



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

crem centre
de recherche
EA 3476 **sur les médiations**
communication, langue, art, culture

THESE

En vue de l'obtention du
Doctorat de l'Université de Lorraine

Présentée et soutenue le 20 octobre 2016 par
M. Rémi Cayatte

**LES JEUX VIDEO AMERICAINS DE L'APRES 11 SEPTEMBRE 2001 : LA
GUERRE FAITE JEU, NOUVEAU TERRAIN DE PROPAGANDE
IDEOLOGIQUE ?**

Jury

Marie-France CHAMBAT-HOUILLON	Maître de conférences HDR	Rapporteur
Björn-Olav DOZO	Professeur	
Béatrice FLEURY	Professeur	
Madjid IHADJADENE	Professeur	Rapporteur

École Doctorale Fernand Braudel
Centre de recherche sur les médiations

Sous la direction de Sébastien Genvo (CREM, Metz) et André Kaenel (IDEA, Nancy)

Introduction : Quand le divertissement s'empare du drame	5
Choix du corpus, enjeu de la thèse et méthode	12
Le jeu vidéo comme fait de civilisation et de communication	19
Plan	25
Partie 1 : Spécificités	28
« If I throw a ball at you... »	30
Du drame de la Seconde Guerre Mondiale, à celui de conflits futuristes	44
Entre vertige et simulation.....	52
Du texte à l'écran.....	65
Des jeux porteurs de narration et de vertige	75
Partie 2 : Les liens entre ludique et réel.....	77
Le Complexe Militaro-industriel du divertissement.....	79
Représentation en jeu et public captif	107
Idéologie et jeux persuasifs	118
Le jeu vidéo comme Appareil Idéologique d'État.....	143
Partie 3 : Le discours <i>Modern Warfare</i>	146
Discours narratif	150
Le décor de la trilogie et les personnages incarnés	151
De la fiction à la réalité.....	164
Discours et rhétorique du « comme si »	171
Liens thématiques	184
Discours de l'image	202
Les <i>briefings</i> des différentes missions.....	203
Le décor en jeu	207
Le cadrage de l'image.....	220
Discours ludique	233
La place du joueur par rapport au récit en jeu	235
Des jeux « en couloir »	249
Entre réalisme et arcade.....	268
Le triple cadrage de l'expérience de jeu.....	280
Conclusion : Le jeu vidéo comme arme de persuasion massive	285
Bibliographie	290
Ouvrages.....	290
Articles scientifiques	293
Colloques, journées d'étude, conférences	297
Presse et presse spécialisée.....	298

Ludographie.....	302
Filmographie.....	306
Autres	307
Annexes	310
I : Images tirées des jeux <i>Modern Warfare</i>	310
A : <i>Briefings</i>	310
B : Le décor en jeu.....	317
C : Reprise en main du cadrage de l'image	332
D : Autres Images	344
II : Résumé du scénario des trois jeux <i>Modern Warfare</i>	349
A : <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	349
B : <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	351
C : <i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i>	353

Remerciements

J'aimerais tout d'abord remercier André Kaenel et Sébastien Genvo, qui m'ont accompagné dans cette recherche qui n'aurait pas vu le jour sans eux. Ils ont toujours su mettre le doigt sur les difficultés que j'ai pu rencontrer tout au long de ce travail et les rendre plus faciles à surmonter grâce à leurs conseils et leur savoir-faire.

Je remercie également mes parents, mes frères, le reste de ma famille et tout le Grand Riez. Ils m'ont soutenu pendant mes années de doctorat, comme ils ont pu le faire avant que je ne me lance dans ce projet, et je sais que je pourrai également compter sur eux pour me soutenir dans les années à venir.

Je ne pourrai jamais assez remercier Morgane avec qui j'ai eu la chance de tout partager ces dernières années, les joies comme les peines, et les colères comme les sourires, ainsi que les débats sur le *oxford comma* et les espaces insécables, merci.

Enfin, un grand merci à tous ceux qui ont pu m'aider par leurs encouragements, leurs conseils, et leurs relectures. En particulier mes partenaires de jeu : Kévin, Benjamin, Morgan, Roland, François, Cyril, Jean-François, Hadrien et Gibald.

INTRODUCTION : QUAND LE DIVERTISSEMENT S'EMPRE DU DRAME

Le 11 septembre 2001 quatre attentats suicides sont perpétrés sur le territoire américain : deux avions détournés de leur destination d'origine s'écrasent contre les deux plus hautes tours du complexe de bâtiments du World Trade Center, un autre frappe le Pentagone, et un dernier s'écrase dans un champ en Pennsylvanie. De tels événements ont profondément marqué les États-Unis, en matière de politique nationale et étrangère notamment, mais aussi en matière de culture populaire.

À titre d'exemple, en ce qui concerne le cinéma américain, dès décembre 2002 le film *The Guys*, réalisé par Jim Simpson et adapté de la pièce de théâtre du même nom, écrite par Anne Nelson, sort dans les salles américaines. Ce film relate la façon dont Nick, un capitaine des pompiers new-yorkais (Anthony LaPaglia) fait face à une double difficulté : écrire les éloges funèbres des huit pompiers sous ses ordres qui ont perdu la vie durant les attentats du 11 septembre, et se reconstruire sur le plan émotionnel après cette catastrophe. Il est aidé dans cette entreprise par Joan (Sigourney Weaver) de qui il se rapproche peu à peu. *The Guys* a été présenté pour la première fois au festival international du film de Toronto, un an jour pour jour après les événements du 11 septembre 2001. Un an à peine, c'est tout ce qu'il aura fallu à la machine cinématographique américaine pour s'emparer du drame du 11 septembre, transformant le traumatisme vécu par toute une nation en film, objet artistique mais également entreprise commerciale, relançant au passage la carrière d'Anne Nelson (Finn, 2006).

À l'époque, *The Guys* a ouvert la voie à toute une série de films inspirés en majeure partie des événements du 11 septembre et misant sur l'impact émotionnel d'un tel sujet. Des productions cinématographiques comme *Against All Enemies* (Robert Redford, 2006), *United 93* (Paul Greengrass, 2006), ou encore *World Trade Center* (Oliver Stone, 2006), sont ainsi entièrement fondées sur des événements ayant eu lieu le 11 septembre 2001, ou en lien direct avec ceux-ci. S'il est indéniable que ces attentats ont eu un effet déterminant sur certaines productions américaines des années 2000, l'influence de ces événements sur le cinéma américain se fait souvent plus diffuse. L'un des meilleurs exemples de séquence de film américain renvoyant directement le spectateur aux attentats du 11 septembre, sans que cela porte à conséquence sur la trame de l'histoire, est peut-être *La 25ème Heure*, réalisé par Spike Lee et diffusé pour la

première fois aux États-Unis en décembre 2002. Dans une des scènes centrales du film, deux des personnages principaux se retrouvent pour discuter devant la fenêtre d'un appartement luxueux de Manhattan qui donne sur les ruines du World Trade Center. Durant un plan séquence de cinq minutes ils discutent de ce qu'il va advenir d'un troisième personnage qui est condamné à une peine de sept ans de prison pour trafic de drogue. Le cadre de la scène correspond parfaitement au cadre de la fenêtre donnant sur *Ground Zero*, les décombres y prennent presque plus de place à l'écran que les deux acteurs. À la fin de la scène, la caméra se rapproche de la fenêtre en même temps que l'un des deux personnages. S'ensuivent plusieurs gros plans des ruines dans lesquels le spectateur peut voir des ouvriers affairés à déblayer le site.

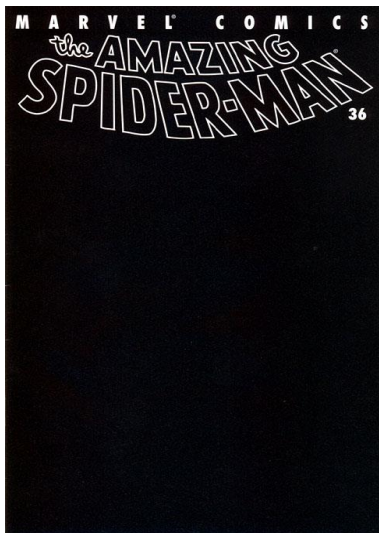
Le choix de *Ground Zero* comme arrière-plan n'est sans doute pas innocent et on peut supposer que c'est une façon pour Spike Lee d'illustrer la détresse des deux personnages à l'écran, un moyen de renforcer le côté dramatique et irrémédiable de la situation à laquelle ils sont confrontés. Pour autant, on peut quand même s'interroger sur le choix de cet arrière-plan, le spectateur étant confronté à la vision de *Ground Zero*, qui s'impose presque comme un troisième personnage à l'écran, sans qu'à aucun moment les acteurs – ou plutôt les personnages – ou la mise en scène ne donnent d'indices sur la symbolique de ce choix, sur le sens véritable de cette image. Pour Lauren Blumenfeld dans son « *essay* » « *25th Hour: A Complex Reflection in the Face of Smoke and Mirrors* », Spike Lee ne sait justement pas vraiment quoi faire de cet arrière-plan :



Image tirée de la scène en question. La 25^{ème} heure (Spike Lee, 2002)

Le spectateur peut voir dans cette scène le reflet des deux personnages de Franc et Jacob dans la vitre et les décombres du World Trade Center. C'est Ground Zero qui attire le regard dans cette scène, ce terrain en friche qui n'est éclairé que par deux rayons de lumière bleue. Franc et Jacob ne savent pas quoi faire ou penser de cet arrière-plan, tout comme le spectateur, ainsi que le réalisateur de ce film, Spike Lee. Nous sommes tous perdus. (Blumenfeld, 2005)¹

Que cela relève du lien direct en matière d'histoire ou d'esthétique, ou de référence plus ou moins diffuse aux événements du 11 septembre 2001, ces attentats sont présents à tous les niveaux de la culture populaire américaine des années 2000. C'est par exemple le cas en ce qui concerne les *comics* américains, le trente-sixième numéro de *The Amazing Spider-Man* publié en novembre 2001 aux États-Unis par Marvel Comics est un exemple particulièrement poignant de l'écho qu'ont pu trouver ces attentats dans la culture populaire américaine :



¹ Notre traduction : « Through the window we see Ground Zero, and Franc's and Jacob's reflection in the glass. Haunting, Middle Eastern chanting is heard in the background. There it is. Ground Zero, a raw wasteland illuminated only by the two blue-tinged beams of light. Franc and Jacob do not know what to make of the site below. Neither do we, the audience...Nor does Spike Lee, the film maker. We are all at a loss. »



Couverture et premières pages du n°35 de *The Amazing Spider-Man* (source images : bulles-et-onomatopees.fr)

Cette fois, il ne s'agit plus de ce qui pourrait éventuellement être appelé un « saupoudrage » symbolique dont le sens profond peut prêter à débat, mais bien d'un numéro entier des aventures de Spider-Man qui porte sur les attentats du 11 septembre 2001 et qui rend explicitement hommage au travail des pompiers et des policiers de New York, montrés ici comme les vrais (super)héros de cette journée. Ce numéro spécial se situe entre les événements des numéros trente-cinq et trente-sept et se veut être une parenthèse dans les aventures de Spider-Man. La couverture, entièrement noire, comme endeuillée, contraste avec les couvertures de *comics* classiques, habituellement très travaillées. Comme le rappelle l'article du *New York Times* consacré à la sortie de ce numéro spécial, ce n'est pas la première fois que les héros des éditions Marvel se retrouvent mêlés à des événements réels :

Joe Quesada, rédacteur en chef chez Marvel, rappelle que cette maison d'édition a, par le passé, publié des pages poignantes sur le Vietnam et l'abus de drogues et qu'elle réfléchit à la meilleure manière d'aborder le sujet du terrorisme.

“Nous voulons aborder ce sujet avec justesse” dit M. Quesada. “Nous ne voulons pas pointer du doigt une religion ou une autre. Nous voulons éviter les travers de certains *comics* des années 1940 dans lesquels Captain America s'exclamait ‘Prend ça, sale Fritz !’ [Take that, you Hun] Mais nous voulons tout de même partager notre point de vue. Nos *comics* racontent avant tout l'histoire du bien qui triomphe du mal.”

Les super-héros ont été inventés à la veille de la Seconde Guerre Mondiale. À l'époque, différentes entreprises ont abordé différemment ce conflit. National, le prédécesseur de DC, avait tendance à prendre du recul avec la guerre à distance. Alors que Timely, le prédécesseur de Marvel, à l'inverse, représentait régulièrement ses personnages en train de détruire des soldats japonais et allemands qui étaient généralement dépeints de façon

caricaturale. (Barnes, 2001)²

S'il est logique que des éléments de culture populaire soient affectés en profondeur par des événements aussi traumatisants que des attentats comme ceux du 11 septembre 2001, ou des conflits armés qui en découlèrent, il est un *medium* qui, plus que tout autre, s'est construit en grande partie autour de cette volonté de rejouer, à l'infini, de tels traumatismes : les jeux vidéo.

L'un des genres aujourd'hui les plus populaires en matière de jeu vidéo est celui du jeu de tir à la première personne, ou *FPS (First Person Shooter)*. Ce genre de jeux se caractérise avant tout par le fait que ce qui est montré au joueur à l'écran correspond à ce que voit le personnage incarné par le joueur. L'autre caractéristique majeure du genre est sa particularité au niveau de son *gameplay* sur le plan du mouvement. Le terme de *gameplay* désigne littéralement « comment le jeu se joue » (Dalleu, cité par Audureau, 2015), c'est-à-dire la façon dont le jeu a été pensé en matière d'actions que le joueur peut et est encouragé à effectuer pour y progresser. Le *gameplay* peut également être considéré comme l'actualisation par le joueur du fonctionnement ou système d'un jeu (*game*) et de l'attitude qu'il adopte face à ce fonctionnement (*play*) (Genvo, 2006 : 215). Originellement, le *gameplay* des *FPS* mettait l'accent sur le mouvement, la rapidité, et la réactivité du joueur. Voici ce qu'écrit Mathieu Triclot à propos de ce genre emblématique du jeu vidéo :

Ce qui est, au cinéma, une limitation subie du champ de vision pour le spectateur, devient pour le joueur de jeu vidéo une incitation à l'action et à la prise de responsabilité. La vue en première personne dans le jeu n'est pas destinée à être regardée, mais à être actionnée, à être jouée. [...]

Autrement dit, le même dispositif de la vue subjective intègre un autre rapport à l'image, où il ne s'agit plus, prioritairement, de produire des émotions et de véhiculer une histoire à travers des taches de lumière sur un écran, mais d'expérimenter un univers actionnable et qui appelle l'action. La vue subjective nous enjoint en quelque sorte à nous déplacer. Elle nous incite à recréer de l'espace habitable, à quitter le point fixe, à s'arracher à la vision mutilée du simple spectateur. Le jeu vidéo commence au point exact où le cinéma s'arrête, avec une forme d'image-action qui appelle le mouvement plutôt que le regard. (Triclot, 2011 : 86)

« Expérimenter un univers actionnable et qui appelle l'action », comme le décrit Triclot,

2 Notre traduction : « Joe Quesada, the editor in chief of Marvel, said that in the past the company had written poignantly about Vietnam and drug abuse and was now carefully considering how to write about terrorism. "You want to deal with it carefully," Mr. Quesada said. "You don't want to single out religions. We are not doing the jingoistic comics you saw in the 40's with Captain America saying, 'Take that, you Hun!' But we have to communicate ideas. Our comics are about good triumphing over evil." Comic book superheroes were invented on the eve of World War II, and back then different comic companies treated the approaching war differently. National, the predecessor to DC, tended to keep the war at a distance. But Timely, the predecessor to Marvel, regularly had its characters destroy Japanese and Germans, who were usually portrayed in crude stereotype. »

présuppose une immédiateté, une quasi-simultanéité entre les actions que le joueur effectue sur son clavier ou sa manette et la réponse de ces actions sur l'écran. C'est sans doute pourquoi l'immense majorité des jeux à la première personne proposent des mécaniques de jeu axées sur des combats armés. Peu d'objets donnent une réponse aussi immédiate qu'une arme à feu, qu'elle soit virtuelle ou réelle (Klevjer, 2006). Mettre l'accent sur le mouvement en ce qui concerne le *gameplay* suppose une réponse à l'écran immédiate du signal envoyé par le joueur avec son périphérique de jeu, que cela soit une souris, un clavier, ou une manette :

La persistance et la place centrale de l'arme à feu dans les jeux vidéo [ne relève pas que d'une obsession immature, mais] est le résultat de considérations plus pratiques. Les armes à feu font partie des rares inventions qui, lorsqu'elles sont modélisées dans un jeu, peuvent affecter des objets aussi bien proches que lointain sur simple pression d'une gâchette (ou d'un bouton), étendant ainsi la portée du joueur à l'intérieur de son écran de télévision. Avec une balle il est aussi bien possible de tuer un ennemi qui se tient directement en face de nous que de toucher un interrupteur à plusieurs centaines de mètres de distance. Rares sont les outils qui offrent au joueur une telle étendue d'utilisation, une telle utilité et flexibilité. (Parkin, 2013)³

La dernière et non la moindre des caractéristiques majeures de ces jeux de tir en vue subjective est celle de la place assez large accordée au récit, récit dans lequel le joueur se trouve, en raison du principe de vue subjective, autant acteur que spectateur. Étant donné que ces jeux mettent souvent entre les mains virtuelles du joueur une arme, et le placent souvent dans un conflit armé (fictif ou non), c'est assez logiquement que ces récits sont majoritairement des récits de guerre. Nous pouvons dégager trois tendances bien distinctes dans les conflits portés à l'écran par les créateurs de ce genre de jeux vidéo.

La première tendance est celle du récit de guerre renvoyant explicitement à un conflit ayant réellement eu lieu. Nous pouvons ainsi citer, entre autres, la guerre du Vietnam et les jeux *Vietcong* (2003) et *Battlefield Vietnam* (2004), la guerre d'Indochine avec *7554* (2012), et surtout de multiples jeux et leurs suites traitant de la Seconde Guerre Mondiale, cadre de prédilection des jeux relevant du genre FPS, notamment des franchises *Medal of Honor* (1999-2012), *Call of Duty* (2003-2016) et *Battlefield* (2002-2016).

³ Notre traduction : « The gun's persistence and centrality in the video game is down to more practical considerations [than an immature obsession with shooting]. It is one of few inventions that, when rendered in a game, can affect objects both near and far with the squeeze of a trigger (or press of a button), extending the player's reach into the television screen. With a bullet we can take out an enemy standing directly in front of us or just as easily shoot a wall-mounted switch a hundred meters into the distance. Few other tools offer the player such scope, flexibility and utility. »

La seconde tendance majeure est celle des jeux de tir en vue subjective plaçant le joueur dans un univers de fiction, que celui-ci soit résolument futuriste : *Doom* (1993), *Half Life* (1998) et *BioShock* (2007) ou, plus rarement, qu'il se situe dans un cadre renvoyant à des périodes historiques lointaines telles que le Moyen-Âge : *Heretic* (1994).

La troisième tendance fait l'agrégat des deux premières et propose au joueur de prendre activement part à la construction d'un récit de fiction, se situant de façon explicite dans un futur proche crédible et reconnaissable, qui bien que fictif, renvoie implicitement à des événements récents pour le joueur, voire à des événements encore en cours au moment de la publication du jeu. L'action de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) se situe ainsi en 2011, tout en renvoyant implicitement aux événements bien réels de la seconde guerre du Golfe, ainsi qu'aux notions de guerre préventive et de lutte globale contre le terrorisme. Ce cadre à mi-chemin entre fiction et réalité a également été celui choisi par les développeurs de deux autres séries de jeux vidéo qui se partagent avec les jeux *Call of Duty* le plus gros du marché actuel des jeux de tir en vue subjective : *Battlefield* et *Medal of Honor*, deux séries de jeux publiées par Electronic Arts.

Le point commun de ces trois tendances du jeu vidéo de tir en vue subjective, est avant tout celui de l'attention accordée à la réactivité et à l'agilité du joueur avec son périphérique de contrôle, comme mentionné précédemment, mais également celui d'une place importante consacrée aux récits (le plus souvent des récits de guerre mais pas uniquement). Cette place est d'autant plus importante qu'elle apparaît comme croissante au fil des années, nous reviendrons sur ce point dans le premier chapitre de ce travail de thèse. Le mélange entre récréation historique et récit de fiction qui constitue la troisième et dernière tendance en matière de jeu de tir en vue subjective, est celle sur laquelle porte le présent travail de thèse. L'émergence relativement récente et le succès commercial de cette tendance (largement imputable au corpus de jeux sur lequel porte le présent travail) est en lien direct avec l'impact culturel, politique et idéologique des événements du 11 septembre 2001, et des conflits engagés par l'armée américaine au Moyen-Orient à la suite de ces événements sur ces jeux.

CHOIX DU CORPUS, ENJEU DE LA THESE ET METHODE

Les trois franchises évoquées plus haut, *Call of Duty*, *Battlefield*, et *Medal of Honor*, n'ont pas toujours été trois grands noms du jeu vidéo de tir en vue subjective, et n'ont pas toujours eu comme cadre de jeu privilégié des conflits armés fictifs, situés dans un futur proche auquel le joueur peut aisément s'identifier. Auparavant, ces franchises proposaient toutes aux joueurs un jeu incessant des batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Puis, à partir de 2006, ces trois séries de jeux ont progressivement abandonné ce cadre historique pour celui de la guerre moderne, voire futuriste.

À l'exaltation de sentiments militaristes, guerriers, nationalistes et patriotiques, s'ajoute dans ces jeux la volonté assez nette de véhiculer une vision positive de l'engagement militaire américain à l'étranger en général, et de la doctrine de la guerre préventive telle que pratiquée par les États-Unis en particulier, notamment en ce qui concerne les guerres en Irak et en Afghanistan. Cette volonté peut se concevoir comme une propagande idéologique dont les jeux vidéo seraient le nouveau terrain de prédilection. Et ce principalement parce que ces jeux proposent à leurs utilisateurs une vision bien particulière de conflits fictifs étant censés se dérouler dans un futur proche, si proche que les liens tissés avec les conflits actuels s'avèrent être très étroits. Voici par exemple ce qu'écrivait Frédéric Gagnon dans son article « “Invading Your Hearts and Minds”: *Call of Duty*[®] and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture », concernant *Call of Duty 4: Modern Warfare* et *Call of Duty Modern Warfare 2* (2009) :

Call of Duty met constamment en avant des idées qui ne sont pas sans rappeler celles des “faucons” de l'administration Bush en matière de politique étrangère au lendemain des attaques terroristes de New York et Washington, (re)produisant ainsi l'état d'esprit particulier qui a imprégné le débat américain sur la sécurité nationale depuis le 11 septembre 2001. **Le jeu invite ainsi par exemple joueurs et américains à considérer la guerre et la préparation à la guerre comme l'instrument premier de la politique étrangère américaine [...].** De surcroît, le fait que *Call of Duty* soit l'un des jeux de guerre les plus populaires n'est pas anodin: cela nous montre que **le message inscrit dans cette série de jeu a atteint des millions de personnes.** (Gagnon, 2010)⁴

⁴ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « *Call of Duty* constantly echoes ideas similar to those of various foreign policy hawks who have supported George W. Bush's response to the terrorist attacks of New York and Washington, thereby (re)producing a mindset that has often pervaded the U.S. national security debate since 9/11. For instance, it invites gamers and Americans to conceive war and the preparation of war as the chief instruments of foreign policy [...]. Moreover, the fact that *Call of Duty* is one of the most popular war games is not without significance here: it shows that the messages embedded in the series have reached millions of

C'est bien cette particularité nouvelle, amorcée en 2007, de ces jeux de tir en vue subjective les plus récents, de placer le cadre de leur intrigue dans un futur proche en proposant au joueur de participer à des conflits fictifs, qui rend possible la transmission d'un discours politique et idéologique en lien avec des conflits contemporains bien réels. Du rejeu incessant de la Seconde Guerre Mondiale, ces *FPS* sont passés au rejeu du passé récent, voire du présent, tout en invitant les joueurs à participer à des conflits de fiction.

Le sous-texte politique de ces jeux vidéo de tir en vue subjective publiés récemment est une caractéristique partagée avec l'autre secteur du divertissement produisant régulièrement des *blockbusters* : le cinéma hollywoodien. De plus, si ces jeux sont au coude à coude en matière de recettes avec les films à gros budgets modernes, ils le sont donc fort logiquement aussi en ce qui concerne le nombre de consommateurs. Que ces consommateurs soient joueurs ou spectateurs, ils se retrouvent exposés à un contenu idéologique à travers ces productions culturelles. Les trois franchises évoquées au fil des pages précédentes sont certainement les plus intéressantes à étudier de ce point de vue en matière de jeu vidéo, tout d'abord en raison de la nature de leur contenu idéologique, qui mélange rejeu du passé et évocation de préoccupations contemporaines, mais aussi parce que ce contenu est largement diffusé, de façon mondiale, résultat du fort succès de ces jeux depuis le milieu des années 2000.

C'est pour ces raisons que ce travail de thèse se focalise principalement sur des jeux issus de la plus consommée de ces trois franchises, les trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*. Ce travail vise à étudier en profondeur la nature des messages idéologiques qui sont au cœur de ces jeux, ainsi qu'à mieux comprendre la façon dont ces messages sont véhiculés de façon ludique, formelle, et narrative. Le choix a été fait de n'analyser en profondeur qu'une des trois principales séries de jeux vidéo de guerre en vue subjective les plus récentes afin de ne pas diluer le travail de thèse dans un catalogue de la nature des éléments politiques et idéologiques de ces jeux, et du fonctionnement ludique de ces éléments. Pour autant, les jeux issus des deux autres franchises – ainsi que leurs émules –, ayant choisi peu à peu la guerre dans un futur proche comme cadre de prédilection, seront également évoqués au fil de ces pages. Le choix de la série des *Call of Duty: Modern Warfare* plutôt que de l'une des deux autres s'explique par le fait que c'est bel et bien cette série en particulier qui a su imposer ce nouveau cadre aux joueurs, ainsi qu'à l'industrie du divertissement toute entière. Preuve en

people. »

sont les bénéfices colossaux générés par cette série, bénéfices qui démontrent ainsi son impact énorme sur les joueurs et auprès desquels les chiffres de ventes des autres jeux relevant du même genre font pâle figure.

Ce travail de recherche part du principe que les jeux vidéo sont des objets signifiants, et comme l'exprime Steven Jones : « pas seulement en tant qu'artefacts sociologiques ou économiques ou culturels, mais aussi pour eux-mêmes, en tant qu'expression culturelle qui mérite l'attention de chercheurs. » (Jones, 2008 : 12)⁵. C'est grâce à l'analyse de ces jeux que le présent travail de thèse se propose de prouver ce qui pourrait sembler être une évidence : ces jeux vidéo ont été fortement impactés par le contexte des événements du 11 septembre 2001 et des conflits armés qui en découlèrent. C'est également par une telle analyse que cette thèse vise à démontrer que ces jeux effectuent un réel « travail culturel » et politique en impactant à leur tour leurs contextes de production et de réception, en donnant une vision positive de l'engagement militaire américain dans des conflits visant à lutter contre le terrorisme à une échelle globale. Nous empruntons ici le terme de travail culturel à Paul Lauter, qui le définit comme

[...] Les manières par lesquelles un livre ou tout autre sorte de « texte » – un film, une décision de la Cour Suprême, une publicité, une anthologie, un traité international, un objet concret – aide à mettre en place le canevas, construit les métaphores, crée le langage même grâce auquel les gens comprennent leurs expériences et appréhendent le monde. (2001 : 11)⁶

C'est en partant du postulat que les jeux *Call of Duty: Modern Warfare* effectuent un tel travail culturel que le travail de thèse présenté ici vise à analyser la manière par laquelle ces jeux participent activement à la façon dont des conflits bien réels sont considérés par les utilisateurs de ces jeux. Ils y participent d'une part en proposant au joueur des expériences de jeu qui reposent sur un système de valeurs fort, en mettant en avant, à travers une expérience interactive de fiction, le bien-fondé du recours à la force militaire comme étant la meilleure solution à des problématiques géopolitiques, ainsi que la réponse la plus appropriée à un événement comme celui des attentats du 11 septembre 2001. Ils y participent également en bouleversant ce qui est parfois considéré comme l'aspect le plus spécifique du *medium* jeu vidéo : la liberté d' (inter)action du joueur. Ces jeux sont ainsi des expériences ludiques qui se

⁵ Notre traduction : « not just as sociological or economic or cultural evidence, but in their own right, as cultural expressions worthy of scholarly attention. »

⁶ Notre traduction : « [Cultural work refers to] the ways in which a book or other kind of « text » – a movie, a Supreme Court decision, an ad, an anthology, an international treaty, a material object – helps construct the frameworks, fashion the metaphors, create the very language by which people comprehend their experiences and think about their world. »

caractérisent par la rigidité et le dirigisme de leur système de jeu et le peu de possibilités de latitude et d'appropriation qu'ils laissent au joueur.

Les jeux *Call of Duty: Modern Warfare* sont représentatifs de l'évolution des jeux de tir à la première personne et de leur évolution récente vers toujours plus de contemporanéité voire de futurisme et d'hyperréalité (Baudrillard, 1981 : 10) au fil des années. Les préoccupations de l'après 11 septembre 2001, telles que les notions de guerre contre le terrorisme et de guerre préventive, y ont ainsi trouvé un lieu où se manifester. Le fait que l'émergence de ce que nous avons pu appeler une troisième tendance du genre du *FPS* coïncide avec l'émergence de jeux à la première personne qui brident les possibilités d'appropriation du joueur à travers un cadre de jeu aussi rigide que restreint n'est selon nous pas sans intérêt. C'est cette dynamique double qui nous incite à considérer ces jeux comme de bons exemples de ce que nous pourrions qualifier de « propagande vidéoludique », parce qu'ils mettent leurs spécificités formelles au service de la transmission d'un discours à un joueur contraint.

Nous visons ici à démontrer que les spécificités fictionnelles et ludiques des jeux qui forment le corpus de ce travail font de ces derniers des entreprises de persuasion, et sont consubstantielles de ce qui nous apparaît être une volonté de légitimer les prises de décisions politiques qui ont abouties aux conflits récents en Irak et en Afghanistan. Puisque nous nous refusons à approcher cette question à travers une étude des motivations des concepteurs de ces jeux ou de la réception de ces derniers de la part des joueurs, nous avons fait le choix de nous concentrer sur la nature du discours transmis par ces jeux, ainsi que sur les moyens par lesquels il est véhiculé. Cette particularité méthodologique constitue selon nous l'autre apport de cette recherche : nous voulons démontrer au fil de ces pages que tout formalisme qui se concentrerait sur les spécificités du *medium* jeu vidéo au détriment de ses autres qualités n'est pas à même de mettre en lumière l'aspect persuasif de tel ou tel jeu. Ainsi, une part importante des deux premières parties de ce travail concernera la remise en question d'une certaine tendance de la part de chercheurs évoluant dans le champ des *games studies* à rejeter à la marge de toute analyse ce qui n'est pas expressément du ressort du « jeu », c'est-à-dire le texte, l'image, et le contexte. Nous considérons, à l'inverse, que tous ces éléments participent, autant individuellement que de concert, à la création et à la transmission d'un point de vue, qu'il soit politique, idéologique, ou autre. C'est pourquoi, dans l'optique de mettre en lumière cette création et transmission, nous étudierons dans ce travail l'ensemble des éléments qui sont porteurs de discours dans les jeux qui composent notre corpus.

Ce travail de thèse entend ainsi démontrer à la fois que les trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, en raison de leurs spécificités, dénotent d'une volonté de persuasion, mais également que cette dernière n'est pas décelable à travers une analyse qui se bornerait au *gameplay* et aux modes d'interaction de ces jeux. Une telle analyse est selon nous et dans le présent travail, complémentaire et tributaire d'une étude des éléments fictionnels et contextuels de ces jeux, comme de tous les jeux.

Sur le plan de la méthode, il nous semble important de préciser que l'aboutissement de cette recherche sera l'analyse minutieuse des jeux vidéo présentés dans les pages précédentes, de leur fonctionnement ainsi que leur remise en contexte, notamment sur le plan (géo)politique. L'idée est que l'étude approfondie de ces sources primaires éclaire leurs contextes socio-culturels de production et de réception, et inversement. La manière avec laquelle ces jeux réécrivent des événements contemporains de leur publication pour les inscrire dans un récit fictionnel n'est pas innocente sur le plan politique et idéologique, et bien souvent, ces jeux vidéo, qui ne semblent avoir d'autre intérêt que le plaisir ludique qu'ils procurent, portent en eux de très claires prises de position. Il serait possible d'arguer, peut-être à raison, qu'en ne s'intéressant que très peu aux déclarations des concepteurs des jeux qui nous occupent ici, et en particulier à celles des créateurs des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, le présent travail de thèse risque de se heurter à l'écueil d'une réception orientée ou psychologisante. Cependant, pour nous, le choix méthodologique adopté dans ce travail résulte avant tout d'une volonté de pertinence. Ainsi, en se concentrant principalement sur les trois jeux qui forment le corpus de ce travail, sur leurs mécanismes et la structure de leurs récits, images, et éléments ludiques, nous considérons au contraire gagner en objectivité. Plus qu'un refus de l'obstacle posé par les questions de la réception et la création de ces œuvres vidéoludiques, se concentrer sur les spécificités des trois jeux *Modern Warfare*, ainsi que sur contextes de production et de réception nous apparaît comme posant un défi fertile sur le plan de la recherche : parvenir à mettre en lumière le fonctionnement de ces jeux sur les plans fictionnels, ludiques, mais également politiques et idéologiques.

Le reproche inverse pourrait être fait sur ce choix : si se concentrer sur le discours de ces jeux et les rouages de ce discours se veut être une source d'objectivité, comment pour autant être certain que ce discours est réellement transmis à la majorité des joueurs ? Comment

démontrer que, comme l'écrit Frédérick Gagnon (2010), le message inscrit dans cette série de jeux a atteint des millions de joueurs ? Si le jeu a été vendu à des millions d'exemplaires, le message n'a pas forcément été intégré par la majorité des utilisateurs, ni même été perçu par ceux-ci. Pour savoir si c'est bien le cas, il faudrait, à l'instar de certaines publications, réaliser et étudier des entretiens avec ces joueurs. Néanmoins, ce qui nous préoccupe ici c'est de savoir si la manière dont ces jeux ont été conçus est à-même de participer à la transmission d'un tel discours, et non de savoir s'ils ont réussi dans cette entreprise. La façon la plus pertinente de répondre à cette question étant selon nous d'étudier comment ces jeux fonctionnent sur les plans de la narration, de l'image, et de la place accordée aux joueurs, plutôt que de se pencher sur le fait de savoir s'il s'agit là d'une conception délibérément orientée ou non.

Le corpus de ce travail de thèse est composé de trois jeux issus de la franchise *Call of Duty* d'Activision : *Call of Duty 4: Modern Warfare* (nov. 2007), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (nov. 2009) et *Call of Duty: Modern Warfare 3* (nov. 2011), tous trois développés par le studio Infinity Ward. Une des raisons de ce choix est le fait que *Call of Duty 4: Modern Warfare* et ses suites ont profondément marqué la façon de produire des jeux de tir en vue subjective, les jeux issus des franchises *Battlefield* et *Medal of Honor* reproduisant plutôt la dynamique amorcée en 2007 par Infinity Ward.

Les autres jeux abordés dans ce travail seront principalement tirées de la franchise *Battlefield* d'Electronic Arts. Le jeu vidéo *Homefront*, publié en mars 2011 par THQ et développé par Kaos Studio, sera également présent dans le travail de thèse. Le « reboot » de la série des *Medal of Honor*, publié en 2010 par Electronic Arts, fera également partie des jeux mentionnés dans ce travail de thèse. Tous ces jeux ont en commun le fait d'avoir adopté le même cadrage narratif que les jeux issus de la série des *Call of Duty: Modern Warfare*. Enfin, les jeux plus anciens émanant des franchises *Call of Duty*, *Medal of Honor*, et *Battlefield* depuis 1999 seront également évoqués, mais pas de façon aussi poussées que leurs suites publiées depuis la fin des années 2000. Ainsi, l'étude de ces jeux plus anciens nous permettra d'étudier le changement profond amorcé par *Battlefield 2142* dès 2006 en ce qui concerne les jeux vidéo de tir en vue subjective, qui au fil du temps auront délaissé le rejeu incessant de la Seconde Guerre Mondiale, au profit d'une réécriture d'événements récents ou contemporains à travers des conflits fictionnels.

C'est de l'idée qu'étudier en profondeur les jeux vidéo cités précédemment, et faire dialoguer ces jeux avec leurs contextes de production et de réception sont les seuls moyens de comprendre ces jeux que ce travail de thèse a vu le jour. Ces derniers s'imposent comme des incontournables de la culture populaire moderne, et ont simultanément évolués vers plus de réalisme tout en s'affirmant comme de véritables vecteurs de discours politiques. Et si ce *medium* si particulier qu'est le jeu vidéo amuse parfois plus les commentateurs et les chercheurs qu'il ne les interpelle, il apparaîtra au fil de ces pages que, loin d'être des productions culturelles triviales et sans profondeur, ces jeux constituent sans aucun doute possible un nouveau terrain de propagande idéologique qui ne saurait être laissé de côté sous prétexte que ce ne sont, après tout, que des jeux.

LE JEU VIDEO COMME FAIT DE CIVILISATION ET DE COMMUNICATION

Ce travail de thèse est le produit d'une réorientation en cours de doctorat de la 11^{ème} section CNU (Langues et littératures anglaises et anglo-saxonnes) vers la 71^{ème} section (Sciences de l'information et de la communication). Cette réorientation, qui est intervenue à la fin de la troisième année de doctorat, a été faite en accord et en suivant les suggestions du premier directeur de thèse, le professeur André Kaenel, désormais co-directeur de cette recherche. Le présent travail est ainsi supervisé depuis l'année universitaire 2014-2015 par le professeur Sébastien Genvo qui a accepté d'en prendre la direction. Au-delà des changements concrets en matière de section CNU, de direction de recherche et de laboratoire d'accueil, cette réorientation représente également un changement dans l'approche de la recherche qui est présentée ici.

L'objet originel de ce travail de thèse était de poursuivre les recherches entamées en deuxième année de Master Mondes Anglophones à l'Université de Lorraine. Ce travail portait sur les possibilités d'inclusions des pratiques et des objets d'études des *game studies* et de la ludologie dans le champ multi-disciplinaires de la civilisation anglo-saxonne. La pratique de la civilisation anglo-saxonne, tout en encourageant ce type de réflexion au croisement de plusieurs disciplines, porte cependant une attention particulière aux questions de l'aire de recherche, qui se doit d'être anglo-saxonne, mais également à l'étude des discours pouvant évoluer à l'intérieur de cette aire de recherche. La pluridisciplinarité et la remise en contexte étaient ainsi au cœur de la première version de la recherche présentée ici. L'analyse de différentes approches académiques de l'objet jeu vidéo et du corpus des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare* reflétait cette approche au croisement des études filmiques, de la littérature, et de l'étude d'éléments spécifiques au *medium* jeu vidéo.

Une telle approche pourrait apparaître au lecteur comme étant une entreprise relevant plus du bricolage interdisciplinaire que de la recherche académique « pure », mais la pratique de la civilisation sous-entendait un tel mélange des genres, le questionnement au cœur de la recherche primant sur le choix d'une méthodologie particulière, ou d'un répertoire d'outils théoriques spécifiques. Gilles Leydier, dans son article sur la pratique du champ disciplinaire de la civilisation anglo-saxonne, "Introduction: The Jack of all trades, the master of (n)one", exprime cette prédominance accordée par le civilisationniste au questionnement portant sur une

aire de recherche donnée, par opposition à celui du choix éventuel d'éléments disciplinaires particuliers :

Surtout la spécialité du civilisationniste est justement sa pluridisciplinarité et sa logique de transversalité qui, combinées à un rapport particulier à la langue, produisent un regard unique sur l'aire d'étude. [...] sa valeur ajoutée, au plan scientifique, est de tenter un exercice de synthèse interprétative globale qui transcende la compartimentalisation qui domine encore souvent les sciences humaines et sociales. (Leydier, 2004 : 16)

Une volonté de décloisonnement et de transdisciplinarité également présente en ce qui concerne le champ des *Cultural Studies*, qui n'est pas sans liens avec celui de la civilisation anglo-saxonne (ainsi qu'avec celui des sciences de l'information et de la communication) :

Le choix de pratiques de recherches dépend des questions qui sont posées, et ces questions dépendent de leur contexte. Il est problématique pour les études culturelles de simplement adopter, sans adopter un regard critique, des pratiques disciplinaire formalisées [...] qui apportent avec elles l'héritage d'investissements et d'exclusions disciplinaires. (Grossberg, Nelson, Treichler, 1992 : 2)⁷

Lorsque le présent travail de recherche s'ancrait dans une pratique de la civilisation anglo-saxonne, ces deux citations s'appliquaient alors assez bien à ce qui est toujours proposé au fil de ces pages : l'étude d'un corpus de jeux vidéo, avec ses spécificités particulières, en prenant garde à ne pas « enfermer » celui-ci dans une discipline ou une autre. Cette thèse se proposait de surcroît, de s'interroger sur la possibilité d'importer l'objet jeu vidéo, et par là même la pratique des *game studies* et de la ludologie, dans le cadre de l'enseignement de la civilisation américaine. Un tel apport semblait alors s'imposer comme une évolution naturelle dans un monde où les jeux vidéo se démocratisent et se multiplient chaque jour un peu plus, impactant de façon croissante les contextes socio-culturels qui sont la matière de travail privilégiée du civilisationniste.

À mesure que ce travail de thèse prenait forme, s'est imposé le fait que notre attention s'était peu à peu détournée des enjeux relevant de la possibilité d'inclusion du jeu vidéo et de son étude académique dans la pratique de la civilisation et de l'étude des spécificités d'un discours vidéoludique dans un contexte américain, vers les mécanismes et les rouages d'un tel discours. Ce travail de thèse est devenu au fil de sa réalisation un travail portant davantage sur

⁷ Notre traduction : « The choice of research practices depends upon the questions that are asked, and the questions depend on their context. It is problematic for cultural studies simply to adopt, uncritically, any of the formalized disciplinary practices [...] carry[ing] with them a heritage of disciplinary investments and exclusions [...]. »

les spécificités de notre méthode d'analyse du jeu vidéo, de ses possibilités de transmission idéologique, et des trois jeux *Modern Warfare* auxquels nous appliquons cette méthode. C'est à partir de ce constat, que nous partageons avec le professeur André Kaenel, que nous nous sommes rapprochés du Centre de recherche sur les médiations à Metz et en particulier du professeur Sébastien Genvo. D'abord envisagée comme pouvant aboutir à une codirection tout en continuant à produire un travail de civilisation, cette démarche s'est rapidement muée en un changement de direction de recherche, le professeur André Kaenel devenant co-directeur de la présente recherche, désormais ancrée dans les sciences de l'information et de la communication.

Malgré cette réorientation, le travail déjà réalisé en civilisation n'a pas été entièrement écarté de notre recherche. Tout d'abord parce que la perspective interdisciplinaire inhérente à ce champ nous avait déjà permis d'aborder des enjeux méthodologiques issus des *game studies* et de la ludologie, mais également de l'étude du récit et de l'image numériques. Mais aussi parce que l'attention particulière portée aux contextes de production et de réception des jeux vidéo étudiés ici, fruit de notre formation initiale de civilisationniste, demeure une composante importante de notre méthode d'analyse de ces jeux. Choisir d'aborder le jeu vidéo à travers les sciences de l'information et de la communication nous est apparu comme pouvant apporter plus de pertinence à notre recherche désormais davantage centrée sur les mécanismes du *medium* jeu vidéo, en particulier en ce qui concerne la place et les possibilités de l'utilisateur dans ces jeux et l'impact de ces éléments sur les possibilités d'interprétation de ces jeux.

L'apport de l'ancrage en sciences de l'information et de la communication du présent travail se fait le plus visible sur le plan de l'étude de la conception de ce « processus de médiation ludique » qu'est un jeu vidéo ainsi que de l'analyse de sa dimension « fondamentalement communicationnelle » (Genvo, 2008 : 1). En étudiant ici les particularités des jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001, et en particulier des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, nous souscrivons à l'idée selon laquelle « faire jouer autrui est un fait de communication qui invite à faire adopter une certaine idée de ce qu'est le jeu » (*Ibid*, 2013 : 112). Nous rajouterons à ceci que, pour nous, faire jouer autrui véhicule également une certaine idée de ce qu'est le contexte et la société qui voit naître un jeu et que les concepteurs de ces jeux sont des « faiseurs d'opinion culturelle », des « créateurs ayant un rôle et une

responsabilité importante dans le façonnement de notre culture » (Sicart, 2011 : 38)⁸. Nous considérons ici que cette part de l'industrie culturelle que sont les jeux vidéo participe de la manière dont nous nous représentons le monde (Macé, 2005 : 55). En plus de tenir une place toujours grandissante dans l'industrie culturelle américaine et mondiale, ces jeux s'imposent comme des dispositifs de médiation entre concepteurs et joueurs – certains jeux, comme nous le verrons dans la deuxième partie de ce travail, allant jusqu'à se présenter comme des médias d'information. Les jeux vidéo qui abordent, de manière explicite ou détournée, des événements réels comme ceux de la seconde guerre du Golfe ou des répercussions et implications des attentats du 11 septembre 2001 par exemple, participent ainsi à construire le réel, et sont de ce fait à considérer tout autant comme des dispositifs de médiation que de médiatisation (Lamy, 2005 : 7). C'est le fait que le jeu vidéo puisse être pensé comme un « média politique » potentiellement militariste voire propagandiste (Blanchon & Chelma, 2008 : 17) qui nous a incités à apporter dans ce travail une attention toute particulière aux moyens à la disposition des créateurs de tels jeux pour façonner ainsi tant notre culture que notre rapport au réel.

Notre approche est principalement caractérisée par l'adoption d'une double perspective en ce qui concerne les jeux vidéo. La première facette de celle-ci étant la prise en compte de la façon dont les jeux vidéo « fonctionnent » plus que de la façon dont ils sont consommés, en portant une attention toute particulière à leurs spécificités, notamment en termes de narration, de création et d'évolution des personnages, de cadrage de « caméra », mais aussi de mécanismes de jeu, d'immersion et d'identification. L'on pourrait définir cet aspect comme celui de l'étude des éléments fictionnels et formels présents dans ces jeux vidéo. La seconde facette de cette perspective serait celle du souci de lier les jeux vidéo à leurs contextes de productions et de réceptions – généralement très proches –, de considérer à la fois la réception de tels jeux, mais également ce que ceux-ci peuvent nous apprendre concernant les contextes socio-culturels qui les ont vu naître, ainsi que le travail culturel opéré par ces jeux sur les contextes dans lesquels ils sont consommés. Ce dernier aspect pourrait être décrit comme une intention visant à ne pas considérer les jeux vidéo comme étant dénués de tout lien avec « le monde réel », l'adoption de ce que Paul Lauter appellerait une « historicizing lens » (Lauter, 2001 : 103).

⁸ Notre traduction : « [game designers are] cultural opinion makers.» [...] « creators [have] a large role and responsibility in the shaping of our culture. »

Une préoccupation constante lors de la réalisation de ce travail de thèse a été de ne pas oublier que le corpus étudié ici concerne avant tout des jeux, le récit qu'ils mettent en place avec la coopération du joueur, les images qu'ils présentent à ce joueur, ainsi que la place et la nature de l'interactivité qui lui est proposée. L'analyse qui suit emprunte ainsi autant au champ encore relativement mal défini des *game studies* qu'aux articles et publications en langues française et anglaise qui relèvent des études culturelles, de l'étude de la narration, ou de la sociologie. À ceci s'ajoute le fait que les publications relevant des *game studies*, tout comme le présent travail, n'utilisent généralement pas un corpus de jeux pour renforcer une thèse concernant une discipline en particulier, mais bien pour faire la lumière sur ces jeux eux-mêmes, et/ou sur leurs contextes. Les jeux ne servent pas dans cette optique de faire-valoir, mais sont bien les sujets de recherche premiers. Le présent travail de thèse tire selon nous sa particularité dans sa volonté d'étudier dans sa globalité une série de jeux vidéo, de manière aussi exhaustive que possible, et en abordant toutes les facettes, plus que dans le parcours croisé dont il est le fruit. C'est d'ailleurs plus le fait que l'analyse de jeux vidéo encourage selon nous l'interdisciplinarité qui explique notre parcours de recherche hybride, plutôt que l'inverse.

Les spécialistes considèrent généralement *Games of the North American Indians* par l'ethnographe Stewart Culin, un ouvrage publié en 1907, et *History of Chess*, publié par Harold James Ruthven en 1913, comme des ouvrages capitaux concernant les *game studies*, ceux-ci ayant posé les bases d'un champ d'étude toujours en construction. Pendant longtemps, des études de ce type ont été irrégulièrement produites, principalement lorsque les intérêts personnels d'un étudiant ou d'un chercheur venaient à coïncider avec certains éléments de sa discipline (que celle-ci soit la sociologie, la psychologie, l'histoire, les études filmiques, etc.). C'était le cas pour Culin et Murray, qui ne se sont jamais considérés comme des pratiquants des *game studies*, mais respectivement comme ethnographe et historien. À partir des années soixante, à mesure que les publications relevant de ce paradigme nouveau se multipliaient et que les jeux vidéo se démocratisaient, des institutions et des revues universitaires se créèrent. Même si les chercheurs se considérant comme des pratiquants des *game studies* cessèrent progressivement d'être des individus isolés pour se réunir autour d'associations et de publications périodiques, créant ainsi des communautés de recherche nationales et internationales (Mäyrä, 2008 : 7-10), il n'existe toujours que relativement peu de centres,

d'associations, ou de publications périodiques comparables avec ce qui peut exister dans d'autres champs et plus particulièrement dans d'autres *studies* comme les *cultural studies* par exemple.

Ce qui fait la différence entre les travaux relevant des *game studies*, et certains travaux relevant de la ludologie, de la psychologie et de la sociologie, c'est précisément que les *game studies* ne sont pas (que) de la ludologie, ou de la psychologie, ou de la sociologie, mais se posent plutôt au croisement de diverses disciplines. À l'inverse, certaines publications analysent les jeux vidéo d'une manière qui semble déterminée par la discipline à laquelle se rattache leurs auteurs. La conséquence possible de cette approche est le risque potentiel que les jeux vidéo étudiés trouvent comme « prisonniers » d'une analyse qui ne prend en compte qu'une seule facette de ce *medium*, que cela soit celle des éléments formels d'un jeu, ou celle de la façon dont le jeu est consommé, pour n'en citer que deux.

La recherche exposée dans ces pages cherche ainsi à croiser plusieurs approches différentes de l'analyse de jeux vidéo et à appliquer ceci aux trois jeux qui forment notre corpus en particulier. Ce travail de thèse défend un choix méthodologique fort : il se garde de tout formalisme et se refuse à aborder l'objet jeu vidéo sous un angle uniquement ludique (ou narratif ou visuel) et décontextualisé. Si ce choix s'explique avant tout par un précédent ancrage de cette recherche dans la pratique de la civilisation anglo-saxonne, il nous apparaît qu'il peut être également sain et productif dans le cadre d'un travail relevant des sciences de l'information et de la communication, ces deux domaines partageant une dimension interdisciplinaire forte. Une place importante est ainsi consacrée au fil de ces pages aux liens entre les mondes fictionnels et ludiques des jeux *Modern Warfare* et le contexte qui a vu naître ces trois jeux. Une analyse qui tendrait à systématiser une approche formelle préalablement définie au *medium* des jeux vidéo oublierait selon nous régulièrement d'effectuer un travail qui nous apparaît comme essentiel : remettre ces jeux dans leurs contextes socio-culturels de production et de réception. Un jeu vidéo, comme toute production culturelle, est intimement lié à son contexte, contexte sans lequel ce jeu n'aurait ni sens ni fondement, en particulier en ce qui concerne son éventuelle dimension politique ou idéologique.

PLAN

Ce travail de thèse se divise en trois parties distinctes mais étroitement liées. Le point de départ de celui-ci consiste en une première partie qui aborde les spécificités du corpus présenté. En effet, réaliser un travail de thèse étudiant un corpus de jeux vidéo n'est pas forcément anodin, et il nous a semblé opportun, avant d'entreprendre une analyse de ce corpus, de nous pencher sur les particularités de celui-ci. Cette première partie posera ainsi les bases des deux suivantes en abordant la façon dont les jeux vidéo se démarquent d'autres types d'objets d'études d'abord, puis sur ce qui fait la particularité des jeux au cœur de ce travail de thèse par rapport à d'autres productions vidéoludiques, et sur certains aspects déterminants de la méthode d'analyse de ces jeux vidéo. En abordant certaines manières d'étudier l'objet jeu vidéo, cette première partie nous permettra ainsi de poser les bases de notre méthode d'analyse des jeux *Modern Warfare*, méthode grâce à laquelle nous entendons mettre en lumière les spécificités formelles et discursives de ces derniers.

La deuxième partie de ce travail de thèse poursuit la réflexion commencée en première partie, en prêtant une attention particulière aux liens ontologiques entre le jeu vidéo tel que nous le connaissons aujourd'hui et le « complexe-militaro industriel » décrit dès 1961 par Dwight Eisenhower. Cette deuxième partie relie ensuite les notions d'idéologie et de propagande au *medium* jeu vidéo, et s'intéresse aux dispositifs à travers lesquels les concepteurs de jeu sont à même de véhiculer des arguments idéologiques, et potentiellement propagandistes, à travers le jeu vidéo. Dans la continuité de la première partie de la thèse, nous poursuivrons également dans cette deuxième partie notre réflexion sur une manière d'aborder le jeu vidéo dont nous souhaitons nous affranchir : celle de la rhétorique procédurale et du primat de l'analyse d'éléments ludiques par rapports aux autres aspects du jeu vidéo qu'elle sous-entend.

La troisième partie de ce travail consiste en une analyse de la trilogie de jeux des *Call of Duty: Modern Warfare*, qui nous l'avons écrit précédemment, incarnent plus qu'aucun autre jeu la façon dont les *FPS* modernes ont été influencés par les événements du 11 septembre 2001 et de l'après 11 septembre. Cette troisième partie est principalement une analyse du discours mis en place par ces jeux, ainsi qu'une étude de la place du joueur dans ce discours. Ce discours, ainsi que ses modes, sont analysés de façon narrative et visuelle, tandis que la

place du joueur est principalement analysée sur le plan des modes et degrés d'interactivité et d'implication accordé par le jeu à l'utilisateur. La place accordée au joueur dans ces productions hybrides, à mi-chemin entre récits (textuels et visuels) et jeux s'avère spécifique à ces *FPS* modernes et véritablement éclairante quant à l'éventuelle volonté de ces jeux de transmettre un discours idéologique marqué. Cette troisième partie, la plus longue de ce travail de recherche, applique les prises de positions méthodologiques présentes dans les deux premières parties de la thèse à notre corpus de jeu. L'enjeu de cette troisième partie est ainsi de démontrer à travers une analyse aussi approfondie que possible, que c'est à travers une étude sans hiérarchie des aspects narratifs, visuels, et ludiques qu'il est possible d'exposer le fonctionnement des jeux *Modern Warfare* autant sur le plan formel que sur celui du discours. Nous cherchons à confirmer dans cette analyse de corpus que ces deux plans fonctionnent de concert, la forme nourrissant le fond et inversement. De plus, dans l'optique de notre analyse du discours *Modern Warfare*, nous aborderons dans le premier tiers de cette dernière partie les liens qui peuvent être observés entre discours en jeu et certaines prises de paroles d'hommes politiques en ce qui concerne le bien-fondé d'un engagement militaire en Irak et en Afghanistan. Nous montrerons ainsi les points communs existants entre ces deux entreprises rhétoriques de légitimation réelles et fictives.

Effectuer une analyse narrative des jeux qui composent notre corpus peut sembler être une entreprise étrange sachant que ceux-ci sont des jeux vidéo, mais elle s'avère incontournable, ne serait-ce que pour étudier les récits au cœur de ces jeux, récits constituent le fondement de tout discours, qu'ils portent en eux des éléments explicitement politiques et idéologiques ou non. L'analyse des éléments formels de ces jeux relevant de l'image s'impose d'elle-même de par les nombreux points de contacts existants entre les deux *media* que sont les jeux vidéo et le cinéma. La composante visuelle de l'analyse mise en place dans ce travail de thèse s'avère à la fois centrale et incontournable. De plus, le recours à une symbolique très visuelle par les développeurs du jeu dans ces récits de guerre est en lui-même intéressant à analyser. Enfin, les éléments visuels qui sont l'autre fondement discursif de ces jeux sont très souvent mis en avant au détriment de l'interactivité du joueur, ces jeux s'imposant par moment comme de véritables « films dont vous êtes le héros » plus que comme des entreprises ludiques, contredisant ainsi l'idée de Mathieu Triclot selon laquelle les jeux vidéo, en raison de leur interactivité, commencent là où le cinéma s'arrête.

Il pourrait être tentant durant la progression de la troisième partie de ce travail de recherche et d'analyse de considérer tour à tour ces jeux vidéo comme des textes littéraires, puis ensuite comme des films, tout en leur accordant une certaine spécificité ludique évidente. *A contrario*, le travail de thèse présenté ici définit les jeux vidéo comme une expérience ludique, transmise par des images, et guidée par une histoire, par la construction d'un récit au fil du jeu. Nous reviendrons sur ce qui concerne la notion d'expérience de jeu dans la seconde partie de ce travail, mais nous pouvons d'ores et déjà préciser ici qu'il s'agit dans ce travail avant tout de s'intéresser à la manière dont les expériences particulières que proposent les trois jeux *Modern Warfare* ont été conçues, plutôt qu'à comment elles font l'objet d'appropriations par les joueurs. Ainsi, ces jeux ne sont ni totalement des récits littéraires, ni uniquement analysables par ce qu'ils portent à l'écran, ni considérés ici comme n'étant que des puzzles améliorés, aux graphismes toujours plus prenants, qu'il convient au joueur de résoudre. La définition proposée précédemment a l'avantage de ne pas réduire les possibilités d'analyse d'un jeu vidéo en les faisant correspondre à une discipline ou une autre. Le mot-clef de cette définition est celui d'expérience. Qu'ils soient considérés comme des expériences avant tout narratives, visuelles ou (vidéo)ludiques, les jeux étudiés ici et le phénomène idéologique qu'ils engendrent sont trop complexes pour être étudiés par une de leurs facettes seulement.

Si notre définition des jeux vidéo comme étant des expériences ludiques, transmises par des images et guidées par la construction d'un récit nous apparaît comme satisfaisante c'est qu'elle place le joueur au centre de notre objet d'étude. Il nous faut préciser ici que ce qui nous intéresse particulièrement dans ce travail n'est pas tant la réception par le joueur d'une expérience de jeu, mais la manière dont cette réception a pu être pensée et conçue en amont, au niveau de la création d'un jeu vidéo. Nous considérons le joueur comme une figure hybride, à la fois acteur et spectateur, et dans une certaine mesure (co-)auteur, de cette expérience ludique. Cette multiplicité du rôle de l'utilisateur de ces programmes informatiques que sont des jeux vidéo sera évoquée plus longuement dans la deuxième partie de cette thèse. Nous sommes parfaitement conscients que comme toute définition, même volontairement très englobante, celle proposée ici ne s'applique pas forcément à *tous* les jeux vidéo. *Tetris* (1984) par exemple, ne guide le joueur à travers aucun récit. Cette exception, comme d'autres, sera évoquée dans la partie qui suit cette introduction.

PARTIE 1 : SPECIFICITES

Si je vous envoie une balle, je ne m'attends pas à ce que vous la laissiez tomber en attendant qu'elle se mette à raconter une histoire.⁹

Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*

En lien avec les considérations méthodologiques évoquées dans l'introduction, nous entamons cette première partie par une réflexion sur la possibilité d'une étude de ce qui relève des spécificités du récit vidéoludique en général, et des jeux de tirs à la première personne en particulier, genre auquel appartiennent les jeux qui forment notre corpus. Nous abordons ce point dans les pages suivantes à travers la question de la qualité narrative ou non du *medium* jeu vidéo. Pour ce faire, nous nous penchons sur le rejet de cet aspect de la part de Markku Eskelinen dans son article « The Gaming Situation » à travers l'application des notions d'abstraction et de figuration en matière de jeux vidéo. Cette réflexion nous permet de remettre en question l'existence de l'opposition que propose ce dernier entre arts et jeux, ainsi qu'une supposée incompatibilité entre récit et jeu vidéo. Ceci nous confortant dans notre choix d'étudier les trois jeux qui forment le corpus de la présente recherche en commençant par aborder ce qui relève de leurs récits dans la troisième partie de ce travail.

Nous aborderons ensuite la classification proposée par Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes* en vue d'appliquer des éléments de cette dernière (en particulier les notions de vertige et de simulation) aux contextes de production et réception de certains jeux vidéo. Nous effectuons ceci dans le but de caractériser davantage la « troisième tendance » en matière de jeux de tir à la première personne que nous avons pu évoquer dans notre introduction. Dans cette réflexion sur l'ouvrage de Roger Caillois, nous relierons également la notion de *ludus* qu'il propose à l'aspect informatique et programmatique du *medium* jeu vidéo.

Nous finirons cette première partie en nous intéressant à la question de textes vidéoludiques et de leurs spécificités en empruntant et en discutant certaines idées et concepts tirés de

⁹ Notre traduction : « If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. »

l'ouvrage d'Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Ceci nous permettra de réaffirmer notre définition de l'objet jeu vidéo, et par là même la méthode d'analyse que nous emploierons dans la troisième et dernière partie de la thèse. En abordant cet ouvrage nous nous pencherons également sur l'importance de la place dévolue au joueur en tant qu'acteur lorsqu'il s'agit de caractériser une expérience cybertextuelle en général, et vidéoludique en particulier.

L'intérêt de cette première partie pour répondre à notre questionnement sur les jeux vidéo comme potentielles entreprises de persuasion est avant tout de poser les premières bases de notre méthode d'analyse des trois jeux *Modern Warfare* que nous aborderons dans la troisième et dernière partie de ce travail. Dans la deuxième partie de ce travail, nous nous pencherons sur d'autres travaux concernant les jeux (vidéo) qui sont plus immédiatement en lien avec leur potentiel de transmission d'une certaine vision du monde à leurs utilisateurs. Les deux premières parties de la thèse se placent ainsi dans la continuité l'une de l'autre en visant à démontrer la pertinence de l'étude de cas qui constitue la dernière partie de ce travail.

« IF I THROW A BALL AT YOU... »

Étant donné que ce travail de thèse entreprend d'analyser un corpus de jeux vidéo dans le but de faire émerger les particularités du discours idéologique présent au cœur de ces jeux ainsi que des mécanismes utilisés par les concepteurs de ces jeux pour transmettre un tel discours, une large part de ce travail est consacrée à l'analyse de séquences de jeux. Avant d'entamer une telle étude, il convient de se pencher sur les spécificités de ce corpus, en commençant par poser les bases de la réflexion à suivre en étudiant ce qui différencie les jeux vidéo d'autres *media*, mais également ce qu'ils ont en commun.

Prêter attention aux éléments les plus porteurs de sens de ces jeux, et les juger signifiants et vecteurs de discours, sous-entend que de tels jeux portent en eux un récit, une histoire et que les notions de jeu et de narrativité ne sont pas incompatibles. Les jeux vidéo ont après tout, et ce depuis très longtemps, été construits autour de récits plus ou moins élaborés, ne serait-ce qu'en faisant incarner au joueur un ou plusieurs protagonistes aux prises avec un ou plusieurs antagonistes. Il s'avère que cette idée d'un socle narratif au cœur de tout jeu vidéo, qui pourrait apparaître comme évidente, s'est trouvée questionnée à de multiples reprises depuis que les *game studies* ont émergé en tant que discipline ou champ interdisciplinaire. Le rejet le plus marqué et le plus véhément d'une telle idée provient sans doute de l'article de Markku Eskelinen, « The Gaming Situation » (2001), dont une citation a été mise en exergue de cette partie. Markku Eskelinen n'hésite pas dans cet article à affirmer que le lien qui semble être naturellement fait entre jeux vidéo et récit est le résultat de démarches relevant d'un travail de *marketing* et non de la conception de séquences de jeux en elles-mêmes. Eskelinen rejette ainsi unilatéralement l'idée de jeux portant en eux un récit au rang d'illusion, et donc de façon assez nette, comme étant une idée dénuée de tout intérêt académique.

Pour Eskelinen, plutôt qu'une histoire, un jeu vidéo est avant tout une entreprise « configurative » dans laquelle l'enjeu premier est de comprendre les tenants et les aboutissants d'un jeu, ce qui y est actionnable, modifiable, et quels sont les résultats des actions entreprises par le joueur, ainsi que sa découverte de la meilleure façon de « gagner » un jeu. Poussant cette idée jusqu'au bout, Eskelinen propose l'analogie entre jeux vidéo et balles que nous avons pu placer en exergue de cette première partie. Nous pouvons comprendre ceci comme un rejet total et unilatéral de la « colonisation » de l'objet jeu vidéo

par des champs disciplinaires qui ne sont ni les *game studies* ni la ludologie (notamment la littérature et les *cultural studies*). Si nous revenons ici sur le rejet d'une telle démarche d'appropriation qui, selon Eskelinen, ferait des jeux vidéo des récits pour pouvoir mieux s'en emparer, c'est parce que nous considérons que peu d'éléments viennent sérieusement étayer un tel raisonnement.

La citation mise en exergue de cette première partie suppose qu'aucun joueur sain d'esprit ne se méprendrait en confondant un échange de balle avec un récit, qu'un jeu n'est qu'un jeu, et ne porte rien en soi de narratif, sauf ce que l'on veut bien y rajouter. C'est sur ce supposé rajout, qui est l'idée-force de l'article d'Eskelinen selon lequel « les balles ne racontent pas d'histoires », que cette prise de position montre ses premières faiblesses. S'il est évident que si deux personnes se lançaient une balle, aucune des deux ne s'attendrait à ce que celle-ci se mette à raconter une histoire, néanmoins, libre à ces deux personnes, ces joueurs, d'inventer une histoire à partir de ce simple échange. Ainsi, s'il ne font en apparence que se lancer une balle, peut-être s'imaginent-ils être dans les dernières secondes d'un match de *basket* imaginaire, dont le score est très serré, et dont les prochains échanges de balle vont s'avérer déterminants pour la victoire de l'une des deux équipes. Ou plus simplement, peut-être sont-ils *réellement* dans ce cas de figure. Même si la balle ne raconterait toujours aucune histoire, cet échange précis deviendrait alors l'élément central d'une histoire plus vaste, celle de comment ils ont gagné ou perdu le match. Une telle histoire, bien qu'étant dans une large mesure tributaire du contexte dans lequel l'échange de balle a lieu, ne pourrait exister sans cette dernière, qui y tient une place à la fois centrale et indispensable.

De la même façon, quelqu'un pourrait simplement lancer la balle à son tour, puis raconter ensuite l'histoire – qui n'a pas besoin d'être passionnante pour être un récit valable – de comment ils se sont renvoyés la balle, ou de comment l'un d'entre eux a raté une passe.

Enfin, le simple fait de faire un parallèle entre un jeu vidéo, programme informatique complexe qui bénéficie aujourd'hui des avancées technologiques majeures du dernier quart de siècle, et une balle, nous semble problématique. Les jeux vidéo et les balles n'ont que peu en commun, si ce n'est le fait que ce sont deux objets qui servent de support à de l'activité ludique. De la même façon, les jeux vidéo et les livres sous leur forme la plus simple (le codex) n'ont rien en commun, si ce n'est de proposer un support matériel pouvant comporter des éléments textuels. Réduire un *medium* aussi complexe que le jeu vidéo à son expression la

plus rudimentaire (le jeu du mouvement) apparaît aussi problématique que de le réduire à ses éléments textuels, visuels, ou même narratifs les plus simples. Comment prétendre définir un objet quel qu'il soit en le trivialisant ainsi à l'extrême ? Si le fait de se lancer une balle n'est pas forcément une histoire *en soi*, cette action peut très bien s'inclure dans une histoire et en devenir un élément constitutif. Si les jeux vidéo ne sont pas forcément des récits simplement « emballés » sous la forme de programmes informatiques et habillés d'effets visuels toujours plus prenants, ils ne sont pas non plus *que* des histoires, et le présent travail de thèse ne manquera pas d'analyser les autres éléments qui caractérisent l'objet jeu vidéo.

Eskelinen fait une distinction claire sur le plan du positionnement de l'utilisateur en matière de jeu vidéo et de narration. Un roman, un film ou une pièce de théâtre appelleraient ainsi avant tout un positionnement interprétatif, un jeu (vidéo) quant à lui, demanderait une approche principalement configurative :

Pour généraliser : en matière d'art nous devrions "configurer" pour pouvoir être capables d'interpréter, alors qu'en ce qui concerne les jeux, nous devons interpréter pour pouvoir ensuite configurer, et progresser du début jusqu'à la victoire ou une autre situation. (Eskelinen, 2001)¹⁰

Sans s'attarder sur le fait que les jeux vidéo sont rejetés de la sphère de l'art sans autre forme de procès, ici, en matière de jeux, l'interprétation n'est considérée que comme un moyen de configurer au mieux. Une hiérarchie qui placerait les éléments discursifs et narratifs d'un jeu comme subordonnés aux éléments configuratifs et ludiques, qui seraient le véritable objet de ces jeux, est proposée par Markku Eskelinen. Si cette hiérarchie a le mérite d'être moins caricaturale que le lien problématique fait entre une balle et un jeu vidéo, elle n'en reste pas moins contestable.

En admettant que cela soit juste, en quoi cet état de fait empêcherait-il les créateurs d'un jeu vidéo d'avoir la volonté de communiquer aux joueurs un récit avant tout ? Pour prendre l'exemple des « livres dont vous êtes le héros », ou d'autres types de cybertextes comme les récits hypertextuels, dont la lecture suppose un certain engagement non trivial de la part du lecteur (Aarseth, 1997), notamment en ce qui concerne des prises de décision dans les choix possibles d'embranchements du récit, voire d'occasionnels jets de dés pour simuler le hasard, l'expérience de lecture de tels livres est alors avant tout configurative. Néanmoins, il

¹⁰ Notre traduction : « To generalize: in art we might have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation. ».

apparaîtrait comme vain de nier le potentiel narratif de ces livres. Personne ne saurait prétendre que ces livres ne sont pas des récits, même s'ils portent en eux un aspect ludique indéniable. Le choix de la formulation « jusqu'à la victoire ou une autre situation » plutôt que « fin » de la part d'Eskelinen apparaît à cet égard assez révélateur du problème qu'il existe à vouloir à tout prix cloisonner ce qui serait du ressort du jeu et ce qui appartiendrait au domaine du récit. La définition aristotélicienne du récit, qui le conçoit comme ayant un début, un milieu et une fin, n'exclut en aucun cas que le lecteur ou le spectateur participe activement au déroulement de l'intrigue.

Pour revenir à la question d'une éventuelle incompatibilité entre jeu vidéo et narration, une des façons les plus simples de démontrer définitivement ce qui pose problème avec cet argument de la balle qui ne raconterait pas d'histoire est de prendre l'exemple concret d'un jeu vidéo relativement simple dans sa construction, son récit, et ses mécaniques de jeu, et donc relativement facile à analyser. Nous avons ici choisi de prendre l'exemple de *Space Invaders*.



Space Invader, Taito, 1978

Dans ce jeu vidéo, créé et édité par Taito en 1978, la narrativité apparaît proche de zéro, surtout si l'on exclut tout élément paratextuel tel qu'un éventuel manuel de jeu, ou d'autres éléments narratifs présents sur la boîte dans laquelle est conditionné ce jeu ou sur la borne d'arcade qui l'abrite. Ce qui est visible et actionnable de *Space Invaders* à l'écran ne propose aucun élément textuel racontant explicitement une histoire, ni d'éléments scénaristiques

directs comme une cinématique d'introduction, mais arrive pourtant, simplement par son titre, à suggérer un récit. Si aucun récit ne nous est imposé, le jeu porte en lui tout ce qui est nécessaire à la (re)construction d'une histoire : s'il y a invasion, c'est que ce n'était pas le cas avant. On peut donc facilement reconstruire un schéma narratif tel que décrit par les structuralistes, schéma qui comporte une situation initiale, et une situation actuelle emplies de péripéties (la lutte sans fin du joueur contre les envahisseurs). Nous pouvons supposer que ce qui est envahi est la Terre, et qu'elle l'est par des extraterrestres (les pixels en haut de l'écran étant loin d'évoquer un quelconque anthropomorphisme), dont l'arrivée constituerait l'élément perturbateur (Juul, 2005). La situation finale serait la défaite inéluctable du joueur dans son entreprise de rétablir l'équilibre de cette situation initiale, *Space Invaders* ne proposant, comme la majorité des jeux de l'époque, que cette alternative comme fin du récit.

Ainsi, l'on peut reconstruire assez facilement, et sans aucun risque de méprise un schéma narratif qui, même rudimentaire, est tout de même présent. De la même façon, la conception aristotélicienne du récit peut ici s'appliquer, toute partie de *Space Invaders* ayant un début, un milieu et une fin. *Space Invaders* fait néanmoins partie de ces jeux qui n'ont pas de fin comparable avec ce qu'Eskelinen appelle « les arts » : le joueur finit toujours par perdre, et l'intérêt du jeu consiste avant tout à atteindre le score le plus élevé possible. La situation finale pourrait donc être la suivante : l'on n'arrive pas à enrayer l'invasion, la Terre est détruite, *Game Over*. Cette fin de la partie qui relève du bilan d'une performance (le tableau des scores étant alors montré au joueur), de la compétition pour essayer de marquer plus de points que d'autres utilisateurs, s'apparente plus à la fin d'un événement sportif qu'à la fin d'un récit classique. Cette différence, si elle semble donner raison à Eskelinen qui la cristallise sous l'appellation « une autre situation », n'exclut en aucun cas la présence d'un récit qui se clôturerait par une fin qui, tout en étant abrupte et peu sujette à interprétation, n'en reste pas moins une fin.

Un seul problème subsiste en ce qui concerne *Space Invaders* : le joueur est-il réellement le défenseur d'un quelconque endroit, ou peut-il se considérer comme l'envahisseur, et penser que les créatures présentes en haut de l'écran sont les véritables défenseurs ? Si l'on excepte les éléments relevant de l'interface comme le nombre de vies disponibles ou le score déjà atteint par le joueur, il ne reste plus que deux éléments permettant de trancher la question. Les formes vertes en bas de l'écran, non actionnables par le joueur, mais derrière lesquelles celui-ci peut se réfugier, et qui sont peu à peu détruites par les tirs ennemis, constituent le premier

de ces éléments. Si, en tant que joueur, l'avatar incarné à l'écran – et la seule chose que le joueur peut actionner dans ce jeu – peut se mettre à l'abri derrière ces formes vertes, c'est que logiquement, c'est bien le joueur le défenseur. Le second de ces éléments nous est donné directement par le titre : *Space Invaders*. Si les envahisseurs sont accordés au pluriel, et que le jeu met en scène, avec l'aide du joueur, le combat entre un seul protagoniste contre une myriade – constamment renouvelée – d'antagonistes, c'est bien que le vaisseau incarné par le joueur est ici le défenseur et non *les* envahisseurs.

Sur le plan configuratif, ce qui est actionnable par le joueur pour tenter de gagner la partie est dans le cas de *Space Invaders* aussi réduit que son récit. Le joueur peut se déplacer de gauche à droite, tirer un missile sur un des ennemis, se protéger derrière un abri, et c'est tout. S'il est possible de penser en lisant ces lignes qu'elles viennent ajouter à ce jeu vidéo une portée narrative qu'il ne porte pas en lui de façon intrinsèque. Après tout, rien à l'écran n'incite le joueur à recréer une histoire à partir de son expérience de jeu, si ce n'est le titre. Il apparaît déterminant que *Space Invaders* ne se soit pas intitulé *Shoot Extraterrestrials* à l'instar de jeux plus anciens aux titres peu évocateurs et au contenu narratif encore moindre comme par exemple *Tanks* (1974). Dans le cas de *Space Invaders*, ce que le joueur voit à l'écran lui est expliqué par le titre : je vois ce que l'on peut observer dans la capture d'écran reproduite ci-dessus, à savoir une scène de combat – à laquelle il se trouve que je participe activement –, le titre me renseigne sur l'endroit (« space ») et la nature de cette scène (« invaders »), il n'existe aucune histoire explicite, mais des indices en jeu permettant d'en reconstruire une.

Que penser alors de cette « balle » qui, prétendument, ne nous raconterait pas d'histoire ? En ce qui concerne les jeux vidéo les plus anciens et les plus simples, comme *Space Invaders*, Mark J.P. Wolf rappelle que ceux-ci étaient vendus, et donc consommés, comme des récits, notamment en raison d'éléments paratextuels tels que les manuels de jeu ou les descriptions à l'arrière des boîtes dans lesquels ceux-ci sont conditionnés – sorte de quatrième de couverture du jeu vidéo :

Les jeux [des décennies 1970 et 1980] étaient alors vendus sur la base de connexions supposées entre leurs contenus et le contenu narratif inscrit sur les boîtes et les jaquettes de ces jeux, ou au travers de leurs connexions avec des franchises connues comme des films, des séries télévisées, des *comics* ou même d'autres jeux vidéo d'arcade. Les boîtes de jeux et les publicités s'empressaient d'encourager les joueurs à imaginer qu'il y avait plus dans ces jeux que ce qu'ils contenaient en réalité et s'ingéniaient à réduire le degré d'abstraction de ce qui était visible à l'écran. Dans ces boîtes, les manuels de ces jeux essayaient eux aussi de compléter ces derniers par

d'excitants récits, peu importe que ces récits soient parfois tirés par les cheveux. Plusieurs de ces jeux [...] étaient même accompagnés de courts *comics* qui mettaient en place le récit que ces jeux étaient censés prolonger. (Wolf, 2003 : 59)¹¹

Ces jeux, alors, ne nous raconteraient pas d'histoire, n'auraient d'autres qualités narratives que celles que l'on voudrait (frauduleusement ?) leur ajouter, et pourtant, ils seraient à ce point pensés et consommés comme tels, qu'ils seraient accompagnés de toute une panoplie d'éléments narratifs ? Un tel effort de la part des concepteurs de ces jeux ne serait-il vraiment que mercantile, ou ne serait-il pas plutôt une façon de mettre en action l'imaginaire des joueurs, comme le rappelle Wolf ?

Si nous quittons les jeux vidéo de la décennie 1970 pour nous intéresser à des productions plus récentes, le cas de la trilogie *Mass Effect* (2008-2012) est particulièrement intéressant sur le plan de ce que les consommateurs de jeux vidéo attendent de leur expérience de jeu. En effet, quelques semaines après la sortie du troisième et dernier volet de cette trilogie, un nombre conséquent de joueurs a exprimé son mécontentement face au dénouement narratif de celui-ci. Ce qui avait été vendu par les développeurs du jeu comme une fin personnalisée, qui prendrait en compte les choix majeurs faits par les joueurs en ce qui concerne le déroulement et les modalités du récit durant leurs expériences de plusieurs centaines d'heures de jeu, pouvait, à en croire certains joueurs mécontents, se résumer en une fin aussi banale qu'inintéressante. Il est compréhensible qu'une fin réduisant les milliers de combinaisons narratives possibles à trois choix finaux prédéfinis puisse légitimement être remise en cause, la personnalisation et la complexité de l'histoire étant une mécanique au cœur du jeu. Cette conclusion du récit ne traduirait en rien l'engagement en terme de temps passé à jouer et de participation à la construction du récit des joueurs qui auront tenté de toujours choisir au mieux, et qui auront ainsi contribué activement à la création de l'histoire, de leur histoire. Devant la colère grandissante d'un nombre croissant de joueurs, le co-fondateur de Bioware, le studio ayant développé cette trilogie, finira par leur donner raison à la fin du mois de mars 2012, déclarant que les développeurs travailleraient sur une nouvelle fin pour leur jeu (Ebenezer, 2012). Il semblerait alors, qu'à défaut d'être intrinsèquement des récits, certains

¹¹ Notre traduction : « The [1970s & 1980s] games, then, were sold based on their supposed connections to the narrative contexts shown on the games' boxes, or through their connections to known franchises such as movies, television, comic-books, or even arcade video games. The boxes and advertising were eager to help players imagine that there was more to the game than there actually was, and actively worked to counter and deny the degree of abstraction that was still present in the games. Inside the box, game instruction manuals also attempted to add exciting narrative contexts to the games, no matter how far-fetched they were. Several games[...] even came packaged with small comic books that set up the narrative that was supposedly continued in the game. »

jeux vidéo puissent être à ce point considérés, vendus et consommés comme tels, et qu'à l'instar d'un film dont la fin laisserait à désirer, les acheteurs déçus puissent se sentir en droit de demander des comptes aux auteurs de cette fin.

Il est intéressant de noter le fait que si la trilogie des jeux *Mass Effect* propose au joueur une longue et exaltante histoire qui relève du genre du *space opera*, avec son lot de rebondissements et d'intrigues, l'immensité de son décor, et son grand final – peut-être peu suffisamment convaincant – les mécaniques de jeu en elles-mêmes sont relativement répétitives voire lassantes. La trilogie *Mass Effect* mélange les caractéristiques du jeu de tir à la troisième personne et du jeu de rôle, en simplifiant ces deux aspects (et ce de plus en plus au fil des épisodes), jusqu'au point où jouer n'est plus réellement un plaisir kinétique, configuratif et ludique, mais le moyen d'activer la suite de l'histoire, comme l'on tournerait les pages d'un livre ou passerait de chapitres en chapitres sur un DVD. Ainsi, la trilogie des jeux *Mass Effect*, au regard de la dichotomie construite par Markku Eskelinen, serait non pas un jeu, mais bien de l'art au sens où il définit celui-ci, puisque cette trilogie consiste avant tout à configurer des éléments (ici ludiques), dans le but de prendre plaisir à construire et à interpréter un récit. Cet appauvrissement des qualités configuratives et kinétiques d'un jeu, chères à Markku Eskelinen dans son article qui vise à démontrer que le seul récit que portent en eux les jeux vidéo est celui que les joueurs y apportent, est par ailleurs l'une des caractéristiques des jeux au cœur de ce corpus de thèse. Nous reviendrons sur ce point dans la troisième partie de ce travail.

En plus des jeux vidéo, d'autres créations culturelles, qu'elles soient populaires ou classiques, portent également en elles une possibilité, même rudimentaire, de narration et d'interprétation, de construction de récit que l'on ne leur attribuerait pas forcément. Ainsi, *Le Déjeuner sur l'herbe* d'Édouard Manet ne propose directement aucune histoire à celui qui le regarde, si ce n'est celle que ce dernier peut tenter de reconstruire.



Le Déjeuner sur l'herbe, Manet, 1862-1863

À l'instar de *Space Invaders*, rien dans ce tableau ne nous raconte explicitement une histoire, mais le titre nous permet d'en reconstruire une, si l'envie nous en prend. Nous voyons sur le tableau ce que vous pouvez voir dans l'illustration ci-dessus, le titre nous renseigne sur la nature de l'activité représentée (déjeuner) et sur l'endroit (sur l'herbe), aucun élément narratif n'est présent sous une autre forme que celle d'indices. Ainsi, nous pouvons supposer que les personnages représentés ici ne déjeunent pas habituellement à cet endroit, comme le titre le laisse à penser, enfin, le fait que les fruits renversés au premier plan ne soient pas consommés pourrait suggérer qu'autre chose l'a été. Dans les deux cas, il n'y a pas d'intérêt narratif flagrant, mais ces deux œuvres sont deux supports possibles à une histoire reconstruite selon l'envie. Les fruits renversée au premier plan du tableau, à l'instar des abris protégeant le joueur dans le jeu, font ici office d'indice pouvant guider le spectateur vers une histoire probable, l'aidant à s'imaginer et à (re)construire un récit implicite.

Ces deux productions culturelles s'inscrivent dans un contexte, et nous permettent ainsi, en plus de pouvoir reconstruire une histoire fictive, de reconstruire l'histoire de leurs contextes de réception et de production. *Space Invaders* a connu un immense succès lors de sa sortie, et reste l'un des jeux les plus connus à travers le monde. Il pourrait être par exemple intéressant de relier ce succès avec celui de la science-fiction en tant que genre littéraire et cinématographique dans les années 1970. De la même façon, si *Le Déjeuner sur l'herbe* ne

nous raconte pas directement une histoire, ce tableau s'insère dans celle, plus vaste, de l'histoire des mœurs de la fin du XIX^e siècle, notamment en raison du scandale dont il fit l'objet à l'époque, ainsi que dans l'histoire de la peinture française, entre autres.

Il semblerait donc que même la plus simple des « balles » puisse, à défaut de nous raconter directement une histoire, nous guider dans notre propre construction d'une telle histoire, ainsi que dans la reconstruction d'une histoire plus vaste. Pour être absolument sûr que ce sont bien ce jeu et ce tableau qui peuvent être des supports narratifs, et non pas tous les jeux et tous les tableaux, ce qui laisserait supposer que nous ne faisons ici que projeter des considérations narratives sur le *medium* jeu vidéo dans son ensemble, il convient de se plier au même exercice avec un autre jeu ainsi qu'avec un autre tableau :



Composition avec jaune, bleu, noir, rouge et gris, Piet Mondrian, 1921



Gnometris, Janusz Marcin Gorycki, 1999

La première image est une reproduction de l'un des nombreux tableaux de Piet Mondrian de ce style, celui-ci en particulier date de 1921. La seconde image est une capture d'écran de *Gnometris*, programmé par Janusz Marcin, ce jeu est l'un des innombrables clones du célèbre *Tetris* d'Alekseï Pajitnov (1984). Ces deux images sont un cas à part puisqu'elles représentent des œuvres qui auraient pu avoir vu le jour bien avant ou bien après leurs dates de conception et/ou de publication. Le tableau de Mondrian et le jeu vidéo de Marcin sont plus problématiques à situer sur le plan temporel sans posséder de connaissances ni en histoire de

l'art ni en jeux vidéo que nos deux autres exemples figuratifs.

