Cette façon de décrire la violence naturelle que certains peuples auraient dans le sang, au point qu'ils ne pourraient même pas vivre en harmonie "entre eux", elles ne datent pas d'hier : les peuples indigènes, des natifs-américains à l'Afrique, ont sans cesse été décrits comme incapables de s'entendre et ravagés par des guerres internes, alors qu'ils avaient établi de larges relations de cohabitation, voire des coalitions, bien avant l'arrivée de la "civilisation occidentale".

Bref, les barbares qui se reproduisent trop vite, qui veulent s'étendre et nous envahir ... Est-ce que j'ai besoin de commenter là-dessus. Dès qu'on prend un des récits de Mass Effect et qu'on essaie de l'appliquer dans la vraie vie, on se rend compte que ... c'est profondément raciste. Surtout que, globalement, c'est un peu dérangeant de voir que le jeu imagine sérieusement l'ONU comme un endroit où des gens de différentes races se battent pour négocier la survie de leur espèce. Mais, c'est une comparaison un peu facile - après tout, ça peut être une métaphore pour les différences culturelles. Pour l'instant, ça ne me dérange même pas si vous vous dites que j'exagère un peu à faire des parallèles aussi directs. Ce que j'aimerais vous montrer, c'est que ça va participer à justifier une politique globale qui est ... vraiment bresom.

Pour conclure, on nous dit avec gravité que les Salariens ont fait l'erreur d'"élever culturellement" les Krogans, trop bieeeen, et leur ont donné accès à une technologie qu'ils ne sauront utiliser que pour amener encore plus de destruction dans le système solaire, de la destruction entre eux ou des autres espèces.

Et le jeu ne se rattrape pas. Au long de l'histoire, vous pouvez faire ami avec les Krogans, découvrir qu'ils sont pas juste des bêtes, avoir des discussions très touchantes, et même décider d'arrêter le génocide, mais au final, dans le dernier dialogue avec leur leader, il vous répètera qu'ils repeupleront leurs terres en moins de deux, que leurs rêves d'expansion et leurs guerres internes ne feront que repartir et les ronger, et il vous dira lui-même que leur donner accès à l'arme nucléaire était une erreur. ***Mass Effect** c'est vraiment le gars à qui t'a laissé 20 fois une seconde chance, et dès que tu le laisses parler trois secondes il te lâche un gros slur.*

Cette façon de décrire les peuples qui serait sentients, mais, d'une, foncièrement différente de nous, de deux, vouée naturellement à l'auto-destruction, de trois, qui risquerait même de nous emporter avec eux dans la tombe si on fait pas gaffe, c'est, texto, la justification des génocides dont on parlait un peu plus tôt. On nous décrit une espèce vouée à l'extinction, autant les terminer, on ne fait qu'appuyer sur la détente plus vite. C'est une vision raciste et colonialiste qui est présente dans toute l'écriture du jeu, dans la façon même dont on vous présente le problème.

Une des excuses qu'on donne souvent à Mass Effect, c'est qu'il nous laisse toujours le choix, voire que le jeu va plutôt nous pousser à arrêter le génocide Krogan. Et, on est d'accord, chaque partie de l'histoire tourne autour du remède, c'est la solution présentée comme la plus humaine, on nous introduit l'idée de saboter le génophage un peu au dernier moment, et puis c'est la voie en bleu et globalement, au bout de trois heures de jeu de n'importe quel Mass Effect tu réalises qu'il faut être un sacré connard pour faire le moindre choix en rouge.

Sauf que, le problème qu'on voit, il est déjà présent dans la façon même dont toute l'histoire des Krogans est écrite, dans la façon dont ils sont décrits. A aucun moment, même quand on choisit la voie bleue, on se demande une seconde si c'est autre chose que des barbares : non, on nous pousse à le faire vaguement par humanisme. On se sent comme un héros de ne pas avoir appuyé sur la détente, d'avoir sauvé ce pauvre animal mourant. Mais qui a dit que c'était un pauvre animal mourant ? Nous. Qui s'est octroyé le rôle de choisir s'il devait vivre ou non ? Nous.

Et c'est ça qu'il faut bien comprendre. Le problème, c'est pas uniquement de faire ou pas le bon choix, de pouvoir arrêter le génocide. Si vous vous souvenez de ma précédente vidéo, le problème, c'est déjà qu'on se retrouve en position de faire ce choix, qu'on se met dans les chaussures du mec, ou de la meuf qui peut choisir, ou non, le génocide. C'est qu'on accepte que des gens aient ce pouvoir-là, ce qui est déjà pas anodin, et qu'on se mette peu à peu à voir et à réfléchir au monde, et à le monde, sous cet angle-là, comme une compétition de races dans la grande course à la survie, ce qui est pas anodin non plus ; et surtout, à *l'étudier* sous cet angle.

3. Savoir.

Reparlons un peu de Mass Effect : Arrival.

Les 300 000 Butariens tués sont le résultat d'un calcul simple : c'est ça ou le reste de la Galaxie. Et, on est d'accord, dans ce genre de situations, on aurait un peu toustes fait le même choix. Maintenant, la première chose à faire devant ce genre de choix évident, dans la vraie vie comme dans la fiction, c'est de se demander : pourquoi on nous demande de faire ce choix ? Dans quelles conditions ?

Et, la première étape, c'est que c'est déjà pas innocent d'acquiescer la certitude que commettre un massacre est devenu nécessaire. C'est d'ailleurs étrangement proche de ce qu'on vient d'expliquer au sujet des Krogans : tout ce qu'on nous dit à leur sujet sert à nous donner la certitude qu'ils mèneront la civilisation à sa catastrophe, et qu'il faut, peut-être, agir. Tout ce savoir sert à nous convaincre de prendre des décisions ... graves.

