

JEU 1005 – Les genres et le jeu vidéo

Hiver 2025

Travail final

Le traitement du rêve capitaliste états-uniens dans *Fallout 4* (Bethesda Studios, 2015)

par

Félix-Antoine Poirier

Travail présenté à

Kevser Güngör

Remis le 30 avril 2025

Université de Montréal

« *War. War never changes* »; ces paroles iconiques prononcées lors de la cinématique d'introduction de *Fallout 4* viennent directement donner le ton quant au type d'univers dans lequel la joueuse sera plongée: ravages nucléaires, violence incessante, danger et inattendu à chaque coin de rue. Lorsque des bombes nucléaires tombent et viennent détruire la vie familiale de la protagoniste, Nora (nous utiliserons le personnage féminin par défaut comme référence dans cette analyse), elle se retrouve cryogénisée dans le bunker local. Se réveillant quelques 200 ans plus tard, elle est confrontée à un monde irradié et dangereux qu'elle peine à reconnaître. Femme hors du temps, elle devra donc traverser le Commonwealth dans le but de retrouver son fils, découvrant sur son chemin les ravages de l'apocalypse et les restes de la civilisation qu'elle connaissait.

Suivant une histoire alternative des États-Unis dans laquelle les modes de vie des années 1950 ne sont jamais parties, l'univers de *Fallout 4* propose une esthétique rétrofuturiste états-unienne confrontée à sa propre fin. Le jeu présente différentes factions, chacune faisant un parallèle avec des situations de notre monde actuel. Ces factions étant au centre du récit et de l'expérience de jeu ce sont elles qui offrent à la joueuse les différentes avenues possibles pour atteindre son but. La joueuse devra donc s'allier, s'opposer, aider ou même anéantir ces factions en naviguant au travers des quêtes principales et secondaires, le tout en rapiécant des éléments qui racontent le passé et en devant fusiller des pilliers et des super-mutants. Cette jouabilité de style « bac-à-sable », permettant à la joueuse de faire ses propres conclusions quant au récit, accorde une grande liberté dans la manière d'expérimenter le monde et ses thématiques. Une série de contradictions entrent alors en jeu du moment où cette liberté est possible : la protagoniste est souvent perçue par les autres personnages comme étant une sauveuse, un

messie venu du passé pour les aider. Mais si la protagoniste est considérée comme une figure de messie, il ne faut pas ignorer son côté violent et meurtrier que le jeu impose à la joueuse à travers l'expérience de tir à la première personne. Une autre contradiction survient du moment où le jeu permet à la joueuse de bâtir et gérer des habitations, puisqu'en permettant de construire ses propres bunkers Vault-Tec, de réaménager son petit quartier de banlieue américaine traditionnelle, *Fallout 4* offre alors aussi la possibilité d'ignorer ses critiques anticapitalistes ou de les atténuer en réinstallant un mode de vie américain pré-apocalypse.

Il est alors intéressant de se demander comment *Fallout 4* et son univers déconstruisent-ils le mythe du rêve capitaliste et impérialiste états-unien tout en accordant à la joueuse la liberté d'aller à l'encontre de ces critiques. Ce travail consistera alors à démontrer que le jeu utilise la culture traditionnelle états-unienne confrontée au genre postapocalyptique pour renverser sa propre esthétique et la critiquer, tout en élaborant un écosystème d'idéologies variées qui permettent une réception libre de ses critiques.

Il sera donc premièrement question d'explorer quels aspects de la culture américaine sont mises en jeu dans *Fallout 4* pour ensuite pouvoir analyser les critiques qui en sont faites, ainsi que la manière dont ces critiques s'opèrent dans le jeu. Deuxièmement, nous nous questionnerons sur l'écosystème idéologique construit au travers des différentes factions du jeu et la manière dont la joueuse peut interagir avec, nous permettant ainsi d'explorer comment ces perspectives renforcent ou non certaines critiques.

PARTIE I : Critiques de la culture américaine dans *Fallout 4*

Situé en plein centre traditionnel du pays, là où la Révolution américaine a débuté, il est évident que *Fallout 4* est imbu de la culture américaine et qu'il tente de la faire transparaître à sa manière, la critiquant. Nous nous concentrerons donc tout d'abord sur quels aspects de la culture et tradition états-unienne sont représentées dans le jeu afin de mieux comprendre ce qui est remis en question, puis nous nous pencherons sur la manière dont *Fallout 4* critique et apporte des commentaires sur ces aspects culturels. Finalement, il sera question d'explorer les conséquences et les affects qui découlent de ces critiques dans l'expérience de jeu, soulignant spécifiquement les paradoxes qui en ressortent.

