



Observatoire
Européen
Des Jeux Vidéo

ANALYSER COMPRENDRE ÉCLAIRER

www.videogames-observatory.eu →

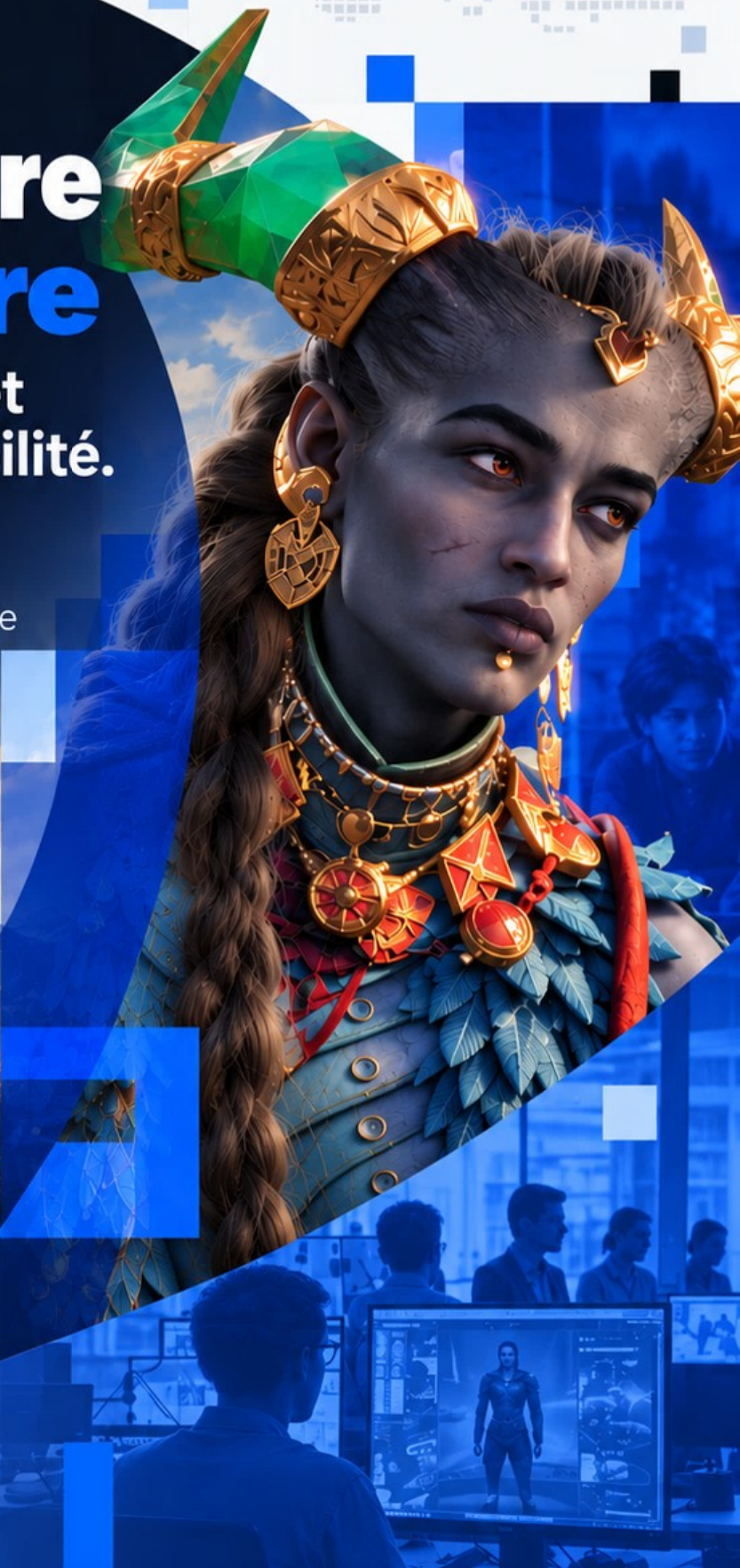
NOTE D'ANALYSE

La fermeture de BioWare

Lectures politiques et procès en responsabilité.

De Dragon Age: The Veilguard
à la politisation d'une crise industrielle

OLIVIER MAUCO
24 OCTOBRE 2026



AVANT-PROPOS — POURQUOI L'OBSERVATOIRE ÉTUDIE LES CONTROVERSES VIDÉOLUDIQUES

Le jeu vidéo est une industrie culturelle non seulement par les œuvres qu'elle produit, mais aussi par les imaginaires qu'elle met en circulation, les représentations qu'elle construit, les communautés qu'elle rassemble et les débats publics auxquels elle participe. Un personnage, une scène, une campagne de communication, une déclaration de dirigeant ou une décision industrielle peuvent être interprétés à partir d'enjeux qui débordent largement les intentions de leurs auteurs.

Pour les studios et les éditeurs, ces phénomènes ne relèvent pas exclusivement de la communication ou de la réputation. Ils traversent la création, les relations avec les publics, la mémoire des franchises, l'organisation du travail et les conditions de réception des œuvres. Une communauté peut être à la fois un espace de fidélité, de critique créative, de circulation d'informations et de mobilisation politique. Une controverse peut se développer indépendamment de la performance commerciale réelle d'un jeu, puis être mobilisée pour interpréter cette performance.

L'Observatoire européen des jeux vidéo étudie ces dynamiques à partir de matériaux empiriques et d'approches issues des sciences sociales, des études culturelles et de l'économie politique des industries créatives. Son ambition est double : contribuer à la connaissance du jeu vidéo comme fait social et politique, et donner aux professionnels des outils pour comprendre les transformations de leur environnement. Il ne s'agit ni de prescrire des contenus, ni d'inviter les entreprises à renoncer à des choix artistiques ou à des représentations, ni de confondre la visibilité d'une controverse avec l'opinion d'un marché.