Il va falloir faire un petit détour. Mais, suivez-moi, parce que c'est grâce à ça qu'on va comprendre le coeur de Mass Effect. Pour ça, j'aimerais vous parler de deux philosophes. Deux philosophes marxistes, d'origine juive, qui ont du fuir l'Allemagne avec la montée du nazisme. Et, pendant leur exil en Amérique, alors même qu'ils assistaient à l'horreur de l'holocauste, ils se sont lancés dans une quête désespérée pour en comprendre les racines. Et, ce que concluent notamment Theodor Adorno et Max Horkheimer, c'est que c'est notamment le *savoir* qui a transformé la violence à l'ère moderne, et particulièrement sous le totalitarisme.

Le plus gros de la violence ne se fait plus dans des massacres sanguinaires : on est dans l'application froide d'une certitude, la supériorité de la race. On sait qu'il faut tuer, alors on extermine les gens méthodiquement, froidement, à distance, à la chaîne, on conçoit les mécanismes pour tuer à une échelle jamais vue. Les crimes les plus abominables se font avec une violence devenue invisible, si discrète, ses mécaniques bien huilées, sans effusion de sang, qu'on peut juste l'oublier alors qu'elle se passe à quelques mètres.

Il faut bien voir que c'est le même type de violence, sans effusion de sang, qu'on retrouve dans Mass Effect. Les actes les plus cruels ne se font plus dans des batailles épiques, mais en entrant quelques lignes de code, en échangeant deux échantillons.

Cette violence, elle est justifiée par des *certitudes*. Et, justement, au-delà des préjugés racistes, ce qui est important c'est que tout le lore de Mass Effect, il est là pour vous donner ces certitudes.

Pourquoi est-ce qu'on a étudié le cycle de reproduction des Krogans ? Leur histoire ? Leur structure sociale ? Et comment tout ça interagissait ? Parce que vous allez devoir les administrer, parce que vous allez devoir gérer la galaxie.

Ainsi, le savoir est pas innocent dans Mass Effect. **Toutes les informations, toute la lore qu'on vous donne dans Mass Effect, on vous la donne pour que vous puissiez**

prendre des choix, choisir de la destinée de gens, de populations entières, et, dans la grande course contre la montre face aux Moissonneurs, vous puissiez faire le choix de les sauver, ou de mettre un terme à leur espèce. Tout ce savoir, il est orienté, il est construit pour une raison précise, l'idée de pouvoir diriger, dominer ; et en même temps, il nous conforte dans l'idée que le monde a besoin de nous pour diriger et dominer.

Depuis le 19ème siècle, on est obsédés par tout savoir, tout étudier, tout mesurer. Avec les espèces animales, dont on observe les différences, les comportements, les sociétés. Mais aussi directement avec les humains : on mesure les tailles, les formes, les performances ; les dimensions de crâne, aussi. On commence à se demander quelles sont les limites de l'espèce humaine, et ce qui est en dehors.

C'est ce qu'on disait en partie 1 : le monde se met à être pris par la terreur de la survie de la race, et on se met à tout voir sous cet aspect. Un nombre énorme d'études de biologie sont financées par des départements de l'immigration, voire de l'eugénisme, et ce jusque loin dans le 20ème siècle. Mais on le fait sur bien d'autres sujets aussi, ce n'est pas qu'une conséquence de la découverte de l'évolution. On étudie les travailleurs, leur rythme, leurs horaires, comment gérer le temps pour en tirer autant de travail que possible. On étudie les personnes racisées et, comme par hasard, on découvre qu'elles sont faites pour vivre sous la botte des dominants. Le savoir devient un outil de contrôle. Ou, comme le disent Adorno et Horkheimer :

"La Raison se comporte à l'égard des choses comme un dictateur à l'égard des hommes : il les connaît dans la mesure où il peut les manipuler."

Pour eux, avec l'avènement du capitalisme, il y a une façon bien précise de penser qui s'est imposée dans le monde : la Raison Instrumentale. On étudie les choses dans la mesure où on peut les exploiter, les dominer, les manipuler. Le savoir bien scientifique devient un instrument de pouvoir : on étudie les flux migratoires et on découvre que c'est quand même mieux de les réguler. Ça justifie le pouvoir. Seulement, si on a étudié les flux migratoires c'est bien pour ... justifier ce pouvoir de base. Et il n'y a aucune limite. Si on découvre qu'il vaut mieux empêcher une partie des gens de se reproduire, qu'il vaut mieux rejeter certains immigrés, même en demande d'asile, qu'il faut bien massacrer des centaines de milliers de civils, on le fait. C'est inhumain mais, il le faut bien. Le savoir permet de justifier, de rationaliser, d'autoriser tout, même les pires abominations. C'est là que naît cette nouvelle forme de violence à l'échelle de masse.

Maintenant, à chaque fois, le fait d'étudier les choses sous cet angle est parfaitement justifié.

Dans Mass Effect, c'est justifié par l'urgence : on doit se préparer à l'arrivée des Moissonneurs.

Dans la vraie vie, aussi, y a une bonne raison. Parce que, à une époque où le savoir est

*parfaitement confondu avec le pouvoir, où, dans l'imaginaire collectif, il faut connaître les choses parfaitement pour pouvoir le maîtriser parfaitement, il se passe une chose très intéressante. Notre plus grande peur, ça devient la **Peur de l'Inconnu**.*

4. La Peur de l'Inconnu.

"La Raison est la radicalisation de la terreur mythique."

La Raison semble rassurante. On a l'impression d'avoir la maîtrise sur tout, sur nos vies, sur l'extérieur, sur les autres, parce qu'on la connaît parfaitement. "L'homme croit être libéré de la peur quand il n'y plus rien d'inconnu." Seulement, plus on se convainc de ça, plus on a peur que les choses échappent à notre connaissance, à notre contrôle, peur qu'elles se retournent contre nous : la nature, les animaux, ou ... les travailleurs, les étrangers, les femmes, les gens qu'on exploite. Plus on va loin dans la Raison, plus on radicalise une terreur mythique.

Et ça, on le sent, cette façon dont la peur des autres se transforme en terreur mythique. Les racisés ne sont plus des inconnus : ils sont une menace sinistre et terrifiante pour notre civilisation. Mais ça se sent aussi dans les transformations du sexisme : les femmes deviennent ces êtres étranges, dont l'esprit, le corps, l'anatomie devient une source de terreur.