À l'inverse des deux études de cas précédentes, *Space Invaders* et *Le Déjeuner sur l'herbe*, rien dans ces deux images ne permet de reconstruire ne serait-ce qu'un embryon d'histoire, la portée narrative de ces deux objets est donc réellement nulle. Par ailleurs, si l'on excepte l'interface graphique qui borde le jeu de Marcin, celui-ci pourrait très bien être confondu avec une œuvre purement graphique, fixe, et sans intérêt ludique aucun – à supposer que l'on n'ait jamais ne serait-ce qu'entendu parler de *Tetris*. En ce qui concerne le titre des deux œuvres, ceux-ci ne laissent transparaître que peu d'indices pour quiconque voudrait en apprendre plus : *Composition avec jaune, bleu, noir, rouge et gris* ne nous renseigne que sur l'évidence, tandis que *Gnometriss* est le mélange de *Gnome*, le système d'exploitation pour lequel ce jeu a été créé, et de *Tetris*, son ancêtre direct. La différence fondamentale entre cette paire d'images et la précédente tient en deux mots : abstraction et représentation. Alors que les premières images montrent des œuvres qui tentent de représenter avec le plus de détails possibles une scène ou une action – ce qui sera d'ailleurs reproché ouvertement à Manet (Zola, 1867 : 33) –, les deux dernières images nous montrent des œuvres qui s'éloignent le plus possible de cette volonté de représentation, et prennent le parti inverse d'être résolument abstraites. C'est cette volonté d'abstraction qui nous rend incapable de situer ces deux œuvres, elles pourraient toutes deux avoir été créées à l'instant.

Si, comme l'affirme Markku Eskelinen, l'art consiste avant tout à configurer pour être ensuite capable d'interpréter, et le jeu à interpréter pour pouvoir mieux configurer, qu'y a-t-il alors à interpréter qui pourrait requérir une configuration dans *Composition avec jaune, bleu, noir, rouge et gris* ? Et dans le cas de *Gnometriss*, qu'est-on censé interpréter afin de mieux le configurer ? Sur ce dernier point c'est d'ailleurs Eskelinen lui-même qui nous donne la réponse dans son article précédemment cité, en revenant sur ce qu'écrivait Janet Murray à propos de *Tetris* quelques années plus tôt :

[Janet Murray] est assez satisfaite de son interprétation du jeu soviétique [Tetris] comme étant « la parfaite représentation de la vie surchargée des Américains des années 1990, du bombardement constant de tâches qui demandent notre attention et que nous devons, d'une façon ou d'une autre, faire rentrer dans nos agendas surchargés et pour lesquelles il nous faut mettre nos plans de travail en bon ordre afin de faire de la place pour le prochain assaut. » Il serait aussi peu à propos d'interpréter les échecs comme le jeu américain par excellence parce qu'il représente la lutte perpétuelle entre des communautés noires et blanches organisées de manière hiérarchique, parce que les genres n'y sont pas égaux, et à cause de l'absence de remboursement des soins pour les pièces blessées au combat. Il

y a cependant une différence de taille : après ce genre d'analyse, vous n'auriez aucun futur dans la communauté des joueurs d'échecs. (Eskelinen, 2001 ; Murray, 1997 :143-144.)¹²

Si le rejet unilatéral d'Eskelinen n'apparaît pas au lecteur comme étant assez clair, voici le paragraphe suivant :

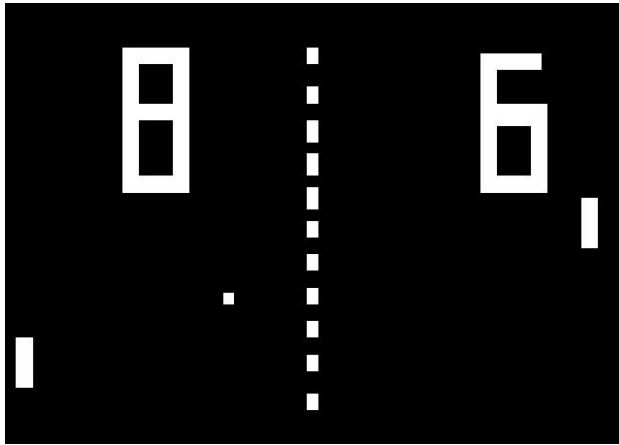
Plutôt que d'étudier le jeu en lui-même, Murray essaye d'interpréter son contenu supposé, ou, mieux encore, de projeter son contenu préféré sur ce dernier ; en conséquence, elle ne nous apprend rien sur ce qui fait de Tetris un jeu. La raison de cette **violence interprétative** semble tout aussi terrible : elle s'explique par la volonté de trouver ou de fabriquer une histoire, à n'importe quel prix, puisque les jeux ne peuvent être des jeux, parce que si c'était le cas, il semblerait qu'ils ne puissent faire l'objet d'aucune étude. (Eskelinen, 2001)¹³

Ce qui ressort le plus de ces deux extraits est la volonté très affirmée d'Eskelinen de ne pas laisser l'étude du *medium* jeu vidéo tomber si facilement dans l'escarcelle des études littéraires et de l'herméneutique. Pourtant, il reste envisageable, après avoir lu Eskelinen, que si l'interprétation que Janet Murray fait de *Tetris* lui permet de mieux configurer ce jeu – autrement dit d'y jouer plus efficacement –, alors après tout pourquoi l'en décourager ? L'idée implicite de ces deux paragraphes tirés de l'article d'Eskelinen est que *Tetris* ne supporte absolument aucune interprétation, pour la simple et bonne raison que rien de narratif n'est présent dans le jeu, ni même de façon paratextuelle. Les seuls éléments scénaristiques décelables dans *Tetris* ou *Gnometris* sont ceux que l'on voudra bien y rajouter, sans que rien dans le jeu en lui-même ne vienne le justifier. Il apparaît tout aussi difficile de faire raconter une quelconque histoire crédible à *Tetris* qu'à un *Rubik's Cube*, son lointain cousin. Ce qui différencie alors de façon très nette *Tetris/Gnometris* et *Space Invaders* est donc que le premier réduit volontairement à néant toute possibilité d'interprétation, alors que le second propose au joueur de nombreux indices pour guider le joueur vers cette même interprétation. Tandis que *Gnometris* est totalement abstrait, *Space Invaders* est résolument figuratif, bien que visuellement tout aussi simple.

¹² Notre traduction : « [Janet Murray] is quite content to interpret this Soviet game [*Tetris*] as “a perfect enactment of the over tasked lives of the Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.” It would be equally far beside the point if someone interpreted chess as a perfect American game because there's a constant struggle between hierarchically organized white and black communities, genders are not equal, and there is no health care for the stricken pieces. Of course, there's one crucial difference: after this kind of analysis you'd have no intellectual future in the chess-playing community. »

¹³ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it; consequently we don't learn anything of the features that make *Tetris* a game. The explanation for this interpretative violence seems to be equally horrid: the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all. »

Sur cette différence entre ce qui est montré en jeu relevant de l'abstrait ou du figuratif, il est déterminant de bien faire la différence entre ce qui est montré à l'écran et ce qui est donné au joueur comme matériel ou indice narratif. Dans *Pong* (1967) et dans *Tetris* par exemple, les entités à l'écran contrôlables par les joueurs ne sont dans les deux cas que de simples figures géométriques. Pour autant, si les formes composées de quatre carrés qui donnent à *Tetris* son nom et les rectangles de *Pong* sont à chaque fois les extensions de la volonté du joueur, les moyens à travers lesquels celui-ci a la possibilité configurer ces deux jeux, elles sont porteuses d'une symbolique radicalement différente dans les deux cas. Les rectangles de *Pong* simulent et représentent – de façon sommaire – des raquettes de tennis, et par là-même, sous-entendent la présence du joueur à l'écran dans un univers virtuel. Les possibilités techniques de l'époque ne permettant pas de représenter un être humain tenant une raquette, c'est cette dernière (dans sa forme la plus simple) qui a été ici représentée. Les formes géométriques contrôlées dans *Tetris* sont également un moyen pour le joueur d'interagir avec le jeu, mais ne suggèrent pas la présence de celui-ci dans l'espace ludique. Dans les deux jeux le même type de contrôle et d'interaction est accordé au joueur : la possibilité de faire naviguer une forme géométrique dans un espace virtuel. Pour autant, si cette visibilité à l'écran est un avatar de la présence du joueur dans l'espace virtuel de *Pong*, ce n'est pas le cas en ce qui concerne *Tetris* et ses divers clones comme *Gnometris*. Pour emprunter des concepts à la linguistique structuraliste nous pourrions résumer cette différence entre abstraction et figuration dans ces jeux au fait que, bien qu'ayant des signifiants relativement similaires, ce qui est signifié dans ces deux exemples est bien différent d'un jeu à l'autre. Si dans l'espace virtuel figuratif de *Pong* c'est une raquette, et donc un être humain qui la tient, et par là même le joueur qui est signifié par un simple rectangle, dans le cas de *Tetris* et de ses suites, la différence entre signifiant et signifié est nulle, faisant de ces jeux des exemples premiers de jeux totalement abstraits. Si *Tetris* se joue comme un puzzle, *Pong* simule une situation possible, et est alors à même de porter la construction d'un récit, même simple, qualité qui fait défaut aux jeux uniquement abstraits.



Pong, Atari Inc., 1972



Tetris, Alexei Pajitnov, 1984

Cette volonté figurative très claire d'une immense majorité de jeux vidéo, et la possibilité de reconstruction d'un ou de plusieurs récits à partir d'une expérience de jeu nous permettent dans ce travail de thèse de considérer que les jeux vidéo sont en partie des récits, qu'ils portent en eux les moyens discursifs de transmettre une histoire. Cette indéniable qualité narrative des jeux vidéo dans leur ensemble – avec quelques notables exceptions comme celle de *Tetris* – nous permet d'en offrir une analyse littéraire, discursive, et narrative, notamment en ce qui concerne les liens qui peuvent être tissés entre le récit raconté par ces jeux et leurs contextes de production et de réception. Comme nous le verrons par la suite, les jeux qui composent notre corpus nous racontent tous l'histoire de guerriers modernes, aux prises avec des ennemis innombrables, dans des conflits d'envergure mondiale. Nous mettrons en évidence dans la suite de ce travail que ce faisant, ils nous racontent autant une histoire fictive qu'une histoire de la géopolitique mondiale de l'après 11 septembre 2001. Bien plus qu'une volonté de faire preuve de « violence interprétative », la démarche au cœur de cette première partie du travail de thèse est justement de ne pas projeter tout et n'importe quoi sur les jeux qui constituent notre corpus. Étudier les récits proposés par ces jeux et la façon dont ceux-ci sont construits, en plus de constituer un excellent point d'accès aux contextes de production et de réception de ces jeux, nous servira de garde-fou, car il est aussi facile et trompeur de projeter de façon déraisonnée ses envies sur des jeux vidéo, que de prétendre que ceux-ci n'ont absolument aucune qualité narrative.

DU DRAME DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, A CELUI DE CONFLITS FUTURISTES

Les jeux vidéo relevant du genre des jeux de tir en vue subjective, ou *FPS*, étant les objets d'étude premiers de ce travail de thèse, nous abordons désormais les spécificités de ce genre en particulier. Celui-ci a subi une évolution au fil des années qui a conduit les *FPS* les plus récents à s'émanciper de leurs aînés, notamment en ce qui concerne la question du cadre narratif du récit qu'ils proposent. La spécificité majeure qui est abordée dans cette partie est ainsi celle de l'évolution du cadre de jeu, ou décor, de ces *FPS* au fil des années. Cette particularité est déterminante puisque, comme nous le verrons, les jeux qui composent le corpus de ce travail ont été déterminants sur le plan de cette évolution du genre auquel ils appartiennent.

Le jeu qui a le premier donné ses lettres de noblesse au genre du jeu de tir à la première personne est *Wolfenstein 3D* (1992). C'est ce jeu qui, le premier, a proposé au joueur une immédiateté de contrôle suffisante et un univers à actionner suffisamment complexe pour être autre chose qu'une expérimentation ludique et visuelle intéressante. S'il n'est pas le premier à faire entrer le joueur de façon convaincante dans un univers en trois dimensions par les yeux de son personnage principal, il fut le premier à imposer le *gameplay* nerveux et rapide si caractéristique du genre, *gameplay* rapide qui aujourd'hui encore reste au centre de nombreuses productions relevant de ce genre. De plus, si c'est à *Wolfenstein 3D* et à d'autres jeux développés par id Software au début des années 1990 que l'on doit l'« explosion » du jeu de tir à la première personne en tant que genre, l'adoption de cette appellation à la place de celles de « Doom-likes » ou « Doom-clones » a été plus tardive (Therrien, 2015). Si les *FPS* en tant que genre sont rapidement devenu les représentants du *medium* jeu vidéo, les jeux développés par id Software, et qui sont généralement considérés comme les premiers représentants du genre, n'ont jamais été explicitement désignés comme tel à leur sortie (*Ibid*).

Un autre élément qui démarque *Wolfenstein 3D* des productions précédentes relevant du même genre est son côté subversif. Si des jeux à la première personne plus anciens, comme *MIDI Maze* (1987), avaient déjà commencé à imposer un cadre formel au genre encore en construction, *Wolfenstein 3D* y rajoute une composante de violence bien plus réaliste en choisissant la Seconde Guerre Mondiale comme cadre narratif. Là où *MIDI Maze* s'amusait de son ancêtre bien connu *Pac Man* (1980) en mettant en scène des combats entre joueurs

incarnant chacun des *smileys* de différentes couleurs, qui ne sont pas sans rappeler le personnage principal du jeu *Pac Man*, faisant ainsi « entrer » le joueur dans le célèbre jeu de labyrinthe en y ajoutant une dose de violence et d'action, *Wolfenstein 3D*, quant à lui, fait au joueur la promesse de pouvoir incarner un héros participant de façon directe – et brutale – à la Seconde Guerre Mondiale.

Les deux jaquettes de ces jeux sont à cet égard très parlantes : en mettant côte à côte l'humour un peu potache de *MIDI Maze* et la volonté de réalisme et de violence crue de *Wolfenstein 3D*, il est facile de se rendre compte du changement accompli entre 1987 et 1992. Un an après *Wolfenstein 3D*, Id Software publie *Doom* (1993), autre grand classique du jeu vidéo de type *FPS*, dont la jaquette illustre assez bien l'évolution constante du genre vers plus de réalisme dans la façon pour le joueur d'appréhender l'univers virtuel qui lui est proposé, et surtout vers plus de violence.



Jaquette du jeu *Midi Maze*, 1987 (source image : atarimania.com) ; Jaquette du jeu *Wolfenstein 3D*, 1992 (source image : mobygames.com) ; Jaquette du jeu *Doom*, 1993 (source image : mobygames.com)

Entre *MIDI Maze* et *Wolfenstein 3D*, la principale évolution de l'industrie du jeu vidéo de type *FPS* tient au fait que les développeurs assument désormais de plus en plus la représentation crue et réaliste de la violence à l'écran, violence à laquelle le joueur est invité à participer, notamment en raison des caractéristiques de *gameplay* même du genre du *FPS*, qui incitent à se déplacer, à agir, et ici à tuer en incarnant directement le personnage principal.



Image tirée du jeu *Wolfenstein 3D*, au symbolisme très évident



Un des antagonistes principaux du jeu *Wolfenstein 3D*

Si *Wolfenstein 3D* a marqué l'histoire du jeu vidéo en posant les bases du genre du *FPS*, il l'a aussi fait en étant un des jeux les plus controversés des années 1990, principalement en raison de la représentation à l'écran d'une symbolique nazie assumée. Pour cette raison, les versions PC et Atari Jaguar ont été retirées de la vente en 1994 en Allemagne, le jeu contrevenant par l'usage d'une telle iconographie à une loi interdisant la production et la diffusion de symboles d'organisations jugées antigouvernementales par le gouvernement fédéral allemand.

Par sa volonté de rejouer la Seconde Guerre Mondiale de façon réaliste et violente, *Wolfenstein 3D* ouvrait, dès 1991, la porte à de nombreuses productions similaires en matière de violence à l'écran, surtout dès la fin des années 1990 et le début des années 2000, avec la sortie de trois jeux vidéo qui deviendront les franchises les plus connues et les plus plébiscitées par la critique en matière de *FPS* : *Medal of Honor* (1999), *Battlefield* (2002), et *Call of Duty* (2003). Les points communs entre ces trois franchises sont multiples. En matière de *gameplay* tout d'abord, ces jeux sont tous les descendants directs de *Wolfenstein 3D* et de *Doom*. En matière de succès ensuite, ces franchises ont réussi, au fil des années, à s'imposer comme des noms incontournables dans l'univers des jeux vidéo modernes. Et même si la série des *Medal of Honor* peine aujourd'hui à trouver sa place face aux deux autres géants de cette industrie que sont *Call of Duty* et *Battlefield*, elle reste une franchise qui a marqué les joueurs et qui prépare son retour sur le devant de la scène. Mais c'est sans doute la similitude qui existe en matière d'évolution du cadre narratif proposé par ces trois franchises qui est la plus frappante, et qui nous intéresse le plus dans cette partie du travail de thèse. Les premiers épisodes de *Medal of Honor*, *Battlefield*, et *Call of Duty* ont été publiés sur diverses plateformes, respectivement en 1999, 2002, et 2003, par trois des compagnies parmi les plus

prospères de l'industrie du jeu vidéo de l'époque : Dreamworks Interactive, Electronic Arts et Activision. Chacun d'entre eux propose au joueur d'incarner un ou plusieurs personnages de fiction durant des événements historiques ayant eu lieu pendant la Seconde Guerre Mondiale. Seul *Battlefield* se démarque alors véritablement de la concurrence en proposant une expérience de jeu essentiellement axé sur le jeu à plusieurs, en permettant aux joueurs de choisir d'incarner des soldats des forces alliées ou des forces de l'Axe. Tous ces jeux partagent une volonté de réalisme en ce qui concerne leur façon de porter la Seconde Guerre Mondiale à l'écran et de faire interagir le joueur avec son environnement. Notons que le rendu visuel de ce conflit est très influencé par des productions hollywoodiennes, *Il faut sauver le soldat Ryan* (Spielberg, 1998) en tête (le scénario du premier *Medal of Honor* a d'ailleurs été écrit par Steven Spielberg). Mathieu Triclot dans son livre *Philosophie des jeux vidéo* qualifie ce type de jeu des « blockbusters au carré » :

Aujourd'hui le rêve est devenu réalité. Il a pris corps dans un genre de jeu particulier, quoiqu'il emprunte plus souvent la forme des cauchemars : autour de moi, des voitures calcinées, plus loin, un pont qu'ébranlent des obus. De toutes parts, des cris : « A couvert, à couvert ! » Une maison brûle. Je m'accroupis derrière un muret criblé d'impacts, je reprends mon souffle alors que les balles sifflent dans le casque. « Go, go, go » dit l'ordre. Je consens à avancer, en rampant.

Les scènes de *Call of Duty 4* (Infinity Ward Activision, 2007) établissent un des standards du genre : s'emparer des morceaux les plus intenses du cinéma d'action et y « plonger » littéralement le spectateur devenu à son corps défendant joueur, d'abord désorienté et hagard. Quitte à en rajouter sur l'effet de choc.

Dans cette voie, celle du blockbuster au carré, on retiendra le premier *Medal of Honor* (Dreamworks, 1999), qui inventait le remake du cinéma en jeu vidéo, à travers la reprise plan à plan de la scène du débarquement de *Il faut sauver le soldat Ryan*. Le film comme le jeu ont d'ailleurs la même société de production. (Triclot, 2011 : 79)

Pendant des années, les développeurs de ces trois franchises ont continué à faire évoluer leurs jeux de tir en vue subjective vers plus de réalisme, autant en termes d'image qu'en ce qui concerne la meilleure façon de procéder afin d'insérer et de faire participer un joueur à des conflits armés de grande envergure. Le travail toujours plus grand effectué par des consultants provenant d'armées de métier depuis la fin des années 1990 représente cette volonté des développeurs de tendre vers toujours plus de réalisme et de photoréalisme. Parallèlement à cette recherche continue d'authenticité, les chiffres de vente des jeux tirés de cette franchise n'ont eu de cesse de s'accroître durant la décennie 2000 pour aboutir à la situation actuelle. Le dernier jeu de la franchise *Call of Duty*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, a ainsi passé la barre du milliard de dollars de chiffre de vente seulement seize jours après sa sortie le 8 octobre

2011. Les chiffres de vente des premiers jeux de cette franchise ne rivalisent en aucun cas avec ceux des dernières moutures de cette série (IGN, 2013), et bien que le premier *Call of Duty* sorti en 2003 ait été à l'époque unanimement salué, à la fois par la critique et les joueurs, la franchise a mis plusieurs années à produire des *blockbusters* vidéoludiques au succès commercial comparable à ceux du cinéma, comme *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

Alors que les premiers *Medal of Honor*, *Call of Duty* et *Battlefield* s'ingéniaient à reproduire, avec les moyens techniques de l'époque, le plus fidèlement possible les batailles de la Seconde Guerre Mondiale, sur le territoire européen, ou sur des théâtres d'opération situés dans le Pacifique, la donne change à partir de 2006. Electronics Arts innove alors avec un *Battlefield 2142* qui place le joueur dans des conflits fictifs futuristes se déroulant aux quatre coins du monde durant une seconde ère glaciaire. Si le jeu n'est pas un franc succès, notamment en raison de nombreux bugs qui rendent l'expérience de jeu pénible durant les premiers mois suivant sa sortie (bugs qui seront par la suite corrigés par un patch), *Battlefield 2142* a néanmoins eu le mérite d'amorcer une évolution du genre du FPS de guerre qui a profondément transformé le marché de ces jeux par la suite.

Un an plus tard, c'est la série des *Call of Duty* qui prend le même chemin en proposant le quatrième jeu de la série : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, un titre plutôt éloquent à cet égard, la volonté de faire jouer des conflits modernes étant ici clairement affichée. Ce quatrième volet de la franchise d'Activision ne va pas aussi loin que *Battlefield 2142* en plaçant la diégèse de son jeu dans un futur lointain, mais il propose au joueur d'incarner plusieurs personnages clés durant un conflit fictif se déroulant en 2011, le jeu ayant été publié en 2007. De façon plus subtile, les événements ayant lieu dans *Call of Duty 4: Modern Warfare* diffèrent de ceux de son concurrent direct de l'époque en opérant un retour à peine voilé à des thématiques relevant de la guerre froide, ainsi qu'en renvoyant directement la seconde guerre du Golfe. Dans ce quatrième volet de la franchise, la tâche du joueur est d'incarner différents personnages pour déjouer les plans d'un terroriste ultranationaliste russe qui prévoit de raviver les tensions entre les blocs de l'Est et de l'Ouest, et de mettre un terme à la vie du dictateur d'un pays fictif du Moyen-Orient.

C'est sans doute ce qui a fait la plus grande force du tournant pris en 2007 par la série des *Call of Duty* sur le plan narratif : les développeurs et les scénaristes du jeu ont su habilement faire du neuf (quitter le sempiternel cadre de la Seconde Guerre Mondiale) avec du vieux (la guerre

froide), et du récent (la seconde guerre du Golfe), en reliant un conflit fictif se déroulant dans un futur proche avec des conflits et des problématiques bien réels et connus des joueurs. Le *Battlefield: Bad Company* publié l'année suivante émule d'ailleurs la même dynamique en proposant pour la première fois dans l'histoire de la franchise un jeu situé dans un cadre moderne, qui est encore une fois un futur proche, et qui met lui aussi en scène un rejeu de la guerre froide, en faisant participer le joueur à un conflit imaginaire entre la Russie et les États-Unis.

Cette nouvelle perspective dans le genre du *FPS* qui commençait peut-être à tourner en rond donnera naissance à partir de 2007 à une dynamique d'émulation entre les deux franchises d'Electronic Arts et d'Activision, qui n'auront dès lors de cesse d'exploiter cette nouvelle veine narrative qui consiste à placer le cadre narratif de leurs jeux dans un futur proche et fictif, tout en reliant ce cadre avec des conflits passés et contemporains. L'aboutissement de cette dynamique est le fait que presque une décennie après le premier jeu de la franchise d'Activision, *Call of Duty Modern Warfare 3* a engrangé un bénéfice à la vente d'un milliard de dollars en à peine seize jours, devançant ainsi d'une journée le film *Avatar* (Cameron, 2009) dans la course à ce chiffre symbolique. C'est ce qui a permis à l'époque à Robert Kotick, directeur général de ce qui était entre temps devenu Activision-Blizzard, de déclarer que :

La franchise 'Call of Duty' a profondément marqué la culture populaire. Le succès continu de ces jeux est une preuve supplémentaire de la valeur que le public accorde aux expériences interactives plutôt que passives. (Nypost.com, 2011)¹⁴

Cette franchise n'a ainsi pas à rougir face à d'autres, plus classiques, comme des séries de films par exemple :

Il n'y a jamais eu d'autre franchise dans l'industrie du divertissement qui a battu tous les records trois années d'affilée. Le produit total des ventes des jeux de la franchise 'Call of Duty' dépasse les résultats de 'Star Wars' et du 'Seigneur des Anneaux' au box-office alors que ces derniers sont les deux franchises les plus prospères de cette industrie. (Stuart, 2012)¹⁵

Robert Kotick savoure à l'époque le succès du jeu produit par sa compagnie, et à juste titre,

¹⁴ Notre traduction : « 'Call of Duty' as an entertainment franchise has made an indelible mark on popular culture and its broad and continued success is further validation that audiences increasingly value interactive experiences over passive experiences. »

¹⁵ Notre traduction : « Other than 'Call of Duty', there has never been another entertainment franchise that has set opening day records three years in a row. Life-to-date sales for the 'Call of Duty' franchise exceed worldwide theatrical box office for 'Star Wars' and 'Lord of the Rings', two of the most successful entertainment franchises of all time. »

car c'est en effet en grande partie grâce à la série des *Call of Duty* que les jeux vidéo s'imposent aujourd'hui comme une branche plus que rentable de l'industrie du divertissement. Une branche capable, à l'image du cinéma hollywoodien, de produire tous les ans de véritables *blockbusters* au succès critique de plus en plus mitigé, mais aux retombées financières toujours indiscutables. La situation est telle qu'il devient parfois difficile de différencier les deux séries des *Call of Duty* et *Battlefield*, cette dernière se démarquant néanmoins en misant davantage sur l'aspect multi-joueurs de ses titres.

La troisième franchise évoquée précédemment a, quant à elle, pris du retard sur ses principaux concurrents. Là où les jeux issus des séries des *Call of Duty* et *Battlefield* innovaient en délaissant dès 2007 les *FPS* basés sur la Seconde Guerre Mondiale, les jeux *Medal of Honor* persévèrent sur le même terrain pendant de longues années. Ces jeux, développés par Electronic Arts Los Angeles, après que Dreamworks Interactive ait été racheté par Electronic Arts en 2000, peinent à atteindre un succès comparable à celui de la concurrence et de leur autre franchise. La situation finit par devenir tellement critique que la série, plutôt que d'opérer un tournant, prend un nouveau départ en 2010 avec *Medal of Honor*, qui bien qu'ayant le même titre que le premier jeu de la franchise, n'a rien à voir avec celui-ci, puisque cette fois-ci l'histoire ne se déroule plus durant la Seconde Guerre Mondiale, mais en 2002 durant la guerre d'Afghanistan. Ce nouveau *Medal of Honor* se démarque donc de ses congénères sur le plan de l'histoire en renvoyant le joueur dans le passé récent plutôt qu'en suggérant le passé à travers une histoire se passant dans un futur proche. Ce *reboot* de la licence *Medal of Honor* est un réel symbole du changement opéré durant la décennie 2000 en matière de jeux de tir en vue subjective. Il n'existe tout simplement plus aujourd'hui de studios de développement qui se risqueraient à publier un *FPS* dont l'histoire se déroulerait durant la Seconde Guerre Mondiale, tant l'offre de jeux de guerre plus modernes a profondément changé la donne en étant si rentables sur le plan financier.

Ce qui a radicalement changé, en ce qui concerne le contenu de ces jeux, et qui semble être l'explication de la possibilité nouvelle de ces jeux vidéo de guerre de pouvoir rivaliser avec les grands noms de l'industrie du divertissement plus classique, c'est avant tout le cadre narratif. Ceci n'est pas une évolution anodine du genre du *FPS* mais est bien un élément décisif de la volonté toujours plus grande de faire coïncider le jeu vidéo de tir à la première personne et les notions de réalisme et de simulation. Ces deux notions sont au cœur du travail effectué par Roger Caillois sur une possible classification des jeux dans son ouvrage *Les Jeux*

et les hommes, publiés en 1958. Nous nous penchons dans la suite de ce travail sur cette classification et ce qu'elle peut apporter à notre réflexion sur les différentes tendances du genre du *FPS*, et sur notre recherche en général, dans la partie suivante.

ENTRE VERTIGE ET SIMULATION

Dans son ouvrage *Les Jeux et les hommes*, Roger Caillois, bien avant les jeux vidéo tels que nous les connaissons aujourd'hui, propose une des toutes premières classifications des jeux. Cette classification a le mérite premier de catégoriser les jeux selon le point de vue du joueur, plaçant la définition de l'expérience de jeu comme critère central de classification – par opposition au type d'éléments concrètement manipulés par exemple, ne différenciant pas forcément jeux de cartes et jeux d'adresse (Caillois, 1958 : 45). Ainsi, Caillois propose dans cet ouvrage une division en quatre caractéristiques principales, qui peuvent s'opposer ou se compléter :

[...] Je propose [...] une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Je les appelle respectivement *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx*. Toutes quatre appartiennent bien au domaine des jeux : on joue au football ou aux billes ou aux échecs (*agôn*), on joue à la roulette ou à la loterie (*alea*), on joue au pirate ou on joue Néron ou Hamlet (*mimicry*), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion et de désarroi (*ilinx*). (*Ibid* : 47)

À ces quatre dimensions ou rubriques décrites par l'auteur est rajoutée la notion de deux pôles plus généraux qui s'opposent diamétralement. Ces deux pôles englobent des jeux relevant des quatre différentes rubriques et sont des critères de classification transversaux à ces rubriques :

Mais à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent dans le même ordre, selon une progression comparable. Aussi peut-on en même temps les ranger entre deux pôles antagonistes. À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. À l'autre extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle les chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *ludus* cette seconde composante. (*Ibid* : 48)

REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses } non réglées lutton } etc. } athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe billard escrime dames football échecs	pari roulette	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions spor- tives en général	loteries simples composées ou à report		

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Les quatre catégories du jeu proposées par Caillois (1958 : 92)

Avant d'aborder ces deux pôles tels que définis par Caillois, revenons plus particulièrement sur deux des quatre catégories – ou rubriques – évoquées précédemment. Après avoir nommé et brièvement décrit ces quatre sortes de jeux, l'auteur exprime par la suite plus en détail ce qui fait selon lui l'essence de ces quatre points cardinaux du jeu. Ce sont ici *mimicry* et *ilynix* qui nous intéressent plus particulièrement. En ce qui concerne la notion de *mimicry* ou de simulacre, Caillois écrit :

Mimicry – tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion [...], du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. [...] À l'exception d'une seule, la *mimicry* présente toutes les caractéristiques du jeu : liberté, convention, suspension du réel, espace et temps délimités. Toutefois, la soumission continue à des règles ne s'y laisse pas constater. On l'a vu : la dissimulation de la réalité, la simulation d'une réalité seconde en tiennent lieu. La *mimicry* est invention incessante. (*Ibid* : 61)

Ici Caillois rejette la possibilité d'un couple *ludus* et *mimicry* dans un même jeu¹⁶. Pour autant, des pratiques ludiques apparues après la publication en 1958 de ce livre vont par les principes mêmes de leurs conceptions totalement à l'encontre de cette impossibilité décrite par Caillois. Ainsi, les jeux de rôle papier dont l'exemple le plus connu est sans doute *Donjons et Dragons* (Gygax & Arneson, 1974) allient *ludus* et *mimicry*. Dans le cas de ces

¹⁶ De façon d'autant plus étonnante qu'il contredit lui-même cette idée quelque pages plus tard, affirmant alors que « le *ludus* se compose volontiers avec la *mimicry* : « [...] Mais c'est la représentation théâtrale qui, fournissant la conjonction essentielle, discipline la *mimicry* jusqu'à en faire un art riche de mille conventions [...] » (Caillois, 1958 : 82-83).

jeux, qui rappellent la pratique du théâtre d'improvisation par de nombreux aspects, le recours à des règles nombreuses et précises, constamment rappelées aux joueurs ainsi que régulièrement améliorées, est le moyen pour les joueurs d'atteindre le principe de *mimicry* en devenant quelqu'un d'autre, en jouant à *être*. Dans ces jeux, c'est la « soumission continue à des règles » qui rend possible l'imprégnation des joueurs dans la peau de personnages de fiction. Si ces personnages sont imaginés de concert par les différents participants au jeu, ce sont les longues pages de règles des manuels de ces jeux qui servent à guider ce travail d'imagination. Plus les règles sont nombreuses plus le personnage incarné par le joueur est défini précisément, et plus il devient facile de l'incarner avec justesse. De la même façon, les multiples jeux vidéo en filiation plus ou moins directe avec ce principe conçu par Gygax et Arneson, et communément appelés *jeux de rôle sur ordinateur*, reprennent ce principe de la règle toujours présente, ou *ludus*, comme moyen de parvenir au simulacre convaincant, ou *mimicry*.

En fait la plupart des jeux vidéo, qu'ils relèvent du genre du jeu de rôle ou non, allient également règles et simulacre. Il convient ici de ne pas oublier que tout jeu vidéo est avant tout un texte informatique, un programme bien défini par ses créateurs et qui une fois associé aux actions d'un utilisateur, donne naissance à des images du texte et du son. Ces éléments formels à l'écran peuvent être manipulés par le joueur, ce qui est le sens même de l'expression couramment employée d'interaction, et sont ainsi modifiés et reproposés aux joueurs sous une forme différente. Ce va-et-vient entre joueur et matrice ludique peut sembler être un espace de liberté au joueur, mais il est en réalité codifié, prévu d'avance. Le programme informatique qui permet l'interaction donne une illusion toujours plus réaliste de liberté plutôt qu'une liberté bien réelle (Aarseth, 1997 : 103-105).

Si de nombreux jeux vidéo mettent en avant une volonté de réalisme, de simulacre convaincant, c'est sans doute les *FPS* modernes qui, à l'image de *Medal of Honor*, incarnent avec le plus de force cette alliance entre *ludus* et *mimicry* dans une optique de simulation réaliste. Dans ce jeu, comme nous l'avons vu précédemment, l'enjeu premier pour le joueur est de prendre la place d'un soldat américain dans une récréation virtuelle de batailles ayant eu lieu durant la Seconde Guerre Mondiale. Un tel soldat incarné par le joueur, pour que l'illusion soit crédible, ne peut pas, par exemple, effectuer des sauts de plusieurs mètres de haut, ni voler dans les airs. Ce qui empêche le joueur d'interagir de façon irréaliste avec l'univers virtuel c'est bien le système de règles, le *ludus* implanté dans le jeu par

l'intermédiaire de la matrice informatique qui donne naissance à celui-ci. Ce *ludus* simule les conditions réelles, en tout premier lieu les conditions physiques qui régissent nos déplacements dans la vie de tous les jours, les impose au joueur, et est donc ici source de *mimicry*. De plus, dans le cas de *Medal of Honor* en particulier, et comme évoqué précédemment, de nombreux aspects de ce jeu – et en tout premier lieu le scénario, ainsi que de multiples « plans de caméra » – sont empruntés de façon explicite au film *Il faut sauver le soldat Ryan*. Ainsi, le joueur se retrouve plongé dans une simulation double : dans un des passages le plus célèbres de ce jeu, il joue à être un soldat américain parmi d'autres durant le débarquement du D-Day, et de plus, les similarités entre le film et le jeu sont si fortes qu'il joue également à être le personnage incarné par Tom Hanks dans le film réalisé par Steven Spielberg. La *mimicry* de *Medal of Honor*, en plus d'être rendue possible par un système rigide de règles informatiques, est en l'occurrence doublée.

La seconde description faite par Caillois de ces quatre catégories qui nous intéresse plus particulièrement pour ce travail est celle de *l'ilinx* qui vient du mot grec désignant les tourbillons d'eau et qui évoque le plaisir du joueur né de la sensation de vertige (Caillois, 1958 : 70) :

Ilinx – Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une soudaine brusquerie. [...] Chaque enfant connaît aussi bien, en tournant rapidement sur lui-même, le moyen d'accéder à un état centrifuge de fuite et d'échappée, où le corps ne retrouve qu'avec peine son assiette et la perception sa netteté. Il n'y a pas de doute que l'enfant ne le fasse par jeu et qu'il ne s'y complaise. Crier à tue-tête, dévaler une pente, le toboggan, le manège, pourvu qu'il tourne assez vite, la balançoire, si elle s'élève assez haut, procurent des sensations analogues. [...] Parallèlement, il existe un vertige d'ordre moral, un emportement qui saisit soudain l'individu. Ce vertige s'apparie volontiers avec le goût normalement réprimé du désordre et de la destruction. Il traduit des formes frustrées et brutales de l'affirmation de la personnalité. (*Ibid* : 67-68)

Il est intéressant de noter à quel point certains éléments de cette description pourraient correspondre à une partie classique du jeu vidéo *Doom* évoqué plus haut, tant ce jeu, l'un des représentants les plus connus et les plus joués parmi les premiers *FPS*, est centré autour d'un *gameplay* qui vise à créer chez le joueur un tel vertige. Un vertige à la fois kinétique, né de la rapidité des déplacements et de l'immédiateté des contrôles, mais également moral, créé grâce à la succession rapide de séquences de destruction de décor aussi bien que d'ennemis toujours

plus nombreux. À la différence de l'accent mis sur le réalisme dans une production comme *Medal of Honor* ou *Call of Duty*, dans *Doom*, il est possible de faire réaliser à son avatar des bonds de plusieurs mètres de haut, bonds qui s'apparentent presque à du vol plané tant ils sont impressionnants. De la même façon, la vitesse de déplacement de son avatar est dans le cas de *Doom* très élevée. Là où le personnage incarné dans *Medal of Honor* peine à traverser rapidement des champs de batailles, ce qui pourrait s'expliquer par la difficulté du terrain et par la lourdeur de l'équipement à transporter, celui incarné dans *Doom* voltige et virevolte à travers les différents niveaux du jeu, à la manière d'un acrobate aussi rapide et agile que destructeur.

En ce qui concerne les deux pôles de *ludus* et *paidia* décrits par Caillois en relation avec la notion d'*ilinx*, celui-ci ne conçoit pas de connexion possible entre la rigidité du *ludus* et le vertige de l'*ilinx* :

[...] De la même façon qu'il ne saurait y avoir d'alliance entre la *paidia* qui est tumulte et exubérance, et l'*alea* qui est attente passive de la décision du sort, frisson immobile et muet, il ne saurait y en avoir davantage entre le *ludus*, qui est calcul et combinaison, et l'*ilinx*, qui est emportement pur. Le goût de la difficulté vaincue ne peut intervenir ici que pour combattre le vertige et l'empêcher de devenir désarroi ou panique. Il est alors école de maîtrise de soi, effort difficile pour conserver le sang-froid ou l'équilibre. **Loin de se composer avec l'*ilinx*, il procure comme dans l'alpinisme et la haute voltige, la discipline propre à en neutraliser les dangereux effets.** (*Ibid* : 83, c'est nous qui soulignons)

Caillois ne considère ici le principe de *ludus* que dans une optique de réduction des éléments les plus exubérants du vertige, exactement de la même façon qu'il décrit la relation entre les notions de *ludus* et *mimicry* comme la première pouvant discipliner, brider, et selon nous sublimer, la seconde. Ici encore, l'apparition de jeux comme *Doom* après la publication de l'ouvrage de Caillois vient remettre en question la non-compatibilité décrite par celui-ci. Dans le cas d'un tel jeu vidéo, c'est bel et bien le système de règles rigides inscrit dans le programme informatique qui est au cœur du jeu qui donne la possibilité au joueur d'avoir un vertige né à la fois du plaisir du mouvement et de celui de la destruction d'éléments virtuels divers.

Le *ludus* décrit par Caillois peut être ici considéré comme en avance sur son temps puisqu'il décrit avec précision, comme évoqué précédemment, les forces en action en matière de programmes informatiques, et donc de jeux vidéo. Pour autant si Caillois voit dans le *ludus* une manière de discipliner les éléments les plus vertigineux du jeu, ou comme une limitation

des aspects relevant de la simulation d'être un autre, nous considérons ici que ce *ludus* informatique est un moyen pour le joueur d'atteindre au mieux ces sources de plaisirs. En d'autres termes, ce qui est observable avec les jeux de rôle *papier* l'est aussi avec les jeux de rôle sur ordinateur, voire avec les jeux vidéo dans leur ensemble.

Si la manifestation la plus visible de l'évolution du genre du jeu vidéo de tir en vue subjective depuis *Heretic* et *Doom* jusqu'aux jeux plus récents comme *Medal of Honor* est celle du cadre narratif, ce changement n'est que la surface émergée d'une évolution plus profonde. Ce qui est en jeu ici, c'est la transformation profonde de la perspective première du *medium* depuis l'*ilinx* vers la *mimicry*. Passer du cadre relevant expressément et de façon tout à fait avouée de la (science) fiction à celui du rejou des conflits bien réels du passé récent n'est ici que le moyen de proposer plus de réalisme, de *mimicry* aux joueurs, et non une finalité en soi. Cet accent accru mis sur le réalisme des situations dans lesquelles est plongé le joueur, au détriment d'un plaisir plus vertigineux est selon nous l'une des raisons principales du grand succès commercial de ces jeux. Tandis qu'au plaisir de la fiction se substitue (ou plutôt s'ajoute) celui du simulacre, l'effet cathartique de ces jeux se déplace vers des terrains encore peu exploités en matière de jeux vidéo, ceux de la prospective, et de l'exaltation de sentiments guerriers en lien direct avec des événements bien réels et surtout contemporains. La place croissante dans l'industrie du divertissement de ces *FPS* est une preuve difficilement discutable du lien entre rejou d'événements réels – que cela soit de façon explicite dans un jeu comme le dernier *Medal of Honor*, ou plus implicite dans ses suites les plus récentes, dérivées du succès de *Call of Duty 4: Modern Warfare* – et chiffres de ventes.

La troisième tendance observable en matière de jeu vidéo en vue subjective, celle précédemment évoquée dans l'introduction de ce travail de thèse, de création de jeux à mi-chemin entre fiction et réalisme, en plus d'allier *ludus* et *mimicry*, allie également *mimicry* et *ilinx*. Ce tournant de mélange entre fiction et réalisme effectué avec succès en premier par *Call of Duty 4: Modern Warfare*, et suivi par la suite par les deux autres franchises majeures du jeu de tir en vue subjective, est celui du mélange des deux catégories décrites par Caillois en 1958. Si le *ludus* est toujours la force créatrice de ces jeux, comme de tout programme informatique, dans les *FPS* les plus récents la simulation et le vertige se complètent. La façon de déplacer leurs avatars à l'écran des joueurs, pour reprendre l'exemple qui a été dans les pages précédentes notre critère de différenciation entre jeux vertigineux et de simulation, est dans ces *FPS* récents très réaliste, à l'image du *gameplay* du tout premier *Medal of Honor*.

Dans ces *FPS* qui forment notre corpus il n'est pas possible de réaliser des bonds prodigieux comme dans des jeux plus anciens tels que *Doom* ou *Heretic*. Pour la première fois depuis 2007 et *Call of Duty 4: Modern Warfare*, la *mimicry* est couplée à l'*ilinx*, et c'est le changement de cadre narratif évoqué plus haut qui est encore une fois la manifestation la plus visible de celui-ci. Dans ce jeu, comme dans ses suites et ses émules, si les mécaniques de jeu sont réalistes et sources de simulation, le cadre narratif se situant dans le futur est quant à lui source de vertige. Le vertige ici pour le joueur est celui de l'anticipation, de la projection dans une diégèse proche de la nôtre mais néanmoins fictionnelle, sorte d'uchronie à court terme, crédible mais irréaliste. Cette uchronie peut s'avérer déstabilisante pour le joueur, qui à n'en pas douter recherche cette déstabilisation. Ainsi le vertige d'ordre moral décrit par Caillois peut être rapproché de celui du « texte de jouissance » évoqué par Roland Barthes :

[Le texte de jouissance] met en état de perte, déconforte (peut-être jusqu'à un certain ennui), fait vaciller les assises historiques, culturelles, psychologiques, du lecteur, la consistance de ses goûts, de ses valeurs, de ses souvenirs, met en crise son rapport au langage. (Barthes, 1973 : 23)

Ici, et c'est ce qui peut être mis en rapport avec les jeux de notre corpus, c'est moins de malaise kinétique que de véritable vertige moral, ou mental, qu'il est question. C'est bien de ce dernier que traitent ces pages, qui se penchent de la forme, parfois acrobatique, de l'expérience de jeu, pour mettre en évidence le fond vertigineux historique et culturel de ces jeux. À ces adjectifs nous ajoutons ceux d'idéologique et de politique, tant ces jeux mettent en scène et transmettent une façon bien particulière de considérer certains éléments de géopolitique récents.

Si l'évolution en ce qui concerne les trois tendances décrites dans l'introduction de cette thèse ne se conçoit pas comme un système applicable automatiquement à tous les *FPS*, et surtout à toutes les franchises de jeux relevant de ce genre, il est intéressant de constater que les changements subis par des séries de jeux comme *Medal of Honor* et *Call of Duty* ont également affecté une série de jeu comme *Doom*. En effet, le troisième opus de cette série, *Doom 3*, publié en 2004 a pu marquer les joueurs par le réalisme accru qu'il leur proposait, par opposition à l'exubérance des mécaniques de jeu des deux précédents volets de la série (Krcmar, Farrar & McGloin, 2011).

La première des conclusions que nous pouvons provisoirement tirer de ceci est que l'évolution vers toujours plus de simulation semble être une évolution naturelle dans les séries

de *FPS* de guerre ayant pu publier plus de deux opus. Ici les évolutions technologiques donnent des possibilités accrues à ce *ludus* qu'est le programme informatique et ces possibilités accrues sont utilisées par les développeurs pour augmenter les qualités de simulation de leurs jeux. La deuxième conclusion que nous pouvons provisoirement esquisser est que les changements en matière de *mimicry* et d'*ilinx* sont impulsés par des changements en apparence plus formels et moins conséquents, et en tout premier lieu par l'évolution du cadre narratif des jeux. Si l'évolution au fil des années dans une franchise comme *Call of Duty* vers toujours plus de contemporanéité, voire de futurisme, délaissant ainsi un rejeu incessant des batailles de la Seconde Guerre Mondiale, est une façon de rapprocher les préoccupations des joueurs avec leurs occupations ludiques, c'est également l'occasion d'augmenter la dose de vertige exubérant décrit par Caillois, dans des jeux qui s'étaient jusqu'alors construits sur une simulation toujours plus précise du passé. La troisième et dernière conclusion que cette réflexion sur la classification créée par Caillois appelle est à mettre en parallèle avec les recettes engrangées par les séries de jeux qui nous intéressent dans ce travail de thèse. Ces recettes n'ont fait qu'augmenter au fil des années, jusqu'à dépasser régulièrement le cap du milliard de dollars de recettes gagnés en quinze jours avec *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Et cette augmentation a coïncidé avec l'apport au fil des ans de plus d'*ilinx* dans des jeux qui auparavant avaient la *mimicry* comme préoccupation unique. Si l'alliance entre vertige et simulation façonnée au fil des années n'a pas toujours été heureuse, un jeu comme *Battlefield 2142* (2006) restant ainsi assez confidentiel par exemple, une certaine alchimie semble avoir été trouvée en 2009 avec la publication de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, acclamé à la fois par les joueurs et la critique spécialisée. Cette alchimie subtile a été depuis une source de rentabilité financière certaine pour les éditeurs de ces jeux, qui ont depuis fait de nombreux émules.

Une telle rentabilité a ainsi poussé d'autres studios de développement à se lancer dans la brèche ouverte par *Call of Duty 4: Modern Warfare* et sa suite. L'exemple le plus représentatif de cet engouement relativement récent pour les jeux de tir en vue subjective dont l'histoire se déroule dans un futur proche est peut-être le jeu *Homefront* (2011) développé par Kaos Studio et distribué par THQ en 2011. De façon assez sinistre, les développeurs de *Homefront* ne pouvant pas rivaliser en termes de graphismes, d'originalité ou de moyens financiers avec leurs concurrents, le jeu semble tout miser sur les éléments politiques et idéologiques qui parsèment les *Call of Duty* et autres *Battlefield*. En d'autres termes, les développeurs d'*Homefront* n'ayant pu rivaliser avec leurs concurrents sur le plan de la simulation, de la

crédibilité autant visuelle que kinétique de l'interaction proposée au joueur, ont décidé de tout miser sur le sentiment de vertige. Ce vertige est, comme nous l'avons vu, d'abord créé par l'anticipation et le déplacement du cadre narratif vers un futur proche et incertain plutôt que vers un passé glorieux. Pour autant, ce vertige est à notre avis également né des composantes idéologiques très marquées du discours présent au cœur des différents *Call of Duty*, *Medal of Honor*, et *Battlefield* les plus récents.

Le jeu de Kaos Studio propose ainsi au joueur d'incarner un résistant américain qui, en 2027, tente de combattre l'occupation des États-Unis par la Corée du Nord, résultat d'une Troisième Guerre mondiale dont Kim Jong-Il serait sorti vainqueur. Si *Call of Duty 4: Modern Warfare* suggérait la guerre froide par endroits, *Homefront* n'est que patriotisme et triomphalisme, et les situations dans lesquelles est mis le joueur frisent régulièrement le ridicule. On y retrouve tous les clichés de l'épopée survivaliste : une séquence qui pousse le joueur à regarder des soldats nord-coréens s'en prendre à des civils américains qu'ils finissent par exécuter, et une autre qui force le joueur à se cacher dans une fosse commune par exemple, le tout parsemé de dialogues qui peuvent se résumer ainsi « les Nord-coréens sont méchants ». Si en jouant à *Homefront* l'on peut croire pendant quelques temps y déceler la trace d'un éventuel second degré, l'on est vite détrompé par le patriotisme assumé et affiché du jeu qui ne semble rien devoir à l'humour.



Un « camp de rééducation » futuriste dans le jeu *Homefront*

Ce n'est pas un hasard si le scénario de *Homefront* a été écrit par John Milius, qui avait déjà réalisé le film *Red Dawn* en 1984, monument du cinéma politisé, réactionnaire et anti-communiste, qui mettait en scène un scénario (de John Milius également) très semblable à celui du jeu vidéo. Nous pouvons nous demander si l'avortement du projet de John Milius de réaliser un *Red Dawn 2*, qui se voulait être une réécriture du premier, ne l'a pas poussé à faire de *Homefront* une version vidéoludique de ce projet cinématographique qui a tardé à voir le jour. Ce second *Red Dawn* a finalement été réalisé par Dan Bradley en 2012, et a en fait été un *reboot*, une mise à jour du premier film. Dans ce second film, ce ne sont plus les forces armées russes qui envahissent les États-Unis, mais des troupes nord-coréennes, et si à une nation ennemie s'est substituée une autre, c'est bien une ancienne « peur du rouge » qui reste le moteur premier de ce nouveau *Red Dawn*. C'est sans doute la constance de ce moteur idéologique qui explique le choix de la Corée du Nord comme envahisseur, les tensions entre la Russie et les États-Unis étant bien moins tangibles en 2012 que lors de la sortie du premier film *Red Dawn*. Les liens entre jeux de tir en vue subjective et le film réalisé et écrit par John Milius en 1984 étaient déjà présents avant *Homefront*, et ce principalement dans *Call of Duty: Modern Warfare 2*. La scène de l'arrivée des troupes ennemies sur le territoire américain, parachutées directement sur une ville de banlieue américaine, est ainsi reprise très explicitement dans le jeu publié en 2009. D'autres références au film de John Milius sont également présentes dans ce jeu et dans cette séquence en particulier, celle-ci étant nommée *Wolverines* par exemple, renvoi direct au nom de l'équipe de football (et au cri de guerre) des lycéens de *Red Dawn*. Ce vertige idéologique, cet *ilinx* très politisé, qui joue ici sur la peur très concrète des nations communistes, n'est ainsi pas exclusif aux jeux vidéo mais se retrouve dans d'autres productions à la fois antérieures et relevant d'autres *media*. Que des conflits fictifs soient portés sur des écrans de cinéma ou d'ordinateur, la rhétorique de la peur reste sensiblement la même. L'étendue des liens qui peuvent être observés entre les *Call of Duty* les plus récents et des films comme les deux *Red Dawn* sera exposée avec plus de détails dans la dernière partie de ce travail de thèse. Il apparaît cependant intéressant de noter pour l'instant à quel point la construction d'un récit qui reposent sur un vertige de « politique-fiction » – en l'espèce une incarnation à l'écran d'un conflit entre les blocs de l'Est et de l'Ouest, qui ne serait plus froid mais semblable à des conflits conventionnels – est visible dans certains des *FPS* de la fin des années 2000, mais n'a pas été créé à cette occasion (Rosenberg, 2009).

Mathieu Triclot, dans la citation donnée précédemment, décrivait ce qu'il appelle « l'effet de

choc » créé par ces « blockbusters au carré » que sont les *Call of Duty* et autres *Battlefield*, c'est exactement l'effet qu'ont cherché à créer les développeurs de *Homefront* en plongeant le joueur au cœur du cauchemar. Cet « effet de choc » a pour double emploi de faire parler du jeu dans les médias, et de masquer les lacunes d'une production qui tente de profiter du succès de ses concurrents en se plaçant dans leur sillage, sans pour autant en avoir les mêmes qualités ludiques, préférant à un vertige de la simulation le « vertige du réel » de son discours, et en particulier des implications politiques de ce dernier, à travers le récit catastrophiste et survivaliste qu'il propose. Le virage négocié par les jeux de tir en vue subjective d'Activision et d'Electronic Arts n'aura donc pas seulement transformé les jeux issus des franchises les mieux installées du genre, mais aura également donné des idées à d'autres studios de développement qui se sont mis, avec plus ou moins de succès, à proposer à leur tour leurs visions de conflits fictifs se déroulant dans un futur proche. Ces jeux vidéo ne sont pas les premiers à proposer aux joueurs un rejeu plus ou moins évident d'événements contemporains ou relevant du passé récent. En 1992 déjà, le jeu *Dune* (1992) créé par le studio français Cryo Interactive, et édité par Virgin Interactive, renvoyait à la première guerre du Golfe de façon assez explicite :



Image tirée d'un reportage de la chaîne CNN, 1991 (source image : cnn.com)



Image tirée du jeu *Dune*, 1992

La singularité de *Dune* par rapport aux jeux vidéo qui nous intéressent plus particulièrement dans ce travail tient au fait que les rapprochements qui peuvent être faits entre les conflits armés au Moyen-Orient du début de la décennie 1990 et ce jeu, ne sont que formels, et notamment visuels. Philippe Ulrich, cofondateur de Cryo Interactive et concepteur du jeu avoue s'être inspiré des images de la chaîne de télévision CNN à de multiples occasions durant le développement de *Dune* (Flavigny & Seguin, 2010). Ainsi, entre autres, la

retranscription à l'écran du peuple indigène de la planète imaginée par Frank Herbert, les *fremen*, et en particulier de ses soldats d'élite, les *feydakin*, est largement inspirée des images de combattants retransmises par la chaîne de télévision américaine durant la première guerre du Golfe.

Bien que très inspiré d'un conflit réel sur le plan visuel, le jeu *Dune* se garde bien de créer d'autres liens avec ce conflit, et là où il est possible de prêter à des jeux comme *Call of Duty: Modern Warfare* des intentions politiques voire idéologiques, le jeu *Dune* semble seulement s'inspirer d'un conflit armé, contemporain à sa création, en vue d'offrir plus d'immersion au joueur à travers des représentations qui lui sont familières. Entre *Dune* et la série des *Call of Duty: Modern Warfare*, c'est avant tout le temps d'appropriation d'un événement réel dans un jeu vidéo qui a changé. Si *Call of Duty 4: Modern Warfare* et ses suites ont mis plus de cinq ans pour s'emparer des questions du 11 septembre et des conflits armés qui s'en suivirent, d'autres jeux plus anciens comme *Dune* ont mis moins d'un an à faire de même. Cette différence s'explique avant tout par le passage d'un artisanat vidéoludique, avec des studios de développement de petite taille, généralement centrés autour d'une personnalité centrale (ici Philippe Ulrich), aux grosses structures actuelles qui ont peu à peu amené les jeux vidéo au rang d'industrie du divertissement au sens premier du terme.

Bien avant *Dune*, à l'époque des jeux programmés en langage dit BASIC, au milieu des années 1970, les jeux étaient suffisamment simples pour que les joueurs les programment eux-mêmes (Triclot, 2011 : 115-117). Les programmes qui donnaient corps aux jeux à l'écran étaient communément vendus sous formes de magazines ; il suffisait aux joueurs de recopier les lignes de code correctement pour avoir un jeu fonctionnel. Cette étape, aussi fastidieuse fut-elle, n'en était pas moins relativement rapide comparée à la situation des décennies suivantes. Dans les années 1980 et 1990, il a progressivement fallu des équipes de plus en plus larges pour créer des jeux toujours plus impressionnants pour des joueurs toujours plus exigeants, de telles créations mettant plusieurs mois, voire années à se concrétiser. Aujourd'hui il se déroule parfois presque une décennie entre le moment de la mise en chantier d'un jeu vidéo et celui de sa publication (*Diablo 3*, *Starcraft 2*, publiés respectivement en 2010 et 2012, en sont de bons exemples). C'est sans doute cette industrialisation progressive, et la tendance des studios de développement à s'agrandir toujours plus – un studio de développement lambda emploie aujourd'hui plusieurs centaines de personnes, sans compter le travail sous-traité à des tiers – qui explique ce laps de temps de plusieurs années entre un

phénomène et sa réappropriation vidéoludique. C'est ce délai toujours plus grand entre la décision de créer un jeu vidéo et la publication de celui-ci qui explique que des événements aussi marquants que ceux du 11 septembre 2001 et les conflits armés qui en découlèrent mirent plusieurs années à se manifester dans des jeux vidéo à gros budget tels que *Call of Duty 4: Modern Warfare*, publié en 2007.

Une autre possibilité, moins prosaïque, tiendrait au fait que si les éléments empruntés par les développeurs de *Dune* au réel sont avant tout esthétiques, et visent principalement à mieux mettre en marche l'imagination du joueur en lui rappelant des conflits bien réels, les renvois au réel dans les jeux *Call of Duty* les plus récents représentent plus que cela. Ces jeux empruntent ainsi plus à un certain discours et à des prises de positions politiques et idéologiques au réel que des éléments visuels. Utiliser des éléments réels pour élaborer un discours idéologique n'est pas à placer sur le même niveau que des emprunts ou allusions avant tout visuels. Dans le cas des jeux qui composent le corpus de ce travail, les liens entre réel et fiction sont ainsi autant textuels et narratifs (en matière de cadre du récit, mais aussi d'intrigue notamment) que visuels. De plus, ces liens sont intégrés au cœur du récit de ces jeux, sont un des mécanismes premiers de la volonté des développeurs de transmettre un discours idéologique marqué, que cela soit fait de façon plus ou moins implicite. Si nous aborderons plus en détail ce point dans la troisième partie de ce travail, notons dès à présent que dans le cas des *FPS* les plus récents, et notamment de la série des *Call of Duty*, le « temps de latence » entre des événements comme ceux du 11 septembre 2001 et des conflits militaires qui en découlèrent s'explique par la lenteur de la mise en chantier d'un jeu vidéo moderne tout autant que par la volonté d'intégrer ces événements dans une entreprise de transmission idéologique. L'étude des rouages sur lesquels reposent cette transmission est l'objet de la troisième partie de ce travail de thèse qui se concentre sur des séquences des trois jeux *Modern Warfare*. Avant cela, il nous faut nous pencher sur une autre spécificité du *medium* jeu vidéo : son fonctionnement « textuel » au sens de texte informatique, par opposition à ce que nous appellerons le « texte en jeu », réflexion qui nous sera particulièrement utile dans la dernière partie de ce travail.

DU TEXTE A L'ECRAN

Dans l'optique d'analyser ce qui caractérise ce discours des trois jeux *Modern Warfare* et de comment celui-ci est transmis dans la troisième partie de ce travail, nous nous penchons ici sur une autre des spécificités des jeux vidéo en tant que *medium* : ce sont des programmes informatiques. Si cet aspect va de soi, et qu'il a déjà été évoqué à plusieurs reprises auparavant, il reste néanmoins un élément incontournable à étudier. Ce qui est visible et actionnable à l'écran est transmis par les éléments textuels inscrits dans les lignes de codes qui donnent vie à ces expériences de jeu, programmés dans le logiciel. Même si le corpus de jeux sur lequel se base ce travail ne sera pas analysé sur le plan de la programmation, mais sur celui de l'expérience de jeu, des résultats concrets de cette programmation à l'écran, il apparaît opportun d'« ouvrir le capot » de ces jeux pour se pencher sur leurs fonctionnements.

Ces lignes de codes, ces rouages au cœur des jeux, ont des répercussions très directes sur ce qui est visible et actionnable à l'écran par le joueur. Afin de mieux cerner ces répercussions, le plus simple est, à l'instar de Caillois, de se placer du côté du joueur et de la place qui lui est accordée en fonction de ce qui est inscrit dans ces lignes de code. Nous reprenons ici comme point de départ l'idée et la terminologie de dualité exprimée par Espen Aarseth entre les éléments textuels et les éléments scripturaux qui coexistent en matière de cybertextes (Aarseth, 1997 : 40-65). Aarseth appelle *scriptons* les éléments d'un texte tels qu'ils apparaissent au lecteur et *textons* les éléments tels qu'inscrits matériellement dans un texte :

Un texte, alors, est tout objet ayant comme fonction première de relayer verbalement des informations. De cette définition découlent deux observations : (1) un texte ne peut pas opérer indépendamment d'un médium matériel, ce qui influence son fonctionnement, et (2), un texte ne constitue pas une correspondance exacte avec les informations qu'il transmet. Il faut ici comprendre information comme une série de signes, ces signes peuvent (mais ne le font pas nécessairement) avoir du sens pour celui qui les observe. **Il est utile de faire la distinction entre ces signes comme ils apparaissent au lecteur et comme ils existent dans le texte, ces signes pouvant être différents dans les deux cas.** En l'absence de meilleures dénominations, j'appelle les signes tels qu'ils apparaissent au lecteur *scriptons* et les signes tels qu'ils sont inscrits dans le texte *textons*. (Aarseth, 1997 : 62)¹⁷

¹⁷ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « A text, then, is any object with the primary function to relay verbal information. Two observations follow from this definition: (1) a text cannot operate independently of some material medium, and this influences its behavior, and (2) a text is not equal to the information it transmits. Information is here understood as a string of signs, which may (but does not have to) make sense to a given observer. It is useful to distinguish between strings as they appear to readers and strings as they exist in the text, since these may not always be the same. For want of better terms, I call the former *scriptons* and the later

Puisque les jeux vidéo sont une forme parmi d'autres de cybertextualité, nous faisons ici nôtre cette distinction fondamentale qui rappelle celle de la différence entre signifiant et signifié faite par les linguistes structuralistes. Nous ne reprenons néanmoins ici ni la terminologie d'Aarseth, ni celle de cette branche de la linguistique, préférant parler d'éléments textuels et scripturaux. Si les éléments textuels sont inscrits dans la matrice du jeu par ses développeurs, comme expliqué précédemment, les éléments scripturaux sont *a contrario* ceux qui sont directement présentés aux joueurs par l'intermédiaire de l'écran. La dénomination d'« éléments textuels » peut apparaître de prime abord trompeuse, aussi il nous semble opportun de clarifier cet aspect dès à présent. « Textuel » renvoie ici aux *textes* informatiques que sont les programmes, aux lignes de codes qui forment le *texte* intermédiaire permettant de faire dialoguer les développeurs du jeu et l'ordinateur (du joueur). Dans ce travail, le terme *texte* renverra toujours à cette matrice logicielle et non à ce qui peut être lu à l'écran. Le cas échéant, la dénomination *texte en jeu* sera employée pour bien différencier l'outil textuel informatique et le résultat, potentiellement textuel lui aussi, qui peut être visible à l'écran. Nous subdiviserons les éléments scripturaux en deux catégories : les éléments préfabriqués et les éléments complétés. Les éléments préfabriqués sont simplement proposés au joueur et prennent tout leur sens une fois que le joueur interagit avec ceux-ci. Les éléments complétés sont le résultat de l'interaction du joueur avec ces éléments préfabriqués. Les éléments préfabriqués sont semblables à des interrupteurs ouverts, qui n'ont comme fonction que d'attendre que le joueur configure les éléments qui lui sont proposés dans l'espace ludique d'une certaine façon afin de pouvoir s'activer, généralement en envoyant au joueur un signal clair sur la fermeture de cet interrupteur. Dans un jeu d'aventure par exemple, de nombreux personnages non-joueurs, incarnés par la machine, ne font qu'attendre patiemment que le personnage incarné par le joueur entame une discussion avec eux, complétant ainsi un premier élément préfabriqué. Ensuite, si ces personnages non-joueurs proposent, comme bien souvent, à l'utilisateur une tâche à accomplir, ceci enclenche un autre élément préfabriqué, ouvre un autre interrupteur que le joueur sera encouragé à refermer, produisant ainsi une interaction – ou plutôt un sentiment d'interaction – entre le logiciel de jeu et son utilisateur.

C'est ce va-et-vient entre le joueur et le programme informatique qu'est le jeu vidéo, par l'intermédiaire d'éléments scripturaux préfabriqués puis complétés, dont la complétion engendre l'apparition de nouveaux éléments préfabriqués, qui permet d'affirmer que de tels

jeux sont des cybertextes au sens ou Aarseth les entend, sens qui est similaire à celui donné par Norbert Wiener (1948) au terme *cybernétique*. Chez Aarseth, comme chez Wiener et comme dans ce travail, les notions de cybernétique et de cybertextualité renvoient au fonctionnement en autonomie d'un système (biologique, mécanique, textuel ou informatique) qui automatise des opérations en fonction de ce qui lui est demandé par un utilisateur, puis qui transmet les résultats de ces opérations à celui-ci. Le jeu vidéo se démarque sur ce point d'autres productions culturelles plus classiques comme le cinéma ou la littérature non-cybertextuelle en ce sens que la participation active du joueur est requise pour faire avancer les choses (et en tout premier lieu l'histoire) (Aarseth, 1997). L'on pourrait arguer que l'interprétation, la compréhension et la reconstruction du récit à travers le jeu du montage, dans le cas d'un film par exemple, requièrent elles aussi une certaine participation, un effort de la part du spectateur, sans quoi le film ne resterait qu'une somme d'images en mouvement. Pour autant, nous emprunterons ici encore un concept à Espen Aarseth en faisant pour l'instant la distinction entre effort trivial et non trivial, ou « ergodique ». Le terme de texte ergodique renvoie à un texte qui requiert de la part de l'utilisateur l'accomplissement d'actions qui sont communes – voire indispensables – en matière de jeux vidéo, comme actionner un périphérique de contrôle pour interagir avec l'univers virtuel qui est proposé au joueur. Néanmoins, ces efforts ergodiques ne sont pas limités aux jeux vidéo, mais concernent également d'autres aspects de notre monde moderne tels que les hypertextes par exemple, ou plus généralement – et c'est l'objet d'étude d'Espen Aarseth – les cybertextes de toutes natures¹⁸.

La source de cette différence fondamentale est bel et bien la présence de ces éléments préfabriqués présents dans la matrice du logiciel jeu vidéo, éléments à compléter par le joueur et qui en retour lui proposent de nouveaux éléments préfabriqués. Espen Aarseth se place dans la peau de l'utilisateur pour expliciter l'essence de cette profonde différence :

Le lecteur, aussi engagé qu'il puisse être dans le développement de l'intrigue, est impuissant. À l'image du spectateur d'un match de football, il peut spéculer, conjecturer, extrapoler, voire même crier des injures, mais il n'est pas un joueur. Tout comme le passager d'un train, il peut étudier et interpréter le paysage toujours changeant, il peut fermer les yeux et se reposer lorsqu'il le désire, et même enclencher le mécanisme d'arrêt d'urgence du train et en sortir, mais il n'est pas libre de modifier les rails pour voyager dans une autre direction. Il ne peut avoir le plaisir d'influence

¹⁸ Dans le travail d'Aarseth, « texte » ne renvoie pas à la forme matérielle du livre ou du manuscrit, mais à la notion de système matériel permettant la transmission et la réception de signes verbaux. Ce système est construit autour de trois composantes : le support (matériel), les signes verbaux, et ce qu'Aarseth appelle l'« opérateur » (lecteur, joueur, utilisateur, etc.) (Aarseth, 1997 : 19-22).

du joueur ; « Voyons ce qui se passe si je fais ça. » Le plaisir du lecteur est le plaisir du voyeur, un plaisir sûr mais impuissant.

Le lecteur d'un cybertexte, d'un autre côté, n'est pas dans une position aussi sûre, et on peut ainsi affirmer qu'il n'est pas un lecteur. [...] l'effort et l'énergie que requiert l'utilisation d'un cybertexte déplacent le curseur de l'interprétation vers l'intervention. Essayer de connaître un cybertexte est un investissement personnel improvisé qui peut aboutir à une connaissance intime de ce texte ou à l'échec. (Aarseth, 1997 : 4)¹⁹

Ce sont ces éléments préfabriqués et complétés qui permettent aux jeux vidéo d'entretenir l'illusion d'influence, d'interactivité, qui, bien que véritable, n'est jamais infinie ou parfaite, mais est toujours limitée, prévue d'avance. À ces deux catégories, il convient d'ajouter ce que nous appellerons les « éléments scénaristiques » : ceux-ci ne sont ni le réceptacle ni le résultat de l'interaction du joueur, mais des éléments totalement indépendants des actions de celui-ci. La plupart de ces éléments scénaristiques sont communément appelés *cutscenes* ou cinématiques, et prennent généralement la forme de saynètes qui entrecoupent l'activité ludique. Ces saynètes étaient principalement présentes comme des récompenses dans les jeux vidéo les plus anciens, consommés à une époque où les possibilités graphiques des ordinateurs et consoles de jeu relevaient encore de la fascination pour les consommateurs. En plus de cet aspect de récompense, ces *cutscenes* permettent de faire avancer l'histoire d'un jeu en présentant au joueur, de façon filmique, les développements du récit, développements généralement issus des actions du joueur. Aujourd'hui, de tels éléments scénaristiques sont toujours présents et continuent à servir de récompense pour les efforts du joueur, ainsi qu'à faire avancer l'histoire, mais ils se retrouvent de plus en plus imbriqués à l'intérieur des séquences ludiques, interrompant brièvement les possibilités d'interaction du joueur, sans pour autant être une cinématique ou *cutscene* à proprement parler. Ces éléments scénaristiques brefs servent en majeure partie à faire avancer l'histoire ou à souligner un des aspects de cette histoire.

Dans un but de clarté voici un exemple d'une séquence de jeu, découpée en différentes parties, et analysée sous l'angle de ces trois catégories d'éléments :

¹⁹ Notre traduction : « A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency brake and step off, but he is not free to move the tracks in a different direction. He cannot have the player's pleasure of influence; "Let's see what happens if I do *this*." The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent. The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. [...] the effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure. »

Evènements en jeu	Catégories d'éléments
Une paroi rocheuse bloque le chemin du joueur	Préfabriqué (a)
Le joueur escalade cette paroi rocheuse	Complété (a)
En haut de celle-ci l'attend un antagoniste	Préfabriqué (b)
Cet antagoniste fait part de ses intentions de détruire le joueur	Scénaristique
Le joueur combat et vainc cet antagoniste	Complété (b)
Celui-ci révèle son terrible secret	Scénaristique
Une courte cinématique montre la mort spectaculaire de l'antagoniste	Scénaristique

Les éléments préfabriqués et complétés fonctionnent, fort logiquement, par paires – (a) et (b) –, dans la pratique, il n'y a bien souvent qu'une seule et unique façon pour le joueur de compléter un élément préfabriqué. Les éléments scénaristiques, quant à eux, s'imposent comme des moyens de faire avancer l'histoire, ils peuvent survenir soit après les éléments préfabriqués et complétés, soit de façon concomitante, et dans une moindre mesure, ceux-ci peuvent être considérés comme des récompenses pour le joueur, à condition qu'ils soient suffisamment spectaculaires ou intéressants pour s'imposer comme tel. La concomitance d'éléments sur lesquels le joueur a une emprise et des éléments scénaristiques est une des caractéristiques majeures des jeux vidéo les plus récents, et en particulier des jeux du corpus de ce travail de thèse. Le tout dernier élément scénaristique de ce tableau est quant à lui plus classique, et renvoie plus à une certaine tradition d'éléments filmiques extraludiques récompensant le joueur.

Il convient d'ajouter aux éléments scénaristiques les diverses évolutions qui adviennent en jeu et qui ne sont pas les résultats des actions du joueur, comme par exemple le vieillissement d'un personnage dans un jeu de simulation de vie comme *Les Sims 3* (2009), ou encore tout ce qui est susceptible de se produire « hors champ » durant l'expérience de jeu, et qui est ensuite raconté au joueur sous une forme ou une autre. Ainsi, lorsque dans *Call of Duty: Modern Warfare* le joueur s'infiltré dans un camp ennemi et qu'une télévision allumée, placée quelque part dans le décor, relate en boucle les événements qui se sont déroulés entre deux des missions dans lesquelles le joueur a pris une part active, dans lesquelles il a eu une illusion d'influence, cette télévision et ce qui est transmis au joueur à travers elle sont considérés

comme des éléments scénaristiques.

Une autre façon de comprendre ces éléments scénaristiques est de les penser comme des éléments préfabriqués, qui se trouvent être complétés par la simple présence de l'avatar du joueur à un endroit donné (suffisamment près pour pouvoir entendre l'émission qui passe en boucle dans la télévision par exemple). En dehors de cette simple présence, les éléments scénaristiques ne requièrent aucune interaction, aucun effort, ce sont des éléments non-ergodiques intégrés à des éléments qui demandent au joueur un effort non trivial, ou qui suivent la complétion de ce type d'éléments dans le cas du déclenchement d'une cinématique après la réalisation d'une action de la part du joueur par exemple. Les dialogues entre les personnages non-joueurs et le joueur, ou entre plusieurs personnages non-joueurs, ainsi que les monologues, seront ici considérés comme des éléments scénaristiques en cela que ces éléments visent avant tout à faire avancer l'histoire du jeu ou à la compléter. De surcroît, ces événements, même s'ils font parfois appel au joueur (en donnant par exemple la possibilité de choisir ce que l'avatar à l'écran va répondre à un personnage qui l'interpelle) sont à proprement parler plus narratifs que ludiques, les possibilités de choix étant très limitées et imposant ces dialogues comme plusieurs récits potentiellement transmis au joueur plus que comme une invite à la participation non-ergodique de celui-ci. Il en va de même pour les éventuels écrits lisibles à l'écran, que ceux-ci soient résolument intradiégétiques (comme des manuscrits ou des livres actionnables et lisibles), ou qu'ils fassent partie des divers cinématiques et *cutscenes* parsemant une expérience ludique.

Il est intéressant de noter que, dans le cas de jeux qui proposent au joueur une illusion d'influence si légère que ces joueurs ont parfois plus le sentiment d'avoir affaire à un « film dont vous êtes le héros » plus qu'à un jeu vidéo à proprement parler, le terme consacré est celui de jeu « scripté ». Ce terme, emprunté à l'univers du cinéma, renvoie directement au nombre peu élevé d'éléments préfabriqués, dont la multiplicité peut donner un sentiment de liberté, et a contrario dont la rareté crée généralement une impression de « jeux en couloir » dans lesquels il s'agit surtout pour le joueur de déclencher une succession d'éléments scénaristiques nombreux et complexes, en complétant des éléments préfabriqués peu nombreux et représentant une difficulté triviale. Les jeux au cœur de ce travail de thèse, et en particulier la série des *Battlefield* sont connus chez les joueurs pour être des jeux très scriptés dans lesquels, en dehors du jeu en ligne à plusieurs, l'on élimine des ennemis et l'on avance dans des couloirs virtuels, comme l'on tournerait les pages d'un livre pour continuer à

explorer le récit qui nous est proposé. Les divers éléments scripturaux décrits ici, qu'ils soient préfabriqués, complétés ou scénaristiques, sont autant de façons de la part des développeurs de jeux vidéo de mettre en action un récit dont le joueur est à la fois spectateur et acteur, voire dans une certaine mesure narrateur.

Avant de passer à la deuxième partie de ce travail de thèse, il apparaît opportun de s'interroger sur le sens du terme d'ergodicité façonné par Espen Aarseth. Celui-ci le définit ainsi au début et à la fin de son ouvrage *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* :

La performance du [lecteur d'un texte non-ergodique] a lieu dans sa tête, alors que l'utilisateur d'un cybertexte implique également une performance extranoématique. Durant le processus cybertextuel, l'utilisateur effectue une séquence sémiotique, ce mouvement de sélection est un travail physique de construction que les divers concepts de 'lecture' ne décrivent pas. J'appelle ce phénomène l'ergodicité [...]. La littérature ergodique requiert un effort non trivial de la part du lecteur pour que ce dernier puisse progresser dans le texte. Pour que la littérature ergodique ait un sens en tant que concept, il doit y avoir une littérature qui n'est pas ergodique, dans laquelle l'effort fourni par l'utilisateur peut être qualifié de trivial puisque le lecteur n'a pas de responsabilités extranoématiques à l'exception (par exemple) des mouvements des yeux du lecteur et des pages à tourner de manière périodique et arbitraire. (1997 : 1)²⁰

L'œuvre d'art ergodique est une œuvre qui inclut de façon matérielle les règles de son propre usage, un tel objet est intrinsèquement constitué de conditions d'usage qui distinguent automatiquement les utilisateurs qui réussissent à l'utiliser et ceux qui n'y parviennent pas [successful and unsuccessful users]. (1997 : 179)²¹

À la lecture de ces définitions, il semble évident que l'ergodicité d'un texte – dans l'acceptation la plus large de la notion de texte – soit étroitement liée à la notion d'effort de la part de l'utilisateur, et en particulier d'effort concret et physique (extranoématique). Plusieurs problèmes se posent si nous nous en tenons à cette définition.

Le premier problème est que ce qui est sous-entendu par la seconde définition, est que la différence entre un cybertexte et un texte plus banal n'est alors pas forcément flagrante.

²⁰ Notre traduction : « The performance of [a nonergodic text reader] takes place all in his head, while the user of [ergodic] cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of 'reading' do not account for. This phenomenon I call *ergodic* [...]. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. »

²¹ Notre traduction : The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. »

Aarseth pose en effet l'ergodicité d'un texte comme étant le fait que celui-ci se présente à l'utilisateur accompagné d'un système de règles, et ce matériellement. Que penser alors d'un texte qui serait accompagné de son système de règles, implicite ou explicite, qui ne serait pas un système matériel ? C'est-à-dire d'un texte dont la compréhension requerrait un effort, certes noématique, mais néanmoins suffisamment important pour ne pas être négligé ? Un exemple courant est celui de la majorité des productions filmiques, dont la compréhension requiert la soumission à des règles précises, à des conventions établies, et en tout premier lieu à celle du montage. S'il nous apparaît trivial de savoir qu'entre deux séquences filmiques il peut y avoir une ellipse par exemple, ce n'est pas forcément si évident. Un utilisateur qui verrait son tout premier film, sans avoir l'habitude, la connaissance, ou simplement la notion de cette convention devrait fournir un effort très net pour s'approprier celle-ci, et donc pour jouir d'un objet à priori non-ergodique.

Ceci étant dit, l'ergodicité dans la définition d'Aarseth est avant tout affaire d'effort physique, effort rendu possible, ou requis, par un texte qui, matériellement, demande que cet effort soit fait du côté de l'utilisateur. Si cette notion de matérialité peut répondre au premier problème que nous venons de soulever, il reste néanmoins celui de la notion d'effort. À quel moment un effort passe-t-il la barrière entre trivial et non-trivial ? Si tourner les pages d'un livre est considéré par Aarseth comme un effort trivial, au même titre que les mouvements des yeux qu'impliquent la lecture d'un roman ou le visionnage d'un film, il est sous-entendu dans son ouvrage que l'utilisation de périphériques de contrôle dans le cadre des jeux vidéo, comme une manette ou un clavier et une souris, est une utilisation qui requiert un effort non-trivial. L'on pourrait tout d'abord considérer que ce qui est trivial pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre. Un enfant ne réussissant pas à tourner les pages d'un livre serait-il alors qualifié de « unsuccessful user » ? Un texte en braille est-il plus ergodique qu'un texte classique ? De manière moins caricaturale, il est ici opportun de se pencher sur la notion d'ergonomie tant elle est liée à celle d'effort. Le domaine de l'ergonomie ne se cantonne pas qu'aux espaces réels, mais s'intéresse également aux espaces virtuels, et notamment aux jeux vidéo. Si ces derniers sont parfois volontairement difficiles, ils n'en restent pas moins des expériences de plaisir ludique dans lesquels les notions d'accessibilité, d'ergonomie et de facilité d'utilisation ont toutes leur place (Buchheit, 2013). C'est bien à ce niveau que se situe la difficulté de qualifier ces cybertextes que sont les jeux vidéo comme des expériences ergodiques. Ces jeux visent si majoritairement à être simples d'accès et d'utilisation, que la notion même d'effort va à l'encontre du travail fait par les nombreux ergonomes des espaces virtuels. Le simple fait

d'accéder au cybertexte à l'aide d'une manette ne fait pas forcément de celui-ci une entreprise qui requiert un effort non-trivial. Une des raisons qu'en ce qui concerne ces cybertextes que sont les jeux vidéo la notion d'ergodicité s'avère problématique est ainsi la présence de conventions de *gameplay*, similaires à la convention du montage filmique évoquée plus haut. Aujourd'hui, par exemple, dans quasiment tous les jeux relevant du genre du *FPS*, sur ordinateur, la barre d'espace sert à faire effectuer un saut à l'avatar incarné par le joueur, le clic gauche de la souris sert à faire feu avec son arme (ou tout dispositif similaire), et le clic droit à viser de façon précise. Sans même considérer les avancées récentes en matière d'ergonomie du jeu vidéo, comme le fait que la création des interfaces visibles à l'écran soient aujourd'hui supervisées par des professionnels de la discipline, c'est le simple fait que cette norme de *gameplay* existe, la seule présence de cette convention, qui nous pousse à remettre en question l'idée de l'ergodicité des cybertextes que sont les jeux vidéo :

Enfin, les touches à actionner sur les claviers ou la souris ou les manettes de jeux se sont vues attribuées des fonctions identiques de jeux en jeux. Dans chaque jeu de tir, les mêmes touches servent aux mêmes actions de base, réduisant les coûts d'apprentissage des modalités de contrôle mécanique. (Mauco, 2012 : 704)

Si l'on est un bon joueur de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, l'on sera à n'en pas douter un bon joueur de toutes les suites de ce jeu, le *gameplay* n'évoluant que très peu au fil des différents opus. De plus, si l'on a assimilé et maîtrisé le *gameplay* d'un jeu *Call of Duty*, l'on aura que peu d'effort à fournir pour maîtriser celui d'un *Battlefield* ou d'un *Medal of Honor*, ou de n'importe quel autre jeu relevant du genre du *FPS*, leurs différents *gameplays* étant en réalité très similaires. De la même façon que lorsque l'on sait – ou peut – tourner les pages d'un livre, l'on sait tourner toutes les pages de tous les livres, lorsque l'on sait jouer à un jeu de tir à la première personne, l'on sait jouer à tous les jeux vidéo relevant de ce genre. D'aucuns pourraient arguer que cet aspect conventionnel des *gameplays* des différents genres de jeux vidéo tirent la difficulté vers le bas, rendant triviale l'expérience de jeu plus que l'effort physique demandé aux joueurs. Que penser alors de cette notion d'effort non-trivial des cybertextes telle que posée par Espen Aarseth dans l'ouvrage cité plus haut ?

Si l'effort extranoématique requis pour *apprendre* à jouer à un jeu vidéo peut être non-trivial – et nous en aurons tous fait l'expérience à un moment ou à un autre, que cela nous concerne personnellement ou que cela concerne l'un de nos proches – une fois les conventions de *gameplay* maîtrisées, l'effort s'atténue de façon très nette, voire totalement. Il nous semble ainsi problématique d'opposer l'effort fourni par l'utilisateur d'un texte « classique » et celui

fourni par un joueur d'un *FPS* « classique » sur le plan de la difficulté en prenant ainsi en compte les notions d'ergonomie, de convention, et surtout d'habitude.

Ainsi, si nous ne cherchons pas à retirer aux jeux vidéo leur appartenance à la catégorie des cybertextes, telle que définie par Espen Aarseth, il nous semble que l'ergodicité de ce type de cybertextes, par le succès toujours plus grand de ceux-ci, la diversité et la multiplicité de leurs manifestations, ainsi que la place grandissante qu'ils prennent dans nos vies, n'existe tout simplement pas ou plus. Dans le cadre des travaux de recherches effectués par Espen Aarseth sur des cybertextes informatisés complexes, comme les jeux vidéo relevant du genre des MUDS, ou des livres à configurer comme *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, la rareté (ou le caractère unique) de ces cybertextes rend la notion d'ergodicité plus pertinente qu'en ce qui concerne les jeux vidéo modernes. L'ergodicité n'est ainsi pas ce qui permet de définir la spécificité des jeux vidéo. Selon nous, et pour reprendre la définition de ces jeux que nous avons proposée dans l'introduction de ce travail, c'est la particularité de ce *medium* de mettre simultanément en œuvre des composantes narratives, visuelles, et interactives ou ludiques qui permet d'en définir la spécificité. Chacune de ces composantes séparément et de manière combinées, sont à même de transmettre à l'utilisateur de ces jeux un point de vue politique et idéologique sur le monde. Nous aborderons dans la deuxième partie de ce travail des exemples de jeux vidéo qui véhiculent une certaine idéologie, après avoir pu nous pencher sur la définition que donne Louis Althusser de celle-ci.