Le cas BioWare éclaire particulièrement ces questions. L'annonce de la fermeture d'un studio historique fait coexister hommages, critiques de gestion, inquiétudes sur les franchises et relectures politiques de ses productions récentes. Les réactions à *Dragon Age: The Veilguard*, les messages institutionnels de BioWare et les images diffusées dans les communautés sont réagencés pour produire des explications concurrentes. Étudier ces réagencements permet de comprendre comment se fabrique la signification publique d'un événement industriel.

La présente note associe ainsi une mesure prudente de la visibilité et de l'engagement, une analyse des registres d'attribution de responsabilité et une lecture qualitative des textes, images et mêmes. Les implications pour l'industrie sont formulées comme des questions de compréhension et d'observation, et non comme des recettes de gestion de crise.



BioWare  @bioware · 21 oct.



For more than 30 years, BioWare has been more than a studio. It has been a home for storytellers, developers, and the players who brought our worlds to life.

**Baldur's Gate. Neverwinter Nights.
Star Wars: Knights of the Old Republic.
Dragon Age. Mass Effect. Anthem.**

Now, after more than three decades of shared adventures, BioWare is closing and early development on the next Mass Effect project is ending.

There is nothing easy about writing those words. Our focus right now is on our incredibly talented team who put their hearts into these games, and supporting one another through this transition.

What generations of BioWare built together is something to celebrate and remember. These games became so much more because you played them, debated your choices, fell in love with the characters, and made these worlds your own.

From all of us at BioWare, thank you for being the most meaningful part of our story.

BioWare™

 31 k

 83 k

 330 k

 33 M



TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos — Pourquoi l’Observatoire étudie les controverses vidéoludiques	2
Table des matières	4
Résumé	6
Introduction — Comment une fermeture devient un événement politique	7
Note méthodologique : Corpus, sélection et indicateurs	9
Réception générale : mémoire, industrie et avenir des franchises	10
Une réception qui déborde la controverse	10
Politiser l’annonce : quatre registres d’attribution	11
La nostalgie patrimoniale	12
Les explications économiques et organisationnelles	12
Les explications créatives et commerciales	13
La causalité idéologique et ses contestations	13
Des contre-attributions qui font elles aussi circuler la controverse	13
Dragon Age: The Veilguard, opérateur de politisation	15
Du jugement sur un jeu au diagnostic sur une entreprise	15
Trois façons de politiser l’explication	15
Sous l’annonce officielle de BioWare	17
Concentration de l’attention et polarisation des échanges	18
Quatre opérations de politisation par l’image	19
Le montage d’équipes : déplacer la critique du jeu vers les personnes	20
Même du jeu : extrait vidéo de Taash	20
La critique déborde le jeu : politiques de diversité et communication institutionnelle	21
L’ancien BioWare et le nouveau : nostalgie, déclin et idéologie	21

L'implicite visuel et la responsabilité de l'interprétation	22
La fermeture comme événement de confirmation idéologique	24
Ce que le cas BioWare révèle pour les studios et les éditeurs : six points fondamentaux	25
1. Les œuvres circulent dans un espace d'interprétation qui dépasse leur conception	25
2. La communication institutionnelle constitue une mémoire réutilisable	25
3. Les communautés ne sont ni homogènes ni réductibles aux comptes les plus visibles	26
4. Les réponses et les images éclairent des dynamiques que les likes masquent	26
5. Une décision industrielle peut être réinterprétée comme un verdict culturel	26
6. Des questions transposables à d'autres entreprises	26

RÉSUMÉ

La fermeture annoncée de BioWare le 21 octobre 2026 provoque sur X une réception hétérogène : circulation de l'information, hommages, inquiétudes pour *Mass Effect*, interrogations sur l'emploi, critiques de la gouvernance d'Electronic Arts et réactivation des controverses autour de *Dragon Age: The Veilguard*. L'étude ne réduit pas ces réactions à une opposition binaire entre partisans et adversaires du studio. Elle analyse comment des interprétations concurrentes de la fermeture acquièrent de la visibilité, s'articulent aux attentes des joueurs et font de l'événement industriel un support de jugement politique.

La fermeture de BioWare constitue simultanément une annonce industrielle, un événement patrimonial et une ressource polémique. La majorité des publications

recueillies ne contiennent pas de marqueur culturel explicite ; celles qui en contiennent sont néanmoins particulièrement présentes dans l'activité de réponse.

Les exemples visuels montrent surtout que la politisation déborde les mots : comparaisons d'équipes, scènes de Taash et mêmes déplacent l'explication de la fermeture vers les personnes, les identités représentées et les politiques de diversité. L'enjeu n'est pas de qualifier l'ensemble des réactions de « guerre culturelle », mais de comprendre comment certains récits cherchent à imposer leur signification à un événement partagé — et comment d'autres leur opposent la mémoire du studio, la critique industrielle ou la solidarité avec les équipes.

INTRODUCTION — COMMENT UNE FERMETURE DEVIENT UN ÉVÉNEMENT POLITIQUE

Le 21 octobre 2026, BioWare annonce sa fermeture après plus de trois décennies d'activité. Electronic Arts explique mettre fin au développement encore préliminaire du prochain *Mass Effect* et fermer le studio et ses locaux d'Edmonton dans le cadre d'une réorientation de son portefeuille. La décision concerne un studio associé à *Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic*, *Dragon Age* et *Mass Effect*, dont l'influence dépasse la seule performance commerciale de ses dernières productions. Selon les informations rapportées par Reuters, l'opération s'inscrit dans un plan de suppressions d'emplois plus large chez EA ; ces chiffres doivent être distingués des effectifs propres à BioWare.