Cette terreur, Bioware la connaît bien. Un des ennemis centraux de Dragon Age : Origins, c'est la Broodmother, un amas de chair monstrueux qui capture des femelles de différentes espèces et les transforme en Darkspawn, des sortes de zombies. Comme le souligne Sarah Stang dans son article "The Broodmother as Monstrous-Feminine", c'est une trope misogyne courante, faisant du système reproducteur féminin un objet monstrueux. Et Bioware ont globalement fait un copier / coller de cette peur de la reproduction monstrueuse dans Mass Effect pour créer les rachnis, une espèce alien, qui fait un peu insecte, un peu araignée, dont le boss principal est une reine rachni, responsable de la reproduction, et qu'on éradique avec le feu. Au cours des jeux, on a l'occasion de mettre fin à l'espèce rachni pas une, mais deux fois. Bioware aime pas trop la sexualité féminine.

Mais, y a un autre élément très ... peur de l'inconnu dans Mass Effect.

Avant de voir ça, on va pas éviter de parler de la figure qui est devenue, dans notre culture, le symbole de cette radicalisation de la terreur mythique : Howard Philip Lovecraft. L'écrivain américain, inventeur de l'horreur cosmique, est aujourd'hui une pierre angulaire de l'imaginaire fantastique. Et on lui associe ce thème qui traverse son oeuvre, qui la résume presque en entière : la Peur de l'Inconnu. Il écrivait des récits courts, lacunaires, souvent les notes brouillonnes d'un homme un peu perdu, un peu trop curieux, qui se mettait sur la piste de mystères de notre monde, et qui se retrouvait face à des forces qu'il n'arrivait même pas à traduire par des mots, qu'il griffonnait sur un coin de page avant de sombrer dans la folie.

Dans Mass Effect, les Moissonneurs représentent un Ordre de la Nature implacable, face au chaos des humains. Cette force supérieure, qui se tapit dans l'ombre de l'histoire en attendant pour nous effacer d'un revers de main, elle semble directement sortie de la mythologie lovecraftienne, de ces monstres aux dimensions et à la puissance inimaginables aux confins de notre réalité. Les Moissonneurs sont une nouvelle incarnation de cette Peur de l'Inconnu, et une référence assez ouverte à Lovecraft. Et, c'est bien eux qui, dans Mass Effect, lancent un défi à la civilisation interplanétaire, une course contre-la-montre pour faire progresser la Science et la Technologie, mais aussi pour s'unir entre civilisations, avant que tous ces efforts ne soient réduit à néant.

Et, il y a une dernière justification à laquelle on s'attache pour défendre la façon dont Mass Effect nous permet faire des crimes de guerre par-ci par-là et que j'ai volontairement laissé de côté jusqu'ici : tout ça, c'est parce que les Moissonneurs arrivent. On peut choisir de laisser les Krogans s'éteindre pour s'assurer le soutien des Turiens, on peut faire la plupart des choix cruels dans le but d'avoir autant de soutien que possible dans la bataille finale. Et même, plus généralement, ce sont les Moissonneurs qui justifient le fait que Shepard agisse en dehors de tout cadre légal, prenant ces fameuses "décisions difficiles", incarnant l'état d'exception, et qu'il soit traité en héros pour ça. **Seulement, je vais dire un truc qui va vous choquer, mais les Moissonneurs, c'est aussi un produit de notre imagination. Et il va falloir se demander quel sens a cette peur, et d'où elle vient.**

Howard Philip Lovecraft est connu pour une autre chose que ses écrits. En faisant la vidéo, j'ai réalisé qu'en tapant son nom sur Google les suggestions me proposaient toutes de m'intéresser au nom de son chat. Ah ... Ah ouais. Parce que, HP Lovecraft était aussi un raciste véhément. Ca se voit parfois assez directement dans ses écrits. Mais ça imprègne aussi son imaginaire.

A partir du 19ème siècle naissent les grandes théories du fascisme, puisant dans ces peurs de la survie des espèces. Et, comme le souligne Hannah Arendt dans sa longue étude de celles-ci dans Les Origines du Totalitarisme, elles sont toutes habitées par un pessimisme

et un inexorable sens de la fatalité. Pour les fascistes, l'humanité est une espèce prise dans les vents contraires de la nature, vouée fatalement à s'éteindre. C'est pour cela que, pour eux, il faut tout faire pour maximiser nos chances de survie, pour que l'homme soit le plus biologiquement supérieur, pour maintenir la "pureté de la race" - alors il faut aussi se débarrasser des éléments impurs, ou s'en servir comme bétail.

C'est pas du tout anodin qu'au centre des univers de Lovecraft et de Mass Effect, y aie exactement cette même peur d'être balayé par l'ordre de la nature. Qu'à chaque fois, le récit nous emplisse de cette angoisse, au point qu'elle dirige la politique galactique dans Mass Effect. Qu'à chaque fois, ce soient des oeuvres qui soient arrivés au milieu de conflits majeurs, et qu'elles se positionnant du côté de la cruauté et de la barbarie.

Pour bien comprendre ça, il faut voir qu'elle fonctionne comme beaucoup des arguments d'extrême-droite : elle avance cachée. On vous parle gentiment de la survie des espèces, et puis de quelque chose de très commun, très innocent - de cette peur de l'inconnu qui nous habite un peu tous et toutes - après tout, on va tous finir par mourir, et rien que d'y penser peut suffire à nous mettre dans un état de paralysie totale.

Mais, ce que les fascistes ont derrière la tête quand ils pensent aux espèces qui menacent de nous faire disparaître, ce sont les peuples d'humains qui ne sont pas comme nous, ces noirs et ces arabes qui se reproduisent à vitesse grand V et qui n'attendent qu'un moment d'inattention pour nous renverser. Même quand leurs champs sont brûlés, leurs maisons réduites en poussière et leur population décimée sous les bombes, on en parle encore comme des barbares à deux doigts de nous anéantir. Alors il faut bien se donner tous les droits pour les écraser.