I.1 Quelle culture spécifiquement?

Il est clair que *Fallout 4* transpose plusieurs éléments de la culture traditionnelle américaine au sein de son monde, autant d'un point de vue matériel que conceptuel, voir idéologique. On peut penser, premièrement, à l'omniprésence des marques fictives dans le jeu, comme Nuka-Cola ou Vault-Tec. Dès la scène de prologue, en 2077, avant l'apocalypse, la maison de la protagoniste est couverte de produits de marques bien reconnaissables : calendrier Vault-Tec au mur, bouteilles de Nuka-Cola dans le réfrigérateur, céréales de marque Sugar Bombs sur la table de cuisine... la liste est longue. Rapidement par la suite, un représentant de Vault-Tec vient justement cogner à la porte, remplaçant encore une fois la compagnie au centre de notre attention (voir Annexe A) ; il est impossible de la manquer. Cette omniprésence des corporations, surtout par le biais de produits consommables, est typique des États-Unis et du mode de vie américain. C'est ce que Ludovic Tournès, professeur d'histoire contemporaine, soutient :

« Les États-Unis ont les moyens de leurs ambitions dès les premières années du XXe siècle. [...] Le développement du taylorisme, puis du fordisme va permettre dans les années qui suivent de démultiplier cette capacité de production [...]. » (Monnet et al. 2020, p.22).

On comprend ici que les différentes doctrines capitalistes nées aux États-Unis viennent les propulser au sommet de la pyramide de production suite à la Première guerre mondiale, leur permettant d'étendre leur influence et leurs moyens. D'ailleurs, cette capacité de production va non seulement démarquer les États-Unis sur le plan international, mais va aussi devenir une fierté de sa population qui y voit une puissance dans la capacité de compétitionner économiquement avec le monde, une manière de se faire reconnaître suite à la crise économique de 1929 (Monnet 2020, p.22). Elle s'intègre donc rapidement au mode de vie américain et en est aujourd'hui un pilier, comme on le remarque dans la version alternative représentée dans *Fallout 4*. Elle en est tant importante et centrale à l'univers que plusieurs marques, notamment Nuka-Cola, font toujours partie du zeitgeist du Commonwealth 200 ans après la fin du monde (voir Annexe B). Mais cette valorisation du capitalisme dans la vie de tous les jours est loin d'être un des seuls piliers de la culture américaine dans le jeu; la violence et les armes à feu sont toutes aussi présentes.

Les États-Unis étant reconnues comme un endroit où le port d'arme est légal et même, dans certaine sphère, encouragé, grâce au deuxième amendement de leur constitution, il est sans surprise qu'une grande diversité d'armes soient trouvables à travers les ruines de *Fallout 4*. Mais le jeu nous présente plus qu'une simple variété d'armes avec lesquelles

brutaliser nos ennemis; il incorpore l'importance des armes et de la guerre à même son récit. Très tôt dans la campagne, Nora, la protagoniste qui est d'ailleurs une ancienne militaire, se voit devoir secourir Preston et sa troupe de Minutemen d'une bande de pillleurs qui les tiennent prisonnier dans le Musée de la liberté à Concord. La thématique est ici doublement renforcée, puisque Nora doit traverser des pièces dans lesquelles des pillleurs se camouflent parmi les mannequins de soldats britanniques (voir Annexe C), accordant ainsi à Nora le rôle du rebelle américain qui vient libérer à l'aide de son mousquet (dans ce cas-ci, un mousquet-laser). Plusieurs autres quêtes et séquences de *Fallout 4* viendront aussi émuler ou rappeler des moments clés de l'histoire belligérante des États-Unis. La séquence d'introduction commence bien par « *La guerre. La guerre ne change jamais* », après tout. Cependant, tous ces aspects de la culture états-unienne ne sont pas sans propos dans le jeu, ils apportent des critiques qui seraient pertinentes à analyser.