DES JEUX PORTEURS DE NARRATION ET DE VERTIGE

C'est sur cette réflexion de la notion d'ergodicité des cybertextes d'Espen Aarseth que se termine la première partie de ce travail de thèse. Dans cette première partie, nous avons abordé plusieurs questions ayant trait à ce que sont les jeux vidéo qui nous seront utiles pour la suite. La première de celles-ci est la possibilité de considérer ces jeux comme étant – à de rares exceptions – au moins en partie des récits. Nous souscrivons ainsi à l'idée que l'utilisateur de jeu vidéo « joue un récit déjà partiellement écrit » (Letourneux, 2005 : 205). Puisque ces jeux possèdent ainsi une capacité de narration, ils sont alors à même de produire un discours grâce à cette possibilité narrative. Nous poursuivrons ce questionnement sur les possibilités de représentations fictionnelles du jeu vidéo à propos de l'image dans le jeu vidéo dans la deuxième partie de ce travail, en veillant toutefois à nous garder de toute « violence interprétative ». La réflexion amorcée dans cette première partie sur la compatibilité entre jeu et récit nous permettra également par la suite de nous pencher sur la manière dont de telles représentations en jeu sont construites et de comment elles fonctionnent.

Nous avons pu dans cette première partie proposer une réflexion sur les jeux de tir à la première personne en tant que genre, nous avons ainsi pu affirmer que les jeux qui composent le corpus de ce travail font partie d'une tendance relativement récente qui se définit par le cadrage narratif de l'action de ces jeux, à mi-chemin entre réalité et fiction. Ce cadrage narratif relativement nouveau, ainsi que le succès commercial des jeux qui y ont recours est à attribuer aux innovations des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*. Nous verrons dans la suite de ce travail que cette dynamique de production de jeux vidéo dans lesquels événements réels et fictifs se mélangent participe de la transmission d'un certain nombre de valeurs et de prises de positions politiques et idéologiques qui ne sont pas sans rapport avec le contexte de l'après 11 septembre.

Nous avons également abordé la question de la conception et du fonctionnement concret de ces programmes informatiques que sont les jeux vidéo à travers une réflexion sur la notion de *ludus* développée par Roger Caillois. De plus, à travers la classification des jeux qu'il a pu proposer, nous avons pu caractériser les *FPS* appartenant à la « troisième tendance » que nous avons pu décrire précédemment par l'alliance entre simulation et vertige qui s'y opère. Une telle évolution est cependant toujours tributaire du « ludus informatique » qui régit ce qu'il est

possible de percevoir lorsque l'on s'adonne à ces jeux tout autant que ce qu'il est possible d'y faire.

La notion d'ergodicité des cybertextes en général et des jeux vidéo en particulier, ainsi que les trois catégories d'éléments préfabriqués, complétés et scénaristiques abordées dans cette première partie nous serons particulièrement utiles dans la troisième partie de ce travail, lorsqu'il s'agira de se pencher sur les spécificités de la place du joueur dans les trois jeux *Modern Warfare*. Une autre spécificité des jeux qui forment le corpus de ce travail est le fait que le cadre de leur diégèse soit à mi-chemin entre la simulation du réel et le vertige prospectif qu'ils proposent. Cette particularité nous amène à nous pencher dans la deuxième partie de ce travail sur les liens qu'entretiennent les jeux vidéo de guerre avec le réel, en particulier avec le complexe-militaro-industriel. Ces jeux entretiennent ainsi des liens multiples avec le réel, notamment sur le plan des liens symbiotiques entre divertissement vidéoludique et le secteur de la défense et du militaire, mais également sur celui des représentations du réel que ces jeux construisent et transmettent aux joueurs.

PARTIE 2 : LES LIENS ENTRE LUDIQUE ET REEL

La connaissance des jeux vidéo rendra un jour les joueurs conscients du fait que les jeux ne sont pas dénués de contenu idéologique et les *advergames* joueront certainement un rôle dans cette prise de conscience en raison de leurs agendas.²²

Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative*

Après avoir posé les fondations qui nous serviront à l'analyse des jeux qui forment le corpus de cette thèse, nous abordons ici plus spécifiquement la question des jeux vidéo comme vecteurs potentiels d'éléments politiques et idéologiques. Nous reprendrons ici la définition de l'idéologie qu'a pu proposer Louis Althusser dans ses notes de recherches « Idéologie et appareils idéologiques d'État » : l'idéologie est pour lui « le système des idées, des représentations qui domine l'esprit d'un homme ou d'un groupe social » (1970 : 34), elle représente « le rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence. » (*Ibid* : 38) Cette définition fait immédiatement écho à l'intérêt que nous portons ici sur les particularités de la représentation de la guerre dans certains jeux vidéo américains. Nous aborderons plus en détail le travail de Louis Althusser par la suite, en particulier en ce qui concerne la notion d'Appareils Idéologique d'État et son application aux jeux vidéo qui nous occupent ici.

Avant cela, nous nous penchons ainsi sur les liens qu'entretiennent les mondes du jeu vidéo et de la défense américaine. Pour ce faire nous abordons tout d'abord les liens que les jeux vidéo et le « complexe militaro-industriel » entretiennent sur le plan de la création de ces programmes informatiques que sont les jeux vidéo. Nous verrons que ces liens synergiques, qui peuvent être retracés à l'origine même du *medium* jeu vidéo, sont toujours d'actualité en ce qui concerne certains jeux vidéo parmi les plus récents. Nous continuerons à nous intéresser aux liens qu'entretiennent certains jeux vidéo avec le réel en abordant ce que nous appelons le travail « culturel et idéologique » – reliant ainsi Lauter et Althusser – de tels jeux sur l'attitude des joueurs face à de véritables conflits. Nous étudierons ainsi la transmission idéologique que les jeux vidéo sont à même de produire lorsqu'ils représentent et retravaillent

²² Notre traduction : « Gaming literacy will some day make players aware that games are not free of ideological content and certainly *advergames* will play a role in this education because they have a clear agenda. »

le réel. Nous verrons en particulier qu'en mettant en scène et en jeu des conflits et des événements de manière idéalisée et aseptisée, certains jeux vidéo de guerre justifient l'existence même d'un « complexe du divertissement militaire » dont ils font partie :

La fin du monde bipolaire, dans les années 1980, suite à la chute de l'URSS, a conduit à légitimer la taille du complexe militaro-industriel américain. En l'absence de guerre, pour soutenir les crédits attribués au complexe militaro-industriel, il a fallu réorienter certaines de ses activités vers les secteurs de la recherche et du développement. D'où l'apparition du complexe du divertissement militaire, autrement dit d'une synergie entre l'armée et l'industrie des jeux vidéo. Les produits de cette collaboration sont les vecteurs d'une idéologie qui légitime aujourd'hui l'action des forces américaines. (Blanchon & Chelma, 2008 : 18)

L'enjeu de cette deuxième partie est ainsi d'aborder certains exemples de persuasions vidéoludique issues de ce « complexe du divertissement militaire », sur les plans politique, idéologique et militariste en particulier, mais également d'en étudier le fonctionnement et les rouages. Cette deuxième étape du travail de thèse nous permettra par la suite d'étudier de manière exhaustive ces mêmes éléments dans les jeux *Call of Duty: Modern Warfare* qui composent le corpus de ce travail. Dans cette optique, nous terminerons cette partie en nous intéressant aux particularités d'une approche des jeux vidéo qui cherche à faire de même : la rhétorique procédurale. Nous avons choisis d'aborder cette approche dans cette deuxième partie en raison de l'importance qu'elle accorde à la notion de persuasion (en particulier idéologique) en matière de jeux vidéo, une notion de première importance pour le travail que nous entendons mener à bien dans cette thèse. De plus, le formalisme au cœur de cette approche procédurale renvoie à certaines approches de l'objet jeu vidéo et de son analyse que nous avons pu aborder dans la première partie de ce travail. En étudiant ici cette manière de penser le jeu vidéo, nous pourrions réaffirmer l'intérêt de la méthode d'analyse que nous avons choisi d'adopter et son apport dans l'optique d'une étude de la transmission idéologique de certains jeux vidéo.

LE COMPLEXE MILITARO-INDUSTRIEL DU DIVERTISSEMENT

Pour débiter cette deuxième partie qui porte sur les liens entre secteurs publics et privés en matière de jeu vidéo, nous nous penchons sur quelques exemples de liens tangibles et concrets qui relient certains jeux vidéo américains avec le département de la défense américaine, son armée, et son industrie de l'armement. Nous nous attarderons ensuite sur les implications sur le plan idéologique et financier que de tels liens peuvent faire naître.

Les liens entre les jeux vidéo et la défense militaire américaine sont présents dès la création des premiers jeux vidéo, participant de ce que certains ont pu appeler le « réseau du divertissement militaro-industrio-médiatique » (Der Derian, 2009)²³ ou le « complexe militaro-industriel du divertissement » (Kline, Dyer-Witford, De Peuter, 2005 : 180 ; Lenoir, 2000)²⁴, des expressions dérivées de celle de « complexe militaro-industriel », utilisée par le président américain Dwight Eisenhower, ancien général de l'armée américaine, dans son discours de fin de mandat (1961) :

Cette conjonction d'un immense *establishment* militaire et d'une puissante industrie de l'armement est une nouveauté de l'expérience américaine. L'influence totale – économique, politique, et même spirituelle – se fait ressentir dans chaque ville, dans chaque chambre des représentants, dans chaque bureau du gouvernement fédéral [...] Nous devons nous prémunir dans les assemblées du gouvernement de l'acquisition d'une influence injustifiée, qu'elle soit sollicitée ou non, de la part du complexe militaro-industriel. (Eisenhower, 1961)²⁵

Nina Huntemann, productrice du film documentaire *Game Over : Gender, Race & Violence in Video Games* rappelle dans une *interview* accordée à Michelle Barron que toutes sortes de jeux sont en liens avec des conflits militaires : « Que vous jouiez aux Échecs [...] à un jeu comme le Go [...] ou encore à un jeu de plateau comme Risk ou Axis and Allies, vous êtes fondamentalement en guerre [...]. La différence avec les jeux vidéo qui traitent de conflits militaires est qu'ils sont plus réalistes » (Barron, 2003)²⁶. À cette présence de la guerre dans des jeux aussi anciens que le Go s'ajoute une utilisation de simulations relevant du jeu, ou

²³ Notre traduction : « military-industrial-media-entertainment network. »

²⁴ Nous employons ici la traduction de « military-entertainment complex » de Tony Fortin (2006).

²⁵ Notre traduction : « This conjunction of an immense military establishment and a large arms industry is new in the American experience. The total influence – economic, political, even spiritual – is felt in every city, in every statehouse, every office of the federal government. [...] In the councils of government we must guard against the acquisition of unwarranted influence, whether sought or unsought, by the military-industrial complex. »

²⁶ Notre traduction : « Whether you're playing Chess [...] or a game like Go [...] or you're playing a board game like Risk or Axis and Allies, you're essentially at war [...] What is perhaps different about video games that deal with military conflict is they're more realistic. »

basées sur des jeux, à des fins d'entraînement, qui n'est ni nouvelle ni spécifique au jeu vidéo ou à l'utilisation de technologies numériques : « Les *wargames* sont des simulations combinant jeu, expérimentation, et performance. Le département américain de la défense a été l'un des premiers acteurs de la création de ces *wargames* depuis les années 1950. Cependant, des créateurs de jeux travaillant dans le secteur privé ont largement participé à la pratique de la création de jeux de simulation militaire, aussi bien avant qu'après l'avènement des jeux basés sur les technologies de l'informatique » (Lenoir & Lowood, 2002)²⁷. Des jeux de simulations de conflits militaires à des fins d'entraînement tels que *Kriegsspiel* (littéralement « le jeu de la guerre ») existent depuis le XVIII^e siècle (Chisholm, 1910). Si le terme « simulation » pourrait laisser entendre que l'utilisation des technologies permettant ces simulations est avant tout une utilisation « sérieuse », il nous faut rappeler ici que ce type d'expérience est recherché aussi bien par les acteurs de l'industrie du divertissement que par ceux de l'armée et de la défense. Le cas du simulateur de vol conçu par Edward Link, le « Link Trainer », est particulièrement intéressant sur ce point : la marine américaine possédait un seul exemplaire de cet équipement en 1932, tandis qu'on pouvait en dénombrer une cinquantaine dans les parcs d'attractions américains à la même date (Der Derian, 2009 : 90).

Plus récemment, le développement de certaines technologies à l'initiative du gouvernement fédéral américain comme celles de la réalité augmentée et des graphismes générés par ordinateurs en particulier (Lenoir, 2000) a permis l'essor du jeu vidéo de manière relativement expérimentale tout d'abord, puis en tant que *medium* et industrie à part entière par la suite. Une industrie commerciale dont les productions ont en retour participé à la création de logiciels de simulation pour l'entraînement de personnels militaires. Ce type de relation de va-et-vient et d'influence mutuelle entre des créateurs, des technologies et des besoins développés à des fins de loisir ou d'entraînement, est désigné par le terme de « réseau du divertissement militaro-industrio-médiatique » par James Der Derian dans son ouvrage *Virtuous War* (2009). Dans ce même ouvrage, il rappelle qu'une telle relation d'influence n'est pas nouvelle, on peut ainsi retracer l'origine de nombre de technologies qui nous sont aujourd'hui familières à des avancées militaires particulières. C'est le cas par exemple de l'ordinateur qui découle en partie du travail de décryptage effectué par les forces alliées durant la Seconde Guerre Mondiale, de la télévision qui n'est pas sans lien avec le

²⁷ Notre traduction : « War games are simulations combining game, experiment and performance. The U.S. Department of Defense (DoD) has been the primary proponent of war game design since the 1950s. Yet, commercial game designers produced many of the ideas shaping the design of military simulations, both before and after the advent of computer-based games. »

développement des technologies radar durant ce même conflit, ou encore plus récemment de l'utilisation de technologies laser (*laser tag*) pour l'entraînement militaire aussi bien que pour le divertissement (Der Derian, 2009 : xxxvi & 7).

Les liens entre industries publiques et privées comme celles de la défense et du divertissement ne sont ainsi pas spécifiques au *medium* jeu vidéo. Les divers « jeux de guerre » et simulations qui sont les produits de tels liens ne sont qu'une des manifestations des relations que le gouvernement américain a pu tisser au fil des années et des conflits avec l'industrie du divertissement au sens large (Stockwell & Muir, 2003 ; Halter, 2006 : xix). De plus, d'autres productions de l'industrie du divertissement ont pu être créées avec l'aval et la participation directe du gouvernement américain. C'est le cas, par exemple du film *Windtalkers* (Woo, 2002) dont certains passages et dialogues ont été retirés du script à la demande du département américain de la défense, qui a en échange participé à la production du film (Robb, 2002), ou de la série de films documentaires *Why We Fight* réalisés par Frank Capra durant la Seconde Guerre Mondiale. Durant cette période les liens entre Hollywood et le gouvernement américain se sont renforcés (Stockwell & Muir, 2003), et ont donné lieu à la création de films mélangeant des images de fiction et d'autres issues de véritables conflits, brouillant ainsi la frontière entre divertissement et propagande (Der Derian, 2009 : 163). Cependant, les liens entre les acteurs du jeu vidéo et de l'armée américaine sont particuliers en ce qu'ils sont ontologiques autant que symbiotiques :

La plupart des technologies qui sont utilisées aujourd'hui [1997] dans les jeux vidéo trouvent leurs origines dans la recherche militaire. Lorsque l'on s'intéresse aux brevets, il est virtuellement impossible de trouver un composant d'une machine d'arcade ou d'une console de jeu qui n'ait vu le jour en l'absence de subvention du département américain de la défense. (Herz, 1997 : 205)²⁸

Les jeux vidéo sont ainsi le produit direct de recherches en informatique conduites à des fins militaires (Crogan, 2003 : 278). Ces liens se sont ensuite renforcés, en particulier au cours des années 1990, durant lesquelles ils se sont concrétisés de manière plus poussée (Allen, 2011 : 41) :

Dans les années 1990, des intérêts économiques communs ont émergé, centrés sur le partage des opportunités qui découlent alors d'un développement technologique rapide. [...] En retour, l'industrie du divertissement fait de plus en plus coïncider ses intérêts avec ceux du

²⁸ Notre traduction : « Most of the technology that's now used in videogames had its origins in military research. When you trace back the patents, it's virtually impossible to find an arcade or console component that evolved in the absence of a Defense Department grant. »

gouvernement des États-Unis qui décide alors de s'adonner à un « libre échange » avec les productions culturelles qui sont à même d'assurer une hégémonie du divertissement américain à travers le monde, ainsi que la production de publics « captifs ». (Stockwell & Muir, 2003)²⁹

Parmi les tout premiers jeux vidéo, *Spacewar!* (Russel, Graetz, Wiitanen, 1962) et *Tennis for Two* (Highinbotham, 1958) sont particulièrement intéressants en ce qui concerne le complexe du divertissement militaire évoqué par plusieurs auteurs. Le premier de ces jeux a été développé sur un des premiers ordinateurs, le PDP-1 (Programmed Data Processor-1), prévu, entre autres, pour « simuler de manière dynamique un système d'armement »³⁰ (Datamation, 1959). *Spacewar!* et *Tennis For Two* ainsi que le jeu vidéo en général ont en commun de dériver du complexe militaro-industriel américain (Kline, Dyer-Witthford, De Peuter, 2005, 179). De la même façon, la première console de jeu de salon, la Magnavox Odyssey, a été développée par la firme Sanders Associates qui travaillait régulièrement pour le département de la défense américain (Power, 2007 : 275). L'industrie du jeu vidéo est ainsi en partie dérivée des efforts entrepris par l'armée américaine dès les années 1940 pour injecter de l'argent dans des recherches informatiques afin d'automatiser des calculs utilisés pour l'artillerie ou le déchiffrement de codes (*Ibid* : 273).

Ces premières créations et expérimentations dans le domaine du jeu vidéo sont ainsi issues du contexte particulier qu'est celui de la guerre froide, de l'importance du nucléaire et de l'exploration spatiale qui ont généré de grandes avancées dans le domaine de l'informatique, des avancées qui ont rendu possibles la création des premiers jeux vidéo (Kline, Dyer-Witthford, De Peuter, 2005 : 85-86). Ce contexte de création n'est pas anodin sur le plan des thèmes abordés par ces premiers jeux vidéo :

Spacewar! était le produit d'une culture dédiée à la contemplation quotidienne de l'Armageddon nucléaire. Programmer des jeux représentant des événements violents était de surcroît quelque chose de facile à programmer pour les premiers ordinateurs qui furent les bases du jeu interactif, en partie parce que ces machines étaient conçues à des fins militaires. Ces forces autant culturelles que techniques ont ainsi participé au fait qu'il était « naturel » pour les premiers créateurs de jeux vidéo de créer des jeux comme *Tank*, *Periscope* ou *Space Invaders*, des jeux requérant de la part des joueurs d'élaborer des stratégies pour répondre à des scénarios de

²⁹ Notre traduction : « [...] the 1990s saw the emergence of common economic interests based around the sharing of opportunities produced by the rapid pace of technological development. [...] In return, the entertainment industry integrates its interests more closely with those of the United States government which has now set out to create a "free trade" in cultural products that will effectively secure a US entertainment hegemony throughout the world producing "captive" audiences. »

³⁰ Notre traduction : « One application being planned for PDP is dynamic simulation of weapons system [...] »

guerre et de combats. (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2005 : 248)³¹

D'autre part, ce contexte se caractérise sur le plan militaire par une absence de conflits ouverts impliquant les États-Unis, une absence qui n'est pas sans rapport avec le développement des technologies sur lesquelles se basent les premiers jeux vidéo aussi bien que les productions les plus récentes de cette industrie. Cette synergie ontologique entre l'industrie à l'époque naissante du jeu vidéo et celle de la défense américaine est depuis régulièrement réactivée en raison de l'étroitesse des liens entre les programmes informatiques relevant du jeu vidéo et ceux relevant de la simulation à des fins militaires (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2005 : 249). Ainsi, il est notamment possible de retracer une filiation entre des jeux de stratégie commerciaux relativement récents comme *Civilization* (Microprose, 1991) ou *Sim City* (Maxis, 1989) et des programmes de simulation militaire tels que SIMSOC (Gamson, 1966) et Hammurabi (Dyment, 1968) (Fortin, 2006 : 104). Le fait que des technologies originellement créées dans un but militaires soient à la base des productions vidéoludiques, qu'elles soient contemporaines ou plus anciennes, n'est pas sans effet sur les utilisateurs de ces jeux :

L'intégration de technologies militaires dans le monde du divertissement 'entraîne' probablement les consommateurs à adopter une attitude militariste et agressive [...]. Les jeux vidéo propagent une image de la guerre sans effusions de sang et consolident un certain éthos de militarisation qui fait apparaître la sûreté et la sécurité des États-Unis comme étant d'une importance capitale. (Power, 2007 : 284-285)³²

De manière plus générale, certaines des innovations successives qui ont pu émerger au fil des années en matière de jeu vidéo sont le fruit d'efforts conjoints de développeurs et d'informaticiens employés par le gouvernement américain et par des studios de développement privés. Ainsi, les jeux vidéo peuvent être considérés comme les descendants commerciaux directs de technologies développées dans un but militaire comme celles de la génération d'images de façon dynamique ou des avancées en matière d'intelligence artificielle (Kurti & Andersen, 2009 : 47 ; Lenoir, 2000). Kurti et Andersen relèvent que ces liens entre défense et loisir s'affirment particulièrement dans les années 1990. Ils citent notamment un

³¹ Notre traduction : « *Spacewar!* was the product of a culture dedicated to the everyday contemplation of nuclear megadeath. Depicting violence, moreover, was an easy programming task for the simple computers on which early interactive gaming depended, partly because the machines were conceived and designed with such military purposes in mind. Both cultural and technical forces thus ensured that when game pioneers entered the commercial market, it was "natural" for them to create games like *Tank*, *Periscope* or *Space Invaders* based on scenarios of war and shooting or strategizing skills. »

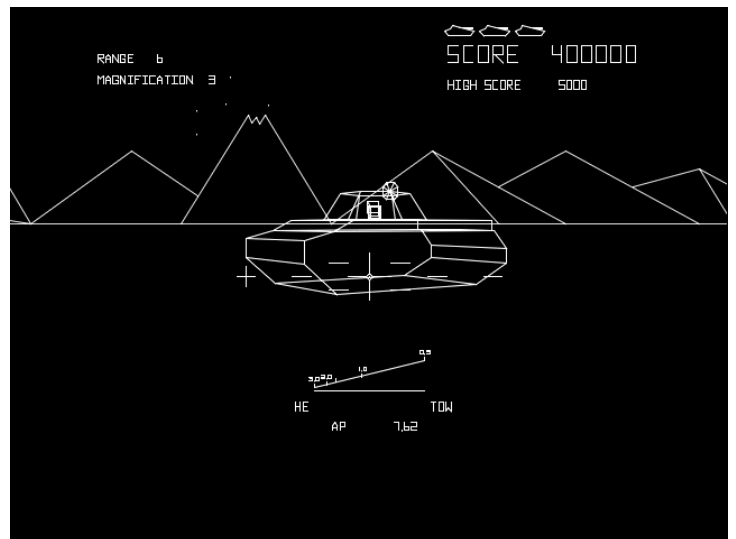
³² Notre traduction : « Arguably, the integration of military technology into the world of entertainment 'trains' consumers to take on a militarized, aggressive stance [...] Games thus propagate an image of war as bloodless play, which consolidates an ethos of militarization, making US safety and security seem of paramount importance. »

rapport d'un organisme gouvernemental américain, le National Research Council américain, intitulé *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense*, publié en 1997 et qui souligne les intérêts que ces deux entités peuvent avoir à travailler de concert :

Les technologies de modélisation et de simulation sont devenues de plus en plus importantes pour l'industrie du divertissement et le département américain de la défense. Pour l'industrie du divertissement, de telles technologies sont au cœur des jeux vidéo, des parcs d'attractions, des centres de loisirs et des effets spéciaux utilisés au cinéma. Pour le département de la défense, ces technologies de modélisation et de simulation fournissent des moyens peu coûteux de mener à bien des exercices d'entraînement, d'évaluer de nouvelles doctrines et tactiques, ainsi que d'étudier l'efficacité de nouveaux systèmes d'armement. [...]

Ces intérêts communs suggèrent que l'industrie du divertissement et le département américain de la défense pourraient atteindre plus facilement leurs objectifs respectifs en travaillant ensemble à faire progresser les technologies utilisées dans le cadre de modélisations et de simulations. (National Research Council, 1997)³³

Les liens entre l'industrie du divertissement en général, les développeurs de jeux vidéo en particulier, et le département américain de la défense, en plus de s'expliquer par l'utilisation du support commun de l'informatique et des innovations qui en sont issues, se font parfois jour de manière plus immédiate. Ainsi, par exemple, le jeu vidéo d'arcade *Battlezone*, développé par Atari (1980), a été modifié par ce studio de développement pour être utilisé dans le cadre de l'entraînement de canonnières de l'armée américaine pour l'utilisation de chars d'assaut Bradley (Power, 2007 : 276). Devenu *The Bradley Trainer* ou *Military Battlezone*, ce jeu vidéo, plus réaliste que le jeu d'origine, marque une collaboration étroite entre gouvernement américain et acteurs de l'industrie du jeu vidéo qui dépasse le cadre des échanges de



The Bradley Trainer (source image : *Wikimedia Commons*)

³³ Notre traduction : « Modeling and simulation technology has become increasingly important to both the entertainment industry and the US Department of Defense (DOD). In the entertainment industry, such technology lies at the heart of video games, theme park attractions and entertainment centers, and special effects for film production. For DOD, modeling and simulation technology provides a lowcost means of conducting joint training exercises, evaluating new doctrine and tactics, and studying the effectiveness of new weapons systems. ... These common interests suggest that the entertainment industry and DOD may be able to more efficiently achieve their individual goals by working together to advance the technology base for modeling and simulation. »

technologies évoqués en 1997 par le National Research Council.

Une autre adaptation d'un jeu vidéo commercial à des fins militaires est le logiciel *Marine Doom*. Basé sur le jeu de tir en vue subjective d'id Software, *Doom II: Hell on Earth* (id Software, 1994), *Marine Doom* est le fruit du travail de deux militaires américains pour adapter le jeu développé par id Software dans le but de produire un logiciel de simulation adapté à l'entraînement de *marines* (Riddell, 1997). Le choix des concepteurs de ce logiciel s'est porté sur *Doom* en raison de ses possibilités de modifications. Les développeurs de ce jeu ont ainsi fait figure de pionniers en raison de leur choix de diffuser librement le code-source du jeu (Morris, 2003). Un message accompagnant ce code-source incite même les utilisateurs à expérimenter, suggérant également quelques idées de modifications à apporter au jeu d'origine (Carmack, 1997). Le choix de modifier un jeu vidéo commercial à des fins d'entraînement plutôt que de créer une simulation en partant de zéro s'explique par deux facteurs : la conception de *Marine Doom* n'a coûté qu'une cinquantaine de dollars (le prix de l'achat d'un CD-ROM de *Doom II*), et, comme l'explique l'un des militaires à l'origine de cette simulation, parce que « les jeunes qui rejoignent les *marines* aujourd'hui ont grandi avec la télévision, les jeux vidéo et les ordinateurs. Nous nous sommes demandé comment nous pourrions les former de façon attractive et leur donner envie d'apprendre. [*Doom*] est parfait pour ça. » (Scott Barnett, cité par Riddell, 1997)³⁴.

Au-delà de telles adaptations et modifications de jeux vidéo à des fins militaires, certains jeux sont intrinsèquement liés au département américain de la défense dès leur conception. Lenoir et Lowood (2002) relèvent ainsi l'exemple du jeu *Spearhead* (1998, MÄK Technologies) qui met le joueur aux commandes d'un char d'assaut M1A2. Ce jeu a pour particularité d'avoir été développé avec l'aide du corps des *marines* américains et a vu le jour sous deux versions différentes : une version commerciale vendue par Mäk Technologies, et une version plus exigeante sur le plan de la simulation et destinée à l'entraînement militaire. Le fait de participer à la création de ce jeu de simulation dès sa conception a permis aux militaires américains de créer une simulation qui correspondait davantage à leurs attentes que les modifications et adaptations de jeux commerciaux existants (*Ibid* : 28). Cette production hybride a également permis à Mäk Technologies de mettre en avant le réalisme de *Spearhead*,

³⁴ Notre traduction : « That's another part of it. Kids who join the marines today grew up with TV, videogames, and computers. So we thought, how can we educate them, how can we engage them and make them want to learn? This is perfect. »

comme le manuel du jeu l'exprime par endroits : « [l'interface] dans Spearhead est presque entièrement basée sur celle utilisée dans les vrais chars M1A2, jusqu'au nombre et à l'emplacement des boutons »³⁵.

Ces quelques exemples illustrent un choix conscient de la part du département américain de la défense de s'approprier dès les années 1980 le *medium* jeu vidéo à travers des adaptations de jeux commerciaux aussi bien qu'en participant à la création de logiciels pouvant être utilisés à la fois pour le plaisir de jeu et en vue d'entraîner du personnel militaire. L'un des intérêts des collaborations entre la défense américaine et l'industrie du jeu vidéo, en plus de minimiser les coûts de production comme nous l'avons vu avec l'exemple de *Marine Doom*, est de pouvoir produire des simulations capables d'entraîner des militaires à de très nombreuses situations différentes grâce aux possibilités offertes par l'outil informatique. Cet outil permet ainsi de proposer à ceux qui utilisent des « jeux de guerre » à des fins de simulation et d'entraînement des problématiques et des développements toujours renouvelés, afin de pouvoir parer à presque toutes les éventualités d'un véritable conflit. Cependant, certains événements qui n'ont pas été prévus par ces simulations adviennent parfois dans la réalité, bouleversant toutes les prévisions et les entraînements issus de tels jeux de guerre. C'est le cas par exemple des assauts de *kamikaze* japonais lors de la Seconde Guerre Mondiale (Kaplan, 2001), ou plus récemment des difficultés rencontrées par les militaires américains durant la seconde guerre du Golfe :

Parce qu'elle n'avait pas la latitude suffisante pour faire des erreurs dans ses *wargames* et pour se montrer inventive face à ses échecs, il était inévitable que l'armée américaine se retrouve en difficulté lorsque la réalité du conflit a mis à mal le plan qu'elle avait préétabli. [...] Seulement cinq jours après le début de l'invasion en Iraq, après d'incessantes tempêtes de sables et attaques par des forces irrégulières, le général William Wallace a publiquement remarqué (avant d'être réprimandé) que « Les ennemis que nous combattons sont un peu différents de ceux que nous avons affrontés lors de *wargames* ». (Der Derian, 2009 : 282 ; Dwyer, 2003)³⁶

Au-delà du fait que des productions au croisement du jeu vidéo et de l'entraînement militaire permettent de simuler de nombreux situations et scénarios différents, le fonctionnement même des jeux qui inspirent de tels outils de simulations participe de l'attrait du gouvernement

³⁵ Notre Traduction : « The IVIS featured in Spearhead is based nearly entirely on the IVIS used in the real M1A2, down to the number and placement of the buttons. »

³⁶ Notre traduction : « Without the latitude to make big mistakes in wargames, and to mother invention through failure, the military was bound to have trouble when the real thing broke with the given plan. One such moment came only five days into the Iraq invasion, after relentless sandstorms and attacks by irregular forces, when General William Wallace [...] publicly remarked (and was subsequently rebuked), 'The enemy we're fighting is a bit different than the one we war-gamed against'. »

américain et de son département de la défense pour ces projets de co-création ou d'adaptation de jeux et de simulation. Les jeux de guerre ou d'entraînement et les jeux vidéo commerciaux partagent une dynamique d'apprentissage basée sur un accroissement progressif de la difficulté, ainsi qu'une nécessité de la part des utilisateurs d'être capables de prévoir et d'accomplir plusieurs actions simultanément (*multitasking*), nécessité commune à la pratique de jeux vidéo comme à celle du combat (Kurti & Andersen, 2009 : 51).

En plus de servir à préparer des militaires américains au maniement de divers véhicules et armement, la collaboration entre les mondes du divertissement et de la défense en matière de jeu vidéo et de simulation a également donné lieu à des logiciels visant d'autres applications. Le cas de *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004) est particulièrement intéressant sur ce point. À l'instar de *Spearhead*, *Full Spectrum Warrior* a été créé par l'armée américaine en association avec un studio de développement privé, Pandemic Studio. Tout comme *Spearhead*, il existe deux versions différentes de ce jeu, une version commerciale et une version destinée à l'entraînement militaire, plus précise et complexe sur le plan de la simulation. Ce qui différencie *Full Spectrum Warrior* d'autres collaborations entre la défense américaine et l'industrie du divertissement est que ce jeu a été modifié à partir de 2005 par des organismes militaires dans le but d'être utilisé pour aider à soigner des vétérans américains en état de stress post-traumatique après leurs retours d'une zone de combat (Power, 2007 : 282). L'adaptation de *Full Spectrum Warrior* à l'utilisation de casques de réalité virtuelle permet de replonger des patients atteints de stress post-traumatique dans des conditions ressemblant à celles dont ils ont pu faire l'expérience au combat, reproduisant ainsi à travers l'immersion du patient dans un environnement virtuel l'anxiété à la source du stress constaté chez certains vétérans. Ce travail d'adaptation à des fins thérapeutiques fait de cette modification du jeu pour qu'il soit compatible avec les technologies de réalité virtuelle une troisième version de *Full Spectrum Warrior*, *Virtual Iraq*, qui, en plus d'exister à la fois à des fins commerciales et d'entraînement, sert également à accompagner le travail de professionnels de santé (Rizzo et al, 2005).

Si ce type d'association entre acteurs des industries du divertissement et de la défense en matière de jeux vidéo n'est pas un cas isolé, l'impulsion de tels projets semble avoir changé d'origine au fil du temps. Ainsi, depuis les années 1990, ce ne sont plus tant des technologies développées à des fins militaires qui sont absorbées et réutilisées dans la création de produits de divertissement, mais celles issues d'entreprises privées qui sont exploitées par l'état

américain pour des questions de défense. Les innovations informatiques et technologiques dans les domaines du cinéma et du jeu vidéo en matière d'environnements virtuels, toujours plus réalistes, sont ainsi depuis cette période suffisamment en avance sur les simulations militaires pour surpasser ces dernières (Der Derian, 2009 : 163). Ceci explique l'abandon progressif de la création de logiciels de simulation et d'entraînement de la part de l'armée américaine au profit de l'appropriation de jeux vidéo existants pour produire des simulations, comme *Marine Doom* par exemple.

Un autre effet de la création de jeux résultant des liens entre l'industrie du divertissement et le département américain de la défense s'observe sur le plan du recrutement. L'exemple des jeux *KUMA\War Classics* (2004-2006) et *KUMA\War 2* (2006-2011), des jeux vidéo découpés en épisodes et développés par Kuma Reality Games, est intéressant sur ce point. Ces jeux sont tous basés sur le même principe, décrit dans la section « À propos » de leur site Internet : « Chaque semaine, les ordinateurs des joueurs sont mis à jour avec le dernier épisode [*gamisode*] de leur série préférée, inspiré par des émissions de télévision récentes, de véritables événements relevant de l'actualité mondiale ou de la culture populaire ». En ce qui concerne les épisodes des jeux *Kuma\War* en particulier, ils sont d'après le même site « 'tout droit tirés des gros titres' [...] ce qui permet à nos joueurs de vivre des histoires captivantes et réalistes »³⁷.

Les liens entre les deux jeux *KUMA\War* et l'armée américaine sont doubles : tout d'abord, le studio de développement Kuma Reality Games est en partie composé d'anciens militaires (Power, 2007 : 272), et surtout, les épisodes de ces deux jeux sont en lien direct avec des conflits militaires pour la plupart contemporains de leurs dates de publication et se déroulant en majorité au Moyen-Orient. Afin de proposer aux joueurs des expériences réalistes et très contemporaines, les développeurs de ces jeux travaillent de concert avec des analystes de la CIA et du département américain de la défense, et ont accès aux témoignages de militaires ayant servi sur les champs de batailles qu'ils mettent en jeu, ainsi qu'à des cartes satellite transmises par l'armée américaine (Freeman, 2005). C'est ce réalisme qui permet aux différents épisodes de *KUMA\War* d'être présentés aux joueurs dans la bande-annonce de ce jeu comme à même de pouvoir offrir « des informations essentielles pour vous permettre de

³⁷ Notre traduction : « Each week, players' PCs are updated with the latest gameisode from their favorite series inspired by just-released TV shows, real world news events and pop culture happenings. »
« KUMA\War 2 is a "ripped from the headlines" FPS, allowing our gamers to experience compelling, true-to-life stories. »

comprendre un monde en crise. Nous rendons compte des événements, vous les jouez »³⁸.



Bannière Internet promotionnelle pour KUMA\War qui mélange de véritables images à d'autres générées par ordinateur. (Deck, 2004)

À travers divers épisodes ou missions en lien direct avec de véritables événements, *KUMA\War Classics* et *KUMA\War 2* visent autant à rendre compte de l'actualité qu'à servir de moyen de recrutement pour l'armée américaine (Power, 2007 : 272). Parmi ces épisodes on peut citer en particulier les deux dernières missions de ces jeux, numérotées 107 et 108, publiées en mai 2011 et octobre 2011, et qui mettent respectivement en jeu la mort d'Oussama Ben Laden, et celle du dirigeant libyen Mouammar Kadhafi, des événements ayant eu lieu quelques semaines avant la publication de ces deux épisodes.

Le fait que Marcus Power décrive les deux jeux *KUMA\War* comme des « outils de recrutement » (*Ibid*) est certainement à relier, au moins en partie, à leur extrême contemporanéité. Ces jeux proposent ainsi de devenir un acteur ludique de la « guerre contre la terreur » évoquée par le président américain de l'époque, Georges W. Bush et par de nombreux médias américains tout au long du conflit de la seconde guerre du Golfe, avant de peut-être en devenir un acteur de manière plus tangible, en s'enrôlant dans l'armée américaine. De plus, si la mise en jeu de batailles et d'événements ayant véritablement eu lieu dans un passé très proche dans un jeu comme *KUMA\War* participe du traitement médiatique d'un conflit comme celui de la seconde guerre du Golfe, elle participe également de la transmission d'une certaine vision de ce conflit en particulier et de la guerre en général aux utilisateurs de ce jeu, une vision positive des victoires de l'armée américaine à l'étranger qui n'est pas sans rapport avec la problématique du recrutement de cette dernière.

Cette visée de recrutement et de représentation des conflits militaires sous leur meilleur jour

³⁸ Notre Traduction : « [...] the critical intel you need to understand a world in crisis. We report it, you play it. »

est également présente dans un autre jeu vidéo gratuit, *America's Army*, dont la première version a été publiée en 2002. Ce qui démarque ce jeu d'autres logiciels est qu'il a été développé directement par l'armée américaine à des fins de recrutement et d'entraînement (Sicart, 2011b : 194) pour répondre à une baisse des enrôlements dans l'armée constatée par le gouvernement américain à la fin des années 2000 (Kurti & Andersen, 2009 : 49). Sur le plan du recrutement, *America's Army* a été plus efficace que n'importe quelle campagne impulsée par l'armée américaine (Power, 2007 : 279). Fin 2002, 28% des internautes qui s'étaient connectés au site Internet goarmy.com, consacré au recrutement pour l'armée américaine, l'avaient fait à partir d'un lien présent sur le site Internet du jeu (Wagner, 2002). Un an après la sortie du jeu, 20% des élèves entrant en première année à l'académie militaire de West Point avaient déjà joué à *America's Army*, et selon une étude réalisée en 2008, 30% des Américains âgés de 16 à 24 ans avaient une vision positive de l'armée américaine grâce à ce jeu (Mead, 2013 : 75).

America's Army marque une évolution sur le plan des liens entre le département américain de la défense, l'armée américaine et l'industrie du jeu vidéo. Il ne s'agit pas seulement d'un rapprochement entre des technologies ou des productions commerciales adaptées pour des besoins militaires, comme dans le cas de *Marine Doom*, mais d'une connexion entre divertissement vidéoludique et besoins militaires sur le plan culturel et formel. La mise en chantier d'*America's Army* en 1999 et sa publication en 2002 s'inscrit dans un contexte de popularité des jeux de tir à la première personne, qu'il s'agisse de jeux aux ambitions réalistes ayant pour décor des conflits militaires comme *Battlefield 1942* (Electronic Arts, 2002) ou *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), ou encore de jeux plus éloignés du réel comme *Half Life* (Sierra, 1998), ou encore *Unreal* (Epic Games, 1998), un jeu avec lequel *America's Army* partage un moteur graphique et physique, l'Unreal Engine. S'il est l'exemple le plus évident de l'intérêt que l'armée américaine porte au *medium* jeu vidéo et à son potentiel de recrutement et d'entraînement, *America's Army* n'est pas un cas isolé. Au début des années 2000, avec un budget de plus d'un milliard de dollars consacré au développement de logiciels de simulation, l'armée américaine était le plus gros développeur de jeux vidéo au monde (O'Hagan, 2004).

America's Army se démarque des productions de l'époque par son réalisme, en particulier en ce qui concerne les décors et les effets sonores, ainsi que sur le plan de la retranscription de l'expérience de la vie militaire américaine, un réalisme audiovisuel qui permet à ce jeu de se

positionner à l'époque comme étant « la représentation la plus authentique de conflits militaires » (Andersen & Kurti, 2009 : 49), ce qui s'explique logiquement par le fait que ce jeu ait été développé directement par l'armée américaine (Galloway, 2003). Sur le plan du *gameplay*, *America's Army* propose aux joueurs d'incarner un soldat américain aux prises avec divers ennemis dans des batailles en ligne. Les utilisateurs peuvent également utiliser des véhicules, se spécialiser dans le traitement des blessures des avatars de leurs camarades blessés ou dans l'utilisation de fusils de précision, mais seulement après avoir participé à l'une des missions d'entraînement correspondant à l'une de ces spécialisations, des missions qui participent au réalisme du jeu. L'ambition réaliste du jeu développé par l'armée américaine en a fait un support particulièrement approprié à des adaptations qui ne visent plus les joueurs *lambda* mais des jeunes recrues ou des membres des services secrets américains (Allen, 2011 : 44). *America's Army*, par sa nature hybride, peut être considéré comme exemplaire sur le plan des liens entre secteurs publics et privés et sur le plan des jeux vidéo et simulations de guerre. Sa publication s'inspire de la popularité des jeux commerciaux en vue à la première personne de la fin des années 1990 et du début des années 2000 et vise un public de joueurs habitués à ces jeux, tout en proposant une simulation suffisamment réaliste pour à la fois faire réfléchir les joueurs à la possibilité d'un véritable enrôlement dans l'armée américaine et être le support de véritables entraînements militaires.

En plus de viser un tel réalisme, *America's Army* propose à ses utilisateurs de participer à des combats virtuels en lien direct avec les préoccupations de l'après 11 septembre, c'est notamment le cas de la deuxième version du jeu. Sous-titrée *Special Forces* et publiée en 2004, cette version s'intéresse plus particulièrement au « rôle crucial des forces spéciales de l'armée américaine qui combattent la guerre globale contre le terrorisme » (extrait du site Internet de l'armée américaine cité par Kurti & Andersen, 2009 : 49)³⁹ et a également été utilisée pour l'entraînement au combat contre des cellules terroristes à une échelle internationale, en particulier au Moyen-Orient, par des membres de la CIA et des forces spéciales américaines (*Ibid*). Le lien entre le personnel militaire véritablement engagé dans la « guerre contre le terrorisme » et les utilisateurs civils d'*America's Army* se manifeste concrètement dans certaines missions du jeu qui sont basées sur les récits de soldats revenus du front moyen-oriental. Ces missions sont parfois accompagnées des courtes biographies de quelques-uns de ces soldats, de véritables combattants américains qu'il est également possible

³⁹ Notre traduction : « [America's Army: Special Forces] continues to focus on the crucial, specialized role of the Army's special forces [...] as they fight the Global War on Terrorism. »

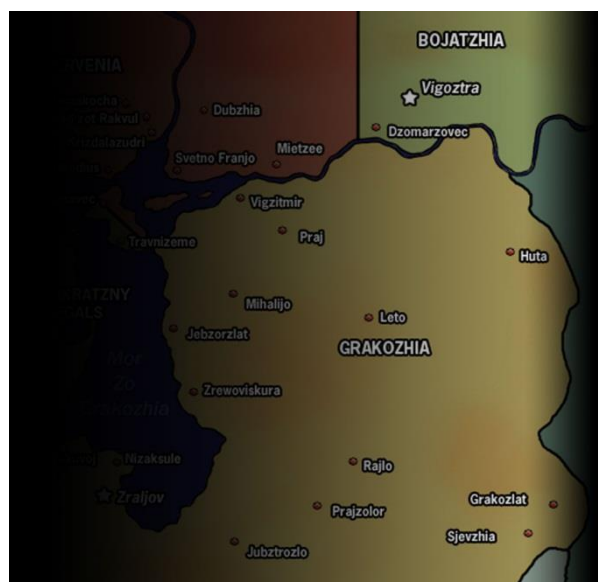
d'incarner en jeu (Power, 2007 : 280).

Ce qui peut apparaître comme entravant le réalisme du jeu développé par l'armée américaine est qu'il se joue en ligne, contre d'autres utilisateurs, cependant peu importe le « camp » dans lequel sont les joueurs, ils incarnent tous des soldats américains, et sont tous perçus par l'autre équipe comme incarnant des ennemis. De surcroît, ces ennemis ont vocation à être représentés de manière aussi générique que possible (Kennedy, 2002), ce qui pourrait également être considéré comme allant à l'encontre de la volonté de réalisme des développeurs d'*America's Army*. Robertson Allen, dans son article « The Unreal Enemy of America's Army », se penche sur la question des antagonistes de ce jeu qui ne sont pas « limités par leur nationalité, leur race, ou leurs agendas politiques »⁴⁰ (Allen, 2011 : 40). En ce qui concerne les ennemis encagoulés et donc difficilement reconnaissables de la première version d'*America's Army*, ou ceux de la troisième version du jeu, représentés avec les mêmes traits que les personnages des soldats américains (*Ibid*, 49), il s'agit d'un choix délibéré de la part des développeurs.

Choisir de représenter les antagonistes en jeu sans traits distinctifs – pouvant relever de l'ethnicité par exemple – permet d'insister sur ce qu'il y a à faire, voire à apprendre, en jouant à *America's Army*, sans passer par la désignation de tel ou tel groupe de population comme une menace et en évitant ainsi l'éventuel écueil d'une motivation « biaisée ou partielle » de la part des utilisateurs du jeu (*Ibid*). Le cas de la représentation des ennemis dans la troisième version d'*America's Army* est particulier dans le sens où les créateurs de cette troisième version ont mis en place un récit fictif qui sert de toile de fond aux affrontements auxquels participent ses utilisateurs. En plus de donner de la substance aux conflits virtuels mis en jeu dans *America's Army*, ce récit introduit les ennemis du jeu comme étant les forces armées appartenant à une nation également fictive, la Czervenie (Czervenia). Cette nation inventée possède sa propre histoire : sise dans la région du globe également fictive de l'Odporzhie, la grande Czervenie s'est fracturée en plusieurs pays plus petits. Cette partie du globe serait caractérisée entre autre par une certaine pauvreté due à la récession économique de la fin de la décennie 1990⁴¹.

⁴⁰ Notre traduction : « [The enemies in America's Army] are not confined to any nationality, race, or political agenda. »

⁴¹ Ces éléments narratifs sont accessibles en ligne : <https://www.americasarmy.com/aapg/story> & <http://aa3.americasarmy.com/recon.php>



La région de l'Odrorzhe telle qu'elle est représentée sur le site officiel de la troisième version du jeu



Un ennemi de la deuxième version d'America's Army et un ennemi de la troisième version du jeu (soldat Czervenien).

La création d'une région fictive du globe et de ses forces armées qui apporte une certaine substance à l'opposition rencontrée par les joueurs d'America's Army n'est pas sans rappeler une autre pratique de fictionalisation des forces ennemies : celle de certains entraînements à grande échelle de l'armée américaine. Durant ces simulations, une partie des soldats en exercice incarnent des ennemis fictifs des États-Unis, des forces armées qui sont « jouées » par les autres soldats qui participent à de tels entraînements. Ces simulations de conflits superposent parfois au terrain d'entraînement un terrain de fiction, le personnel militaire évoluant simultanément dans la géographie bien réelle du sud de l'Allemagne et celle de la

région fictive de Danubie par exemple (Der Derian, 2009 : 56), ou encore à la fois en Louisiane et dans la fictive « île d'Aragon » (Brown, 2012). En plus de la superposition d'une géopolitique d'invention à une géographie bien réelle, ce type d'exercice fait régulièrement appel à des civils pour jouer le rôle des habitants de ces terrains d'entraînement, comme dans le cas de la simulation de l'île d'Aragon par exemple : « des centaines de civils jouent le rôle de villageois, incarnant des maires, des fermiers, et les colporteurs des marchés locaux. Les citoyens de « la Boîte » [*the Box* renvoie au terrain dans lequel la simulation a lieu] émettent une émission de radio, impriment trois journaux quotidiens, et diffusent des informations télévisées, lesquels traitent du déroulement de la 'guerre' en cours. » Le but de telles mises en situation entre fiction et réalité est de simuler plusieurs aspects très concrets des opérations militaires américaines à l'étranger, pour « aider des soldats à se préparer à la grande difficulté d'envahir un pays dont la langue leur est inconnue et dans lequel la culture est très éloignée de la leur, que l'armée américaine invente des régions de façon très poussée, allant jusqu'à créer des relations internationales et des monnaies fictives. » (*Ibid*)⁴²

Les lieux et les ennemis de ces simulations qui mêlent *wargame* et jeu de rôle sont parfois sans lien apparent avec leur contexte immédiat, comme dans le cas des membres du « front de libération Cortinien » de l'île d'Aragon déjà mentionnée, ou des terroristes du « pays Orange » qui ont « menacé » la région de San Francisco dans un exercice en mars 1999, qui opposait « les oranges » et « les verts », et ce sans que tout cela n'ait « de corrélation directe avec quoi que ce soit ou quiconque à l'étranger » d'après l'un des militaires en charge à l'époque (Der Derian, 2009 : 123-126). Les pays et forces militaires fictives qui servent d'ennemis aux militaires américains durant ces entraînements à grande échelle renvoient cependant parfois implicitement à des enjeux bien réels, comme dans le cas du conflit d'entraînement de Danubie, déjà mentionné, qui n'est pas sans rappeler à James Der Derian la guerre de Bosnie-Herzégovine (*Ibid* : 56). Lorsque ce dernier s'enquiert, durant un *briefing*, des similitudes entre ce conflit fictif et les événements concrets qui se sont déroulés à l'époque en Yougoslavie, il lui est répondu qu'il ne faut pas être une lumière (*rocket scientist*) pour comprendre sur quoi est basée cette simulation (*Ibid*). Au-delà de ces jeux de rôles assez spécifiques, les forces d'opposition régulièrement « jouées » à la fois par et contre des

⁴² Notre Traduction : « Hundreds of civilians role-play as villagers, acting as mayors and farmers and peddlers at local bazaars. Citizens of the Box broadcast a radio show, print three daily newspapers, and run a nightly news broadcast, all of which reflect the ongoing war. » & « To help prepare soldiers for the overwhelming nature of invading a country where the language is unknown and the culture is mostly alien, the U.S. Army invents fully realized countries, from international dynamics to currency. »

militaires américains à des fins d'entraînement sont souvent dénommées les « krasnoviens », une invention aux consonances orientale qui n'est cette fois pas sans rappeler l'ère soviétique de l'époque de la guerre froide (Der Derian, 2009 : 7 & 114), tout en ayant l'avantage de ne pas faire explicitement référence à une population ou à une nation en particulier.

L'existence de ces forces krasnoviennes est à rapprocher des militaires czerveviens des versions les plus récentes du jeu d'*America's Army*. Dans les deux cas nous pouvons relever une volonté contradictoire de ne pas désigner directement un ennemi spécifique à travers le recours à des antagonistes fictifs, tout en nommant cet ennemi de façon suffisamment révélatrice pour que les krasnoviens comme les czerveviens puissent faire penser à l'Est. La volonté de renvoyer à un ennemi à la fois concret – bien qu'un peu daté – et imaginaire, ou plutôt ambigu, est décelable dans les deux cas. Voici comment l'un des développeurs d'*America's Army* explique le processus de création de la Czervevie, et de la langue fictive en vigueur dans ce pays en particulier :

[L'armée américaine] voulait se distancer de l'Irak et de tout ça. Ils voulaient créer une situation politique qui n'existait pas... On a alors utilisé le croate, le slovène, et des langues d'Europe de l'Est qui avaient une consonance russe pour les combiner avec la structure grammaticale de l'espagnol [...]. Pour faire simple je crée quelque chose qui est fluide et qui sonne bien, et si je dois fabriquer une phrase je la répète plusieurs fois à haute voix avec un accent ridicule d'Europe de l'Est. Si ça rend plutôt bien, on l'utilise. (Allen, 2011 : 51)⁴³

Le fait que le jeu développé par l'armée américaine simule des situations dans lesquelles aucun des joueurs n'incarne un ennemi, et que cet ennemi est à la fois anonyme et relativement identifiable bien que représenté de manière « passe-partout », au lieu d'entraver l'effet de réel que produit l'utilisation de l'Unreal Engine et une attention particulière accordée aux détails et à la plausibilité des situations, dénote au contraire une volonté de représentation réaliste de l'état du monde de l'après 11 septembre 2001. En d'autres termes, cela participe à ce que l'armée américaine, à travers ce jeu, encourage le joueur à considérer comme étant une vision réaliste de cette armée, de son fonctionnement, et de la menace à laquelle elle fait face depuis le début des années 2000. En effet, en choisissant de faire combattre les utilisateurs d'*America's Army* contre des antagonistes qui ne sont pas immédiatement identifiables, l'armée transmet un message important : ses soldats ne tuent pas

⁴³ Notre traduction : « [The Army] wanted to get away from Iraq and all that. They wanted to create a political situation that didn't exist... So basically we took Croatian and Slovenian and eastern European languages that have a Russian influence and combined it with the grammatical structure of Spanish [...]. Basically I create something that sounds cool and flows well, and if I create a sentence I say the sentence a few times in a ridiculous eastern European accent. If it sounds kinda cool, ok, we use that. »

par plaisir ou pour de mauvaises raisons. Enfin, et toujours en lien avec les préoccupations ayant émergé dans les États-Unis de l'après 11 septembre 2001, « le choix des ennemis et des lieux d'*America's Army* sous-entend que ces ennemis pourraient très bien être internes plutôt qu'externes »⁴⁴ (*Ibid* : 50).

Outre sa représentation particulière des ennemis en jeu, la volonté de réalisme des graphismes et des règles de jeu d'*America's Army* est contrebalancée par une vision particulièrement aseptisée du conflit militaire en général, une mise en jeu de la notion également bien réelle de « guerre propre » comme l'indiquent Anne-Christelle Blanchon et Sarah Chemla dans leur rapport de recherche déjà cité plus haut :

Cette notion de guerre propre s'est forgée au cours de la première guerre du golfe où le camp américain s'était fixé l'objectif de « zéro mort », tant chez les civils irakiens que dans les rangs des soldats. La violence est alors clairement euphémisée, aucun espace n'est accordé pour le sang, la douleur physique ou l'agonie des soldats. Ce camouflage de la violence physique obéit à une idéologie, à savoir que la guerre propre dans les jeux vidéo ne répond pas à une esthétique mais plutôt à une façon de concevoir et de justifier la guerre. (Blanchon & Chelma, 2006 : 18)

Cette aseptisation est particulièrement frappante dans le cas d'*America's Army* en raison de ses velléités de réalisme qu'une telle euphémisation de la violence et de la mort contrebalance :

De plus, [*America's Army*] est très à la pointe de la technologie en ce qui concerne les graphismes, adoptant un type de représentation à la fois précis et irréprochable qui se démarque de l'aspect cartoon de beaucoup d'autres jeux. Cependant, le jeu est étrangement aseptisé et met en avant une violence et des mises à mort qui ne sont ni sanglantes ni chaotiques. La simulation perd ainsi pied avec la réalité et le résultat pour l'utilisateur est particulièrement surréaliste. (Stockwell & Muir, 2003)⁴⁵

Ces observations sur l'aseptisation récente des conflits dits de « guerre propre » et la déréalisation qu'elle engendre peuvent être rapprochée de celle de James Der Derian sur ce qu'il appelle la « guerre vertueuse », une guerre « menée de la même façon qu'elle est représentée », à travers une retransmission en direct à l'écran des actions militaires aussi bien pour les civils que pour les militaires, et qui promeut « une vision de la guerre sans effusions

⁴⁴ Notre traduction : « [for rather than externalizing the enemy] the terrains and enemies of *America's Army* imply that the enemy could very well be located internally. »

⁴⁵ Notre traduction : « Further, the game is at the bleeding-edge of graphics technology, with a crisp and clean take on reality that forgoes the cartoon feel of many games. Yet it is strangely sanitized, promoting violence and death, which involve no blood or trashing about. The simulation loses touch with reality and the result for the user is quite surreal. »

de sang, hygiénique et tournée vers l'humanitaire » (Der Derian, 2009 : xxxi)⁴⁶. Si le propos de Der Derian concerne surtout la façon concrète dont certains conflits se déroulent – en particulier celui de la première guerre du Golfe – et les modalités d'entraînement de l'armée américaine que nous avons déjà mentionnées plus haut, cette « guerre vertueuse » et ses effets pervers trouvent une résonance particulière dans la manière dont les guerres contemporaines font l'objet d'adaptations vidéoludiques. Dans le cas précis d'*America's Army*, les ennemis à l'écran sont sans véritables traits ou motivations, ils ne sont incarnés volontairement par aucun joueur, et leur mise à mort (qui est l'objectif premier du jeu) euphémisée n'est pas sans rappeler la censure des images de soldats américains morts au combat et de leurs cercueils exercée par le gouvernement et certains médias américains (Power, 2007 : 281). Si ces éléments ne participent pas directement à la représentation et à la simulation réaliste de conflits militaires, ils sont cependant les vecteurs d'une vision orientée et plus générale, mais pourtant bien réelle, de ces conflits, celle alors en vigueur dans la société américaine durant les années 2000 :

Parce qu'il a été développé par l'armée américaine et qu'il prétend simuler l'expérience d'être engagé dans cette armée, [*America's Army*] se base sur des références matérielles d'une manière totalement impossible pour d'autres jeux militaires. [...]

Ce jeu peut être considéré [par opposition à un certain réalisme] comme un renforcement impudent et brutal de la société américaine actuelle et du point de vue positif qu'elle adopte vis-à-vis des interventions militaires, qu'il s'agisse d'interventions en réponse à une menace terroriste ou du 'shock and awe' iraquien. (Galloway, 2004)⁴⁷

Notons que ce « renforcement impudent » est tout autant destiné à des utilisateurs américains, qui sont autant de recrues potentielles, qu'à des joueurs au-delà des États-Unis :

La franchise *America's Army* permet de projeter la discipline de l'armée américaine vers l'extérieur, en direction de la population mondiale, avec l'idée que ce faisant l'armée américaine peut se constituer une armée de réserve constituée de sympathisants américains et non-américains, tout en ciblant les jeunes hommes adolescents à l'intérieur des États-Unis à des fins de recrutement. (Allen, 2011 : 43)⁴⁸

⁴⁶ Notre traduction : « Fought in the same manner as [it is] represented. » & « virtuous wars promote a vision of bloodless, humanitarian hygienic wars. »

⁴⁷ Notre traduction : « Because it was developed by the American army and purports to model the experience of the American army, the game can claim a real material referent in ways that other military games [...] simply cannot. [...] In fact the game can be viewed [as opposed to a critical realism] as a bold and brutal reinforcement of current American society and its positive moral perspective on military intervention, be it on the war on terrorism or 'shock and awe' in Iraq. »

⁴⁸ Notre traduction : « [...] the *America's Army* franchise products also enable the projection of Army discipline outwards toward a global population, with the idea that in doing so the Army can gain a reserve army of both American and non-American sympathizers while targeting a demographic of teenage boys within the United States to consider enlistment. »

L'intérêt de cette mise en jeu particulière de la guerre moderne sur le plan du recrutement se retrouve dans certaines déclarations du colonel Casey Wardynski, l'instigateur du projet *America's Army* : « Nous voulons que les jeunes qui rejoignent l'armée américaine aient le sentiment qu'ils en font déjà partie. Un jeu [vidéo] s'apparente à un effort collectif, et l'armée américaine est également un effort collectif. En jouant à plusieurs et en ligne, vous pouvez ressentir ce que c'est de faire partie de l'armée »⁴⁹ (Wardynski cité par White, 2005). Cette volonté très claire d'utiliser la vision de la guerre et du métier de soldat d'*America's Army* pour convaincre les joueurs d'envisager une carrière militaire est également présente dans le manuel de ce jeu :

[L'objectif d'*America's Army*] est d'informer [educate] le public américain sur l'armée américaine et de ses opportunités de carrière, de son intérêt pour les nouvelles technologies, de ses valeurs et de l'importance qu'elle accorde au travail d'équipe. [...] (Army Game Project, 2002 : 1)⁵⁰

À l'instar de ce qui est observable dans le cas de *KUMA\War*, la vision positive qu'*America's Army* véhicule des conflits contemporains et d'un éventuel engagement dans l'armée américaine est à relier avec des enjeux de recrutement, mais également à un travail plus général de la communication d'une vision positive de l'engagement militaire américain à l'étranger. Le mélange du réalisme des images et des règles du jeu et de l'irréalisme des situations et des antagonistes qu'*America's Army* met en jeu est révélateur de la volonté des créateurs de ce jeu de coupler une offre de jeu présentée comme hautement réaliste (Crogan, 2003 : 280), en plus d'être totalement gratuite, avec ce que nous ne pouvons que qualifier de propagande en ce qui concerne la transmission d'une certaine vision des conflits militaires contemporains.

Le terme de propagande en matière de jeux vidéo renvoie pour Miguel Sicart à des « jeux qui ont pour objectif principal de diffuser de manière convaincante des idées dans la population – de servir à un « lavage de cerveau interactif » (Sicart, 2011b : 195)⁵¹. Au-delà des réussites concrètes et mesurables de jeux comme *America's Army* ou *KUMA\War* sur le plan du recrutement de soldats aux États-Unis – et sans doute ailleurs dans le monde également –, ces jeux, à l'instar de certains des exercices à grande échelle menés par l'armée américaine, ont

⁴⁹ Notre traduction : « We want kids to come into the Army and feel like they've already been there. A game is like a team effort, and the Army is very much a team effort. By playing an online, multiplayer game, you can get the feel of being in the Army. »

⁵⁰ Notre traduction : « [The goal of *America's Army* is] to educate the American public about the U.S. Army and its career opportunities, high tech involvement, values, and teamwork [...] »

⁵¹ Notre traduction : « [...] the ultimate goal of propaganda games is to spread ideas convincingly to the player population – to serve as interactive brainwashers. »

comme effet plus général de proposer un rejeu de conflits contemporains sur des champs de bataille virtuels qui, paradoxalement, peuvent rendre plus tangibles et réels des événements lointains. Les propos d'Ian Bogost concernant les jeux qui mettent en scène la mort d'Oussama Ben Laden, comme c'est le cas d'une des missions du jeu *KUMA\War* déjà évoquée ici, sont particulièrement éclairants sur ce point : « Ces jeux peuvent également donner à certains un 'sentiment bienvenu de pseudo-conclusion' [...] "Vous voyez, Oussama est mort. La 'guerre contre la terreur' est finie. Regardez, je l'ai moi-même tué sur mon ordinateur." Que cela soit vrai ou non n'a aucune importance. » (Ian Bogost cité dans Crecente, 2011)⁵².

Ainsi, plus que sur le plan très concret du recrutement de troupes, c'est la potentielle transmission d'un certain nombre de valeurs guerrières, ainsi que d'une vision positive, victorieuse, juste et « propre », voire amusante, des conflits dans lesquels sont engagés des militaires américains à un « public captif » qui fait de jeux comme *KUMA\War* et *America's Army* des outils de propagande ludique. Pour Stockwell et Muir, ce n'est pas tant en raison de l'aspect fictionnel et déréalisé de l'acte de tuer que certains jeux de guerre véhiculent cette vision, mais en raison de l'absence de conséquences de cet acte :

Il est certain que la représentation fictionnelle de la mort peut susciter des sentiments de tristesse et de peine, mais les scénarios de tueries des jeux de guerre n'engendrent pas de réponses émotionnelles telles que le chagrin, le remords ou la culpabilité. Dans *America's Army*, [...] les blessures infligées par les armes en jeu ne sont représentées avec aucun réalisme. L'ennemi n'est pas reconnaissable parce que masqué et, lorsqu'il est touché, dégage un nuage de fumée rouge avant de tomber au sol. Le fait de tuer n'entraîne pas de douleur ou de représentation explicite de la mort. Un des aspects troublants de telles représentations de la violence en jeu est l'absence de conséquences. (Stockwell & Muir, 2009 : 51)⁵³

À cette absence de conséquences et de contextualisation qui participe d'une certaine banalisation de la violence en temps de guerre, nous pouvons ajouter la présence d'un système de score qui matérialise les exploits des utilisateurs dans *America's Army* comme dans l'immense majorité des jeux de guerre multi-joueurs. Ce type de système met les joueurs

⁵² Notre traduction : « These Bin Laden games could also give some people a "welcome sense of false closure [...] "See, Osama is dead. The 'war on terror' is over. See, I killed him myself on my computer. " Whether that's true or not, it doesn't matter. »

⁵³ Notre traduction : « Certainly fictional renderings of death can elicit feelings of sadness or grief, but the killing scenarios of war games do not evoke emotional responses such as grief, remorse, or responsibility. [in] *America's Army* [...] there is no graphic realism with regard to the wounds [that] weapons inflict. The enemy is faceless, masked, and when hit releases a puff of red smoke and falls to the ground. There is no pain or gruesome graphics that follow in the wake of killing. One of the troubling aspects of depictions of game violence is the lack of consequences. »

en compétition les uns avec les autres, une compétition dans laquelle l'enjeu premier est de tuer, et qui récompense parfois les joueurs en leur permettant d'accéder à plus de contenu et de possibilités de jeu à mesure que leur score progresse. Dans le cas précis d'*America's Army*, les développeurs de ce jeu ont voulu pondérer cette dynamique en complexifiant le système de score en attribuant des points aux joueurs qui obéissent aux ordres ou qui font montre d'un certain sens du sacrifice. Le score des utilisateurs de la troisième version de ce jeu est ainsi divisé en 7 sections différentes : loyauté (travail d'équipe), devoir (accomplissement d'objectifs), respect (obéissance aux ordres), sens du sacrifice (soin d'autres joueurs), intégrité (ne pas blesser ses alliés), courage personnel (neutraliser des soldats ennemis), et honneur, qui correspond au score moyen des 6 autres catégories et détermine le rang du soldat incarné par le joueur. Cependant, ce découpage du score des utilisateurs suivant des valeurs que l'armée américaine a à cœur de transmettre aux joueurs ne cache pas l'objectif premier du jeu : jouer à faire la guerre aussi bien que possible, et en tuant le plus de soldats ennemis – ce dernier point est d'ailleurs mis en avant dans le manuel du jeu comme exemple pour expliquer le système de scores d'*America's Army* (*America's Army 3 Game Manual*, 2009 : 61).

Si le terme de propagande n'apparaît pas comme contre-intuitif lorsqu'il s'agit de jeux développés directement par l'armée américaine comme *America's Army* ou avec son concours dans le cas de *Full Spectrum Warrior*, ou qui se présentent comme à même de pouvoir informer les joueurs sur un conflit en cours comme *KUMA War*, nous pouvons nous demander si ce terme est applicable à des jeux de guerre « commerciaux », c'est-à-dire sans lien directement apparent avec l'industrie de la défense américaine. Ainsi, si la représentation de conflits récents dans un jeu comme *America's Army* correspond à une certaine idée de la guerre que l'armée américaine souhaite véhiculer, qu'en est-il de jeux qui ne visent pas ostensiblement à recruter leurs joueurs ni à explicitement prétendre les informer ?

Avant de se pencher sur la question de la propagande en matière de jeux vidéo commerciaux, notamment en ce qui concerne les jeux vidéo en vue à la première personne à gros budgets qui mettent en jeu des conflits réels ou fictifs, ce que Mathieu Triclot dénomme les « blockbusters au carré » produits aux États-Unis, il nous faut préciser que ces jeux sont très rarement sans liens avec le « complexe militaro-industriel » évoqué par le président Eisenhower dans son discours de fin de mandat. Le cas des liens entre l'industrie du jeu vidéo et de l'armement est particulièrement intéressant sur ce point. Nombre de jeux vidéo récents relevant du genre que l'on pourrait appeler le « FPS de guerre », dont les franchises les plus

connues et les plus vendues sont les jeux *Call of Duty*, *Battlefield* et *Medal of Honor*, représentent à l'écran des armes qui existent dans la réalité de façon détaillée. L'effet le plus immédiat de cette représentation fidèle d'armes qu'il est pour la plupart possible de retrouver dans le commerce comme sur des champs de bataille dans un jeu vidéo est de participer au réalisme recherché par les studios de développement dans ce type de jeu. C'est en particulier le cas depuis l'évolution du genre des jeux vidéo de tir en vue subjective vers plus de réalisme depuis les années 1990, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail. La conséquence de cette recherche de réalisme poussée jusque dans la représentation à l'écran d'armes de guerre existant véritablement est l'apport financier pour le compte des fabricants de ces armes que génère cette représentation. Cet apport peut être très direct dans le cas d'accords passés entre une compagnie publiant un jeu vidéo et un fabricant d'armes. S'il est difficile d'obtenir des déclarations de la part d'acteurs de l'industrie du jeu vidéo sur ce point, certains fabricants d'armes sont plus enclins que d'autres à répondre à de telles questions, c'est le cas de Ralph Vaughn, en charge de négocier des arrangements entre son employeur, Barret Rifles, et des studios de développement de jeux vidéo, qui répond ici aux questions de Simon Parkin :

De nos jours l'octroi de licences en ce qui concerne les armes dans les jeux vidéo est monnaie courante, malgré le fait que ces accords restent opaques. '[C'est] exactement la même chose qu'en ce qui concerne les voitures dans les jeux' d'après Vaughn. '[Les studios de développement] doivent nous payer des droits – soit sous la forme d'un seul paiement, soit en pourcentage de recettes, tout est négociable.' (Parkin, 2013)⁵⁴

En plus de payer pour pouvoir reproduire en jeu de façon réaliste et immédiatement reconnaissable des armes existant dans la réalité, les créateurs de jeux vidéo doivent se plier à certaines exigences de la part des fabricants d'armes en ce qui concerne l'utilisation de leurs produits, comme l'explique également Ralph Vaughn :

'Nous devons approuver par avance l'utilisation d'une image ou d'un logo pour s'assurer de la protection de notre image de marque. [...] Nous voulons savoir avec précision comment nos fusils seront utilisés [en jeu], et nous assurer que nous [Barret Rifles] serons montrés sous notre meilleur jour... Comme le fait que ce soit les « gentils » qui utilisent nos armes.' (*Ibid*)⁵⁵

La représentation d'armes de guerre dans des jeux vidéo, lorsqu'elle ne donne pas lieu à une

⁵⁴ Notre traduction : « Today licensed weapons are commonplace in video games, but the deals between game makers and gun-manufacturer are shrouded. '[It's] absolutely the same as with cars in games,' says Barrett's Vaughn. '[development studios] must [pay us] a royalty fee - either a one-time payment or a percentage of sales, all negotiable.' »

⁵⁵ Notre traduction : « 'We must give prior approval to the image or logo in order to protect the brand's integrity. [...] We want to know explicitly how the rifle is to be used, ensuring that we [Barret Rifles] are shown [in games] in a positive light... Such as the 'good guys' using the rifle'. »

rétribution directe des fabricants de ces armes, participe tout de même de leur succès, comme l'explique Anthony Toutain, qui agit comme intermédiaire entre des compagnies d'armement et des studios de développement :

‘Nous constatons clairement une hausse dans les ventes de certaines [répliques d'] armes lorsqu'elles sont présentes dans des jeux vidéo à grand succès, comme Call of Duty [...] Les ventes des fusils FAMAS aux États-Unis ont par exemple explosées après que Call of Duty ait décidé d'en faire l'une des meilleures armes de leur jeu [Call of Duty: Modern Warfare 2]. Avant cela, les enfants américains ne voulaient pas acheter de pistolets à billes FAMAS, tout simplement parce qu'ils ne connaissaient pas cette marque. Mais lorsqu'ils jouent tous les jours avec une nouvelle marque dans un jeu vidéo, ils veulent ensuite pouvoir acheter une de ces armes en vrai. L'accroissement des ventes peut être très important.’ (*Ibid*)⁵⁶

Si l'accroissement des ventes est évoqué ici dans le cas d'armes à billes ou à air comprimé (*BB guns*) ressemblant à de véritables armes de guerre, nous pouvons supposer que ce type d'accroissement des ventes existe également pour de véritables armes. En ce qui concerne l'impact de la représentation en jeu d'armes à feu sur le plan des ventes comme des usages – une question régulièrement soulevée lorsque surviennent des tueries impliquant des armes à feu aux États-Unis, parfois même par des groupes comme la National Rifle Association (NRA) dont le but premier est de promouvoir le droit de s'armer dans ce pays (Nayak, 2013) –, certains développeurs ont au fil des années pris leurs distances avec l'industrie de l'armement. C'est le cas de la compagnie Electronic Arts, qui développe et publie des jeux vidéo, dont certains jeux de guerre à grand succès comme les franchises *Medal of Honor* et *Battlefield*. Electronic Arts a mis en avant le fait qu'elle n'avait jamais eu recours à l'achat de licence pour porter à l'écran des images réalistes de véritables armes à feu, sous-entendant que le faire relève d'un « usage acceptable » ou *fair use* (Orland, 2013). C'est le cas pour l'ensemble des jeux publiés ou développés par l'entreprise, y compris de *Medal of Honor: Warfighter* dont la publication en 2012 par Electronic Arts a pu soulever quelques questions sur les liens entretenus par cette compagnie et des marchands d'armes comme McMillan Group. Ce jeu vidéo développé par Danger Close Games est présenté sur son site officiel comme une expérience de jeu qui brille par son réalisme :

Écrit par des militaires de l'armée américaine déployés à l'étranger et inspiré par de véritables menaces, *Medal of Honor Warfighter* propose une expérience agressive, authentique et sans concession qui place les joueurs dans la peau des guerriers les plus précis et les plus disciplinés

⁵⁶ Notre traduction : « We definitely see sales of particular [BB] guns increase when they are featured in popular video games, such as Call of Duty [...] Sales of the FAMAS exploded in the US when Call of Duty decided to use it as one of the best weapons in their game. Before then children in America didn't want to buy the FAMAS airsoft gun, simply because they don't know this brand. But when they play every day with a new brand in a video game, finally they want to buy it in reality. The sales increase can be enormously significant. »

d'aujourd'hui. Medal of Honor Warfighter est une vision rapprochée et personnelle des champs de batailles actuels et du combat incessant contre le terrorisme mondial. (Game Info, 2012)⁵⁷

Ce n'est cependant pas tant le réalisme de *Medal of Honor: Warfighter* qui a été remarqué lors de sa publication mais la particularité de ce jeu sur le plan du marketing de mélanger jeu et réalité sur son site Internet officiel. Ainsi, une partie de ce site a été utilisée pour mettre en avant des compagnies à l'origine de la fabrication de certaines des armes à feu représentées dans le jeu. Cette publicité n'a pas été monnayée par Electronic Arts, les recettes des ventes des armes accessibles depuis le site Internet de *Medal of Honor: Warfighter* ayant été reversées à une œuvre de charité (Smith, 2012 ; Orland, 2013). C'est cependant à la suite de la controverse déclenchée par cette mise en place de publicité à travers le site Internet du jeu que l'absence de rétribution en échange de la modélisation dans les jeux publiés par Electronic Arts a été mise en avant par plusieurs membres de cette entreprise (*Ibid*). Même en l'absence de rétribution, cet échange de bons procédés entre Electronic Arts et des marchands d'armes comme McMillan Group participe du lien très concret entre industries du jeu vidéo et de l'armement. La représentation réaliste d'armes en jeu contribue ainsi au réalisme recherché par certains développeurs comme par les utilisateurs de ces jeux, et à la mise en avant de produits dont l'achat n'est pas anodin.

Le cas particulier de la publicité faite à des marchands d'armes à travers le site officiel du jeu *Medal of Honor: Warfighter* n'est pas un cas isolé. Ainsi, certains jeux vidéo, en plus de représenter fidèlement des objets de la vie réelle qui se trouvent être des armes, mettent en avant la marque de celles-ci. C'est le cas par exemple du jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare* dans lequel le rechargement d'un Colt M1911 est



Rechargement d'une des armes dans *Call of Duty 4: Modern Warfare*, on peut lire sur le canon de l'arme « Colt Government 1911 »

modélisé de manière à ce que le modèle et la marque de ce dernier apparaissent à l'écran à

⁵⁷ Notre traduction : « Written by active U.S. Tier 1 Operators while deployed overseas and inspired by real world threats, Medal of Honor Warfighter™ delivers an aggressive, gritty, and authentic experience that puts gamers in the boots of today's most precise and disciplined warrior. Medal of Honor Warfighter is an up close and personal look at today's battlefield and the fight against the ongoing global terror threat. »

chaque fois que le joueur se trouve à court de munitions (Nayak, 2013). Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des remerciements à des compagnies comme Colt, Barret, et Remington dans les crédits de fin des jeux *Call of Duty* (*Ibid*).

Malgré une certaine opacité concernant ce que peuvent rapporter les arrangements entre fabricants d'armes et de jeu vidéo, « nous savons aujourd'hui qu'une partie de chaque dollar dépensé dans l'achat d'un jeu vidéo de guerre atterrit dans les poches de fabricants d'armes, que ce soit directement ou à travers l'achat de licences, ou indirectement à travers des retombées publicitaires » (Parkin, 2013)⁵⁸. Ces retombées publicitaires peuvent nous sembler toutes relatives dans un contexte européen, mais ce serait oublier qu'aux États-Unis la vente d'armes à feu représente un marché important, il était ainsi estimé en 2014 que 31% des foyers américains possédaient une arme à feu (NORC, 2014 : 3). Si la représentation réaliste d'autres équipements consacrés à la guerre et de leur emploi peut être considérée comme pouvant poser problème sur le plan de la morale ou de l'éthique, le financement de fabricants d'armes de façon directe ou indirecte à travers l'utilisation de modèles en trois dimensions d'armes qu'il est possible de se procurer légalement aux États-Unis est un problème qui se pose très concrètement. Puisque nous nous intéressons ici aux liens entre les industries américaines de l'armement et du jeu vidéo, il nous semble important d'insister sur le fait qu'il est tout à fait possible de considérer que l'achat de certains jeux vidéo de guerre finance en partie des fabricants d'armes, et participe à l'éventuel succès de leurs produits et de leur image de marque.

Se pencher sur la question de la propagande et de la transmission d'idées politiques et idéologiques marquées en matière de jeux vidéo *a priori* sans liens directs avec le complexe militaro-industriel américain revient en partie à s'intéresser aux liens entre certains jeux vidéo et leurs contextes de production et de réception. Nous avons déjà pu mentionner dans ce travail le cas du jeu vidéo *Dune* et de ses emprunts à un certain imaginaire de la première guerre du Golfe pour l'adaptation en jeu de la saga littéraire. Il n'est ainsi pas rare que des éléments très concrets d'un contexte de production et de réception d'un jeu aient un impact sur ce dernier, c'est d'ailleurs parfois le cas pour des jeux vidéo dès les premières étapes de leur conception, comme lors du choix du titre d'un jeu dont le développement n'est encore

⁵⁸ Notre traduction : « But today we know that a portion of every dollar spent on triple-A military-themed video games flows into the pockets of small arms manufacturers, either directly or through license payments, or indirectly through advertising. »

qu'envisagé. En mars 2003, la filiale américaine de l'entreprise Sony Computer Entertainment, surtout connue pour la création et la commercialisation des consoles portables et de salon Playstation mais qui développe également des jeux vidéo, a lancé la procédure pour déposer la marque « Shock and Awe » – également le nom d'une doctrine militaire mise en application en Irak – aux États-Unis en vue de produire un jeu vidéo. Entamée le 21 mars 2003, soit un jour seulement après le début de la seconde guerre du Golfe (Day, 2003), cette tentative a fait à l'époque suffisamment débat pour que Sony Computer Entertainment fasse savoir le mois suivant que la procédure en vue de déposer la marque « Shock and Awe » avait été abandonnée :

[En ce qui concerne la tentative de dépôt de cette marque] la direction de Sony Corporation et SCEI [Sony Computer Entertainment Inc.] partage l'avis de ceux qui ont pu exprimer de fortes critiques sur le comportement de sa filiale. Celle-ci a fait preuve de mauvais jugement en ne tenant pas compte du contexte dans lequel [le terme 'Shock and Awe'] a été jusqu'à présent utilisé. [...] Des mesures vont être prises pour sensibiliser l'ensemble du groupe Sony afin d'éviter que de tels problèmes se reproduisent à l'avenir. (Sony, 2003)⁵⁹

La tentative de la part de la filiale américaine du groupe Sony pour faire de « Shock and Awe » une marque déposée n'est pas un cas isolé, plusieurs dizaines de compagnies se sont ainsi appropriées ces termes dans le but de les associer à divers produits – entre autres des pesticides, des feux d'artifices et des clubs de golf (Longley, 2003 ; Sulaiman, 2003). Le fait que l'entreprise japonaise mette un terme à la procédure de dépôt de la marque « Shock and Awe » dès avril 2003 s'explique avant tout en raison des conséquences en termes de publicité pour cette entreprise. De surcroît, apposer ce nom sur la jaquette d'un jeu vidéo de guerre pose un problème auquel des compagnies vendant des clubs de golf ou des pesticides ne sont pas confrontées : un jeu vidéo avec un tel titre proposerait à ses utilisateurs de (re)jouer à une guerre alors même que des hommes et des femmes sont encore impliqués dans le conflit de la seconde guerre du Golfe.

Pour autant, des jeux comme la série des *Call of Duty: Modern Warfare* renvoient eux-aussi à de multiples reprises à ce même conflit, comme nous le verrons plus précisément dans la troisième partie de ce travail, mais ils le font en faisant interagir l'utilisateur dans le cadre d'un conflit de fiction (l'action de ces jeux se déroulant toujours dans un futur proche). De la

⁵⁹ Notre traduction : « Sony Corporation and SCEI management concurs with the views of those who have expressed strong criticisms regarding this conduct by the subsidiary. It was an exercise of regrettable bad judgment in that it disregarded the context in which the term has been used. [...] Steps will be taken to heighten awareness throughout the Sony Group so as not to repeat such issues. »

même façon, les jeux *Conflict : Desert Storm* et *Conflict : Desert Storm II : Back to Baghdad*, développés par Pivotal Games et publiés respectivement en 2002 et 2003, s'emparent également d'un véritable conflit armé (le conflit désormais généralement appelé première guerre du Golfe ayant à l'époque été divisé en deux opérations nommées *Desert Storm* et *Desert Shield*) pour le transposer en jeu vidéo. Cependant, ces deux jeux de la série *Conflict*, s'ils sont le fruit d'une procédure de dépôt de marque qui n'a elle pas été abandonnée, ont été publiés plus de 10 ans après que la véritable opération *Desert Storm* ait eu lieu. C'est également le cas des trois jeux *Just Cause* développés par Avalanche Studios et publiés entre 2006 et 2015, dont le titre reprend le nom de l'opération de l'invasion du Panama par l'armée américaine en 1989 et 1990. Ainsi, dans le cas des jeux développés par Pivotal Games et Avalanche Studios, une certaine distance temporelle et/ou fictionnelle existe entre une opération militaire véritable et sa transposition en jeu vidéo. Cette distance, salutaire, permet aux créateurs de ces jeux de se garder de trivialisier des opérations militaires aux conséquences bien réelles, ou tout du moins de se garder de le faire de façon immédiate, comme le projet de jeu « Shock and Awe » de la filiale américaine de Sony Entertainment aurait pu le faire.

Cette notion de distance entre un jeu vidéo de guerre et le ou les conflits qu'ils mettent en jeu nous renvoie forcément aux jeux *KUMA\War* et *America's Army*, deux simulations de guerre qui, parce qu'elles visent à informer ou à entraîner et à enrôler, ne mettent que très peu de distance entre des conflits militaires bien réels et leurs transposition en jeu vidéo. C'est en partie cette très courte distance qui permet à Miguel Sicart d'utiliser les termes d'idéologie et de propagande pour décrire l'expérience de jeu d'*America's Army* par exemple. Pour autant, si l'impact de jeux vidéo de guerre dont l'action et le récit sont hyper-contemporains de véritables conflits sur le plan de la compréhension et de la vision de ces conflits, comme dans le cas de *KUMA\War* ou du projet avorté du jeu *Shock and Awe*, est évident, nous pouvons nous demander ce qu'il en est dans le cas de jeux qui sont moins directement liés avec de tels événements. Pour poursuivre notre réflexion sur la construction idéologique en matière de jeux vidéo, nous nous penchons dans la sous-partie suivante sur de tels jeux, et en particulier sur le cas des jeux « de civilisation », avant de nous pencher sur la notion plus générale de public « captif ».