On prend votre peur de l'inconnu, qui existe chez tout le monde, et on vous pousse à l'écouter, tout le temps, à vous en nourrir pour tous vos raisonnements. C'est pour ça que l'analyse de Adorno et Horkheimer me passionne : parce qu'ils montrent qu'à tous ces niveaux, c'est la même peur qui fonctionne. On parle de menace civilisationnelle pour l'espèce ; un coup, on parle juste de biologie et de l'évolution ; l'autre coup, on parle des noirs et des arabes ; derrière, c'est le même raisonnement, la même grille de lecture qu'on applique au monde.

La peur de l'Inconnu, c'est à la fois la peur de la Sauvagerie qui est en même temps peur de l'ordre de la nature - on voit bien chez Lovecraft comment les deux se rejoignent, il parle tout le temps de villages arriérés, pas très blancs, qui invoquent Ctulhu. Et quand vous commencez à l'écouter, vous faites le premier pas pour accepter que notre civilisation doit suivre un ordre homogène, dicté par des lois venues de la "biologie" : les hommes se battent, les femmes se reproduisent, les non-blancs triment. Bon, c'est de la biologie de teubés, mais ils s'en foutent. Et ça me rend dingue que depuis dix ans on se passionne autant pour la peur de l'inconnu aujourd'hui sans que PERSONNE ne réussisse à se poser trois questions sur ce qu'elle représente. C'est grave putain qu'on aie collectivement un niveau d'analyse aussi bas.

C'est exactement cette peur-là que ressuscite Mass Effect. On vient même, en fait, de décrire le jeu vidéo américain dans les années 2010 : d'un côté, y a Call of Duty, qui n'hésite pas à montrer clairement que cette force destructrice qui se tient prête à ravager la civilisation occidentale, c'est les arabes. Et puis, de l'autre, y avait Mass Effect, le jeu où cette peur de l'inconnu c'était plus un truc vague, philosophique, que les gens pouvaient interpréter comme ils voulaient. Mais, en fond, il a le même parallèle : la peur de l'Inconnu représente tour à tour ce truc très vague, et est en même temps assez clairement une référence aux méchants arabes.

Derrière, le jeu déploie cette vision du monde entièrement en termes d'espèces. Ainsi, chaque conflit devient un choc entre deux civilisations - le coeur des théories d'extrême-droite. On se cache derrière le fait de parler de races aliens comme si on savait pas très bien à qui ça allait s'appliquer dans la vraie vie.

Et les Moissonneurs arrivent, et ils nous donnent une bonne excuse pour à peu près tout ce qu'il se passe d'horrible dans Mass Effect. Ils nous donnent la certitude qu'il faut faire exploser cette bombe dans Arrival, qu'il faut peut-être exterminer d'autres, la certitude qu'on a besoin de la diplomatie "à la dure" de Shepard, pour la vision catastrophiste de chaque situation, pour quelques génocides.

Interlude.

Il y a une histoire qui résume tout ce que j'ai essayé d'expliquer. Alors que Lovecraft n'était pas encore au collège, il y a un auteur, au moins aussi influent que lui, qui su montrer, en avance, toute la haine qui était contenue dans l'imaginaire lovecraftien. On a déjà prononcé son nom : c'est Joseph Conrad. Ce qu'on découvre, au fil de ses nouvelles, c'est qu'à l'époque, la Peur de l'Inconnu, c'était souvent celle des colons qui se retrouvent devant la Sauvagerie. Ça, ça n'a pas tellement changé. Ses histoires sont celles d'hommes désabusés qui se tournent vers les colonies, s'accrochant peu à peu à l'idée qu'ils y apporteront la lumière et le progrès. Seulement, avant d'écrire ses romans, Conrad a été au Congo. Il a vu de lui-même l'exploitation cruelle, il a vu des indigènes avoir leur main coupée, être exécutés parce qu'ils ne produisaient pas assez. Il connaît la violence et les massacres terribles qui prenaient place dans les colonies, qui se cachaient derrière ces grands récits de "ramener les Lumières". Ce n'est pas un hasard que son roman le plus célèbre s'appelle Au Coeur des Ténèbres. On y suit Marlow, qui part sur les traces d'un exploitant d'ivoire, Kurtz. Mais on découvre peu à peu comment Kurtz est devenu un tyran impitoyable ; motivé par son désir d'exploiter, et sans les barrières pour canaliser ce désir d'exploiter, il déchaîne toute sa violence contre les indigènes, tout son racisme ; plutôt que d'apporter la Lumière, il se laisse engloutir par ses ténèbres, par sa propre Peur de l'Inconnu. Kurtz viendra nous rappeler, dans Au Coeur des Ténèbres, puis dans Apocalypse Now, puis dans Spec Ops : The Line, le vrai visage de l'impérialisme. Kurtz laisse derrière lui un long traité sur les indigènes, la somme de toutes les

informations qu'il a collectées à leur sujet dans le but de les exploiter. C'est exactement la façon de connaître, la façon d'étudier les choses pour les dominer dont on parlait. En bas de cette description foisonnante, il a griffonné rapidement au crayon à papier une conclusion, la conclusion logique à laquelle amène tout ce savoir : Exterminez toutes les brutes.

Dans Mass Effect comme dans la vraie vie, cette peur des ténèbres, cette menace qui nous attend, c'est nous qui l'avons écrite. On se bat contre nos propres fantômes. On écrit des traités entre eux et ils ont tous la même conclusion : ils sont différents. C'est nous ou eux. Et ça nous donne une excuse pour ... des crimes de guerre d'une dimension intergalactique.

Mass Effect ressuscite cette peur à l'époque de la War on Terror. C'est exactement le même imaginaire qui est utilisé pour justifier la politique américaine de l'époque.
C'est cette Peur de l'Inconnu, de la barbarie à arrêter à tout prix, qui justifie qu'on se donne tous les droits pour l'arrêter.

On a une bonne excuse pour l'état d'exception.