I.2 Critique, ironie et renversement

Le fond et la forme de ces critiques de la culture états-unienne dans *Fallout 4* sont assez variés, mais deux méthodes semblent prévaloir sur les autres; le renversement bakhtinien et la parodie. Cette dernière est d'ailleurs celle qui semble la plus omniprésente dans le jeu de Bethesda, qui est décrite formellement comme :« [L']enchâssement d'éléments repris ([...] effet de superposition) et détournés de l'hypotexte dans l'hypertexte ([...] effet de décalage). » (Mühlethaler 2009, p.5). La parodie survient donc lorsque l'on transpose un ou des éléments d'un contexte original (soit l'hypotexte, dans ce cas-ci les États-Unis de notre monde) à un contexte secondaire (l'hypertexte, et ici l'univers de *Fallout 4*), mais ce en changeant ces aspects de sorte à

créer des effets forts. C'est donc exactement le procédé que l'on retrouve dans le jeu, alors que des marques emblématiques sont transformées de sorte à montrer une obsession ou un monopole, telle que Coca-Cola en Nuka-Cola (et leur obsession envers l'énergie nucléaire et la science). Aussi, certaines situations réelles de l'histoire américaine sont reprises dans le jeu et parodiées. On peut penser à la situation des synthétiques dans la ville de Diamond City, là où tous les habitants et figures importantes semblent obsédés par la présence cachée de synthétique dans la populace, renvoyant à la période de Maccarthysme suite à la Seconde guerre mondiale (Martin 2024). Suite à des accusations de la presse locale, on peut voir le maire McDonough s'adresser à sa population, un peu comme le Sénateur McCarthy le faisait en conférence de presse. La situation est détournée ici du fait qu'il est révélé plus tard dans le jeu que le Maire lui-même est un synthétique implanté par l'Institut dans Diamond City, soulignant ainsi l'hypocrisie des politiciens et rabaissant la crédibilité de la vraie « Peur rouge » par association.

Cette situation est aussi détournée par méthode de renversement bakhtinien, selon lequel ce qui est noble et issu de « l'élite » est rabaissé et mis au niveau du sale, de l'ingrat, et vice-versa. À un certain moment, dans le marché central de Diamond City, une scène se déroule sous nos yeux : un homme accuse son frère d'être un synthétique avant de se faire tirer dans la tête par un garde, lui explosant la cervelle (voir Annexe D). C'est donc une scène gore et abrupte qui renverse la chasse politique anti-communiste menée par des dirigeants et des politiciens en quelque chose de grotesque, qui se joue dans la boue et le sang. *Fallout 4* construit donc son récit en l'imbriquant de critiques contre le capitalisme et son hégémonie. Mais comment ces critiques sont-elles reçues par la joueuse lorsqu'on les confronte à l'expérience de jeu complète?

I.3 Paradoxes et complémentarités affectif.ves

Plusieurs aspects de *Fallout 4*, à la fois de l'expérience de jeu que du récit, viennent créer des paradoxes lorsque l'on prend en considération les critiques qui sont faites de la culture américaine, influençant ainsi la réception de ces critiques. On peut penser aux diverses quêtes et arcs narratifs qui mettent de l'avant une pensée anticapitaliste, qui s'oppose à l'ordre du monde d'avant et/ou prône un mode de vie communautaire, voir anarchique. Par exemple, il y a possibilité dans les quêtes du DLC *Nuka-World*, plongeant la protagoniste dans une parodie bakhtinienne de Walt Disney World, de s'allier avec des gangs de pillleurs et ravager des peuplements (voir Annexe D). On retrouve donc un aspect ayant à l'encontre d'une hégémonie capitaliste : la protagoniste se retrouve à devoir tuer, voler et détruire des propriétés pour avancer au sein d'une communauté qui fonctionne sans chef, mais plutôt par alliance entre gangs. Le jeu encourage d'ailleurs davantage cette option en offrant une plus grande diversité de récompenses en suivant cette voie. Alors que des missions du genre viennent supporter les critiques anticapitalistes en mettant en valeur ses alternatives, le jeu vient aussi paradoxalement offrir des possibilités qui suivent une ligne capitaliste, corporative ou même impérialiste. On pense ici aux trois DLC de « *Workshop* » qui viennent permettre de créer des usines et des chaînes de fabrication d'items dans les peuplements. Le DLC *Vault-Tec Workshop*, spécifiquement, permet d'ailleurs de bâtir un bunker à la manière de la corporation Vault-Tec et d'exploiter les habitants de la même manière que celle-ci (voir Annexe E). Le jeu vient alors brouiller la ligne dans la réception de ses propres critiques, puisque la liberté d'action permet de jouer des deux côtés de la ligne; on peut ignorer ou adhérer à ces propos anticapitalistes.