REPRESENTATION EN JEU ET PUBLIC CAPTIF

Nous avons déjà pu mentionner dans ce travail une certaine tendance du genre du jeu vidéo de tir en vue subjective à proposer un rejeu de la Seconde Guerre Mondiale, une tendance qui semble moins d'actualité au vu de ce que les jeux vidéo de guerre les plus récents proposent. Cependant, il n'est pas rare de pouvoir observer dans des jeux les plus récents des renvois à certains aspects de conflits appartenant résolument au passé. Tony Fortin remarque sur ce point que « beaucoup de jeux [vidéo] se réduisent à l'affrontement binaire entre le 'bien' et le 'mal' [...] » (2006 : 109). En ce qui concerne ce « mal », il précise que :

Dans la mémoire contemporaine, le symbole du mal n'est plus seulement l'enfer mais est devenu aussi celui du nazisme. Les développeurs ne se sont pas contentés d'importer directement ce thème dans les jeux vidéo (*Wolfenstein 3D*, *Mortyr...*), ils en ont réutilisé de maintes fois la symbolique : les rassemblements de masse des Helgasts dans *Killzone*, les perquisitions de la 'Milice' de *Half Life 2* dans les appartements privés. (*Ibid*)

La manière avec laquelle les ennemis du joueur sont modélisés et représentés dans un jeu vidéo, et la façon avec laquelle ce joueur est encouragé à interagir avec ces ennemis n'est pas sans intérêt lorsqu'il s'agit de mettre à jour l'idéologie d'un jeu vidéo en particulier, ou d'un genre de jeux. Si ce mal auquel est régulièrement confronté l'utilisateur de jeux vidéo n'est pas sans liens avec des événements réels, qu'ils soient récents ou non, c'est peut-être encore davantage le cas des actions que le joueur incarnant le camp du « bien » est amené à faire dans un jeu pour mettre en défaut ses ennemis et gagner la partie :

La guerre totale doit bien sûr être déclarée aux créatures du mal. On ne s'étonnera pas alors qu'on puisse liquider dans les FPS autant de terroristes moyen-orientaux que faire se peut : il s'agit des cibles de la croisade contre le Mal initiée par le Bien absolu (c'est-à-dire la coalition hétéroclite d'États plus ou moins démocratiques qui s'en veut l'incarnation). Dans les simulations post-11 septembre, le mal radical est incarné par le terroriste qui tend à être assimilé à l'immigré. Le terroriste est présenté aussi comme l'ennemi de l'intérieur, infiltré dans le territoire du bien mais qui n'y est pas aisément repérable. (*Ibid*)

Ce que Tony Fortin exprime ici, c'est l'idée d'une perméabilité entre une certaine façon d'envisager le monde (une « guerre totale » et une « croisade contre le mal ») et un positionnement récurrent de l'utilisateur de jeux vidéo de guerre. Cette résonance du monde réel dans des mondes ludiques s'observe particulièrement bien en ce qui concerne les jeux qui placent entre les mains de l'avatar incarné par le joueur une arme à feu et qui lui désigne des ennemis à abattre pour progresser. Ceci dit, c'est également le cas dans des jeux vidéo moins concernés par le rejeu de batailles et de conflits plus ou moins récents. Parmi ces jeux, ceux

que Tony Fortin et Laurent Trémel appellent les « jeux de ‘civilisation’ » (2006) sont un bon exemple de transmission d’une certaine idéologie et vision du monde à travers des jeux vidéo qu’il est moins aisé de relier immédiatement à des événements particuliers du monde réel.

La dénomination « jeux de ‘civilisation’ » renvoie à des jeux vidéo qui sont les suites directes ou les descendants de *Civilization* (MPS Labs, 1991), un jeu de stratégie au tour par tour qui se distingue par l’échelle de son terrain de jeu : le monde des états-nations et son histoire. Le but du jeu dans *Civilization* est d’incarner le dirigeant omniscient, omnipotent et immortel d’une nation toute entière. Ces nations sont « historiques » et le joueur peut choisir de débiter une partie en dirigeant par exemple les Aztèques, la France, les États-Unis, ou encore les empires romain ou mongol. Dans *Civilization* comme dans ses suites, et dans les jeux qui s’en sont depuis inspirés, le choix de la nation à diriger n’est pas anodin. Toutes ont des particularités qui peuvent s’avérer plus ou moins utiles pour le joueur, qu’il s’agisse d’unités disponibles uniquement pour l’une des factions du jeu, de bâtiments spéciaux ou de possibilités de jeux particulières. Ces différences vont généralement de pair avec une représentation à l’écran qui diffère d’une nation à l’autre. L’intérêt premier des jeux de civilisation est de pouvoir « refaire l’histoire » à une échelle inédite, en faisant de l’empire romain l’une des premières nations à mettre au point la poudre à canon, ou en dirigeant une nation aztèque qui domine le monde moderne sur le plan de l’industrie et de la science par exemple. La plupart des jeux de civilisation ayant été publiés depuis 1991 ont en commun d’étendre les possibilités des joueurs sur certains points précis du *gameplay*, comme la diplomatie ou le commerce, mais aussi au niveau du nombre de nations que le joueur peut diriger (et contre lesquelles il entre en compétition à chaque nouvelle partie).

Ces possibilités toujours accrues, et les différentes particularités des diverses nations, toujours plus nombreuses, pourraient faire penser que les jeux de la franchise *Civilization* et leurs émules proposent au joueur de façonner des mondes ludiques qui, tout en se basant sur le monde réel et son histoire, peuvent différer grandement de ce dernier. Le slogan de *Civilization III* était ainsi « Créez le monde à votre image » (*Ibid* : 123-168). Pour autant, et comme ont pu le montrer Tony Fortin et Laurent Trémel, il n’en est rien. S’il est possible en théorie de faire d’une faction comme les Incas ou les Zoulous la plus puissante du monde dans ces jeux de civilisation, dans la pratique, la plupart des nations qui ne sont pas occidentales, en plus d’être sous-représentées dans ces jeux – et c’est particulièrement le cas des nations d’Afrique (*Ibid*) – y souffrent de handicaps majeurs. Ainsi, nombre des nations de

l'hémisphère sud de ces jeux de civilisation pâtissent d'avoir des spécificités qui ne sont utiles qu'en tout début de partie, comme des guerriers plus puissants durant les premiers tours de jeu mais qui deviennent rapidement obsolètes. Sur le plan non plus des différentes nations et de leurs particularités, mais des différents régimes de gouvernement parmi lesquels le joueur est amené à choisir à mesure que la nation qu'il dirige prospère, une valorisation d'un certain modèle au dépend d'un autre se fait rapidement observer dans ces jeux. Dans *Civilization III* (Firaxis, 2001) par exemple

L'idéologie interne du jeu basé sur un évolutionnisme des plus crus [...] transparait d'ailleurs toujours dans une hiérarchisation des régimes politiques (du despotisme à la démocratie). L'anarchie en est toujours exclue au motif qu'il s'agirait moins « d'un régime politique que d'une absence de gouvernement » caractérisant une transition de quelques tours entre deux régimes. Cette absence provoque évidemment la décadence de votre civilisation : aucune production et maintenance des outils de production, nul impôt collecté, interruption de la recherche scientifique...

Le communisme n'est pas aussi dommageable mais semble appartenir au passé, aussi proche soit-il. Sa définition est celle du régime soviétique de l'URSS : « le pouvoir est détenu par le 'Parti' contrôlé d'une main de fer par son secrétaire général (le joueur) ». Il découle d'ailleurs du « nationalisme », preuve qu'il tend à être davantage associé au totalitarisme stalinien qu'à l'internationalisme prolétarien vu par Marx. [...] De manière générale, ce régime jugé trop pénalisant est évité par les joueurs. (*Ibid*)

Le « joueur-modèle » (Genvo, 2008 : 2) qui s'impose lors de l'utilisation de ces jeux de civilisation est celui qui, par un choix spontané ou à force de trouver les autres solutions moins efficaces, reproduira chez la nation qu'il dirige et qu'il vise à amener au rang de civilisation parmi les plus puissantes, un modèle anglo-saxon, libéral et démocratique. Confrontés aux remarques en ce qui concerne le bien et le mal en matière de jeu vidéo, nous avons pu avancer que c'est en prêtant attention au mal (l'ennemi, l'adversaire, l'objectif à détruire, l'autre) tout autant qu'au bien (le joueur et ce qu'il est sensé accomplir pour gagner la partie) que nous pouvions souligner l'aspect idéologique, voire propagandiste de certains jeux vidéo. L'exemple des jeux de civilisation nous incite à penser que, outre leur représentation du bien et du mal, du joueur et de ses ennemis, la façon dont le joueur est encouragé à « bien jouer », la « bonne » stratégie qu'il est incité à employer pour gagner, est aussi important sur le plan de « l'idéologie interne » d'un jeu vidéo que sur le plan de l'idéologie qu'il projette vers son utilisateur. Ainsi, dans ces jeux de civilisation, à travers des mécaniques de jeu récurrentes et orientées, se dessine une vision du monde dans laquelle la nation qui aurait gagné le « jeu » bien réel d'une certaine hégémonie est celle des États-Unis. Dans *Gamer Theory*, McKenzie Wark exprime cette prise de position des divers jeux *Civilization* et de leurs émules de la manière suivante : « Lorsque l'on joue à *Civilization III*,

peu importe que l'on choisisse de jouer la civilisation de Babylone ou de la Chine, de la Russie ou du Zouloulouland, de la France ou de l'Inde. Celle qui finit par gagner c'est l'Amérique, parce que la logique même du jeu est celle de l'Amérique. » (2007 : 74)⁶⁰

C'est également systématiquement l'Amérique et ses troupes qui gagnent dans les jeux *America's Army* – dans lesquels tous les joueurs pensent incarner des militaires américains lors de batailles en ligne, ces derniers finissant forcément par triompher – ou *KUMA\War* que nous avons déjà pu mentionner. Ces deux jeux, à l'instar des jeux de civilisation, ont en commun de fonctionner sur une « idéologie interne », pour reprendre le terme de Trémel et Fortin, qui n'est pas sans être résolument tournée vers l'extérieur, en particulier vers l'utilisateur de ces jeux, qu'il s'agisse d'une volonté propagandiste d'information dans le cas de *KUMA\War* ou de recrutement en ce qui concerne *America's Army*. Ceci dit, si ces deux jeux sont de bons exemples de liens symbiotiques entre le département de la défense américain, l'armée des États-Unis, et l'industrie du divertissement, des productions commerciale comme les jeux *Call of Duty: Modern Warfare* ne sont pas en reste. Ainsi, voici la manière avec laquelle le colonel Casey Wardynski, directeur du projet *America's Army*, a pu exprimer l'objectif premier de cette simulation : « Les jeunes doivent savoir que l'armée [américaine] est engagée partout à travers le monde pour combattre les forces terroristes qui sont déterminées à détruire l'Amérique et ses libertés. » (Wardynski cité par O'Hagan, 2004)⁶¹. Or, si c'est là l'enjeu premier d'*America's Army*, il est tout à fait possible de parler dans les mêmes termes des jeux de tirs que Mathieu Triclot appelle des « blockbusters au carré », au premier rang desquels les jeux *Call of Duty: Modern Warfare* dont le principal objectif du joueur est d'affronter et de détruire simultanément des terroristes ultra-nationalistes russes, le dictateur d'un pays moyen-oriental, et plus généralement les forces armées de toutes les nations qui abritent des forces terroristes – dans une rhétorique de guerre préventive qui n'est pas sans rappeler celle déployée par Georges W. Bush (Kurti & Andersen, 2009 : 53), un point sur lequel nous reviendrons dans la troisième partie de ce travail.

Nous nous pencherons plus précisément sur la logique et l'idéologie interne des jeux *Modern Warfare* dans la troisième partie de ce travail, en particulier sur le plan des mécanismes de jeu,

⁶⁰ Notre traduction : « When playing *Civilization III*, it doesn't matter if the civilization you choose to play is Babylon or China, Russia or Zululand, France or India. Whoever wins is America, in that the logic of the game itself is America. »

⁶¹ Notre traduction : « Young people need to know the army is engaged around the world to defeat terrorist forces bent on the destruction of America and our freedoms. »

la façon dont le bien et le mal y sont représentés et racontés n'est pas sans faire écho à des représentations médiatiques et politiques plus ou moins contemporaines des contextes de production et de réception de ces jeux. La représentation même de la guerre dans les jeux *Modern Warfare*, comme dans la plupart de leurs émules et successeurs et comme dans le cas de jeux plus directement liés avec le complexe militaro-industriel américain, souffre d'une modélisation presque schizophrénique, entre réalisme et omissions. Ainsi, les jeux *Modern Warfare* partagent avec *America's Army* une certaine aseptisation des conflits qu'ils mettent en jeu. Les populations civiles sont par exemple quasiment absentes des séquences de jeux développés par Infinity Ward, comme le remarquent Kurti et Andersen :

Alors que le joueur observe la violence qui s'exerce [dans le jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare*] à l'encontre de ceux qui sont définis comme ses ennemis, les réalités des victimes civiles [...] sont absentes. Les conséquences au sol des campagnes de bombardement [de certaines missions de ce jeu] ne sont jamais montrées au joueur.

Curieusement, lorsque le joueur se fraye un passage dans des paysages urbains à travers des bâtiments sur le point de s'écrouler, aucun civil n'est présent. Les civils ne sont montrés au joueur que lorsque les forces ennemies les persécutent. (Kurti & Andersen, 2009 : 54)⁶²

Lorsqu'elles ne sont pas présentes dans le but de caractériser l'ennemi en jeu à travers les victimes de ses exactions (« le mal » évoqué par Tony Fortin) les populations civiles, rendues inutiles, ne sont modélisées et représentées ni dans le jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare* ni dans ses suites. De plus, cette absence dans les diverses missions de ces jeux a également comme effet de ne pas confronter le joueur à l'éventualité d'une erreur qui entraînerait la mort de civils. Ce manque, qui pourtant pourrait sembler indispensable à leur vraisemblance – des villes et villages peuplés non pas uniquement de soldats ennemis mais aussi d'habitants –, sauf lorsqu'il s'agit des victimes des ennemis du joueur, participe ainsi très directement de la représentation à la fois du mal et du bien dans ces jeux, mais également au-delà. Ainsi, les ennemis des militaires occidentaux incarnés par le joueur au fil de l'aventure proposée par la trilogie *Modern Warfare* n'hésitent pas à faire des victimes civiles, tandis que le camp du bien, incarné par le joueur, n'a tout simplement pas l'opportunité de le faire, ne serait-ce par erreur, les civils étant absents des environnements dans lesquels il est amené à évoluer au fil de ces trois jeux. Il existe cependant une exception notable à cette absence de civil qui pourrait, même accidentellement, se trouver dans le viseur des personnages successivement

⁶² Notre traduction : « Though the player watches brutality against those defined as enemies, the realities of civilian casualties [...] are hidden. No views of the aftermath on the ground or the consequences of bombing campaigns are shown. Curiously, while fighting your way through the crumbling buildings and city landscapes, no civilians are present. Civilians are seen only when enemy forces are victimizing them. »

incarnés par le joueur dans les jeux *Modern Warfare* : la mission *No Russian* du deuxième volet de la série. Dans cette mission particulière, le joueur a la possibilité de faire des victimes civiles alors qu'il incarne un personnage qui se fait passer pour un membre d'un des groupes d'ennemis du jeu. Hormis dans ce cas particulier sur lequel nous reviendrons plus en détail dans la troisième partie de ce travail, l'absence de civils dans ces jeux qui visent à simuler des conflits armés – sauf lorsqu'il s'agit à travers leur souffrance de construire la figure de l'ennemi, tout comme une certaine édulcoration de la représentation de la mort dans ces jeux – participe de la transmission d'une vision particulièrement positive des conflits dans lesquels l'armée américaine est impliquée ainsi que de l'armée américaine elle-même. Pour Marcus Power, les jeux vidéo de guerre font partie intégrante d'une machine médiatique qui promeut ce type de conflits en les dépeignant comme justes et nécessaires. En plus de « faire apparaître l'armée [américaine] sous un jour amical et accueillant », ces jeux « fabriquent consentement et complicité chez leurs utilisateurs envers les missions et les programmes militaires, ainsi que les armes [...] en (re)présentant une vision de la guerre (aseptisée et plaisante) qui est de plus en plus conçue pour être populaire et facilement consommée ». (2007 : 279)⁶³

Ainsi, sans être des jeux vidéo qui visent ostensiblement à « informer » leurs utilisateurs ou à leur faire envisager un possible enrôlement dans l'armée, nombre de jeux de guerre parmi les plus récents participent cependant à véhiculer une vision de la guerre résolument positive parce que juste, propre et sans bavure. Au-delà des problèmes soulevés par certaines particularités concernant la façon de représenter la guerre à l'écran et de la mettre en jeu, nombre de jeux de guerre américains ont également en commun de transmettre à leurs utilisateurs une certaine façon de penser la guerre en général et les conflits récents en particulier. Ces productions créent un « public captif » bien disposé envers l'armée américaine, ses interventions actuelles comme futures, et plus généralement envers une « culture de la guerre perpétuelle » (*Ibid* : 271). En banalisant et en justifiant ainsi le recours à la puissance militaire ces jeux « se plaisent à estomper les limites entre corps civils et corps militaires, état de guerre et de paix, étranger et terroriste, construisant les fondations psychologiques d'une guerre floue, illimitée et permanente. » (Fortin, 2006 : 111). L'explication de ce qui apparaît comme une entreprise de justification idéologique des conflits impliquant les États-Unis en général, et en particulier de ceux qui découlent de la doctrine

⁶³ Notre traduction : « Digital war games but a friendly , hospitable face on the military, manufacturing consent and complicity among consumers for military programmes, missions and weapons. [war-themed video games] (re)present a version of war (sanitized and enjoyable) that is increasingly designed for easy, popular consumption. »

Bush de la guerre préventive, est sans doute à chercher du côté d'un besoin du complexe militaro-industriel américain de se maintenir dans le monde de l'après guerre froide :

Depuis la fin de la guerre froide, la première puissance mondiale n'a en effet plus d'adversaire à combattre. Certes, depuis les années 80, d'autres menaces se sont profilées [...] mais elles sont négligeables par rapport à ce que représentait l'URSS et ne permettent plus de légitimer le complexe militaro-industriel américain qui n'a pas diminué de taille depuis la guerre froide. [...] La chute de l'URSS a entraîné directement une perte de sens parce que les États-Unis n'ont plus trouvé d'ennemi à leur hauteur. [...] Il s'agit donc aujourd'hui pour les États-Unis de reconstruire du « sens » pour légitimer l'existence [du complexe militaro-industriel, ce qui explique] l'apparition du complexe du divertissement militaire qui est à la fois le produit de cette perte de sens et le vecteur de sa reconstruction. (Fortin, 2006 : 110)

Les jeux vidéo qui placent la guerre – qu'elle soit « moderne » ou non – au centre de l'expérience de jeu qu'ils proposent à leurs utilisateurs font partie intégrante de ce complexe ou « réseau » (Der Derian, 2009) du divertissement militaire et de la « reconquête du sens » (Fortin, 2006 : 111) qui en est à la fois l'aspect central et son fondement même. Ces créations vidéoludiques participent ainsi de la transmission des « pires des scénarios [...] qui s'auto-réalisent, leur réalisme prétendant refléter, tout en participant à reproduire, une certaine violence sur le plan de la politique internationale [...] et nous captivent avec l'image d'un état de violence permanent. » (Der Derian, 2009 : 221)⁶⁴. Ce regard captif des utilisateurs des productions issues du réseau ou du complexe du divertissement militaire, que l'on retrouve chez Marcus Power comme chez Stockwell & Muir que nous avons déjà pu citer auparavant, est développé plus en profondeur par James Der Derian sur le plan des raisons qui poussent ces utilisateurs à s'enrôler en vue de participer à une guerre :

Les gens s'en vont en guerre en raison de ce qu'ils perçoivent des autres, de comment ils se les représentent, les imaginent, et en parlent : c'est-à-dire de comment ils construisent leur différence par rapport aux autres ainsi que leur propre uniformité à travers des représentations. Des tragédies grecques et des spectacles de gladiateurs romains à l'art futuriste et aux rassemblements fascistes, le mélange mimétique de violence et d'images s'est toujours montré plus efficace que le plus rationnel des discours. (2009 : 238)⁶⁵

Ce constat, s'il concerne principalement dans l'ouvrage de Der Derian les *mass media* et leur flot incessant d'informations qui laisse peu de place au regard critique ou à l'action politique de la part d'un public en permanence distrait, (*Ibid* : 251) est tout à fait applicable aux

⁶⁴ Notre traduction : « [...] worse-case scenarios, especially the self-prophesying ones of realism that purport to reflect yet work to reproduce violence in global politics. [Such scenarios] captivate us with the image of a permanent state of violence. »

⁶⁵ Notre traduction : « People go to war because of how they see, perceive, picture, imagine, and speak of others: that is how they construct the difference of others as well as the sameness of themselves through representations. From Greek tragedy and Roman gladiatorial spectacles to futurist art and fascists rallies, the mimetic mix of image and violence has proven to be more powerful than the most rational discourse. »

représentations construites par les jeux vidéo de guerre sur lesquels nous nous penchons dans ce travail de thèse. Les particularités de la représentation à l'écran des ennemis dans *America's Army* en particulier et dans ce type de jeu de guerre en général, déjà abordées précédemment, sont un bon exemple de la façon dont des productions issues – directement ou non – du complexe militaro-industriel du divertissement participent de la construction de représentations imaginaires. Il s'agit dans ce cas précis d'encourager les utilisateurs de ces productions à se représenter d'une certaine manière « l'autre », c'est-à-dire l'ennemi des guerres vertueuses qui sont le produit direct de ce complexe, qu'elles soient bien réelles ou des œuvres de fiction. Cette construction en jeux vidéo de l'ennemi virtuel participe ainsi à la construction à peine plus tangible de l'ennemi de la société et du contexte de production de ces jeux. Tony Fortin arguait que les simulations de l'après 11 septembre 2001 faisaient de la figure du terroriste le « mal radical », mais ce n'est le cas que parce que cette représentation du mal en succède à une autre : celle construite par l'ensemble des médias et du discours politique de l'époque. L'ennemi mal défini, flou, et potentiellement intérieur d'un jeu comme *America's Army* reflète ainsi ce qu'Andy Deck appelle « l'ennemi national du jour » :

En quête d'inspiration, les développeurs de jeux [vidéo] se sont souvent tournés vers l'ennemi national du jour. Presque aussitôt qu'un nouvel état voyou est identifié par Washington, un jeu de combat est conçu pour exploiter l'excitation potentielle qu'il peut y avoir à massacrer le peuple de cet état. En ce moment, les extrémistes islamiques sont en vogue. Un nouveau jargon militaire comme « chute du faucon noir » et « dégâts collatéraux » circule librement du Pentagone vers Hollywood et l'industrie du jeu vidéo. (Deck, 2004)⁶⁶

Cependant, à l'image des échanges entre le gouvernement américain, sa branche militaire et l'industrie du divertissement, ces représentations naviguent dans les deux sens. Ainsi, des membres de l'industrie du divertissement ont été sollicités par le gouvernement américain au lendemain des événements du 11 septembre 2001 dans le but de réfléchir à d'autres cibles potentielles d'attentats terroristes et sur les solutions qui pourraient être trouvées pour contrer ces menaces (Der Derian, 2009 : 240-241). L'une des conséquences de ce va-et-vient entre secteurs publics et privés, lorsqu'il concerne des menaces tangibles et des possibles interventions de l'armée et de la défense américaine aux États-Unis comme en dehors de son territoire, est de fabriquer les ennemis de demain : « il se pourrait que la manière dont on se prépare à affronter nos futurs ennemis participe de la construction de ces derniers. » (Der

⁶⁶ Notre traduction : « Often the game developers have turned to the national enemy *du jour* for ideas. Almost as soon as a new rogue nation has been identified by Washington, there is a combat game fashioned to exploit the thrilling potential of slaughtering its people. Presently Islamic extremists are in vogue. Fresh military jargon like "blackhawk down" and "collateral damage" flows freely from the Pentagon to Hollywood and the game industry. »

Derian, 2009 : 109). L'impact de ce type de représentation sur l'attitude que l'utilisateur est amené à adopter en face d'ennemis fictifs, et par là même vis-à-vis de véritables ennemis de la nation américaine, est particulièrement troublant dans le cas de jeux vidéo qui représentent un ennemi « du jour » envahissant le territoire des États-Unis, comme c'est le cas par exemple dans des jeux comme *Call of Duty: Modern Warfare* ou *Homefront*. Dans les deux cas, les antagonistes de ces jeux sont une représentation mélangeant ennemis plausibles et contextuels (des terroristes notamment) et ennemis rappelant d'anciens conflits impliquant les États-Unis (des forces armées russes dans la trilogie *Modern Warfare*, et nord-coréennes dans le cas d'*Homefront*). En somme, il s'agit alors autant des ennemis du jour que des ennemis d'hier.

Ainsi, ce type de « reconquête du sens », en matière de jeux vidéo comme ailleurs, participe à légitimer l'existence d'une armée américaine puissante, proactive et résolument tournée vers l'extérieur en représentant les ennemis de cette armée mais également en les construisant. Ceci fait de ces jeux à la fois l'un des endroits les plus notables de la rencontre entre les intérêts du divertissement et du militaire, mais également l'un des vecteurs les plus importants du façonnage de l'attitude du public de ces jeux vis-à-vis de la guerre et des nécessités de celle-ci (Kurti & Andersen, 2009 : 46). Ceci étant dit, si ces jeux portent en eux la possibilité de façonner une telle attitude, ils sont également révélateurs de l'opinion de leurs consommateurs, ce qui n'est pas étonnant une fois considéré le fait que ces jeux sont avant tout des entreprises commerciales qui cherchent à plaire au plus grand nombre, dans le but de réaliser un chiffre de vente le plus élevé possible. Dans leur article qui examine un large panel de jeux de tir à la première personne sur le plan des antagonistes de ces jeux, Hitchens, Patrickson et Young constatent que la figure du terroriste islamiste comme ennemi à la fois de ces jeux et de l'état américain, en plus d'émerger quelques années avant les événements du 11 septembre 2001, commence à s'amoinrir relativement tôt, dès l'année 2006 :

[Dès 2006] malgré les tentatives du complexe industriel américain pour utiliser les jeux de tir à la première personne pour maintenir l'attention du public sur la guerre contre le terrorisme, les concepteurs de ces jeux ne coopèrent pas autant qu'ils ont pu le faire juste après le 11 septembre 2001. [...] Le choix des ennemis [dans ces jeux] semble davantage refléter l'évolution de l'opinion publique [américaine] exprimée dans son soutien aux activités militaires que des directives militaires. Alors que la guerre contre la terreur se poursuivait, l'enthousiasme du public s'est amoindri en raison du temps qu'a pris la traque de Ben Laden et de la découverte de l'inexistence d'armes de destruction massive en Irak. (Hitchens et al, 2014 : 20-22).⁶⁷

⁶⁷ Notre traduction : « [Starting in 2006] the U.S. industrial complex is attempting to use FPSs to keep the focus

La reconquête et la construction de sens semble, sur ce point précis en tout cas, dépendre autant, si ce n'est plus, de l'état de l'opinion publique que de la direction vers laquelle l'État américain a pu tenter de maintenir les concepteurs de ces jeux. Dans les deux cas, une perméabilité entre le contenu de ces jeux et leur contexte de production est observable, que ce soit en raison des liens entre les productions du divertissement et des intérêts militaires, ou parce que ces jeux reflètent l'air du temps et les préoccupations de leurs consommateurs et de leurs concepteurs. Ces préoccupations relient les jeux vidéo aux médias – de l'information ou non – et à la façon dont ceux-ci participent de la construction d'une opinion publique et d'un récit national, qui peut être, par exemple, celui de l'après 11 septembre ou encore de la « culture de la guerre perpétuelle » (Power, 2007 : 271) et d'un « état de violence permanent » (Der Derian, 2009 : 221). La retranscription en jeux d'événements contemporains et du *zeitgeist* qui les accompagne fascine autant qu'elle repousse, comme l'exprime Henry Jenkins à propos des jeux *KUMA\War* déjà mentionnés ici :

Depuis les attaques du 11 septembre, il persiste un désir de transformer ce conflit en un jeu, ainsi qu'une certaine répugnance envers cette idée. Ce débat nous en dit beaucoup sur la manière qu'a notre culture de penser les jeux – ainsi que sur la manière qu'elle a de penser la guerre. (Jenkins, 2007)⁶⁸

Henry Jenkins remarque également dans cet article que la façon de penser la guerre en général ou un conflit spécifique comme celui de la seconde guerre du Golfe à travers un jeu vidéo varie en fonction de l'usage qui en est fait :

L'importance des jeux sur le plan politique a été démontrée maintes et maintes fois lorsque certains groupes se sont affrontés pour déterminer comment – et même si – la guerre en Irak devait être représentée à travers des jeux vidéo. Les militaires utilisent des jeux pour recruter et entraîner leurs soldats ; la mouvance pacifiste utilise des jeux pour exprimer la futilité du conflit en cours ; celle en faveur de la guerre les utilise pour exprimer sa colère à l'encontre des terroristes ; les médias de l'information utilisent des jeux pour expliquer des stratégies militaires ; et l'industrie commerciale du jeu vidéo veut tâter le terrain pour voir si nous allons jouer à des jeux de guerre de la même façon que d'autres générations ont pu regarder des films de guerre. [...]

Chaque jeu reflète des manières différentes d'envisager cette guerre et ses conséquences sur le plan moral. Et chacun d'entre eux explore le potentiel des jeux vidéo comme moyen potentiel de façonner l'opinion publique.

on the war on terror, the FPS designers are not cooperating as much as they did in the immediate aftermath of September 2001. [...] Rather than military directives, the enemy of choice appears to more closely reflect the course of public opinion as reflected in support for the military activities. As the war on terror continued, public enthusiasm was tempered by the time it took to hunt down Bin Laden and the discovery that there were in fact no Weapons of Mass Destruction to be found in Iraq. »

⁶⁸ Notre traduction : « Ever since the September 11 attacks, there has been a persistent desire to transform this conflict into a game - and an almost equally persistent distaste over the idea. This debate tells us a great deal about the ways our culture thinks about games - and the way we think about war. »

(Ibid)⁶⁹

L'usage politique découle ainsi des possibilités de représenter par le jeu, ce que Gonzalo Frasca appelle des représentations ergodiques (2001 : 173). Et ce qu'un jeu est à même de véhiculer sur ce plan dépend selon nous tout autant de l'usage et des motivations des concepteurs de ces jeux, que de la manière avec laquelle ces derniers sont conçus. C'est-à-dire de la manière dont un jeu a été créé pour être joué, son *gameplay*, mais aussi du récit qui structure ce jeu ainsi que des images qui s'affichent à l'écran lors de son utilisation. Ces trois éléments renvoient à la définition volontairement vaste et inclusive des jeux vidéo que nous avons pu proposer au début de ce travail.

Dans la suite de ce travail nous nous penchons plus particulièrement sur la manière dont certains jeux vidéo américains peuvent participer à la construction d'une vision du monde, des attitudes et des opinions de leurs utilisateurs, mais également comment ces dernières sont à même de participer à certains aspects de la conception de jeux vidéo.

⁶⁹ Notre traduction : « The political importance of games has been demonstrated again and again as groups struggle over how-and whether-the Iraq War should be represented through games. The military uses games to recruit and train soldiers; the antiwar movement uses games to express the futility of the current conflict; the pro-war movement uses games to express its anger against the terrorists; the news media use games to explain military strategy; and the commercial games industry wants to test the waters to see if we are going to play war games the same way other generations watched war movies. [...] Each game reflects different understandings of this war and its moral consequences. And each explores the potential of digital games as a vehicle for shaping public opinion. »

IDEOLOGIE ET JEUX PERSUASIFS

Après avoir déjà abordé le fait que des jeux vidéo peuvent être considérés comme des entreprises de persuasion et des vecteurs idéologiques et politiques, nous nous penchons dans ce dernier tiers de la deuxième partie sur les éventuelles limites d'une analyse formelle du *medium* jeu vidéo qui placerait l'étude de ce qui est du ressort du jeu au-dessous des autres composantes de ces dispositifs.

Le fait que les jeux vidéo – en l'occurrence de guerre – puissent être considérés comme étant à la fois les vecteurs de la transmission d'une certaine vision de la guerre, ainsi que les révélateurs de la façon dont celle-ci est pensée par leur public comme par leurs créateurs, n'enlève rien au « travail idéologique » qu'ils sont à même de fournir. Le résultat de ce travail idéologique a déjà été abordé dans les pages précédentes. Il se fait le plus visible en ce qui concerne la façon dont certains, – en particulier ceux qui entretiennent le plus de liens avec le complexe ou le réseau du militaire, de l'industriel et du divertissement – en mettant en scène et en jeu la guerre en général ainsi que des conflits contemporains des contextes de production et de réception de ces jeux, propagent une vision partisane de l'engagement militaire. C'est cette transmission d'une certaine façon d'envisager le recours à la force militaire dans ces jeux qui permet à certains chercheurs d'affirmer que de tels jeux sont des vecteurs idéologiques (Blanchon & Chelma, 2008 : 18), voire les instruments d'un « lavage de cerveau » (Sicart, 2011b : 195) qui encouragent les joueurs à adopter un point de vue positif sur la guerre en général, et surtout sur celles qui font les gros titres au moment où de tels jeux sont publiés.

Avant de nous pencher sur les moyens dont les jeux vidéo disposent pour être ces vecteurs idéologiques, il nous faut préciser ce que nous entendons par « idéologie ». Nous reprendrons ici la définition qu'a pu proposer Louis Althusser dans ses notes de recherches « Idéologie et appareils idéologiques d'État ». L'idéologie est pour lui « le système des idées, des représentations qui domine l'esprit d'un homme ou d'un groupe social » (1970 : 34), elle représente « le rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence. » (*Ibid* : 38). Cette définition fait immédiatement écho à notre préoccupation des pages précédentes en ce qui concerne les particularités de la représentation de la guerre dans certains jeux vidéo américains. Plus loin dans ce texte, Althusser relie la notion d'idéologie à celle d'évidence :

C'est en effet le propre de l'idéologie que d'imposer (sans en avoir l'air, puisque ce sont des « évidences ») les évidences comme évidences, que nous ne pouvons pas ne pas reconnaître, et devant lesquelles nous avons l'inévitable et naturelle réaction de nous exclamer (à haute voix, ou dans le « silence de la conscience ») : « c'est évident ! C'est bien ça ! C'est bien vrai ! » (*Ibid* : 47)

Il nous semble que les jeux vidéo, en tant que *medium* tout comme en tant qu'industrie du divertissement à part entière, sont à même de participer à la construction du rapport imaginaire évoqué par Althusser autant que de refléter l'opinion générale de leurs utilisateurs. Dans le cas précis des jeux vidéo de guerre américains de l'après 11 septembre 2001 qui nous occupent ici, ils sont à même de faire considérer par les utilisateurs de ces jeux le recours à la force militaire en général, et à des éléments de doctrines militaires tels que la guerre préventive ou la guerre « propre » comme une évidence.

Pour Louis Althusser, la question de l'idéologie est indissociable de l'existence des moyens de reproduction de la force de travail d'une société donnée (*Ibid* : 7). Pour que cette force de travail soit pérenne, une société doit ainsi s'assurer de la reproduction de ses conditions matérielles tout comme de ses compétences, c'est-à-dire de la qualification de cette force de travail (*Ibid* : 10-11). Cette qualification en particulier est assurée par des instances et des institutions dont l'exemple premier pour Althusser est celui de l'école. À l'école, on apprend des « savoir-faire », des « techniques » et « connaissances » qui peuvent différer selon qu'elles sont destinées à de futurs cadres supérieurs ou à des ouvriers par exemple. Dans cette institution particulière qu'est l'école on apprend également une « soumission aux règles de l'ordre établi », c'est-à-dire une « soumission à l'idéologie dominante par les ouvriers et une reproduction de la capacité à bien manier l'idéologie dominante pour les agents de l'exploitation et de la répression [...] ». Althusser poursuit cette réflexion en proposant une distinction entre les institutions répressives qui « fonctionnent à la violence » (*Ibid* : 20), c'est-à-dire des manifestations de l'Appareil d'État comme l'Armée, la Police ou l'Administration, et les « Appareils Idéologiques d'État », qui sont des institutions qui « fonctionnent à l'idéologie » (*Ibid* : 22). Althusser propose une liste empirique de ces derniers appareils idéologiques d'État (AIE) dans laquelle nous retrouvons l'école, publique ou privée, déjà mentionnée auparavant, mais également les institutions religieuses, familiales, juridiques, politiques, syndicales, de l'information et de la culture. Ces AIE, selon Althusser, visent tous, chacun à leur manière, à reproduire les rapports de production et d'exploitation des sociétés capitalistes. Il donne ainsi l'exemple de l'appareil d'information qui le fait « en gavant par la presse, la radio, la télévision, tous les 'citoyens' des doses quotidiennes de

nationalisme, chauvinisme, libéralisme, moralisme, etc. » (*Ibid* : 31). Pour Althusser, ces Appareils Idéologiques d'État ne sont pas tant les créateurs d'une idéologie, qu'elle soit dominante ou non, que les lieux où celle-ci se réalise :

Les AIE ne sont pas la réalisation de l'idéologie en général, ni même la réalisation sans conflits de l'idéologie de la classe dominante. L'idéologie de la classe dominante ne devient pas dominante par la grâce du ciel, ni même par la vertu de la simple prise du pouvoir d'État. C'est par la mise en place des AIE où cette idéologie est réalisée et se réalise, qu'elle devient dominante [...]

L'idéologie qu'une classe au pouvoir rend dominante dans ses AIE, se « réalise » bien dans ces AIE, mais elle les déborde car elle vient d'ailleurs. De même l'idéologie qu'une classe dominée réussit à défendre dans et contre tels AIE les déborde, car elle vient d'ailleurs. (*Ibid* : 59)

Les jeux vidéo, en plus d'être à même de produire un « travail idéologique », sont également à rapprocher des Appareils Idéologiques d'État en tant que lieux. Les espaces virtuels dans lesquels le joueur est amené à évoluer peuvent être vus comme des endroits dans lesquels une idéologie, un rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence, se réalise et se manifeste. En s'aventurant dans ces lieux, les joueurs acceptent de se soumettre à leur fonctionnement et au système de règles qui les régissent, et se coulent ainsi dans le moule d'un joueur-modèle pensé par avance par les créateurs de ces jeux. Le fait de se conformer ainsi à l'usage qu'un jeu particulier présuppose participe ainsi de la transmission d'une certaine idéologie qui se manifeste dans la façon dont un tel usage est pensé et imposé au joueur. Celui-ci évolue alors autant dans l'espace virtuel d'un jeu que dans l'« univers de valeurs » (Genvo, 2013 : 123) qu'il participe à créer en utilisant ce jeu. C'est particulièrement le cas en ce qui concerne des jeux qui tissent des liens entre lieux virtuels et réels, comme ceux qui composent le corpus de ce travail.

Le rapprochement entre jeux vidéo et Appareils Idéologiques d'État nous semble être d'autant plus pertinent que, pour Althusser, une institution pouvant être considérée comme un AIE n'émane pas forcément directement de l'État, mais peut également être une entreprise privée (*Ibid* : 22). C'est précisément le cas de l'immense majorité de cette partie de l'industrie mondiale du divertissement que représentent les jeux vidéo. À l'exception notable de certains jeux vidéo commerciaux, qui en plus d'entretenir, sur le plan technologique ou sur celui des différentes étapes des carrières de certains de leurs acteurs, des liens étroits avec la sphère de la défense nationale et du militaire, sont parfois les adaptations directes de simulations destinées à l'entraînement militaire, comme *Full Spectrum Warrior*. Ou des jeux qui sont des émanations directes d'une institution publique, comme c'est le cas pour les différentes

versions d'*America's Army*. Si Althusser, dans les notes de recherche sur lesquelles nous nous penchons ici, ne développe que relativement peu ce qu'il nomme « l'AIE culturel », il propose cependant quelques exemples de ses matérialisations : les lettres, les beaux-arts et le sport. À propos du sport, il remarque que « le rôle du sport dans le chauvinisme est de premier ordre » (*Ibid* : 31). Si certains jeux vidéo, communément dénommés, faute de mieux, « jeux sérieux » relèvent de l'éducation et de la formation, et que d'autres, les *news games*, visent explicitement à informer leurs joueurs et se placent au croisement du journalisme et du jeu, la plupart des jeux vidéo visent avant tout à divertir et sont logiquement à inclure dans l'AIE culturel mentionné brièvement par Althusser dans ses notes de recherche.

Au-delà de ce que nous avons pu – comme d'autres – avancer en ce qui concerne l'objectif d'une transmission idéologique de l'usage de la force militaire et de sa légitimité dans le cas de nombre de jeux vidéo de guerre, se pose la question des moyens et des mécanismes grâce auxquels cette transmission peut avoir lieu. Nous avons déjà pu nous pencher ici sur le *pourquoi* de cette légitimation, la réponse ne faisant que peu de doute, en particulier lorsque l'on considère les liens étroits et symbiotiques entre jeux vidéo, technologies et éthos militaires (Power, 2007 : 284-285). La question du *comment* reste posée, notamment sur le plan des mécanismes de jeu, des préoccupations relevant de la notion de *gameplay*. Ainsi, nous avons déjà pu voir quelques exemples dans les pages précédentes de transmission d'idées, de valeurs et de vision du monde à travers la représentation en jeu vidéo de conflits contemporains.

La composante visuelle voire filmique des jeux vidéo, pour reprendre l'un des trois aspects de la définition du jeu vidéo que nous avons pu proposer dès le début de ce travail, participe à l'élaboration et à la transmission d'un discours en jeu. Nous avons déjà pu aborder des exemples de ce type de rhétorique de l'image en nous intéressant à des représentations particulières d'éléments en jeu, comme dans le cas des ennemis des jeux *America's Army* par exemple, qui ont la particularité d'être à la fois incarnés par tous les joueurs et par aucun d'entre eux, mais également d'être portés à l'écran de manière suffisamment anonyme pour faire écho à une certaine manière de penser les ennemis de la nation américaine au lendemain des événements du 11 septembre 2001. Autre point présent dans la définition que nous avons pu proposer au début de ce travail, les récits des jeux de guerre américains les plus récents ne sont pas sans intérêt lorsqu'il s'agit d'étudier comment de tels jeux peuvent être les vecteurs potentiels d'une certaine vision de la guerre, en particulier en ce qui concerne certains aspects

de la doctrine Bush comme la notion de guerre préventive ou d' « états voyous ». Les jeux parmi les plus étroitement liés au département de la défense américain, comme *America's Army* et *KUMA\War*, n'ont ainsi cessé de narrer l'histoire des incursions victorieuses des forces militaires américaines sur de nombreux théâtres d'opérations qui ont en commun d'avoir été ou d'être encore considérés comme les territoires d'états voyous qui représentent une menace pour les États-Unis.

Ces deux moyens à la disposition des concepteurs de jeux vidéo qui chercheraient à convaincre leurs joueurs, l'image et le récit, sont loin d'être réservés au *medium* jeu vidéo. Ces deux aspects potentiellement discursifs peuvent se retrouver dans de nombreuses matérialisations de ce que Louis Althusser a pu nommer l'Appareil d'État Culturel, comme le cinéma par exemple, qui partage avec le jeu vidéo l'importance fondamentale du récit et de l'image. Sur ce point justement, Bob Rehak rappelle dans son article « Playing at Being » que le cinéma a déjà pu faire l'objet de rapprochements avec la notion d'Appareil Idéologique d'État d'Althusser. L'un des angles sous lequel cette question a pu être abordée est celui de la suture qui peut s'opérer chez le spectateur d'un film entre son propre regard, sa subjectivité, et ce qui est projeté à l'écran, une suture qui est à même de produire des « effets idéologiques » (Rehak, 2003 : 121). Rehak rappelle également que le potentiel du discours filmique dans la transmission d'éléments idéologiques peut se heurter à des écueils que le jeu vidéo est capable de surmonter, en particulier à travers l'adoption d'une ocularisation et d'un point de vue interne. Les jeux vidéo seraient ainsi en mesure de proposer un degré plus grand de fusion et d'identification entre le regard de l'utilisateur et ce qui est visible à l'écran :

Le dispositif du jeu – un moteur logiciel qui reproduit des espaces en trois dimensions dans une perspective incarnée, dirigée en temps réel par les joueurs à l'aide d'une interface physique – permet d'accomplir ce que le dispositif filmique ne peut faire : un sentiment de présence au sens strict du terme, et propose un rôle participatif inédit au spectateur. (*Ibid*)⁷⁰

La question d'une éventuelle transmission idéologique entre auteurs et joueurs est de surcroît plus pertinente que celle qui peut exister entre auteurs et spectateurs, parce que les jeux vidéo sont capables de rendre davantage transparente et d'amoindrir la figure de l'auteur en proposant aux joueurs de voir, mais aussi d'agir, par l'intermédiaire d'un avatar :

Le désaveu nécessaire au gameplay est le même que le « Oui, c'est ce que je vois » d'une suture cinématique réussie, mais va plus loin : c'est le « Oui,

⁷⁰ Notre traduction : « The game apparatus – a software engine that renders three-dimensional spaces from an embodied perspective, directed in real time by players through a physical interface – achieves what the cinematic apparatus cannot : a sense of literal presence, and a newly participatory role, for the viewer. »

c'est ce que je *fais*. » [...]

Au-delà des considérations esthétiques qui peuvent présider à la conception d'une interface de jeu, la composante interactive de l'ordinateur produit un effet supplémentaire, un effet anesthésiant qui mystifie l'utilisateur. (*Ibid* : 122)⁷¹

Le terme d'« effet anesthésiant » d'une interface de jeu sur son utilisateur renvoie aux possibilités de suture plus profonde qu'une « suture cinématique » entre utilisateur et logiciel qu'elle permet. Cette suture ludique est à même de s'opérer en matière de jeu vidéo autant en ce qui concerne le regard que les actes, et participe ainsi potentiellement au rapprochement entre l'« idéologie interne » d'un jeu (Fortin & Trémel, 2006 : 123-168) et celle de l'utilisateur de ce jeu. Ainsi, en plus d'être à même de transmettre une vision comme celle de l'importance et de la légitimité d'un engagement militaire à l'étranger par exemple, à travers l'image et le récit, les jeux vidéo en général, tout comme ceux qui s'inscrivent dans ce que Tony Fortin a pu appeler une « reconquête du sens », sont également à même de le faire grâce à ce qui différencie le jeu (vidéo) de la plupart des autres productions culturelles : un sentiment de présence issu de l'interaction de l'utilisateur avec le dispositif.

L'idéologie interne d'un jeu vidéo évoquée par Trémel et Fortin renvoie à l'une des spécificités de ce *medium* : les jeux vidéo, parce qu'ils sont avant tout des logiciels et qu'ils nécessitent des supports informatiques divers pour exister, ont une manière d'opérer, un fonctionnement interne, qui n'est pas toujours immédiatement ou complètement perceptible par leur utilisateur. L'autre spécificité des jeux vidéo par rapport à d'autres productions culturelles qui fournissent à leurs consommateurs des images et des récits est l'incitation pour le joueur à agir que nous avons déjà mentionnée dans le paragraphe précédent comme dans la première partie de ce travail de thèse. Ces deux aspects qui différencient les jeux vidéo d'autres productions culturelles sont au cœur du travail d'Ian Bogost, qui consiste à aborder ces jeux sous le même angle que le nôtre : celui de leur potentiel de persuasion et de transmission d'idées et d'idéologies. Ce chercheur, dans son ouvrage « *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames* », relie ces deux spécificités et leur potentiel de transmission sous le terme de « rhétorique procédurale ». Pour lui, la « procéduralité » d'un jeu vidéo est son mode de représentation premier (2007 : ix) :

[...] les jeux vidéo ouvrent un nouveau domaine à la persuasion [...].

⁷¹ Notre traduction : « The disavowal necessary to gameplay is like the 'Yes, that's what I see' of successful cinematic suture, but goes further : it is 'Yes, that's what i *do*.' [...] Whatever the aesthetic by which a given interface has been designed, the computer's interactive address produces an additional, *anesthetic* effect, threatening mystification for the user. »

J'appelle cette nouvelle forme la rhétorique procédurale, l'art de la persuasion à travers des représentations et des interactions qui se fondent sur des règles plus que sur des paroles, des écrits, des images figées ou animées. Ce type de persuasion est lié aux possibilités fondamentales de l'ordinateur : l'ordinateur exécute des processus, des calculs et des manipulations symboliques basées sur des règles définies. Mais je veux suggérer que les jeux vidéo, à l'inverse d'autres formes de persuasion informatisées, possèdent une puissance de persuasion qui leur est unique. Alors que des logiciels « ordinaires » comme des logiciels de traitement de texte et de retouche de photographies sont souvent utilisés pour créer des objets expressifs, ces objets ne reposent généralement pas sur l'ordinateur pour transmettre leur signification. Les jeux vidéo sont des objets informatisés qui ont une signification culturelle en tant qu'objets informatisés. (Ibid)⁷²

Pour Ian Bogost, cette puissance de persuasion propre aux jeux vidéo est à même de participer à construire et à changer nos attitudes et nos croyances les plus fondamentales, voire de conduire à de profonds changements sur le plan social (*Ibid*). Au fil de son ouvrage, Ian Bogost donne plusieurs exemples du fonctionnement interne de jeux vidéo et de la façon dont les créateurs de ces jeux, en plus d'avoir conçu le fonctionnement de ces logiciels, ont également construit les règles qui régissent la manière avec laquelle les joueurs interagissent avec ces derniers. Pour lui, la rhétorique procédurale, ou rhétorique des processus, est une technique qui peut être utilisée aussi bien pour exposer des arguments à travers un système informatisé, que pour exposer les arguments présents dans des systèmes qui ont pu être conçus par d'autres (*Ibid* : 3). Le fait qu'en programmant d'une certaine façon un jeu vidéo et les possibilités d'interaction qu'il offre, un auteur de ce type de jeu possède une manière unique à ce *medium* de véhiculer des idées et des argumentations à ses destinataires (*Ibid* : 28).

Au-delà de leur composante interactive, les jeux vidéo, parce qu'ils sont avant tout des logiciels, seraient des processus capables de représenter d'autres processus (*Ibid* : 9), l'objet de la rhétorique procédurale est d'étudier les moyens utilisés par les auteurs de ces représentations pour véhiculer leur vision de processus particuliers. L'un des premiers exemples donnés par Ian Bogost dans son ouvrage est celui du jeu *Tenure* développé par Owen Gaede. *Tenure* place le joueur dans la peau d'un enseignant américain du secondaire

⁷² Notre traduction : « [...] videogames open a new domain for persuasion [...]. I call this new form *procedural rhetorics*, the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computer run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations. But I want to suggest that videogames, unlike some other forms of computational persuasion have unique persuasive powers. While 'ordinary' software like word processors and photo editing applications are often used to create expressive artifacts, those completed artifacts do not usually rely on the computer in order to bear meaning as computational artifacts. Videogames are computational artifacts that have cultural meaning as computational artifacts. »

récemment titularisé, dont l'objectif est de faire les bons choix tout au long de cette première année d'enseignement pour pouvoir espérer être reconduit l'année suivante. Pour l'aider dans ces choix, le joueur a la possibilité de demander un entretien avec le principal de l'école et de prendre en compte les avis des élèves et des autres enseignants. Le jeu commence ainsi par l'entretien d'embauche du professeur incarné par le joueur durant lequel il lui est demandé, par exemple, de préciser quelle est sa philosophie d'enseignement. L'autre « but » du jeu, celui non plus du joueur mais de son créateur Owen Gaede, est de représenter de manière procédurale comment l'éducation secondaire fonctionne aux États-Unis, ou plus précisément, le point de vue personnel de l'auteur sur ce fonctionnement :

L'argument le plus notable [de *Tenure*] est que l'enseignement est une pratique qui est profondément entremêlée avec les opinions politiques de l'enseignant sur les plans personnel et professionnel. Les professeurs débutants et les parents idéalistes voudraient croire que l'éducation des enfants est motivée avant tout, voire exclusivement, par des objectifs pédagogiques. *Tenure* argumente sur le fait que cet idéal est ébranlé par les réalités des politiques scolaires, des conflits personnels et du qu'en dira-t-on. Le jeu n'offre pas de solutions à ces problèmes, mais suggère plutôt que l'éducation n'a pas lieu uniquement dans la salle de classe [...]. *Tenure* expose les processus grâce auxquels l'éducation secondaire fonctionne véritablement, et démontre de manière convaincante que les opinions personnelles laissent une marque indélébile sur une expérience d'apprentissage. (*Ibid* : 2)⁷³

Ian Bogost, dans la suite de cet ouvrage, s'emploie à mettre au jour les façons dont divers jeux vidéo opèrent en tant que processus permettant de représenter d'autres processus et de transmettre des opinions et des idées à leurs joueurs. S'il se penche sur quelques jeux vidéo « commerciaux », la majeure partie des exemples qu'il étudie relèvent de ce qu'il dénomme des « *persuasive games* », terme qui donne son titre à l'ouvrage d'Ian Bogost. Ces jeux « persuasifs » sont ceux qui utilisent une rhétorique procédurale dans le but de « conforter *ou* de remettre en question la compréhension que nous avons de la façon dont les choses fonctionnent ou devraient fonctionner dans le monde [réel] » (*Ibid* : 59).⁷⁴ Les jeux persuasifs, s'ils peuvent être des jeux commerciaux ayant comme enjeu premier celui de divertir plus que de convaincre, sont cependant à rapprocher des « jeux sérieux » parce qu'ils sont définis principalement par leur capacité à aborder des sujets sérieux (*Ibid* : 5).

⁷³ Notre traduction : « Most notably, [*Tenure*] argues that educational practice is deeply intertwined with personal and professional politics. Novice teachers and idealistic parents would like to think that their children's educations are motivated primarily, if not exclusively, by pedagogical goals. *Tenure* argues that this ideal is significantly undermined by the realities of school politics, personal conflicts, and social hearsay. The game does not offer solutions to these problems, rather, it suggests that education takes place not in the classroom alone [...] *Tenure* outlines the *process* by which high schools really run, and it makes a convincing argument that personal politics indelibly mark the learning experience. »

⁷⁴ Notre traduction : « [persuasive games are] using procedural rhetoric to support *or* challenge our understanding of the way things in the world should or do work. »

Miguel Sicart voit dans le fait d'appliquer avant tout les principes de la rhétorique procédurale aux jeux persuasifs une motivation double pour Ian Bogost : participer à la validation de sa théorie en s'appuyant sur le sérieux de tels jeux, ainsi que sur une « tradition » relativement établie de l'étude des jeux sérieux dans le domaine de l'étude académique de jeux vidéo (Sicart : 2011a). En se rapprochant ainsi des jeux sérieux et de leur étude, la rhétorique procédurale que met en place Ian Bogost s'impose à la fois comme une méthode d'analyse et un paradigme de création de jeux sérieux, paradigme qui valide en retour cette théorie, en d'autres termes « [...] si le procéduralisme explique pourquoi les jeux peuvent aborder des sujets sérieux, alors la rhétorique procédurale est une théorie valide pour la compréhension de ces jeux. » (*Ibid*)⁷⁵.

Le fait de dévoiler ainsi le fonctionnement non pas de l'idée d'une rhétorique procédurale qui pourrait participer à notre compréhension des jeux vidéo à proprement parler, mais des mécanismes de son processus de légitimation n'est que la première étape de la remise en question de la validité même de cette manière d'aborder et d'analyser le jeu vidéo pour Miguel Sicart. Le cœur des réserves qu'il émet à l'encontre de la rhétorique procédurale telle que la développe Ian Bogost, mais également de la manière dont ces idées ont pu imprégner le milieu de la création de jeux vidéo, porte sur l'importance que la rhétorique procédurale accorde aux règles d'un jeu et à leur création, au détriment de l'acte de jouer. Cette critique de la rhétorique des processus et de ses applications sur la création comme sur l'étude des jeux n'est pas sans lien avec ce qui nous préoccupe dans cette partie du travail de thèse : le fait que les jeux vidéo puissent transmettre opinions et idéologies, ainsi que les mécanismes de cette transmission.

Ainsi, Sicart souligne que la qualité procédurale des jeux vidéo, en plus d'être une spécificité ontologique du *medium* comme nous avons pu l'aborder auparavant à travers les recherches de Laurent Trémel et Tony Fortin, à travers l'idée d'un fonctionnement et d'une idéologie interne, est parfois considérée comme « la spécificité qui permet à des jeux vidéo de construire des discours éthiques, politiques, sociaux et esthétiques. [...] Les procéduralistes prétendent que les joueurs, en reconstruisant le message inscrit dans les règles d'un jeu, sont

⁷⁵ Notre traduction : « if proceduralism explains why games can address serious topics, then procedural rhetoric is a valid theory for the understanding of games. »

persuadés en raison de la nature procédurale de ces jeux. » (*Ibid*)⁷⁶. Autant en ce qui concerne ce que serait le jeu au sens large que ce qui lui permettrait de transmettre idées et opinions, dans l'approche formaliste que Sicart remet en question, « le jeu *c'est* les règles »⁷⁷ (*Ibid*). On retrouve cette idée dans la construction et l'application à divers exemples de la rhétorique procédurale dans l'ouvrage d'Ian Bogost, mais également dans certains passages de ce dernier qui, tout en mentionnant les autres composantes du jeu vidéo (narratives et audiovisuelles), construisent une hiérarchie entre ce qui est du ressort des règles d'un jeu et de leur conception et ce qui ne l'est pas, comme l'image par exemple :

[...] il y a beaucoup d'intérêt à étudier les images dans tous les *media*. Mais dans le cas des *media* procéduraux comme les jeux vidéo, les images sont généralement construites, sélectionnées ou ordonnées au niveau du code informatique, ce qui rend les outils habituels de la rhétorique des images inadéquats. **L'image est subordonnée au processus.** (Bogost, 2007 : 25)

[...] les jeux vidéo ne sont pas fondamentalement caractérisés par leur capacité à afficher des images, mais par leurs capacités en matière de règles opérationnelles. [...] la propriété fondamentale des jeux vidéo [est la] procéduralité. (*Ibid* : 171-173)⁷⁸

En plus de cette subordination générale de ce qui ne serait pas expressément du ressort des règles qui régissent le fonctionnement d'un jeu et ses modalités d'interaction, c'est également sur le plan des potentiels de transmission politique et idéologique des jeux vidéo que, pour Ian Bogost, l'étude des qualités procédurales de ces jeux doit primer :

Les jeux vidéo qui abordent des sujets politiques codifient les logiques d'un système politique à travers leur représentation procédurale. En jouant à de tels jeux et en déconstruisant les argumentations qu'effectuent leurs rhétoriques procédurales sur des situations d'ordre politique, nous pouvons adopter une perspective particulièrement détachée sur les idéologies qui les sous-tendent. (*Ibid* : 75)⁷⁹

Un tel formalisme qui relègue au second rang un élément qui est pourtant fondamental au jeu vidéo, n'est pas sans rappeler une certaine pratique de la ludologie de subordonner non pas l'image, mais le récit, à l'acte de jouer et d'interagir avec un jeu vidéo, à l'instar du primat de

⁷⁶ Notre traduction : « procedurality is understood not just as an ontological marker of computer games, but as the *specific* way in which computer games build discourses of ethical, political, social and aesthetical value. [...] Proceduralists claim that players, by reconstructing the meaning embedded in the rules, are *persuaded* by virtue of the games' procedural nature. »

⁷⁷ Notre traduction : « the game *is* the rules »

⁷⁸ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « [...] there is much value to be gained from the study of images in all media. But in procedural media like videogames, images are frequently constructed, selected, or sequenced in code, making the stock tools of visual rhetoric inadequate. Image is subordinate to process. »
« [...] videogames are not fundamentally characterized by their ability to carry images, but by their capacity for operationalizing rules. [...] the fundamental property of videogames [is] procedurality. »

⁷⁹ Notre traduction : « Videogames that engage political topics codify the logic of a political system through their procedural representation. By playing these games and unpacking the claims their procedural rhetorics make about political situations, we can gain an unusually detached perspective on the ideologies that drive them. »

la configuration sur l'interprétation que Markku Eskelinen propose dans son article « The Gaming Situation ». Ces deux rejets successifs du récit puis de l'image de la sphère de « ce qui fait jeu » mais aussi de ce qui est déterminant dans l'analyse d'un jeu nous apparaissent comme également problématiques. Que les jeux vidéo se démarquent d'autres productions culturelles par leur fonctionnement interne autant que par leur incitation à l'action et à la configuration, c'est-à-dire par leur ergodicité, n'est selon nous pas une raison suffisante pour rejeter tout ce qui n'appartiendrait pas à l'interaction du joueur avec le jeu et à la conception et au cadrage de cette interaction à la marge d'une analyse d'un jeu, que ce dernier puisse être considéré comme « persuasif », ou « sérieux », ou encore (voire au contraire ?) « commercial ». Si la « violence interprétative » que Markku Eskelinen reprochait à ceux qui cherchent à tout prix à « trouver ou [à] fabriquer une histoire » dans des jeux vidéo, sans quoi « il semblerait qu'ils ne puissent faire l'objet d'aucune étude » (2001) est sans doute une erreur, un formalisme qui chercherait à faire des spécificités ludiques des jeux vidéo un objet d'étude supérieur à d'autres se heurte selon nous au même écueil.

Que ce type de rétrécissement de la problématique puisse être le fruit d'une volonté de ne pas perdre de vue que les jeux vidéo ne sont pas des livres ou des films et ne peuvent s'analyser en n'utilisant *que* les méthodes et les outils généralement dédiés à ces *media* nous apparaît louable. Pour autant, lorsque Ian Bogost aborde un jeu sur lequel nous nous sommes déjà penchés ici, *America's Army*, pour en explorer les soubassements idéologiques, il le fait en étudiant tout autant la rhétorique procédurale de ce jeu, en particulier sur le plan du rythme relativement lent des combats que se livrent les joueurs et de la progression de ces derniers (*Ibid* : 75-76) que la rhétorique visuelle. Celle-ci s'opère notamment dans le fait que chacun des joueurs qui s'affrontent dans une partie en ligne d'*America's Army* perçoit les joueurs adverses comme des ennemis, aucun joueur n'étant véritablement dans un camp ou un autre, tous incarnant simultanément et indistinctement les deux forces qui s'affrontent :

Cette équivalence perceptuelle renforce l'idée que les conflits militaires affirment une vérité unique, une vérité qui est littéralement « vue » de façon identique des deux côtés du conflit. Cette manière de penser représente précisément l'attitude contemporaine des États-Unis à l'égard de ces conflits militaires. Notre perspective [américaine] n'est pas seulement la bonne, mais il n'y a aucune explication au comportement de l'ennemi si ce n'est l'immoralité. [...] (*Ibid* : 78)⁸⁰

⁸⁰ Notre traduction : « Perceptual equivalence reinforces the notion that military conflicts affirm a singular truth, one that is literally “seen” as identical from both vantage points. This line of thinking accurately represents contemporary U.S. attitudes about military conflict. Our perspective is not only right, but there is no explanation for the opposition's behavior save wickedness. »

En reliant cette équivalence perceptuelle à la relative lenteur du *gameplay* d'*America's Army*, ainsi qu'à d'autres considérations comme l'importance de l'honneur et du respect des règles d'engagement réalistes de ce jeu, Ian Bogost parvient ainsi à une conclusion relativement similaire à la nôtre :

En tant qu'outil de publicité et de recrutement à destination des jeunes, *America's Army* n'essaie pas seulement de proposer une caractérisation exacte des pratiques de l'armée américaine, mais propose également une caractérisation des contextes politiques dans lesquels les déploiements de cette armée s'inscrivent. (*Ibid* : 79)⁸¹

Il apparaît ainsi qu'une attention particulière portée à des éléments de rhétorique procédurale d'*America's Army*, permet de mettre en lumière certaines spécificités de fonctionnement, et a tout à gagner à être mises en relation avec ce que ce jeu met en image et en scène, porte à l'écran, comme c'est le cas pour l'équivalence perceptuelle évoquée plus haut. Alors, bien qu'étant subordonnées aux règles de fonctionnement et d'interaction, les spécificités de ce jeu sur le plan des images semblent bien participer à l'idéologie qu'il transmet. Cependant, pour Bogost, cette équivalence perceptuelle relève de la rhétorique procédurale (*Ibid* : 77) et non de la rhétorique de l'image. En admettant que cela soit bien le cas, cela n'empêche aucunement d'adjoindre à ces considérations relevant des processus d'autres considérations qui relèvent de manière équivoque de l'image, comme par exemple l'évolution de la représentation des ennemis à l'écran que nous avons pu aborder auparavant. Le fait de prendre en compte une spécificité de ce jeu qui est d'ordre visuel et non pas procédurale ne pourrait selon nous que rajouter à la pertinence des conclusions tirées par Bogost sur *America's Army*. Or ce n'est pas là l'objet véritable de *Persuasive Games*, qui vise plus à démontrer l'apport éventuel de la rhétorique procédurale à l'étude de jeux vidéo qu'à analyser ces derniers sous toutes leurs facettes et dans leur complexe globalité. Enfin, signalons que dans le cas d'*America's Army* il existe des explications au comportement des ennemis du jeu autres qu'une inhérente immoralité. Au premier rang de celles-ci se trouve l'explication qu'une flambée religieuse et patriotique liée à une récession économique préexiste aux conflits qui forment le cœur d'*America's Army*, explication qui nous est donnée par le (méta)récit du jeu⁸². On pourrait arguer que ce récit n'est pas directement accessible en jeu, mais se présente sous la forme d'un texte annexe, disponible sur une page du site Internet dédiée à une version particulière d'*America's Army*. Cependant, ce récit véhicule néanmoins des idées qui, à l'instar d'autres

⁸¹ Notre traduction : « As a recruiting and advertising tool for young people, *America's Army* not only attempts to offer an accurate characterization of U.S. Army practice but also offers an accurate characterization for the political contexts in which the army deploys. »

⁸² Voir sur ce point précis *Recon: History of Odporzhia*, <http://aa3.americasarmy.com/recon.php>

éléments ludiques ou visuels de ce jeu, participent à la transmission aux joueurs une vision particulière des conflits contemporains. C'est notamment le cas en ce qui concerne l'impact que peuvent avoir des événements économiques sur une escalade de la violence qui conduit à une implication de l'armée américaine dans un conflit hors de ses frontières.

Ainsi, sans même remettre en question une éventuelle subordination des éléments non-procéduraux à ce qui est du ressort des règles du jeu et du *gameplay*, il nous apparaît qu'une étude approfondie ne saurait écarter aussi facilement et sans risques ces éléments. C'est pour ces raisons que dans l'optique d'étudier le message idéologique au cœur des jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, nous ne négligerons dans la troisième partie de ce travail aucun des trois points qui, selon nous, sont constitutifs de la majorité des jeux vidéo : le récit, l'image, et le jeu et ses règles. Le récit et l'image, qui peuvent être regroupés sous l'appellation de « monde fictionnel » sont ainsi, selon nous, une partie non-négligeable de ce qui fait un jeu vidéo, mais également de ce qui permet à ce *medium* d'être « persuasif » pour reprendre le terme employé par Ian Bogost. C'est également le cas pour Miguel Sicart qui rappelle dans son ouvrage *The Ethics of Computer Games* le rôle de la fiction dans les jeux vidéo, tout en leur accordant cependant une place secondaire sur le plan de la construction d'une expérience de jeu qui est, selon lui, le vecteur premier d'arguments éthiques :

La fiction joue un rôle dans l'éthique des jeux vidéo. Le contenu d'un jeu, son récit, son intrigue, la description et la représentation de ses personnages et du monde ludique sont d'une importance significative sur le plan de l'éthique d'un jeu. Néanmoins, ces éléments ne sont pas indispensables à la construction éthique du sens présent dans un jeu vidéo, parce que les jeux vidéo sont des objets et des expériences qui dépassent leur nature fictionnelle [...]

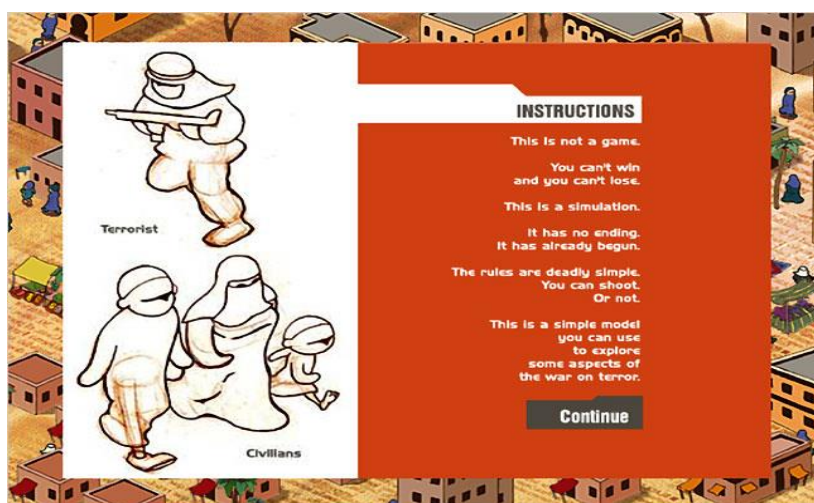
Ce qui relève de la représentation, de la simulation d'un monde ludique, est important, mais seulement si l'on considère cet aspect en lien avec la manière dont un jeu a été conçu. (Sicart, 2011b : 143&145)⁸³

Cette approche du jeu vidéo en général et de la manière de mettre en lumière le travail éthique ou idéologique de certaines productions en particulier, en prêtant attention aussi bien aux éléments qui font la spécificité du *medium* qu'à ceux qu'il possède en commun avec d'autres, correspond à celle que nous avons décidé d'adopter dans la première partie de ce travail. Nous préférons cependant ne pas établir de hiérarchie en ce qui concerne l'importance de tels ou

⁸³ Notre traduction : « Fiction plays a role in the ethics of computer games. The content of a game, its story, backstory, character description and visualization, and game world have significant relevance to the game's ethics. But they are not central to the ethical construction of meaning in a computer game, because computer games are objects and experiences beyond their fictional nature. » & « The representational level, the simulated game world, is important, but only if we consider it linked to the design of the game. »

tels éléments formels ou fonctionnels d'un jeu vidéo. L'importance des éléments fictionnels sur le plan du récit et de la représentation rejoint nos considérations dans la première partie de ce travail sur de tels éléments en tant qu'« indices », comme cadres de l'interaction et du fonctionnement en matière de jeu vidéo, ainsi que de leur interprétation. Ces indices participent de la transmission des développeurs vers le joueur, à la fois d'une manière optimale de jouer (un usage-modèle), ainsi que du message éventuellement inscrit dans un jeu vidéo. Si nous nous refusons à adopter une certaine hiérarchie entre système et règles de jeu et monde fictionnel, c'est parce que certains jeux expressément conçus pour inciter le joueur à la réflexion sur des éléments du « monde réel » s'imposent comme ne pouvant se passer d'éléments fictionnels figuratifs pour se révéler persuasifs.

L'un de ces jeux, régulièrement évoqué par des chercheurs se penchant sur la transmission de messages à travers la conception de jeu vidéo, notamment Ian Bogost (2010 : 86-88) et Miguel Sicart (2011b : 42-43), est *September 12th*, développé par Gonzalo Frasca (2003). Ce dernier utilise le terme de *news game* à propos de cette partie de son travail, terme traduisible par « jeu d'actualité » au sens d'actualité journalistique. *September 12th* est un jeu accessible gratuitement sur le site Internet de son créateur et qui se présente sous la forme d'un unique espace de jeu précédé d'un écran présentant au joueur les consignes de ce jeu :





Écran d'instructions et écran de jeu de *September 12th*⁸⁴

Le joueur contrôle dans ce jeu le viseur d'un fusil qui peut être considéré comme une métonymie du soldat qui tient cette arme. Le joueur peut déplacer le réticule de cette arme à travers un écran de jeu qui représente un village moyen-oriental dans lequel des personnages représentés comme des terroristes ou des civils déambulent. Lorsque le joueur fait feu, il s'avère qu'il ne contrôle pas un fusil de précision mais un lance-missile bien moins précis et qui ne manquera pas d'occasionner des dommages collatéraux dans la population civile. Plus le joueur fait feu et plus il entraîne la mort de civils, plus ces derniers sont remplacés par des terroristes, qui finissent par occuper l'intégralité de l'écran de jeu et du village qui y est représenté. Comme l'indique Miguel Sicart

En ne proposant pas de condition de victoire et en manipulant l'ergodicité de la simulation (l'action qui pourrait amener à la conclusion du jeu est en réalité sanctionnée par la multiplication des ennemis), *September 12th* prend une position éthique forte : la seule façon de survivre au jeu est de ne pas y jouer... Mais ne pas y jouer revient à laisser les terroristes qui y sont simulés « vivre ». [...] Dans *September 12th* il n'y a pas de victoire, et la stratégie optimale est de ne pas y jouer. (Sicart : 2011b : 42-43)⁸⁵

Lorsqu'il aborde *September 12th*, Ian Bogost relie le *gameplay* et les règles de ce jeu que le joueur ne peut que perdre au contexte politique de production et de réception :

Le résultat produit [lorsque le joueur fait feu] est cependant fâcheux [...]. *September 12th* démontre que la logique du contre-terrorisme est défailante ; il n'y a aucune sécurité à gagner en l'appliquant, et bien plus de vies innocentes sont en réalité perdues lorsque l'on suit cette logique.

⁸⁴ Notre traduction : « Ceci n'est pas un jeu. Vous ne pouvez ni gagner ni perdre. Ceci est une simulation. Elle n'a pas de fin et a déjà commencé. Les règles y sont mortellement simples. Vous pouvez faire feu. Ou non. C'est un modèle simple que vous pouvez utiliser pour explorer certains aspects de la guerre contre la terreur. »

⁸⁵ Notre traduction : « By removing the winning condition and manipulating the ergodics of the simulation (the action that could lead to a conclusion of the game is actually punished multiplying the enemies), *September 12th* makes a powerful ethical statement : the only way of surviving this game is not playing it ... but not playing it means letting those simulated terrorists 'live'. [...] In *September 12th* there is no victory, and the most valid strategy is not playing. »

(Bogost, 2010 : 87)⁸⁶

Sébastien Genvo remarque cependant que les liens entre jeu et réel sont donnés dans le cadre des instructions de ce jeu. Ce sont ainsi ces instructions qui permettent d'affirmer que

[...] *September 12th* incite donc l'utilisateur à considérer avant tout cette application comme une simulation permettant de comprendre un contexte politique relatif aux événements du 11 septembre, ce qui incite à se poser la question « est-ce un jeu ? ». (Genvo, 2013 : 12)

Le but du jeu, non pas du joueur mais du développeur, semble bien être de faire réfléchir le joueur sur les logiques qui sous-tendent la guerre contre le terrorisme impulsée par l'administration Bush après les événements du 11 septembre 2001. Le lien entre événements en jeu et événements bien réels du contexte politique qui a vu naître ce jeu est cependant davantage à chercher du côté des consignes et du monde fictionnel mis en place par Gonzalo Frasca qu'au niveau du fonctionnement et de la logique interne de *September 12th*. Ainsi, qu'il s'agisse du titre même du jeu, des consignes qui sont données au joueur avant qu'il entame une partie (« C'est un modèle simple que vous pouvez utiliser pour explorer certains aspects de la guerre contre la terreur »), de l'espace de jeu qui est représenté comme un village moyen-oriental, tout ce qui permet la contextualisation des actions du joueur et de la réflexion que ce jeu propose dépend avant tout du texte, du récit et des images de ce jeu (Aarseth, 2014). Ainsi, si les mécanismes de jeu de *September 12th* sont indissociables de l'argument au cœur de sa conception, c'est également le cas du monde fictionnel avec lequel il s'agit ici pour le joueur d'interagir. À l'instar de ce qu'a pu remarquer Miguel Sicart concernant le jeu *Passage* (Rorher, 2007), nous pouvons légitimement nous interroger dans le cas de *September 12th* sur l'intérêt d'orienter l'interprétation du joueur à travers les consignes de jeu si, dans une perspective procéduraliste, ce sont les règles du jeu seules qui sont porteuses d'une réflexion et d'un message (Sicart, 2011a).

Le renvoi explicite à la guerre contre la terreur, élément premier de la rhétorique de la guerre préventive mise en place par le quarante-troisième président américain Georges W. Bush et son administration dans de nombreuses interventions précédant l'engagement de militaires américains en Irak et en Afghanistan, c'est-à-dire ce sur quoi *September 12th* porte, n'est par ailleurs donné directement que par les consignes de ce jeu. Il pourrait être argué que cette rhétorique est familière au joueur (américain ?) qui s'essaye au jeu en 2003, cependant, à

⁸⁶ Notre traduction : « However the result it produces is undesirable [...] *September 12th* claims that this logic of counterterrorism is broken; no one is made any safer by following it, and in fact many more innocent lives are lost. »

mesure que le temps passe c'est de moins en moins le cas. Enfin, imaginons que *September 12th* se soit appelé « Tirer sur des cubes », que les civils soient représentés par des cubes bleus et les terroristes par des cubes rouges qui se déplacent librement dans un espace vide, et que le jeu ne propose aucune consigne, quelle serait alors la portée politique et idéologique de ce jeu ? Cette question est évidemment purement rhétorique, et « tirer sur des cubes » n'aurait rien à voir avec *September 12th*, si ce n'est le système de fonctionnement du jeu et les règles de son interaction. Or c'est justement cet aspect procédural, vu par certains comme le vecteur premier d'un jeu cherchant à persuader, qui serait commun à *September 12th* et à *Tirer sur des cubes*. Ce dernier, même s'il tentait de représenter le processus du contre-terrorisme à travers un processus de jeu, ne pourrait aucunement transmettre un point de vue clair et engagé sur une situation particulière comme le fait le jeu développé par Gonzalo Frasca, notamment parce qu'il ne serait alors plus contextualisable.

Un autre exemple non pas de l'inefficacité des règles et mécanismes de jeu dans une optique de persuasion, mais de leur dépendance aux éléments fictionnels construits à partir de textes et d'images, est le jeu de plateau *Train* conçu par Brenda Brathwaite. Ce jeu est conçu pour trois joueurs, chacun leur tour ces trois joueurs lancent un dé et peuvent choisir entre quatre actions de jeu : faire entrer des passagers dans des wagons, faire avancer ces wagons sur la ligne de chemin de fer qui est attribuée en début de partie à chaque joueur, tirer une carte qui altère le fonctionnement du jeu (certaines cartes permettent de bloquer la progression d'un joueur, de réattribuer les différentes rames, ou d'accélérer la progression de certains wagons par exemple) ou de jouer l'une de ces cartes.



Train (Brathwaite, 2009) (source images : gusandco.net)

Une fois que l'un des trois joueurs parvient à faire avancer un wagon rempli de passager jusqu'à la fin d'une des voies de chemin de fer, il pioche une carte « terminus » qui détermine la destination de ses wagons. C'est alors que ce jeu de stratégie et de chance relativement

simple se mue en un jeu persuasif bien plus complexe qu'il ne pouvait y paraître jusque-là, et à même de faire réfléchir les joueurs : sur toutes les cartes terminus est inscrit le nom d'un camp d'extermination tel que Dachau ou Auschwitz. Pour Brenda Brathwaite, qui a assisté à la plupart des séances de jeu de *Train*, c'est un moment terrible pour les joueurs qui sont encore dans l'excitation d'avoir gagné une partie lorsqu'ils retournent une carte terminus (Brathwaite, 2010). Tout le potentiel de persuasion et de réflexion pour les joueurs est ainsi concentré dans le fait de retourner l'une de ces cartes, ce qui amène le joueur à remettre en question la logique interne du jeu. Des éléments indissociables de ce qui fait un jeu sont d'ailleurs absents des règles d'utilisation de *Train*, qui ne désigne jamais l'activité d'utiliser *Train* par les termes « jeu » ou « jouer », *Train* a d'ailleurs été conçu pour être « terminé lorsqu'il prend fin » [*Train is over when it ends*], comporte plusieurs fins et de nombreux débuts, et peut être gagné de nombreuses façons différentes, dont certaines n'ont pas encore été découvertes (*Ibid*). Sur ce dernier point, Brenda Brathwaite rapporte que lors d'une session de jeu, un joueur a pu « gagner » *Train* en empêchant tout transport de passagers en utilisant habilement les possibilités de jeu (*Ibid*). Un autre joueur a décidé en cours de partie de cacher des pions représentant des personnages sous la table lors d'une partie (Takahashi, 2013). Ces derniers exemples de jeu rejoignent l'idée de Miguel Sicart selon laquelle la manière avec laquelle les joueurs s'approprient de façon créative un jeu est tout autant à prendre en considération dans l'analyse de ce jeu que le fonctionnement et les possibilités d'interaction d'un jeu. C'est d'ailleurs en grande partie sur ce point que se fonde l'expérience de « jeu » de *Train* qui vise à créer un sentiment de complicité chez le joueur (Wood, 2014) et à faire réfléchir ce dernier sur la portée des actions qu'il a pu entreprendre au fil du jeu, des actions qui, hors de tout contexte, ne portent intrinsèquement aucune rhétorique procédurale mais que la révélation de la destination des wagons (qu'il est possible de deviner, notamment en raison des caractéristiques visuelles des pions et des wagons) permet de mettre en perspective.

Dans ce cas, comme dans bien d'autres, la rhétorique procédurale fonctionne de concert avec ce que nous pourrions appeler une « rhétorique du *play* », et même si certains éléments de règles et de fonctionnement du jeu sont porteurs de sens, ils ne le sont que lorsque les éléments fictionnels de *Train* sont dévoilés, comme le montre assez bien ces propos de Brenda Brathwaite sur le système de points du jeu : « Chaque personnage jaune vaut 100 000 Juifs. [...] Il y en a six millions en jeu. Six millions de personnes sont mortes [durant

l'holocauste]. Certaines personnes ne le savent pas » (*Ibid*)⁸⁷. Difficile ainsi de se pencher sur la composante éthique, politique, idéologique ou plus généralement persuasive d'un jeu en laissant de côté des éléments qui relèvent du texte et de l'image et qui, même s'ils sont communs à d'autres *media*, participent cependant intégralement du message éventuellement transmis par ces jeux. C'est également le cas en ce qui concerne les « jeux de civilisation » évoqués dans les pages précédentes. Il suffirait ainsi de remplacer les différents états-nations mis en jeu dans de telles productions par des nations fictives pour désamorcer le contenu idéologique de ces jeux qui consacrent l'Amérique comme modèle de « civilisation » absolu, comme c'est le cas dans d'autres jeux au *gameplay* et fonctionnement similaires comme *Stellaris* (Paradox Development Studios, 2016) par exemple. Il nous apparaît ainsi que l'une des fonctions déterminantes des éléments relevant du texte et de l'image en jeu sont de permettre de relier jeu et contexte, un lien sans lequel une part importante, voire complète, de la portée persuasive d'un jeu disparaît. Un même système de jeu lorsqu'il relie ce même processus à divers contextes différents, peut potentiellement véhiculer des arguments très divers. C'est par exemple le cas du jeu de plateau *Monopoly* (Darrow, 1935) qui célèbre un capitalisme débridé, ce qui est loin d'être le cas de son ancêtre et inspiration direct, *The Landlord's Game* (Magie, 1903), qui visait à mettre en garde contre les dangers des monopoles fonciers (Juul, 2013 : 82), tous deux n'ayant que peu de rapport avec la version néo-nazie de ce même jeu, au titre évocateur de *Pogromly* (anonyme, 1997) (Lipman, 2011).

Pour revenir sur l'acte de jouer, au-delà du fait qu'il puisse être considéré par ceux que Sicart appelle les procéduralistes comme primant sur les autres aspects du jeu vidéo qui nous semblent cependant également importants, cet acte a tendance à être envisagé par ces procéduralistes exclusivement sous l'angle de sa conception. Nous avons ci-dessus brièvement évoqué les réserves que Miguel Sicart peut avoir à cet égard, réserves parfois exprimées de manière abrupte et que nous reproduisons en partie ici :

[Pour les procéduralistes] ce que font les joueurs, c'est reconfigurer le sens inscrit dans les règles définies par les concepteurs [d'un jeu vidéo]. [...] le procéduralisme est une approche déterministe, peut-être même totalitaire du jeu [play] ; une approche qui définit l'action en amont de son existence, et qui écarte l'importance de tout ce qui n'est pas déterminé avant l'acte de jouer, durant la conception du système de jeu. [...] On peut envisager le discours procéduraliste comme un discours qui refuse d'admettre que le joueur est un individu, mais qui le considère plutôt comme un élément

⁸⁷ Notre traduction : « Each yellow person is worth 100.000 Jews [...] There are six millions. Six million died. Some people don't know that. »

formel de plus du système de production de sens d'un jeu. (Sicart, 2011a)⁸⁸

Ainsi, en plus d'être une manière d'envisager, d'étudier voire de concevoir des jeux vidéo qui rejette à la marge du jeu ce qui n'est pas du ressort du fonctionnement d'un système de jeu, de ses règles et de ses modalités d'interaction, le procéduralisme semble, selon Sicart, aller jusqu'à en écarter le joueur :

Le procéduralisme, et son appel à considérer les systèmes comme étant le cœur de ce que sont les jeux, et son mépris pour le jeu [play] expressif ou inefficace, transforme l'acte de jouer en une action laborieuse, en un travail orienté vers des résultats rationnels, prédéterminés, décidés de l'extérieur, et conçus par d'autres personnes que les joueurs. Jouer devient un acte *externe* au joueur et au contexte de jeu. (*Ibid*)⁸⁹

Ceci n'est, encore une fois, pas sans rappeler ce que nous avons pu avancer concernant l'importance de la configuration dans l'approche formaliste adoptée par Markku Eskelinen, dans une perspective de rejet du récit à la marge du jeu. Pour Miguel Sicart, loin d'être un phénomène marginal en matière de jeu vidéo – en particulier sur le plan de la transmission d'arguments et d'idées – le fait de jouer, le *play*, en constitue le cœur. Pour lui, le fait de jouer, plus que de consister en une activation « soumise » des possibilités d'interaction proposées par les concepteurs d'un jeu vidéo, est davantage à considérer sur les plans de la « création, l'appropriation et l'expression » que sur celui des règles d'un jeu, des règles qui structurent et encadrent l'acte de jouer mais ne le détermine pas (*Ibid*). Sur ce point, Sicart relève que nombre d'approches procéduralistes ignorent les possibilités de jeu qui s'écartent du cadre prévu et conçu par les développeurs, en particulier en ce qui concerne le jeu à plusieurs, qu'il prenne place en ligne ou non (*Ibid*).