5. Etat d'exception.

Nous voilà de retour à notre point de départ.

L'état d'exception.

Shepard incarne, partout où il passe, l'état d'exception. Il doit dompter la bête, la bête au coeur de nos civilisations. Il doit la faire se dresser, d'un seul bloc, pour sauver notre existence. Shepard, le berger. Alors tous les moyens sont bons. Rien n'est exclu.

Cette menace, elle est héritée directement de l'imaginaire fasciste : c'est une menace civilisationnelle, biologique, d'extinction, qui requiert tous les moyens, de brûler toutes les conventions pour l'arrêter. Et, je dis absolument pas que Bioware sont des méchants d'extrême-droite, des fachos déguisés : c'est juste des libéraux un peu naïfs qui ont pris ces inspirations, ces thèmes qui leur parlaient, qui résonnaient avec leurs angoisses des années 2000, sans forcément chercher à les décoder, en essayant d'être "nuancés". Qui n'ont jamais réalisé à quel point capitalisme et fascisme, dans les faits comme dans les idées, étaient les deux faces d'une même pièce.

Bon. On commence à comprendre. On baigne, dans la vraie vie comme dans la fiction, dans cet imaginaire d'un pouvoir militaire qui se donne tous les droits, contre une force de la nature, et ça justifie des horreurs. Ça justifiait le colonialisme, ça justifie l'interventionnisme cruel aujourd'hui. Quoi d'autre à rajouter ?

Ben, pour l'instant, tout ce qu'on a décrit, c'est le récit qu'en font les dominants. C'est le voile. Mais qu'est-ce que c'est, la réalité que cache ce récit ? Et puis, peut-être qu'en dessous des grandes histoires de civiliser, y a effectivement une vraie nécessité d'intervenir en urgence dans des situations compliquées ?

Il est temps de lever le voile et de voir ce qu'il y a en-dessous.

Gaza est, depuis plus d'un demi-siècle une prison à ciel ouvert, dont les arrivées d'eau, de nourriture, de personnes sont rationnées par Israël, dont tout développement est complètement arrêté par le blocus, et qu'Israël rêve de réduire à néant. Et, étrangement, avec la montée de l'extrême-droite, l'état d'Israël a coupé toute communication avec les organisations palestiniennes sauf le Hamas, et, au contraire, permet au Hamas de recevoir des sommes massives d'argent. Benjamin Nétanyahou déclarait en 2019 que "quiconque veut contrecarrer la création d'un État palestinien doit soutenir le Hamas et lui transférer de l'argent".

Pourquoi aider ouvertement la frange la plus violente et fondamentaliste, celle qui a au moins par le passé juré la destruction d'Israël par le sang, et l'amener à être la seule force politique représentative ? Parce que plus on ne laisse aux peuples que la barbarie comme seul choix, plus on peut les peindre comme une race inférieure, barbare, qu'on n'a pas besoin de traiter avec la moindre humanité, qu'il ne reste plus qu'à exterminer. C'est toujours ça, l'état d'exception : c'est un ennemi qu'on a construit, qu'on a accusé des pires horreurs - des fantasmes racistes sur les indigènes aux accusations de recherche sur l'arme nucléaire, en passant sur la ritournelle des boucliers humains et des tunnels sous les hopitaux. "Tout le monde est du Hamas".

L'état d'exception, il est toujours décidé par celui qui a la supériorité militaire absolu. Il sait qu'il n'a rien à craindre : au contraire, c'est une excuse pour déverser toute sa violence. Mais, d'abord, il faut noyer les réclamations légitimes du camp d'en face : les Palestiniens réclament un droit au retour, la fin de l'apartheid et donc un état binational. Les esclaves réclamaient la libération, les colonisés la fin de leur exploitation et l'indépendance. Les dominés demandent la justice. Sauf qu'écraser une demande de justice, c'est pas une histoire très glorieuse : il faut imposer un autre récit, celui qu'on est dans un conflit de civilisation et qu'on doit donc se prémunir de tous les droits. Alors, pour justifier l'exception, on étouffe le dominé, jusqu'à ce qu'on puisse le qualifier, scientifiquement, biologiquement, comme un barbare et comme une menace pour la population, et l'exterminer. L'état d'exception a pour base le racisme le plus profond et le désir d'écraser, de massacrer. Et comme ça, chaque soldat américain, chaque soldat israélien peut se voir comme un Shepard, se dressant pour dompter la bête au coeur de nos civilisations, pour écraser la vermine.

Ca va sembler un peu ridicule de revenir à Mass Effect après tout ça. Mais on retrouve la même façon de procéder.

Dans l'univers de Mass Effect, le peuple Quarien a créé une intelligence artificielle, les Geths mais, sans faire exprès, ils l'ont faite si parfaite qu'elle a atteint la sentience. Les Quariens ont décidé de débrancher les Geths, mais les Geths se sont défendus, et sont passés à deux doigts de massacrer tous les Quariens, qui ont du fuir Rannoch, leur planète. Dans le Mass Effect 3, vous débarquez sur Rannoch aux côtés des Quariens pour reprendre la planète. On vous propose avec insistance de débrancher les Geths ; mais vous pouvez refuser, ce qui entraînera au contraire ... des pertes énormes chez les Quariens. C'est "eux ou nous".

C'est une des storylines qui semble les plus équilibrée. Les deux forces semblent à peu près s'être fait autant de mal l'une que l'autre, et puis, la vraie question dont on parle c'est est-ce qu'on considère l'intelligence artificielle comme des vrais êtres vivants, non ? Ben, pas vraiment. Parce que, on le disait, c'est toujours les colons qui voient ça comme une question de guerre de civilisations. Et Mass Effect reprend complètement ce cadrage. C'est ça qui est important : même quand on raconte une histoire "objective" de conflit de civilisation et de cycle de violence, on est du point de vue dominant. On adopte leur point de vue, leur façon de voir les choses. Du point de vue du dominé, le cœur de ces conflits ce sont des réclamations de justice et de réparations. De l'autre côté de la barricade, la seule réclamation c'est d'avoir le droit de cohabiter, de vivre décemment. C'est ce que réclament en fait les Geths. Mais l'histoire que raconte Mass Effect, c'est l'histoire d'un conflit de civilisations, où l'humanité d'un des deux camps est sans cesse remise en question, où il est sans cesse accusé de s'associer aux Ténèbres.