La réception sur X ne suit pourtant pas un seul registre. À côté de la circulation de l'information et des hommages à un héritage vidéoludique, plusieurs comptes discutent des choix d'EA, de la qualité des jeux récents, de l'avenir des franchises ou de la disparition d'emplois. D'autres investissent la fermeture comme la preuve que les controverses autour de *Dragon Age: The Veilguard* auraient eu raison de l'entreprise. Cette dernière

interprétation transforme une décision industrielle en verdict culturel. Elle est elle-même contestée par des utilisateurs qui rappellent les décisions de l'éditeur, l'ancienneté des représentations LGBTQ+ chez BioWare ou l'absence de preuve d'un lien causal simple.

La question n'est donc pas de savoir si X est unanimement hostile ou favorable au studio. Elle est de comprendre comment des régimes d'explication concurrents acquièrent de la visibilité, comment ils suscitent de l'engagement et par quels procédés certains acteurs politisent un événement industriel.

L'étude articule une description quantitative prudente de la visibilité, une analyse textuelle des attributions causales et une lecture qualitative des réponses visuelles à l'annonce officielle. La séparation de ces trois niveaux évite de confondre fréquence des publications, intensité de l'interaction et signification des messages.

Le point de départ est une difficulté d'interprétation : l'annonce de la disparition d'un studio historique paraît produire à la fois du deuil, du ressentiment, de

l'information et des déclarations de victoire. Or ces registres n'occupent pas les mêmes espaces et ne se mesurent pas par les mêmes instruments. Le classement algorithmique des plus populaires favorise la visibilité ; la collecte des réponses à un message institutionnel met au jour l'interpellation directe ; et enfin l'analyse des images révèle des sous-entendus que les dictionnaires lexicaux ne détectent pas.

La recherche suit donc trois questions : quels récits sur la fermeture circulent dans les publications collectées comme populaires ? Quels récits suscitent le plus de réactions et de réponses ? Comment les controverses antérieures à la fermeture, notamment autour de *The Veilguard*, sont-elles transformées en explications rétrospectives de l'événement ?

L'intérêt du cas BioWare tient à l'entrecroisement de temporalités distinctes. La décision industrielle relève de la conjoncture de 2026 ; l'évaluation du studio convoque plusieurs décennies de jeux ; les controverses identitaires réemploient des épisodes et des images déjà discutés lors de la sortie de *The Veilguard*. L'événement fait ainsi converger des récits qui n'avaient ni le même objet initial ni la même durée.

Cette étude s'adresse également aux acteurs de l'industrie : elle interroge la manière dont une entreprise peut devenir, au-delà de ses produits, le support de débats sur les valeurs, les générations de créateurs, la représentation des identités et les attentes des communautés. Elle distingue systématiquement les causes

documentées d'une décision industrielle des causes que les utilisateurs lui attribuent.

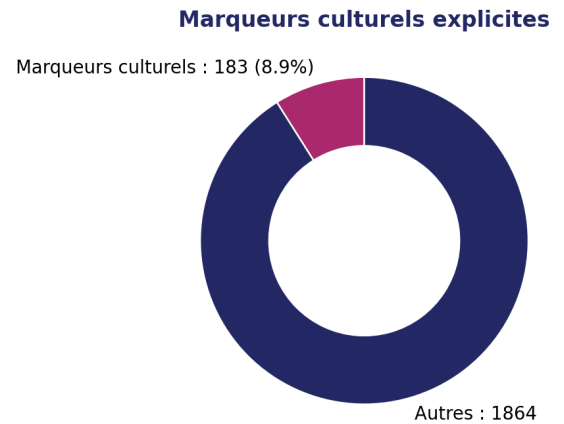


Figure 3 — Mentions culturelles explicites dans les textes, toutes orientations confondues.

NOTE MÉTHODOLOGIQUE : CORPUS, SÉLECTION ET INDICATEURS

L'examen des publications les plus en vue au cours des 72 heures suivant l'annonce de la fermeture de BioWare met en évidence la forte mobilisation des communautés sur X : les 2 047 contenus collectés accumulent 141 millions de vues sur trois jours, suscitant plus de 390 000 reposts et 188 653 réponses.

La distribution de l'engagement apparaît fortement asymétrique. Tandis que les messages émis par les médias spécialisés, les influenceurs ou la communication officielle concentrent plusieurs millions d'impressions, la majorité des contributions bénéficie d'une visibilité restreinte. Ces volumes cumulés de vues et d'interactions mesurent l'intensité de l'exposition à l'échelle des publications ; ils ne traduisent pas un décompte d'utilisateurs uniques et ne sauraient servir à comparer strictement la dynamique de l'attention d'une journée à l'autre.

L'enquête article ainsi trois échelles d'investigation.

La première porte sur l'analyse textuelle du corpus des tweets les plus populaires réunissant 2 047 publications retenues pour leur niveau de visibilité.

La deuxième observe un sous-ensemble de 406 commentaires ciblés sous la publication institutionnelle, afin d'étudier les modalités d'interpellation directe du studio.

La troisième repose sur l'examen qualitatif de dix captures d'écran représentatives, permettant une étude fine des énoncés, des dispositifs visuels, des montages et de leurs représentations politiques.

Cette démarche croise l'analyse de contenu et l'approche sémiotique afin de restituer les spécificités de la réception sociale de l'événement sur X.

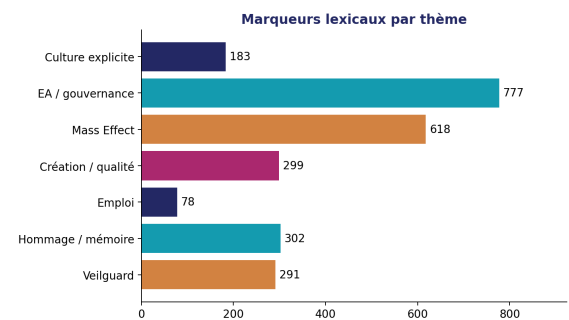
Indicateur	Corpus Popular (21–23 octobre)
Publications distinctes	2 047
21 octobre	760
22 octobre	647
23 octobre	640
Vues cumulées	141 044 410
Likes cumulés	4 541 059
Reposts cumulés	390 412
Réponses cumulées	188 653

Médiane des réponses	17
Marqueurs culturels explicites	183 (8,9 %)

RÉCEPTION GÉNÉRALE : MÉMOIRE, INDUSTRIE ET AVENIR DES FRANCHISES

Si la propagation initiale de l'information revêt une dimension strictement factuelle — les médias spécialisés et les comptes d'actualité se bornant à relayer le communiqué —, le flux des partages et des hommages traduit promptement l'attachement viscéral des communautés aux univers narratifs et à l'ingénierie du RPG qui ont façonné l'identité de BioWare.