Les appropriations et créations de joueurs dans le cadre du jeu à plusieurs en ligne vont parfois même résolument à l'encontre du cadre construit par les règles d'un jeu mais aussi par son monde fictionnel. Parfois, un détail pouvant sembler de prime abord relativement insignifiant est utilisé par des joueurs comme moyen d'expression. Ainsi, le jeu *Counter Strike*, qui met en jeu un combat sans fin entre terroristes et forces de police, donne la

⁸⁸ Notre traduction : « What players do is to reconfigure the meanings embedded in the rules defined by the designers. [...] proceduralism is a determinist, perhaps even totalitarian approach to play; an approach that defines the action prior to its existence, and denies the importance of anything that was not determined before the act of play, in the system design of the game. » [...]« The proceduralist discourse can be said to deny the player as an individual, rather considering it as another formal element in the meaning-production system of the game. »

⁸⁹ Notre traduction : « Proceduralism, with its call for systems at the core of the essence of games and its disregard for expressive or ineffective play, turns the act of playing a game into a labor-like action, into work towards an externally decided, predetermined, and rational outcome designed by others than the players. Play becomes *external* to the player and the play context. »

possibilité à ses joueurs d'apposer sur les murs des arènes de jeu des graffitis. Un groupe de joueurs qui se présente comme le « Velvet Strike Team » propose sur son site Internet d'utiliser des graffitis qui sont en décalage avec les scénarios de combat du jeu *Counter Strike*, et qui participent à une remise en question artistique de l'expérience de la violence de ce jeu ainsi que de la rigidité de ce type de jeu de combat en ligne (Deck, 2004). Si l'apposition de quelques graffitis qui tranchent avec l'ambiance générale de mise à mort mutuelle de ce jeu peut sembler dérisoire, l'objectif avoué de Velvet Strike Team est de faire réfléchir les joueurs sur le contexte de production et la logique interne de ce jeu, comme l'indique l'une des cocréatrices du groupe :

Velvet Strike a été conceptualisé au début de la « guerre contre le terrorisme » de Bush. [...] [Les jeux vidéo les plus engagés en faveur de cette guerre sont-ils] inoffensifs et libérateurs d'une certaine tension, ou les co-conspirateurs d'un complexe industriel de la guerre ? Relèvent-ils de la compétition amicale ou d'une politique dangereuse en ce qui concerne l'autre et le genre ? [...] Je suis également troublée par le fait que la logique binaire des jeux de tir soit en train d'être implémentée à une échelle militaire globale. (Schleiner, 2002)⁹⁰



Quelques exemples de graffitis proposés sur le site Internet du groupe Velvet Strike Team⁹¹

⁹⁰ Notre traduction : « Velvet-Strike was conceptualized during the beginning of Bush's 'War on Terrorism.' [...] [Are video games strongly in favor of this war] Harmless release of tension or co-conspirator in the industrial war complex? Playful competition or dangerous ethnic and gender politics of the other? [...] I am also disturbed that the binary logic of the shooter is being implemented on a global military scale. »

⁹¹ De gauche à droite : « Camp de réfugié ici -> » ; « La guerre est amusante » ; « Donnez une chance à la paix en ligne » ; « Nous sommes tous des irakiens désormais » ; « État voyou » ; « Otages d'une fantaisie militaire ».



Un exemple du produit de l'utilisation d'un des graffitis proposés par Velvet Strike Team. Dans celui-ci, deux antagonistes du jeu *Counter Strike* s'embrassent.

En plus de ces remises en question de la logique interne du jeu à travers l'apposition de graffitis qui relie le jeu à son contexte et aux réalités des conflits armés, le site Internet du groupe de joueurs contestataires propose également des moyens plus actifs de perturber le cours normal des parties en ligne de *Counter Strike* à travers des interventions et des *happenings*. Parmi ces remises en questions du jeu et de l'idéologie de violence qui le sous-entend qui sont proposées sur le site Internet de Velvet-Strike Team l'on trouve, entre autres, le fait de tenter de résoudre le conflit entre terroristes et forces de police par le dialogue, de sauver les otages lorsque l'on incarne un terroriste alors que l'on est censé empêcher l'équipe adverse de les libérer, ou de faire se suicider son avatar en jeu après avoir proclamé aux autres joueurs que l'on est un « martyr de la paix ». (Intervention Recipes, 2003). Que ce soit en utilisant le plein potentiel d'une des possibilités du jeu *Counter Strike* (le fait de pouvoir apposer des graffitis sur les murs de l'espace de jeu durant des parties en ligne), ou en jouant « contre » le jeu en essayant de faire réfléchir les autres joueurs sur des conflits bien réels, les pratiques des membres de Velvet Strike Team sont un bon exemple d'une expression de soi à travers l'acte de jouer.

Un autre exemple de pratiques de jeu qui vont à l'encontre de la logique et de l'idéologie interne d'un jeu vidéo nous ramène à l'un de nos objets d'études principaux de cette deuxième partie du travail de thèse : *America's Army*. Entre 2006 et 2011, sur différentes versions du jeu développé par l'armée américaine à des fins de communication et de

recrutement, Joseph DeLappe, un professeur de l'université du Nevada, a passé jusqu'à trois heures par semaine (Clark, 2007) à utiliser la fonction de discussion (chat) de ce jeu pour tenter de faire réfléchir les autres joueurs sur l'engagement américain en Irak. Pour ce faire, plutôt que de « jouer le jeu », Joseph DeLappe, sous le pseudonyme de « dead-in-iraq », littéralement « mort en Irak », a manuellement tapé et communiqué à d'autres joueurs les noms, âges, affectations dans l'armée américaine et dates de décès des 4484 soldats américains ayant perdu la vie en Irak entre 2003 et 2011 (DeLappe : dead-in-iraq). Lors de ces interventions, DeLappe ne tire sur aucun autre joueur, reste totalement passif, et continue à égrener les noms des soldats américains jusqu'à ce que la partie se termine ou qu'il se fasse expulser de la partie en cours par d'autres joueurs. DeLappe, qui définit ces interventions comme un « monument commémoratif éphémère en ligne » (*Ibid*) relie celles-ci à la volonté affichée de l'armée américaine de proposer à travers *America's Army* une vision réaliste des engagements militaires dans lesquels l'armée américaine est impliquée, et les considère à la fois comme un devoir patriotique et de l'art (Clarren, 2006).



Capture d'écran d'une des interventions de Joseph DeLappe sur le jeu *America's Army* « Are those real people?? »⁹² (source image : fact.co.uk)

Ces deux exemples de transmission d'un point de vue à travers un jeu ont en commun de ne

⁹² Notre traduction :

-hk-burritoman#1 : Je pense que ce sont les dates de décès de soldats

dead-in-iraq : CEDRIC LAMONT LENNON 32 ARMÉE [de terre] 24 JUIN 2003

BgRobSmith : est-ce-que ce sont de vrais gens ??

pas reposer sur la rhétorique des processus évoquée par Ian Bogost, mais, au contraire, d'être le fruit d'une distance mise par un ou plusieurs joueurs entre une façon de jouer – ou de ne pas jouer – qui s'écarte de ce qui a été prévu par les développeurs d'*America's Army* et de *Counter Strike*. C'est d'ailleurs précisément ce refus de se plier à ce que nous pourrions appeler « l'usage-modèle » – ce terme emprunte autant à Umberto Eco (1985 : 71) qu'à Sébastien Genvo (2008 : 2) – d'un jeu vidéo qui est le fondement même de cette transmission. Ces interventions peuvent être considérées comme l'intrusion des joueurs dans des systèmes de production de sens de jeux vidéo, pour reprendre les propos de Miguel Sicart cités dans les pages précédentes sur le peu de cas fait de ces joueurs dans une vision procéduraliste du jeu vidéo en tant que vecteur de sens. De plus, de tels détournements (Barnabé, 2015) d'une expérience de jeu dans le cadre du jeu à plusieurs peut être considérée comme un processus de médiation non plus entre joueurs et développeurs, mais entre plusieurs joueurs, l'un d'entre eux au moins s'affranchissant d'un usage-modèle prévu à l'avance.

De tels exemples nous incitent à prendre en compte l'expérience de jeu sur le plan de son fonctionnement, de la structure de jeu et du *gameplay* proposé aux joueurs, nous souscrivons ainsi à l'appel de Sébastien Genvo concernant « la nécessité d'analyser les jeux non pas en terme de *game design* mais plutôt en terme de 'play design' [ce qui] revient à placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée [...] cela permet de décrire la façon dont un système de règles est configuré pour faire vivre à un certain 'joueur-modèle' une expérience de jeu singulière » (Genvo, 2008 : 2) ainsi qu'aux réflexions de Mathieu Triclot concernant la possibilité de *play studies* pouvant compléter le paradigme généralement plus formel des *game studies* (Triclot, 2011 : 13-35).

Une expérience de jeu peut ainsi être vécue avec un sentiment de complicité, un cas qui peut être considéré comme unique au *medium* du jeu (vidéo) qui ne nous protège pas d'un sentiment de responsabilité comme peuvent le faire des fictions non-interactives (Juil, 2013 : 112-117), ou être le fruit d'une (ré)appropriation des règles de jeu et d'interaction qui peut aller à contre-courant de sa logique et de son idéologie interne. L'apport parfois imprévisible du joueur, est d'importance lorsqu'il s'agit d'analyser de ce que nous avons pu considérer dès les premières pages de ce travail comme des *expériences* ludiques. Cependant, nous prenons ici le parti d'analyser la façon dont la structure de jeu a été conçue pour modeler l'utilisateur en un certain joueur-modèle plutôt qu'un autre. Nous visons ainsi à comprendre au mieux le

« play design » d'une structure de jeu à travers ses spécificités ludiques et ce qu'elles peuvent nous apprendre sur la conception d'un jeu, plutôt qu'à travers une étude des utilisateurs et de leur degré de conformité à ces spécificités. Nous prêterons ainsi une attention particulière aux éléments ludiques qui visent à restreindre les possibilités d'appropriation créative de l'expérience ludique que cette trilogie de jeux vidéo propose, plutôt qu'aux possibilités de contournement de ce cadrage de l'interaction du joueur. Nous ne nous pencherons pas dans la suite de ce travail sur les diverses possibilités de détournements de l'usage de ces jeux, notamment en ce qui concerne le jeu à plusieurs. Nous faisons ce choix parce que notre objet d'étude premier est la transmission politique et idéologique au cœur de ces trois jeux *Modern Warfare*, une transmission qui est exclusive aux trois « campagnes solos » de ces jeux et dans lesquelles ces possibilités sont inexistantes.

LE JEU VIDEO COMME APPAREIL IDEOLOGIQUE D'ÉTAT

Nous avons pu dans cette deuxième partie poursuivre la réflexion entamée au début de ce travail concernant les jeux vidéo. Ces derniers, parce qu'ils sont en partie constitués de texte et de récit, mais également d'images, qu'elles soient fixes ou animées, ne saurait selon nous être analysés sur le plan de leurs structures et règles de jeu uniquement. Nous avons pu ainsi montrer l'apport d'une étude de la rhétorique procédurale de jeux vidéo, tout en prenant nos distances avec le formalisme d'une telle approche. Ainsi, si nous aborderons les questions de la conception du *gameplay* et des règles de jeu et de fonctionnement des trois jeux *Modern Warfare* dans la troisième partie de ce travail, nous y aborderons aussi celles du récit et des images au cœur de ces jeux. Nous considérons cette méthode englobante, qui reflète la définition que nous avons pu donner du jeu vidéo au début de ce travail, comme étant la plus à même de mettre en lumière le discours au cœur d'un jeu vidéo, ainsi que les rouages qui permettent la transmission de ce discours.

Nous avons pu également dans cette deuxième partie nous intéresser aux liens que peuvent entretenir le *medium* jeu vidéo en général avec le complexe militaro-industriel américain, et dans quelle mesure ils font partie d'un « réseau du divertissement militaro-industriomédiatique » (Der Derian, 2009). Ces liens avec le réel se font le plus tangible au niveau des répercussions sur le plan économique de la représentation à l'écran dans de tels jeux d'armes à feu existant dans la réalité. Au-delà de ces points de contact entre les sphères du divertissement et du militaire, nous avons pu nous pencher sur le travail culturel et idéologique que les jeux vidéo capables de fournir. Ces jeux sont ainsi autant issus d'un contexte culturel, politique et idéologique qu'ils participent à façonner ce dernier. Sur ce point, dans son article « Guerres à la portée de tous : un chaos sans droit ni morale », Tony Fortin mentionnait en 2007 une certaine tendance du jeu vidéo à transposer des éléments idéologiques plutôt qu'à proposer des simulations précises et réalistes :

Politiquement, les jeux vidéo demeurent des simulations d'idéologies qui préfèrent transposer les structures et les dogmes de leur époque plutôt que de restituer mécaniquement la réalité des forces en présence sur le plan géopolitique. En conséquence, à l'instar du cinéma ou des séries télévisées, on ne sera pas surpris de constater aujourd'hui la persistance d'univers marqués par les conséquences des événements du 11 septembre 2001. [...] Les jeux vidéo édifient un monde postpolitique où il n'existe plus aucune possibilité que le libéralisme ou le chaos. Dès lors, il ne faut pas s'étonner que les dernières simulations de guerre soient construites autour d'une certaine *realpolitik* et s'alignent sur la doctrine de guerre préventive et antiterroriste de l'administration Bush (Fortin, 2007)

Quelques mois après la parution de ces lignes, le premier jeu de la trilogie *Modern Warfare* était publié, et cette production allait, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail, rebattre les cartes en matière de cadrage spatio-temporel et fictionnel des jeux de tirs à la première personne. Ainsi, si nous ne pouvons que souscrire à l'idée de jeux vidéo politiquement chargés par des événements et des idéologies réels, plus qu'une caisse de résonance qui transposerait « structures et dogmes », nous pensons que ces jeux – et en particulier ceux qui forment notre corpus – participent à créer ces éléments idéologiques et non seulement à les relayer. En d'autres termes, certains jeux comme ceux qui forment le corpus de ce travail ne sont pas seulement « construits autour » d'une certaine idéologie, mais participent à la construction de celle-ci.

En cela, une partie de l'industrie américaine du jeu vidéo, et en particulier celle qui produit des jeux « de guerre » pourrait ainsi être considérée comme un Appareil Idéologique d'État au sens où l'entend Althusser. À la fois en raison des liens ontologiques et symbiotiques que cette industrie entretient avec le secteur public, mais également en raison de la volonté de « reconquête du sens » qu'il est possible de déceler dans certaines productions en particulier. Comme nous avons pu l'aborder précédemment, la spécificité de telles entreprises de persuasion vidéoludique tient en partie au sentiment de présence et à l'appel à agir que ces productions présupposent chez leurs utilisateurs, ainsi qu'à la spécificité procédurale du *medium* jeu vidéo.

En ce qui concerne l'étude des trois jeux *Modern Warfare* qui est l'objet de la partie suivante de ce travail, nous avons pu mentionner certains cas particuliers de jeux vidéo de guerre qui participent directement à relier industries du divertissement, de l'armement et de la défense. C'est également le cas de certains concepteurs des jeux *Modern Warfare*. L'un de ceux-ci a ainsi pu rejoindre un groupe de réflexion spécialiste des questions de politique étrangère et de conflits militaires basé à Washington (Parkin, 2014). Pour étudier de tels liens de manière plus profonde, nous appliquerons dans la troisième et dernière partie de ce travail les réflexions des deux parties précédentes à « l'expérience *Call of Duty: Modern Warfare* ». En étudiant ainsi le texte, l'image, et le jeu de cette trilogie, nous mettrons en lumière la démarche de transmission idéologique dans laquelle ces jeux s'inscrivent. Cependant, plutôt que d'aborder cette démarche à travers des entretiens avec les concepteurs de ces jeux, nous préférons nous concentrer sur une étude des mécanismes et rouages de ces jeux, autant sur les plans textuels

et visuels que ludiques, certains que les spécificités des jeux *Call of Duty: Modern Warfare* relèvent moins du hasard que d'une entreprise de persuasion et/ou du reflet d'un contexte de production fortement empreint de l'atmosphère particulière qu'a pu être celle de la décennie 2000 aux États-Unis et de l'après 11 septembre 2001. Les discours politiques de l'époque et le discours construit au fil des trois jeux *Modern Warfare* partagent ainsi la même volonté de légitimer un engagement militaire par l'évocation d'une Amérique en grand danger d'annihilation nucléaire et terroriste. Ce contexte sera abordé dans cette troisième partie à partir des liens qui peuvent être constatés entre le discours au cœur de la trilogie *Modern Warfare* et celui de personnages politiques américains et certaines prises de parole politiques ayant participé à l'escalade vers les conflits récents en Irak et en Afghanistan.

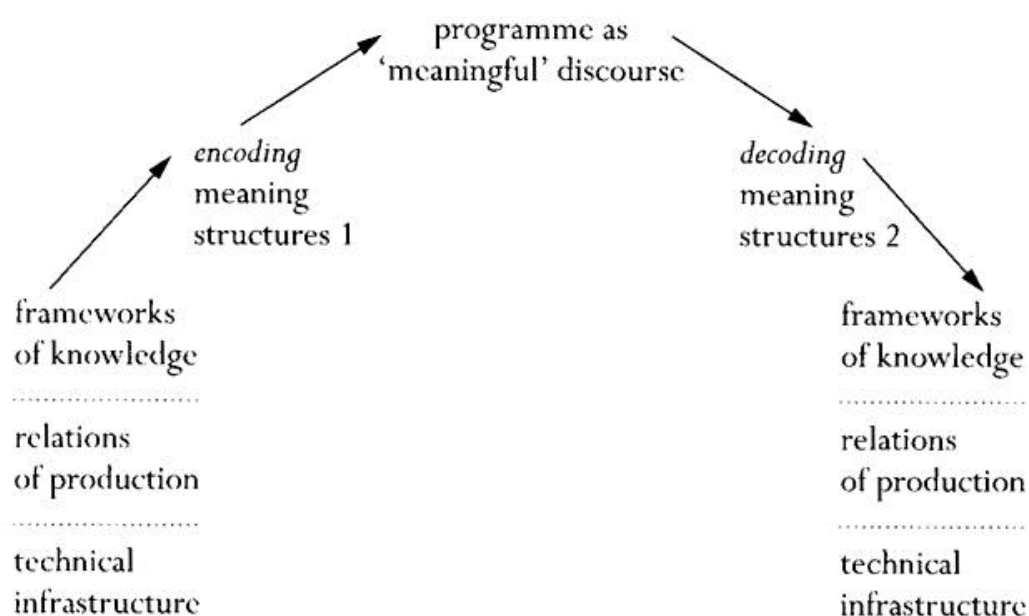
L'expérience *Modern Warfare* nous apparaît comme étant un exemple particulièrement pertinent de l'application d'une logique procéduraliste à la conception de jeux vidéo en raison de la rigidité du cadrage des actions des joueurs qu'elle impose, usant et abusant ainsi des possibilités de cadrage que le jeu vidéo permet. L'étude de cas à suivre portera ainsi sur les moyens mis en œuvre par les concepteurs de ces jeux pour véhiculer une certaine vision du monde en général et de l'engagement militaire américain à l'étranger en particulier à travers l'étude de ce cadrage. Nous avons pu mener une réflexion au fil de ce travail sur le fait que les jeux vidéo soient au moins en partie des récits dans la première partie, et sur l'incapacité à mettre en lumière un fonctionnement persuasif en ne se penchant que sur l'aspect ludique et procédural du jeu dans la deuxième. C'est pourquoi l'étude des particularités de ces jeux en termes de fonctionnement interne, de structure ludique, et du peu de latitude accordée aux joueurs, seront précédées d'une analyse du récit construit au fil des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare* et des images par lesquelles ce récit est transposé à l'écran. Cette analyse préalable du monde fictionnel des jeux qui composent notre corpus nous semble incontournable dans l'optique d'une étude de la nature et des moyens de la transmission politique et idéologique que ces jeux opèrent.

PARTIE 3 : LE DISCOURS *MODERN WARFARE*

Pour emprunter un terme militaire devenu populaire au lendemain du 11 septembre, nous pourrions dire que les jeux vidéo sont des textes « militarisés » [weaponized], ou des perturbateurs de stabilité psychique.⁹³

Matt Garite, *The Ideology of Interactivity*

Dans son article « Encoding Decoding », Stuart Hall (2001 [1973]) expose sa vision en matière de transmission du discours et en particulier de discours télévisé. Pour Hall, un fait de communication télévisuel n'est pas dénué d'un aspect discursif, le sens de ce qui est montré pouvant être influencé en amont par de nombreux éléments lors de la production de ce fait de communication, ainsi qu'en aval, lors de sa réception :



(Hall, 2001 : 164-165)

Cette perspective de l'« encodage » d'un contenu en amont et de son « décodage » en aval

⁹³ Notre traduction : « To borrow a military term popularized in the wake of 9-11, we might say that videogames are “weaponized” texts, or disrupters of psychic stability. »

d'une communication nous semble particulièrement pertinente en ce qui concerne les jeux *Modern Warfare* dont traite ce travail de thèse. Ce que Hall appelle les « codes » de l'encodage et du décodage d'un contenu peuvent très bien ne pas être les mêmes dans les deux cas. Ceci étant dit, l'encodage précédant le décodage, ce dernier s'effectue dans le cadre de certaines limites préétablies :

Nous avons précédemment soutenu que, puisqu'il n'existe pas de correspondance nécessaire entre le codage et le décodage. Le premier peut tenter de « faire prévaloir », mais ne peut prescrire ou garantir le second, qui possède ses propres conditions d'existence. Le codage aura pour effet d'établir quelques-unes des limites, des paramètres au sein desquels les décodages opèreront, à moins qu'ils ne soient totalement aberrants. S'il n'y avait pas de limites, le public pourrait simplement lire tout ce qu'il voudrait dans n'importe quel message. Il existe indubitablement des méprises de ce genre [...]. Cependant, cette « correspondance » [entre codage et décodage] n'est pas donnée, mais construite. Loin d'être « naturelle », elle représente le produit d'une articulation entre deux moments distincts. Et le premier ne peut déterminer ou garantir, de façon simple, quels seront les codes de décodage employés. (Hall, 2001 : 170-171)⁹⁴

Si, pour Hall, l'encodage ne peut entièrement « déterminer ou garantir » les modes et les codes du décodage, certains auteurs s'y emploient avec plus de force que d'autres. L'idée de la construction d'une « correspondance » entre encodage et décodage fait particulièrement écho à ce que nous avons pu avancer dans la première partie de ce travail sur le fait que le récit vidéoludique soit co-construit par l'utilisateur de jeux vidéo. Pour Thomas Apperley, le « voyage ergodique » des joueurs participe de l'encodage des cybertextes que sont les jeux vidéo, ces derniers étant « décodés de manière dynamique lors d'un processus mental et imaginaire » (2014 : 15)⁹⁵. Appliqué au *medium* jeu vidéo, le décodage serait alors le processus à travers lequel le joueur interprète ce qui se crée – grâce à son interaction – à l'écran (*Ibid*). Si nous souscrivons à cette idée, nous rajouterions à cet encodage né de l'interactivité (ergodique) inhérente au *medium* celui issu du texte et des images en jeu. Ces deux aspects, tout en étant moins spécifiques aux jeux vidéo, n'en étant pas moins des éléments constitutifs. De plus, c'est en particulier sur le plan du décodage de ce qui se matérialise à l'écran pour l'utilisateur de jeu vidéo que l'utilisation du modèle proposé par Stuart Hall nous semble opportune. Ainsi, dans le cas des jeux *Modern Warfare*, les éléments relatifs à la façon de jouer à ces jeux – l'usage-modèle – nous apparaissent comme constituant un faisceau d'indices quant au fait que les développeurs de ces jeux visent, entre autres

⁹⁴ Traduction de Michèle Albaret & Marie-Christine Gamberini : « Codage/décodage » dans *Réseaux*, vol. 12, n°68, 1994, 27-39. [en ligne] <persee.fr/docAsPDF/reso_0751-7971_1994_num_12_68_2618.pdf>

Nous préférons cependant employer le terme « encodage » plutôt que « codage » dans le présent travail.

⁹⁵ Notre traduction : « [In] the ergodic journey [...] the players interpret the cybertext that is dynamically unfolding before them. »

choses, à encadrer et limiter les modalités du décodage du discours présent au cœur de ces trois jeux. Cet encadrement de telles modalités se fait le plus tangible en ce qui concerne le bridage des possibilités d'interaction du joueur qui s'opèrent régulièrement au fil de cette trilogie de jeux vidéo. Le *gameplay* linéaire, relativement aisé et passif des jeux *Modern Warfare* en général et de certaines séquences en particulier encourage un certain décodage du texte et de l'image en jeu plutôt qu'un autre. Nous abordons ainsi dans cette troisième et dernière partie de ce travail la manière dont l'encodage du texte, de l'image, et du *gameplay* dans la trilogie *Modern Warfare* vise à renvoyer le joueur à des problématiques contemporaines des contextes de production et de réception de ces jeux. En plus de mettre ainsi en lumière ce travail culturel et idéologique de représentation de la réalité par le jeu, nous nous penchons également dans cette dernière partie sur les spécificités de ces jeux concernant les contraintes qu'ils font peser sur le joueur sur le plan du décodage.

La troisième partie de ce travail consiste ainsi en une analyse approfondie des jeux qui en composent le corpus et de l'expérience qu'ils proposent aux joueurs. Dans un souci de clarté et de cohérence, une telle analyse est présentée ici en trois sous-parties distinctes. Cette division reprend les différents éléments de la définition proposée dans les premières pages de cette thèse : un jeu vidéo est une expérience ludique, transmise par des images, et guidée par une histoire, par la construction d'un récit au fil du jeu. Si ce qui concerne l'expérience ludique est ce qui dans cette définition est le plus spécifique au corpus que ce travail entend analyser, c'est par l'étude de cette composante que ce travail se terminera. Nous nous pencherons en effet sur les composantes ludiques spécifiques aux jeux *Call of Duty: Modern Warfare* après avoir consacré une sous-partie au récit construit dans les trois jeux qui forment le cœur du corpus, puis une seconde sous-partie à la mise en image d'un tel récit. Ces trois facettes des jeux du corpus de ce travail sont si étroitement enchevêtrées durant l'expérience de jeu qu'étudier ces trois jeux vidéo dans leur entièreté (en choisissant de consacrer une sous-partie à chacun de ces jeux par exemple) serait source de confusion plus que de clarté. Nous faisons ici le choix de cloisonner les différentes composantes de ces productions culturelles pour pouvoir les étudier au mieux, et ainsi souligner leur *agenda* idéologique.

Le choix de faire se succéder ces trois sous-parties dans cet ordre est motivé par la volonté de commencer par le moins particulier, à savoir le récit, l'histoire, une composante narrative étant décelable dans une grande diversité des différents *media* existants. Nous poursuivrons cette l'analyse avec l'image, qui est une des caractéristiques majeures du jeu vidéo,

caractéristique néanmoins partagée avec beaucoup d'autres productions culturelles. Puis nous finirons en étudiant les éléments ludiques du corpus de ce travail, et tout particulièrement les éléments *vidéoludiques* qui font la spécificité du *medium* jeu vidéo tels que le *gameplay* et la notion d'immersion. À ceci s'ajoutera au fil de cette troisième partie la remise en contexte de ces jeux. Nous mettrons ainsi en évidence les liens qu'entretiennent les trois composantes discursives des jeux *Modern Warfare* avec leur sous-texte géopolitique, afin d'obtenir une meilleure compréhension de ces productions culturelles, et du travail culturel et idéologique qu'elles mènent à bien.

DISCOURS NARRATIF

Pour commencer l'étude des trois jeux vidéo qui forment le corpus de ce travail de thèse, nous nous intéressons au scénario de ces jeux, à leurs thèmes les plus marqués, à certains de leurs personnages centraux, ainsi qu'aux liens qui peuvent être décelés entre le texte en jeu de la trilogie *Modern Warfare* et certaines prises de paroles d'hommes politiques américains durant les années ayant suivi les attentats du 11 septembre 2001. Comme nous avons pu l'exprimer dans la première partie de ce travail, il est selon nous indispensable d'effectuer une analyse du récit des jeux qui composent notre corpus pour mettre au jour les particularités de son discours sur le plan idéologique. Dans le but de ne pas perdre par la suite un lecteur qui ne serait pas familier avec ces jeux, mais également de servir de base pour le travail à suivre, nous avons brièvement résumé le déroulement du récit et l'intrigue des trois jeux *Modern Warfare* dans l'annexe II de ce travail.

Nous abordons dans cette sous-partie certains aspects plus particuliers du récit de ces trois jeux qui composent le corpus de ce travail de thèse. Le premier d'entre eux concerne le lieu de l'action, c'est-à-dire les différents décors dans lesquels le récit *Modern Warfare* prend place et dans lesquels le joueur est invité à évoluer au fil de son expérience de jeu. Les changements de cadre géographique de l'action de ces jeux sont marqués par des changements de missions, auxquels s'ajoute parfois un changement dans la linéarité chronologique. Ces premiers développements nous permettent de préciser la nature de ce que nous pourrions appeler le « discours *Modern Warfare* ». Ils se caractérisent par une volonté de se pencher avant tout dans cette troisième partie sur ce qui est observable – et actionnable puisqu'il s'agit ici de jeu vidéo – durant l'expérience interactive *Modern Warfare*, faisant nôtre ce qu'écrivait Laurent Jullier dans son livre *Star Wars, anatomie d'une saga* concernant l'écueil d'une analyse qui relèverait d'une « tradition herméneutique du sens caché » (Jullier, 2005 : 5)

LE DECOR DE LA TRILOGIE ET LES PERSONNAGES INCARNES

Pour commencer l'analyse de ces jeux nous nous penchons ici sur certains aspects du récit de ces trois jeux. Le premier de ces aspects est celui du lieu de l'action, c'est-à-dire les différents décors dans lesquels le récit *Modern Warfare* prend place et dans lesquels le joueur est invité à évoluer au fil de son expérience de jeu. Nous abordons également dans ces pages les évolutions du cadre géographique de l'action de ces jeux, auxquels s'ajoute parfois un changement dans la linéarité chronologique du récit.

L'intrigue des trois jeux *Modern Warfare* est divisée en actes, trois par jeu, chacun comprenant entre 4 et 8 missions différentes. Cette division en actes et en missions est fournie directement par le jeu, via l'écran de sélection des missions qui propose à un joueur ayant déjà fait l'expérience du récit dans son entier de rejouer une séquence de jeu en particulier. Ce qui différencie une mission d'une autre, et justifie une telle délimitation, est le changement de décor entre deux de ces missions, ou niveaux. Ces évolutions sur le plan du décor s'accompagnent parfois d'un changement du personnage contrôlé par le joueur.

Parmi ces missions – qui s'apparentent aux chapitres d'un récit plus traditionnel – certaines sont très courtes et sont à rapprocher des cinématiques ou des *cutscenes* réalisées avec le moteur graphique du jeu qu'à de véritables occasions pour le joueur de participer à l'action. Ces passages, qui sont cependant indiqués en jeu comme étant des missions comme les autres, ne demandent pas toujours une réelle contribution de la part du joueur, un véritable engagement ergodique, et se rapprochent plus de séquences filmiques que de segments de jeu à proprement parler. Le découpage des trois jeux en différents actes et missions, qui est donné ci-après, précise quelles parties de l'expérience de jeu sont ainsi des « fausses » missions, fausses car elles donnent l'impression au joueur qu'il y a quelque chose à faire pour que le récit progresse, alors qu'il s'agit essentiellement pour le joueur d'être attentif à l'évolution d'un récit qu'il n'impacte plus. Cette particularité est symbolisée dans le tableau suivant par des astérisques.

Découpage de *Call of Duty 4: Modern Warfare* :

Le découpage en jours est reproduit ici, et dans les tableaux suivants, tel qu'il est visible en jeu.

Acte	Intitulé	Lieu de l'action	Personnage incarné	Temps de l'action
Prologue/Tutoriel 1	F.N.G (<i>Fucking New Guy</i>)*	Credenhill, Angleterre – Centre d'entraînement du SAS	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	J - 1, 2011
	Crew Expendable	Quelque part près du détroit de Béring	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 1, 2011
	The Coup*	Pays fictif du Moyen-Orient	Yasir Al-Fulani	Jour 1, 2011
Acte 1	Blackout	Montagnes du Caucase, Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 2, 2011
	Charlie Don't Surf	Pays fictif du Moyen-Orient	Sergent Paul Jackson – USMC	Jour 2, 2011
	The Bog	Pays fictif du Moyen-Orient	Sergent Paul Jackson – USMC	Jour 2, 2011
	Hunted	À l'ouest de la Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 2, 2011
	Death From Above	À l'ouest de la Russie	Canonnière d'un AC-130	Jour 2, 2011
	War Pig	Pays fictif du Moyen-Orient	Sergent Paul Jackson – USMC	Jour 3, 2011
	Shock and Awe	Pays fictif du Moyen-Orient	Sergent Paul Jackson – USMC	Jour 3, 2011
	Aftermath*	Pays fictif du Moyen-Orient	Sergent Paul Jackson – USMC	Jour 3, 2011
Acte 2	Safehouse	Au nord de l'Azerbaïdjan	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 4, 2011
	All Ghillied Up	Pripyat, Ukraine	Lieutenant Price	Hiver 1996
	One Shot, One Kill	Pripyat, Ukraine	Lieutenant Price	Hiver 1996
	Heat	Au nord de l'Azerbaïdjan	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 4, 2011
	The Sins of the Father	Au sud de la Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 5, 2011

Acte 3	Ultimatum	Montagnes de l'Ataï, Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 6, 2011
	All In	Montagnes de l'Ataï, Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 6, 2011
	No Fighting in the War Room	Montagnes de l'Ataï, Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 6, 2011
	Game Over	Montagnes de l'Ataï, Russie	Sergent « Soap » MacTavish - SAS	Jour 6, 2011
Epilogue	Mile High Club (mission optionnelle)			Avant les événements de <i>Modern Warfare 2</i>

À l'exception de la toute première mission de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, le jeu se divise, sur le plan des décors, entre le Moyen-Orient, la Russie et deux pays ayant appartenu au bloc soviétique jusqu'en 1991. Ici, c'est le décor de la Russie moderne qui prédomine et sert de cadre à l'action tout au long du récit. Cela étant dit, si 7 des 18 missions du jeu prennent place en Russie (et 11 en ex-URSS), 6 d'entre elles se déroulent dans un pays fictif du Moyen-Orient, pays qui n'est jamais explicitement nommé durant le récit. Si le récit de *Call of Duty 4: Modern Warfare* est ainsi clairement délimité par un cadre narratif qui commence et s'achève en Russie, décor de prédilection des missions de ce premier jeu *Modern Warfare*, le décor du Moyen-Orient tient également dans ce récit une place presque aussi importante. Le récit de ce jeu s'articule ainsi autour d'un va-et-vient constant entre ces deux lieux, va-et-vient auquel correspond un changement régulier de personnage principal incarné par le joueur. Le sergent Paul Jackson est ainsi impliqué dans l'invasion du pays fictif du Moyen-Orient, tandis que le sergent John « Soap » MacTavish prend part à la poursuite de Zakhaev. La première conclusion à tirer de ce partage à parts presque égales entre le Moyen-Orient et la Russie comme cadre narratif du jeu est que les développeurs ont relié ici de façon très nette le conflit passé de la guerre froide, ainsi que celui plus actuel de la seconde guerre du Golfe au récit de ce premier jeu *Modern Warfare*. Même si le récit se déroule dans un futur fictif, et pour une bonne part dans un lieu de fiction lui aussi, seulement décrit comme un « pays riche en ressources pétrolières du Moyen-Orient », il s'agit bien ici à la fois d'une réécriture de la guerre froide et des conflits armés de l'après 11 septembre 2001. Cette réécriture se fait la plus évidente en ce qui concerne les deux moteurs principaux de l'intrigue de ce premier volet de la trilogie *Modern Warfare* : l'escalade d'un conflit entre les États-Unis et la Russie dans laquelle l'arme nucléaire joue un rôle central, et la traque d'un dictateur

moyen-oriental par les forces armées américaines. Le récit du jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare* renvoie ainsi le joueur au réel, sans que les conflits véritables de la guerre froide et de la seconde guerre du Golfe ne soient jamais explicitement mentionnés. Un autre indice de ce renvoi au réel – au sens d’indice narratif que nous avons pu employer dans la première partie de ce travail – déterminant sur ce point tient au fait que les deux missions du deuxième acte du récit qui constituent un retour en arrière, renvoient le joueur dans le passé par l’intermédiaire d’un changement de personnage incarné, en lui proposant de revivre les souvenirs du personnage du Capitaine Price. Ici, si les événements en jeu relèvent toujours de la fiction, c’est cependant à un degré moindre puisqu’il ne s’agit plus ici d’une part de récit se déroulant dans un futur proche, dans des lieux relativement peu identifiables, mais dans le passé récent, à Pripiat en Ukraine. Ce *flashback*, qui intervient peu après le milieu du récit de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, fait de cette intrigue non pas une œuvre de pure fiction, mais une uchronie, certains événements en jeu découlent de ce qui est raconté au joueur dans ce retour en arrière : l’appropriation de ressources nucléaires par des ultranationalistes russes, et l’échec d’une mission visant à éliminer le dirigeant de ces nationalistes. Ces deux missions ancrent ainsi le récit du jeu dans le réel, modelant l’histoire du présent, et du futur, en réécrivant le passé.

En mettant en scène des groupes ultranationalistes, qui réactivent des hostilités plus anciennes en inscrivant les États-Unis et la Russie dans une nouvelle guerre froide, ou plutôt dans une guerre froide qui ne se serait pas arrêtée avec la chute du bloc soviétique, le jeu place explicitement son récit dans le cadre d’une guerre froide moderne et fictive. De la même façon, ce qui est décrit dans ces deux missions effectue un retour en arrière chronologique, c’est tout autant l’échec de l’exécution d’Imran Zakhaev, que le fait que ce dernier ait réussi à mettre la main sur des ressources nucléaires. Ici, la peur de la guerre de l’atome, tout comme l’idée d’un conflit global et délocalisé entre blocs de l’Est et de l’Ouest est réactivée. Si nous ajoutons ces renvois explicites au double cadrage narratif de la Russie et du Moyen-Orient, il apparaît que *Call of Duty 4: Modern Warfare* propose avant tout au joueur le rejeu moderne (*modern warfare*) de conflits passés et contemporains.

L’utilisation d’un pays de fiction comme l’un des décors cadres principaux du jeu n’est pas sans rappeler celle d’autres contrées d’invention dans le cadre d’exercices militaires effectués par l’armée américaine, ainsi que la création de la Czervenie dans le cas du jeu *America’s*

Army développé par cette armée. Qu'il s'agisse ainsi du « pays Orange », de la Krasnovie, ou du « petit pays riche en ressources pétrolières » de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, ces fictionnalisations ont en commun de renvoyer au réel, et en particulier à des ennemis et des conflits contemporains, sans pour autant les désigner nommément. Cette dynamique ambiguë est ainsi source de réalisme, voire d'une possibilité de catharsis pour le joueur, tout en imposant cependant une certaine distance avec le réel.

Il nous faut mentionner ici, avant de nous pencher sur le découpage des missions du second jeu de la trilogie *Modern Warfare*, que les événements du 11 septembre 2001 ne sont jamais mentionnés durant l'expérience de jeu de cette trilogie. Les développeurs de ces jeux ont ainsi utilisés d'autres événements fictifs pour justifier un engagement militaire américain à l'étranger, dans un pays du Moyen-Orient tout aussi fictif. Ainsi, cette uchronie qu'est le récit de la trilogie *Modern Warfare* remonte au moins à l'année 1996. Nous verrons dans les pages qui portent sur le discours de l'image de ces jeux que si les attentats du 11 septembre n'ont peut-être pas eu lieu dans le monde de *Call of Duty: Modern Warfare*, de nombreuses allusions et références à ces attentats sont pourtant décelables tout au long de l'expérience de jeu.

Découpage de *Call of Duty: Modern Warfare 2*

Acte	Intitulé	Lieu de l'action	Personnage incarné	Temps de l'action
Acte 1	S.S.D.D. (<i>Same Shit Different Day</i>)*	Phoenix Camp, Afghanistan	Joseph Allen – US Army Rangers	Jour 1 -10 Août 2016
	Team Player	Zone rouge, Afghanistan	Joseph Allen – US Army Rangers	Jour 1 -10 Août 2016
	Cliffhanger	Montagnes du Kazakhstan	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 2 – 11 Août 2016
	No Russian* (optionnelle)	Aéroport International Zakhaev	Joseph Allen - CIA	Jour 3 – 12 Août 2016
	Takedown	Rio de Janeiro, Brésil	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 4 – 13 Août 2016
Acte 2	Wolverines!	Nord-Est de la Virginie, États-Unis	James Ramirez – US Army Rangers	Jour 4 – 13 Août 2016
	The Hornet's Nest	Rio de Janeiro, Brésil	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 4 – 13 Août 2016
	Exodus	Arcadia, Nord-Est de la Virginie, États-Unis	James Ramirez – US Army Rangers	Jour 4 – 13 Août 2016
	The Only Easy Day... Was Yesterday	Plateforme pétrolière, à l'Est de la Russie	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 5 - 14 Août 2016
	The Gulag	Russie	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 5 - 14 Août 2016
	Of Their Own Accord	Washington DC, États-Unis	James Ramirez – US Army Rangers	Jour 5 - 14 Août 2016 (18h35)
Acte 3	Contingency	Russie	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 5 - 14 Août 2016 (11h22)
	Second Sun*	Station spatiale internationale	SAT-1	Jour 5 - 14 Août 2016 (18h57)
	Second Sun	Washington DC, États-Unis	James Ramirez – US Army Rangers	Jour 5 - 14 Août 2016 (18h57)

	Whiskey Hotel	Washington DC, États-Unis	James Ramirez – US Army Rangers	Jour 5 – 14 Août 2016 (19h28)
	Loose Ends	Frontière entre la Géorgie et la Russie, montagnes du Caucase	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 6 – 15 Août 2016
	The Enemy of My Enemy	Afghanistan	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 6 – 15 Août 2016
	Just Like Old Times	Afghanistan	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 7 – 16 août 2016
	Endgame	Afghanistan	Sergent « Roach » Anderson – Task Force 141	Jour 7 – 16 août 2016
Épilogue	Museum* (optionnel)	???	???	???

Si le récit du premier volet de la série des jeux *Modern Warfare* était cadré par le décor de la Russie, ici, c'est l'Afghanistan qui sert de cadre narratif au deuxième volet. Ce choix de décor renvoie encore le joueur à des problématiques contemporaines de la publication du jeu, sous couvert de narrer un récit de fiction se déroulant dans un futur proche. Ici, les développeurs du jeu n'ont plus ressenti le besoin de faire du décor de leur jeu un pays fictif (ou plus simplement un pays qui reste inconnu pour le joueur), et à un cadrage purement fictionnel se substitue un cadrage plus explicitement en lien avec les préoccupations correspondant au contexte de réception du jeu : la seconde guerre du Golfe. Bien que la Russie soit de nouveau l'un des principaux théâtres d'opération de ce deuxième *Modern Warfare*, cinq missions y prenant place, c'est aux États-Unis que se déroule la majeure partie du récit, soit six missions au total. Viennent ensuite l'Afghanistan, qui est le décor de quatre missions de la campagne solo du jeu, le Brésil avec deux missions, puis le Kazakhstan qui sert de décor pour une unique mission durant le récit. Si les trois zones géographiques du Moyen-Orient, de l'ex-URSS et de la Russie sont toujours présentes dans ce second opus de la trilogie *Modern Warfare*, les États-Unis tiennent ici une place centrale et prépondérante sur le plan des décors. Le Brésil et la station spatiale internationale ne jouent qu'un rôle mineur dans le récit de *Call of Duty: Modern Warfare 2* mais dénotent également une volonté d'élargissement et d'internationalisation du conflit mis en scène et en jeu dans ce jeu. Nous verrons par la suite que cet élargissement se poursuit dans le troisième volet de la série. Ici, le renvoi qui fait du

jeu non pas une œuvre de fiction totale, mais une uchronie en lien avec les événements géopolitiques contemporains du contexte de publication est le cadrage du récit par le décor afghan. Il convient de noter que le Camp Phoenix, lieu d'entraînement de la première pseudo-mission qui sert de didacticiel au jeu, existe bel et bien. Camp Phoenix a été créé en 2003 et sert, comme dans le jeu, de camp d'entraînement de l'armée afghane par la *Task Force Phoenix* qui n'est pas mentionnée dans le jeu.

Puisque le deuxième volet de la trilogie *Modern Warfare* a été présenté au joueur comme la suite du volet précédent, nous considérons toujours ce récit comme une uchronie dont l'élément qui a fait diverger l'histoire de ces jeux avec l'histoire telle que nous la connaissons est l'émergence d'ultranationalistes russes et l'appropriation par ceux-ci des ressources permettant la fabrication d'armes nucléaires. Cet élément central du récit de la trilogie *Modern Warfare* peut être considéré à la fois comme en lien avec une réactivation de sentiments nés de la guerre froide, notamment une « peur du Rouge », mais également une peur du conflit atomique. Sur ce dernier point cependant, le fait que des ultranationalistes russes parviennent à fabriquer des ogives nucléaires, et à les utiliser en Afghanistan, n'est pas sans rappeler la menace d'armes de destruction massive, prétexte bien réel de l'engagement américain en Irak et en Afghanistan peu après les événements du 11 septembre 2001. Nous reviendrons sur ce point plus en détail dans la suite de ce travail. Le renvoi au passé, très présent dans le premier volet de la trilogie de jeux est moins appuyé dans ce deuxième épisode qui met davantage en avant des événements en lien avec le présent, c'est-à-dire avec le contexte de publication du jeu (novembre 2009). Le récit de ce jeu, et le choix des États-Unis comme théâtre d'opération premier, permet au développeurs, en plus de réactiver une peur relativement ancienne de la guerre nucléaire et du « péril rouge », de nourrir la peur plus actuelle de l'utilisation d'armes de destruction massive sur le sol américain, et d'un potentiel conflit de grande envergure impliquant les États-Unis. *Call of Duty: Modern Warfare 2*, plutôt que de suggérer de telles préoccupations, place directement le joueur dans la peau d'un soldat américain défendant sa patrie contre les forces armées russes, et vivant de très près une frappe nucléaire ainsi que l'invasion de son pays.

Il apparaît qu'après le succès à la fois commercial et critique du premier volet de la franchise *Modern Warfare*, les développeurs de ces jeux aient bien plus assumé leur volonté de proposer au joueur une expérience des peurs américaines les plus vives. C'est bel et bien cette volonté

de rejouer autant le passé que le présent que le choix des États-Unis comme décor premier que ce jeu symbolise. De la même façon, sur le plan des décors, le seul lieu fictif présent dans *Modern Warfare 2* est celui de l'Aéroport Zakhaev, baptisé ainsi en l'honneur du défunt chef des ultranationalistes russes, tué durant le jeu précédent. Ainsi, la fiction laisse ici place à un plus grand réalisme, et si une grande partie de l'intrigue se déroule toujours au Moyen-Orient, le pays dans lequel cette partie du récit se déroule est cette fois explicitement nommé. Cela étant dit, il n'est plus jamais fait référence au « pays riche en ressources pétrolières » du précédent volet de la série, et le doute subsiste quant à savoir si ce pays est « devenu » l'Afghanistan suite à l'opportunité donnée aux développeurs du jeu de créer une suite au premier volet de ce qui deviendra la trilogie *Modern Warfare*, ou si les deux théâtres d'opération n'ont aucun lien.

Découpage de *Call of Duty: Modern Warfare 3*

Acte	Intitulé	Lieu de l'action	Personnage incarné	Temps de l'action
Acte 1	Prologue*	Inde	John « Soap » MacTavish	17 Août 2016
	Black Tuesday	Manhattan, NYC, États-Unis	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force, US Army Rangers	17 Août 2016 (10h18)
	Hunter Killer	Baie de New York, NYC, États-Unis	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force	17 Août 2016 (16h32)
	Persona Non Grata	Inde	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	17 août 2016 (09h51)
	Turbulence	À bord de l'avion présidentiel russe	Andrei Harkov – FSO (Service russe de protection fédérale)	3 Octobre 2016
	Back on the Grid	Sierra Leone	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	5 Octobre 2016
	Mind the Gap	Londres, Angleterre	Marcus Burns – SAS	6 Octobre 2016
	Davis Family Vacation* (optionnelle)	Londres, Angleterre	Mr. Davis - Civil	6 Octobre 2016
Acte 2	Goalpost	Hambourg, Allemagne	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force	6 Octobre 2016
	Return to Sender	Bosaso, Somalie	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	8 Octobre 2016
	Bag and Drag	Butte Montmartre, Paris, France	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force	9 Octobre 2016
	Iron Lady	Paris, France	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force	9 Octobre 2016
	Eye of the Storm	Prague, République tchèque	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	10 Octobre 2016
	Blood Brothers*	Prague, République tchèque	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	10 Octobre 2016

Acte 3	Stronghold	Prague, République tchèque	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	12 Octobre 2016
	Scorched Earth	Berlin, Allemagne	Derek « Frost » Westbrook – Delta Force	13 Octobre 2016
	Down the Rabbit Hole	Sibérie, Russie	Yuri – Task Force 141 (disavowed)	14 Octobre 2016
	Dust to dust	Hôtel Oasis, Péninsule arabe	Price – Task Force 141	21 Janvier 2017

Sur le plan des lieux de l'action, le troisième et dernier volet de la trilogie *Modern Warfare* ne place plus deux endroits géographiques comme décors privilégiés des diverses missions du jeu, mais multiplie les décors ainsi que les personnages incarnés. Il n'y a pas ici de cadrage géographique aussi net que dans le premier jeu de la trilogie, ni un va-et-vient entre Est et Ouest comme dans le deuxième, mais un constant changement. L'action de *Call of Duty: Modern Warfare 3* place ainsi le joueur dans dix pays distincts et à ces différents décors vient s'ajouter celui de l'espace aérien, dans le cas de la mission durant laquelle le joueur contrôle Andrei Harkov, un membre de la sécurité présidentielle russe. En ce qui concerne les personnages, comme dans les deux premiers *Modern Warfare*, deux personnages sont majoritairement incarnés par le joueur. À ceux-ci viennent néanmoins s'ajouter plusieurs personnages secondaires, comme dans les deux premiers volets de la série. Ces derniers sont légèrement plus nombreux que dans les volets précédents (sept personnages incarnés par le joueur dans *Modern Warfare 3*, contre respectivement cinq et quatre dans *Modern Warfare 1* et 2). Ainsi, si l'unité, ou tout du moins la cohérence en ce qui concerne les lieux de l'action qui caractérisait les deux premiers volets de la série *Modern Warfare* s'efface, une récurrence dans les personnages incarnés par le joueur subsiste néanmoins. C'est cette récurrence qui permet de relier un ensemble de missions qui pourraient apparaître comme étant relativement disparates au premier abord.

Outre cette multiplicité des décors et des avatars, ce troisième volet se distingue de ses deux prédécesseurs en ce qui concerne le temps de l'action. En effet, si dans les deux premiers jeux l'action à laquelle participe le joueur et donc le récit se déroule durant un laps de temps relativement court, qui ne dépasse jamais la semaine, l'action de *Call of Duty: Modern Warfare 3* s'étend essentiellement du 17 août au 14 octobre de l'année 2016.

Call of Duty: Modern Warfare 3 propose ainsi à ses utilisateurs plus de lieux géographiques différents dans lesquels les missions prennent place, plus de personnages à incarner, ainsi qu'un récit qui s'étend sur une période de temps plus longue. Ces extensions sont à relier à un changement plus global sur le plan de l'envergure du récit raconté dans ce dernier volet de la série. Ainsi, les deux premiers jeux *Modern Warfare* mettaient en jeu des conflits fictifs de courte durée durant lesquels se déroulaient de manière simultanée plusieurs événements ayant lieu à des endroits différents (ce qui explique les changements réguliers d'avatars incarnés par le joueur). Dans le cas du troisième et dernier jeu de cette série, il est cette fois proposé au joueur de participer à un conflit qui s'apparente à une troisième guerre mondiale, plus longue que les conflits des deux jeux précédents, impliquant davantage de personnages, de nations et de théâtres d'opérations. De plus, le récit du troisième jeu *Modern Warfare* se situe dans la continuité directe du jeu précédent, sans un recours à une ellipse de plusieurs années entre deux jeux comme c'était le cas entre les *Call of Duty: Modern Warfare 1* et *2*. Ainsi, si le récit du dernier volet de cette trilogie peut être considéré comme une mise en jeu des événements les plus importants d'une troisième guerre mondiale fictive, celui du volet précédent peut être quant à lui perçu comme une mise en jeu des événements déclencheurs de ce conflit international. Une des indications les plus nettes de cette volonté de changement d'ambition pour les créateurs de la franchise, qui ont vraisemblablement souhaité passer de la narration de « simples » conflits de fiction à celle d'une nouvelle guerre mondiale, est donnée par l'écran-titre du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Durant cet écran titre, les acronymes MW3 et WW3 (*Modern Warfare 3* et *World War 3*) se confondent et se mélangent, ne laissant que peu de place au doute sur ce point.

À travers cette analyse des lieux dans lesquels se déroule l'expérience *Modern Warfare*, nous pouvons d'ores et déjà remarquer une certaine volonté de la part des développeurs de ces jeux de superposer événements réels et fictifs. Nous poursuivons cette sous-partie consacrée au discours narratif des trois jeux *Modern Warfare* par une étude plus poussée des liens étroits qu'il est possible de relever entre les divers éléments du récit qui guident l'expérience ludique de ces jeux, et des événements contemporains du contexte de publication de ceux-ci. Il pourrait sembler étrange de tenter une analyse de certains points de l'intrigue d'un jeu vidéo, *medium* qui, par essence, propose au joueur d'impacter directement son environnement au cours du jeu, et par là même le récit qui peut en être fait et les péripéties qui composent ce

dernier. La trilogie de jeux *Modern Warfare* fait cependant partie de ces jeux extrêmement « scriptés », dont le développement du récit est prévu à l'avance. Les actions du joueur, tout en donnant une certaine illusion de contrôle sur les événements, et une liberté que nous pourrions qualifier de « liberté à court terme », sont posées sur les rails du scénario et ne peuvent en sortir. Si les actions du joueur tendent à faire dévier le train du récit (faire mourir le personnage incarné alors qu'il est en train de participer à l'accomplissement d'un élément important du récit par exemple), alors le jeu prend fin, la mission est un échec, et le joueur n'a plus qu'à recommencer. C'est cette présence d'un scénario fixe, d'une structure narrative prédéfinie et immuable, dans laquelle les actions du joueur viennent s'insérer, qui nous permet d'analyser plus avant le récit de cette trilogie de jeux vidéo.

DE LA FICTION A LA REALITE

L'un des points communs essentiels des trois jeux *Modern Warfare* est ainsi le mélange entre des éléments qui ne relèvent *a priori* que de la mise en jeu d'événements fictifs, avec des événements, lieux et personnes renvoyant quant à eux résolument au réel. Au cours des trois campagnes « solo » des différents volets de la trilogie *Modern Warfare* (voir annexe II), le joueur aura tout d'abord participé à la traque d'un terroriste dans plusieurs régions du globe (Makarov), avec l'appui de forces militaires et paramilitaires alliées, qu'elles soient locales ou non. Il aura ensuite participé à l'invasion d'un pays du Moyen-Orient riche en ressources pétrolières afin de mettre fin aux exactions et aux volontés d'annexions et de combat du dirigeant de ce pays (Al-Asad). Si ce dernier est relativement rapidement mis hors d'état de nuire, le terroriste Makarov s'impose quant à lui comme l'antagoniste principal de la trilogie *Modern Warfare* dans son ensemble. Il n'apparaît pourtant pour la première fois que dans le second jeu *Modern Warfare*, et si Shepherd peut être considéré comme l'antagoniste de ce même jeu, les informations révélées par le personnage de Yuri dans le dernier volet de cette trilogie replacent Makarov au centre de tous les événements ayant eu lieu dans l'ensemble de la trilogie *Modern Warfare*. Le personnage du terroriste ultranationaliste tient également une place importante dans les événements pouvant être considérés comme en marge de l'histoire principale, comme les divers *flashbacks*, en particulier celui qui place le joueur aux commandes du personnage de Price dans le premier *Call of Duty: Modern Warfare*.

Nous pouvons ainsi relier certains événements en jeu de la trilogie *Modern Warfare* avec des événements bien réels qui ont découlé des attentats du 11 septembre 2001, et remarquer des similitudes entre personnages réels et de fiction. Ainsi, le dirigeant d'un pays riche en ressources pétrolières du Moyen-Orient du premier jeu *Modern Warfare* n'est pas sans rappeler la figure de Saddam Hussein, puisque, dans les jeux comme dans la réalité, l'invasion d'un pays par les forces militaires américaines et alliées a pour but premier de neutraliser un tel dictateur. De la même façon, le personnage de Makarov, le terroriste qui représente la véritable menace pour la sécurité américaine et la paix mondiale, n'est quant à lui pas sans rappeler le terroriste bien réel qu'était Oussama ben Laden. Le joueur, qui incarne principalement des militaires américains et britanniques au fil des trois jeux *Modern Warfare*, n'aura de cesse de participer à des combats armés dans tous les pays qui pourraient abriter le personnage de Makarov. Cette poursuite sans relâche de ce personnage qui devient au fil de

ces jeux l'antagoniste de toute la série de jeux *Modern Warfare* dans de nombreux décors internationaux peut être reliée à l'un des principes de ce qui est communément appelé la « doctrine Bush » : celui de considérer sur le même plan ceux qui s'adonnent au terrorisme et les régimes suspectés de les abriter. Cet élément de politique étrangère a été énoncé par l'ancien président américain le jour même des attentats du 11 septembre 2001 :

La traque des responsables de ces actes malfaisants est en cours. J'ai ordonné que l'ensemble de nos ressources en matière de renseignement et de forces de police soit mobilisées pour rechercher les responsables et à les traduire devant la justice. Nous ne ferons aucune distinction entre les terroristes qui ont commis ces actions et ceux qui les abritent. (Bush, 11 septembre 2001)⁹⁶

Ces apparentes similitudes s'accompagnent de bien d'autres points de contacts entre réalité et fiction dans les trois jeux qui forment le corpus de cette thèse. Au premier rang de ceux-ci figurent les renvois plus ou moins explicites effectués par le texte en jeu à certains discours politiques américains liés aux attentats du 11 septembre 2001, ainsi qu'aux décisions politiques qui suivirent ces événements. Parmi cette intertextualité, ce qui renvoie le plus directement côte à côte l'univers de fiction du récit *Modern Warfare* à un discours bien réel, est observable durant le *briefing* qui est fait au joueur avant la première mission du deuxième jeu *Modern Warfare*. Voici un extrait du texte en jeu de ce *briefing*, qui semble être directement adressé au joueur avant que celui-ci ne se lance dans l'aventure :

Notre armée est la plus puissante de toute l'histoire de l'humanité. Chaque combat est le nôtre. Parce que ce qui se passe ici a de l'importance là-bas... Nous ne pouvons pas rester spectateurs. **La maîtrise des outils de la guerre moderne est ce qui permettra à votre peuple de se développer au lieu d'être anéanti.** Nous ne pouvons vous offrir la liberté. Mais nous pouvons vous apprendre à la conquérir. Et ça, mes amis, a plus de valeur qu'une armée de blindés. Bien sûr la taille de l'arme a de l'importance... mais ce qui compte le plus, c'est la personne qui l'utilise. C'est l'heure des héros. L'heure de faire la légende. Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire. Mettons-nous au travail. (Shepherd « Team Player ». *Call of Duty: Modern Warfare 2*, 2009, c'est nous qui soulignons)

Presque sept années plus tôt, voici ce que le quarante-troisième président américain, George Walker Bush, écrivait dans le préambule du *National Security Strategy of the United States of America*, un document rédigé par la branche exécutive du gouvernement américain à l'intention du Congrès, en vue de définir les enjeux majeurs de la sécurité nationale américaine, et qui en l'occurrence définit certains aspects de la doctrine de la guerre de

⁹⁶ Notre traduction : « The search is underway for those who are behind these evil acts. I've directed the full resources of our intelligence and law enforcement communities to find those responsible and to bring them to justice. We will make no distinction between the terrorists who committed these acts and those who harbor them. »

prévention, parfois également appelée « doctrine Bush » :

Les terroristes se sont organisés de façon à pénétrer les sociétés les plus ouvertes et à **retourner la puissance des technologies modernes contre nous. Pour contrer cette menace nous devons utiliser tous les outils à notre disposition – la puissance militaire**, une meilleure défense de notre territoire, la police, le renseignement, et de vigoureux efforts pour réduire le financement de ces terroristes. La guerre contre le terrorisme global est une entreprise également globale, d'une durée indéterminée. (Bush, 17 Septembre 2002 : ii)⁹⁷

Même si l'idée dans les extraits reproduits ici est sensiblement la même, et même si la référence aux décisions prises par l'administration du président George W. Bush en matière de politique étrangère est claire – référence à laquelle vient s'ajouter celle faite à la doctrine du « big stick », métaphore de la politique militaire américaine menée par Théodore Roosevelt – le ton du monologue d'un personnage dans le jeu publié par Activision diffère néanmoins par son agressivité et apparaît comme étant moins nuancé. Pour le personnage de Shepherd, ou plutôt pour les créateurs du jeu vidéo qui ont écrit ces lignes, le besoin de recourir à la nuance et à la diplomatie n'est pas le même. Ce message en jeu transmettant sans prendre de gants des idées particulièrement patriotiques et pro-guerrières. D'autres éléments de discours de l'ancien président américain font également étrangement écho à ce qui est observable dans les trois jeux *Modern Warfare*, en particulier en ce qui concerne le cadre spatial du conflit de fiction narré par ces jeux, relativement similaire au cadre international de la « guerre contre le terrorisme » telle que définie par Georges W. Bush :

Nous pourchasserons toutes les nations qui aident le terrorisme ou qui lui servent de refuge. Chaque nation dans chaque région du globe a désormais une décision à prendre : vous êtes soit de notre côté, soit vous êtes du côté des terroristes. À partir d'aujourd'hui, toute nation qui continuera à abriter ou à soutenir le terrorisme sera considérée par les États-Unis comme un régime hostile. (Bush, 20 septembre. 2001)⁹⁸

Quelques semaines plus tard, Georges W. Bush, lorsqu'il s'adressait à la nation américaine, insistait à nouveau sur la dimension internationale de la « guerre contre le terrorisme » :

Nous nous concentrons aujourd'hui sur l'Afghanistan, mais la bataille est bien plus vaste. Chaque nation a un choix à faire. Il n'y a pas dans ce conflit de terrain neutre. Si un gouvernement quel qu'il soit finance des hors-la-loi et les tueurs de victimes innocentes, ce gouvernement devient à son tour un

⁹⁷ Notre traduction , c'est nous qui soulignons: « Terrorists are organized to penetrate open societies and **to turn the power of modern technologies against us. To defeat this threat we must make use of every tool in our arsenal—military power**, better homeland defenses, law enforcement, intelligence, and vigorous efforts to cut off terrorist financing. The war against terrorists of global reach is a global enterprise of uncertain duration. »

⁹⁸ Notre traduction : « We will pursue nations that provide aid or safe haven to terrorism. Every nation in every region now has a decision to make: either you are with us or you are with the terrorists. From this day forward, any nation that continues to harbor or support terrorism will be regarded by the United States as a hostile regime. »

gouvernement hors-la-loi et meurtrier. Et ce gouvernement suivra seul son chemin, à ses risques et périls. (Bush 7 octobre 2001)⁹⁹

Même chose la semaine suivante lors d'une conférence de presse :

Nous pourchassons de manière agressive les agents de la terreur partout à travers le globe, et nous sommes en train de renforcer de façon intensive notre protection ici chez nous. (Bush, 11 octobre 2001)¹⁰⁰

Enfin, la notion de guerre moderne comme « outil » exprimée par le personnage du Général Shepherd dans la citation reproduite plus haut, n'est pas sans rappeler une prise de parole du quarante-troisième président des États-Unis :

À chaque homme et femme de notre armée – chaque marin, chaque soldat, chaque pilote, chaque garde-côte, chaque *marine* – je dis ceci : votre mission est précise ; vos objectifs sont clairs ; votre cause est juste. Vous avez ma totale confiance, **et vous aurez tous les outils à votre disposition pour accomplir votre devoir.** (Bush, 7 octobre 2001)¹⁰¹

Pour poursuivre sur les similitudes textuelles entre certaines prises de paroles politiques et le texte en jeu dans la série *Modern Warfare*, dans le troisième et dernier volet celle-ci, c'est notamment par le biais d'un très court texte en jeu que les créateurs du jeu ont vraisemblablement voulu relier réalité des États-Unis post 11 septembre et univers de fiction. Ce texte est observable dans la première mission de ce troisième volet, « Black Tuesday », durant laquelle le joueur incarne le sergent-chef Sandman à Manhattan, peu après l'invasion des forces armées russes. Le titre de cette mission fait référence au krach boursier de l'année 1929 (« Black Thursday »), et s'explique par le fait que l'objectif principal de cette mission consiste pour le joueur à reprendre contrôle du bâtiment de la bourse de New York afin de désactiver un dispositif russe brouillant les communications radio. Néanmoins, ce titre de mission peut également faire penser aux attentats du 11 septembre 2001, ce jour ayant parfois été également appelé « Black Tuesday ». Si nous reviendrons dans les pages que nous consacrons à l'analyse de l'image des jeux *Modern Warfare* sur le décor de cette première « vraie » mission du jeu qui place le joueur, après un briefing relativement court, directement au cœur d'un Manhattan complètement détruit, certaines images en jeu méritent cependant d'être mentionnées ici. Ainsi, au fil de la mission « Black Tuesday », et à plusieurs reprises, le

⁹⁹ Notre traduction : « Today we focus on Afghanistan, but the battle is broader. Every nation has a choice to make. In this conflict, there is no neutral ground. If any government sponsors the outlaws and killers of innocents, they have become outlaws and murderers, themselves. And they will take that lonely path at their own peril. »

¹⁰⁰ Notre traduction : « We are aggressively pursuing the agents of terror around the world, and we are aggressively strengthening our protections here at home. »

¹⁰¹ Notre traduction : « To all the men and women in our military--every sailor, every soldier, every airman, every coastguardsman, every Marine--I say this: Your mission is defined; your objectives are clear; your goal is just. You have my full confidence, **and you will have every tool you need to carry out your duty.** »

joueur se retrouve nez à nez avec de larges télévisions qui diffusent des images de la destruction de Manhattan après l'attaque des forces militaires russes (images 76 et 77 en annexe).

Ce qui nous intéresse tout particulièrement sur le plan du texte en jeu est le bandeau qui défile en boucle en dessous de ces images dont nous reproduisons le texte en français ici :

Le directeur de la FEMA ordonne à toutes les personnes dans le métro de New York d'évacuer immédiatement – restez sur CNC pour avoir la liste des sites d'évacuation dans votre –

Le maire : 'nous ne connaissons pas l'étendue des pertes à cet instant, mais elles seront plus importantes que nos cœurs ne pourront le supporter.'¹⁰²

C'est particulièrement la seconde partie de ce texte en jeu qui est source de liens entre jeu et réalité, puisque cette phrase reprise sur la chaîne télévisée d'informations en jeu et prononcée par un maire de New York fictif et inconnu, rappelle une phrase bien réelle, prononcée par un maire de New York tout aussi réel. Rudy Giuliani, après la destruction d'une partie de Manhattan lors d'une conférence de presse suivant directement les attentats du 11 septembre 2001, répondait ainsi ceci à la question d'un journaliste :

Question : Monsieur, est-ce-que nous connaissons le nombre de victimes ?

Giuliani : Je ne crois pas que nous voulions vraiment spéculer sur ce point. Le nombre de victimes sera de toute manière plus que nous ne pourrons le supporter (CNN Transcript, 2001)¹⁰³

Ce passage de texte en jeu et la prise de parole de Rudy Giuliani sont très similaires, et une telle intertextualité, qui relève davantage de la citation ou de la réécriture que de l'allusion, participe à mettre sur le même plan catastrophes réelle et fictive.

Enfin, et même si ceci n'est pas directement un texte en jeu faisant référence à une quelconque prise de position réelle, le discours prononcé par le personnage de Khaled Al-Asad durant la mission « The Coup » du premier jeu de la trilogie, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, nous semble intéressant à ajouter à ces deux références intertextuelles pour deux raisons. La première est que ce discours n'est pas « évitable » par le joueur, qui durant cette mission incarne le dirigeant du pays non spécifié du Moyen-Orient renversé par le coup d'état

¹⁰² Notre traduction : « Head of FEMA orders all residents of NYX metro to evacuate immediately – watch CNC for list of evacuation sites in your –

Mayor says '*losses are unknown at this time, but it will be more than our hearts can bear*' »

¹⁰³ Notre traduction : « Question: Do we know the number of casualties at this point, sir?

Giuliani: I don't think we really want to speculate about that. The number of casualties will be more than any of us can bear ultimately [...] »

d'Al-Asad, Yasir Al-Fulani. Le joueur ne peut en effet pas « passer » cette séquence ou ne pas entendre ce discours puisqu'il est mis dans la peau d'un personnage captif, qui ne peut agir. Le joueur a seulement la possibilité de bouger la « caméra », c'est-à-dire de diriger le regard d'Al-Fulani pour mieux voir ce qu'il se passe dans son environnement immédiat, notamment une exécution de civils par les militaires dirigés par Al-Asad. La seconde est que ce discours, que le joueur ne peut ni « passer » ni éviter d'entendre, en s'éloignant des haut-parleurs qui le retransmettent par exemple, est forcément visible à l'écran. En effet, et c'est la seule occurrence de ce type dans les trois jeux vidéo *Modern Warfare*, dans cette mission le discours du personnage de Al-Asad est sous-titré dans la langue que le joueur a préalablement spécifiée dans les options, et ce même si celui-ci tente de désactiver les sous-titres. En rendant obligatoire l'apparition du discours de Al-Asad à l'écran, ainsi qu'en forçant le joueur à l'entendre – mais pas forcément à l'écouter – les créateurs du jeu ont ainsi placé ce discours comme un élément de texte en jeu incontournable, qu'il nous apparaît également incontournable de reproduire ici et d'étudier:

Aujourd'hui, nous renaissions en une nation unie, face à la trahison et à la corruption ! Nous avons toute confiance en cet homme pour emmener notre grande nation vers une nouvelle ère de prospérité. Mais comme la monarchie précédant la révolution, il a conspiré avec l'Ouest uniquement pour assouvir ses intérêts personnels ! La collusion engendre l'esclavage !!! Et nous refusons l'esclavage !!! Le temps est venu de montrer notre vraie force ! Ils sous-estiment notre résolution. Montrons-leur qu'ils ne nous font pas peur. En un peuple uni, nous libérerons nos frères du joug de l'oppression étrangère ! Notre armée est forte, et notre cause est juste. En ce moment même, nos armées se rapprochent de leurs objectifs, ainsi nous restaurerons l'indépendance d'une grande nation passée. Notre noble croisade a débuté. Aussi vrai qu'ils ont dévasté notre pays nous dévasterons le leur. C'est ainsi que ça commence. (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, Al-Asad, « The Coup », 2007)

Contrairement aux extraits reproduits dans les pages précédentes, il est difficile de trouver un lien direct entre ce discours de fiction et un ou plusieurs discours bien réels, le discours d'Al-Asad semble plutôt ici renvoyer à la situation au Moyen-Orient en général. Ainsi, il est fait dans ce discours référence à une révolution ayant eu lieu dans l'histoire de ce pays – le point d'orgue du discours étant l'exécution du président Al-Fulani, élu à la suite de cette révolution. Tout ceci pourrait renvoyer à plusieurs pays bien réels du Moyen-Orient ayant eux aussi connu une révolution, puis un coup d'état, au premier rang desquels l'Irak et la Syrie. Notons que le patronyme d'Al-Asad peut être considéré comme un renvoi direct aux deux dirigeants syriens Hafez el-Assad, dirigeant de la Syrie de 1970 à 2000, et à son successeur Bachar el-Assad. Si le nom du dictateur de fiction de *Call of Duty 4: Modern Warfare* pourrait ainsi renvoyer à un pays du Moyen-Orient en particulier, la référence qui est faite lors de son

discours à une précédente révolution et à une collusion avec l'Occident que son accession au pouvoir vient contrebalancer pourrait en renvoyer à d'autres. Ainsi, si au final ni le personnage de Khaled Al-Asad, ni son discours ou des indices textuels en jeu ne renvoient directement à un pays précis du Moyen-Orient, ces divers indices – ténus – semblent renvoyer plutôt au Moyen-Orient dans sa globalité. Notons que sur ce point, les développeurs d'autres jeux relevant de ce que nous avons identifié comme une troisième tendance du FPS ne cherchent pas autant à brouiller les pistes concernant les lieux de l'action. Ainsi, un jeu comme *Battlefield 3*, propose par exemple au joueur d'incarner un militaire américain participant à l'invasion armée de l'Iran à la suite d'un coup d'état paramilitaire ayant eu lieu dans ce pays.

Si dans *Call of Duty 4: Modern Warfare*, il n'existe pas de référence aussi directe, nous pouvons seulement en déduire que les développeurs de ce jeu, après avoir hésité à localiser très précisément l'action de leur jeu¹⁰⁴, se sont rétracté et ont préférés mélanger divers indices renvoyant à plusieurs pays différents du Moyen-Orient plutôt qu'à un seul. Si ce que nous pouvons supposer être une volonté de ne pas stigmatiser un pays en particulier et de laisser le joueur tirer ses propres conclusions apparaît louable, il apparaît surtout que les développeurs de la trilogie *Modern Warfare* ont plutôt voulu faire référence à un conflit bien réel, qu'à une nation en particulier. Ce conflit, nous l'avons vu précédemment, est celui de la seconde guerre du Golfe et de l'engagement des troupes américaines et de ses alliés en Afghanistan en 2001 et en Irak en 2003. De nombreuses similitudes, sur le plan du texte en jeu, sont observables entre ces conflits bien réels et les combats de fiction mis en jeu dans la trilogie *Modern Warfare*. Sur le plan géographique, le conflit fictif se déroulant au Moyen-Orient en général et en Afghanistan en particulier. Le pays non mentionné du Moyen-Orient dans lequel prend place une bonne part de l'action du premier volet de la trilogie de jeux vidéo en question sera en effet abandonné dès le volet suivant, laissant place à cet autre « terrain de jeu » plus identifiable.

¹⁰⁴ Une des premières versions du jeu désignait le « petit pays du Moyen Orient riche en ressources pétrolières » comme étant l'Arabie Saoudite, ce qui n'est plus visible dans la version finale de *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

DISCOURS ET RHETORIQUE DU « COMME SI »

Nous avons pu mettre en lumière des points de contact entre texte en jeu et prises de paroles d'hommes politiques américains en ce qui concerne des questions de formulation, de tournure de phrase et de choix des mots. À ces références textuelles relevant de la citation, il nous faut ajouter une seconde intertextualité, plus profonde, d'ordre rhétorique, entre certains discours politiques américains de l'après 11 septembre, et la mise en jeu de conflits de fiction dans les trois *Call of Duty: Modern Warfare*.

Sur ce point, il convient de s'attarder sur certains des arguments les plus régulièrement mis en avant par divers membres de la première administration Bush pour justifier le recours à la force militaire sur le sol iraquien : l'existence d'armes de destruction massive en Irak, l'impossibilité de parvenir à une solution diplomatique en ce qui concerne ces armes, et le danger qu'elles représentent pour les États-Unis. Dès août 2002, le vice-président des États-Unis Richard Bruce Cheney, lors d'un discours adressé à des vétérans américains, relie explicitement les problèmes du terrorisme international, des armes de destruction massive, et du dirigeant iraquien Saddam Hussein, lorsqu'il évoque les événements du 11 septembre 2001 :

Les terroristes qui ont attaqué l'Amérique sont sans pitié, ils sont ingénieux, et ils se cachent dans de nombreux pays. Ils sont venus dans notre pays pour tuer des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants innocents. Il ne fait aucun doute qu'ils veulent frapper à nouveau, et qu'ils soient en train d'acquérir la plus meurtrière de toutes les armes. [...]

Pour faire simple, il ne fait désormais aucun doute que Saddam Hussein possède des armes de destruction massive. (Cheney, 2002)¹⁰⁵

Le lien exposé ici entre terrorisme et « la plus meurtrière de toutes les armes » est ainsi le même que celui sur lequel repose l'intrigue des trois jeux *Modern Warfare*. Quelques mois plus tard, dans un discours prononcé par le président George W. Bush devant l'assemblée générale des Nations Unies, les armes de destruction massive sont également mentionnées, mais de façon plus précise puisque le quarante-troisième président des États-Unis évoque alors en particulier la menace d'un possible armement nucléaire :

¹⁰⁵ Notre traduction : « The terrorists who struck America are ruthless, they are resourceful, and they hide in many countries. They came into our country to murder thousands of innocent men, women, and children. There is no doubt they wish to strike again, and that they are working to acquire the deadliest of all weapons. [...] Simply stated, there is no doubt that Saddam Hussein now has weapons of mass destruction. »

Si le régime irakien souhaite la paix, il doit immédiatement, et sans aucune condition, révéler, détruire, et renoncer à ses armes de destruction massive, à ses missiles longue portée, ainsi qu'à tous les matériels y ayant trait. Si le régime irakien souhaite la paix, il doit immédiatement cesser d'apporter son soutien au terrorisme et agir pour le réprimer, comme toutes les nations sont dans l'obligation de le faire en vertu des résolutions du Conseil de sécurité des Nations Unies. (Bush, août 2002)¹⁰⁶

À l'instar de son vice-président, George W. Bush relie également menace terroriste, armes de destruction massive, et le régime irakien. C'est toujours le cas quelques mois plus tard lors d'une autre de ses prises de paroles dans laquelle le président des États-Unis met sur le même plan la guerre contre le terrorisme, déjà en cours, et la possibilité d'une guerre sur le sol irakien, tout en insistant sur la réalité d'une menace nucléaire :

Certains ont avancé qu'en confrontant la menace irakienne nous diminuerions nos efforts en ce qui concerne la guerre contre la terreur. Au contraire, faire face à la menace posée par l'Irak est de première importance si nous voulons gagner la guerre contre la terreur. (Bush, octobre 2002).¹⁰⁷

Avant d'aborder ce qui transparait de cette rhétorique mise en place au fil de nombreux discours de la première administration Bush sur des questions de politique étrangère durant les années 2002 et 2003, il nous faut mentionner une dernière prise de parole qui a pu relier le potentiel danger des armes de destruction massive et du régime de Saddam Hussein : celui prononcé par Colin Powell, alors secrétaire d'état – équivalent de notre ministre des affaires étrangères – devant les Nations Unies le 5 février 2003. Ce discours insiste avant tout sur la menace que fait peser ce régime sur ses voisins et le monde en se basant sur un résumé des actions infructueuses entreprises par les Nations Unies en Iraq en ce qui concerne les armes de destructions massive :

Mais pour combien de temps sommes-nous disposés à tolérer la non-coopération de l'Irak avant que nous, en tant que conseil, que nous, en tant que nations unies, nous disions : « Trop c'est trop » ? La gravité de cet instant n'a d'égal que la gravité de la menace que les armes de destruction massive de L'Irak font planer sur le monde. Laissez-moi à présent me tourner vers ces programmes d'armements meurtriers et expliquer pourquoi elles sont bien réelles, ainsi que le danger qu'elles représentent pour la région et pour le monde. (Powell, février 2003)¹⁰⁸

¹⁰⁶ Notre traduction : « If the Iraqi regime wishes peace, it will immediately and unconditionally forswear, disclose, and remove or destroy all weapons of mass destruction, long-range missiles, and related materials. If the Iraqi regime wishes peace, it will immediately end all support for terrorism and act to suppress it, as all states are required to do by U.N. Security Council resolutions.

¹⁰⁷ Notre traduction : « Some have argued that confronting the threat from Iraq could detract from the war against terror. To the contrary, confronting the threat posed by Iraq is crucial to winning the war on terror. »

¹⁰⁸ Notre traduction : « But how much longer are we willing to put up with Iraq's noncompliance before we, as a council, we, as the United Nations, say : 'Enough. Enough'. The gravity of this moment is matched by the gravity of the threat that Iraq's weapons of mass destruction pose to the world. Let me now turn to those deadly weapons programs and describe why they are real and present danger to the region and the world. »

Si ce discours est depuis resté célèbre et représentatif de la mise en garde du monde par la première administration Bush en ce qui concernait le régime de Saddam Hussein, c'est peut-être surtout cette image qui a le plus marqué les esprits :



Colin Powell devant les Nations Unies le 5 février 2003, (source image : *Wikimedia Commons*)

L'essentiel de ce discours devant les Nations Unies était ainsi centré sur l'absence de volonté de la part du régime iraquien de permettre aux inspecteurs des Nations Unies de faire leur travail, et sur toute une série de preuve de l'existence et de la production d'armes de destruction massive, biologiques comme nucléaires, sur le territoire iraquien. Colin Powell insiste également dans ce discours sur les liens entre ce régime et des membres de mouvements terroristes. Depuis ce discours, qui reprend de nombreux éléments de rhétoriques et de nombreux détails concernant l'armement massif de l'Irak et le danger que cela représente à des prises de paroles de membres de la première administration de Georges W. Bush, l'ancien secrétaire d'état a eu plusieurs fois l'occasion de revenir sur ses déclarations de l'époque, comme par exemple lors de cette interview accordée à Vincent Jauvert, journaliste au *Nouvel Observateur*, en 2013 :

Colin Powell : Il est très dur d'oublier un tel moment [le discours du 5 février 2003] surtout quand on vous en parle chaque jour pendant dix ans ! Depuis que j'ai découvert qu'un grand nombre d'informations que l'on m'avait fournies étaient inexactes, je ne cesse de me demander : qu'aurais-je dû faire pour éviter cela ? [...]

Vincent Jauvert : Mais sur le reste aussi, le chimique et le biologique, les "preuves" étaient fausses.

Colin Powell : Oui, mais ce n'était pas un mensonge délibéré de ma part. Je croyais à ce que je disais. Tout le monde, le président, les membres du gouvernement et le Congrès y croyaient. Le président m'a choisi parce que j'étais le plus crédible vis-à-vis de la communauté internationale, mais, encore une fois, je ne faisais que transmettre ce que les seize agences de renseignement disaient. [...]

Évidemment je pensais que la CIA avait vérifié ses informations. Aussi, quand, quelques semaines plus tard, l'Agence nous a dit que l'"information" sur les laboratoires biologiques ambulants venait d'Allemagne et qu'aucun agent américain n'avait interrogé la source principale de ce canular, j'ai été stupéfait. (Jauvert, 2013)

Il revient également sur ce discours du 5 février 2003 lors de son passage dans l'émission américaine *The Daily Show* présentée par Jon Stewart :

Bien sûr je regrette qu'il se soit avéré que beaucoup de [ce qui a conduit à l'invasion américaine de l'Irak en 2003] se soit avéré faux. [...]

Il y a une chose que je dois dire c'est qu'un grand nombre des renseignements que nous avions étaient corrects. Je peux vous dire maintenant que si Saddam Hussein était resté et que son régime était resté en place et qu'il avait pu échapper aux sanctions de l'ONU, vous auriez vu des armes de destruction massive revenir. Il avait la capacité d'en produire et il en a utilisé avant sur son propre peuple. Je suis content qu'il ne soit plus là [...] (Stewart, juin 2012)¹⁰⁹

Sur le plan de l'absence d'armes de destruction massive, ces deux interviews de l'ancien secrétaire d'état s'ajoutent aux nombreux articles de presse ayant relayé au fil des années le travail effectué par diverses agences qui ont conclu à leur absence sur le territoire iraquien (Warrick, 2003 ; Borger, 2004 ; Associated Press, 2005). Cette absence de ce qui avait pourtant été pour l'administration Bush un des éléments clefs de l'entreprise de persuasion du peuple américain concernant l'importance du lancement d'une opération militaire préventive en Iraq, continue d'émerger régulièrement, plus d'une dizaine d'années après le début de l'opération *Iraqi Freedom* (Chivers & Schmitt, 2015 ; Chivers, 2014). En ce qui concerne l'opinion du peuple américain sur ces armes, en octobre 2002, soit 5 mois avant le début de l'opération *Iraqi Freedom*, un sondage réalisé par Pew Research Center révélait que 79 % des sondés pensaient que le régime de Saddam Hussein possédait un arsenal nucléaire, ou était sur le point d'en fabriquer un (Rampton & Stauber, 2004 : 94).