En bref, nous venons d'explorer les aspects de la culture américaine qui sont présentés dans *Fallout 4*, entre autres sa valorisation du capitalisme ainsi que l'omniprésence de la guerre et des armes à feu. Nous avons ensuite analysé comment ces aspects culturels étaient l'objet de critiques dans le jeu, sous forme de parodies et de renversements bakhtiniens. Puis finalement, nous avons abordé comment certaines facettes du jeu créaient des paradoxes au sein de la visée critique, considérant que la joueuse peut à la fois supporter ou venir contrer ces critiques par son expérience de jeu. Ce point nous amène justement à un élément important du jeu : la diversité d'idéologies représentées. Mais comment est-elle représentée exactement?

PARTIE II : Écosystèmes idéologiques dans *Fallout 4*

Comme mentionné, les différentes idéologies des factions de *Fallout 4* jouent un grand rôle au sein du récit, mais aussi de l'expérience de jeu. Il sera donc ici question d'établir, tout d'abord, quelles grandes idéologies sont exprimées au travers des factions du jeu afin de comprendre les parallèles réels et historiques qu'on y retrouve. Nous nous pencherons par la suite sur la manière dont *Fallout 4* permet à la joueuse d'interagir avec ces différentes idéologies d'un point de vue immersif et ludique pour enfin conclure en analysant les différents impacts que ces méthodes d'interaction ont sur la réception des critiques avancées par le jeu (telles que vues précédemment) chez la joueuse, et les affects et paradoxes qui en découlent.

II.1: Quelles idéologies?

Au travers de son parcours dans le *Wasteland*, la joueuse rencontrera une multitude de personnages et de factions distinctes, la plupart possédant des visions assez variées du monde dans lequel ils habitent. Afin de comprendre l'importance de ces factions, il faut tout d'abord comprendre qui elles sont et ce qu'elles représentent. Prenons l'exemple, premièrement, de la faction de Diamond City, le plus grand peuplement du Commonwealth de 2277. Cette faction, avec ses installations telles qu'une école, une station de radio et même un journal local, ainsi que son système administratif organisé (voir annexe F), représente clairement un semblant d'une ville pré-apocalypse. Dès l'entrée dans la ville, on est confronté à un civisme et un ordre social qui viennent contraster avec la barbarie vécue dans le *Wasteland*. Ces citoyens vénèrent d'ailleurs, en quelques sortes, le Mur qui les sépare du monde extérieur, y renforçant son opposition thématique. On y retrouve donc aussi les mêmes éléments capitalistes qui définissent l'idéologie avant la fin du monde : une hiérarchie, la vente de produits de consommation, présence de forces de l'ordre. On peut même y acheter une maison comme le veut le rêve américain! Mais Diamond City n'est pas la seule faction à faire un parallèle avec la vie réelle; il y a aussi le Réseau du rail. Cette faction mystérieuse agit dans l'ombre, à l'écart des yeux de l'Institut, du fait que ceux-ci soient leurs principaux opposants. Installé dans un sous-sol d'église, le Réseau du rail représente une idéologie communautariste et égalitariste, se définissant eux-mêmes comme étant la seule issue pour les opprimés du Commonwealth, et notamment des synthétiques. En effet, ils prônent la réhabilitation et la libération des synthétiques contrôlés par l'Institut. Ce point de vue assez marginal au sein des habitants du Commonwealth renvoie aux idéologies égalitaristes et militantes que l'on peut voir dans les communautés queers :

« [...] the way [queer communities] embody and perform gender do not coincide with either the fixed biological notion of sex or societal notions of gender. Queer communities may have political agendas; they may fight to be accepted by heterosexist mainstream society or resist assimilation into the heteronormative culture. » (Hidalgo et Barber, 2024)