Les vives inquiétudes suscitées par l'avenir de *Mass Effect* occupent à ce titre une place singulière : la décision industrielle n'entérine pas seulement la disparition d'un studio historique, mais scelle également le coup d'arrêt porté au développement encore préliminaire du prochain opus. Les réactions oscillent ainsi entre amertume, célébration mémorielle, nostalgie et interrogations quant au devenir des propriétés intellectuelles.



Une réception qui déborde la controverse

BioWare demeure intrinsèquement adossé à l'histoire du jeu de rôle occidental, déployant une filiation prestigieuse depuis *Baldur's Gate* et *Knights of the Old Republic* jusqu'aux sagas fondatrices que sont *Mass Effect* et *Dragon Age*.

Les premières réactions manifestent la nature polymorphe de l'empreinte laissée par l'entreprise : celle-ci se trouve saluée tout autant pour la valeur patrimoniale de son catalogue que pour la trajectoire individuelle des créateurs et des métiers qui en ont constitué le socle. La diversité du corpus

témoigne de cette pluralité des régimes d'attention : @DiscussingFilm amplifie l'annonce auprès du grand public, @geoffkeighley souligne la portée de cet héritage créatif, tandis que @michalnowakow rappelle le rôle matriciel exercé par le studio sur l'ensemble du secteur.

Le devenir de *Mass Effect* cristallise une part considérable des échanges. Tandis que de nombreuses publications déplorent l'abandon de la franchise, d'autres spéculent sur la portée des éléments visuels ou des fuites préalablement diffusées.

Politiser l'annonce : quatre registres d'attribution

L'analyse permet de dégager quatre grilles de lecture politique mobilisées pour assigner des responsabilités et expliciter les causes de la fin de BioWare :

1. Le **registre patrimonial et mémoriel** mesure la gravité de la perte industrielle et met en scène la confrontation entre les différentes époques de l'entreprise. Il ouvre l'interprétation en inscrivant

l'entreprise dans l'histoire individuelle et collective.

2. Le **registre économique et organisationnel** incrimine prioritairement la gouvernance d'EA, l'arbitrage des investissements et la restructuration du portefeuille.
3. Le **registre créatif et commercial** met en cause les choix d'écriture, la direction artistique, le game design, les performances de vente supposées et la rupture avec le public.
4. Le **registre idéologique et moral** impute l'échec du studio aux orientations de représentation culturelle ou s'emploie à réfuter cette causalité.

Ces cadres d'interprétation ne doivent pas être assimilés à des blocs étanches ou à des postures idéologiques figées. Un même compte peut déplorer les arbitrages financiers de l'éditeur tout en portant un jugement sévère sur *The Veilguard* ; une défense des politiques d'inclusion peut s'articuler à une réserve technique ou artistique ; de même qu'un hommage appuyé peut servir de préambule à la démonstration d'une déchéance. L'objectif de cette note est donc

moins de classer arbitrairement chaque auteur que de mettre au jour les mécanismes discursifs d'imputation des responsabilités.

La nostalgie patrimoniale

Les préoccupations relatives à la destruction des emplois, à la fermeture des locaux d'Edmonton et à l'attrition des savoir-faire industriels composent un registre d'analyse autonome, parfaitement distinct des polémiques focalisées sur *The Veilguard*.

Cette nostalgie s'avère toutefois ambivalente. Elle peut donner lieu à un hommage célébrant la mémoire collective, ou alimenter une mise en cause accusatrice opposant un âge d'or révolu à une phase de déclin. L'héritage de l'entreprise devient ainsi une ressource argumentative malléable, convoquée pour étayer des jugements divergents : regret d'un désastre industriel, dénonciation des erreurs de gestion, procès en médiocrité créative ou condamnation idéologique.



Les explications économiques et organisationnelles

Les énoncés qui attribuent la décision à Electronic Arts soulignent la rationalisation du portefeuille, la recherche de rentabilité, les contraintes financières et les vagues de restructuration. Si cette lecture rejoint les justifications avancées par la direction d'EA dans sa communication officielle du 21 octobre, sa reprise par les internautes ne saurait tenir lieu de démonstration quant aux circuits décisionnels internes. Plusieurs contributions mentionnent également la

structure d'actionnariat de l'éditeur, le rachat par le Public Investment Found saoudien sans qu'un lien de cause à effet direct entre ces opérations financières et la fermeture ne soit empiriquement établi.

Les explications créatives et commerciales

Un troisième axe d'explication articule les trajectoires décevantes d'*Anthem*, de *Mass Effect: Andromeda* et de *Dragon Age: The Veilguard*. Ce registre mêle appréciations esthétiques, critiques de la qualité d'écriture, conjectures sur les volumes de ventes et mises en cause du management créatif. Ces griefs, qui coexistent fréquemment avec la dénonciation de l'éditeur, ne doivent pas être amalgamés de manière systématique aux controverses idéologiques. Ici c'est le critère de jugement est intrinsèque aux qualités ludiques du jeu, sans incriminer les positions politiques.