Si nous nous sommes penchés dans les pages précédentes sur le thème des armes de destruction massive, c'est pour faire le rapprochement entre la façon dont le recours à une opération militaire préventive en Irak a pu être « vendue » (Cohn, 2007), et des éléments clefs du conflit fictif qui constitue l'histoire de la trilogie de jeux *Modern Warfare*. Ainsi, si le danger nucléaire ne s'est pas matérialisé concrètement dans le conflit militaire opposant les États-Unis à l'Irak, il est cependant au cœur du scénario des trois jeux qui forment le corpus de ce travail. Ce qui est absent dans la réalité étant ainsi mis en scène et en jeu dans le récit uchronique *Modern Warfare*, et ce dès la première mission de cette trilogie. À travers ce travail culturel et idéologique de représentation et de « matérialisation », d'un monde dans

¹⁰⁹ Notre traduction : « Of course I regret that it turned out a lot of it was wrong. [...] One thing I have to say is that a lot of this information was on point. I can tell you right now that if Saddam Hussein stayed there and his regime had stayed in place and he got out of U.N. sanctions, you would have seen weapons of mass destruction come back. He had the capability and he had used it before on its own people. I'm glad that he's gone »

lequel terrorisme et armes nucléaires sont une menace véritable et conjointe, les jeux *Modern Warfare* proposent au joueur de participer à enrayer « ce qui aurait pu arriver ». Nous reviendrons par la suite sur cette particularité des jeux *Modern Warfare*, il nous faut cependant mentionner dès à présent un point de convergence plus spécifique encore que l'existence d'armes de destruction massive : celui du risque de voir à nouveau s'élever un champignon nucléaire. Cet élément est présent dans certains discours que nous avons déjà pu précédemment citer, en particulier lorsqu'il s'agit de mettre en avant l'urgence de la situation et le risque que le pire puisse se produire :

Nous avons vu ce que ceux qui détestent l'Amérique sont capables de faire s'écraser des avions dans des immeubles remplis de gens innocents. Nos ennemis seront tout aussi capables, en fait ils seront même impatients, d'utiliser des armes biologiques, chimiques ou nucléaires. Face à cette réalité, l'Amérique ne doit pas ignorer la menace grandissante qui pèse sur nous. Face aux preuves formelles du danger qui nous menace, nous ne pouvons pas attendre d'en avoir la preuve finale [the smoking gun], **la preuve irréfutable qui prendrait la forme d'un champignon nucléaire.** (Bush, octobre 2002)¹¹⁰

Ce thème du danger du régime iraquien qui pourrait se matérialiser par un champignon nucléaire a été régulièrement repris par d'autres membres de la première administration de Georges W. Bush (Blitzer, 2003)¹¹¹. Cette menace ne s'est jamais concrétisée, que ce soit parce que les actions militaires entreprises en Irak ont prévenu cette menace, comme a pu l'affirmer Colin Powell (*op cit*, 2012), ou parce qu'une telle menace a été grandement exagérée. Dans tous les cas, il nous semble intéressant de remarquer que cette preuve immédiate (*smoking gun*) de la dangerosité d'un dirigeant moyen-oriental qui se matérialiserait par une explosion nucléaire, est présente dans le récit *Modern Warfare*, et ce dès le premier épisode de cette trilogie. En effet, dans la première mission du jeu (« Crew Expendable ») l'enjeu est, pour le joueur et les personnages non-joueurs qui l'accompagnent, de récupérer une ogive nucléaire. Plus tard, dans la dixième mission de ce même jeu, une telle ogive explose, surprenant les forces militaires américaines engagées dans le pays fictif du Moyen-Orient (« Shock and Awe »). L'effet de choc est appuyé par la mission suivante de ce jeu, « Aftermath », qui fait brièvement contrôler au joueur le personnage du sergent Paul Jackson, qui meurt à la suite de cette explosion (voir image 56 en annexe).

¹¹⁰ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « We have seen that those who hate America are willing to crash airplanes into buildings full of innocent people. Our enemies would be no less willing, in fact they would be eager, to use biological or chemical or a nuclear weapon. Knowing these realities, America must not ignore the threat gathering against us. Facing clear evidence of peril, we cannot wait for the final proof, **the smoking gun that could come in the form of a mushroom cloud.** »

¹¹¹ Plus récemment, l'ancien vice-président Cheney a mentionné à nouveau l'arme nucléaire comme une sérieuse menace pesant sur les États-Unis (Otis, 2014).

Ainsi, dans le conflit fictif narré par ces jeux, le joueur peut assister (et participer, dans une certaine mesure, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail) à une matérialisation des menaces – ou fantasmes – qui ont pu être au cœur de nombre de prises de paroles politiques ayant précédé l'engagement militaire américain en Irak en mars 2003. Qu'il s'agisse de la peur de voir s'élever un champignon nucléaire, des liens supposés entre un dictateur moyen-oriental et une organisation terroriste, ou de la mise en danger plus générale du territoire américain – de nombreuses missions consistant ainsi dans les deux derniers jeux *Modern Warfare* à repousser une invasion ennemie de la côte Est des États-Unis –, ce qui avait été annoncé par les membres les plus influents de la première administration Bush ne s'est pas véritablement concrétisé dans les faits, mais à l'écran. En plus de ce champignon nucléaire qui advient durant la mission « Aftermath », le joueur aura l'occasion d'assister à plusieurs autres explosions nucléaires durant sa co-construction du récit de la trilogie *Modern Warfare*, ainsi qu'à plusieurs attaques et attentats à l'arme chimique. Nous aurons l'occasion de revenir sur ces désastres de fiction dans les parties suivantes de ce travail.

La guerre virtuelle du premier *Modern Warfare* et les guerres d'Irak et d'Afghanistan présentent ainsi des similitudes en termes d'enjeux et de justification. Dans les deux cas, la traque à travers le monde d'un terroriste représentant une menace pour les États-Unis est un des enjeux premiers des conflits réels ou fictifs. Ensuite, la menace d'armes de destruction massive, mise en avant pour justifier l'invasion de l'Irak en 2003, est également présente dans le récit de fiction qu'est la trilogie *Modern Warfare*. Enfin, la figure d'un dictateur moyen-oriental ayant pris le pouvoir à la suite d'un coup d'état, personnifiée par Khaled Al-Asad dans les trois jeux, peut renvoyer à celle de Saddam Hussein comme à Bachar el-Assad. Il existe en outre une similarité de taille entre le conflit fictif *Modern Warfare* et les conflits bien réels en Irak et en Afghanistan : la destruction d'une partie de Manhattan, conséquence du conflit dans le cas du récit des jeux, mais élément déclencheur du conflit bien réel de la seconde guerre du Golfe.

Lorsque les conflits de fiction des jeux *Modern Warfare* et ceux auxquels ils renvoient divergent, comme c'est le cas en ce qui concerne l'existence d'armes de destruction massive, ce n'est pas sans conséquences sur le discours que ces jeux mettent en place. Une des divergences majeures entre réalité et fiction concerne la place de la Russie dans le récit de ces

jeux, et en particulier des deux personnages de terroristes ultranationalistes russes que sont Makarov et Zhakaev, ainsi que des forces militaires russes qui constituent le gros des ennemis que le joueur est amené à combattre dans les deux derniers volets de la trilogie. Dans ceux-ci, les forces armées russes envahissent certains pays d'Europe de l'Ouest (Allemagne, Grande-Bretagne et France), tout en envahissant le territoire des États-Unis. La motivation de ce conflit armé de grande envergure – que les développeurs du jeu ont voulu rapprocher d'une troisième guerre mondiale à travers l'écran titre du jeu – étant de restaurer la puissance de la grande nation russe. Le récit *Modern Warfare* met donc en jeu rien de moins qu'une nouvelle guerre opposant bloc de l'Est (la Russie aux mains d'ultranationalistes alliés à un pays non mentionné du Moyen-Orient) et de l'Ouest (États-Unis, Grande-Bretagne, Allemagne et France), ou une continuation de la guerre froide. Si, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail de thèse, les jeux *Modern Warfare* ont été les premiers d'un nouveau genre de jeu vidéo prenant place dans un futur proche et rejouant des conflits contemporains, cet élément du scénario de cette trilogie va à l'encontre de cette nouvelle démarche amorcée en 2007 en proposant au joueur un rejeu d'une guerre résolument ancrée dans le passé. En lien avec les tensions entre Est et Ouest sur lesquelles reposent une large part du récit *Modern Warfare*, la deuxième différence majeure entre la réalité et ce récit de fiction est celle de la radicalité et de l'envergure du conflit mis en jeu par rapport aux événements réels. Si l'on pourrait arguer que la guerre froide a pris fin en 1991, et pourrait donc être considérée comme un conflit relativement récent, le récit de *Modern Warfare* ne propose pas au joueur de participer à un conflit délocalisé et relevant en grande partie du *soft power*, mais bel et bien à un conflit armé, violent et direct. Ainsi, si les événements en jeu rappellent le conflit bien réel de la guerre froide en opposant blocs de l'Est et de l'Ouest, la nature de ce conflit est dans le jeu bien plus radicale que ce à quoi elle renvoie implicitement. Une des manifestations de cette radicalité est la concrétisation dans ces jeux d'événements appartenant au domaine du fantasme et de la peur. Au premier rang de ces concrétisations se trouve celle d'une mise en jeu d'une invasion et d'une occupation d'une partie du territoire américain par les forces armées russes. Cette mise en jeu et en scène d'un tel événement n'est pas anodine en ce sens qu'elle réactive des sentiments relativement anciens de peurs américaines « du rouge », ou *red scare*.

Sur le plan du discours, la trilogie de jeu *Modern Warfare* s'inscrit ainsi dans une démarche apparemment schizophrène de rejeu du passé et d'ancrage du récit dans un futur proche. Cette

bipolarité de ce que ces jeux donnent à voir et à jouer nous permet de nous interroger sur le titre même de *Modern Warfare*. Si les conflits fictifs au cœur du récit de ces trois jeux sont résolument futuristes, et si les implications de ces conflits renvoient au passé plus ou moins récent, le terme de « moderne » apparaît plus comme un compromis pour illustrer ce grand écart que comme une réelle intention de proposer aux joueurs une expérience d'interaction nouvelle qui ne concernerait plus un sempiternel rejeu de la Seconde Guerre Mondiale. De plus, si les événements terribles auxquels ces trois jeux proposent de participer rappellent des peurs qui n'ont rien de nouveau, la mise en jeu de ces dernières l'est beaucoup plus. Ce que les jeux vidéo *Modern Warfare* ont apporté de nouveau sur le plan du discours, c'est la possibilité de prendre position sur des événements politiques et géopolitiques modernes, récents, qu'une mise en jeu de la Seconde Guerre Mondiale ou d'un récit ancré dans un futur lointain – comme ont pu le faire d'autres jeux relevant du genre du FPS comme *Battlefield 2142* et la série de jeux *Halo* (Bungie et. al. 2001-2014) – permet moins directement.

Un dernier point de divergence entre conflits réels fictifs sur lequel il nous semble important de se pencher est l'absence d'un événement déclencheur tel que les attentats du 11 septembre 2001. En effet, si ces attentats ont pu faire prendre conscience aux États-Unis du danger potentiel qui les menace : « Le 11 septembre et ses répercussions ont fait prendre conscience à la nation du danger, des véritables ambitions du réseau terroriste mondial, et du fait que des armes de destruction massive sont recherchées par des ennemis déterminés [...] » (Cheney, août 2002)¹¹², le récit *Modern Warfare* fonctionne comme si ce « réveil » n'avait pas eu lieu. Ainsi, lorsque les forces militaires auxquelles les différents avatars incarnés par le joueur appartiennent s'engagent au début de ce récit dans des opérations militaires à l'étranger, elles arrivent trop tard et ne peuvent empêcher le pire, à savoir l'explosion d'une ogive nucléaire au Moyen-Orient, et la montée en puissance d'une mouvance terroriste internationale qui culmine lorsque les États-Unis subissent une invasion militaire. Cependant, plus que de différer d'avec la réalité, le discours mis en place par le récit des jeux *Modern Warfare* et une partie du discours politique américain de l'avant mars 2003 semblent plutôt se compléter. Ces jeux proposent ainsi au joueur d'incarner plusieurs personnages d'un monde dans lequel les États-Unis, plutôt que de se lancer dans une campagne militaire préventive et d'avoir ainsi un « coup d'avance », avaient à la place eu un coup de retard. « Voici ce qui aurait pu arriver »

¹¹² Notre traduction : « Nine-eleven and its aftermath awakened this nation to danger, to the true ambitions of the global terror network, and to the reality that weapons of mass destruction are being sought by determined enemies [...] »

semblent vouloir nous dire les développeurs de ces jeux, à l'instar de ce que Colin Powell a pu dire lors de son *interview* avec Jon Stewart dont nous avons reproduit un passage dans les pages précédentes.

Ce qui démarque le récit de la trilogie de jeux *Modern Warfare*, d'autres jeux relevant du genre du *FPS* plus anciens, en plus du délaissement d'une mise en jeu de conflits relevant résolument du passé et en premier lieu de batailles ayant eu lieu durant la Seconde Guerre Mondiale, c'est cette narration de l'impensable, ce scénario et cette rhétorique du pire. Ainsi, en plus de rebattre les cartes en ce qui concerne le cadre géographique et temporel de l'action en matière de *FPS*, les jeux *Modern Warfare* proposent au joueur un récit de « ce qui pourrait ou aurait pu arriver ». Placer l'action de ces jeux vidéo dans un futur proche – qui reste en lien avec un passé relativement récent – permet aux scénaristes de ces jeux de proposer leur vision d'un monde dans lequel il « manquerait » un engagement militaire américain dans une guerre préventive, et une guerre contre le terrorisme après les événements du 11 septembre 2001. Ce procédé rhétorique décelable dans le texte en jeu et le scénario des trois *Modern Warfare*, en reposant sur une représentation de ce qui aurait pu advenir sans cet engagement, le légitime ainsi rétrospectivement. Ce qui aurait peut-être pu arriver, et ce qui se passe dans le récit *Modern Warfare*, peut être considéré comme le pire des scénarios : l'invasion du territoire américain par des forces ennemies, un conflit nucléaire impliquant la Russie et le Moyen-Orient, et une troisième guerre mondiale opposant blocs de l'Est et de l'Ouest déclenchée par des actions terroristes. Ce dernier point n'est par ailleurs pas sans rappeler le recours de nombreux médias américains au paradigme du « choc des civilisations » pour faire sens de la situation au lendemain des attentats du 11 septembre 2001 (Abrahamian, 2003 : 530-531). Le récit *Modern Warfare* ne saurait ainsi pas être un essai de prédiction relevant de ce qui est parfois appelé la « politique-fiction » ou « géopolitique-fiction ». Ou tout du moins, si telle a été l'intention des créateurs de cette série de jeux vidéo, ceux-ci n'auront su anticiper certains événements comme les contestations populaires qui depuis décembre 2010 secouent de nombreux pays arabes par exemple. Plutôt qu'un « printemps arabe », le récit de la trilogie de jeux *Modern Warfare* narre par exemple l'histoire d'une contre-révolution et de la prise de pouvoir d'un dictateur moyen-oriental « à l'ancienne » qui engage ses forces armées dans un conflit contre l'Occident.

Si une telle rhétorique consistant à expliquer rétrospectivement qu'envahir un pays et ne pas

trouver d'armes de destruction massive est moins problématique que de n'avoir rien fait et d'avoir pris le risque de bel et bien voir émerger de telles armes peut sembler problématique lorsqu'elle émane d'un ancien secrétaire d'état américain, elle l'est moins lorsqu'elle est l'un des pivots d'un récit de fiction tel que le récit *Modern Warfare*. En d'autres termes, la menace iraquienne que Colin Powell ou d'autres ne peuvent pas véritablement démontrer, les développeurs des jeux au cœur de ce travail de thèse l'ont mis en récit, en images, et en jeu. En faisant ceci, ces derniers « interpellent » (Althusser, 1970 : 46-51) les joueurs à travers la manière dont ils retravaillent certains questionnements de l'après 11 septembre – en particulier ceux des armes de destruction massive et du recours à des conflits préventifs – et présentent sous la forme d'évidences des décisions militaires et politiques épineuses.

C'est au niveau de la mise en jeu de ce qui aurait pu arriver de pire que le discours politique et idéologique des jeux *Modern Warfare* émerge, ce discours étant basé sur une narration, représentation et invitation à participer à un « comme si ». Comme si les attentats du 11 septembre n'avaient pas été l'événement déclencheur d'une préparation au pire et de la mise en place d'une doctrine militaire de guerre préventive. Comme si la possibilité de collusion entre terrorisme international et un dictateur possédant l'arme nucléaire était bien réelle. Comme si le pire pouvait encore se produire, et par là même, n'avait été évité que de justesse. La tentative de transmission d'un tel discours par la série de jeux *Modern Warfare* n'est possible qu'en raison de l'innovation du quatrième jeu *Call of Duty* qui, en 2007, a changé la donne en matière de cadrage temporel des jeux vidéo relevant du genre du *FPS*. Si auparavant de tels jeux appartenaient soit foncièrement à la fiction, soit résolument au rejeu d'événements et de conflits bien réels, ils ne supportaient pas un tel discours hybride du « comme si ». C'est bel et bien la jonction dans les jeux *Modern Warfare* – et leurs émules – d'événements rappelant le réel tout en s'en écartant suffisamment, qui permet la création d'un tel discours. C'est pour cette raison que nous considérons ici ce discours du « comme si » comme étant le discours premier de l'ensemble des trois jeux *Modern Warfare*.

Il nous semble intéressant de noter que parmi les points de contact qui peuvent être établis entre le discours politique de l'administration Bush et celui au cœur des jeux *Modern Warfare*, les renvois au passé pour légitimer des décisions contemporaines sont présents aussi bien dans les jeux que dans ces prises de paroles. Ainsi, nous avons pu précédemment émettre que le terme « moderne » tiendrait du compromis lorsqu'il permet de qualifier ce récit *Modern*

Warfare ancré tout à la fois dans un futur de fiction, et dans de multiples renvois au passé plus ou moins récent (en ce qui concerne la guerre froide et les attentats du 11 septembre 2001 en particulier)¹¹³. Cette rhétorique uchronique qui permet d'expliquer et de justifier les éléments du récit se déroulant dans un futur proche par des événements passés quant à eux bien réels, se retrouve ainsi dans certains discours que nous avons déjà pu partiellement citer précédemment. C'est précisément de cette façon que le vice-président Cheney a pu insister sur l'importance d'entreprendre des actions directes contre le régime iraquien lors de son discours adressé en août 2002 à des vétérans américains :

Durant la guerre froide, nous étions capables de gérer la menace en ayant recours à des stratégies de dissuasion et de confinement. Mais il est beaucoup plus difficile de dissuader des ennemis qui n'ont aucun pays à défendre. Et tout confinement est impossible lorsque des dictateurs mettent la main sur des armes de destruction massive, et alors qu'ils sont prêts à les partager avec des terroristes qui ont l'intention de faire un nombre catastrophique de victimes aux États-Unis. (Cheney, août 2002)¹¹⁴

Cette façon de prendre appui sur des conflits passés pour justifier un engagement militaire futur est également présente, de manière plus poussée et plus explicite, ailleurs dans ce même discours :

Nous bénéficierons également de l'examen de notre propre histoire. [...] Aujourd'hui encore, des historiens continuent d'analyser [des événements ayant eu lieu durant la Seconde Guerre Mondiale], de spéculer sur comment nous aurions pu empêcher Pearl Harbor, et se demandent quelles actions auraient pu permettre d'éviter certaines des tragédies qui sont à considérer comme faisant partie des pires dans l'histoire de l'humanité.

L'Amérique de l'année 2002 doit s'interroger avec soin, non seulement à propos de notre passé, mais aussi à propos de notre futur. Les dirigeants élus de ce pays ont la responsabilité de considérer toutes les options disponibles. Et c'est ce que nous faisons. [...]

Si les États-Unis avaient pu anticiper le 11 septembre, il n'y aurait pas de question à se poser. Si nous pouvons prévenir une autre attaque, encore plus dévastatrice, nous le ferons sans nous poser de questions. Cette nation ne vivra pas en étant à la merci de terroristes et de régimes de la terreur. (*Ibid*)¹¹⁵

¹¹³ À titre de comparaison, l'action du jeu *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014), créé par le studio Sledgehammer Games déjà responsable d'une partie du développement des jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, se déroule en 2059.

¹¹⁴ Notre traduction : « In the days of the Cold War, we were able to manage the threat with strategies of deterrence and containment. But it's a lot tougher to deter enemies who have no country to defend. And containment is not possible when dictators obtain weapons of mass destruction, and are prepared to share them with terrorists who intend to inflict catastrophic casualties on the United States. »

¹¹⁵ Notre traduction : « We will profit as well from a review of our own history. [...] To this day, historians continue to analyze [events that occurred during the second world war], speculating on how we might have prevented Pearl Harbor, and asking what actions might have averted the tragedies that rate among the worst in human history. America in the year 2002 must ask careful questions, not merely about our past, but also about our future. The elected leaders of this country have a responsibility to consider all of the available options. And

Ici, c'est à deux catastrophes fondamentales que renvoie le vice-président Cheney : Pearl Harbor et le 11 septembre 2001. Si ce dernier événement est bien plus récent que l'autre, ils renvoient cependant tous deux au passé afin de justifier des prises de positions de l'époque. Cette rhétorique est également présente dans nombre de discours politiques américains clefs datant d'avant le début de l'opération militaire *Iraqi Freedom*, l'exemple suivant nous semble particulièrement pertinent sur ce point :

La menace [que font peser des états voyous alliés à des organisations terroristes] est nouvelle ; le devoir de l'Amérique nous est familier. Tout au long du XXe siècle, des petits groupes d'hommes ont pris le contrôle de grandes nations, ont bâti des armées et des arsenaux, et ont cherché à dominer les plus faibles et à intimider le monde.

Dans chacun de ces cas, leur cruauté et leurs ambitions meurtrières n'ont eu aucune limite. Dans chacun de ces cas, les ambitions de l'hitlérisme, du militarisme et du communisme n'ont été mises en échec que par la volonté d'hommes libres, par la force de grandes alliances et par la puissance des États-Unis d'Amérique.

Aujourd'hui, dans ce siècle, l'idéologie du pouvoir et de la domination est réapparue et cherche à se procurer l'arme ultime de la terreur.

Une nouvelle fois, cette nation et nos amis sont tout ce qui se tient entre un monde en paix, et un monde plongé dans le chaos et l'inquiétude constante. Une nouvelle fois, nous sommes appelés pour défendre la sécurité de notre peuple et l'espoir de toute l'humanité. Et nous acceptons cette responsabilité. (Bush, janvier 2003)¹¹⁶

S'il y aurait beaucoup à dire sur ce discours en général et sur cet extrait en particulier, ce qui nous intéresse particulièrement dans ce « State of the Union Address » prononcé par le président Georges W. Bush en janvier 2003, c'est encore une fois la manière avec laquelle des événements passés (ici militaires et glorieux, ailleurs traumatiques) servent à justifier un engagement militaire futur (et très probablement déjà en préparation lorsque ce discours est prononcé).

Ainsi, c'est tout autant sur le plan de la formulation du texte en jeu, que du recours à une

we are doing so. [...] If the United States could have preempted 9/11, we would have, no question. Should we be able to prevent another, much more devastating attack, we will, no question. This nation will not live at the mercy of terrorists or terror regimes. »

¹¹⁶ Notre traduction : « This threat is new [that of rogue regimes allied with terrorist organizations]; America's duty is familiar. Throughout the 20th century, small groups of men seized control of great nations, built armies and arsenals, and set out to dominate the weak and intimidate the world. In each case, their ambitions of cruelty and murder had no limit. In each case, the ambitions of Hitlerism, militarism and communism were defeated by the will of free peoples, by the strength of great alliances and by the might of the United States of America. Now, in this century, the ideology of power and domination has appeared again and seeks to gain the ultimate weapons of terror. Once again, this nation and our friends are all that stand between a world at peace, and a world of chaos and constant alarm. Once again, we are called to defend the safety of our people and the hopes of all mankind. And we accept this responsibility. »

rhétorique du « comme si » que les jeux *Call of Duty* au cœur du corpus de ce travail de thèse révèlent leurs liens étroits avec leurs contextes de production et de réception. Véritable illustration du pire évité de justesse, ces jeux illustrent ce qui aurait pu arriver si les États-Unis ne s'étaient pas engagés militairement en Iraq et si des événements appartenant au passé plus ou moins récent de ce pays n'avaient pas fait office de « réveil » par rapport aux dangers le menaçant. Cette rhétorique, ce discours à la fois fictionnel et catastrophiste et ancré dans le réel, plus que les armes ou les situations décrites, est sans doute ce qui rend les situations proposées aux joueurs des trois *Call of Duty: Modern Warfare* aussi modernes, et ce qui démarque ces jeux vidéo d'autres jeux de tirs à la première personne. En plus de renvois et d'allusions au réel et de l'adoption d'une certaine rhétorique existant dans de nombreuses prises de paroles d'hommes politiques américains au lendemain du 11 septembre 2001, l'encodage du discours contenu dans ces trois jeux s'effectue également au niveau des thèmes qui sont les plus récurrents dans le récit de ces jeux. Nous abordons ces thèmes dans la dernière sous-partie que nous consacrons au discours narratif des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*.

LIENS THEMATIQUES

En plus des points de contact qui ont pu être mis en lumière dans les pages précédentes entre discours politiques réels et le texte en jeu de cette trilogie de jeux vidéo, ainsi que la mise en jeu d'un monde dans lequel les États-Unis n'auraient su enrayer assez tôt la montée en puissance de leurs ennemis à l'étranger, ce que nous nommons le discours central du « comme si », les thèmes récurrents du récit de ces jeux nous semblent importants à étudier. Nous isolons ainsi trois thèmes ou motifs généraux en lien avec la « guerre moderne » telle qu'elle est représentée à l'écran et sous forme de règles de jeu par les créateurs de la série *Modern Warfare*. Ces trois éléments, qu'il nous semble pertinent de rattacher au discours du « comme si » exposé précédemment, sont l'impossibilité d'une résolution pacifique des conflits ou guerres entre nations contre le terrorisme, l'immense dangerosité potentielle d'individus pourtant isolés, et les médias comme source de défiance plus que de confiance.

La paix comme solution irréaliste

Le premier de ces thèmes est décelable dans les éléments du scénario et du texte en jeu qui promeuvent l'usage de la force comme seule réponse crédible aux dangers menaçant l'Occident en général et les États-Unis en particulier. Parmi les événements du récit *Modern Warfare* qui véhiculent le plus nettement un tel message, le plus évident est l'échec du personnage du président russe Boris Vorshevsky dans sa tentative de maintenir la paix entre la Russie ainsi que ses alliés, et ce que l'on pourrait difficilement qualifier autrement que « l'Occident ». Ainsi, dans la cinquième mission du troisième jeu de la série *Modern Warfare*, intitulée « Turbulences », l'avatar incarné par le joueur est un membre de la sécurité présidentielle russe, Andrei Harkov. Sur le plan du texte en jeu, le *briefing* de cette mission consiste en un court monologue fait par le personnage de Price – sur lequel nous reviendrons plus tard – ainsi qu'au visionnage d'un extrait d'une émission de chaîne d'information :

Le président russe se rend à Hambourg pour négocier un traité de paix avec les représentants de l'OTAN. Les Russes rejettent toujours la responsabilité de l'aéroport de Zhakayev sur l'Amérique. Mais pour l'instant, le monde a enfin retrouvé la paix. (« Turbulences », *Call of Duty: Modern Warfare 3*)

Au début de cette mission, alors que le personnage contrôlé par le joueur se trouve dans l'avion du président Vorshevsky à destination de Hambourg, le joueur assiste au début d'une

réunion de travail à laquelle participe le président russe. Lors d'un dialogue entre ce dernier et l'un de ses conseillers, le président ne laisse subsister aucun doute quant à sa volonté de mettre fin au conflit en cours :

Vorshevsky : Messieurs, nous avons un choix à faire : la paix ou la guerre, la vie ou la mort. Et pour le bien de nos enfants, nous devons rétablir la paix [« la paix avec l'Occident » dans la version originale du jeu].

Zhukov : Monsieur le président, ce n'est pas le moment d'apaiser nos ennemis.

Vorshevsky : Nous détruirons ces ennemis en les changeant en alliés¹¹⁷. Même si nos différends subsistent, au moins – (« Turbulences », *Call of Duty: Modern Warfare 3*)

La discussion est alors interrompue par des coups de feu provenant de l'intérieur de l'avion. Tandis que l'avion présidentiel russe est envahi par les hommes de Makarov qui tentent de prendre possession du cockpit de l'appareil, le joueur a alors pour mission d'assurer de la sécurité de la fille de Boris Vorshevsky. Une fois l'avion au sol, après un atterrissage d'urgence, le joueur, guidé par un autre membre de la sécurité présidentielle russe, entreprend d'évacuer le président russe. Lorsque le joueur doit ouvrir la porte de l'hélicoptère venant exfiltrer Vorshevsky, il tombe nez à nez avec Makarov, qui tue l'avatar incarné par le joueur, et s'échappe avec le président. Alors que le personnage incarné par le joueur agonise, l'on peut néanmoins écouter la conversation entre Makarov et Vorshevsky, le chef des ultranationalistes russes fait part de ses intentions : soutirer les codes de lancement de l'arme nucléaire au président. Lorsque ce dernier refuse, Makarov lui fait comprendre que tant qu'il n'obtient pas ces codes de lancement, sa fille sera en danger.

Cette mission toute entière véhicule avant tout le message suivant : la violence est le seul moyen de parvenir à ses fins lorsqu'il s'agit d'un conflit d'une telle envergure, et ce à deux niveaux. Pour Makarov tout d'abord, qui parvient à tuer dans l'œuf toute possibilité de rapprochement entre la Russie et ses ennemis en kidnappant le président russe alors que celui-ci se rend à des négociations de paix. Mais également pour les différents avatars incarnés par le joueur tout au long du jeu, qui n'auront de cesse de tenter de rétablir la paix en utilisant eux aussi la force. Il est intéressant de noter ici que l'éventualité d'une résolution pacifique du conflit au cœur du récit des trois jeux *Modern Warfare* n'est évoquée qu'une seule et unique fois au fil du récit construit par ces jeux, et que cette éventualité est quasi-immédiatement

¹¹⁷ Les dialogues originaux font référence à une citation attribuée à Abraham Lincoln, seizième président des États-Unis : Vorshevsky : « We destroy our enemies when we make friends with them » ; Lincoln : « Do I not destroy my enemies when I make friends with them? »

réduite à néant par les actions des ennemis du joueur. Jamais dans les deux premiers volets de la trilogie cette possibilité de désamorçage du conflit n'a été ne serait-ce que suggérée par l'un des personnages. Et qu'y aurait-il à jouer, après tout, dans ces jeux de guerre, si une telle éventualité était possible ? Le peu de cas accordé à la possibilité d'une résolution pacifique du conflit sur lequel repose l'entièreté du récit de la trilogie de jeux *Modern Warfare* illustre ainsi une idéologie militariste qui fait de la paix une solution irréaliste à des conflits militaires d'envergure (Gagnon, 2010 : 8).

Toujours en ce qui concerne la valorisation du recours à la force et de l'engagement militaire, de nombreux éléments de discours en jeux véhiculent une vision positive de l'engagement dans l'armée et du combat. Parmi ceux-ci, certains dialogues entre personnages non-joueurs du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2* représentent assez bien cette volonté des développeurs de mettre en jeu un terrible conflit dont la résolution est l'occasion de faire preuve de courage et de cohésion. Au premier rang de ces dialogues se trouvent ceux impliquant le personnage du sergent Foley, le supérieur direct du soldat Ramirez qui est régulièrement incarné par le joueur dans le deuxième opus de la trilogie de jeux qui nous préoccupe ici :

Sergent Foley : Les gars, il reste 2000 civils dans Arcadia ! Si vous avez de la famille, c'est votre jour de chance. On va aller les sauver.
(« Wolverines », *Call of Duty: Modern Warfare 2*)

Et même lorsqu'une ogive nucléaire explose au-dessus de la côte Est des États-Unis et que la patrouille commandée par le sergent Foley risque la mort à chaque instant, celui-ci ne baisse pas les bras :

Caporal Dunn : Qu'est-ce qu'on va faire ? Les Russes sont trop nombreux et les hélicos tombent du ciel ! On est foutus ! On est complètement...

Sergent Foley : La ferme ! Reprenez-vous caporal ! Nos armes sont en état de marche et on peut encore attaquer, compris ? (« Second Sun », *Call of Duty: Modern Warfare 2*)

Ce dernier extrait de dialogue est en particulier représentatif de l'esprit général des missions qui consistent pour le joueur à participer à la défense du territoire américain dans le deuxième jeu de la trilogie *Modern Warfare*. Ces missions, qui sont les plus proches des jeux de tirs à la première personne d'avant le tournant futuriste du genre, n'ont en effet cessé de mettre en jeu le courage, le dévouement, et le sens du sacrifice de soldats américains occupés à défendre leur nation et le monde. Sur ce plan, le récit *Modern Warfare* ne se démarque que très peu de ses prédécesseurs, pas plus qu'il ne se démarque de nombre de produits culturels véhiculant

une vision similaire de l'engagement militaire, de la camaraderie qu'elle fait naître, et du courage des hommes qui se trouvent au cœur de tels conflits.

Au quelques lignes de dialogue reproduites précédemment et qui sont représentatives d'une vision positive de l'engagement militaire en général, il convient d'ajouter un élément textuel récurrent dans les trois jeux au cœur de ce travail de thèse : la valorisation par d'autres personnages des actions guerrières accomplies par le joueur. Ainsi, tout au long du récit des trois jeux *Modern Warfare*, si le joueur est constamment invité par d'autres personnages à prendre part à l'action, il est également régulièrement félicité pour ses prouesses au combat. L'exemple le plus évident de cette prise en compte des actions du joueur est celui des missions dans lesquelles ce dernier est aux commandes d'un drone de combat, ou d'armes d'artillerie télécommandées. Ainsi, par exemple, dans la mission « Death From Above » du premier volet de la série de jeux *Modern Warfare*, le joueur contrôle l'artilleur d'un avion AC-130. L'entièreté de la mission consiste pour le joueur à fournir aux troupes au sol un appui aérien en éliminant divers ennemis qui tentent de leur barrer la route. Cette mission, relativement facile à mener à bien par rapport au niveau de difficulté général du jeu, peut être un échec si le joueur détruit certains bâtiments ou personnages civils. À l'inverse, lorsque le joueur réussit à éliminer plusieurs ennemis en un seul tir, il s'en voit félicité par les autres membres de l'équipage (images 78 et 79 en annexe). Voici quelques-unes de ces citations : « En plein dans le mille ! », « Wouah, joli tir. Il y a des morceaux partout, en bas. », ou encore « Woahhh...! ». Ces lignes de textes en jeu semblent directement adressées au joueur par l'intermédiaire du personnage qu'il contrôle. Plus le joueur tue d'ennemis en un seul tir, plus les autres personnages le félicitent. Les trois différents jeux *Modern Warfare* comportent de telles séquences de jeu consistant pour le joueur à contrôler l'artilleur d'un appareil AC-130, ou un drone d'artillerie, et si les lignes de texte en jeu varient, le principe de prise en compte des actions du joueur par le programme informatique, sorte de congratulation cybernétique, reste le même. Dans les deux derniers volets de la série *Modern Warfare*, le joueur a parfois l'occasion de prendre les commandes d'un drone de combat « Predator » pour éliminer des ennemis nombreux. Encore une fois, plus le joueur réussit à tuer d'ennemis en un seul tir, plus il est félicité par un autre personnage connu sous le nom de code Overlord. Celui-ci l'informe avant tout du nombre d'ennemis abattus, mais exprime également son approbation si un tel nombre dépasse cinq. Si tout ceci pourrait sembler anodin au premier abord, le fait que d'autres personnages en jeu félicitent le joueur lorsque ce dernier parvient à abattre plusieurs

ennemis en même temps est à mettre sur le même plan que les divers éléments du texte en jeu qui valorisent l'engagement militaire en général. Lors des séquences de jeu qui consistent à contrôler un drone ou les canons d'un AC-130, c'est l'engagement – virtuel – du joueur dans un conflit qui est directement mis en valeur par le jeu. Tout ceci participe de la transmission d'une vision positive de l'implication dans des conflits militaires, la boucle cybernétique formée entre le joueur et le ludus informatique étant dans ce cas au service d'un discours de valorisation de l'engagement militaire.

Si l'intégration à un jeu vidéo portant le sous-titre « guerre moderne » de séquences de jeu mettant le joueur aux commandes de drones armés semble logique, il nous faut rappeler ici que l'utilisation de drones de combat de type Predator en Irak, en Afghanistan et au Pakistan a toujours fait l'objet d'une certaine controverse. En relatant l'exécution d'un leader taliban par la C.I.A à l'aide d'un tel drone, l'article « The Predator War » publié par le magazine *The New Yorker* en octobre 2009 exprime assez bien les controverses que l'utilisation d'une telle technologie a pu engendrer :

Selon des agents du renseignement, les drones Predator, grâce à leurs capacités de surveillance, sont réputés être plus précis que les avions de chasse. De plus, les missiles Hellfire du drone ont la réputation de causer beaucoup moins de dégâts collatéraux. Cependant, la campagne récente visant à tuer Baitullah Mehsud donne à réfléchir sur les risques de la guerre robotique. Il semble ainsi qu'il ait fallu seize lancements de missiles, et quatorze mois, avant que la CIA ne réussisse à le tuer. Durant cette traque, entre 207 et 321 autres personnes ont été tuées, suivant les rapports de différents organes de presse. (Mayer, 2009)¹¹⁸

De tels articles s'interrogeant sur l'opportunité de l'utilisation de ces drones sont nombreux, aussi bien aux États-Unis qu'ailleurs, et beaucoup d'entre eux font le lien entre une telle technologie de guerre et les jeux vidéo. Ainsi, si Jane Mayer utilise dans cet article l'expression relativement neutre de « 'push-button' approach to fighting », d'autres n'hésitent pas à comparer très frontalement le pilotage d'un drone à un jeu vidéo, comme dans cet entretien entre Christiane Amanpour et Peter Singer intitulé « Joystick Warfare: The Drone Dilemma » :

CHRISTIANE AMANPOUR : Dans quelle mesure ce « jeu vidéo »

¹¹⁸ Notre traduction : « Predator drones, with their superior surveillance abilities, have a better track record for accuracy than fighter jets, according to intelligence officials. Also, the drone's smaller Hellfire missiles are said to cause far less collateral damage. Still, the recent campaign to kill Baitullah Mehsud offers a sobering case study of the hazards of robotic warfare. It appears to have taken sixteen missile strikes, and fourteen months, before the C.I.A. succeeded in killing him. During this hunt, between two hundred and seven and three hundred and twenty-one additional people were killed, depending on which news accounts you rely upon. »

meurtrier [l'usage de drones] va remplacer les combats traditionnels à l'avenir ?

PETER SINGER : Nous constatons que les systèmes sans équipage sont de plus en plus utilisés en temps de guerre, mais la guerre reste essentiellement la même. Les êtres humains sont toujours au centre des choses. Ce sont toujours des êtres humains qui font fonctionner ces systèmes. Là où l'aspect jeu vidéo me semble être important, ce n'est pas tant dans la façon de faire la guerre que dans la manière avec laquelle le public commence à appréhender la guerre. C'est le public qui se désengage de ses guerres, pas les militaires. (Amanpour, 2011)¹¹⁹

À la lumière de ce contexte, le choix des développeurs des jeux issus de la série *Modern Warfare* d'intégrer des phases de jeu qui consistent à contrôler des drones Predator peut sembler troublant. Si certains ont pu avancer que le pilotage de drones n'est pas sans rappeler l'usage de jeux vidéo, ici c'est l'inverse qui s'opère, les développeurs de jeux concevant des séquences qui font de l'usage de drones un jeu. Tout ceci semble indiquer que les créateurs de la série de jeux *Modern Warfare* considèrent que l'usage de drones fait partie intégrante de la « guerre moderne », et l'avantage certain que ces armes procurent en jeu ne contredit pas cette idée. Et si certains passages des deux derniers jeux de cette série sont optionnels (comme la mission « No Russian » du deuxième opus par exemple), l'usage de drones dans ces jeux ne fait l'objet d'aucun avertissement, ni d'aucune possibilité pour le joueur de s'en passer, sous peine de ne pas pouvoir accéder à la suite du jeu. Ainsi, l'usage de drone par l'utilisateur de ces jeux, en plus d'être l'occasion pour le joueur d'être félicité pour ses prouesses au combat et son implication dans un conflit de fiction, s'impose ici comme évidente et incontournable. Ceci nous renvoie aux propos d'Althusser concernant le caractère idéologique de ce qui s'impose « sans en avoir l'air » comme des évidences (Althusser, 1970 : 47).

La volonté d'un seul homme

À la récurrence du thème de la valorisation de l'usage de la force par rapport à la diplomatie et à la discussion dans les jeux *Modern Warfare* s'adjoint celle de l'idée selon laquelle quelques hommes isolés peuvent provoquer de grands dégâts et être, à eux seuls, la source de tous les dangers. Dans les trois différents jeux, que le joueur est incité à considérer comme

¹¹⁹ Notre traduction : « **CHRISTIANE AMANPOUR**: How much is this deadly "videogame" [drone warfare] going to really supplant traditional warfare as we go forward? **PETER SINGER**: We're seeing more and more unmanned systems used in war but at its very nature, war stays the same. It's still humans at the center. Humans are still operating the systems. Where the videogame side is important to me, is not so much in the fighting of wars but how the public is starting to look at war itself. It's the public that's becoming disengaged from its wars, not the military. »

formant un seul et même récit après les explications données par le personnage de Yuri durant l'une des missions de *Call of Duty: Modern Warfare 3*, trois personnages s'imposent ainsi successivement comme la source unique de la menace qui plane sur l'Occident en général et les États-Unis en particulier.

Dans le premier jeu de la série, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, c'est le personnage de Zakhaev qui est à la fois l'antagoniste principal et la véritable source de tous les dangers du jeu. Ainsi, si l'ennemi des différents personnages incarnés par le joueur semble de prime abord être Al-Asad, il s'avère bien vite que ce dernier est fourni en armes – nucléaires notamment – par Zakhaev, et que ce dernier est le vrai responsable à la fois du soulèvement ultranationaliste en Russie, et du coup d'état perpétré par Al-Asad au Moyen-Orient. Sur ce point, le joueur peut rapidement se rendre compte de l'influence du personnage d'Imran Zakhaev sur la prise de pouvoir de Khaled Al-Asad étant donné que le leader ultranationaliste assiste à l'exécution du président déchu Al-Fulani (qui est « contrôlé » par le joueur à ce moment du jeu), et que c'est son fils, Victor Zakhaev, qui conduit le président déposé au lieu de son exécution au début de la mission « The Coup ». Durant le briefing de l'une des dernières missions du jeu, « Ultimatum », le personnage d'Imran Zakhaev exprime directement ses motivations à travers un monologue :

Nos soi-disant chefs nous ont vendus à l'Ouest... ont détruit notre culture... notre économie... notre honneur. Notre sang a été répandu sur notre sol. Mon sang. Sur leurs mains. Ce sont eux les envahisseurs. Les troupes américaines et anglaises doivent quitter la Russie immédiatement... Ou devront en payer le prix. (Imran Zakhaev, « Ultimatum », *Call of Duty 4: Modern Warfare*)

De plus, la dangerosité du personnage d'Imran Zakhaev est reprécisée au joueur par le personnage de Price durant le briefing de la première des deux missions qui constituent un *flashback* dans la chronologie du premier jeu *Modern Warfare*, « All Ghillied Up » :

J'étais juste lieutenant à l'époque... à faire le sale boulot. Chernobyl : Noël pour les méchants. Même 10 ans plus tard beaucoup y allaient pour obtenir du matériel nucléaire. Beaucoup, y compris un certain Imran Zakhaev. Bien sûr on pouvait pas les regarder sans rien faire, laisser ces tarés se payer du combustible irradié. L'hiver nucléaire c'est pas ma saison préférée. (Price, « All Ghillied Up », *Call of Duty 4: Modern Warfare*)

Dans le second volet de la trilogie de jeux vidéo au cœur de ce travail de thèse, la présence d'un personnage servant d'antagoniste premier au personnage-joueur et à ses alliés est également remise en cause au fil du récit. Le joueur comprend vers le milieu de l'histoire

narrée dans *Call of Duty: Modern Warfare 2* que ce n'est pas Makarov, le chef ultranationaliste qui a succédé à Zakhaev, mais le général Shepherd, qui est en fait le véritable antagoniste du jeu. Il est intéressant de noter sur ce point que c'est le personnage du général Shepherd qui, dès le début du deuxième jeu de la série *Modern Warfare* (durant la séquence filmique d'introduction du jeu), exprime le plus nettement l'idée selon laquelle une personne peut être la cause de tous les maux (en particulier dans la version originale) :

Mais quand on abat un ennemi, un autre pire encore vient le remplacer. [But you bring down **one** enemy and they find **someone** even worse to replace **him**] Les lieux changent, comme les raisons et les objectifs. Les ennemis d'autrefois deviennent nos alliés. On les forme pour lutter à nos côtés en espérant qu'ils ne se retourneront pas contre nous. (Shepherd, Introduction de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, c'est nous qui soulignons)

Tout comme dans le premier jeu *Modern Warfare*, ce deuxième volet de la trilogie ne s'achève que lorsque le joueur parvient à tuer l'antagoniste premier du récit qui s'est révélé être le Général Shepherd. Avant de mourir, ce dernier explique néanmoins ses motivations :

Il y a 5 ans [*Call of Duty 4: Modern Warfare*] j'ai perdu 30 000 hommes, d'un coup, comme ça. Et qu'a fait le monde ? Rien. Demain... Il y aura toujours des volontaires. Il y aura toujours des patriotes... Je sais que vous comprenez. (Shepherd, « Endgame », *Call of Duty: Modern Warfare 2*)

Ainsi, le joueur apprend que la motivation du Général Shepherd est son désir de restaurer une certaine puissance militaire américaine. Pour que les méfaits de quelqu'un comme Imran Zakhaev ne puissent plus se reproduire, le personnage de Shepherd n'a pas hésité à participer à l'escalade du conflit entre la Russie et les États-Unis. Il convient ici de rappeler que c'est le personnage du Général Shepherd qui a lui-même choisi le soldat Joseph Allen pour infiltrer l'organisation ultranationaliste et terroriste de Makarov. Dans le récit *Modern Warfare*, c'est la découverte du corps de ce soldat américain sur les lieux du massacre de l'aéroport Zakhaev qui déclenche l'invasion des États-Unis par la Russie. Si le suspense lié à la découverte au fil du jeu de l'identité du véritable ennemi du joueur est très proche de ce qui existait déjà dans le premier volet de la trilogie *Modern Warfare*, la différence est que dans ce deuxième opus c'est cet ennemi lui-même qui présente cette « règle du jeu » selon laquelle un seul ennemi peut être la cause de tous les dangers, et qu'un tel ennemi en remplace invariablement un autre qui a été précédemment vaincu. Dans le troisième et dernier épisode de la série de jeux vidéo qui concerne ce travail de thèse, c'est encore une fois l'antagoniste principal qui exprime cette même idée :

La tromperie est le nerf de la guerre, l'avidité de l'Occident a fait du monde un champ de bataille. Les corrompus parlent, et nos frères et nos fils versent

leur sang. Mais la tromperie est double. Plus le mensonge est gros, plus les gens sont susceptibles d'y croire. Et quand une nation a soif de vengeance, le mensonge se propage comme le feu. Les flammes grandissent, ne laissant que des cendres sur leur passage. Nos ennemis pensent qu'eux seuls influent sur le cours de l'Histoire. Mais ce qu'il faut, c'est la volonté d'un seul homme. (Makarov, cinématique d'introduction, *Call of Duty: Modern Warfare 3*)

À mesure que le joueur avance dans le récit construit au fil des trois jeux *Modern Warfare*, il comprend que le personnage de Makarov, en plus d'être l'ennemi du troisième opus de cette trilogie, est en réalité l'antagoniste de l'entièreté de cette série de jeux. C'est durant la treizième mission de ce dernier volet de la trilogie *Modern Warfare*, lorsque le personnage de Yuri explique à Price comment il connaît Makarov, que le joueur peut prendre la pleine mesure de l'implication que celui qui a succédé à Zakhaev a eu dans les événements de l'histoire des trois jeux *Modern Warfare*. Cette narration ne fait pas l'objet d'une cinématique – à l'image des différents briefings introduisant les missions des trois jeux que le joueur est libre de passer – mais d'une séquence de jeu à l'interaction limitée. Il n'est pas possible pour le joueur qui souhaiterait parvenir au bout du récit *Modern Warfare* de « passer » cette séquence de jeu puisqu'il est mis directement à contribution durant celle-ci. Yuri, contrôlé par le joueur, relate ainsi trois événements clefs du récit *Modern Warfare*. Le premier de ces événements est l'assassinat raté de Zakhaev par Price (mission « All Ghillied Up ») qui est ici raconté du point de vue des ultranationalistes russes et qui est l'occasion pour Yuri d'expliquer que Makarov a pris le pouvoir dans l'organisation de Zakhaev en ayant aidé ce dernier à s'enfuir. Le deuxième événement clef raconté par Yuri est l'explosion d'une ogive nucléaire, toujours dans le premier jeu (mission « Shock and Awe »). Il s'avère alors que c'est Makarov qui a déclenché cette ogive nucléaire, et qu'il est le responsable des 30 000 morts évoquées par Shepherd dans le précédent volet de la série de jeux. Enfin, le troisième événement majeur impliquant Makarov relaté par Yuri est le massacre de l'aéroport Zakhaev.

Si ce passage de la mission « Blood Brothers » de *Call of Duty: Modern Warfare 3* permet de justifier la présence du personnage de Yuri aux côtés des membres de la Task Force 141 durant ce troisième volet de la série de jeu, il est aussi l'occasion pour les créateurs du jeu de relier les trois différents opus de cette série via le personnage de Makarov. En effet, en plus de faire de ce dernier l'antagoniste premier du troisième opus de cette série, la séquence de jeu durant laquelle Yuri raconte comment il connaît Makarov est aussi l'occasion pour le joueur de se rendre compte que ce dernier est l'antagoniste principal du récit *Modern Warfare* dans son entier. Ainsi, la responsabilité des événements dramatiques ayant eu lieu dans cette

trilogie de jeu est bel et bien à attribuer à « la volonté d'un seul homme » : Makarov.

Ce thème de la dangerosité d'un seul n'est pas sans rappeler qu'il n'y a pas si longtemps, un seul homme a été désigné comme le responsable d'une série d'attentats qui auront ébranlé les États-Unis et le monde entier : ceux du 11 septembre 2001. Ainsi, dès le 20 septembre 2001, dans sa prise de parole au Congrès, le président George W. Bush nomme à la fois l'organisation à l'origine des attentats survenu 9 jours auparavant, ainsi que le *leader* de celle-ci :

Al Qaïda est à la terreur ce que la Mafia est au crime. Mais son but n'est pas de gagner de l'argent, son but est de refaçonner le monde et d'imposer ses croyances radicales à tous les peuples. [...]

Les directives des terroristes leur commandent de tuer Chrétiens et Juifs, de tuer tous les Américains et de ne faire aucune distinction entre militaires et civils, y compris en ce qui concerne les femmes et les enfants. Ce groupe et son chef, une personne appelée Oussama Ben Laden, sont reliés à d'autres organisations dans différents pays [...] (Bush, 20 septembre 2001)¹²⁰

Plus tard, George W. Bush utilisera l'expression de « recherché mort ou vif » (*wanted dead or alive*) à propos d'Oussama Ben Laden (Harnden, 2001). Cependant, lorsqu'il lui sera posé de multiples questions sur cet individu particulier, le président américain n'aura de cesse de rappeler, durant une conférence de presse ayant eu lieu le 11 octobre 2001 notamment, que le gouvernement américain n'a pas seulement entrepris de traduire Oussama Ben Laden en justice, mais que la traque de ce terroriste n'est qu'une partie d'actions de plus grande envergure :

[Question :] *Comment les États-Unis peuvent l'appréhender [Oussama Ben Laden] mort ou vif – pour reprendre l'expression que vous avez utilisée récemment – si nous ne sommes pas entièrement certains qu'il est dans ce pays ? Et est-ce que nous pouvons gagner la guerre contre le terrorisme si Ben Laden n'est pas retrouvé ?*

[Réponse George W. Bush :] Notre guerre est contre le terrorisme en général. M. Ben Laden est un – c'est un des pires. Mais comme vous vous en souvenez sans doute, nous avons rendu public la liste des 22 personnes les plus recherchées. En ce qui concerne M. Ben Laden, nous le pourchasserons. Nous le ferons sortir de sa tanière, et nous finirons par l'attraper. Mais le succès ou l'échec ne dépend pas de Ben Laden ; le succès ou l'échec dépend de notre capacité à mettre en déroute le terrorisme où qu'il puisse exister à travers le monde. Il n'est qu'une personne, une partie d'un réseau. Et nous sommes, lentement mais sûrement, et de manière déterminée, en train de mettre en déroute ce réseau et de l'amener devant la

¹²⁰ Notre traduction : « Al Qaeda is to terror what the Mafia is to crime. But its goal is not making money, its goal is remaking the world and imposing its radical beliefs on people everywhere. [...] The terrorists' directive commands them to kill Christians and Jews, to kill all Americans and make no distinctions among military and civilians, including women and children. This group and its leader, a person named Osama bin Laden, are linked to many other organizations in different countries [...] »

justice. (Bush, 11 octobre 2001)¹²¹

Si le président américain insiste sur le fait que les actions engagées à la suite des actes terroristes du 11 septembre 2001 dépassent la seule personne d'Oussama Ben Laden, ce dernier reste néanmoins au centre de la plupart des questions qui lui sont posées ce jour-là. Ainsi, paradoxalement, après avoir lui-même désigné nommément le dirigeant de l'époque de l'organisation Al Quaida, le quarante-troisième président des États-Unis insiste sur la pluralité des individus responsables du malheur qui a frappé ce pays un mois plus tôt. Pourtant, dans la suite de cette conférence de presse, lorsque la question d'un possible élargissement du conflit en Afghanistan à des pays voisins comme l'Irak et la Syrie, George W. Bush répond :

Vous avez mentionné l'Irak. Il ne fait aucun doute que le dirigeant de l'Irak est un homme maléfique. Il a après tout gazé son propre peuple. Nous savons qu'il a développé des armes de destruction massive. Et je pense que c'est dans son intérêt d'autoriser des inspecteurs [des Nations Unies] à revenir dans son pays pour s'assurer qu'il a respecté les engagements qu'il a pu prendre, après qu'il ait été battu à plates coutures durant la guerre du Golfe. Nous le surveillons très attentivement. Nous le surveillons attentivement. (*Ibid*)¹²²

Ici, à une question portant sur des territoires, George W. Bush répond et précise les intentions de son gouvernement en se focalisant uniquement sur un autre individu en particulier. Ces deux exemples, auxquels de nombreux autres extraits de discours américains pourraient s'ajouter – comme celui de Barack Obama annonçant la mort d'Oussama Ben Laden par exemple (mai 2011) –, illustrent cette tendance à imputer la responsabilité d'actes portant atteinte à la sécurité des États-Unis sur un seul homme. C'est dans ces quelques exemples, mais aussi dans la représentation générale des enjeux des événements géopolitiques de l'après 11 septembre 2001, que les développeurs des jeux de la série *Modern Warfare* ont certainement puisé leur inspiration. Le thème récurrent de la dangerosité d'individus particuliers n'est ainsi pas spécifique aux jeux *Modern Warfare*, mais, comme d'autres aspects de ces jeux, se retrouve également dans de multiples prises de paroles d'hommes politiques

¹²¹ Notre traduction : « [Q] How can the U.S. get him[Osama Ben Laden], dead or alive -- to use words that you've used recently -- if we're not entirely sure whether he's in the country? And can we win the war on terrorism if bin Laden is not found? [R] Ours is a war against terrorism in general. Mr. Bin Laden is a – is one of the worst. But as you may remember, we published the 22 Most Wanted; he's one of 22 we're after. In terms of Mr. bin Laden himself, we'll get him running. We'll smoke him out of his cave, and we'll get him eventually. But success or failure depends not on bin Laden; success or failure depends upon routing out terrorism where it may exist all around the world. He's just one person, a part of a network. And we're slowly, but surely, with determined fashion, routing that network out and bringing it to justice. »

¹²² Notre traduction : « You mentioned Iraq. There's no question that the leader of Iraq is an evil man. After all, he gassed his own people. We know he's been developing weapons of mass destruction. And I think it's in his advantage to allow inspectors back in his country to make sure that he's conforming to the agreement he made, after he was soundly trounced in the Gulf War. And so we're watching him very carefully. We're watching him carefully.»

américains.

Les développeurs de la trilogie de jeux vidéo *Modern Warfare* n'ont pas hésité à faire du narrateur de l'épisode central de cette trilogie l'antagoniste premier de ce même épisode. Il n'est pas anodin que dans le second de ces jeux le meilleur allié du joueur, le personnage de Shepherd qui conseille, guide et donne des ordres à ce dernier tout au long du jeu, s'avère finalement être celui dont il fallait se méfier depuis le début. De plus, c'est avec l'aide du personnage de Makarov, qui deviendra finalement, après les révélations de Yuri, l'antagoniste de l'ensemble des trois jeux *Modern Warfare*, que le Général Shepherd est mis hors d'état de nuire par le joueur. Si nous rappelons ici ces éléments du scénario de la trilogie de jeux sur laquelle porte principalement ce travail de thèse, c'est pour faire le lien avec le dernier thème du récit au cœur de ces jeux : celui de la défiance envers la parole officielle en général et les informations relayées par les médias en particulier.

Défiance envers les médias

Dans les trois différents jeux *Modern Warfare*, en plus de n'apprendre que dans les derniers moments de l'expérience de jeu qui est le réel ennemi, le joueur se retrouve régulièrement confronté à des retransmissions télévisées en jeu qui sont en lien avec les actions du joueur, mais qui taisent ou déforment la vérité sur les enjeux et les raisons de ces actions. Le joueur, parce qu'il a participé aux événements dont il est question dans ces retransmissions, est l'un des rares à pouvoir démêler le vrai du faux. Ce thème récurrent au fil de l'expérience de jeu dépeint un monde dans lequel il ne faudrait pas s'en remettre aux médias d'informations pour comprendre une situation, mais plutôt aux militaires (dont font partie la majorité des avatars incarnés par le joueur) pour résoudre cette situation et en comprendre tous les tenants et les aboutissants.

Durant une des dernières missions du premier jeu *Modern Warfare*, « No Fighting In The War Room » le joueur et les personnages qui l'accompagnent parviennent juste à temps à prendre les contrôles d'une console de lancement d'ogives nucléaires en Russie. S'ils n'arrivent pas assez tôt pour empêcher l'envoi de ces missiles en direction de la côte Est des États-Unis, ils parviennent néanmoins à faire exploser ces missiles en vol, sauvant ainsi la vie de « 41 millions d'innocents ». À la toute fin de ce même jeu, alors que le personnage incarné par le

joueur, blessé, est hélitreuillé par les loyalistes russes venus le secourir, une journaliste donne la version officielle des événements :

Par un communiqué, le gouvernement russe a confirmé avoir pratiqué une série de tests de missiles nucléaires en Russie centrale. Les chefs de gouvernement ont très vite dénoncé cet acte, mais les autorités russes affirment que ces tests respectent tous les accords de l'ONU. Le parti ultranationaliste n'a fait aucun commentaire. D'après la rumeur, le parti serait actuellement l'enjeu d'un combat des chefs. (Présentateur [sic : présentatrice], *Call of Duty 4: Modern Warfare*, « Game Over », 2007).

Ce personnage de journaliste intervenait déjà auparavant dans l'expérience de jeu, durant le *briefing* de la sixième mission du jeu notamment (« The Bog »), mais aussi à travers une télévision faisant partie du décor durant la quatrième mission, « Black Out », dont les événements se déroulent directement après l'exécution du président Al Fulani. Ainsi, à plusieurs passages clefs de l'expérience de jeu, le joueur est confronté à une narration incomplète des événements en jeu qui provient de l'extérieur de l'action. Ces différentes interventions rappellent également au joueur que le conflit de fiction auquel il prend part est suivi de près par des journalistes et des téléspectateurs. Enfin, la retransmission télévisuelle d'événements en jeu tient une place prépondérante dans la mission « Charlie Don't Surf ». L'objectif de cette mission durant laquelle le joueur contrôle le personnage de Paul Jackson appartenant au corps des *marines* américains est de capturer Al Asad. Ce dernier est en train de discourir à la télévision et le joueur et ses alliés parcourent donc la ville à la recherche de la source du signal télévisuel. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les *marines* ont la désagréable surprise de se rendre compte qu'Al Asad n'est pas sur les lieux, et que le discours qui passe à la télévision au même moment n'est en réalité qu'un enregistrement.

Ainsi, dans le premier jeu *Modern Warfare*, ce média de masse par excellence qu'est la télévision est source de tromperie, aussi bien en guidant le joueur vers une fausse piste, qu'en ne relatant pas les véritables enjeux et les raisons des actions que le joueur a entrepris au fil du jeu. Le premier opus de la série *Modern Warfare* se termine ainsi par l'écoute – qui ne fait pas l'objet d'une cinématique, et qui ne peut donc pas être « passée » par le joueur – d'une déformation évidente de la vérité sur ce qui s'est passé durant le jeu.

Cette prise de position critique sur le rôle de la télévision dans les conflits modernes de la part des développeurs de cette série de jeu ne serait qu'anecdotique si elle n'était pas présente dans les trois différents jeux, sous trois formes différentes. Ainsi, dans le second jeu *Modern Warfare*, si aucun journaliste n'intervient directement en jeu, l'intrigue toute entière de ce

deuxième volet de la trilogie de jeux vidéo repose sur les médias. Dans ce deuxième volet, la mission « No Russian » consiste ainsi pour le joueur à participer à un massacre de civils russes dans le but d'infiltrer les ultranationalistes dirigés par Makarov depuis la mort de Zhakaev – ou au mieux à ne pas l'empêcher. À la fin de cette mission, le joueur est tué par le chef terroriste et son corps est abandonné sur les lieux du drame, et c'est le personnage de Makarov qui donne directement des explications sur l'ampleur de ce qui vient de se dérouler, à travers un dialogue entre le chef ultranationaliste et l'un de ses hommes :

Anatoly : On leur a envoyé un sacré message avec cette attaque, Makarov.

Makarov : J'appelle pas ça un message...

[Makarov tire sur le personnage infiltré que contrôle le joueur]

Makarov : Ça, c'est un message. L'américain croyait qu'il pouvait nous avoir. Quand ils trouveront le cadavre, la Russie entière voudra la guerre. (*Call of Duty: Modern Warfare 2*, « No Russian »)

Les explications continuent durant le briefing de la mission qui suit directement ce massacre, la situation est cette fois expliquée par les alliés du joueur qui discutent entre eux, et non par l'un de ses ennemis :

Ghost : Les Russes n'ont sûrement pas l'intention de fermer les yeux sur ce massacre. Ça va pas être beau.

MacTavish : C'est vrai. Mais aux yeux du monde, ce sont eux les victimes. Personne lèvera le petit doigt quand les Russes se mettront à abattre les Américains.

Shepherd : Makarov avait un temps d'avance. Il a laissé des milliers de cadavres aux pieds d'un Américain.

MacTavish : Nous seuls savons que c'était Makarov. Notre crédibilité s'est envolée avec Allen. Il nous faut des preuves. (*Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Takedown »)

Lorsque le joueur et ses alliés découvriront plus tard ces preuves, ils auront la désagréable surprise de se rendre compte que Shepherd et Makarov ont travaillé de concert à la compromission des États-Unis. Au fil de l'histoire du deuxième volet de la trilogie *Modern Warfare*, il apparaît clair pour le joueur et les différents personnages alliés que le massacre de l'aéroport Zakhaev est l'événement déclencheur d'une troisième guerre mondiale à laquelle le joueur prendra part dans le dernier jeu de cette trilogie. Toute l'intrigue de ce deuxième volet repose ainsi sur une manipulation des médias, ce qui apparaît de surcroît comme étant une entreprise relativement aisée.

Si la volonté des personnages de Makarov et Shepherd de déclencher un conflit d'envergure mondiale entre la Russie et les États-Unis n'est jamais explicitement dévoilée durant le récit

Modern Warfare, il existe néanmoins un indice direct du rôle des médias dans l'escalade des tensions entre la Russie et les États-Unis. Ainsi, durant la mission « Loose Ends » qui consiste pour le joueur et ses alliés à récupérer des preuves sur l'implication de Makarov dans le massacre de l'aéroport Zakhaev, pour pouvoir prouver que les États-Unis en général et la Task Force 141 en particulier n'ont pas de responsabilité dans ces événements, le joueur peut trouver diverses coupures de journaux relatant des événements faisant partie du récit *Modern Warfare*. L'un de ces articles traite des événements ayant eu lieu à l'aéroport Zakhaev :



Alors qu'il est communément admis que le récent massacre à l'aéroport Zakhaev était l'œuvre d'ultrationalistes radicaux emmenés par Vladimir Makarov, **de nouvelles preuves révélant une possible implication des États-Unis ont fait surface.** (Coupure de presse, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Loose Ends »¹²³)

Cet article qu'il est possible pour le joueur de manipuler et de lire en jeu, a vraisemblablement participé à l'escalade du conflit entre la Russie et les États-Unis, escalade qui se trouve coïncider avec les objectifs que se sont fixés Makarov et Shepherd. Ainsi, une fois encore, dans ce deuxième opus de la trilogie *Modern Warfare*, le rôle des médias de masse dans la propagation d'informations trompeuses, ainsi que leur incapacité à relayer des informations justes, sont illustrés explicitement.

Dans l'épisode qui conclut le récit *Modern Warfare*, les médias jouent un rôle moins trompeur. Les différentes interventions de journalistes qui parsèment le jeu ne font que relater l'état des tentatives de discussions de paix entre le président russe, Boris Vorshevsky, l'OTAN et les États-Unis :

¹²³ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « While it is widely accepted that the recent airport massacre at Zakhaev Int'l Airport was the work of radical Ultrationalists led by Vladimir Makarov, **new evidence has surfaced indicating the possibility that the U.S. was involved.** »

Présentatrice : Il y avait à bord de l'avion le président Vorshevsky et sa fille Alena. Le président russe se rend à Hambourg pour négocier un traité de paix avec les représentants de l'OTAN. [...] Les Russes rejettent toujours la responsabilité du massacre de l'aéroport Zakhaev sur l'Amérique. [...] Mais pour l'instant, le monde va enfin retrouver la paix. (*Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Turbulence », *briefing*)

Journaliste : Le président russe n'est jamais arrivé à Hambourg pour la conférence de paix. Sa position étant actuellement inconnue, il est difficile de dire ce que donnera... (*Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Back on the Grid », *briefing*)

Journaliste : Des milliers de personnes se sont rassemblé pour fêter le retour du président Vorshevsky à Moscou... Les rapports confirment que les pourparlers entre la Russie et les États-Unis devraient commencer... Une autre information : le leader ultranationaliste, Vladimir Makarov, n'a toujours pas été arrêté. (*Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Down the Rabbit Hole »)

Ainsi, si ici les différentes interventions des journalistes que le jeu propose au joueur d'écouter ne déforment pas la vérité, elles ne semblent pas non plus à même de la transmettre efficacement. Le *briefing* de la mission « Turbulence » s'ouvre d'ailleurs sur ces quelques mots prononcés par le personnage de Price : « En guerre, la vérité est la première victime ». Ainsi, de façon plus subtile que dans les deux volets précédents, le dernier jeu de la série *Modern Warfare* attribue aux médias de masse un rôle trompeur, voire une certaine impuissance lorsqu'il s'agit de relayer l'information sur l'avancement des tractations de paix, l'enlèvement du président russe et de sa fille n'étant ainsi jamais mentionné par les différents journalistes et présentateurs.

Les différents thèmes au cœur du récit construit par les trois jeux *Modern Warfare* peuvent être regroupés en deux catégories générales. La première de ces catégories est celle de la peur et de la défiance. Elle regroupe les éléments qui mettent en avant la dangerosité et la tromperie du monde moderne, mais aussi le thème de la dangerosité d'individus en particulier, ainsi que celui de la tromperie et/ou l'impuissance des médias lorsqu'il s'agit de donner des informations sur des faits de guerre. La seconde catégorie est celle qui a trait à la puissance de l'armée américaine et au bien-fondé du recours à la force en général. Cette seconde catégorie regroupe les éléments de discours relatifs à la représentation des négociations de paix comme étant vaines, ainsi que la valorisation de l'engagement militaire, et en particulier de l'engagement du joueur. La jonction de ces deux catégories, qui se croisent et se nourrissent l'une l'autre tout au long du récit *Modern Warfare* participe également à construire au fil de ces jeux la rhétorique du « comme si », qui est centrale dans ces jeux vidéo.

Il n'est pas anodin d'insister sur le fait que l'action du premier jeu de la trilogie *Modern Warfare* est « cadrée » par l'enjeu de la découverte d'armes nucléaires de destruction massive. Ces armes échappent aux personnages du joueur et de ses alliés dans la toute première mission de ce jeu, « Crew Expendable », et sont détruites juste à temps par ces mêmes personnages dans l'avant-dernière mission du même jeu. L'action du second volet de la série *Modern Warfare* est quant à elle cadrée, sur le plan des décors en tout cas, par des événements qui se déroulent en Afghanistan. Là où de nombreux événements de l'épisode précédent prenaient place dans un pays fictif (ou jamais clairement mentionné) du Moyen-Orient, les développeurs *Call of Duty: Modern Warfare 2* n'hésitent alors plus à ancrer le décor de leur deuxième jeu dans le réel. Enfin, et de façon toujours connectée avec le réel, le troisième et dernier volet de la série de jeux vidéo *Modern Warfare* est quant à lui cadré par des missions mettant en jeu la destruction de villes entières à la suite d'actions terroristes. Que ce soit une attaque militaire sur le quartier de Manhattan dans les missions « Black Tuesday » et « Hunter Killer », ou la destruction d'une partie de Berlin durant la mission « Scorched Earth », ces images et décors ne sont pas sans rappeler la destruction bien réelle d'une partie de l'île de Manhattan lors des événements du 11 septembre 2001. Que les récits de ces trois jeux soient cadrés successivement par les thèmes et motifs des armes de destruction massive, de la guerre en Afghanistan, puis de la destruction partielle de Manhattan et de Berlin, et en particulier de certains gratte-ciels de ces deux villes, n'est pas anodin. L'ensemble du récit *Modern Warfare* n'a ainsi de cesse de renvoyer le joueur aux les événements du 11 septembre 2001 et aux préoccupations et conflits qui s'en suivirent. À ceci s'ajoute le thème de la dangerosité d'individus particuliers, et notamment d'un terroriste dont les méfaits ont une portée internationale, un thème qui traverse les trois jeux et qui fait également le lien avec des préoccupations bien réelles de l'après 11 septembre 2001. Le récit *Modern Warfare* oscille ainsi constamment entre peurs fantasmées mais en lien avec des événements réels, et une mise en avant de la réponse armée et militaire comme seule réponse possible à toute menace. Une telle dualité du message ainsi véhiculé par la trilogie de jeux publiés par Activision entre 2007 et 2011 est également observable sur le plan de l'image.

Après avoir abordé le cadrage du récit *Modern Warfare* en ce qui concerne des lieux de l'action, ainsi qu'à travers les nombreuses références textuelles et thématiques que le texte en jeu fait à des prises de paroles bien réelles, c'est sur cette illustration d'un tel message de peur

et de puissance mêlées que la suite de ce travail se propose de s'attarder. Par ses images comme par son récit, les trois jeux qui composent le corpus de ce travail visent ainsi à encadrer l'expérience de jeu en y encodant de multiples renvois à des problématiques de l'après 11 septembre 2001. Nous nous pencherons dans les pages suivantes sur ce que les trois jeux *Modern Warfare* montrent au joueur, en particulier en ce qui concerne les *briefings* des différentes missions de ces jeux et les décors dans lesquelles celles-ci prennent place. Nous aborderons également un cadrage plus concret que celui que nous avons pu évoquer concernant le discours et les thèmes récurrents du récit de la trilogie *Modern Warfare*, celui de certaines séquences de ces jeux durant lesquelles ce qui apparaît à l'écran n'est plus du ressort du joueur mais du logiciel de jeu.

DISCOURS DE L'IMAGE

Sur le plan de l'image, les premiers jeux de tirs à la première personne et les publications les plus récentes du genre ont en commun de toujours représenter les mains de l'avatar incarné par le joueur et l'objet que celui-ci tient en mains, une arme le plus souvent. Si l'arme qui est ainsi toujours à l'écran ne sert pas à viser, elle permet de symboliser efficacement la présence du joueur à l'intérieur de l'espace de jeu, une convention visuelle qui s'oppose nettement au point de vue extérieur de jeux plus anciens (McMahan, 2003 : 71). Ce code visuel du genre, que l'on doit à *Wolfenstein 3D*, a rapidement été adopté par la plupart des développeurs de jeux de tir à la première personne, donnant son nom à ce genre. Depuis, quelques jeux se sont démarqués de cette tradition en conservant un point de vue subjectif similaire, mais sans représenter à l'écran ce que l'avatar contrôlé par le joueur tient en main, l'on parle généralement à propos de ces jeux de « first person walker » (par exemple *Myst*, 1993 ou plus récemment *The Stanley Parable*, 2011).

Au-delà de la particularité au niveau de ce point de vue devenu aujourd'hui une convention visuelle, les pages suivantes de ce travail se pencheront plus sur les diverses scènes cinématiques des jeux *Modern Warfare* que sont les *briefings* des différentes missions de ces jeux. Ces *briefings* participent à guider le joueur et à construire un effet de réel tout autant qu'à appuyer le discours du « comme si » sur lequel nous avons pu nous pencher dans les pages précédentes. Nous aborderons ensuite les décors dans lesquels les avatars incarnés par le joueur évoluent dans ces trois jeux. Nous verrons en particulier que ces décors portent à l'écran un thème visuel récurrent qui est celui de la destruction de bâtiments et de lieux à forte valeur symbolique. Enfin, nous reviendrons sur la notion de cadrage déjà abordée dans la sous-partie précédente, et en particulier sur la manière dont ce cadrage fait progresser le récit des jeux *Modern Warfare*, ainsi que sur les contraintes qu'il fait peser sur l'interprétation de ce récit et du discours qu'il contient par le joueur.

LES BRIEFINGS DES DIFFERENTES MISSIONS

La trilogie des jeux *Modern Warfare* se démarque visuellement de ses prédécesseurs sur le plan de l'image en ce qui concerne la représentation à l'écran des équipements de guerre, des véhicules, et des zones de conflits. En effet, dans cette trilogie de jeux, la guerre moderne est fort logiquement représentée par des images « modernes » dont étaient dépourvus les premiers jeux *Call of Duty*. C'est notamment le cas dans les *briefings* des différentes missions. Les images 1 à 4 en annexe de ce travail illustrent cette évolution de ce qui est montré au joueur entre chaque niveau de jeu vers davantage de réalisme et de modernité. Ces images réalistes dénotent une certaine volonté de la part des développeurs de porter à l'écran des situations et des événements visuellement crédibles, une volonté de réalisme visuel en lien avec le fondement même de ces jeux : proposer un récit de guerre relevant autant de la fiction que de la réalité, voire brouillant les frontières entre les deux.

Il y a dans les jeux *Modern Warfare* quasiment autant de ces *briefings* que de missions que ces scènes cinématiques introduisent ou concluent. Ces *cutscenes* ont pour vocation première de localiser l'action des trois jeux publiés par Activision sur les plans géographique et temporel. Les premières images du *briefing* de la mission « Black Out » (image 5 en annexe) sont un bon exemple de ceci : elles permettent de préciser immédiatement au joueur le personnage qu'il s'apprête à incarner (« Soap MacTavish ») le lieu de l'action de la mission à suivre (« montagnes du Caucase, Russie ») et le moment où cette mission se déroule par rapport à l'ensemble du récit *Modern Warfare*, (« Jour 2 01:31:20 »). Ces précisions sont données au joueur à travers une image satellite du lieu de la mission à venir, ce qui précise l'emplacement exact de l'avatar qu'il va incarner par la suite, tout en donnant par avance des informations sur le décor de la mission « Black Out ». Tous ces éléments donnés au joueur avant qu'il « n'entre » dans l'espace de jeu participent au réalisme de ces *briefings* comme à celui de l'ensemble de l'expérience *Modern Warfare*. La précision du temps de l'action – à la seconde près dans cet exemple comme dans la plupart des autres *briefings* – n'a ainsi aucune incidence pour l'utilisateur, mais permet néanmoins de replacer la mission à venir dans l'ensemble du récit qui se construit au fil des trois jeux *Modern Warfare*. La précision de telles données qui apporte du réalisme à ce qui est porté à l'écran n'est cependant pas spécifique aux trois jeux qui composent notre corpus, l'exactitude du temps de la fiction comme vecteur de réalisme étant par exemple un élément récurrent de la série télévisée *24 heures chrono* (2001-2014).

Ces scènes cinématiques servent également à replacer une mission que le joueur vient d'achever, ou qu'il s'apprête à entamer, dans son contexte plus large, par l'intermédiaire d'extraits de journaux télévisés par exemple (voir image 6 en annexe). Ce faisant, elles renseignent généralement le joueur sur un détail important de l'histoire, ou lui en rappellent un, comme la mort d'un des personnages principaux par exemple (image 7 en annexe). Si le photoréalisme de telles représentations participe à un effet de réel, la plupart des *briefings* des différentes missions ont également la particularité d'être « vues » à la première personne, par l'intermédiaire d'un avatar, comme c'est le cas durant le reste de l'expérience de jeu. Le joueur regarde ainsi un écran à l'intérieur de l'espace de « jeu » tout en regardant son propre écran d'ordinateur ou de télévision. Tout comme les précisions données au joueur dans ces scènes cinématiques et le réalisme de ces dernières, cette mise en abyme participe au réalisme de l'ensemble de l'expérience *Modern Warfare* en ne rompant pas avec le code visuel premier du genre du jeu (de tir) à la première personne : celui de la suture entre le regard du personnage incarné et celui du joueur. Si les scènes cinématiques et les informations qu'elles dispensent sont adressées au joueur, les *briefings* durant lesquels ces informations sont transmises sont eux adressés à l'avatar que ce joueur s'apprête à incarner dans la mission suivante.

En plus de l'effet de réel que ces *cutscenes* participent à créer grâce à différentes méthodes, celles-ci sont également l'occasion pour les développeurs d'appuyer certains thèmes constitutifs du discours du « comme si » que nous avons mis en lumière dans les pages précédentes. Ainsi, si elles ont avant tout vocation à illustrer les propos de divers personnages, certaines images de ces courtes scènes cinématiques n'en sont pas moins lourdes de sens, lorsqu'elles illustrent le danger des armes de destruction massive par exemple. C'est particulièrement le cas dans les scènes cinématiques qui montrent au joueur des images de catastrophes tandis que différents personnages du récit *Modern Warfare* les regardent sur leurs propres écrans (voir en particulier les images 8 à 12 en annexe). De telles séquences filmiques ont la particularité de dévoiler – brièvement – au joueur des événements ayant eu lieu « hors cadre ». Ces images ne sont ni commentées ni explicitées par les différents protagonistes des trois jeux qui nous occupent ici, ce qu'elles ont à montrer au joueur semblant ainsi se suffire à soi-même. Dans le *briefing* de la mission « Exodus » du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2*, il est ainsi montré trois images de la destruction partielle de lieux de pouvoir symboles du gouvernement américain (Le Pentagone, Camp David, et le quartier général de la CIA). En

plus de relier ces lieux bien réels à un récit vidéoludique de fiction, l'image fictive d'un Pentagone partiellement détruit et en proie aux flammes n'est pas sans rappeler le crash bien réel d'un avion détourné sur le Pentagone le matin du 11 septembre 2001. Tout comme certains passages du texte en jeu des trois *Modern Warfare*, comme la retransmission à la télévision des propos d'un maire fictif de la ville de New York par exemple, de telles images relèvent de la citation plus que de l'allusion, et mettent sur le même plan, par leurs renvois au réel, catastrophes fictives et véritables.

Nous avons déjà pu ranger de telles scènes cinématiques, ou *cutscenes* dans la catégorie des éléments scripturaux scénaristiques, éléments venant jalonner la progression de l'utilisateur dans un jeu vidéo et servant le plus souvent à faire avancer ou à approfondir l'histoire d'un jeu, mais pouvant également être conçues et considérées comme des récompenses pour les joueurs. Si ces scènes cinématiques que sont les différents *briefings* des jeux *Modern Warfare* semblent davantage servir à construire un récit dont la progression de l'utilisateur dans le jeu dévoile chaque fois un peu plus que de « récompenses visuelles », elles se démarquent également de ce qui est observable dans d'autres jeux vidéo en matière de *cutscenes* sur le plan du contenu. En effet, si de telles scènes filmiques entrecouper les séquences ludiques de jeux depuis plusieurs décennies déjà, en proposant au joueur quelque chose à voir, et/ou à lire, et non plus à jouer :



Cutscene entrecoupant les deuxième et troisième niveaux de *Pac Man* (1980) ; cinématique d'introduction de *Rick Dangerous* (1989)

Il est plus rare que de telles scènes relient réel et fiction, voire soient les vecteurs de la transmission d'un discours politisé – en mettant en images le résultat de l'utilisation d'armes de destruction massive ou d'autres catastrophes par exemple –, à l'instar de ce qui est

observable dans les jeux *Modern Warfare*. Cependant, la représentation à l'écran de scènes de destruction n'est pas une nouveauté. En 1965, Susan Sontag remarquait ainsi que le « désastre » est l'un des plus anciens sujets artistiques (1965 : 44). Les scènes cinématiques des jeux *Modern Warfare* qui appuient la rhétorique et le discours catastrophistes du « comme si » de ces trois jeux peuvent être rapprochées des films de science-fiction sur lesquels Susan Sontag a pu écrire, en particulier sur la possibilité des représentations fictionnelles de « refléter » certaines anxiétés tout en « normalisant ce qui est psychologiquement insurmontable, nous y accoutumant ainsi » (*Ibid* : 42)¹²⁴.

La représentation de catastrophes et de destructions est récurrente au fil de la trilogie de jeux *Modern Warfare*, en particulier en ce qui concerne les décors que le joueur est amené à traverser tout au long de cette expérience de jeu. Tout comme les séquences filmiques qui constituent les *briefings* des différentes missions de ces jeux, ces décors reproduisent le réel de manière réaliste – en particulier certains lieux américains comme nous le verrons par la suite. Ces décors partagent avec ces séquences le fait de constituer l'un des rouages essentiels de la transmission d'un discours militariste et interventionniste, nous abordons dans les pages suivantes ces environnements virtuels ainsi que leur importance sur le plan discursif.

¹²⁴ Notre traduction : « [Fantasy can] normalize what is psychologically unbearable, thereby inuring us to it. »

LE DECOR EN JEU

Après avoir étudié sur certaines images des trois jeux *Modern Warfare* en ce qu'ils participent du renforcement de leur discours, nous nous intéressons ici aux environnements virtuels avec et dans lesquels le joueur est invité à interagir. Ces décors, à l'instar du texte en jeu et de sa mise en images durant les *briefings*, sont porteurs de discours. Ainsi, si nous avons pu dans les pages précédentes isoler deux catégories de thèmes récurrents du scénario et du texte en jeu des trois productions *Modern Warfare* – la peur et la défiance, ainsi que la valorisation du recours à la force –, il en va de même au niveau des éléments de décor visibles durant les différentes missions de cette trilogie.

En ce qui concerne la mise en scène de la peur, l'illustration du fantasme de l'insécurité de l'Occident en général et des États-Unis en particulier, de nombreux décors des trois jeux *Modern Warfare* sont des modélisations réalistes et immédiatement reconnaissables de bâtiments symbolisant le gouvernement états-unien. La plupart de ces bâtiments que le joueur peut observer et dans lesquels il est amené à évoluer au fil de sa progression sont partiellement détruits à la suite des diverses attaques des ennemis du joueur et de ses alliés. Parmi ces bâtiments, ceux qui ont la plus grande portée symbolique sont présents dans l'une des missions du deuxième volet de la série *Modern Warfare*, « Whiskey Hotel ». Cette mission, qui se déroule à Washington D.C., est l'occasion de montrer au joueur une profusion de monuments iconiques de l'État américain partiellement détruits (voir images 13 à 20 en annexe). Ces monuments représentant l'État américain et le siège du pouvoir états-unien sont ici menacés, au sens propre comme au figuré, par des troupes ennemies. Les décors du niveau de jeu « Whiskey Hotel » illustrent « ce qui pourrait arriver de pire » aux États-Unis en tant que nation à travers de telles représentations. Le fait que, en dehors de ces lieux, le reste de l'environnement virtuel se caractérise par une atmosphère sombre (la nuit et la pluie) vient ici appuyer la gravité de cet ensemble d'illustrations de la mise en déroute de l'État, et par là même de la nation toute entière. D'autres représentations fonctionnent sur le même principe dans le troisième volet de la série *Modern Warfare*, en particulier celles de lieux américains à la fois iconiques, et servant de métonymie pour renvoyer à l'ensemble de la nation américaine et aux valeurs sur lesquelles elle a été bâtie. C'est en particulier le cas de certains environnements devant lesquels le joueur est amené à combattre dans la mission « Black Tuesday » du troisième volet de la série, qui prend place dans un New York occupé par les

troupes ennemies. Dans cette mission, la bourse de New York et le Federal Hall National Memorial (images 21 et 22 en annexe) sont les plus aisément reconnaissables. Notons que ce deuxième bâtiment, par son histoire, renvoie explicitement à la fondation des États-Unis, Federal Hall ayant été le premier lieu du siège du pouvoir américain, ainsi que l'endroit où s'est déroulée l'investiture du premier président des États-Unis, George Washington.