La façon la plus simple de réaliser que l'état d'exception a toujours été une excuse, c'est de voir que, comme le démontre implacablement Achille Mbembé dans *Politiques de l'Inimitié*, y a toujours eu, sans interruption, des états d'exception. Ceux-ci ont d'abord pris place dans les colonies - les colonies où le régime autoritaire et raciste sont le produit de notre pensée démocratique, "des Lumières". Pendant ce temps, les colons s'imaginaient qu'ils étaient en train de "dompter la bête". L'esclavage était un état d'exception. Il a ensuite fallu essayer de terrasser les forces de la décolonisation. Puis celles du communisme. Aujourd'hui, c'est le Moyen-Orient qui est le lieu privilégié de cet état d'exception. Quand une "exception" a toujours concerné, sans interruption, une part majeure de la planète, ça ne peut pas être une exception.

Pour Mbembé, l'état d'exception est *indispensable* au bon fonctionnement de nos "démocraties occidentales", parce qu'elles ont besoin d'exporter la violence sur laquelle elles sont fondées. C'est une idée un peu compliquée, mais on la voit s'appliquer aujourd'hui : au milieu d'une période de tensions sociales énormes ici, où on voit qu'il y a toujours besoin de violence pour réprimer la lutte des classes, les libéraux comme les fascistes se reposent autant que possible sur l'islamophobie, et le déchaînement de violences en Palestine leur sert à renforcer, ici, l'idée d'un

Nous contre Eux, et de sommer tout le champ politique à s'y réunir. Mbembé raconte comme nos démocraties ne se fondent plus sur une recherche de vérité mais sur une foi presque mythique, qu'on n'a plus de problème avec le mensonge mais qu'on veut juste chasser le doute, et y a quelque chose de terrifiant à lire ça alors que sur les plateaux on silencie des historiennes quand elles essaient d'analyser le massacre qu'elles ont sous les yeux. Alors qu'à côté, en jouant à Mass Effect, je vois mon héroïne fustiger les quelques non-croyants qui ne se sont pas préparés à l'attaque des Moissonneurs. **Nos démocraties sont fondées sur la violence, mais les voir écrasé-es au loin sous les bombes, ça nous fait tous nous sentir bien au chaud, chez nous. C'est un récit qui convainc de moins en moins de monde, qui dégoûte et qui révolte le peuple, mais qui est la dernière chose auxquels ils peuvent se raccrocher. Alors toujours, on garde cette zone du monde où nos états montrent leur vrai visage.**

Et, à chaque fois revient, comme un spectre qui hante notre inconscient, l'histoire d'Au Coeur des Ténèbres, un peu plus consciente à chaque fois que ces ténèbres qui nous engloutissent, ce ne sont pas celles de la sauvagerie, mais bien celles de notre propre civilisation.

Depuis l'aube du 21ème siècle, c'est ce même état d'exception qui connaît un renouveau, avec les guerres au Moyen-Orient, et particulièrement la fameuse "War on Terror" de George W. Bush.

A partir de ce moment-là a commencé la lente radicalisation des Etats occidentaux, ancrant durablement l'islamophobie en Amérique et partout dans le monde, et permettant de renouveler les premiers outils de surveillance et d'autoritarisme qu'on voit s'affiner et se déployer depuis quelques années. Le tout se cristallise autour de l'idée du "terroriste", une notion assez vague, qui floute la distinction entre militaire et civil, qui permet de condamner avant même le crime, parfaite pour justifier n'importe quelle mesure.

Depuis, on a vu cet autoritarisme s'élargir, l'extrême-droite arriver au pouvoir dans plusieurs pays, pendant que l'état d'exception s'appliquait à de plus en plus de gens au sein même des démocraties occidentales - ciblant les révoltes, les collectifs antiracistes, écologistes, puis menacer les partis de gauche eux-même.

Cette période a eu besoin, au niveau de sa culture, d'un nouvel imaginaire pour justifier ses crimes et ses injustices. C'est ce rôle que joue Mass Effect. Il ressuscite cet imaginaire de la menace civilisationnelle, en la remettant au goût du jour : il parle de diplomatie, des conseils internationaux, des droits de l'homme et de pourquoi, au fond, tout ça peut être mis de côté.

Il en fait même un monde désirable. Il nous propose ce petit monde de la Citadelle, un

lieu où se réalise le multiculturalisme, un lieu où on peut lier des relations intimes peu importe le sexe, peu importe la race (enfin, dans une certaine limite quand même). Et, en même temps, c'est précisément depuis ce lieu qu'on reproduit les mêmes politiques qui gardent ces cultures, ces *rac*es bien séparées, inégales, qu'on dirige de leur destin, leur survie, leur compétition, leur destruction mutuelle. Nous, qui regardons cette vidéo, nous vivons pour la plupart aux franges de ce monde-là, et on doit le refuser.

C'est aussi une politique queer que nous propose Mass Effect, avec ces belles images de militaires qui baisent avant de commettre des crimes de guerre. Et on doit apprendre que c'est pas la notre. Qu'on sera nous aussi délogées par les réacs, les trans en premier, le reste ensuite. C'est le moment de se réveiller, de foutre un peu de questions d'impérialisme et de colonialisme dans notre politique LGBT, d'arrêter de se réjouir dès qu'on a un peu de représentation, et de se demander comment cette représentation, elle s'intègre dans le récit de nos jeux, et elle va parfois justifier un impérialisme sans restrainte, parce que, dans la vraie vie, ils nous roulera nous aussi dessus.

Mass Effect nous réhabitue à l'état d'exception. Il nous habitue à voir ces bêtes domptées, ou exterminées. Il nous habitue à voir une petite partie du monde coupée du droit, de toute ressource, de toute compassion. Il nous habitue à voir une violence barbare, sans aucune limite, s'abattre dessus. Et il nous habitue à voir la foule y prendre follement plaisir.