La causalité idéologique et ses contestations

Un quatrième régime formalise un enchaînement causal univoque : les postures qualifiées de « woke » traduisent une rupture

avec la base des joueurs, ce qui conduit à une sanction commerciale et *in fine* la fermeture du studio. Ce récit s'avère particulièrement explicite dans les publications affirmant que le studio aurait « déclaré la guerre aux fans » ou subirait un châtement mérité. Ces lectures seraient l'illustration de l'adage “go woke go broke”

À l'inverse, d'autres acteurs contestent vigoureusement cette thèse culturelle, réordonnent les priorités autour de la gestion financière ou rappellent la présence structurelle des thématiques de diversité tout au long de l'histoire de BioWare bien avant la politisation récente de la réception. La controverse porte ainsi autant sur le fond de l'événement que sur la légitimité des grilles d'explication proposées.

Des contre-attributions qui font elles aussi circuler la controverse

Les postures de réfutation occupent ainsi une part importante des échanges. Par exemple,

@islesbiyana réfutait ainsi le diagnostic anti-woke au profit des contraintes de rentabilité ; @nickjcal et @theserfstv recentraient la critique sur les exigences des investisseurs et les logiques du capitalisme financier ; @RenfailSoL rappelait l'inscription ancienne des représentations LGBTQ+ au sein des franchises du studio ; tandis que @_StarsAndSkies dissociait

formellement le rejet artistique de *The Veilguard* des arguments attribuant la faillite au wokisme.

DRAGON AGE: THE VEILGUARD, OPÉRATEUR DE POLITISATION

L'opus *Dragon Age: The Veilguard* opère comme un vecteur d'articulation majeur entre les piques polémiques passées et la formalisation du retrait industriel. Les figures narratives, la thématisation des identités ou certains dialogues focalisés sur le genre se trouvent réinvestis pour étayer le récit d'une déchéance créative. Une telle démarche discursive se distingue fondamentalement d'une appréciation technique ou artistique : **elle érige des rejets doctrinaux ou esthétiques en facteur explicatif souverain d'une réorganisation d'entreprise.**

Au sein du corpus, un ensemble restreint de 183 publications intègre des termes marqueurs de controverses sociétales (soit 8,9 %). Ce lexique rassemble indistinctement la rhétorique anti-woke, ses déconstructions, l'évocation des représentations ou la simple description factuelle.

Du jugement sur un jeu au diagnostic sur une entreprise

L'œuvre *The Veilguard* s'impose comme le principal levier liant la mémoire des crises récentes à l'officialisation du retrait. Plusieurs contributions agrègent ainsi *Anthem*, *Mass Effect: Andromeda*, les orientations de production et les politiques de diversité au sein d'une même trajectoire de déclin supposée continue. Les interventions de @cabraXP et @tavrpgs témoignent de cette

stratégie d'empilement, ordonnant des jalons hétérogènes en une séquence linéaire unifiée. Cette cohérence relève toutefois de la reconstruction narrative et ne saurait équivaloir à la démonstration d'une causalité économique.

Trois façons de politiser l'explication

La politisation des discours emprunte trois voies distinctes. La première prend une tournure d'**explicitation punitive** : la disparition du studio est perçue comme la sanction inéluctable du mépris des attentes. Le slogan « Go woke go broke », relayé notamment par @kangminlee dans les extractions antérieures, schématise cette séquence : virage sociétal, rupture avec le public, défaillance commerciale et chute finale.

Un deuxième axe interprète l'orientation culturelle comme l'indice d'une **défaillance organisationnelle** : chez @DanFriedman81, ces éléments signalent une altération des priorités créatives plutôt qu'une cause isolée.

Un troisième cadre contestataire rejette ces grilles de lecture pour incriminer les **arbitrages financiers** d'EA ou rappeler l'historicité des thèmes d'inclusion chez BioWare.

Cette hétérogénéité confirme qu'un repérage lexical de 183 unités ne constitue pas un

indicateur univoque d'hostilité. La présence d'un vocabulaire ciblé sert aussi bien à revendiquer un diagnostic qu'à le dénoncer, le citer ou en analyser la circulation.

Le travail d'imputation de responsabilité s'inscrit dans un long processus de mobilisation de schémas d'interprétations qui se sont politisés lors du gamergate 2014.

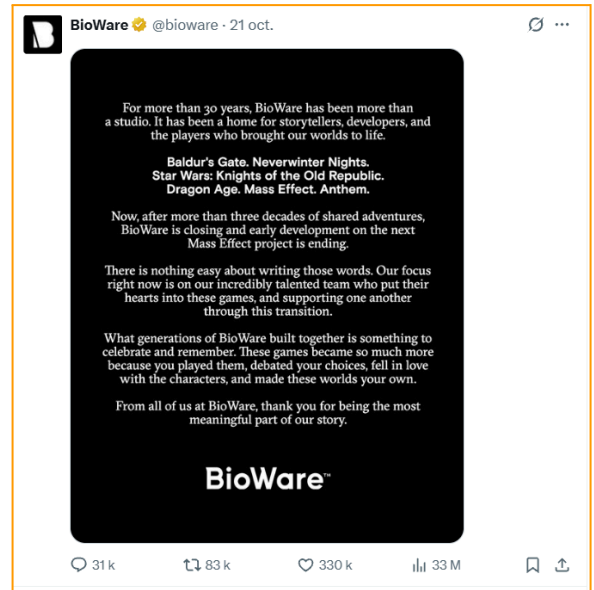


SOUS L'ANNONCE OFFICIELLE DE BioWARE

Le fil de discussion sous le message institutionnel constitue une scène d'interaction spécifique : les utilisateurs s'y adressent directement à l'organisation au moment où celle-ci consigne sa propre fin. Cette arène favorise la formulation de verdicts catégoriques, de rappels à l'ordre accusateurs ou d'expressions de compassion, dont la portée symbolique diffère des débats tenus à distance auprès d'un public tiers. Le commentaire transforme ainsi l'annonce industrielle en une véritable **audience d'attribution des fautes**.