On comprend donc que la non-acceptation d'une norme identitaire, surtout d'un point de vue biologique et sexuel, peut correspondre à des définitions du queer, terme fluide qui vise délibérément à ne pas être défini de par sa nature (Hidalgo et Barber). Il est donc aussi clair que ces valeurs peuvent être supportées par un militantisme face à une culture visant une uniformité identitaire, comme on peut le voir avec le Réseau du rail dans *Fallout 4*. Si les synthétiques opprimés sont une allusion au queer, le Réseau visant à les abriter, défendre et les libérer (voir Annexe G) présentent donc une idéologie de gauche définie par son activisme et sa marginalité. Dernièrement, il faut souligner la faction du *Brotherhood of Steel* (BoS). Cette junta militaire fortement armée fait directement allusion à des pouvoirs militaires dictatoriaux de notre monde, surtout au niveau de leur idéologie. Prônant une hiérarchie militaire stricte et une suprématie humaine, les différents membres du groupe militaire ne se retiennent pas d'exprimer leurs dédains envers les autres formes de vies intelligentes du *Wasteland*, dont les goules et les synthétiques. Ce groupe extrémiste, se considérant parfois comme les « sauveurs » du Commonwealth, renvoie ainsi à une idéologie de droite se rapprochant du fascisme (Soucy, 2020), mettant cependant davantage de l'avant son obsession pour l'armement et la guerre. Tous ces groupes très variés co-existent dans l'univers de *Fallout 4*, mais quels sont les moyens mis à la disposition de la joueuse pour interagir avec ceux-ci?

II.2 : Possibilités immersives et ludiques

Formant un écosystème précaire au sein de la diégèse en raison de leurs multiples oppositions idéologiques envers les unes et les autres, les factions de *Fallout 4* sont centrales à son expérience de jeu. Il est donc logique que Bethesda offre à la joueuse plusieurs mécaniques importantes lui permettant d'interagir avec; la plus importante étant les dialogues. En effet, la plupart du temps, la joueuse a donc la possibilité de parler avec des personnages importants au récit. Quatre options de répliques sont alors à sa disposition (voir Annexe H), dont une qui est souvent utilisée pour pouvoir questionner un personnage sur divers choses : un élément du monde, une préférence personnelle, une croyance, etc. Cette mécanique de dialogue est donc la plus utile pour la joueuse afin d'en apprendre sur les différentes factions et leur idéologie. C'est d'ailleurs l'une des manières par laquelle la joueuse pourra s'affilier ou non avec certaines factions. Une autre de ces manières, cependant, est par la complétion de quêtes. En effet, au sein de *Fallout 4* semble exister un système d'action-conséquence étant influencé par la progression de la joueuse au sein des quêtes proposées par les différentes factions. Par exemple, si la joueuse complète assez de missions pour le Réseau du rail, certaines autres factions dont le *BoS* deviendront hostiles, l'empêchant ainsi d'interagir avec eux par d'autres moyens que la violence. Le jeu place un poids important aux actions posées par la joueuse à tous moments de son expérience de jeu, et non pas seulement lors de séquences dialoguées, lui accordant ainsi une immense liberté dans la manière d'approcher le récit et ses affiliations. La joueuse, au travers de la protagoniste, peut ainsi se créer un réseau d'alliés et d'ennemis dépendamment de leur affiliation idéologique, pouvant même se rapprocher romantiquement des divers compagnons avec lesquels elle

aventure assez longtemps. Cependant, il serait pertinent d'explorer comment cette vaste diversité de choix et d'affiliations idéologiques s'enlène avec les critiques anticapitalistes que l'on retrouve dans le jeu, telles que présentées précédemment.

II.3 : Impacts sur la réception

Le système d'idéologies avec lequel la joueuse peut interagir a bien évidemment des impacts sur la réception des critiques que le jeu tente de transmettre au travers de ses thèmes, son récit et son esthétique. C'est notamment au niveau de cette multitude de possibilités d'alignements qu'un paradoxe survient au sein de la conception thématique du jeu. Puisque le jeu force la joueuse à s'aligner éventuellement avec une faction ou une autre afin de compléter la quête principale, il est possible pour celle-ci de s'allier avec une faction comme l'Institut ou le *BoS*, qui suivent des idéologies totalitaires et oppressantes à leur manière. Le jeu offre donc la possibilité d'aller à l'encontre de son propos anti-impérialiste états-unien en valorisant au niveau du récit et de la diégèse les factions et idéologies qui supporte cette vision. En mettant toutes les options narratives et idéologiques au même niveau sur la balance, le jeu enlève donc du poids aux options qui renforcent ses critiques. Cependant, il est important de noter que l'option inverse est tout aussi probable ; une affiliation avec le Réseau du rail ou les *Minutemen*, par exemple, placerait leur idéologie en avant plan du récit et renforcerait immensément le poids de la critique chez la joueuse en impliquant une acceptation du nouveau monde plutôt qu'un désir de retour à l'ancien (voir Annexe J), transformant totalement son expérience de jeu. De plus, le contexte postapocalyptique de *Fallout 4* vient justement renforcer certaines critiques idéologiques. En interagissant avec le *Brotherhood of Steel*, par exemple, on peut apprendre que la faction s'est originalement formée à partir du reste des forces