Il y a une chose qui apparaît sans filtre depuis deux mois maintenant. Le massacre des gazaouis est justifié par toutes les excuses les plus raisonnables, "le droit de se défendre", la guerre à distance, "propre", "chirurgicale", "nécessaire". Mais, derrière s'exprime sans remords un plaisir fou de voir les brutes exterminées.

Ces dernière semaines, on a vu les ministres israéliens s'exciter à parler de la population palestinienne comme d'animaux, on a vu les partisans du génocide chanter à travers le monde leur plaisir de voir les bombes s'écraser sur les populations civiles, on a vu les méthodes cruelles de l'armée - ciblant des routes marquées comme "safe", des hopitaux, des familles de journalistes, mettant des civils à nu dans les rues ; et même, derrière des discours qui nous expliquent que l'intervention est juste contre les brutes, qu'il y a moins de cruauté quand un enfant est tué par un bombardement ou sous des décombres, on ne peut pas voir autre chose que la jubilation profonde derrière l'extermination de vies arabes.

Il est indispensable de refuser tout antisémitisme : ce plaisir exterminateur ne vient pas des juifs, ce sont d'ailleurs souvent de grandes organisations juives, en France comme aux Etats-Unis par exemple, qui portent la voix contre ce massacre.

Ce sont bien juste une poignée d'élites qui jubilent, et la population partout, même en Israël, commence à s'en éloigner. Et il ne faut pas oublier que ce plaisir à l'extermination, il vient d'abord de notre modernité occidentale.

L'état d'exception n'est pas une solution dure mais indispensable pour certains problèmes. C'est le résultat d'un lent processus où le - ou la dominée est exploitée, déshumanisée, réduite à rien, même pas à protester. Iel est obligé de jouer selon les règles, et au moment où iel craque s'abat un déluge de violence et de mort qui dépasse toute règle jamais écrite, qui dépasse toute imagination. Et, ce qu'il ne faut jamais oublier, c'est que derrière cette violence précise, chirurgicale, feutrée, autorisée, il cache toujours une haine virulente, raciste, et un plaisir atroce à la destruction. L'état d'exception donne un cadre justifiable, raisonnable qui permet de déchaîner la cruauté la plus sanguinaire. C'est le même genre de choses que permet Mass Effect. Si on déteste les Krogans, un peuple décrit d'une façon qui n'est pas sans rappeler les tribus barbares, le jeu nous donne une bonne excuse pour les exterminer. Combien de joueurs auront pris un plaisir fou à les tromper, et à les rayer de la surface de la galaxie à leur insu, en échangeant le remède ? On ne le saura jamais. Mass Effect permet cette jouissance silencieuse. Elle est parfaitement dans les règles. Il offre un cadre raisonnable dans laquelle la haine a tous les droits de se déchaîner.

C'est ça, l'état d'exception. C'est ça, l'impérialisme.

La scène finale de Mass Effect a créé un scandale international, à tel point qu'elle a été profondément modifiée.

A la sortie du jeu, Shepard avait le choix de prendre le contrôle des Moissonneurs, de les détruire, ou un truc un peu entre les deux. Dans les trois cas, il met fin à l'invasion des Moissonneurs et détruit une grande partie de la technologie galactique. Son vaisseau s'échappe de justesse, sans lui, atterrit sur une planète lointaine, et les membres de l'équipage survivants en ressortent. Fin.

La foule de gamers s'est scandalisée parce que quelque soit le choix, la cinématique était presque la même. Mais, il y a quelque chose qui me dérange plus profondément. C'est qu'on a aucune idée de ce qui arrive au reste de la galaxie. De si qui que ce soit a survécu. De si qui que ce soit continuera à vivre. C'est une façon si profondément étrange de conclure une histoire qui nous fait petit à petit nous attacher au sort de peuples entiers, on ne sait même pas si ... qui que ce soit est encore là. C'est d'ailleurs ce point-là qui a été changé dans la version "Extended Cut" : on a des petits artworks nous montrant les

destins de ces peuples. Et, en plus de montrer les conséquences de nos actions, ils nous disent, tout simplement, que ces gens sont encore là.

Il y a eu par la suite de nombreuses interviews de développeurs, et, ce qui m'étonnait en les regardant, c'est qu'aucun ne semblait avoir vu de problème avec cette fin, ni sur la forme, ni sur le fond. Elle leur semblait naturelle. Elle leur semblait si naturelle, c'est parce que ce que cette fin nous montre, c'est le fantasme qui hante l'impérialisme, dont il rêve secrètement, inlassablement : la destruction. L'apocalypse. Une fin totale dont seul quelques élus peuvent se tirer. Parce qu'il n'y a qu'une fin comme ça, une fatalité complète, qui justifie toute la rage et l'horreur qu'on a pu déchaîner, pour la survie de ces quelques élus.

Nous sommes tous conscients qu'on s'approche d'une ère de crise majeure. Nos états se radicalisent à une vitesse glaçante. Les mouvements réactionnaires ont trouvé depuis plusieurs années leur nouveau pour mobiliser sentiments racistes, anti-féministes, transphobes. L'impérialisme se remet en route partout. Le temps que j'écrive ces mots, le génocide n'était déjà plus un spectre, mais une réalité doublement ressuscitée. En fond, la crise climatique que le capitalisme a façonnée se déploie, et elle obligera bientôt des milliards de personnes à migrer.

Face à ça, il est toujours temps pour l'humanité de s'unir pour faire face aux cataclysmes qui nous attendent, en accueillir, en soigner les victimes, et en changer, autant que possible, la trajectoire. Seulement, les gouvernements capitalistes essaient déjà de nous en imposer la fatalité, et vont utiliser précisément cette même gestion, celles où les populations les plus exposées seront sacrifiées, selon eux, pour le plus grand nombre face à un cataclysme inévitable. Ces populations qu'ils auront en vérité décidé de laisser mourir, de sacrifier pour leurs intérêts personnels.