Le second volet de l'investigation rassemble 406 contributions uniques, extraites à partir d'une requête focalisée sur les répliques à la communication institutionnelle du studio (identifiant 2112953618093535510). L'ensemble totalise 17 548 076 impressions, 639 536 marques d'approbation et 5 097 répliques en sous-fil, caractérisées par un niveau de circulation hautement asymétrique.

Les dix énoncés suscitant le plus de débats captent à eux seuls près de 37 % de l'activité réactionnelle enregistrée, tandis que 104



interventions ne génèrent aucun retour¹.

¹ L'absence de champ d'affiliation du message d'origine au sein du fichier CSV préconise toutefois une certaine réserve, le raccordement direct de chaque contribution au communiqué principal ne pouvant être formellement garanti sur la seule base des données brutes. Il convient de souligner que ce sous-ensemble de 406 publications forme un corpus d'observation cerné, et non un échantillon statistiquement représentatif de la totalité des interpellations engendrées par la publication d'origine. L'absence d'identifiant parent dans les données d'extraction empêche de certifier le rattachement systématique de chaque ligne au message 2112953618093535510. De même, le volume de 5 097 répliques reflète les compteurs cumulés sous les commentaires retenus, et non un agrégat de contenus

L'observation de ces répliques met en lumière les formes de l'interpellation directe : **l'entreprise cesse d'être un simple objet de commentaire pour devenir la destinataire sommée de rendre des comptes.** Les prises de parole de YorchTorchGames ou de KonradCurze_8th traduisent la dimension ouvertement punitive de certains cadrages, tandis que l'hommage rendu par OwlcatGames atteste la persistance de registres mémoriels plus bienveillants. La portée des visuels relayés par les acteurs les plus en vue exige dès lors de dépasser la seule analyse des énoncés textuels.

Concentration de l'attention et polarisation des échanges

Un axe d'explication, mêlant registre de la création et du patrimoine, articule les trajectoires décevantes d'*Anthem*, de *Mass Effect: Andromeda* et de *Dragon Age: The Veilguard*. Ce registre mêle appréciations esthétiques, critiques de la qualité d'écriture, conjectures sur les volumes de ventes et mises en cause du management créatif. Ces griefs, qui coexistent fréquemment avec la dénonciation de l'éditeur, ne doivent pas être amalgamés de manière systématique aux controverses idéologiques.

Les interventions à forte visibilité manifestent des dynamiques très diverses mais autour d'une mobilisation sans équivoque de la

communauté MAGA : le message d'Asmongold génère 682 répliques, celui de zabloingg 268, YorchTorchGames 149, KonradCurze_8th 127, chaser8900 124, OwlcatGames 123 et DoubleDav3 122.

Le relais d'OwlcatGames, saluant la mémoire et la filiation créative de BioWare, rappelle utilement que l'engagement conversationnel ne saurait être réduit à une posture d'affrontement mais que l'empathie n'est pas la plus rétribuée sur X.

Notons que les communautés hostiles existent depuis plusieurs années, Asmongold étant une des figures clés de la lutte contre les jeux accusés d'être woke, comme nous l'analysions dans notre étude sur les batailles culturelles.

textuels additionnels qu'il aurait été possible d'analyser un à un.

Intervenant	Réponses	Likes	Piste d'analyse iconographique
Asmongold	682	52 626	Prise de position directe, document visuel à recontextualiser
zabloingg	268	39 815	Séquence consacrée à Taash et interrogation « Was it worth it? »
YorchTorchGames	149	13 911	Imputation d'une responsabilité idéologique univoque
KonradCurze_8th	127	17 370	Confrontation visuelle entre deux époques de <i>Dragon Age</i>
chaser8900	124	18 538	Réserves sur <i>Veilguard</i> et attentes quant à <i>Mass Effect</i>
OwlcatGames	123	4 945	Célébration patrimoniale et salutation de l'héritage
DoubleDav3	122	13 803	Juxtaposition de deux clichés d'équipes de développement

Quatre opérations de politisation par l'image

Quatre opérations peuvent être distinguées :

1. la **juxtaposition** (opposer deux équipes ou deux jeux pour figurer un déclin),
2. l'**extraction** (isoler une scène identitaire pour représenter un jeu entier),
3. le **détournement** (réemployer une communication institutionnelle comme objet de moquerie) et
4. la **mémification** (condenser une explication politique dans une image reconnaissable).

Elles produisent des effets de sens différents mais partagent la capacité à substituer une preuve supposée immédiatement visible à une démonstration de causalité.

Dans ces cas, la légende est souvent courte, et le sens politique réside dans la relation entre le texte, l'image et le contexte de l'annonce.

Opération	Description
Juxtaposition	Opposer deux époques ou collectifs pour suggérer une dégradation
Extraction	Isoler une scène comme symptôme supposé de l'ensemble du jeu
Détournement	Réemployer une communication institutionnelle pour la disqualifier
Mémification	Condenser un diagnostic politique dans une image reconnaissable

Le montage d'équipes : déplacer la critique du jeu vers les personnes

DoubleDav3 juxtapose une photographie présentée comme l'équipe de *Knights of the Old Republic* et une autre présentée comme celle de *The Veilguard*, sous une formule ironique d'incompréhension. Le texte ne dit pas explicitement ce qui expliquerait la différence : c'est au lecteur de compléter le raisonnement. Le montage substitue à une démonstration sur les choix de production une comparaison d'apparences et de collectifs. Dans le contexte des autres commentaires, il peut suggérer une critique de la transformation sociale des équipes, mais les photographies ne permettent pas d'inférer l'identité, les compétences ou la responsabilité des personnes montrées. Ici, il s'agit dans **l'argumentaire de substitution** de montrer quel le BioWare des débuts n'avait plus rien à voir avec l'actuel



Figure 5 — Capture fournie : comparaison des équipes associées à *KOTOR* et *The Veilguard*. Montage et attribution des photographies non vérifiés indépendamment.