militaires américaines suite à la Grande guerre. La critique de l'obsession américaine envers l'armement et la belligérance est alors doublement renforcée lorsqu'on réalise qu'elle est applicable encore 200 ans après la fin du monde.

Bref, nous venons d'explorer les idéologies des factions importantes de *Fallout 4*, notamment la manière dont elles reprenaient des aspects ou des communautés de la vie réelle. Nous nous sommes ensuite penchés sur la manière dont le jeu permettait à la joueuse d'interagir avec ces différentes idéologies, soit principalement au travers des dialogues et de la progression des quêtes. Nous avons finalement analysé la manière dont ces différentes mécaniques de jeu venaient affecter la réception des critiques anticapitalistes établies par le jeu chez la joueuse, concluant qu'il était principalement question d'un paradoxe puisqu'en offrant toutes les options idéologiques, il n'offre pas d'objectivité narrative et enlève du poids aux critiques qu'il émet.

CONCLUSION

Afin de bien terminer, il faut retourner au commencement, alors que nous nous sommes demandé comment le jeu *Fallout 4* de Bethesda Studios et son univers déconstruisent le mythe du rêve capitaliste et impérialiste états-unien tout en accordant à la joueuse la liberté d'aller à l'encontre de ces critiques. Nous avons donc débuté en établissant clairement quels étaient les sujets des critiques émises par le jeu : la valorisation des corporatives et du capitalisme, l'obsession et l'omniprésence d'armes à feu et de violence dans la société états-unienne. Nous avons par la suite exploré comment le jeu utilisait les concepts bakhtiniens de parodie et de renversement afin de transmettre

ses critiques au travers la diégèse de *Fallout 4* pour finalement explorer les paradoxes qui survenaient à mêmes ces critiques. En deuxième partie, nous avons tourné notre regard plus spécifiquement sur les idéologies présentées au travers des différentes factions du jeu pour, par la suite, comprendre que c'était au travers de ses mécaniques de dialogue et de progression narrative que le jeu permettait d'interagir ou non avec ces diverses idéologies. Nous avons finalement analysé les impacts de ces mécaniques sur la réception des critiques anticapitalistes chez la joueuse, soulignant les paradoxes et les oppositions qui découle du fait d'avoir une multitude de choix d'affiliation. Il est donc clair maintenant que *Fallout 4* et son univers déconstruisent le mythe du rêve capitaliste américain en incluant des critiques concrètes de ses valeurs au sein de son monde et son récit, tout en offrant une variété d'idéologies à explorer qui peuvent potentiellement venir contredire ces critiques, soulignant donc que la seule morale à en tirer est celle que la joueuse décide de suivre.

Il pourrait être intéressant d'explorer comment les autres opus de la série *Fallout* se comparent à celui-ci dans leur traitement des critiques anticapitaliste et anti-impérialiste qui semblent être au centre de la diégèse de la franchise, ou bien d'explorer le traitement fait de cet univers dans la série télévisuelle *Fallout* parue sur Amazon Prime afin d'en comparer encore une fois la manière dont ces critiques sont faites. Il serait sans doute pertinent d'explorer en détail comment la guerre est représentée entre ces autres jeux afin de déterminer si, en effet, la guerre ne change jamais.