C'est pour ça que l'impérialisme a besoin de ressusciter des récits de la fatalité. C'est pour ça qu'il a besoin de ressusciter cette peur de l'inconnu. C'est pour ça que Mass Effect émerge dans notre monde, qu'il ressuscite cette menace d'extinction, cette menace civilisationnelle, et nous, à cinq reprises différentes, la violence sourde, feutrée du génocide comme solution.

Reprenons depuis le début : Mass Effect imagine un monde où une poignée de races, plus "avancées", ont droit de siéger au Conseil Galactique, décidant du destin des autres. Cette idée d'une démocratie accessible uniquement aux vrais "civilisés" a été forgée à l'époque coloniale, où on refusait le droit commun aux indigènes parce qu'on voulait ... Les dominer. Le conseil décide "d'élever" certaines races, sauf que celles-ci finissent par se répandre trop, comme des cafards, alors on les écrase. En fait, on gère toute la galaxie à partir de données de taux de reproduction, de population, de puissances militaires, de personnalités - et ce genre de savoir rend imaginable à peu près n'importe quelle solution, puisqu'on a prouvé qu'il le faut. Ce qui justifie toute cette course pour la civilisation, au fond, c'est les Moissonneurs, la Peur de

l'Inconnu - un amalgame classique entre peur de l'autre, de l'ordre de la nature, de se faire renverser par ceux qu'on opprime. Ainsi, quoi que Shepard fasse, c'est le héros qui a les couilles de prendre la situation en main, de faire les décisions difficiles - la situation le demande. Seulement, dans la vraie vie, on n'accepte ce genre de solution que parce qu'on sait qu'on a une supériorité illimitée, et qu'on a assez déshumanisé le camp d'en face pour pouvoir déchaîner une violence barbare. On s'est donné de grandes excuses pour avoir le plaisir de dominer, d'éradiquer, d'exterminer.

Colonialisme, Racisme, Savoir, Peur de l'Inconnu, Etat d'Exception et Plaisir tournent ensemble - main dans la main - pour créer la légende de Mass Effect.

Et, Shepard est une force qui s'oppose à un Conseil Galactique très ... inégal. Malgré tout ce que j'ai pu dire, je comprends que certains aient vu en lui - ou elle - une certaine résistance, qui donnait parfois voix à des peuples étouffés. Il pourrait être une vraie force critique de l'état des faits de Mass Effect. Seulement, c'est pas son rôle. Le récit des Moissonneurs, de la fatalité, des luttes de civilisation le maintient en place - tout ça forge le fonctionnement du récit de Mass Effect, comment on peut y agir, ce qu'on peut y imaginer, dans les limites étroites de l'impérialisme.

L'impérialisme, c'est d'abord le désir du profit du capitalisme, le pillage sans vergogne de terres étrangères et la mise au pas d'être humains pour travailler. Mais il mène à de telles horreurs qu'il a besoin d'une structure émotionnelle pour se justifier : c'est cette structure qu'on a décortiquée. Donc non, Mass Effect ne parle pas souvent explicitement de capitalisme, de colonisation, d'exploitation, mais il en reproduit toute la pensée, la structure émotionnelle. Et c'est d'ailleurs à ça que la culture est indispensable, à nous transmettre cette structure émotionnelle, cet imaginaire qui justifiera ces politiques de la mort. Elle ne nous pousse pas à devenir les grands architectes d'un génocide : elle nous pousse à voir les choses d'une certaine façon, à accepter que certains prennent ces décisions, à nous mettre dans leurs chaussures. Et ça marche. C'est une résurrection qu'on a accepté sans trop ciller, en s'émerveillant devant la représentation queer et en faisant des grandes tirades sur ce qu'elle a fait avancer, en se passionnant pour ce retour de l'horreur cosmique, en faisant longues analyses où on explique qu'on est trop fascinés par ces univers mystérieux et cryptiques sans se poser la moindre question ; en acceptant les fantasmes communs au capitalisme et au fascisme sans jamais se poser de questions.

Il faut décrypter ces récits. Il faut comprendre nos peurs. D'où elles viennent, ce qu'elles veulent dire. Il faut combattre ces imaginaires et ces récits funestes. Il faut créer ceux qui nous apprendront à écouter, à renouer avec cette peur de l'inconnu, avec l'Autre. A montrer comme les structures de domination créent ces peurs et s'en nourrissent, et qu'on peut les faire tomber. Ceux qui nous apprendront à nous unir pour la lutte, la libération et l'entraide. Il est encore temps.

Un très, très grand merci aux soutiens sur Patreon. Ca devient un message habituel mais : c'est énormément de boulot tout ça, et la meilleure façon d'aider une petite youtubeuse qui a des projets beaucoup trop ambitieux, c'est de partager la vidéo ! Likez, commentez, abonnez-vous, parlez-en autour de vous, contactez-moi si vous voulez que je parle de mon taff quelque part aussi. Vous pouvez me suivre sur à peu près tous les réseaux sociaux. Enfin, si vous pensez que mon travail a de la valeur, hésitez pas à aider la chaîne financièrement, soit en faisant un petit don ponctuel sur Ko-Fi, soit en vous abonnant sur Patreon pour voir votre nom au générique !

Au passage, je les ai mentionnés, mais cette vidéo utilise des extraits de la vidéo de People Make Games sur la situation à Gaza, et l'excellent documentaire de Raoul Peck pour HBO, Exterminate All The Brutes, et que je vous recommande fortement.

Et, une dernière petite chose. Je sais que c'est très flou, toutes ces questions de "créer d'autres récits", et qu'on va me reprocher de cancel Lovecraft. Mais, justement, on est d'accord que cette peur de l'inconnu existe, qu'elle est devenue une force puissante dans notre culture, et il y a beaucoup de façons d'en parler - Bloodborne, par exemple, en fait d'une façon bien plus intéressante, charnelle, et moins de droite que Mass Effect. Mais ça sera peut-être pour une autre vidéo.