Même du jeu : extrait vidéo de Taash

La publication de zabloingg associe « Was it worth it? » à une scène où Taash évoque son identité non binaire. Elle atteint, dans la capture, environ 790 000 vues, 39 000 likes et 268 réponses. L'argument reste largement implicite : une scène est isolée, présentée comme emblématique de l'ensemble du jeu, puis rapprochée de la fermeture. Weekend Warrior emploie un extrait comparable pour ironiser sur les ventes. Ces procédés relèvent d'une **compression causale** : une représentation narrative est convertie en symptôme de stratégie commerciale, puis en explication du sort du studio, sans établir cette relation.



Figure 6 — Capture fournie : scène de Taash mobilisée comme objet-preuve et commentaire « Was it worth it? ».

La critique déborde le jeu : politiques de diversité et communication institutionnelle

La publication de TheOnlyDSC détourne une communication de BioWare consacrée aux femmes travaillant dans le jeu vidéo (« Girls Behind Games »), accompagnée de moqueries. Cette image ne démontre pas que l'auteur impute explicitement la fermeture à l'emploi des femmes ; elle montre néanmoins qu'une communication sur la visibilité des professionnelles devient un objet de dérision au moment de l'annonce. Le même de misterjaykaytx condense, de son côté, une narration préexistante reliant personnages trans, rejet supposé des joueurs et échec du studio. L'objet de la controverse s'élargit ainsi des contenus de *The Veilguard* aux normes de représentation et à l'identité publique de l'entreprise.



Figure 7 — Capture fournie : détournement de la communication « Girls Behind Games ».

L'ancien BioWare et le nouveau : nostalgie, déclin et idéologie

VoxVirtutis oppose les créateurs des « classiques » à leurs successeurs, accusés de moraliser le public et de produire des jeux médiocres. Le propos associe une lecture générationnelle et une critique créative, avec une proximité possible avec les cadres anti-woke sans être réductible à ceux-ci. KonradCurze_8th juxtapose *Dragon Age: Origins* et *The Veilguard* pour figurer une « dévolution ». La comparaison peut mobiliser des préférences esthétiques, narratives ou politiques ; la capture seule ne permet pas d'isoler la motivation exacte. La patrimonialisation critique du studio et la politisation de son déclin doivent donc rester deux catégories distinctes, même lorsqu'elles se renforcent.



Figure 8 — Capture fournie : opposition visuelle entre *Dragon Age: Origins* et *The Veilguard*.

Le mème de la faucheuse diffusé par Ember Paradox inscrit BioWare dans une série de disparitions de studios ; l'image mélancolique relayée par Jared Krichesky formule le sentiment d'avoir perdu un patrimoine partagé. Ces réactions ne construisent pas la fermeture comme un châtimement culturel, mais comme une perte industrielle ou générationnelle. Les inclure dans l'analyse empêche de confondre la forte visibilité des attaques avec une homogénéité de la réception.

L'implicite visuel et la responsabilité de l'interprétation

Les captures rendent manifeste une limite des dictionnaires lexicaux. Des textes aussi courts que « Was it worth it? », « Deserved » ou une ironie feignant l'incompréhension peuvent porter un raisonnement politique élaboré lorsque l'image leur fournit leur

réfèrent. L'analyste doit alors distinguer quatre plans : le contenu verbal explicite, les éléments visibles, les associations suggérées par leur montage, puis l'inférence interprétative proposée.

Le montage opposant les photographies d'équipes attribuées à *KOTOR* et à *The Veilguard* est emblématique : il invite à tirer une conclusion de la différence apparente entre deux groupes. On peut analyser cette invitation à l'inférence sans attribuer aux personnes photographiées des identités, des compétences ou des responsabilités qu'aucune image ne démontre. De même, la présence de Taash ou d'une communication sur les femmes ne suffit pas isolément à établir l'hostilité d'un message ; celle-ci dépend de l'énoncé, du contexte et du dispositif de détournement.

Le mème de la faucheuse diffusé par Ember Paradox replace BioWare dans une série de fermetures de studios ; la capture mélancolique de Jared Krichesky exprime la perte d'un patrimoine commun. Ces réactions ne construisent pas une punition idéologique. Elles constituent des contrepoints indispensables à l'analyse de l'offensive anti-woke et montrent que le même événement peut être vécu comme une disparition industrielle, une perte générationnelle ou une confirmation partisane.

La formule de YorchTorchGames institue un « nous » des joueurs supposément ignorés et affirme que BioWare aurait préféré produire des jeux « woke ». La fermeture est présentée

comme une conséquence annoncée, presque comme une sanction. King Contrarian établit une causalité comparable à partir d'une scène sur les pronoms et ajoute un refus explicite de compassion. Il faut distinguer l'accusation causale (« ces choix ont provoqué l'échec ») du jugement moral (« le studio méritait sa fermeture ») : plusieurs messages articulent les deux, mais l'un n'implique pas nécessairement l'autre.

LA FERMETURE COMME ÉVÉNEMENT DE CONFIRMATION

IDÉOLOGIQUE

Les données convergent vers une hypothèse précise : pour une partie des comptes engagés dans les controverses autour de *Dragon Age: The Veilguard*, la **fermeture fonctionne comme un événement de confirmation**. Un diagnostic formulé antérieurement — l'entreprise se serait détournée des joueurs au profit de représentations identitaires — est réinterprété après coup comme une prédiction validée. **La force de cette opération ne tient pas à sa démonstration économique, mais à son efficacité narrative** : elle produit une faute, une temporalité de l'avertissement et un verdict.