D'autres éléments de décors à l'intérieur de l'espace de jeu de la trilogie *Modern Warfare* participent d'une symbolisation similaire. Sans être aussi imposants que les bâtiments que le joueur est amené à voir durant des missions comme « Black Tuesday » et « Whiskey Hotel », ces décors n'en sont pas moins incontournables puisqu'ils jalonnent le parcours que le joueur est amené à suivre pour progresser dans l'expérience de jeu. Parmi ces décors, nous retenons en particulier les divers endroits de l'espace de jeu de la mission « Whiskey Hotel » dans lesquels tâches de sang et cadavres de militaires américains côtoient drapeaux américains et portraits de personnages historiques centraux (voir images 23 à 25 en annexe). Puisque ces éléments de décors (cadavres, tâches de sang et impacts de balles notamment) ne sont pas le résultat de l'action ou de l'inaction du joueur, il nous est possible dans de tels cas de parler de mise en scène de l'image. Ainsi, si le cadrage de l'image à l'écran est du ressort du joueur, ce qu'il y a à voir dans ces endroits y est présent par avance. De nombreux décors qui parsèment l'espace de jeu de la trilogie *Modern Warfare* constituent ainsi des passages obligés pour le joueur, des endroits dans lesquels les rêves comme les cauchemars de l'après 11 septembre sont matérialisés (Annandale, 2010 : 97). Ce fantasme d'un État américain en péril pourrait être ainsi considéré comme une « peur nationale du jour », pour reprendre en partie l'expression d'« ennemi national du jour » employée par Andy Deck (2004). Cette peur, comme cet ennemi, trouvant leur place dans les jeux vidéo comme dans de nombreux champs de la culture populaire américaine de l'après 11 septembre 2001.

Si les jeux qui composent notre corpus ne se démarquent ainsi pas sur ce point d'autres productions culturelles américaines des années 2000, le cas des divers monuments qui symbolisent le gouvernement américain dans les trois jeux *Modern Warfare* est cependant à part. En effet, ces derniers ne sont jamais que partiellement détruits. Ainsi, même au milieu d'une troisième guerre mondiale, alors que ces endroits symboliques sont devenus des places fortes défendues par les troupes ennemies, ces lieux restent immédiatement reconnaissables. Que ces monuments et bâtiments ne soient que partiellement détruits nous apparaît comme

déterminant sur le plan de la transmission du discours premier de cette série de jeux vidéo : « voici ce qui pourrait arriver de pire », ainsi que spécifique à ces trois jeux. Ce discours, mélange de représentation du pire et de valorisation de l'engagement militaire pour s'en prémunir, se retrouve parfaitement illustré dans ces diverses représentations des monuments iconiques du gouvernement américain. Ni totalement détruits, ni complètement préservés, ces monuments, comme l'État américain dans le récit *Modern Warfare*, ne sont *que* sur le point d'appartenir au passé. C'est le courage et le sens du devoir des militaires américains qui vont permettre au fil des trois jeux de bouter les troupes ennemies hors de ces monuments symboliques, qui pourront toujours être restaurés plus tard. La série de jeux *Modern Warfare* se démarque sur le plan de la représentation de l'État américain en danger en montrant de tels monuments dans le cadre de situations qui peuvent encore être rétablies – par le joueur notamment –, qui ne sont pas encore irréversibles. Ces représentations diffèrent ainsi nettement d'autres exemples de catastrophes de fiction, visibles au cinéma par exemple :



Destruction de la Maison Blanche dans *Independence Day*, réalisé par Roland Emmerich, 1996.



Destruction du Capitole dans *White House Down*, réalisé par Roland Emmerich, 2013.

Ces deux images, tirées de deux films réalisés par Roland Emmerich, qui proposent des scènes de destruction proches de celles visibles dans les jeux *Modern Warfare*, illustrent bien cette différence entre ce type de « films catastrophes » et les jeux vidéo au cœur de ce travail de thèse. Dans ces derniers, certainement parce qu'il convient alors pour le joueur d'agir autant que de voir, la situation critique illustrée par la destruction de monuments iconiques n'est pas encore irréversible. Dans les jeux *Modern Warfare*, c'est en partie au joueur qu'incombe la tâche de la préservation de ces lieux et de ce qu'ils représentent, même s'il est épaulé dans cette entreprise par des personnages non-joueurs. L'exemple le plus représentatif de cette différence entre un film catastrophe comme *Independence Day* ou *White House Down* et la trilogie *Modern Warfare* est que, confrontés au pire, à une terrible menace à l'encontre des États-Unis en général et de symboles de son gouvernement en particulier, dans ces deux films la Maison Blanche est détruite en un instant, tandis que dans les jeux vidéo publiés par Activision, un autre lieux symbolique comme la salle de conférence de presse d'où s'expriment régulièrement les présidents américains, est simplement comme « mise en désordre ». Dans les deux cas, ce sont des « choses » et des éléments de décors dont la destruction est mise en scène, plutôt que des personnes, de tels « artefacts » étant ainsi plus représentatifs de certains systèmes de valeurs et sources de pouvoir que des individus (Sontag, 1965 : 45). Cependant, si les destructions à l'œuvre dans certains films et dans les trois jeux *Modern Warfare* ont un usage symbolique similaire, ces jeux se démarquent par le travail culturel et idéologique que les destructions partielles qu'ils mettent en image opèrent. Mathias Nilges remarque ainsi que de telles représentations sont présentes depuis longtemps dans les productions culturelles américaines (2010 : 23), mais qu'elles renvoient à quelque chose de particulier dans le contexte de l'après 11 septembre 2001 :

[Les représentations] au lendemain du 11 septembre 2001 et dans le contexte de la « guerre contre la terreur », de destructions ont la fonction culturelle première de servir de solutions aux problèmes posés par un présent complexe et anxiogène. [De telles destructions] sont en réalité les remèdes pour guérir le monde qui produit les peurs auxquelles nous cherchons à nous soustraire. (2010 : 24)¹²⁵

Ces réflexions portent sur des représentations de destructions *totales*, et Mathias Nilges utilise les films *Je suis une légende* et *Le Jour d'après* comme exemples premiers de ces destructions irrémédiables. Dans ce type de représentations, la destruction à grande échelle

¹²⁵ Notre traduction : « [The representation] in the aftermath of 9/11 and in the context of the “War on Terror” [of] destruction functions culturally and primarily as a solution to the problems posed by a complex and anxiety-inducing present. [Destruction] is in fact an antidote to a world that produces the fears we seek to escape. »

fonctionne comme une solution en réponse aux problèmes qui nous préoccupent et qui nous semble insolubles. Les propositions de nouveau départ que ces représentations servent à illustrer sont l'occasion dans ces deux films de mettre en scène ce qui suit ces destructions, en particulier la reconstruction d'une meilleure société, plus juste et plus humaine (*Ibid* : 25). En s'intéressant à ce qu'il est possible de reconstruire lorsque la destruction est irrémédiable, de tels films proposent ainsi un changement du système de valeur sur laquelle repose la société américaine. Or, dans le cas des trois jeux *Modern Warfare*, les destructions de lieux symboliques de la puissance de la nation et du pouvoir américain ne sont que partielles. Ceci s'explique autant par l'appel à l'action de la part du joueur qui est au cœur du *medium* jeu vidéo en général que par l'intention du discours au centre des jeux *Modern Warfare*. Ce discours ne cherche pas à convaincre du besoin d'un changement profond, d'un bouleversement des valeurs, mais au contraire du bien-fondé de celles qui ont cours depuis les événements du 11 septembre 2001. C'est ainsi parce que les destructions visibles dans ces trois jeux participent à l'affirmation et à la célébration de la pertinence de certains choix de société et de politique étrangère qu'elles ne sont que partielles voire superficielles, illustrant ainsi la résilience d'un système de valeurs plutôt que son inadéquation.

Ainsi, le récit *Modern Warfare*, en plus de transmettre un discours du « comme si », reposant essentiellement sur la narration de ce qui pourrait se produire sans le recours à une doctrine de guerre préventive et de guerre contre le terrorisme impulsée par le gouvernement Bush après les attentats du 11 septembre 2001, propose également un récit dans lequel des actions individuelles peuvent renverser le cours de la situation, même lorsque cette situation semble désespérée. Cette possibilité de retour à un équilibre, à une situation initiale heureuse à travers les actions du joueur – ce qui n'est pas sans rappeler l'interprétation que Juul a pu faire du récit *Space Invaders* que nous avons pu mentionner dans la première partie de ce travail – contrebalance les actions des antagonistes principaux des trois différents jeux. Ce possible retour à l'ordre des choses est visible dans les destructions nombreuses, mais toujours incomplètes, de monuments iconiques qui représentent la nation américaine et en particulier son gouvernement. Une exception notable à cette observation est néanmoins à signaler : la destruction de la tour Eiffel durant l'une des missions du troisième et dernier jeu de la trilogie *Modern Warfare* (images 26 et 27 en annexe). En plus de ne pas être un symbole de la mise en péril des États-Unis, mais de l'escalade du conflit narré dans les trois jeux qui nous occupe ici vers une véritable troisième guerre mondiale, la destruction de ce monument français à

laquelle le joueur peut assister dans la mission au titre évocateur, « Iron Lady », est cette fois irrémédiable. De plus, alors que la désacralisation d'autres décors dans le deuxième jeu *Modern Warfare* précède l'arrivée de l'avatar incarné par le joueur sur les lieux, dans le cas de la chute de la tour Eiffel, cette destruction est une conséquence directe des combats qui impliquent le joueur. Ce dernier point fait d'ailleurs l'objet de plusieurs lignes de dialogue, durant le *briefing* de cette mission tout d'abord, lors d'une conversation entre le président des États-Unis et le personnage d'Overlord qui dirige les opérations militaires :

Président des États-Unis : Général. Avez-vous trouvé Makarov ?

Overlord : Non, mais nous en savons déjà beaucoup sur son fabriquant de bombes. Sa capture est en cours.

Président des États-Unis : Est en cours ? Vous l'avez oui ou non ?

Overlord : Un groupe Delta vient de l'arrêter. Je vous envoie la séquence.

Président des États-Unis : Quelle est leur situation ?

Overlord : Ils ont mis Volk [le fabriquant de bombes] aux arrêts, mais leur SÉC-OP [sécurité opérationnelle] a été compromise.

Président des États-Unis : Ce qui veut dire, Général ?

Overlord : Leur extraction va devoir se faire par la force.

Président des États-Unis : Général, je veux ce Volk vivant. À n'importe quel prix. Et ramenez en vie ces hommes chez eux. (*Briefing « Iron Lady », Call of Duty: Modern Warfare 3*)

Plus loin durant cette même mission, alors que le joueur et ses alliés qui détiennent Volk se retrouvent au pied de la tour Eiffel, attaqué par une myriade d'ennemis, il devient clair que sans appui aérien, il ne sera pas possible d'empêcher que Volk tombe aux mains de l'ennemi. Le personnage de Sandman demande alors un appui aérien à Odin, le nom de code pour l'aviation de chasse américaine, cette dernière s'enquiert alors des dégâts qu'un tel appui pourrait causer à ce qui se trouve dans cette zone, à savoir la tour Eiffel :

Sandman : On est au beau milieu du pont ! Utilisez tout votre arsenal sur les ennemis au nord !

Odin 6-1 : Overlord, le bombardement va TOUT raser dans cette zone. En attente d'autorisation.

Overlord : Odin, faites ce que vous avez à faire pour ramener nos hommes sains et saufs.

Odin 6-1 : Metal 0-1 ici Odin 6, bombes larguées.

Grinch : La tour ne pourra pas en supporter davantage. (« Iron Lady », *Call of Duty: Modern Warfare 3*)

Ainsi, la destruction de la tour Eiffel dans le dernier volet de la trilogie de jeux *Modern Warfare*, en plus d'être entière et non partielle, est également en lien direct avec les actions des alliés de l'avatar incarné par le joueur. Si cette destruction n'est pas ici l'illustration d'un danger pesant sur les États-Unis, elle peut être considérée, au contraire, comme la preuve de

la puissance de frappe de l'armée américaine puisque c'est bel et bien d'un bombardement américain que résulte la chute du célèbre monument national français. Ainsi, lorsqu'une telle destruction complète d'un monument est mise en images dans le récit *Modern Warfare*, elle ne symbolise plus le péril, mais la puissance – de feu, et à l'étranger.

Toujours dans ce dernier volet de la trilogie de jeu vidéo qui nous occupe ici, la progression du joueur l'amène à assister à la destruction d'autres bâtiments qui renvoient de façon moins fidèle mais néanmoins immédiatement reconnaissable à une destruction bien réelle. Ainsi, durant les missions « Black Tuesday », « Hunter Killer » et « Scorched Earth » du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 3*, l'environnement dans lequel le joueur interagit, ce qu'il lui est donné à voir, n'est pas sans rappeler la destruction bien réelle d'une partie de l'arrondissement de Manhattan et notamment des deux tours du World Trade Center (images 28-31 en annexe). La dernière de ces images reproduites en annexe est d'un intérêt tout particulier puisqu'il est impossible de « passer à côté », ce qui s'affiche à l'écran étant alors « contrôlé » par le jeu et non le joueur. Si nous reviendrons sur cette autre particularité de la trilogie de jeux *Modern Warfare* dans la sous-partie suivante, il nous semblait opportun de signaler la dimension incontournable pour le joueur de cette image. C'est ce contrôle exercé par le jeu sur la manière dont peuvent être vus certains des événements et des décors en jeu qui rend possible ce que nous ne pouvons appeler autrement qu'un « cadrage de l'image ». Si toute image est par essence cadrée, ce que nous entendons par cadrage de l'image ici est que ce qui est visible à l'écran n'est pas du ressort du joueur (ce qui est le cas dans la majorité de l'expérience de jeu) mais lui est imposé à travers des « micro-événements » qui sont du ressort du récit et non du jeu (Letourneux, 2005 : 197) et qui, à l'instar d'une scène cinématique, interrompent quelques instants les possibilités d'interaction du joueur. C'est cette contrainte posée à ce qui apparaît à l'écran du joueur à cet instant précis de l'expérience de jeu qui permet de rapprocher cette très courte séquence filmique ou mise en scène, fictionnelle, de l'image suivante, quant à elle bien réelle :



« 9/11: Pete Hamill remembers September 11th and details New York's day of loss » *NYDailyNews*, 2011.

Ce qui diffère de cette image en particulier de nombre d'autres représentations en jeu de décors, de lieux et d'événements, est qu'elle permet au joueur de faire directement le lien entre les événements du récit de fiction *Modern Warfare* et les événements du 11 septembre 2001. Ce n'est d'ailleurs pas le seul lien direct qu'une image en jeu peut permettre de faire entre événements réels et fictifs. En effet, si nous avons déjà reproduit une image tirée de la mission « Loose ends » du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2* montrant une coupure de journal fictive attribuant aux États-Unis la responsabilité du massacre de l'aéroport Zhakaev, révélatrice du rôle de désinformation joué par les médias dans ce jeu, nous n'avons pas encore mentionné le lien entre cette image en jeu et une photographie bien réelle des décombres résultant de l'attaque sur le Pentagone. Nous reproduisons une nouvelle fois l'image tirée du jeu ci-après, accolée d'une photographie attribuée au journaliste première classe Mark D. Faram de l'U.S. Navy (2001) :



Image tirée de « Loose Ends », *Call of Duty: Modern Warfare 2* ; Photographie sans titre de Mark D. Faram (source image : *Wikimedia Commons*)

Même s'il apparaît évident que la coupure de presse fictive observable dans le jeu publié par Activision ait été créée à partir de la photographie prise par Mark D. Faram au matin du 11 septembre 2001, cette seconde image appartenant au domaine public, il n'est pas entièrement impossible que les similarités entre les deux images soit le fruit d'une coïncidence ou d'une maladresse. Cependant, il nous semble difficilement imaginable que celui ou ceux responsable(s) de la création de la coupure de presse en jeu n'ait pas été au courant de la provenance et du sujet de l'image utilisée pour la création de cet article de journal fictif. Ainsi, ici comme ailleurs, sur le plan des images observables en jeu au fil du récit *Modern Warfare*, réalité et fiction se confondent et se croisent sans cesse, que ce soit sur le plan de références visuelles, comme dans les deux images reproduites au-dessus de ces lignes, ou en ce qui concerne la reproduction d'environnements virtuels partiellement détruits mais toujours reconnaissables, comme certaines parties de la Maison Blanche par exemple.

De nombreux environnements dans lesquels évolue le joueur durant la mission « Scorched Earth », dont l'objectif principal est d'exfiltrer la fille du président russe Vorshevsky, retenue en otage par les ultranationalistes dans la ville de Berlin, rappellent ainsi les attentats du 11 septembre 2001. Les images 32 à 35 en annexe sont ainsi extraites d'un passage de cette mission durant lequel le joueur et ses alliés sont ensevelis sous un gratte-ciel berlinois d'où ils doivent s'extraire avant de pouvoir continuer leur progression. Si une telle entreprise pourrait sembler de prime abord comme relever de l'impossible, le personnage incarné par le joueur

ainsi que le personnage allié qui l'accompagne, arrivent cependant relativement rapidement – et sans être sérieusement blessés – à s'extraire des ruines sous lesquelles ils sont ensevelis : À l'instar de ce que nous avons pu remarquer concernant la « mise en jeu » et en images de destructions dans la trilogie *Modern Warfare* par rapport à des représentations cinématographiques de catastrophes similaires, même lorsqu'il est confronté aux pires situations, le joueur a encore la possibilité de renverser le cours des événements. Les destructions d'immeubles de centre-ville dans les deux missions « Hunter Killer » et « Scorched Earth », si elles renvoient ainsi explicitement aux destructions irrémédiables qui se sont produites le 11 septembre 2001, permettent encore au joueur d'agir et illustrent davantage le bien-fondé de décisions politiques contemporaines que leur éventuelle remise en question. Ainsi, pour reprendre l'exemple d'un film catastrophe mettant en scène des événements proches de ceux au cœur du récit de cet épisode de la série *Modern Warfare*, le film *World Trade Center* réalisé par Oliver Stone et sorti en salles en 2006, narre l'histoire de trois policiers new-yorkais emprisonnés dans les décombres d'une des deux tours du *World Trade Center*. Bloqués pendant la majeure partie du film, ces trois personnages luttent pour rester en vie, ne pas s'endormir de peur de ne jamais se réveiller, et essayer d'alerter les équipes de secours en faisant du bruit. Dans ce récit filmique le sort des rares personnes ayant survécu après avoir été ensevelis sous les ruines des deux gratte-ciels new-yorkais semble scellé, les personnages n'ont pas la possibilité de renverser la situation, de restaurer ce qui a été détruit, ou même de se mouvoir. À la volonté de réalisme d'Oliver Stone, les développeurs de ce troisième volet de la série *Modern Warfare*, lorsqu'il s'est agi de mettre en jeu des événements similaires (voir images 33 et 34 en annexe en particulier), ont préféré ne pas rendre impossible les capacités d'action et d'interaction des personnages principaux ainsi que leur possibilité de toujours renverser la situation.

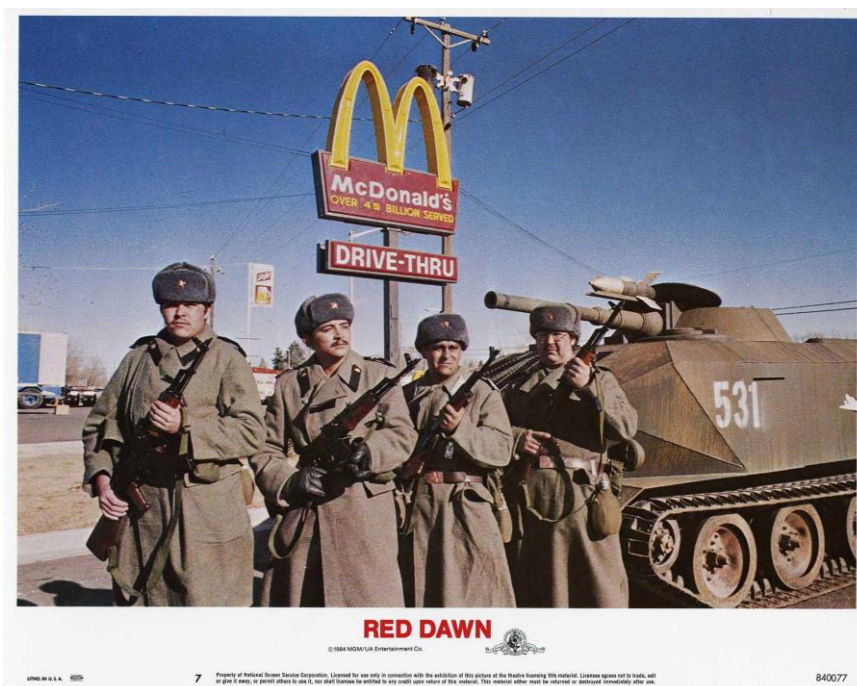
Une dernière destruction partielle d'éléments de décors iconiques dans les jeux *Modern Warfare* est visible dans les missions durant lesquelles il s'agit pour le personnage incarné par le joueur et ses alliés de participer à la défense de villes de banlieue envahies par les forces militaires russes. C'est en particulier le cas dans les deux missions « Wolverines! » et « Exodus » du second volet de la trilogie de jeux (voir images 36 à 40 en annexe). Outre le fait que le titre de la première de ces missions ne soit pas sans rappeler le film américain *L'Aube Rouge*, réalisé par John Milius et sorti en salles durant l'été 1984, la place des bâtiments de restauration rapide qui sont au cœur des décors dans lesquels prennent place des

batailles d'infanterie n'est également pas sans rappeler certaines images de la bande annonce de ce même film :



Bande annonce du film *L'Aube Rouge*, 1984.

Cette scène de la bande-annonce du film *Red Dawn* a été retirée du montage du film peu avant sa diffusion – vraisemblablement à cause du massacre perpétré en Juillet 1984 dans un restaurant McDonald's de San Ysidro en Californie (abcNEWS.com, 2010). Cependant, certaines affiches publicitaires imprimées avant les événements de San Ysidro sont illustrées par des images tirées de cette scène coupée au montage :



Affiche publicitaire pour le film *L'Aube Rouge*, 1984. (source image : EcranLarge.com)

De surcroît, l'arrivée des troupes militaires russes par parachutage dans le jeu vidéo publié par Activision en 2009 renvoie également directement à l'une des toutes premières scènes du film réalisé par John Milius. Le lien entre le *L'Aube Rouge* et le second volet de la trilogie *Modern Warfare* est également rhétorique et thématique, ce film comme les missions « Wolverines! » ou « Exodus » mettent en scène la résistance d'américains face à une invasion militaire dans des décors représentatifs d'une certaine « *american way of life* ». Qu'il s'agisse d'une ville de banlieue américaine confrontée à une invasion militaire, de la destruction d'une grande partie de Manhattan, ou des dégâts causés par des batailles ayant eu lieu au cœur de Washington D.C. et de ses monuments, la destruction partielle de tels symboles est une des bases du récit *Modern Warfare*. La mise en image de ce thème récurrent, si elle montre toujours des symboles et des icônes qui ne sont que partiellement détruits, qui ne sont pas irrémédiablement perdus, vient cependant renforcer de façon incontestable, explicite, voire crue, ce message du texte en jeu qui est « voici ce qui aurait pu (nous) arriver de pire ». Sur ce point, c'est sans doute le passage du jeu durant lequel le joueur peut voir un militaire russe se servir dans le réfrigérateur d'une maison américaine en flammes, qui traduit le mieux la volonté des développeurs des jeux *Modern Warfare* de supporter par l'image un récit d'intrusion ennemie, de désacralisation et de peur de l'autre (voir image 41 en annexe).

À ces références au cinéma hollywoodien s'en ajoutent de nombreuses autres qui sont décelables tout au long des trois jeux *Modern Warfare*. Ainsi, certains titres des missions de ces jeux renvoient explicitement à des films, comme par exemple les missions « Charlie Don't Surf » et « One Shot One Kill » du premier jeu de cette trilogie, des titres faisant respectivement références à des lignes de dialogues des films *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) et *Sniper* (Llosa, 1993). Certaines séquences et décors opèrent également ce type de références, en particulier ceux de la missions « The Gulag » de *Modern Warfare 2* qui sont très similaires à ceux d'une des scènes du film *Rock* (Bay, 1996). De la même façon, la mise à mort du personnage de Makarov dans la dernière mission de la trilogie est similaire à celle de l'antagoniste du film *Air Force One* (Petersen, 1997). Ainsi, en plus de correspondre à ce que Mathieu Triclot a pu appeler les *blockbusters* au carré, les trois jeux *Modern Warfare* s'inscrivent dans la continuité d'autres blockbusters, faisant régulièrement références à de nombreux films hollywoodiens.

Après avoir pu aborder les *briefings* et les décors des différentes missions des trois jeux

Modern Warfare, nous poursuivons l'étude de ce qui apparaît à l'écran à mesure que le joueur progresse dans ces trois jeux en nous penchant sur certains des multiples moments de cette expérience durant lesquels cette composante visuelle n'est plus du ressort du joueur, mais du logiciel de jeu. Nous verrons que ces passages, qu'il est difficile de considérer comme de véritables séquences de jeu, en contraignant le joueur comme l'avatar qu'il contrôle à regarder à un certain endroit de l'espace virtuel, encadrent ce qui illustre le récit *Modern Warfare* à l'écran autant que l'interprétation qui peut en être faite.

LE CADRAGE DE L'IMAGE

Nous avons pu nous intéresser dans les pages précédentes à la manière dont certains éléments visuels de l'expérience *Modern Warfare* participent à la construction d'une rhétorique et d'un discours du « comme si », en particulier en matérialisant à l'écran ce que le texte en jeu de cette expérience peut mettre en place. Au-delà d'une telle fonction discursive, une particularité de taille est à prendre en compte en ce qui concerne de tels éléments visuels : certains de ces éléments font parties de décors dans lequel le joueur est amené à évoluer au fil de sa progression dans les trois jeux *Modern Warfare*, tandis que d'autres sont des images, créées de toutes pièces ou à partir de photographies réelles. La distinction entre ces deux types d'éléments visuels nous apparaît comme étant primordiale dans la mesure où un joueur pressé d'en finir, ou simplement peu soucieux de ce qu'il y a à voir et préférant se concentrer sur ce qu'il y a à actionner et configurer, peut « passer à côté » du renforcement du discours textuel par l'image dont traite cette sous-partie du travail de thèse. C'est moins le cas lorsque des images fixes – comme les trois images extraites du *briefing* de la mission « Exodus » que nous avons reproduites précédemment par exemple – s'imposent à l'écran avant ou pendant une expérience de jeu. Il nous semble plus difficile pour le joueur de ne pas remarquer ces éléments visuels, et donc de se soustraire à la transmission d'un discours dont il est le récepteur. Pour autant, il existe une troisième catégorie d'éléments visuels en jeu qu'il est encore plus difficile pour le joueur « d'esquiver » volontairement ou non : ceux que nous avons pu décrire comme étant « cadrés » par le jeu et non le joueur. Pour aborder plus spécifiquement ces cadrages de l'image par le programme informatique, il nous faut tout d'abord nous pencher sur la notion de caméra en matière de jeu vidéo.

Avant toute chose, précisons que si nous faisons usage du terme « caméra » à de nombreuses reprises tout au long de ce travail de thèse, c'est en partie par manque d'un autre terme plus approprié, mais aussi parce que c'est bien par des termes dérivés du cinéma comme « caméras », « plan de caméra », mais également « cadrage » et « mise en scène » que la critique de jeu vidéo exprime ce qui est du ressort de l'image en matière de jeu vidéo. De plus, ces termes sont récurrents dans les jeux vidéo eux-mêmes, en particulier dans les réglages de ces jeux, qui permettent de modifier la façon dont l'environnement virtuel s'affiche à l'écran :



Inutile de revenir sur le gros point fort du titre, **la mise en scène** est toujours aussi impeccable, diablement efficace même. Quoi qu'il se passe à l'écran, les **cadres** retranscrivent parfaitement l'action et dynamisent le tout au point d'avoir l'impression de se prendre une vraie claque à chaque mouvement ou fusillade. (« Preview X06 : Gears of War », *Jeuxvideo.com*, 2006, c'est nous qui soulignons)

World of Warcraft (Blizzard, 2004), réglages en jeu de la caméra

S'il n'existe pas de caméra à proprement parler lorsqu'il s'agit de jeu vidéo, certains n'hésitent pas à explicitement faire référence à la liberté du joueur de choisir ce qu'il juge être le plus important à afficher à l'écran à un moment donné d'une expérience de jeu comme relevant du contrôle d'une caméra. Ainsi, dans le tutoriel – un « niveau » de jeu dont le décor est un plateau de tournage – du jeu *Fahrenheit*, développé par le studio Quantic Dream et publié en 2005, le principal développeur du jeu – et son « réalisateur » –, David Cage, fait fi d'un éventuel quatrième mur pour expliquer directement au joueur, « face caméra », comment contrôler les différents avatars du jeu, mais aussi comment utiliser les différentes caméras de ce même jeu :



« Tutoriel », *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005)

Plateau de tournage. Premier jour de tournage.

Bonjour, je m'appelle David Cage, je suis le scénariste et le réalisateur de Fahrenheit. Je vais rapidement vous expliquer deux ou trois petites choses avant de commencer. [Pour observer votre environnement] vous aurez la possibilité de contrôler directement les caméras. Allez-y, essayez.

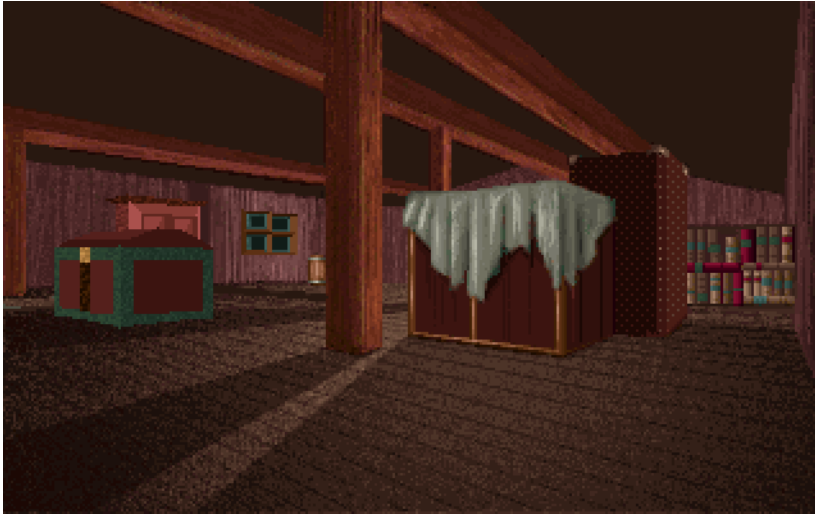
Utilisez les touches L et R pour contrôler la caméra [...] (David Cage, *Fahrenheit*, 2005)

Cependant, en matière de jeu vidéo, si c'est le plus souvent le joueur qui fait usage de la caméra, que lui revient la tâche de cadrer les éléments et événements en jeu de la façon la plus adéquate, afin de voir ce qu'il souhaite le plus regarder, ou pour pouvoir se concentrer sur un élément avec lequel il peut interagir en particulier, il n'en est pas toujours ainsi. Certains jeux ont la particularité de ne pas donner au joueur la liberté de décider eux-mêmes de ce qui est visible à l'écran de l'environnement virtuel dans lequel son avatar évolue. C'est le cas dans nombre de jeux vidéo



Pac Man (Iwatani, 1980)

relativement anciens dans lesquels l'entièreté de l'environnement dans lequel le joueur est invité à agir est toujours montré à l'écran, comme dans *Pac Man* par exemple (Midway, 1980). C'est également le cas pour des jeux vidéo dans lesquels l'espace de jeu est pourtant plus vaste, comme ceux issus de la première trilogie *Alone in the Dark* par exemple, des jeux développés par le studio Infogrammes et publiés entre 1992 et 1994 et dans lesquels les divers « plans de caméras », grâce auxquels le joueur perçoit cet espace, sont fixes :



Un des premiers tableaux d'*Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)

De telles caméra fixes, qui ne suivent pas automatiquement l'évolution de l'avatar incarné par le joueur, ne montrant toujours qu'une partie de l'environnement dans lequel ce dernier évolue, ont pour effet principal dans le cas d'*Alone in the Dark* de créer du suspense – divers ennemis et dangers pouvant, par exemple, rester « hors cadre » jusqu'au dernier moment.

À ces deux possibilités de monstrations s'en ajoute une troisième : celle de faire constamment osciller la responsabilité du cadrage de l'image entre le joueur et le programme informatique. Cette dernière possibilité est présente dans de nombreux jeux dans lesquels la caméra n'est pas principalement contrôlée par le joueur – une caméra qui suit l'avatar du joueur étant l'exemple le plus répandu – pour permettre à ce dernier de pouvoir à tout moment se faire une idée de l'environnement qui l'entoure, en basculant vers une vue subjective en pressant un bouton par exemple. Dans de tels jeux, c'est donc le joueur qui peut choisir de « forcer » le jeu à lui laisser diriger pendant un moment plus ou moins long la caméra, programme informatique et utilisateur se partageant ainsi la responsabilité de ce qui apparaît à l'écran. Cependant, sur le plan de qui contrôle ce qu'il y a à voir à l'écran, certains jeux adoptent sur une toute autre approche, laissant le joueur libre de cadrer lui-même l'image, mais lui retirant par moments cette possibilité, le contraignant alors à regarder ce qu'il convient de voir. L'émergence de tels passages durant lesquels le joueur n'est momentanément plus celui qui choisit ce qu'il y a à voir à l'écran est à relier à la notion de jeu « scriptés » déjà abordée dans la première partie de ce travail :

Enfin, la disparition progressive des cinématiques, notamment dans les FPS, se fait au profit d'événements qui arrivent dans le jeu, sans rupture sémiotique, un immeuble qui s'effondre alors que le joueur tue des ennemis, l'arrivée d'un hélicoptère, etc. Ces événements dit « scriptés » puisque générés par le programme et venant affecter la situation de jeu en temps réel ont la particularité d'être des séquences de jeux plus dirigistes, parce qu'elles renseignent sur l'avancée de l'histoire, et sont des marqueurs de la progression narrative. (Mauco, 2012 : 708)

Ce que décrit ici Olivier Mauco se remarque aisément dans les jeux *Call of Duty* les plus récents, et en particulier de ceux qui forment la trilogie *Modern Warfare*. Si ces jeux ne sont pas les seuls à posséder cette particularité, il convient néanmoins de s'attarder sur les moments qu'ont choisis les développeurs de ces derniers pour « reprendre » le contrôle de la caméra au joueur. Il existe ainsi de nombreuses occurrences de telles reprises en main de ce qui s'affiche à l'écran dans les trois jeux *Modern Warfare*, celles-ci peuvent se regrouper dans trois catégories différentes. La première relève des images qui illustrent une notion de camaraderie et d'entraide face au danger (voir images 44 à 46 en annexe). La seconde concerne quant à elle des moments de l'expérience *Modern Warfare* durant lesquels un personnage, qu'il soit incarné par le joueur ou non, est mis à mort ou manque de l'être (images 47 à 54 en annexe). Enfin, la troisième catégorie de ces occurrences de reprise en main de la caméra par le jeu est celle des moments durant lesquels le joueur est « contraint » de contempler un événement qui sort de l'ordinaire, alors que rien n'empêche a priori l'avatar incarné par le joueur de se mouvoir comme il l'entend et de porter son regard où il le souhaite. C'est autant le cas lorsqu'il s'agit de prendre la mesure d'un désastre ou d'une catastrophe en particulier (voir images 14, 16, et 55 à 60 en annexe), que lorsque les forces militaires alliées entreprennent une action spectaculaire (images 61 à 63 en annexe).

Ces reprises en main, qui s'apparentent à de très courtes scènes cinématiques, ou à des « micro-événements » pour reprendre l'expression utilisée par Matthieu Letourneux (2005 : 197) sont très nombreuses dans les trois jeux sur lesquels porte principalement ce travail. De plus, à ces quelques passages de l'expérience de *Modern Warfare* durant lesquels le joueur ne contrôle momentanément plus la caméra s'en ajoutent de nombreux autres, moins spectaculaires sur le plan de ce que l'on aurait appelé les « effets spéciaux » s'il s'agissait ici de cinéma, mais aussi de moindre importance pour l'avancée du récit de ces jeux. Ainsi, il n'est pas rare que ce qui est visible à l'écran soit (en)cadré de façon automatique lorsque l'avatar incarné par le joueur entre ou sort d'un véhicule par exemple. Cependant, les quelques images que nous avons reproduites en annexe ont toutes en commun d'être des suspensions du contrôle de la caméra par le joueur parmi les plus longues, en plus d'être des

passages clefs du récit *Modern Warfare*.

Ces passages durant lesquels le choix de ce qu'il y a voir durant l'expérience de jeu *Modern Warfare* n'est plus confié au joueur, relèvent d'éléments scripturaux de type scénaristique – que nous avons défini dans la première partie de ce travail. Ainsi, c'est la simple présence du joueur à un endroit donné de l'espace de jeu, ou encore la précédente complétion d'un élément scriptural préfabriqué qui marque le début de cette reprise en main de la caméra par le programme informatique. En cela, ces passages si particuliers de l'expérience de jeu *Modern Warfare* sont comparables à des cinématiques ou *cutscenes* « classiques », à quelques différences près. La première de ces différences est qu'il n'est pas possible de « passer » ces instants durant lesquels le jeu cadre les événements à l'écran, en appuyant sur un bouton, à l'image des différents *briefings* des diverses missions des trois jeux *Modern Warfare* auxquels le joueur peut se soustraire en appuyant sur une touche de son périphérique de contrôle. La seconde différence, de taille, est qu'en choisissant à la place du joueur ce qu'il convient de voir à un moment précis de l'expérience de jeu, les développeurs de ces jeux parviennent à mettre en avant certains aspects du récit de ces jeux, certains développements de l'intrigue et péripéties, plutôt que d'autres.

Ainsi, en plus de comporter des éléments visuels venant compléter et renforcer des éléments de discours du texte en jeu, ces images cadrées indépendamment de la volonté du joueur, en transformant momentanément une expérience ludique en expérience filmique, appuient d'autant plus certains aspects du récit de la trilogie du jeu qui nous occupe ici. Il ne nous semble pas anodin que la majorité de ces reprises en main de ce qui transparait à l'écran concernent des péripéties du récit relevant de la camaraderie et de l'entraide, d'actions de grande ampleur, mais également de la mise en scène – et non plus simplement en images – de catastrophes ainsi que de mises à mort. Sur ce dernier point, il nous semble intéressant de noter que le joueur, comme les quelques images précédentes le montrent, soit dans les jeux *Modern Warfare* constamment ballotté entre la mort d'avatars incarnés – qu'il n'est pas possible d'éviter puisque relevant d'éléments scripturaux scénaristiques rompant le lien cybernétique entre jeu et joueur – et des sauvetages *in extremis* appartenant à la même catégorie d'éléments scripturaux. Les différents avatars incarnés par le joueur au fil de l'aventure *Modern Warfare* semblent ainsi toujours avoir besoin d'aide, pour se relever ou ne pas chuter vers une mort certaine notamment. De plus, lorsque le fait d'incarner ces avatars ne

permet plus de faire avancer le récit dans la direction choisie par les scénaristes de ces jeux, ces avatars sont invariablement mis à morts. Et si le décès de l'avatar incarné par le joueur durant une des missions de ces jeux n'est toujours que temporaire lorsqu'il est le résultat des actions du joueur – ce dernier recommence une partie plus ou moins grande de la mission durant laquelle son avatar s'est fait tuer –, lorsqu'un tel décès a lieu durant l'une de ces séquences scriptées pendant lesquelles le contrôle de la caméra n'est plus confié à l'utilisateur, il est alors irrévocable. Devenu inutile, l'avatar incarné par le joueur disparaît du récit *Modern Warfare* qui continue de progresser sans lui.

Ces mises à morts à l'occasion de tels passages de jeu durant lesquels le joueur se trouve amputé de la majeure partie de ses capacités d'interaction avec le jeu, lorsqu'elles ne sont pas évitées de justesse grâce à l'intervention d'un autre personnage, sont toujours le fruit des actions d'un seul homme : l'antagoniste principal de l'un des trois jeux *Modern Warfare*. Ainsi, nombre de ces scènes durant lesquels l'utilisateur devient momentanément spectateur renforcent le thème déjà développé par le texte en jeu du potentiel danger de quelques individus déterminés à nuire par tous les moyens aux États-Unis en particulier et à la paix dans le monde en général. Au-delà d'une éventuelle frustration pour l'utilisateur qui aurait pu s'attacher à l'un des avatars qu'il contrôlait jusque-là, cette récurrence de passages durant lesquels le joueur, dans l'incapacité d'interagir avec son environnement virtuel, voit son avatar être ballotté entre sauvetages et mises à mort, sur lesquels il n'a aucun contrôle, semble lui rappeler constamment qu'il ne s'agit pas tant pour lui dans les jeux *Modern Warfare* de participer à la construction d'un récit, que de suivre ce dernier, à l'image d'un utilisateur de contenu non-ergodique. Deux séquences de jeux de la trilogie *Modern Warfare* sont à cet égard révélatrices : le début de la mission « Second Sun » du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2*, et la mission intitulée « Davis Family Vacation » du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Dans ces deux missions – nous choisissons ici de considérer le début de la mission « Second Sun » comme une séquence de jeu discrète plus que comme une introduction, comme le découpage en mission du jeu le suggère pourtant –, les objectifs, ou consignes, donnés par d'autres personnages au joueur durant ces passages sont relativement similaires :

Contrôle SSI : Répondez, Sat1 [l'astronaute incarné par le joueur]. Ici
Contrôle SSI. Houston veut des images de la caméra de votre casque, à
vous.

Contrôle SSI : Ils veulent que vous regardiez vers la face cachée de la Terre.
Cherchez à l'horizon, à environ 15 degrés à l'est des panneaux solaires
tribord.

Contrôle SSI : **Sat1, regardez un peu plus vers la droite. [...]**

Contrôle SSI : C'est bon, SAT1, on reçoit vos images. Houston, vous les recevez ?

Commandement Houston : Bien reçu SSI. Les images de SAT1 sont nettes. SAT1, continuez à suivre l'ennemi. On va étudier ça, restez en attente. (« Second Sun », *Call of Duty: Modern Warfare 2*, c'est nous qui soulignons)

Mrs. Davis: Bien compris ? Ça enregistre là ? Alors. Voilà, c'est notre troisième jour à Londres, et aujourd'hui... Sarah, dis à papa où on va.

Sarah: On va voir Big Ben !

Mrs. Davis: C'est ça ! Big Ben ! Oh regarde chérie, le voilà.

Mrs. Davis: Chéri, tu filmes toujours ?

Mrs. Davis: Allez, viens plus près. [...]

Mrs. Davis: Chéri, tu vas tout rater. (« Davis Family Vacation », *Call of Duty: Modern Warfare 3*, c'est nous qui soulignons)

Durant la « mission » « Second Sun », il s'agit pour le joueur de se faire caméraman et de cadrer l'image sur l'explosion d'une ogive nucléaire au-dessus de la côte Est des États-Unis. Pour ce faire, l'astronaute incarné par le joueur retransmet les images de ce qu'il voit par l'intermédiaire d'une caméra fixée sur son casque, et dont le champ de vision correspond à celui de son regard. Si d'aventure le joueur décide de ne pas obtempérer, l'un des autres personnages se contente de répéter une ligne de dialogue l'enjoignant à le faire – soulignée dans la citation précédente. Le joueur se retrouve alors dans une position délicate dans laquelle il s'agit pour lui soit de se plier aux consignes données par un autre personnage, soit de voir la progression du récit *Modern Warfare* stagner jusqu'à ce qu'il s'exécute. Lorsque l'avatar incarné par le joueur cadre avec sa caméra emportée l'endroit indiqué, il assiste alors à l'explosion d'une ogive nucléaire au-dessus des États-Unis. Si, pour autant, le joueur décide de ne cadrer que brièvement l'image là où il le lui est demandé, pour ensuite s'en détourner, le jeu prend alors le relais en forçant le cadrage des images en jeu sur l'explosion. Le souffle provoqué par l'explosion désarçonne le personnage incarné par le joueur qui est de surcroît blessé par des débris de la station spatiale internationale, également soufflés par l'explosion (image 64 en annexe). Dans la mission « Davis Family Vacation », le joueur incarne une nouvelle fois un avatar muni d'une caméra. Il s'agit cette fois du personnage de Mr. Davis qui s'apprête à filmer sa femme et sa fille devant le monument londonien Big Ben. Comme dans le cas de l'astronaute brièvement incarné durant la mission « Second Sun », et comme dans le reste des trois jeux *Modern Warfare*, ce que filme la caméra correspond au champ de vision du personnage incarné. À l'instar des injonctions qui ne cessent que lorsque le joueur

obtempère dans le cas de « Second Sun », si le joueur décide de ne pas cadrer l'image au bon endroit, le personnage de Mrs. Davis va alors répéter deux lignes de dialogues en boucle – soulignées dans l'extrait ci-dessus –, jusqu'à ce que le joueur se résigne à faire progresser le récit *Modern Warfare* en obtempérant. Une fois que le joueur s'est exécuté, il assiste à l'arrivée d'un camion piégé qui s'arrête à quelques mètres de Mrs. Davis et de la petite Sarah, avant d'exploser, tuant sur le coup le caméraman amateur et sa famille. Mr. Davis ayant été tué par l'explosion, la caméra continue de tourner mais devient alors fixe, et fort logiquement incontrôlable par le joueur (image 65). Il convient de noter qu'en raison du contenu de cette scène, le joueur doit confirmer au début du jeu, mais également juste avant de commencer la mission précédente, « Mind the Gap », qu'il désire bien que cette scène fasse partie de son expérience de jeu.

Si ces deux séquences de « jeu » ne consistent pas à proprement parler en une perte de contrôle de la caméra, et donc de ce qui est du ressort du cadrage de l'image par le joueur, l'esprit reste le même puisque, sous peine de voir s'arrêter la progression du récit, celui-ci n'a plus que comme seul et unique objectif que de centrer la caméra sur l'événement qu'il convient d'afficher sur son écran. Ces séquences auraient pu faire l'objet de cinématiques, ou être intégrées aux divers *briefings* qui parsèment les jeux *Modern Warfare*, mais les développeurs ont décidé de mettre à contribution le joueur en l'incitant à devenir lui-même l'instrument de l'avancée du récit. Ainsi, si le joueur ne perd pas le contrôle de la caméra, l'image devient à l'inverse, dans ces deux cas, la seule et unique chose avec laquelle il peut interagir. Il nous semble donc opportun de nous interroger sur la qualité ludique de ces deux séquences. Pour reprendre les termes employés par Markku Eskelinen, il s'agit ici pour le joueur de configurer – l'image – afin de pouvoir interpréter ce qu'il y a à voir à l'écran, un cheminement qu'Eskelinen considère comme relevant de l'art, par opposition au jeu. En supprimant momentanément toutes les actions que le joueur peut faire faire habituellement aux avatars qu'il contrôle (courir, sauter, tirer, actionner, etc.), le jeu devient film, un « film dont vous êtes le héros », ou plus exactement un « film dont vous êtes le caméraman ». Il est intéressant de noter que ces deux séquences ont en commun la même issue pour les personnages incarnés par le joueur : ils meurent après avoir montré ce qu'il y avait à voir, après avoir accompli leurs missions qui, si elles semblent marginales à l'aune de ce que les autres avatars incarnés au fil de ces jeux accomplissent par l'intermédiaire du joueur, n'en restent pas moins primordiales sur le plan de la compréhension du récit *Modern Warfare*.

Ainsi, le personnage de SAT1, témoin de l'explosion nucléaire au-dessus des États-Unis dans le deuxième jeu *Modern Warfare*, meurt à la suite du souffle d'une explosion alors qu'il se trouve dans l'espace, où il n'y a pas d'air, et où, à l'évidence, il ne saurait y avoir un tel déplacement d'air. Mais qu'importe, SAT1 a accompli son devoir : être incarné suffisamment longtemps pour être sûr de montrer à l'utilisateur ce qu'il était important de voir, et devenu inutile, il disparaît.

Si ce procédé est plus fin que les divers moments de l'expérience de jeu *Modern Warfare* durant lesquels il ne s'agit plus de jouer mais de regarder des événements que le jeu choisit de mettre en avant (durant les *briefings* en particulier), la volonté des développeurs de souligner des aspects en particuliers des péripéties de ce récit en faisant brièvement basculer le rôle de l'utilisateur de joueur à spectateur – plus ou moins actif – n'en reste pas moins la même. Ainsi, en plus de renforcer des éléments du discours du « comme si » mis en place sur le plan du texte en jeu, nombre d'images des trois jeux *Modern Warfare* s'imposent comme de véritables séquences filmiques qui insistent sur ces éléments. Qu'il s'agisse de séquences réduisant la place du joueur à celle de caméraman, ou à celle de spectateur, elles partagent la volonté de mettre, de force, le jeu entre parenthèses, pour mieux montrer et faire comprendre au joueur l'intrigue et les péripéties du récit. De telles supplantations du ludique par le filmique ne sont pas le seul apanage de la série de jeux vidéo au cœur de ce travail de thèse. Ainsi, certains acteurs du jeu vidéo ont pu faire part de leur agacement en ce qui concerne une certaine tendance à multiplier les *cutscenes* dans certains jeux, comme Patrick Redding, *game designer* et *narrative designer* au studio de développement Ubisoft Montréal à propos du jeu *Metal Gear Solid 2* par exemple :

Ce qui n'a pas été universellement apprécié [dans *Metal Gear Solid 2*] c'est le fait que l'histoire cesse de déplacer le point de vue du joueur entre Snake et Raiden [deux personnages en jeu] ; **les scènes cinématiques bien trop longues et exaspérantes** – intéressantes en elles-mêmes parce que les développeurs avaient travaillé très dur pour créer une consistance visuelle entre les cinématiques et le reste du jeu, mais ils ne se sont pas autant inquiétés du fait de **priver le joueur de contrôle pendant de longues minutes** ; et des dialogues en jeu qui n'avaient de cesse de perturber l'expérience de jeu [...] en plus de s'éterniser. (Redding, 2007)¹²⁶

¹²⁶ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « What wasn't so universally well-loved [in *Metal Gear Solid 2*] was a story that jarringly shifted the player perspective from Snake to Raiden [two ingame characters]; **maddeningly overlong cut-scenes** – interesting in itself because the developers worked very hard to create visual consistency between the cinematics and the rest of the game, but weren't as concerned with **taking control away from the player for minutes at a stretch**; and extremely disruptive in-game dialogues [...] that dragged on and on. »

Si les développeurs des jeux *Modern Warfare* n'ont eu que peu recours à ce type de longues cinématiques venant entrecouper des séquences de jeu, les brèves mais nombreuses reprises en main de la caméra qui parsèment ces jeux remplissent ici la même fonction, et peuvent se montrer tout aussi désagréables pour le joueur lorsqu'elles se multiplient. Amputer ainsi le joueur d'une partie ou de la totalité de ses capacités de contrôle de ce qui s'affiche à l'écran permet de cadrer une image et de faire une mise au point sur un événement en particulier. Cela permet également de faire disparaître l'arme tenue en main par l'avatar incarné par le joueur, qui en dehors de ces passages filmiques, est toujours visible à l'écran, donnant ainsi plus de place à l'écran aux événements et péripéties du récit *Modern Warfare*, et moins à ce que l'avatar contrôlé par le joueur manie ou à ce qu'il doit faire. Ces reprises en main visent à transmettre plus efficacement un discours politique et idéologique du « comme si » qui, sans cela, se serait cantonné à n'être que suggéré par le texte et les décors en jeu.

Les jeux *Modern Warfare* ne sont pas les seuls à mettre en images un contenu aux résonances politiques plus ou moins grandes, voire étonnantes. Ainsi, par exemple, le jeu vidéo *Ganbare Gorby* (Sega, 1991) propose au joueur d'incarner Mikhaïl Gorbatchev, alors président de l'U.R.S.S. Dans ce jeu, le but est de s'introduire dans des usines pour y dérober nourriture, médicaments, et consoles de jeu, afin de les distribuer à une population qui semble en avoir cruellement besoin :



Un écran de jeu, et une scène cinématique de *Ganbare Gorby* (Sega, 1991) (source image : VGjunk.com)

Cependant, rares sont les jeux dans lesquels, comme dans les trois jeux *Modern Warfare*, la mise en scène de ce qui s'affiche à l'écran prend autant d'importance dans l'ensemble de l'expérience de jeu, aussi bien entre les niveaux de jeux à travers les différents *briefings*, que

lors des nombreux micro-événements filmiques qui interrompent l'action pour mieux montrer tel ou tel élément de décor au joueur. Ainsi, les développeurs de ces jeux, en plus d'y faire figurer un contenu aux résonances politiques plus ou moins explicites, se sont ainsi assurés que les joueurs ne pourraient passer à côté du contenu visuel de ces jeux et du discours de défiance qu'il accompagne à travers ces mises scène tout autant qu'en images. Que cela concerne les scènes cinématiques, les décors des différentes missions, les instants durant lesquels l'image est cadrée automatiquement, ou encore les quelques passages qui ne consistent pour le joueur qu'à n'être plus qu'un cadreur, les images et les scènes qui sont visibles à l'écran durant l'expérience de jeu *Modern Warfare* ont toutes en commun de faire partie intégrante de la transmission par ces jeux d'un discours de « comme si » qui oscille sans cesse entre peurs réelles ou fantasmées, et valorisation de l'engagement militaire.

Au-delà d'une telle convergence des moyens visuels pour transmettre un certain discours, la particularité de la trilogie de jeux vidéo au cœur de ce travail de thèse de proposer des séquences dans lesquelles le joueur tient une place de caméraman nous amène à nous poser la question de ce en quoi consistent ces cybertextes que sont les jeux *Modern Warfare*. Cette question a déjà été soulevée en ce qui concerne les cybertextes en général par Espen Aarseth, ce dernier, décrivant le tiraillement entre l'interaction que ces textes proposent et le contenu que ceux-ci peuvent chercher à transmettre :

Les tensions à l'œuvre dans un cybertexte, sans être incompatibles avec celles du désir de narration, représentent également quelque chose d'autre : une lutte non seulement sur le plan de la perspective d'interprétation mais aussi pour le contrôle narratif. [...] Dans certains cas [...] l'aspect coercitif et manipulateur [d'un cybertexte] est réel. (Aarseth, 1997 : 4)¹²⁷

Puisque l'intérêt même d'un jeu vidéo – par rapport à une simple vidéo – réside dans les capacités d'interactions que l'utilisateur peut avoir avec ce qui s'affiche à l'écran, les diverses reprises en mains de la caméra en jeu, ainsi que les missions de la trilogie *Modern Warfare* qui transforment le joueur en cadreur, remettent en question la place dévolue à l'utilisateur de ces trois jeux. Au regard des techniques utilisées pour minimiser la liberté d'action et de cadrage du joueur, il nous apparaît que ces jeux visent plus à narrer une histoire et à transmettre un point de vue, qu'à faire jouer et interagir à l'intérieur d'un récit. La « lutte » pour le contrôle narratif mentionnée par Aarseth étant alors perdue pour le joueur. Si la

¹²⁷ Notre traduction : « The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control. [...] In some cases [...] the aspect of coercion and manipulation [of a cybertext] is real. »

question de la place dévolue au joueur par rapport aux trois productions *Modern Warfare* et de la « lutte » pour le contrôle narratif se pose dans le cas des passages les plus filmiques de ces jeux, elle peut également être posée en ce qui concerne les séquences de jeu qui forment le gros de l'expérience que ces jeux proposent. C'est sur ce point que nous nous penchons dans la sous-partie suivante de ce travail de thèse, consacrée au discours décelable dans les particularités sur le plan ludique des trois jeux vidéo *Modern Warfare*.

DISCOURS LUDIQUE

Nous avons pu dans la première partie de ce travail reprendre les concepts de scriptons et textons d'Espen Aarseth et y rajouter ceux d'éléments préfabriqués, complétés et scénaristiques dans le but de pouvoir mieux cerner ce qu'il est attendu de la part du joueur et la manière avec laquelle les actions de ce dernier sont cadrées dès la conception d'un jeu vidéo. D'autres ont pu utiliser des concepts différents à ce sujet, comme ceux des catégories de l'acte de faire de Greimas, en particulier celles du devoir-faire et du pouvoir-faire (Genvo, 2009), ou encore des lois de l'art dramatique (Crawford, 2003). Ces diverses méthodes ont en commun de viser à analyser – voire à remettre en question – la place du joueur dans ces cybertextes particuliers que sont les jeux vidéo.

Pour décrire et comprendre au mieux la nature et les mécanismes de transmission du discours dans les jeux *Modern Warfare*, nous nous référons à la typologie mise en place par Gonzalo Frasca dans son article « Simulation versus Narrative » (Frasca, 2003 : 232-233). Cette typologie distingue trois composantes principales de la simulation – dont le jeu vidéo fait partie – au niveau desquelles la véhiculation d'une idéologie est décelable. La première de ces composante est celle des choix effectués par une équipe de développement en ce qui concerne la représentation d'événements, c'est ce sur quoi nous nous sommes déjà penché au début de cette partie et que nous avons dénommé « discours de l'image ». Gonzalo Frasca donne dans son article l'exemple du jeu *Under Ash* (Dar Al Fikr, 2001), un jeu qui propose au joueur d'incarner un avatar palestinien combattant des militaires israéliens. Si les règles de ce jeu ne diffèrent que relativement peu par rapport à des jeux de guerre « classiques » – occidentaux –, ce sont les particularités de *Under Ash* en ce qui concerne la représentation des décors et des ennemis qui dénotent d'une idéologie fondamentalement différente d'un jeu comme *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Les deuxièmes et troisièmes composantes décrites par Gonzalo Frasca en ce qui concerne les rapports entre idéologie et simulation sont les possibilités de manipulation des règles d'un jeu par son utilisateur, et le but d'un jeu, ce que le joueur « doit » faire pour parvenir au bout d'une expérience de jeu. Cette distinction peut être rapprochée de celle faite entre le pouvoir-faire et devoir-faire (Greimas, 1966), ou encore entre *paidia* et *ludus* (Caillois, 1958). Ce sont sur ces deux derniers niveaux de l'idéologie de la simulation telle qu'elle est conçue par Gonzalo Frasca que les pages suivantes de ce travail qui portent sur le « discours ludique » des jeux *Modern Warfare* se penchent plus

particulièrement. À ces trois composantes ou niveaux d'idéologie, Gonzalo Frasca y ajoute une quatrième : les « méta-règles », à savoir la possibilité accordée par le ou les développeurs d'une simulation à l'utilisateur de cette simulation de pouvoir en modifier les règles. Que ces modifications soient cosmétiques ou plus importantes, elles demeurent une possibilité offerte par l'équipe de développement d'un jeu et encadrée par elle, et non une totale liberté de modification pour l'utilisateur. Dans le cas des jeux *Modern Warfare* en général et de la partie « solo » de ces jeux qui nous intéresse dans ce travail, ces possibilités de modifications sont inexistantes et nous n'aborderons donc pas ce point dans les pages suivantes.

Dans ce dernier tiers de la deuxième partie de ce travail de thèse, nous nous pencherons plus avant sur la place du joueur face aux jeux qui composent notre corpus, et en particulier sur la manière dont cette place a été pensée et conçue par les créateurs de ces jeux. Pour ce faire nous étudierons des éléments de jeux correspondant aux deuxièmes et troisièmes niveaux décrits par Gonzalo Frasca, les possibilités de l'utilisateur et les buts des jeux *Modern Warfare*. Nous commencerons par une réflexion sur le joueur en tant qu'utilisateur agissant, nous poursuivrons par une étude des éléments scripturaux et de la rhétorique procédurale de certaines séquences des jeux *Modern Warfare*, avant de nous pencher sur le système de règles qui régissent le *gameplay* des séquences de combat des jeux *Modern Warfare*.

LA PLACE DU JOUEUR PAR RAPPORT AU RECIT EN JEU

Dans la première partie de ce travail nous avons pu établir que les jeux ne sont pas *que* des récits transmis par l'intermédiaire de jeux vidéo, comparables à des histoires habillées d'effets visuels toujours plus prenants et photoréalistes. Nous avons pu également démontrer que les jeux vidéo ne sont cependant pas *que* des expériences ludiques, mais qu'ils sont créés, et consommés comme des histoires, à l'exception notable de quelques rares jeux comme *Tetris* ou *Gnometris*, comparables à des œuvres d'art abstrait, c'est-à-dire des programmes informatiques qui s'apparentent plus à des puzzles électroniques complexes qu'à des jeux vidéo, et en particulier à des jeux vidéo modernes. L'enjeu n'était pas de prendre parti dans une querelle déjà ancienne entre les plus fervents défenseurs d'une étude des aspects les plus spécifiques des jeux vidéo et les autres, mais bien de considérer ces jeux dans leur globalité. Étudier de tels objets sans s'attarder sur ce qu'ils « disent » et donnent à voir aux joueurs apparaît comme une entreprise aussi peu sensée que d'analyser un film en s'intéressant uniquement à la manière dont les différentes scènes de ce film ont pu être montées par exemple. C'est pourquoi dans la deuxième partie de ce travail, nous avons pu nous pencher à nouveau sur comment nous pouvons considérer l'objet jeu vidéo, en prenant le parti de ne pas vouloir établir de hiérarchie entre leurs différentes composantes visuelles, narratives, et ludiques ; fictionnelles et fonctionnelles.

Cela étant dit, si les jeux vidéo sont donc bien (entre autres choses) des récits, peut-on considérer le consommateur de ces jeux comme étant un lecteur en plus d'être, à l'évidence, un joueur ? Pour répondre à cette question il nous faut au préalable définir la place du joueur par rapport à l'objet jeu vidéo. Ce consommateur particulier qu'est le joueur n'est-il qu'un simple presseur de boutons ? Un spectateur de film amélioré auquel on aurait confié une manette ou un clavier pour qu'il puisse numériquement « tourner les pages » du jeu vidéo qu'il vient de se procurer ? Ou au contraire, le joueur aurait-il un rôle plus important à endosser que celui de simple spectateur dont la manette aurait remplacé la télécommande ? Une telle question est loin d'être une simple question de forme étant donné que l'enjeu premier de ce travail est de démontrer le travail politique et idéologique effectué par les jeux de notre corpus, travail dont le joueur est en partie responsable, voire complice (Juul, 2013 : 112-117). Proposer une histoire à lire ou à regarder diffère grandement de ce que les jeux vidéo proposent : participer activement au déroulement et par là même à la construction d'un

récit, et, dans les jeux qui nous occupent ici, à la construction d'un discours.

La supposée passivité du lecteur et de l'action de lire a été battue en brèche il y a quelques temps déjà, par Roland Barthes notamment, qui a remis en question la représentation généralement établie de la lecture comme étant un acte qui serait second et subordonné à l'acte d'écriture :

Lire cependant n'est pas un geste parasite, le complément réactif d'une écriture que nous parons de tous les prestiges de la création et de l'antériorité. C'est un travail (ce pourquoi il vaudrait mieux parler d'un acte lexéologique – lexéographique, même, puisque j'écris ma lecture), et la méthode de ce travail est topologique : je ne suis pas caché dans le texte, j'y suis seulement irréparable [...] (Barthes, 1970 : 15)

Si lire est un travail, et sous-entend une subjectivité dans l'interprétation singulière de ce que Barthes appelle un texte « pluriel » (*Ibid* : 11) qu'en est-il alors en matière de jeu vidéo ? Dans de tels jeux il existe toujours une façon de jouer « parfaite » ou « idéale ». Une partie, ou une expérience de jeu plus longue, peut présenter pour le joueur de nombreuses difficultés, des aspects rébarbatifs. Ceci concerne en particulier les jeux de type *try and error* dans lesquels il convient pour le joueur d'apprendre par cœur l'emplacement des ennemis et des pièges qui sont mis sur son chemin, afin de les éviter ou de les combattre au mieux. Un jeu comme *Rick Dangerous* (Core Design, 1989) par exemple, propose au joueur une telle aventure pastichant les aventures d'Indiana Jones. Durant cette expérience de jeu telle qu'elle a été créée par les développeurs, il s'agit pour le joueur d'apprendre sur le bout des doigts l'emplacement des pièges et des différents antagonistes, ainsi que le comportement de ces derniers afin de tenter de parvenir à la fin du jeu. *Rick Dangerous* ne comporte pas de fonctionnalité permettant au joueur de sauvegarder sa progression, mais accorde néanmoins à celui-ci plusieurs « vies ». Par conséquent, même s'il perd la partie, le joueur voit son avatar réapparaître immédiatement, sans que le jeu ne prenne fin, ce qui rend la complétion du jeu plus aisée. La partie parfaite de *Rick Dangerous* existe, et certains joueurs prennent plaisir à s'entraîner sans relâche pour arriver à produire ce type de performance communément appelées des *superplays*. D'autres joueurs encore, programment leur ordinateur pour que celui-ci « joue à leur place » et puisse faire évoluer l'avatar qu'ils sont sensés incarner dans l'univers du jeu avec une précision et une dextérité que seule la programmation d'une machine rend possible. Dans les deux cas une telle entreprise est longue et ardue, et le plaisir ludique diffère grandement de celui du joueur occasionnel. Pour autant, ce qui nous intéresse plus particulièrement ici, c'est de nous pencher sur le récit qu'il pourrait être fait d'un de ces

superplays, en considérant le récit produit par telle partie extraordinaire. Pour le spectateur d'une telle partie parfaite, le jeu se retrouve réduit au rang de récit, et l'aspect ludique et ergodique de ce qu'il observe s'efface. Ce récit est idéal en cela qu'il est comparable à un récit plus traditionnel (un roman par exemple), mais aussi parce que les aléas inhérents à la pratique d'un jeu vidéo (*bugs*, erreurs, nécessité de comprendre à la fois les règles du jeu et la façon d'utiliser au mieux le périphérique de contrôle, c'est-à-dire l'aspect ergodique de ces jeux, mais aussi les potentiellement nombreuses morts de l'avatar et remises à zéro du jeu) en sont absents. Un tel récit, peut être interprété de différentes façons selon le « lecteur », mais il peut également être « écrit » de façon singulière suivant le narrateur d'une telle expérience de jeu. La même idée peut être appliquée en ce qui concerne le récit filmique. Il suffirait d'enregistrer une de ces parties parfaites, ou *superplay* pour se retrouver avec un film valable, composé d'un début, d'un milieu, d'une fin, et de nombreuses péripéties. Le résultat ne serait pas forcément un « film » très profond ou agréable à regarder, mais un film tout de même. Bien sûr, comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail, pour faire ce genre de manipulation, pour passer ainsi d'une partie parfaite à un récit littéraire ou filmique, il faut que le jeu en question ne soit pas résolument abstrait, comme *Tetris* et ses nombreux clones par exemples.

Ainsi, une partie de jeu vidéo, une expérience de jeu, peut être considérée comme un récit littéraire lorsque l'on y soustrait les composantes ludiques et visuelles, pourtant essentielles. De la même façon une telle expérience peut être « filmée » et ainsi devenir film. Or, un jeu vidéo n'est pas composé uniquement d'un récit ou d'images, comme nous l'avons vu précédemment, et de surcroît, si les parties idéales existent, elles ne forment qu'une microscopique minorité de toutes les expériences auxquelles il est possible de prendre part en tant que joueur. Si le lecteur de la version écrite d'une telle partie idéale, ou le spectateur d'un enregistrement d'une telle partie n'est pas un lecteur passif d'après Barthes, mais une entité agissante, effectuant un travail textuel, qu'en est-il du joueur qui est à la fois lecteur et spectateur du récit qui se déroule à l'écran, mais également acteur de celui-ci ? S'il possède en plus la possibilité d'interagir avec le récit, peut-on considérer qu'il est encore plus actif que le « simple » lecteur ou spectateur ? Une des façons d'aborder cette question de la place du joueur par rapport à l'objet jeu vidéo est de se pencher sur les notions de temps de l'action et de temps du récit en matière de jeu vidéo. Voici comment Christian Metz conçoit cette dichotomie :

Le récit est une séquence deux fois temporelle... : il y a le temps de la chose-racontée et le temps du récit (temps du signifié et temps du signifiant). Cette dualité n'est pas seulement ce qui rend possibles toutes les distorsions temporelles qu'il est banal de relever dans les récits (trois ans de la vie du héros résumés en deux phrases d'un roman, ou en quelques plans d'un montage « fréquentatif » de cinéma, etc.) ; plus fondamentalement, elle nous invite à constater que l'une des fonctions du récit est de monnayer un temps dans un autre temps.

La dualité temporelle si vivement accentuée ici [...] est un trait caractéristique non seulement du récit cinématographique, mais aussi du récit oral, à tous ses niveaux d'élaboration esthétique. [...] Le récit littéraire écrit est à cet égard d'un statut encore plus difficile à cerner. Comme le récit oral ou filmique ne peut être « consommé », donc actualisé, que dans un temps qui est évidemment celui de la lecture. (Metz, 1968 : 27)

La dualité et l'opposition entre les différents temps de l'action, ou de la « chose racontée », et celui du récit (filmique ou littéraire) peut-elle s'appliquer de la même façon à un jeu vidéo ? Existe-t-il une différence comparable en ce qui concerne les temps du signifié du signifiant, ou est-ce que le fait d'être acteur immédiat de l'action remet en cause cette dualité ? Avant de proposer une réponse à cette question, rappelons que certains chercheurs et commentateurs ont pu arguer que les spécificités du *medium* excluaient tout rapprochement avec ce type d'analyse. Sur ce point nous préférons ici adopter une position de l'entre-deux, en réaffirmant que les jeux vidéo sont ici considérés comme n'étant pas *que* des jeux, mais également des récits, constitués d'histoires, de discours, voire de messages, et bien sûr d'images. De surcroît, à la question de savoir si les jeux vidéo sont avant tout des récits, ou des jeux, le présent travail de thèse substitue la question du discours transmis par ces jeux. L'étude et la mise en lumière de ce discours intègrent des analyses à la fois du récit des jeux qui composent le corpus de thèse, mais également des images ainsi que des mécanismes ludiques de ceux-ci. Pour en revenir à la question des temps du récit et de l'action en matière de jeu vidéo nous prendront ici l'exemple de l'un des jeux de notre corpus : *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (et en particulier une partie parfaite de ce jeu) est donc un récit, avec sa situation initiale (les États-Unis et la Russie ne sont pas en guerre), son élément perturbateur (le corps de Joseph Allen est retrouvé sur les lieux d'un massacre terroriste perpétué à l'aéroport fictif de Zakhaev), ses multiples péripéties (de façon générale tout ce qui va impliquer les divers avatars incarnés par le joueur par la suite) et sa situation finale (l'antagoniste principal est vaincu, les forces russes mises en déroute, justice a été faite et l'ordre est rétabli). Ce récit, même s'il est transmis par l'intermédiaire d'un jeu vidéo dans lequel le joueur intervient activement, est fixe. Ces différents éléments arrivent dans un certain ordre, immuable, et s'enchaînent de la même façon, et les éventuelles ellipses

narratives seront toujours les mêmes, que l'on ne joue qu'une seule fois ou que l'on recommence le jeu plusieurs fois. Cette immuabilité des événements se déroulant en jeu, du récit même du jeu, est commune aux trois jeux qui composent notre corpus.

Si le jeu se démarque du film ou du roman, c'est avant tout sur le plan de la complexité narrative, alors que dans de telles productions culturelles le lecteur ou spectateur « assiste » de façon relativement passive aux événements qui lui sont racontés (ce qui n'exclut pas des efforts noématiques, d'interprétation et de reconstruction du récit que nous avons pu mentionner dans la première partie de ce travail), que ce soit par l'intermédiaire de texte, d'image, ou bien des deux, le joueur a « un rôle à jouer » dans l'histoire. Ce faisant, il s'impose comme acteur de l'histoire (c'est ce qui fait la principale différence entre jeu vidéo et cinéma), mais aussi spectateur, voire narrateur dans la mesure où la façon de jouer transforme directement le déroulement du récit d'une part (dans ses détails notamment), et d'autre part du fait que ce récit peut être potentiellement raconté, *a posteriori*, à un tiers. La place du joueur par rapport au récit vidéoludique serait donc multiple. Pour poursuivre ce raisonnement nous prenons un exemple concret tiré du deuxième jeu de la trilogie *Modern Warfare*, celui de l'élément perturbateur évoqué plus haut. Dans la mission « No Russian », le joueur incarne Joseph Allen et doit suivre Makarov pour gagner sa confiance alors que celui-ci décime des civils dans un aéroport, le joueur peut entre autres :

- Suivre Makarov sans intervenir (la mission est un succès).
- Participer au massacre des civils, pensant que cela aidera à ne pas se faire démasquer (la mission est un succès).
- Se retourner contre Makarov et ses hommes, ne supportant plus ce spectacle (la mission est un échec).
- Ne rien faire du tout, le récit n'avance alors pas.

Dans tous les cas la mission commence et s'achève de la même façon (le personnage incarné par le joueur est démasqué, il est finalement tué par Makarov et laissé sur les lieux comme bouc-émissaire, étape incontournable du scénario de ce jeu), les possibilités décrites ici ne peuvent que s'inclure dans une trame narrative plus large, sans l'altérer de manière décisive. Dans les deux premiers cas, les actions du joueur, même si elles viennent s'insérer dans l'histoire, n'ont pas d'impact réel sur celle-ci, la mission sera toujours un succès, et sera toujours suivie du même *briefing* puis de la même mission suivante. Par contre, l'impact sur

le *récit* est important. Si le joueur n'intervient pas, il pourra toujours se demander s'il a été démasqué parce qu'il n'a pas participé au massacre, ou si l'histoire aurait pu être différente. De la même façon, s'il intervient, il pourra se demander si cela valait bien la peine de tuer tous ces civils, ce qui au final ne change rien à l'histoire. Ainsi, si la structure et le déroulement du récit restent inchangés, la façon dont ce récit pourra être raconté plus tard, ou le « film » tiré de l'enregistrement de cette portion du jeu en est transformé. Nous appelons ceci la « procédure » du récit vidéoludique – au sens de « comment le joueur *procède* pour progresser dans l'expérience de jeu ». Si le joueur décide de se retourner contre Makarov et ses hommes et tente de mettre fin à leurs exactions (le jeu s'arrêtant alors immédiatement), ce qui résulte en une fin prématurée du récit, ceci peut néanmoins constituer une histoire en soi : « je ne pouvais plus supporter tout cela alors j'ai tué Makarov, je n'ai pas réussi à infiltrer le groupe de terroristes, mais j'ai considéré que ce n'était pas le plus important », voilà ce que le joueur pourrait raconter à un tiers.

En ce qui concerne la notion de relative passivité du lecteur et du spectateur, il est déterminant ici de prendre en compte le fait que si le joueur ne parvient pas (que ce soit volontairement ou non) à faire ce qu'il est attendu de lui par ce programme informatique qu'est le jeu vidéo, l'expérience de jeu, et avec elle le récit, s'arrête abruptement. Être, par maladresse ou par choix, ce qu'Espen Aarseth qualifiait de « *unsuccessful user* » marque en matière de jeu vidéo la fin, le « *or some other situation* » évoqué par Eskelinen. Il n'y a pas ici de différence avec l'« utilisateur défaillant » d'un livre ou d'un film. Si l'on quitte la salle de cinéma avant la fin du film, l'expérience filmique s'arrête logiquement de façon abrupte. Même chose lorsque l'on égare un livre que l'on est en train de lire. Une action extranoématique peut mettre fin au récit, à l'expérience filmique littéraire ou vidéoludique. Mais à l'inverse, le lecteur ou le spectateur n'a pas *forcément* besoin d'accomplir des actions extranoématiques pour pouvoir accéder à la fin de l'histoire, ce qui le différencie du joueur, qui en plus d'être confronté au risque de perdre la partie, doit « bien jouer » pour espérer prolonger son expérience de jeu, et par là même, le récit qui est transmis par celle-ci. Ainsi, sur ce point au moins, le joueur semble plus actif que le lecteur/spectateur, parce qu'une erreur peut suffire à rompre le lien cybernétique qui relie l'utilisateur et le programme informatique qu'est le jeu, mettant fin à celui-ci. Dans les jeux au cœur de ce travail de thèse, comme dans tant d'autres, l'enjeu premier du jeu semble bien être celui de parvenir à progresser jusqu'au bout de l'expérience que ces jeux proposent. Pour autant, et comme nous l'avons vu dans la première partie de ce travail, les actions extranoématiques qu'un jeu vidéo présuppose, si elles engagent de façon

plus concrète le joueur que le lecteur ou le spectateur, sont pour les utilisateurs habitués à l'interaction vidéoludique à peine plus complexe que de tourner les pages d'un livre ou de déchiffrer ce qui se passe à l'écran.

Ce n'est à notre avis pas sur le plan de l'effort fourni concrètement, techniquement, par le joueur par rapport à celui fourni par le lecteur ou le spectateur que la différence entre ces deux catégories est la plus marquée, mais bien sur le plan des temps du récit et de l'action. La structure narrative des jeux *Call of Duty*, et des trois *Modern Warfare* en particulier, renvoie à l'immuable, au figé, en cela que le joueur n'a aucun impact décisif sur la structure du récit, ou même sur l'intrigue de celui-ci, faisant de ces jeux des expériences ludiques dites linéaires ou scriptées. Concernant celles-ci les seules possibilités du joueur sont de gagner ou de perdre, de « bien jouer » ou de se voir confronter au *game over*, au risque de devoir recommencer tout un pan du jeu, ce qui est rarement source de plaisir, pour pouvoir espérer enfin accéder à du contenu nouveau, voire à la fin du jeu et donc du récit. Pour autant, il existe une infinité de possibilités pour le joueur de s'insérer dans cette structure linéaire, figée. Pour reprendre l'exemple précédant, le joueur va-t-il tuer un civil, ou deux, ou aucun, ou le plus possible ? Va-t-il prendre son temps, ou au contraire se dépêcher ? Va-t-il utiliser telle ou telle arme ? Viser telle ou telle partie du corps de ses victimes, etc. ? Toutes ces possibilités, si elles ne sont que marginales au regard du déroulement du récit ou de la construction de l'intrigue, sont à considérer comme des actions possibles de la part du joueur. Ces actions, si elles ne peuvent pas changer radicalement le dénouement du récit, n'en sont pas moins des éléments constitutifs de ce dernier.

Ainsi, et c'est là la différence la plus importante entre les figures du lecteur et du joueur, en matière de jeu vidéo il existe une imbrication et une concomitance des temps du récit et de l'action, deux entités narratives à la fois distinctes et simultanées, et si la structure narrative du récit du jeu, l'intrigue, reste inchangée, les interactions du joueur impactent néanmoins à la fois l'action, et le récit. Temps du récit et temps de l'action ne sont plus alors deux éléments prenant vie l'un après l'autre, mais existant simultanément. Une telle coexistence est rendue possible par la nature du circuit cybernétique reliant joueur et jeu. Ce circuit, dans lequel les informations émises à la fois par le programme informatique et par l'apport du joueur via un périphérique de contrôle, est la source d'une interaction immédiate avec l'objet ludique, qui impacte simultanément ce qui est visible à l'écran, et le récit qu'il peut être fait de ce visible. Cette particularité du jeu vidéo par rapport aux productions culturelles racontant des histoires

de manière plus classique est qu'il est ici proposé à l'utilisateur de jeux vidéo de prendre part à un récit dont il participe lui-même à la création, mais également à un récit qui se fabrique en même temps qu'il est réceptionné par le joueur :

Ce qui caractérise un jeu, et plus généralement un système de réalité virtuelle, c'est le fait que l'image et le son doivent être fabriqués en temps réel, c'est-à-dire **au rythme de la perception du joueur**. La réalisation d'un film d'animation suit à peu près le même schéma ; mais, comme le spectateur n'intervient pas sur le film, il est possible de mettre plusieurs heures pour synthétiser quelques minutes de film. (Natkin, 2004 : 65, c'est nous qui soulignons)

La quatrième possibilité décrite plus haut concernant les façons pour le joueur de s'inscrire dans la mission « No Russian » du deuxième jeu *Modern Warfare* est intéressante à analyser dans cette optique. Si le joueur ne fait rien du tout, le jeu va « l'attendre » – les personnages contrôlés par le jeu, par l'ordinateur, vont même inciter verbalement le joueur à agir – ceci est somme toute assez normal, qu'y aurait-il à raconter dans un roman ou un film si le personnage principal ne faisait tout simplement rien ? Ceci nous semble être une preuve qu'action (du joueur) et récit (produit par le programme informatique qu'est le jeu vidéo) sont étroitement liés en ce qui concerne ces machines cybernétiques que sont les jeux vidéo. C'est l'apport du joueur, qui diffère par sa nature de l'apport d'un lecteur ou d'un spectateur, qui permet cette simultanéité des temps du récit et de l'action.

Nous pouvons alors éventuellement considérer que cet utilisateur particulier qu'est le joueur est alors l'un des acteurs du récit de *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Ceci est d'autant plus flagrant dans un jeu comme celui-ci qui propose au joueur d'incarner le personnage principal de l'intrigue, ou plutôt les personnages principaux. Que ce soit en détruisant des objectifs ou en exfiltrant des personnalités par exemple, les actions du joueur forment le cœur du récit et participent à la construction même de celui-ci, et bien souvent si le joueur n'agit pas, rien ne se passe. Le joueur est également narrateur, en ce sens que la façon dont il va agir est entièrement déterminée par lui (va-t-il éliminer cette patrouille ennemie ? Ou simplement la contourner ? voire de façon plus simple, le joueur va-t-il réussir à « gagner » le jeu ou non ? Avec facilité ou difficilement ?), et que cette façon d'agir va directement impacter le récit en cours. Enfin, le joueur est aussi observateur, spectateur, et ce sur de nombreux plans. Tout d'abord parce que « bien » jouer à un jeu comme *Call of Duty: Modern Warfare 2* présuppose de faire attention à ce qu'il se passe à l'écran, à ce que les personnages disent, aux conseils et consignes qu'ils prodiguent tout le long de l'expérience de jeu au joueur, mais également à la conséquence des actes effectués par l'avatar que contrôle le joueur. Si le joueur ne fait pas

suffisamment attention à tous ces éléments, il prend le risque de tout simplement voir son avatar mourir, et donc de perdre la partie, et lorsque cela arrive, le jeu et donc le récit s'arrêtent instantanément. Même si nous avons tous fait l'expérience de regarder quelqu'un jouer et de se dire qu'il ou elle était comme « absorbé » par le jeu, qu'il ou elle n'était plus ici, mais là-bas, le joueur est cependant un observateur avec toute l'extériorité que ce terme implique dans le sens où en plus de prendre part à l'histoire et à la façon dont celle-ci se déroule, il est également le spectateur ou le lecteur de cette histoire. Comme Barthes, le joueur « écrit sa lecture », ou plutôt ici joue son jeu.

Sur le plan de la narration, le jeu vidéo constitue donc une expérience hybride, qui diffère de celles déjà existantes, avec comme particularité première et déterminante celle de la place différente du joueur par rapport au récit, qui plus que « simple » spectateur ou lecteur, est une entité multiple, à la fois narrateur, acteur, et spectateur. En ce qui concerne l'impact sur le joueur de cet état de fait, l'implication de celui-ci dans l'histoire, et potentiellement dans le discours présent au cœur de cette histoire, s'en trouve renforcée. Ceci fait du jeu vidéo en général un *medium* inédit en ce qui concerne la transmission de messages, puisque le joueur participe à la création de ces messages, de par les actions qui sont attendues de lui par le jeu. Les péripéties de jeux comme ceux issus de la franchise *Call of Duty: Modern Warfare* peuvent être alors considérées comme d'autant plus intégrées par les utilisateurs qu'elles sont co-crées par eux, et pour peu que ces péripéties soient politiquement orientées, le discours véhiculé par cette co-création place le joueur dans la position hybride de récepteur et de créateur partiel de ce discours.

Pour autant, s'il nous semble que les jeux vidéo en général possèdent ces particularités sur le plan de la narration, les jeux *Modern Warfare* dont traite ce travail de thèse s'avèrent néanmoins minimiser les possibilités d'interaction à suffisamment de reprises pour que ceci puisse être considéré comme un choix de conception délibéré. Ainsi, si nous reprenons l'exemple déjà utilisé de la mission « No Russian » durant laquelle le joueur, parce qu'il est placé dans une situation délicate, hésite naturellement à accomplir les actions que les autres personnages semblent attendre de lui, rarement une expérience vidéoludique de jeu de tir moderne n'aura été aussi peu interactive. En effet, il convient d'ajouter à ce que nous avons pu décrire de cette mission en particulier du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2* que le joueur, contrairement à ce qui lui est possible de faire faire à son avatar durant la majeure partie des trois jeux *Modern Warfare*, ne peut ici ni courir, ni sauter durant cette mission. De

plus, il n'est pas possible de tirer sur les véritables ennemis (les membres de la cellule terroriste menée par Makarov que l'avatar contrôlé par le joueur a infiltrée), lorsque le joueur s'essaie à utiliser son arme sur ceux qui sont les vrais ennemis, il ne se passe tout simplement rien. S'il n'est pas possible de faire feu sur les sbires de Makarov durant cette mission, il est par contre possible de s'en prendre directement à ce dernier. Cependant, si le joueur décide de faire cela, celui-ci se retourne et, tout en étant invincible, tue l'avatar incarné par le joueur. La mission « No Russian » et le jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2* prennent fin, et le joueur désireux de parvenir au véritable terme du récit n'a plus qu'à recommencer en se pliant à une nouvelle règle du jeu, jusque-là tacite : « ne pas entraver les actions des terroristes ». Cette nouvelle règle fait d'ailleurs l'objet le cas échéant d'un message s'affichant au centre de l'écran (voir image 66 en annexe). Ce nouvel « encodage » pour reprendre les termes employés par Stuart Hall, établit ainsi de nouvelles « limites » et « paramètres au sein desquels les décodages opèrent » (2001 : 170), et rajoute plusieurs contraintes à l'expérience de jeu. Ainsi, si le joueur tente d'entraver le déroulement du récit *Modern Warfare* en voulant mettre fin au massacre de l'aéroport Zhakaev, il ne peut que perdre. La possibilité d'interaction consistant à tirer sur Makarov apparaît donc être en quelque sorte un « piège » qui ralentit la progression du joueur qui s'y laisse prendre. Et si le programme informatique qu'est *Modern Warfare 2* ne rend pas impossible cette interaction au joueur, il oblige néanmoins celui-ci à recommencer la mission s'il décide d'y avoir recours.