Annexes :

- A. Un représentant Vault-Tec vient cogner à la porte, parlant des services de la compagnie et du bunker du quartier à l'aube de la Grande guerre. (*Fallout 4*)



(Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)

- B. Un panneau publicitaire de Nuka-Cola quasi-intact en plein *Wasteland*. (*Fallout 4*)



(Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)

C. Installation du Musée de la liberté montrant des moments forts de la Révolution



américaine. (*Fallout 4*) (Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)

D. Séquence gore où un frère se fait exploser la tête en raison des tensions entourant les synthétiques à Diamond City. (*Fallout 4*) (Vidéo de Alienninja 27, YouTube, 2020)



- E. Entrée de Nuka-World, région accessible par DLC, peuplée de pillleurs et de bandits. (*Fallout 4 : Nuka-World*) (Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)



- F. Intérieur d'un bunker Vault-Tec créé par la joueuse, permettant d'exploiter les habitants pour de l'énergie. (*Fallout 4 : Vault-Tec Workshop*) (Nukapedia : The



Fallout Wiki, s. d.)

- G. Bureau du maire McDonough de Diamond City, surplombant la ville. (*Fallout 4*) (Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)



- H. Quartier général du Réseau du rail dans lequel on peut trouver Glory, une synthétique militante contre l'Institut et son oppression. (*Fallout 4*) (Capture d'écran de SPARTAN22224, DeviantArt, 15 septembre 2017)



- I. Exemple d'options de dialogue offertes à la joueuse lors d'une interaction avec Desdemona. (*Fallout 4*) (Nukapedia : The Fallout Wiki, s. d.)



- J. Scène finale du jeu suivant la quête « The Nuclear Option (Railroad) » (*Fallout 4*) (Vidéo par Jason's Video Games Source, YouTube, 2015)



Références :

Alienninja 27. (13 décembre 2020). « Fallout 4_ raven diamond city brother is shot about synth ». Vidéo postée sur YouTube, 1:11.

<https://www.youtube.com/watch?v=L0MndZhmNhc>

« Diamond City ». (s. d.) *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 25 avril 2025.

https://fallout.fandom.com/wiki/Diamond_City

Fallout 4. (2015). Bethesda Studios

Martin, R. (17 décembre 2024). « Red Scare ». *Encyclopedia Britannica*.

<https://www.britannica.com/topic/Red-Scare-politics>

Hidalgo, D.A., Barber, K. (28 mai 2024) « Queer ». *Encyclopedia Britannica*.

<https://www.britannica.com/topic/queer-sexual-politics>.

Jason's Video Games Source. (27 décembre 2015). « Fallout 4 - The Nuclear Option Railroad Detonate (Destroy) the Institute & Ending Cutscene Sequence ». Vidéo postée sur YouTube, 2 :43. <https://www.youtube.com/watch?v=ad1bPIVclbQ>

Monnet, V. et al. (Décembre 2020). « Que reste-t-il du « rêve américain ? » ». *Campus*, 143, 16–47. <https://www.unige.ch/campus/numeros/143/que-reste-t-il-du-reve-americain/>

Mühlethaler, J.-C. (2009). « Renversement, Déplacement et Irradiation Parodiques; Réflexions autour du Conte du Papegau ». *Poétique*, 157(1), 3-17. <https://doi.org/10.3917/poeti.157.0003>.

« Museum of Freedom ». (s. d.). *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 25 avril 2025. https://fallout.fandom.com/wiki/Museum_of_Freedom

« Nuka-Cola ». (s. d.). *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 10 avril 2025 <https://fallout.fandom.com/wiki/Nuka-Cola>

« Nuka-World (add-on) ». (s. d.). *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 10 avril 2025. [https://fallout.fandom.com/wiki/Nuka-World_\(add-on\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Nuka-World_(add-on))

Popovic, P. (2016). « Le théorique, la politique, Bakhtine et la sociocritique : relire Belleau ». *Voix et Images*, 42(1), 77–85. <https://doi.org/10.7202/1038589ar>

« Railroad HQ ». (s. d.). *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 25 avril 2025. https://fallout.fandom.com/wiki/Railroad_HQ

Soucy, R. (13 avril 2025). « Fascism ». *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/fascism>

SPARTAN22294. (15 septembre 2017). « Fallout 4 Join the Railroad ». Capture d'écran publié sur DeviantArt. <https://www.deviantart.com/spartan22294/art/Fallout-4-Join-the-Railroad-704539660>

« Vault-Tec rep ». (s. d.) *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 10 avril 2025. https://fallout.fandom.com/wiki/Vault-Tec_rep

« Vault-Tec Workshop ». (s. d.) *Nukapedia : The Fallout Wiki*. Consulté le 10 avril 2025.

https://fallout.fandom.com/wiki/Vault-Tec_Workshop