Le corpus des publications les plus populaires permet d'observer la visibilité relative de ces récits ; le corpus des réponses permet de mesurer l'activité de commentaire ; les captures montrent les opérations visuelles qui articulent critique, dérision et sanction. Aucun de ces matériaux, pris isolément, n'établit les causes réelles de la fermeture ou la représentativité des opinions sur X. Ensemble, ils permettent de décrire plus finement la politisation de l'événement, sans la confondre avec la réception générale.

La controverse culturelle n'est pas numériquement dominante dans les textes

repérés, tout en occupant une place disproportionnée dans les compteurs de réponses. Cela confirme ce que nous avons analysé en 2024 : la politisation de la réception est génératrice d'engagement massif.

Les raccourcis cognitifs utilisant les mêmes et montages permettent de fabriquer une explication sans nécessairement la formuler. Ils fonctionnent comme des signes et marqueurs d'appartenance et de connivence avec une communauté idéologiquement structurée.

Pour certains commentateurs, la fermeture n'est pas un événement à expliquer mais la preuve que leurs accusations passées étaient fondées. L'argument se construit après coup : un choix d'écriture ou une image d'équipe est désigné comme symptôme, la réception commerciale présumée est interprétée comme sanction des joueurs, puis la fermeture est lue comme verdict définitif. La force de cette séquence tient à sa simplicité narrative et à son caractère moral, non à une preuve documentée de causalité.

CE QUE LE CAS BIOWARE RÉVÈLE POUR LES STUDIOS ET LES ÉDITEURS : SIX POINTS FONDAMENTAUX

1. Les œuvres circulent dans un espace d'interprétation qui dépasse leur conception

La réception de *The Veilguard* montre qu'un choix de personnage, une scène ou une formulation narrative peut être extrait de son contexte et transformé en signe de l'identité culturelle d'un studio.

Le contenu n'est alors plus discuté seulement comme élément de jeu : il devient l'indice supposé d'une orientation générale de l'entreprise. Il fonctionne comme un signe identitaire pour les groupes soutenant cette lecture.

Ce constat ne permet pas de conclure qu'il faudrait éviter certains thèmes. Il indique plutôt qu'une **analyse de réception doit suivre la circulation des scènes et les interprétations qui leur sont associées**, y compris lorsqu'elles s'écartent des intentions de création.

2. La communication institutionnelle constitue une mémoire réutilisable

Les détournements d'images d'équipes ou de campagnes valorisant les femmes dans l'industrie montrent qu'une communication institutionnelle peut réapparaître des années plus tard dans un contexte inattendu. Une photographie ou un message conçu pour présenter des collaborateurs devient alors, dans un autre récit, un argument de disqualification.

Pour les entreprises, l'enjeu analytique est de comprendre les conditions de cette réutilisation et la différence entre ce que montre une communication et ce que certains publics lui font signifier. La circulation d'une image ne constitue pas, à elle seule, une preuve de son effet sur les ventes ou sur la réputation globale.

La communication de l'entreprise et de celle du jeu peuvent converger lors des crises. **La communication corporate, institutionnelle, n'est pas étanche et indépendante de celle autour des produits et biens culturels.** La lecture politique de l'une contamine l'autre.

3. Les communautés ne sont ni homogènes ni réductibles aux comptes les plus visibles

Le corpus des messages les plus populaires privilégie les publications auxquelles la plateforme accorde une visibilité élevée. Il renseigne sur des **récits mis en circulation**, non sur une opinion moyenne des joueurs. Sous l'annonce officielle, des hommages coexistent avec des attaques idéologiques, des critiques du jeu et des expressions de perte.

Les studios et éditeurs ont donc intérêt, pour **comprendre leurs publics**, à **distinguer les communautés de joueurs, les relais médiatiques, les créateurs de contenus, les publics occasionnels et les entrepreneurs de controverse**, sans attribuer à chacun une intention politique à partir de son seul niveau d'engagement.

4. Les réponses et les images éclairent des dynamiques que les likes masquent

Les 183 publications à marqueurs culturels explicites ne représentent que 8,9 % du corpus global, mais concentrent environ 16,3 % des réponses enregistrées. Cet écart appelle une analyse des conversations et non une lecture immédiate en termes de soutien. De même, les images portent des accusations qui ne figurent pas nécessairement dans le texte. **Une veille fondée uniquement sur les mots-clés et les likes manquerait donc une partie des mécanismes de politisation** ; à l'inverse, un tableau de bord limité aux messages polémiques surreprésenterait les interprétations les plus conflictuelles.

5. Une décision industrielle peut être réinterprétée comme un verdict culturel

La fermeture constitue un cas particulièrement net de réattribution causale : certains utilisateurs relient rétrospectivement des choix créatifs ou identitaires à une décision industrielle et présentent cette dernière comme une sanction méritée. Cette opération discursive peut avoir sa propre efficacité symbolique sans établir les raisons économiques de la décision.

Pour les studios, les éditeurs et les observateurs, **la distinction entre causalité documentée, causalité alléguée et causalité insinuée par des montages** est fondamentale.

6. Des questions transposables à d'autres entreprises

L'étude ouvre plusieurs chantiers comparatifs : comment les controverses se développent-elles avant et après la sortie d'un jeu ? Quels relais contribuent à transformer une critique créative en débat politique ? Quelles images institutionnelles sont réutilisées dans ces débats ? Dans quelles

conditions les messages de contestation reçoivent-ils plus de réponses que les hommages ou les informations ? Comment les franchises historiques structurent-elles les attentes envers les équipes actuelles ? Répondre à ces questions suppose de croiser les plateformes, les contenus, les temporalités et les données industrielles disponibles.

Pour conclure, une entreprise ne devrait pas se conformer aux discours les plus visibles, car la production de sens autour d'un jeu ou d'un studio résulte d'interactions entre l'œuvre, l'organisation, les médias, les plateformes et des communautés plurielles. L'anticipation passe ainsi par une prise en compte des politisations et ses circulations, une mise à jour des rapports de force communautaires qui dépassent dans notre cas le monde du jeu vidéo.