De telles amputations partielles des capacités d'interaction que possédait jusque-là le joueur de *Modern Warfare 2* (déplacement de l'avatar ralenti, impossibilité de choisir ses cibles) ont comme double conséquence pour le joueur de l'amener à se concentrer en particulier sur ce qu'il y a à voir dans cette mission, plutôt que sur ce qu'il y aurait à faire, mais également de potentiellement générer un sentiment d'impuissance pour un joueur habitué par les missions précédentes à plus de liberté d'action et de mouvement. Sur ce dernier point, le fait que l'avatar incarné par le joueur durant cette mission « No Russian » soit mis à mort à la fin de celle-ci par le personnage de Makarov ne peut qu'accentuer ce sentiment de ne pas être un véritable acteur, mais au contraire d'être ici un personnage subissant l'action. Ainsi, si le *gameplay* réduit que propose cette mission peut être considéré comme étant avant tout au service de l'image, en amenant le joueur à se concentrer davantage sur ce qui s'affiche à l'écran que sur ses actions, il est également au service du discours du « comme si » que visent à véhiculer les jeux *Modern Warfare*. En effet, placer le joueur dans une position inconfortable « d'acteur impuissant » – similaire à celle du lecteur impuissant décrite par

Espen Aarseth (2001 : 4) –, plutôt que dans celle d'un spectateur – en relatant les événements ayant lieu durant la mission « No Russian » à travers une scène cinématique par exemple – déstabilise à coup sûr ce dernier, habitué à participer à la co-création d'un récit qu'il est désormais forcé de subir. Il nous semble que le joueur subit d'autant plus cette position d'acteur impuissant à travers une interaction bridée qu'à travers une véritable absence de toute interaction. Ceux qui agissent le plus, et qui prennent véritablement des décisions et font des choix qui impactent directement la suite du récit et de l'expérience de jeu, sont des personnages qui ne sont pas contrôlés par l'utilisateur. C'est bel et bien, paradoxalement, ces personnages incarnés par le programme informatique, qui semblent ici être l'espace d'une séquence de jeu, les personnages principaux de la trilogie *Modern Warfare*. En raison de cette position d'observateur il nous semble alors possible de parler de jeu vidéo « à la deuxième personne » (Corbinais, 2015) dans le cas des nombreux passages de l'expérience *Modern Warfare* dans lesquels il s'agit pour l'utilisateur de voir plus que de faire.

La mission « No Russian » est à rapprocher sur le plan de la place réduite qu'elle réserve à l'utilisateur, du passage dans lequel celui-ci incarne un astronaute durant la mission « Second Sun » du même *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ainsi que de la mission « Davis Family Vacation » du troisième opus de la trilogie, et de la mission « The Coup » du premier jeu *Modern Warfare*. Ce qui rapproche ces passages distincts, en plus de l'importance prépondérante de l'image par rapport à l'(inter)action, c'est le fait que le joueur se retrouve durant ces moments de l'expérience de jeu *Modern Warfare* contraint à se soumettre à une interaction bridée par les développeurs. Que le joueur soit relégué au rang de caméraman comme nous avons pu le voir précédemment, ou au rang d'acteur aux possibilités moindres, tous ces passages visent avant tout à montrer et à expliquer, voire à faire réfléchir, plus qu'à faire jouer.

Ces trois séquences s'imposent comme des portions de jeux durant lesquelles la façon de jouer, en raison des nombreuses restrictions dont elles font l'objet, ne peut donner lieu qu'à ce que nous avons défini plus haut comme une « partie parfaite » ou *superplay*. En effet, durant ces séquences le joueur ne peut impacter le récit que de façon liminaire, sur le plan de la procédure du récit uniquement. Ce que le joueur peut apporter au déroulement de ces séquences n'est ainsi très marginal – combien de civils le joueur va-t-il exécuter durant la mission « No Russian » ? Comment exactement le joueur va-t-il cadrer l'image lorsqu'il contrôle Al Fulani, SAT1 et Mr. Davis ? Cette place marginale du joueur par rapport au récit

Modern Warfare est le reflet d'une autre place également marginale : celle des avatars incarnés dans ces trois différentes missions. Ces avatars meurent tous une fois leur « véritable » mission accomplie : montrer ce dont il convenait que le joueur soit témoin, pour que ce dernier puisse comprendre au mieux l'intrigue du récit *Modern Warfare*. Ces séquences des trois jeux *Modern Warfare* qui offrent au joueur des possibilités d'interaction réduites – ou bridées – par rapport aux missions plus classiques de ces trois jeux sont à rapprocher des scènes cinématiques, puisque ce que le joueur peut contrôler dans ces derniers ce n'est *que* la caméra. Il nous est difficile de qualifier ces passages de l'expérience *Modern Warfare* de séquences de jeu, mais ces « missions » n'étant pas non plus des scènes « purement » filmiques, nous les considérons comme des séquences hybrides. Nous avons ailleurs pu qualifier de telles séquences de « vidéo-jeu » (Cayatte, 2015). Ces séquences ont toutes en communs de proposer à l'utilisateur à la fois du récit et du jeu, deux « niveaux » qui interviennent généralement de manière cloisonnée (Letourneux, 2005 : 196).

Cependant, si ces séquences sont similaires sur le plan de l'hybridation entre film et jeu qu'elles proposent, « The Coup » se démarque quelque peu des autres en cela qu'il est tout à fait possible pour l'utilisateur de « passer à côté » de ce qu'il y aurait à voir durant cette séquence. Parmi ce qu'il est possible d'observer en bougeant à la fois la tête de l'avatar et la caméra en jeu, il y a plusieurs exécutions de civils par des militaires putschistes, des opposants au nouveau régime qui s'enfuient à la vue de la voiture officiel dans laquelle se trouve l'avatar incarné par le joueur, des civils qui se cachent, etc. Ainsi, soit en n'étant pas devant son écran à ce moment, soit décidant de ne pas cadrer l'image « là où il faut » (en la cadrant sur le toit ou le sol de la voiture par exemple) l'utilisateur peut ne pas prendre la pleine mesure de ce qui se déroule dans le « hors-champ » qu'il construit. À l'inverse, comme nous l'avons vu précédemment, en ce qui concerne les séquences hybrides « Second Sun » et « Davis Family Vacation », cadrer l'image sur un point précis de l'espace virtuel n'est pas seulement une option mais le seul et unique objectif de ces séquences.

Si le primat de ce qu'il s'agit de voir par rapport à ce qu'il est possible de « faire », sur le plan ludique, ces passages ont cependant en commun de proposer un *gameplay* en partie similaire à celui des séquences de jeu plus « classiques ». Dans ces dernières, il s'agit pour le joueur d'aligner son propre regard avec son écran, écran qui correspond au regard de l'avatar contrôlé, qui s'aligne à son tour sur le viseur de l'arme tenue en main par cet avatar, le viseur ayant comme finalité d'être braqué sur un ennemi. Il en va de même en ce qui concerne ces

trois passages hybrides, que l'utilisateur endosse le rôle de caméraman, soit de façon libre comme dans « The Coup », soit de façon plus contrainte dans « Second Sun » et « Davis Family Vacation ». Ici encore, le regard du joueur est aligné sur son écran, qui correspond toujours avec le regard de l'avatar incarné en jeu, ce dernier ne correspondant plus avec le viseur d'une arme à feu mais avec celui d'une caméra ou avec un regard qui fait office de caméra, braquée par le joueur sur un événement catastrophique et visuellement marquant. Ce que nous pouvons qualifier de « jeu d'alignement » reste ainsi sensiblement similaire qu'il s'agisse de séquences de jeu ou de séquences hybrides. Dans le cas de ces séquences à mi-chemin entre expérience filmique et ludique, ce jeu d'alignement nous apparaît comme fonctionnant dans les deux sens, en ciblant tout autant ce que le joueur place au centre de son écran, que le joueur lui-même. En faisant ainsi tenir au joueur le rôle de caméraman, la posture de spectateur s'impose comme obligatoire. Et en faisant du cadrage de l'image sur un point précis l'objectif des séquences hybrides des deux derniers jeux *Modern Warfare*, la visualisation d'un événement catastrophique devient un passage incontournable pour l'utilisateur désireux de progresser pour arriver au dénouement de leur intrigue.

Ceci étant dit, si ce jeu d'alignement est relativement similaire sur le plan du *gameplay* qu'il s'agisse de séquences de jeu classiques ou de séquences que nous avons pu qualifier d'hybrides ou de vidéo-jeu, dans ces dernières, rappelons que l'avatar incarné par le joueur finit systématiquement par mourir. Si une telle issue est normalement synonyme de perte de la partie et de devoir pour le joueur recommencer à jouer à partir d'un point de sauvegarde plus ou moins éloigné d'un tel échec, dans le cas de ces séquences à mi-chemin entre cinématique et séquences de jeu à proprement parler, mourir (ou perdre) permet de progresser dans l'expérience de jeu, autrement dit, ici, perdre c'est gagner. Selon nous, ce renversement des codes classiques du jeu vidéo vient encore rajouter à « l'effet de choc » de ces séquences hybrides, pour reprendre les mots de Mathieu Triclot, tout en participant à la démonstration par les développeurs et à l'attention du joueur du bien-fondé de l'engagement militaire américain à l'étranger par l'intermédiaire du discours du « comme si » qui traverse les trois jeux *Modern Warfare*.

Si nous revenons sur ces séquences déjà évoquée précédemment, c'est pour nous pencher plus avant sur ce qu'elles révèlent du travail de persuasion qu'entreprennent les jeux *Modern Warfare*. Nous avons déjà pu évoquer dans cette dernière partie de nombreux éléments textuels et visuels porteurs à la fois d'un discours portant sur l'engagement militaire à

l'étranger et le bien-fondé d'actions de guerre préventives. Ces séquences hybrides et leurs particularités ludiques nous apparaissent comme révélatrices d'une volonté de convaincre d'une manière que le texte et l'image seuls ne permettrait pas. En effet, si des références et des points de contacts entre la réalité de l'après 11 septembre 2001 et ce qui est observable dans les trois jeux *Modern Warfare* peuvent très bien être fortuits ou contextuels, les séquences hybrides évoquées ici nous semblent délibérées. Qu'il s'agisse de « Davis Family Vacation » ou de « Second Sun », l'impossibilité pour le joueur de passer à côté de ce qu'il y a à voir, en faisant du cadrage de l'image le déclencheur obligatoire de l'action, mais aussi de la progression du joueur, sont ce qui différencie véritablement ces séquences du reste de l'expérience de jeu de la trilogie *Modern Warfare*. Ces passages, tout comme la mission « No Russian » et dans une certaine mesure « The Coup », réussissent ainsi quelque chose qui aurait pu sembler *a priori* impossible : s'assurer que l'utilisateur prête bien attention à ce qu'il faut, avant de l'autoriser à poursuivre son utilisation. Il s'agit là d'une chose qu'une scène cinématique « classique » ne peut réaliser, et qui peut être comprise comme le but de ces séquences hybrides : impliquer le joueur dans l'action et donc dans le récit et le discours en jeu, pour viser à le convaincre. Cette conjugaison du discours de fond du « comme si » déjà évoqué dans ce travail avec ces passages hybrides et leurs spécificités formelles sont un élément de plus nous permettant de mettre en lumière le travail culturel et idéologique effectué par les développeurs de ces trois jeux vidéo.

DES JEUX « EN COULOIR »

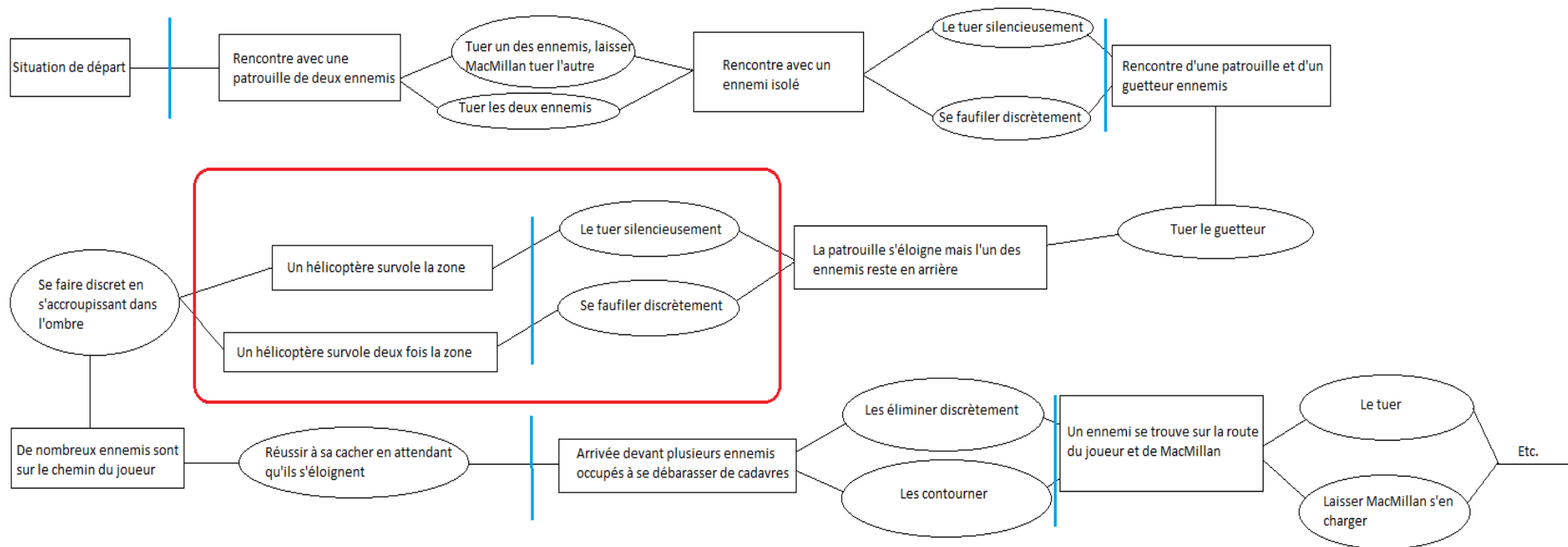
Si les quelques passages de l'expérience *Modern Warfare* évoqués auparavant se démarquent de cette expérience dans son ensemble en raison de la place minimale qu'ils accordent à l'utilisateur par rapport au déroulement du jeu et au récit qui peut en être fait, il est intéressant de se pencher sur un autre passage de la trilogie *Modern Warfare* qui, à l'inverse, s'avère être celui durant lequel l'utilisateur impacte le plus le récit narré par ces trois jeux. Nous nous penchons ainsi plus particulièrement ici sur ce qui est du ressort de la rhétorique procédurale des jeux *Modern Warfare*. Cette approche, que nous avons pu évoquer dans la deuxième partie de ce travail, concerne l'étude de « l'art de la persuasion à travers des représentations et des interactions qui se fondent sur des règles plus que sur des paroles, des écrits, des images figées ou animées. » (Bogost, 2007 : ix). Dans une optique d'étude de la conception de séquence de jeu et de l'étude du « play design », nous nous concentrons en particulier sur la mission « All Ghillied Up » du jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare*, dans laquelle les actions du joueur semblent le plus avoir d'impact sur ce qui se passe autour de lui, et ce même si cet impact reste somme toute très réduit. Nous verrons ainsi que la place dévolue à l'utilisateur, dans cette séquence comme dans l'ensemble de l'expérience *Modern Warfare*, est définitivement celle d'un récepteur de contenu plus que d'un acteur pouvant influencer sur ce contenu.

La mission « All Ghillied Up » effectue un retour en arrière sur le plan chronologique par rapport au déroulement général du récit *Modern Warfare*, et fait incarner au joueur le personnage de Price alors que ce dernier, accompagné par le capitaine MacMillan, s'infiltré dans la ville en ruines de Pripiat dans le but d'assassiner Imran Zakhaev. Ce dernier est sur les lieux parce qu'il s'apprête à y acheter ce dont il a besoin pour fabriquer des armes nucléaires. La séquence de jeu consistant à tirer sur Imran Zakhaev, qui fait l'objet de la mission suivante, « One Shot, One Kill » sera abordée ensuite. L'objectif de la mission « All Ghillied Up » est pour l'avatar incarné par le joueur et son allié de réussir à se rendre en un endroit offrant une position de tir idéale sans attirer l'attention des nombreuses patrouilles ennemies quadrillant la zone. Si nous avons pu précédemment parler de « jeux en couloir » à propos de jeux vidéo dans lesquels les éléments préfabriqués s'avèrent peu nombreux et faciles à compléter, et dans lesquels, à l'inverse, les éléments scénaristiques sont plus importants, une autre particularité propre aux jeux vidéo « en couloir » est la linéarité des éléments

préfabriqués proposés à l'interaction du joueur. Si l'ensemble des trois jeux *Modern Warfare* correspond particulièrement à ce critère, la mission « All Ghillied Up » du premier de ces jeux nous permet d'illustrer ce point précis. Nous reproduisons ci-après le découpage des événements préfabriqués auxquels est confronté le joueur durant la première moitié de cette mission :

Découpage des éléments de la mission « All Ghillied Up »

S'aventurer dans une zone contaminée par les radiations : mort en quelques secondes de l'avatar incarné par le joueur



Alerter un ou plusieurs personnages ennemis : arrivée de renforts ennemis et combat très difficile à gagner pour le joueur

Dans le schéma reproduit sur la page précédente, les éléments encadrés sont des éléments préfabriqués se trouvant sur le chemin du joueur, entre son point de départ et son point d'arrivée. Les éléments entourés sont quant à eux les possibilités d'interaction que possède le joueur lorsqu'il est confronté à ces éléments préfabriqués. Ce schéma vise à mettre en évidence le fait que les possibilités d'interaction, de complétion d'éléments préfabriqués, si elles sont parfois multiples, résultent toujours immuablement en un seul et unique nouvel élément préfabriqué, et ce jusqu'à la fin de la mission, et ce à trois exceptions près.

Notons tout d'abord qu'il est à tout moment possible pour le joueur de s'aventurer, volontairement ou non, dans une zone de l'espace virtuel dans lequel se déroule cette mission qui est contaminée par les radiations, résidus de la catastrophe atomique de Tchernobyl ayant eu lieu près de l'endroit où se déroule cette mission. Après quelques secondes dans ces zones contaminées, l'avatar incarné par le joueur meurt et doit recommencer une partie de la mission au dernier *checkpoint* précédemment rencontré – ces *checkpoints* sont symbolisés sur le schéma par des traits bleus. À cette possible issue malheureuse s'en ajoute une seconde pour le joueur : alerter par mégarde les personnages ennemis de la présence de Price et de MacMillan. Dans ce cas, des renforts ennemis apparaissent « hors champ » et viennent prêter main forte à leurs camarades. Plus la progression du joueur dans cette mission est avancée, plus les renforts ennemis sont nombreux. De plus, à la différence de la plupart des autres missions des jeux *Modern Warfare*, le joueur n'est ici épaulé que par un seul allié, ces renforts s'avèrent donc rapidement représenter un véritable obstacle que le joueur désireux de progresser au mieux dans le récit est censé éviter. Ces deux issues potentiellement fatales pour l'avatar incarné par le joueur illustrent l'une des nombreuses façons que les jeux *Modern Warfare* – et nombre d'autres *blockbusters* vidéoludiques – ont de placer le joueur dans un tel couloir. Le joueur est ici obligé de respecter scrupuleusement les consignes qui lui sont données par le personnage de MacMillan qui l'accompagne, sous peine de voir sa progression dans le jeu fortement compromise en raison d'un trop grand nombre d'ennemis, ou d'une mort causée par les radiations. Si de nombreuses missions des jeux *Modern Warfare* se déroulent dans un espace virtuel reproduisant « physiquement » des couloirs, ici ce cadrage des actions du joueur se fait plus subtil, mais également plus dangereux, puisque si le joueur dévie de la voie prévue par les développeurs du jeu, l'avatar qu'il contrôle meurt.

La troisième exception à la succession immuable d'éléments préfabriqués qui constituent la quasi-totalité de cette mission « All Ghillied Up » réside dans le passage de cette mission qui

a été encadré en rouge dans le schéma précédent. En effet, durant ce court passage de la mission « All Ghillied up », le joueur est invité par le personnage qui l'accompagne à choisir entre deux manières possibles de compléter l'élément « la patrouille s'éloigne mais l'un des ennemis reste en arrière ». MacMillan dit ainsi à Price comme au joueur : « Une cible en approche depuis le nord. Descends le discrètement ou laisses-le passer. » Si le joueur choisit la première option, un hélicoptère ennemi survolera la zone par la suite. Mais si le joueur préfère contourner l'ennemi resté en arrière, l'hélicoptère survolera par deux fois la zone. Ces survols ne sont pas anodins puisque durant ceux-ci, si le joueur ne se cache pas dans l'ombre, il sera repéré et l'engin ennemi fera feu sur le joueur et son allié, détruisant au passage un des bâtiments dans lequel le joueur pourrait se réfugier. En raison de la dangerosité potentielle qui existe pour le joueur à ne pas réussir à se cacher lors du ou des passages de l'engin ennemi, nous considérons le possible survol de la zone par l'hélicoptère comme étant un événement en jeu ne relevant pas d'une simple possibilité dans la procédure du récit, mais bien d'une des péripéties qui en constitue le déroulement. Une péripétie sur laquelle le joueur a, par ses actions, un impact direct, mais qui a également des répercussions sur les actions du joueur (si l'engin effectue plusieurs passages au-dessus du joueur, il faudra que ce dernier reste camouflé plus longtemps). Ainsi, si les situations initiale et finale restent inchangées, la façon dont le joueur interagit avec son environnement durant ce passage précis de la mission « All Ghillied Up » est bel et bien prise en considération par le jeu.

Plus loin durant cette mission, le joueur est confronté à un chien errant se repaissant du cadavre d'un soldat ennemi. Cette fois, le joueur n'est pas expressément invité par son allié à choisir la marche à suivre, mais il lui est cependant conseillé de contourner le chien sans éveiller son attention. Si le joueur suit les conseils de MacMillan, le reste de la mission se déroule sans encombre. Si, au contraire, le joueur alerte ou tue le chien errant auquel il est confronté, plusieurs autres chiens convergent vers la position du joueur et s'en prennent à lui. Ce danger canin est comparable au danger qui menace le personnage incarné par le joueur à tout instant s'il alerte les ennemis que sa mission l'amène à neutraliser ou à éviter. Cette fois encore, confronté à un seul et unique élément préfabriqué, le joueur a la possibilité de compléter ce dernier de deux façons différentes, avec deux résultats différents, et donc en ayant la possibilité d'être confronté à l'une ou l'autre des deux péripéties possibles de cette portion du récit *Modern Warfare*. À l'instar du passage concernant l'hélicoptère ennemi, si la variabilité des péripéties qui résultent de la manière avec laquelle le joueur choisit d'interagir avec son environnement ne semblent que marginales à l'aune de tout le récit du jeu *Call of*

Duty 4: Modern Warfare, elles n'en restent pas moins des possibilités qui affectent directement les événements ayant lieu en jeu et qui dépassent les « choix » que peut faire le joueur dans une mission comme « No Russian », mission durant laquelle les actions du joueur, à moins qu'elles n'engendrent la fin abrupte de l'histoire, n'ont aucun impact. Aux deux exemples de possibilités différentes de complétion d'éléments préfabriqués par le joueur, rajoutons que si le joueur alerte ses ennemis, mais parvient néanmoins à se défaire des renforts que cela occasionne, ces combats supplémentaires peuvent également être considérés comme une manière différente de compléter un élément préfabriqué, comme une possible péripétie supplémentaire du récit de cette mission.

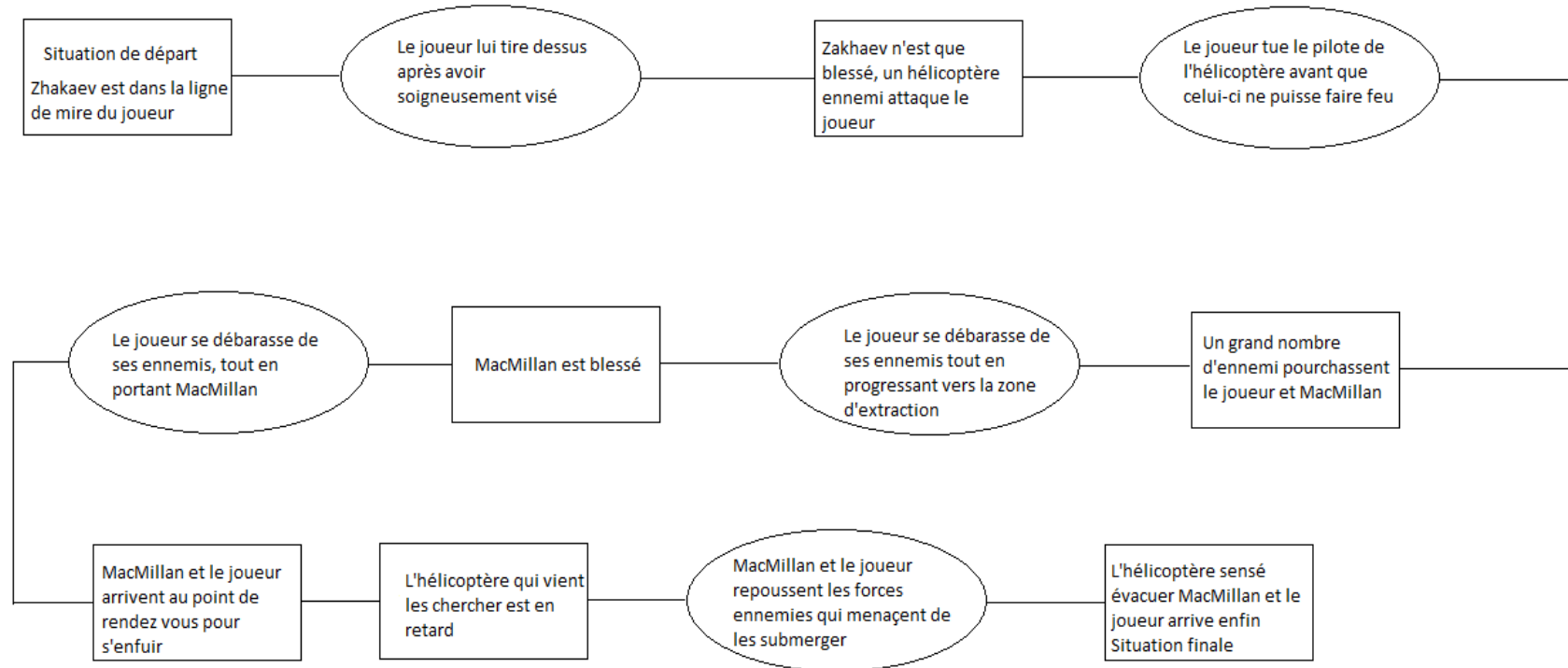
Si nous avons choisi ici l'exemple de la mission « All Ghillied Up » du premier jeu *Modern Warfare*, c'est parce que cette mission, en plus d'illustrer particulièrement bien la notion de « jeu en couloir », s'avère être celle dont le déroulement dépend le plus des choix effectués par le joueur. Pour autant, cette mission comporte également des choix de procédure possibles, qui, bien que n'ayant cette fois aucun impact sur le déroulement de la mission et ses péripéties, n'en restent pas moins actées par le jeu. Ainsi, dans cette mission, en plus de guider et de conseiller l'avatar incarné par le joueur, le personnage de MacMillan se charge également d'ouvrir les quelques portes qui jalonnent le niveau. Si le joueur, par ses actions, alerte ses ennemis qui appellent des soldats en renfort, mais qu'il réussit néanmoins à se débarrasser de tous ces adversaires, le personnage de MacMillan n'ouvrira alors plus discrètement les portes, mais les abattra d'un coup de pied, jugeant visiblement que la discrétion de leur mission est de toute façon déjà compromise. Cette fois, les actions du joueur n'amènent aucun changement de péripéties, et relèvent avant tout de ce que nous avons nommé la procédure du récit.

Aucune des autres missions des trois jeux publiés par Activision entre 2007 et 2011 ne permet ainsi au joueur de choisir, même de façon très minime, comment compléter les éléments préfabriqués qui s'imposent continuellement à lui au fil de ces trois jeux. L'ensemble des autres missions de ces jeux consistent en une succession d'éléments préfabriqués, dont la complétion entraîne l'apparition d'un nouvel élément préfabriqué, et ce jusqu'à ce que le joueur parvienne à compléter le dernier de ceux-ci, ce qui conclut la mission en cours, voire le jeu dans le cas des missions finales. Si d'autres jeux vidéo ont pu, à l'inverse, mettre l'accent sur les possibilités ludiques offertes au joueur comme source de plaisir, dans le cas des jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, le plaisir vidéoludique ne saurait ici résider dans

l'accomplissement par le joueur des objectifs qui lui sont proposés. Or, si l'on excepte les diverses *cutscenes* que sont les *briefings* entrecoupant les différentes missions, et si l'on excepte également les nombreuses occurrences de reprise en main de la caméra et de la liberté de déplacement du joueur par le jeu, accomplir les objectifs qui se succèdent immuablement et qui ne requièrent pas de véritables choix de la part du joueur représente la partie la plus importante du temps passé à progresser dans l'expérience de jeu *Modern Warfare*.

Le schéma de la mission « All Ghillied Up » reproduit quelques pages auparavant pourrait laisser penser que le joueur a un quelconque impact sur les événements se déroulant à l'écran durant la campagne solo des trois jeux *Modern Warfare*. Nous pourrions alors croire que l'utilisateur possède au fil de ces jeux une marge de manœuvre même minime, symbolisée par les embranchements issus des éléments préfabriqués auxquels est confronté le joueur au fil de cette mission en particulier. Puisque ce n'est pas le cas, nous proposons un second schéma, représentant la progression du joueur durant une mission plus « classique » de ces jeux. Nous reproduisons sur la page suivante le découpage des éléments scripturaux de la mission suivant immédiatement « All Ghillied Up », « One Shot, One Kill ».

Découpage des éléments de la mission « One Shot, One Kill »



Le découpage des différents éléments préfabriqués et complétés reproduit ci-dessus est représentatif de la grande majorité de l'expérience de jeu *Modern Warfare*, durant laquelle le joueur n'a jamais le choix dans la façon de compléter les divers éléments préfabriqués qui forment les différentes missions de ces jeux. Au regard de l'absence de liberté dans la façon de résoudre les différents problèmes qui séparent le joueur des situations de départ et d'arrivée des missions de ces jeux, les conseils prodigués par le personnage de MacMillan à l'avatar incarné par le joueur au début de « One Shot, One Kill », ainsi que les diverses informations apparaissant à l'écran s'avèrent être totalement dénués d'intérêt:

[Cible: Imran Zakhaev]

[Distance de la cible: 896.7m]

[Atteindre la cible: 1.05s]

(Informations affichées à l'écran au début de la mission « One Shot, One Kill »)

Le vent s'agite. Vous pouvez compenser ou attendre, mais il risque de partir avant que le vent retombe. À vous de voir. Souvenez-vous de ce que je vous ai appris. **Tenez compte des variations du vent et du taux d'humidité sur la trajectoire de la balle. À cette distance, il faut aussi tenir compte de l'effet de Coriolis.** (MacMillan, « One Shot, One Kill », c'est nous qui soulignons)

En dehors du fait que l'utilisateur n'est pas forcément au fait de ce qu'est au juste la force de Coriolis, ni de comment elle pourrait affecter son tir, il n'est donné à cet utilisateur aucun moyen d'en apprendre plus à ce sujet, ce qui pourtant semble extrêmement important au vu de l'enjeu de cette mission. Il est clair pour le personnage de Price, et donc pour le joueur qui incarne ce personnage, que sa façon de tirer sur Zakhaev est de la première importance, qu'il ne s'agit surtout pas de rater sa cible après avoir eu tant de difficulté – durant la mission précédente – à se rendre à la position de tir qu'ils occupent sans se faire repérer par l'ennemi. Pour autant, et en dépit de tout le soin que le joueur peut mettre dans son tir, il n'est pas possible durant cette mission de tuer le chef des ultranationalistes russes. Tout tir déclenché au moment opportun et en visant juste résulte invariablement en la perte d'un bras pour Imran Zakhaev, qui est alors exfiltré par ses compagnons. L'importance de ce tir, une fois remise dans le contexte de l'ensemble du récit du jeu *Call of Duty 4: Modern Warfare* est toute relative puisque dès la troisième mission du jeu, « The Coup » qui se déroule en 2011, l'utilisateur a déjà pu voir le personnage d'Imran Zakhaev à l'écran. Comment ce dernier aurait-il pu alors être tué par le personnage de Price à la fin de l'année 1996 ?

Tout comme l'intérêt des recommandations de MacMillan faites au personnage de Price, mais

surtout au joueur incarnant ce personnage, l'objet même des deux missions « All Ghillied Up » et « One Shot, One Kill » qui se déroulent 15 ans avant le récit *Modern Warfare* nous semble difficile à cerner. En ce qui concerne l'aspect ludique de ces deux missions, le découpage des éléments préfabriqués et complétés de la mission « One Shot, One Kill » reproduit ci-dessus, et surtout de la manière linéaire et immuable qu'ont ces éléments de s'accomplir et de se succéder, est représentatif d'une volonté de la part des développeurs de réduire au minimum la marge de manœuvre accordée au joueur en ce qui concerne la manière de progresser dans l'expérience de jeu *Modern Warfare*.

Sur le plan du récit, l'une des seules informations que l'utilisateur peut retirer de ces deux missions est le lien fort reliant le personnage mineur de MacMillan à celui de Price. Cependant, Macmillan n'interviendra alors plus dans l'ensemble du récit *Modern Warfare* jusqu'au troisième et dernier volet de la trilogie, reléguant ses liens avec Price au rang de détail somme toute marginal au regard de l'ensemble du récit *Modern Warfare*. Cependant, un autre élément du récit du premier jeu de la série *Modern Warfare* que ces deux missions mettent en lumière est la place de Zakhaev comme véritable antagoniste de ce jeu. Si auparavant joueur et personnages ont pu penser que le dictateur moyen-oriental Al-Asad était celui qui représentait un véritable danger pour la sécurité des États-Unis et du monde occidental en général, ces deux missions révèlent que dès 1996, Zakhaev est considéré par les militaires britanniques comme une réelle menace. La dangerosité potentielle du dirigeant ultranationaliste est clairement mise en avant par Price lui-même durant le briefing de la mission « All Ghillied Up », lorsqu'il déclare que la mission consistant à assassiner Zakhaev à laquelle il a participé en 1996, représentait un cas particulier car c'était la première fois que le gouvernement britannique autorisait une mission de ce type depuis la Seconde Guerre Mondiale.

Ces deux missions qui forment un cas à part dans le récit *Modern Warfare*, puisque se déroulant dans le passé, ont donc pour « utilité » première d'explicitier l'importance du personnage d'Imran Zakhaev en tant qu'antagoniste principal. Ainsi, il devient clair pour le joueur comme pour les différents personnages qu'il incarne ou qui sont ses alliés en jeu, qu'ils ne sont pas ici en guerre contre un pays – moyen-oriental et fictif – mais bien contre un seul homme, un terroriste possédant l'arme nucléaire.

Les deux missions « All Ghillied Up » et « One Shot, One Kill » nous apparaissent comme

intéressantes à relier à la notion de jeu « en couloir » ou « linéaire » déjà évoquée au fil de ces pages. En effet, si la première de ces deux missions est celle qui propose le plus de liberté d'action et de choix au joueur, proposant même à deux reprises au joueur de pouvoir faire « bifurquer » le récit vers un élément scénaristique complété ou un autre, cet impact de l'utilisateur sur le récit en jeu, s'il semble important lorsqu'il est comparé à la majorité des autres missions des trois jeux *Modern Warfare* n'en est pas moins très relatif. De plus, même si « All Ghillied Up » est la seule de toutes les missions des trois jeux *Modern Warfare* à permettre au joueur une certaine liberté d'action et de construction du récit, les événements qui la composent sont néanmoins encadrés par un « couloir » moins tangible que dans d'autres mission de ces jeux, mais tout aussi infranchissable pour le joueur. La seconde mission évoquée plus haut, « One Shot, One Kill » est quant à elle plus représentative de l'ensemble de l'expérience de jeu *Modern Warfare* faite d'une succession d'actions prédéfinies et relativement aisées à accomplir, actions permettant à l'utilisateur d'accéder à une plus grande partie du récit *Modern Warfare*.

Ce type d'expérience de jeu faite d'actions simples permettant de dévoiler un récit plus complexe (visuellement, ou narrativement) n'est pas sans rappeler un autre type de jeu à mi-chemin entre expérience filmique et ludique : les jeux relevant de la catégorie de la « fiction interactive ». Parmi ces jeux, *Dragon's Lair*, développé par Advanced Microcomputer System et originellement sorti sur bornes d'arcades en 1983 a été l'un des plus populaire. *Dragon's Lair* ne propose pas au joueur d'incarner un avatar dans un environnement virtuel dans lequel il serait libre de se déplacer et d'interagir, mais de contrôler les réflexes d'un personnage à l'écran qui se déplace selon sa propre volonté. Véritable dessin-animé interactif, ce jeu a à l'époque marqué les esprits autant par la beauté de ses graphismes que par sa difficulté. Il s'agit pour le joueur désireux de progresser au fil de l'histoire jusqu'à sa conclusion d'appuyer sur les bons boutons aux bons moments suivant un *timing* très serré. À propos des jeux proposant ce type d'interaction, et dans l'optique d'une réflexion plus large sur la mise en récit interactif, voici ce qu'a pu écrire Chris Crawford :

Récits non-interactifs avec une façade d'interactivité

Ces projets prennent vie sous la forme de récits statiques et non-interactifs. Leurs auteurs font beaucoup d'efforts pour rendre leurs histoires impressionnantes sur le plan esthétique. À un moment durant la conception de ces histoires, ils tentent d'ajouter une dose d'interactivité qui prend la forme de quelques touches à appuyer pour introduire des variations mineures dans le récit. **Le résultat, bien sûr, n'est pas une narration interactive ; mais plutôt un récit linéaire sur lequel sont épinglés quelques boutons.** De tels efforts auraient dû être depuis longtemps

discrédités, mais la jeunesse du domaine [du jeu vidéo] et le manque de partage d'expertise ont permis à ces évolutions en forme d'impasse de continuer à émerger spontanément de la fange. Le passage du temps et le développement d'un corps de métier expérimenté devrait mettre un terme à de telles parodies. (Crawford, 2003 : 259)¹²⁸

Si le jugement porté par Chris Crawford sur ce type de jeu peut sembler relativement sévère, il dépeint cependant avec précision ce en quoi des fictions interactives comme *Dragon's Lair* consistent avant tout, et ce notamment sur le plan de leur conception : l'aspect narratif et visuel prime sur l'aspect ludique lors de la conception de telles œuvres de fiction. Cette hiérarchie sur le plan de la fabrication de telles fictions les rends particulièrement linéaires, les événements à l'écran se déroulant invariablement de la même manière – à condition que l'utilisateur utilise efficacement les quelques boutons mis à sa disposition aux moments opportuns – et s'enchaînant de façon immuable. Puisque ces jeux ne récompensent pas le joueur lorsque ce dernier fait preuve de stratégie, de créativité, ou d'imagination dans sa façon de progresser dans l'expérience de jeu, il nous apparaît, à nous comme à Chris Crawford, difficile de considérer qu'ils proposent une réelle interaction à leurs utilisateurs.



Dragon's Lair, Advance Microcomputer System

En ce qui concerne la question de la linéarité, *Dragon's Lair* propose au joueur de participer à l'aventure d'un chevalier parcourant les couloirs d'un château pour délivrer sa belle. Lorsque le joueur peut choisir entre deux sorties possibles de l'un de ces couloirs, une seule permet de continuer l'aventure *Dragon's Lair*, les autres issues étant des pièges mettant fin aussi bien à la vie du protagoniste de ce

¹²⁸ Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « **Noninteractive Stories with a Façade of Interactivity** These projects begin life as static, noninteractive stories. The authors expend vast efforts making their story cosmetically impressive. Somewhere along the way, they attempt to add interactivity in the form of a few button that introduce some minor variations in the story. **The result, of course, is not interactive storytelling; it is a linear story with a few buttons tacked on.** Such efforts should have long since been discredited, but the youth of the [video game] field and the lack of shared expertise permits these evolutionary dead ends to continue spontaneously appearing out of the muck. The passage of time and the development of a corps of experienced workers should put an end to such travesties »

jeu, qu'à l'expérience de jeu en général, qu'il convient alors de recommencer en prenant cette fois garde à ne pas se tromper. Ainsi, toute déviation de l'histoire telle qu'elle a pu être écrite avant que ne soient rajoutés des éléments ludiques résulte pour l'utilisateur comme pour le héros du jeu en une situation déplaisante. Si la description que fait Chris Crawford des fictions interactive issues d'un apport d'interactivité à une fiction classique correspond particulièrement bien à des jeux comme *Dragon's Lair*, elle nous semble également correspondre en de nombreux points avec l'expérience des trois jeux *Modern Warfare* telle que nous avons pu la décrire et l'étudier dans les pages précédentes. Ainsi, dans ces jeux comme dans d'autres jeux rangés généralement dans la catégorie des fictions interactive, les possibilités ludiques peu variées et relativement triviales sont secondes à une histoire quant à elle plus travaillée et complexe, une association créant un récit plus linéaire et autoritaire que ne pourrait l'être le récit de jeux mettant l'action sur la notion de choix, comme les jeux issus de la série *Mass Effect* que nous avons pu évoquer dans la première partie de ce travail par exemple.

Si le récit *Modern Warfare* – tout comme le récit *Dragon's Lair* – auquel participe activement l'utilisateur s'avère plus dirigé que celui co-créé par l'utilisateur d'autres jeux, il nous apparaît également être plus contraignant que la plupart des récits textuels ou filmiques. Ainsi, si certains ont pu affirmer que le « jeu vidéo n'est pas une histoire linéaire puisque l'intérêt essentiel du joueur est sa sensation d'être un acteur de cette histoire et de disposer d'une grande liberté d'action » (Natkin, 2004 : 29), que penser alors de « blockbusters au carré » tels que les jeux *Modern Warfare* qui n'ont de cesse de réduire la place de l'utilisateur à celle de spectateur, ou de caméraman, quand ils ne proposent pas au joueur qu'une seule et unique façon d'interagir avec son environnement virtuel sous peine de perdre la partie ? Espen Aarseth exprime ainsi les limites d'une interaction restreinte en ce qui concerne la structure de certains hypertextes :

Un chemin hypertextuel comportant un seul lien (unidirectionnel) entre des segments de textes est bien plus autoritaire et contraignant qu'un roman policier (par exemple), duquel le lecteur est libre de lire la fin à tout moment. (Aarseth, 1997 : 47)¹²⁹

Pour Roland Barthes, la thèse est le sautillerment et le parcours sans contrainte du lecteur de portions de texte, une fragmentation de l'expression textuelle linéaire qui est entièrement incontrôlable par l'auteur. La lecture hypertextuelle est en fait tout à fait l'opposé de ceci : lorsque le lecteur en

¹²⁹ Notre traduction : « A hypertext path with only one (unidirectional) link between text chunks is much more authoritarian and limiting than (say) a detective novel, in which the reader is free to read the ending at any time. »

explore le labyrinthe, il ne peut pas se permettre d'avancer avec insouciance dans le texte, mais doit en scruter les lieux et les liens entre ceux-ci, au risque de rencontrer encore et encore les mêmes fragments de texte [...].¹³⁰
(Aarseth, 1997 : 78)

Si un hypertexte, et par là même un hypermédia est caractérisé par sa structure faite de liens entre différents nodules, les jeux vidéo de par leur structure généralement constituée de niveaux, de points de sauvegardes ou *checkpoints*, et de liens entre ceux-ci, rentrent dans cette catégorie. La possibilité d'accès libre, de tmèse, est réduite en ce qui concerne les hypertextes en général, et les jeux vidéo les plus récents en particulier. Il n'est pas anodin de remarquer qu'un parcours non linéaire d'un jeu vidéo est généralement désigné par des termes comme *hacking*, *cheating*, ou *bug exploit*. Ces dénominations nous indiquent l'effort à fournir de la part de l'utilisateur souhaitant s'affranchir des limitations qui lui sont imposées par les développeurs de jeux vidéo en ce qui concerne les récits au cœur de ces jeux. Ces récits doivent être joués dans l'ordre, le premier niveau avant le deuxième, avec une scène cinématique au milieu et des éléments narratifs qui interviennent toujours aux mêmes moments et toujours dans le même ordre. S'écarter de cette voie toute tracée, c'est tricher.

Ce balisage de l'expérience de jeu se fait par moments particulièrement tangible dans les trois jeux *Modern Warfare*, est ce en particulier lorsque le joueur est confronté à des éléments de décor qui n'ont d'autre objet que celui de matérialiser les limites que l'utilisateur trop curieux ou entreprenant ne peut franchir (voir image 67 en annexe). À ces limitations qui n'ont d'autre objet que de rappeler que la seule progression possible dans les trois récits *Modern Warfare* est la ligne droite, s'en ajoute une autre, récurrente au fil des trois jeux *Modern Warfare* : les portes. En effet, il n'est jamais possible pour aucun des nombreux personnages incarnés au fil des trois jeux *Modern Warfare* d'ouvrir une porte. Lorsque l'avatar incarné par le joueur se retrouve confronté à un tel « obstacle », il doit toujours travailler de concert avec ses alliés pour faire irruption dans un bâtiment ennemi, ou plus simplement attendre que ceux-ci ouvrent la bonne porte. Cette limitation est la plus récurrente dans le premier des trois jeux *Modern Warfare* (voir images 69 à 74 en annexe). Lorsqu'il se retrouve confronté à de telles situations, n'a pas le choix de quelle porte ouvrir, ni de quand ou de comment l'ouvrir, mais il est obligé de suivre le fil des événements, ou s'il a été plus rapide dans sa progression que ses

¹³⁰ Notre traduction : « For Roland Barthes, tmesis is the reader's unconstrained skipping and skimming of passages, a fragmentation of the linear text expression that is totally beyond the author's control. Hypertext reading is in fact quite the opposite: as the reader explores the labyrinth, she can not afford to tread lightly through the text but must scrutinize the links and venues in order to avoid meeting the same text fragments over and over again [...] »

alliés contrôlés par l'ordinateur, d'attendre que ce fil des événements le rattrape. Au-delà de la linéarité de l'expérience de jeu *Modern Warfare* que nous avons pu mettre en lumière au fil des pages précédentes, l'expérience de jeu de la trilogie *Modern Warfare* se démarque d'autres jeux par l'importance de telles limitations imposées au joueur. Ainsi, durant les trois jeux *Modern Warfare*, le joueur est amené durant plusieurs missions à incarner un avatar condamné à mourir – qu'il s'agisse de personnages secondaires tels qu'Al Fulani, SAT1 et Mr. Davis, ou de personnages principaux comme le sergent « Roach » Anderson, ou condamnés à échouer, comme par exemple Joseph Allen durant la mission « No Russian », Price durant la mission « One Shot, One Kill », et Harkov dans la mission « Turbulences ». De telles situations tranchent radicalement avec une tradition bien établie de jeux vidéo dans lesquels il s'agit avant tout de surmonter les difficultés qui se présentent au joueur, et de jouer aussi bien que possible pour se défaire au mieux de telles difficultés.

Si nombre de jeux vidéo proposent au joueur d'incarner un avatar à l'écran condamné à mourir à la fin de l'expérience de jeu, comme dans le cas du jeu *Space Invaders* que nous avons pu mentionner au début de ce travail de thèse, la mort des avatars destinés à périr dans les jeux *Modern Warfare* ne marque en aucun cas la fin de l'expérience de jeu, mais sont simplement des moments clefs de l'ensemble du récit de ces jeux. De plus, si dans des jeux que le joueur est amené à perdre en raison d'une difficulté croissante, celui-ci a comme objectif de marquer le plus de points possibles, ce qui revient généralement à se jouer aussi longtemps qu'il le peut de la mort inéluctable de l'avatar qu'il incarne. Cependant, la campagne solo des trois jeux *Modern Warfare* ne comporte aucun système de point et très peu de prise en compte des actions du joueur par la machine. La raison de cet état de fait concernant la trilogie de jeux *Modern Warfare* est qu'ici il n'est pas question pour le joueur de jouer pour gagner, mais de jouer pour dévoiler une part toujours plus grande du récit construit au fil des trois jeux *Modern Warfare*. Et dans le cas précis des missions de ces jeux se terminant par la mort de l'avatar incarné, il s'agit avant tout de jouer pour perdre. L'impossibilité de tuer Imran Zakhaev durant la mission « One Shot, One Kill » du deuxième jeu *Modern Warfare* fait ainsi figure d'exemple puisqu'ici, il est impossible pour le joueur de mener à bien sa mission. Cette mission, comme toutes les autres mettant en jeu l'échec, propose au joueur de jouer à un jeu dont les règles lui échappent.

Sur le plan du discours du « comme si » que nous avons identifié comme étant le discours premier des trois jeux *Modern Warfare*, ces missions que le joueur ne peut gagner, mais qu'il

est pourtant obligé de compléter pour pouvoir avancer dans le récit construit par cette trilogie de jeu, créent un sentiment d'inéluctabilité. Un tel sentiment d'inéluctabilité nous apparaît comme étant l'un des rouages de la transmission dans ces trois jeux d'un discours consistant en une mise en jeu et en récit des conséquences qu'une inaction des forces armées des États-Unis aurait pu produire sur le plan de la sécurité nationale et de la paix en Occident. Réduire le joueur à l'impuissance – dans le cas de missions comme « No Russian » et « The Coup » en particulier – ou au rang de simple témoins de désastres directement liés à des actions terroristes – dans le cas de « Davis Family Vacation » et « Second Sun » notamment – renvoie selon nous ce même joueur à l'impuissance qu'il a pu ressentir en découvrant à la télévision avec effroi les destructions ayant eu lieu durant la journée du 11 septembre 2001. Le fait que ces destructions forment l'un des sous-textes principaux de la trilogie de jeux vidéo au cœur de ce travail de thèse, et sont à de nombreuses reprises évoquées plus ou moins implicitement, que ce soit par des références visuelles ou textuelles, nous encourage dans cette interprétation.

Si nous avons pu établir une différence entre les films relevant du genre du « film catastrophe » et les trois jeux *Modern Warfare* sur le plan de la place de l'utilisateur, il nous semble néanmoins que, par instants, certaines séquences de ces trois jeux ne soient à mettre sur le même plan que les films relevant de ce genre en raison de l'impossibilité du joueur à véritablement s'opposer aux catastrophes qui se produisent à l'écran et aux diverses péripéties du récit *Modern Warfare* sur lesquelles il n'a aucune véritable emprise. Ainsi, bien que le joueur soit encouragé à agir en incarnant plusieurs personnages centraux du récit *Modern Warfare*, des personnages concernés directement par les événements catastrophiques qui forment ce récit, l'impossibilité du joueur à empêcher de telles catastrophes n'est pas sans rappeler des récits de désastres comparables à certains films catastrophes évoqués précédemment. De plus, si le joueur peut parfois empêcher directement qu'un drame se produise, comme dans l'avant dernière mission du premier jeu *Modern Warfare* durant laquelle le joueur et ses alliés parviennent de justesse à dévier des ogives nucléaires dirigées vers les États-Unis, cette possibilité fait partie du récit *Modern Warfare* et n'est que le résultat de la capacité du joueur à parvenir à la fin du récit du jeu. Ainsi, ce sauvetage de justesse n'est pas le résultat d'une véritable implication et réflexion du joueur en ce qui concerne la façon d'éviter le pire, mais uniquement l'un des éléments scénarisés incontournables du récit du premier jeu *Modern Warfare*. À quelques exceptions près, ce sont des personnages contrôlés par le programme informatique qu'est le jeu, et non par le joueur, qui prennent les décisions que les situations catastrophiques du récit *Modern Warfare* imposent. Ainsi, par exemple,

c'est le personnage de Price qui dans le deuxième jeu de cette trilogie décide de faire exploser une ogive nucléaire plusieurs kilomètres au-dessus de la côte Est des États-Unis afin de créer une impulsion électromagnétique handicapant l'avancée des troupes russes. Dans cette mission que nous estimons représentative de ce que nous pourrions appeler un manque de confiance dans les capacités du joueur, ce dernier est cantonné au rang d'observateur impuissant de l'action d'éclat du capitaine Price à plusieurs titres.

La mission « Contingency », qui se conclut par cette décision du personnage de Price de lancer une ogive nucléaire au-dessus de Washington, a pour objectif principal de s'assurer que le capitaine Price parvienne à un sous-marin chargé d'ogives nucléaires, et même si ce dernier a pu suggérer ses intentions auparavant, le joueur, à l'instar des autres personnages qui sont ses alliés, ne peut qu'être surpris par les actions de Price. Cette surprise est rendue tangible par le texte en jeu, notamment lorsque l'un des personnages tente de contacter Price, pensant qu'il n'arrive pas à empêcher l'envoi de missiles nucléaires sur les États-Unis, ce qui n'est en réalité pas ce qu'il a l'intention de faire :

Ghost: Price, vous êtes là ? Les portes du silo sous-marin sont en train de s'ouvrir. Je répète, le sous-marin ouvre les portes de son silo !

Ghost: Price, répondez ! Le sous-marin ouvre les portes de son silo !
Magnez-vous !

Ghost: Price ! Vous me recevez ? Les portes du silo sont en train de s'ouvrir, je répète : ils ouvrent les portes du silo !

Price: Bien.

[Un missile nucléaire est lancé depuis le sous-marin]

Ghost: Quoi ? Attendez. Attendez Price non ! Lancement de missile nucléaire, missile tiré, missile tiré ! Code noir ! Code noir !
(« Contingency », *Call of Duty: Modern Warfare 2*, c'est nous qui soulignons)

Tout comme le personnage de Ghost, l'avatar incarné par le joueur est ici réduit au rang de spectateur des actions de Price. De plus, si Ghost peut communiquer avec Price, ceci est impossible pour le joueur, contraint d'écouter ce dialogue entre les deux personnages non-joueur pour tenter de comprendre ce qu'il vient de se passer.

Durant la mission suivante, « Second Sun », en raison de ce que nous avons pu précédemment étudier sur le plan des spécificités en ce qui concerne l'image et de contrôle de ce qui s'affiche à l'écran pendant ce passage du jeu *Call of Duty: Modern Warfare 2*, le joueur est là encore dans une position de caméraman/spectateur, tout juste bon à cadrer au mieux les

événements à l'écran dont il est lui-même le récepteur. Cette mission « Second Sun » que nous avons pu qualifier auparavant de « fausse mission », en raison de sa quasi-absence de qualités ludiques, est suivie par un changement de personnage incarné par le joueur mais pas de titre de mission. Directement après la mort de l'astronaute SAT1, le joueur incarne ainsi le personnage du sergent Ramirez qui, à Washington, tente de repousser les troupes russes qui ont déjà pris possession d'une grande partie de la ville. Ce qui n'est possible que grâce au coup d'éclat du personnage de Price.

Par trois fois, le joueur et les divers personnages qu'il incarne subissent – en particulier dans le cas du personnage de SAT1 – les actions du personnage non-joueur de Price, et de façon plus générale, le déroulement des événements immuables du récit *Modern Warfare*. Ces passages sont ainsi représentatifs d'une mise à l'écart du joueur des décisions importantes en ce qui concerne la façon d'empêcher ou de surmonter des événements catastrophiques. Condamné à participer à la création d'un récit qu'il n'impacte jamais vraiment, le joueur, même lorsqu'il n'incarne pas un personnage destiné à échouer voire à mourir, ne s'émancipe jamais réellement d'une position passive qui lui fait subir les diverses péripéties du récit *Modern Warfare* plus qu'elle ne lui permet d'y prendre véritablement part.

Nous avons pu précédemment nous pencher sur ce qui concerne les temps de l'action et du récit en matière de récit vidéoludique et mettre en évidence le fait que lorsque ce type de récit est concerné, la place de l'utilisateur est par essence multiple (le joueur comme à la fois l'acteur, le spectateur, le (co-)narrateur). C'est en grande partie cette multiplicité des rôles de l'utilisateur de jeu vidéo que le terme d'interactivité recouvre selon nous lorsqu'il est appliqué au jeu vidéo. En ce qui concerne les jeux *Modern Warfare*, nous avons déjà pu mentionner le fait que la structure fermée et linéaire de l'organisation du récit en missions et des possibilités pour le joueur de faire ses propres choix durant ces mêmes missions participe à minimiser cette multiplicité du rôle de l'utilisateur. Sur ce plan, nous avons pu mentionner la structure de ces jeux, qui n'encourage pas le joueur à choisir mais plus à sélectionner ses actions, à quoi s'ajoute l'impossibilité de tmesè lorsqu'il s'agit d'utiliser ces jeux (comme nombre d'autres), fruit de la linéarité contraignante de l'espace virtuel que le joueur est amené à traverser au fil de son expérience de jeu. Enfin, nous nous sommes attardés sur les séquences hybrides des trois jeux *Modern Warfare* qui déplacent radicalement le rôle déjà relativement peu autonome et multiple de l'utilisateur de ces jeux vers celui de spectateur voire de cadreur de l'image. Ce dernier point nous semble le plus pertinent lorsqu'il s'agit de s'interroger sur la place dévolue

à l'utilisateur de la trilogie de jeux *Modern Warfare* puisque, s'il existe d'autres jeux proposant une expérience linéaire voire autoritaire, de telles séquences bridant à ce point les possibilités d'interaction pour que le joueur puisse prendre la pleine mesure de ce qui est visible à l'écran sont plus spécifiques à ces trois jeux. Même si de telles séquences hybrides et d'interactivité limitée existent dans des jeux vidéo ayant précédé la trilogie *Modern Warfare*, à l'image du dénouement de *Half Life* (Valve, 1998), comme dans des jeux vidéo plus récents, une des premières séquences de *Homefront* n'étant ainsi pas sans rappeler la mission « The Coup » par exemple. Ainsi, en ce qui concerne la trilogie de jeux *Modern Warfare*, la place de l'utilisateur nous apparaît être d'une part relativement passive comparée aux possibilités offertes par le *medium* en général et certains jeux « ouverts » en particulier¹³¹, mais également subordonnée à ce qu'il s'agit pour l'utilisateur de voir, de lire et d'entendre. À ces séquences exemplaires de ce qui pourrait sembler être de la part des développeurs une volonté de transmettre un discours, et surtout de se donner les moyens de s'assurer que ce discours est bel et bien pris en compte par le joueur, s'ajoutent de nombreuses très courtes interruptions des possibilités d'interaction, lorsque l'avatar incarné par le joueur rentre dans un véhicule ou le quitte ou qu'il est secouru par un personnage non-joueur par exemple.

Les jeux *Modern Warfare* minimisent ainsi les possibilités d'interaction à suffisamment de reprises pour que ceci puisse être considéré comme un choix de conception délibéré, un choix qui utilise le plein potentiel des spécificités du *medium* jeu vidéo. Le joueur-modèle que cette troisième partie du travail de thèse met en évidence est ainsi un joueur contraint. Et s'il est tour à tour acteur, spectateur, voire caméraman, ce joueur-modèle est principalement dans les jeux *Modern Warfare* le récepteur d'un contenu narratif et visuel, et surtout politique et idéologique, contenu dont il est lui-même l'un des rouages essentiel et de la transmission.

¹³¹ Un jeu comme *Minecraft* par exemple illustre assez bien les possibilités d'implications du joueur dans ce qui fait le cœur même de l'expérience de jeu (Cayatte, 2014).

ENTRE REALISME ET ARCADE

Au regard de l'analyse que nous avons effectuée jusqu'à présent de la structure des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, leur composante ludique ne semble n'être que secondaire à la monstration d'un récit lourd de sens sur le plan politique et idéologique. Pour autant, les jeux qui composent ce corpus de thèse n'en restent pas moins des entreprises ludiques, présentées à leurs acheteurs comme des jeux vidéo, et non comme des fictions interactives. Nous terminons donc cette sous-partie consacrée au discours ludique dans les jeux *Modern Warfare* en nous penchant sur les séquences relevant avant tout du jeu et du plaisir de l'action, et non sur celles visant avant tout à montrer et à dire au joueur, et ce en particulier sur les plans du réalisme et de la difficulté de l'expérience de jeu.

Les jeux *Modern Warfare* comportent ainsi de nombreux mais courts passages ne visant pas directement à montrer ou à dire au joueur ce qui se passe à l'écran et hors champ lorsqu'il joue, mais bien à contrôler un avatar qui choisit librement – dans la limite d'un cadre imposé – la manière avec laquelle il va surmonter les différents obstacles qui sont mis sur sa route. Ces obstacles sont le plus généralement des ennemis, qu'il s'agit pour le joueur d'affronter, de fuir, ou de ne pas alerter, mais peuvent également parfois se présenter au joueur sous la forme d'éléments de décors représentant un danger, à l'image des zones irradiées présentes dans la mission « All Ghillied Up ». Ces passages des trois jeux vidéo étudiés au fil de ce travail de thèse peuvent être désignés le plus simplement possible par « séquences de jeu ». Si la trame et l'intrigue du récit, ainsi que nombre d'images qui s'imposent à l'utilisateur des jeux *Modern Warfare* sont immuables, et connues d'avance pour un joueur qui aurait déjà fini une fois l'un de ces jeux mais qui souhaiterait le recommencer depuis le début, les séquences de jeu comportent quant à elle une part d'indétermination sans laquelle elles ne sauraient véritablement s'apparenter à du jeu. Ce besoin de marge de manœuvre en ce qui concerne les choix effectués par le joueur, ainsi que les effets de tels choix, a été exprimée par Roger Caillois de la manière suivante :

Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. Il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation, comme il s'en produit à chaque attaque ou à chaque riposte en escrime ou en football [...] Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles. Cette latitude du joueur, cette marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite. (Caillois, 1958 : 39-40)

En dépit de sa linéarité et du fort encadrement des actions du joueur, une telle latitude du joueur est présente dans l'expérience de jeu *Call of Duty: Modern Warfare*. Le joueur est ainsi encouragé à « inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles », et ce principalement à travers l'accomplissement d'une succession d'objectifs au fil de chaque mission de ces trois jeux. Un premier objectif s'affiche à l'écran au début de la mission en cours, et est remplacé par un autre une fois qu'il est accompli, et ce jusqu'à l'accomplissement ou l'échec de cette mission. La façon dont le joueur atteint ces objectifs importe peu, puisque ces derniers se succèdent toujours dans le même ordre, et conduisent invariablement le joueur aux mêmes endroits et situations. Cet enchaînement rapide et invariable d'objectifs à court terme, participe à faire des jeux *Modern Warfare* des expériences canalisées, au même titre que certaines séquences particulières que nous avons pu étudier précédemment. Il est de plus difficile, et surtout inutile, pour le joueur d'explorer les options qui s'offrent à lui, son environnement, ou les manières possible d'accomplir un objectif, puisqu'il n'existe dans la quasi-totalité des missions des jeux *Modern Warfare* très peu d'endroits à explorer, de possibilités de choix ou de latitude pour le joueur. Voici ce qu'écrivait à ce propos Tony Fortin en 2006 :

La simulation militaire est toujours surdécoupée en missions, divisées en objectifs, parfois eux-mêmes subdivisés en sous-objectifs de telle manière qu'on ne puisse pas se détourner de l'itinéraire de combat et en questionner les logiques. **L'action est si fractionnée qu'aucun sens ne s'en dégage, qu'elle en devient totalement illisible.**

[...] Les ordres et les indications spatiales forment un flux d'information continu qui canalise l'attention du joueur, mécanise ses intentions jusqu'à **l'enfermer** dans une succession d'actions inhibées. Ce flux d'information dissimule toujours la proposition de fin, laissant uniquement **le choix des moyens**. La rationalité de ces derniers doit être implacable mais la légitimité des objectifs n'est jamais questionnée (ne pouvait-on pas éviter des victimes ?). (Fortin, 2007 : 16-17, c'est nous qui soulignons)

Si la dernière phrase de la citation reproduite ci-dessus n'est pas sans nous rappeler la mission « No Russian » déjà mentionnée dans ce travail de thèse, le lien exprimé par Tony Fortin entre une multiplicité des objectifs à court terme et la linéarité ou l'« enfermement » du joueur qui nous semble également important pour notre étude. Comme d'autres aspects ludiques des jeux de notre corpus, le flux d'informations et d'objectifs qui sont donnés au joueur lors de son expérience de jeu participe ainsi à la fois à une canalisation de l'utilisateur qui tend à se laisser guider par le jeu, à plus forte raison lorsqu'il ne possède pas véritablement de liberté de choix mais de « moyens » (ce que nous avons pu appeler la procédure). Dans le cas des jeux *Modern Warfare*, en plus de « dissimuler la proposition de fin », l'enfermement du joueur à laquelle la succession d'événements et d'objectifs nombreux participe, dissimule

également les nombreux retournements de situations catastrophiques du récit *Modern Warfare*, retournements auxquels, comme nous l'avons vu, le joueur ne peut aisément se soustraire.

Dans le cas des trois jeux que nous avons pu étudier au fil de ces pages, ces séquences de jeu semblent se glisser dans les interstices d'un récit qu'une narration très autoritaire laisse néanmoins se former. En dépit de la place étonnamment marginale de ces séquences de jeu, il nous apparaît incontournable d'étudier ces passages, notamment en raison des spécificités que ces séquences possèdent sur le plan du *gameplay*. Nous considérons ces spécificités comme étant en lien avec la transmission du discours du « comme si » dont nous avons pu analyser les rouages plus avant. Si l'ensemble de la progression du joueur dans ces jeux ne pourrait qu'être qualifié de linéaire, ce sont les séquences de jeux à proprement parler qui, elles, proposent le plus de marge de manœuvre au joueur, notamment dans la façon avec laquelle ce dernier procède pour se débarrasser d'ennemis toujours plus nombreux. Cette relative liberté a pu être commentée lors d'une interview donnée par Bret Robbins et Michael Condrey, respectivement directeur créatif et co-fondateur du studio de développement qui a pris en charge le développement du troisième jeu de la série *Modern Warfare* :

Quand je réfléchis aux règles de la franchise du point de vue du *design*, nous avons toujours voulu maintenir le joueur impliqué, et lui donner des possibilités de choix au cas par cas [moment to moment choices]. Nous essayons de construire nos zones de combat de manière à ce que le joueur ait différentes options. [...]

Lorsque vous jouez à la mission qui se déroule à Hambourg, vous verrez qu'elle débute sur une plage vaste et dégagée sur laquelle vous pouvez choisir votre chemin suivant différentes routes. **Au final, nous vous canalisons [funnel] vers un point spécifique pour pouvoir faire avancer l'histoire [...]** (Stuart, 2011)¹³²

Les deux professionnels qui font partie d'une équipe de plusieurs centaines de personnes ayant travaillé sur le troisième volet de la trilogie *Modern Warfare* mettent ici en avant les possibilités qui sont offertes au joueur en ce qui concerne la façon de se débarrasser des ennemis qui sont mis sur sa route au fil du jeu. Robbins et Condrey pondèrent néanmoins eux-mêmes cette mise en avant des possibilités offertes au joueur en rappelant que ces dernières ne sont que passagères, et qu'elles convergent toujours vers des séquences autoritaires relevant avant

¹³² Notre traduction, c'est nous qui soulignons : « When I think about rules of the franchise from a design perspective, we always want to keep the player engaged, to give them moment to moment choices. We try to build our combat areas in a way that there are options. [...] When you play the Hamburg mission, you'll see it's on this vast wide open beach and you can work your way down different routes. **Eventually we funnel you to a specific point to get the story going [...]** »

tout de la transmission d'un récit (« pour pouvoir faire avancer l'histoire »). Puisque nous avons déjà pu aborder cette volonté de narration, nous nous penchons ici en particulier sur ces passages de l'expérience de jeu qui n'ont pas pour objet premier de construire un récit.

Les séquences de jeux que proposent les trois *Call of Duty: Modern Warfare* reposent avant tout sur l'utilisation d'armes pour se débarrasser de ses ennemis. Ces armes, en plus d'occuper une place centrale à l'écran durant ces séquences de combat, sont des reproductions visuellement très fidèles d'armes existantes. Ainsi, visuellement au moins, ces outils primordiaux avec lesquels le joueur s'emploie tout au long de l'expérience de jeu à sortir vainqueur de situations dangereuses sont représentés à l'écran de manière aussi réaliste que possible. À ce rendu visuel réaliste s'ajoute une volonté de retranscrire au mieux les principales caractéristiques de chaque arme. Ceci est surtout visible dans les menus du jeu à plusieurs dans lesquels le joueur a la possibilité de choisir son arme de prédilection en fonction de telles caractéristiques :



Images extraites du menu de choix des armes pour le jeu à plusieurs, *Call of Duty: Modern Warfare 2*

À ce soin apporté à reproduire aussi fidèlement que possible le visuel des armes à feu qui sont utilisées par le joueur tout au long de l'expérience *Modern Warfare*, s'ajoute le réalisme de la visée en jeu. Lorsque le joueur désire viser avec précision durant les séquences de combat des trois jeux *Modern Warfare*, l'avatar qu'il contrôle met simplement en joue son arme, et le joueur/avatar voit alors au travers du viseur de l'arme qu'il a alors en mains. À cet effet visuel s'ajoute un agrandissement de l'image qui imite et retranscrit la précision accrue d'une telle mise en joue.



Vue à travers le viseur d'un M16a4, *Call of Duty 4: Modern Warfare*

À cette volonté de réalisme de la part des développeurs en ce qui concerne l'apparence, le comportement, et le maniement d'armes dans les trois jeux *Modern Warfare*, vient s'adjoindre une dernière composante indispensable à la création d'une simulation de combat vraisemblable : l'intelligence artificielle des ennemis du joueur. Cet aspect central des *First Person Shooters* est devenu au fil des années l'un des critères les plus importants dans l'appréciation d'un jeu vidéo de ce type, pour les joueurs comme pour la critique spécialisée. Si les *FPS* les plus anciens tels que *Doom* et *Wolfenstein 3D* que nous avons pu mentionner dans la première partie de ce travail de thèse proposaient au joueur d'affronter des ennemis au comportement relevant principalement du combat « kamikaze » – c'est-à-dire ne communiquant pas entre eux, ne se mettant pas à couvert et n'essayant pas de prendre le joueur à revers par exemple – la vraisemblance et la qualité de l'intelligence artificielle des ennemis s'est affinée au fil des années, devenant un critère d'évaluation si prépondérant qu'il peut désormais faire ou défaire la réputation d'un jeu (Klevjer, 2006).

Sur le plan des possibilités de choix pour le joueur en matière de déplacement, ce dernier ne peut faire courir son avatar que sur une certaine distance, celui-ci se fatiguant à force d'effort et devant se reposer quelques instants avant de pouvoir se remettre à courir. À ceci s'ajoute la possibilité de pouvoir le faire s'accroupir ou s'allonger, ce qui a pour effet de rendre la visée plus aisée. Il est de surcroît moins facile de toucher sa cible pour le joueur lorsque l'avatar qu'il incarne se déplace, et il n'est pas possible de faire feu tout en faisant courir ce dernier. Les développeurs des trois jeux *Modern Warfare* ont ainsi pris soin de retranscrire, au moins en partie, l'influence de la position prise par quelqu'un utilisant une arme à feu sur la visée. De la même façon, lorsque le joueur fait utiliser à son avatar un fusil de précision, il a la possibilité d'appuyer sur une touche du clavier ou de la manette pour faire retenir sa respiration au personnage qu'il contrôle, permettant ainsi de viser avec plus de soin pendant un court instant. Si ce bouton est maintenu trop longtemps, le personnage ne parvient plus à retenir sa respiration malgré « l'ordre » qui lui est donné par le joueur, et inspire bruyamment, faisant chavirer la vision pendant quelques secondes qui, en situation de combat, peuvent s'avérer précieuses. Cet impact du comportement physique de l'avatar incarné par le joueur sur la visée est symbolisé visuellement par un réticule qui ne quitte jamais le centre de l'écran du joueur durant les phases de combat. Ce réticule, qui sert de viseur au joueur qui n'est pas désireux de mettre en joue son arme pour viser avec soin, s'agrandit pour signifier à l'utilisateur que la visée est difficile – parce que l'avatar contrôlé se déplace par exemple – et,

à l'inverse, se rétrécit lorsque cette visée est plus aisée – personnage immobile, accroupit, ou couché. Enfin, les trois jeux *Modern Warfare* ont également en commun sur le plan du maniement virtuel des armes à la disposition du joueur de simuler la sensation de recul et l'imprécision qui en résulte. Ainsi, plus le joueur tire longtemps avec une arme automatique, plus le réticule de visée mentionné plus haut s'agrandit, mais la vision s'en retrouve également déviée de manière croissante, amoindrissant les chances de toucher un ennemi.

Ces jeux proposent également un certain réalisme sur le plan de la localisation des dégâts qui sont faits aux adversaires, un tir à la tête tuant toujours un ennemi sur le coup, tandis qu'un tir à la jambe le fera seulement trébucher. Toujours sur le plan de la localisation des dégâts, un ennemi gravement blessé, qui ne peut plus se déplacer, pourra toujours faire feu sur le joueur depuis le sol pendant quelques temps, mais en visant avec moins de précision que s'il n'avait pas été blessé.

Tous ces éléments réalistes participent de la création par les développeurs des trois jeux *Modern Warfare* d'un système de règles que le joueur à tout intérêt à assimiler au mieux s'il désire progresser avec aisance dans le contenu que proposent ces jeux. Comme nous avons déjà pu le voir dans la première partie de ce travail de thèse, un tel système de règles s'apparente à un recours prononcé à ce que Caillois a nommé le *ludus*, un terme qui renvoie notamment à la notion de conventions et de cadrage d'un jeu. Plus les règles sont nombreuses et la composante du *ludus* importante dans un jeu, plus ce dernier tend à proposer au joueur une expérience relevant de la simulation de situations véritables, par opposition à une expérience de jeu plus fantaisiste. Un tel système de règles rigide et visant à reproduire avec fidélité les sensations et les contraintes réelles de l'utilisation d'armes à feu pourrait tendre à nous faire penser que les jeux *Modern Warfare* font partie des jeux vidéo relevant de la catégorie de la simulation, par opposition à ce que l'on nomme communément des jeux d'« arcade ». Ce terme ne renvoie alors pas au dispositif matériel permettant de jouer que sont les bornes d'arcades, mais à des jeux qui ne visent pas à reproduire avec soin des conditions physiques et matérielles réalistes. De par leur absence de règles aussi contraignantes que celles évoquées dans le paragraphe précédent, des jeux à l'action frénétique, incessante, et exubérante comme *Doom* ou *Quake*, sont de bons exemples de jeux du genre *FPS* relevant de la catégorie des jeux d'arcade et non de simulation.

Pour autant, les trois jeux *Modern Warfare* ne sauraient totalement s'apparenter à des

simulations de combats armés, d'autres règles en vigueur lorsque de l'expérience de jeu venant non pas apporter cohérence et vraisemblance aux situations auxquelles est confronté le joueur, mais visant au contraire à faciliter la progression et l'expérience de jeu de ce dernier.

Au premier rang de ces irréalismes se trouve la façon avec laquelle le joueur et l'avatar qu'il incarne récupèrent de leurs blessures. Dans des *FPS* plus anciens, la santé de l'avatar incarné par le joueur était symbolisée par des chiffres ou des pourcentages, ce qui permettait au joueur de savoir si le personnage qu'il contrôlait était en pleine forme ou plus ou moins gravement blessé. Pour régénérer la santé de son avatar, le joueur devait trouver dans le l'espace de jeu divers objets lui



Les points de vie et d'armure, sous forme de données chiffrées, en bas à gauche de l'écran dans *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996)

permettant de se soigner, voire de dépasser son total de points de vie initial. À cette donnée chiffrée s'y ajoutait une seconde dans certains jeux : un total d'armure qui permettait de réduire le nombre de points de vie perdu lors d'une blessure, ou qui se substituait à ces points de vie, le personnage contrôlé par le joueur perdant des points d'armure avant de perdre des points de vie. Il en va tout autrement dans le cas de la série de jeux *Call of Duty* depuis le deuxième volet de celle-ci, *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005). Ainsi, si le tout premier jeu de cette série comportait un système de santé composé de points de vie comparable à ce qui était observable dans des jeux comme *Doom*, *Quake*, ou *Duke Nukem 3D*, points de vie qu'un personnage blessé pouvait récupérer en se procurant des objets disséminés dans les décors parcourus par le joueur, ce système a depuis 2005 laissé place à un système de santé se régénérant au fil du temps.

Ainsi, dans les jeux *Call of Duty* postérieurs à 2005, lorsque l'avatar incarné par le joueur est blessé, s'il parvient à se prémunir de toute source de dégâts pendant quelques secondes, sa jauge de santé se régénère rapidement et il peut alors repartir au combat sans avoir à se soucier de ses blessures. Cette jauge de santé, cependant, n'est pas visible sous forme de données chiffrées comme dans le cas de l'image reproduite ci-dessus. Pour remplacer ces données, plus l'avatar contrôlé par le joueur est grièvement blessé, plus la vision de ce dernier

se brouille, ce qui se traduit pour l'utilisateur par une altération de ce qui est visible à l'écran qui prend la forme de taches noire dans le cas du premier jeu *Modern Warfare*, et de taches de sang en ce qui concerne les deux volets suivant de la trilogie (voir image 75 en annexe). L'arc de cercle rouge en haut au centre de l'écran vise quant à lui à informer le joueur de la provenance du tir qui a blessé son avatar. Dans le cas de sources de blessures provenant de plusieurs directions à la fois, plusieurs arcs de cercles apparaissent simultanément. Si cette information donnée au joueur en ce qui concerne la source de sa blessure permet de rapprocher l'expérience de jeu *Modern Warfare* d'une expérience de combat véritable – durant laquelle l'on imagine qu'il est relativement facile de savoir, pour peu que l'on y survive, si l'on a été blessé dans le dos ou sur le côté – en palliant à l'absence de corporalité par une information visuelle, ce n'est certainement pas le cas du système de régénération de santé implémenté depuis *Call of Duty 2*. Celui-ci a pour mérite de ne pas freiner ou bloquer l'action du joueur en faisant de la collecte de kits de santé ou d'objets similaire une obligation, il ne reproduit en revanche en rien une expérience véritable d'un combat à l'arme à feu. Ainsi, un joueur malchanceux ou peu à l'aise peut très bien échapper plusieurs dizaines de fois à une mort certaine en se mettant à couvert quelques secondes, sans que l'avatar qu'il incarne ne subisse de séquelle ou que cela amoindrisse sa capacité à viser ou à se déplacer efficacement. À ceci s'ajoute la présence sur les versions consoles de ces jeux d'une assistance à la visée qui aide le joueur à positionner le viseur de son arme sur un ennemi qui se déplace en accompagnant pendant un court instant les mouvements de ce dernier. Une telle aide à la visée, si elle permet aux joueurs des jeux *Modern Warfare* qui n'utilisent pas un clavier et une souris mais une manette de pallier au manque de précision d'un tel périphérique de contrôle, remet une nouvelle fois en question l'appartenance des jeux *Modern Warfare* au genre des *FPS* de simulation, les rapprochant un peu plus d'une expérience de jeu d'arcade.

Plusieurs autres points de détails séparent encore un peu plus ces jeux vidéo d'une expérience de simulation. Ainsi, les éléments de décors qui composent les différents niveaux, ou missions de ces jeux ne sont pas destructibles, même lorsque ces derniers font l'objet d'une frappe d'artillerie par exemple. Si certaines portions de l'environnement du joueur subissent parfois des dommages au fil de l'expérience *Modern Warfare*, ces destructions rentrent systématiquement dans le cadre d'éléments scénaristiques que la seule présence du joueur à un endroit donné de l'espace de jeu déclenche. Cette inaltérabilité des décors dans lesquels évoluent les divers avatars incarnés par le joueur au fil de l'expérience de jeu va de pair avec une volonté de la part des développeurs de ces jeux de restreindre les possibilités du joueur en

matière de liberté d'action, de mouvement, et d'exploration. Le terme de « *combat area* » utilisé par le directeur créatif du troisième volet de la trilogie *Modern Warfare* dans la citation reproduite précédemment est à cet égard révélateur. Les combats se déroulent dans des zones dont les limites ont été clairement établies par les créateurs de ces jeux, et le joueur a la liberté toute relative d'engager le combat selon quelques possibilités seulement, possibilités qui ont toujours été pensées en amont, durant la conception du jeu. C'est pour cette raison que les décors et aménagements de ces zones ne sont ni destructibles ni contournables, à l'image des nombreuses portes que l'avatar du joueur n'a pas le loisir d'emprunter, ainsi que des multiples démarcations des zones de combat qui se résument souvent à de simples barrières qui visent avant tout à rendre tangible les limites des zones de combat et donc de jeu.

Enfin, et c'est une particularité de taille du gameplay *Modern Warfare*, le jeu à proprement parler – les combats contre des personnages ennemis non-joueurs dans des zones prévues à cet effet – sont, dans l'ensemble, relativement faciles. Ainsi, par exemple, si tous les avatars incarnés par le joueur durant ces séquences de combat ont la capacité de régénérer leur santé en se mettant à couvert quelques secondes, ce n'est pas le cas des personnages ennemis. Ceux-ci peuvent être tués d'une seule balle bien placée – à la tête – ou au pire de quelques balles tirées avec moins de précision. De la même façon, si le joueur peut durant de nombreuses missions avoir recours à un arsenal guerrier à la pointe de la technologie, à l'instar des drones mentionnés précédemment, ainsi qu'à des frappes aériennes ou à l'appui de véhicules blindés, ce n'est presque jamais le cas des forces armées ennemies. De plus, ces dernières, si elles ne se comportent pas véritablement en « kamikaze » comme cela a pu être le cas dans des *FPS* plus anciens, se contentent généralement, une fois à couvert, de régulièrement se dévoiler pour faire feu sur le joueur et ses alliés. Une fois que cette manœuvre a été comprise par le joueur, il suffit à celui-ci d'attendre qu'un ennemi quitte de lui-même la protection que lui procure un élément de décor pour s'en débarrasser facilement, ce comportement étant commun à l'entièreté des ennemis des trois jeux *Modern Warfare*.

Le *medium* même du jeu vidéo présuppose que des compromis soient faits avec la vraisemblance des comportements des personnages contrôlés par l'ordinateur, aussi bien que sur le plan des lois de la physique ou du rendu visuel des éléments de décors par exemple. En effet, les ordinateurs et consoles de salon d'aujourd'hui ne sont pas encore capables, si tant est que cela soit une volonté des développeurs de jeux vidéo, de reproduire avec une précision quasi-naturelle de tels éléments. Pour autant, dans le cas des jeux *Modern Warfare*, la

présence d'éléments ludiques relevant plus de l'arcade que de la simulation s'apparente selon nous plus à un véritable choix des créateurs de ces jeux qu'à une limitation de la technologie à leur disposition. Ainsi, d'autres jeux plus anciens et développés par des équipes plus réduites, sans avoir à leur disposition les moyens de studios de développement tels qu'Infinity Ward, ont pu proposer des expériences de jeu visant la simulation. C'est par exemple le cas du jeu de tir à la première personne, *Opération Flashpoint* (Bohemia Interactive, 2001) dont les développeurs ont préféré créer un jeu tendant vers la simulation, malgré les incontournables compromis avec la réalité qu'un univers virtuel suppose. Ce choix entre arcade et simulation se ressent particulièrement sur le plan des mécaniques de jeu d'*Opération Flashpoint* dans le soin qui a été mis par les développeurs à proposer une expérience de guerre vraisemblable et immersive, faisant la part belle aux capacités d'improvisation et de *leadership* du joueur. Cette volonté de réalisme a d'ailleurs été quelques années plus tard concrétisée par la conception par ces mêmes développeurs d'un véritable simulateur de combat destiné à des organisations militaires, le *VBS1* (Bohemia Interactive Australia, 2002), utilisé, entre autres, pour l'entraînement de *marines* américains (Defense Industry Daily, 2006). Ainsi, si déjà au début des années 2000 il était possible pour une équipe de développement indépendante de proposer un jeu fabriqué et consommé comme un simulateur de combat convaincant, ce ne sont pas les limitations technologiques qui ont empêché les développeurs des trois jeux *Modern Warfare* de faire de même. Les zones de combats délimitées par des obstacles qu'il n'est possible ni de contourner ni de détruire, récurrentes dans les jeux publiés par Activision entre 2007 et 2011, ne sauraient par exemple être vues comme des limitations inhérentes au *medium* jeu vidéo. La présence de telles zones est bel et bien le résultat d'un choix de proposer une expérience de combat, et donc de jeu à proprement parler, aussi bornée, calibrée, et délimitée que peuvent l'être certaines séquences que nous avons définies comme ne relevant pas du jeu, comme les « fausses » missions « Davis Family Vacation », « Aftermath » et « Second Sun », par exemple.

L'expérience de jeu des trois *Modern Warfare* oscille ainsi entre arcade et simulation, en proposant par exemple au joueur d'incarner un super-soldat dont la santé se régénère presque comme par magie, mais pour qui l'ouverture d'une simple porte demeure un obstacle infranchissable. Le résultat premier de ces multiples incarnations de personnages à la fois (sur)puissants et peu capables, est de proposer une expérience de jeu qui s'avère être aussi aisée qu'encadrée. Ce choix fondamental de *gameplay* ne peut s'expliquer que par une claire intention de raconter une histoire et de montrer des images à l'utilisateur, plutôt que de faire

participer ce dernier à une expérience de combat novatrice ou même crédible. Ceci étant dit, les séquences de jeux des trois *Modern Warfare*, même si elles semblent avoir été volontairement très bornées et encadrées par les équipes de développement auxquelles l'on doit ces trois jeux, correspondent néanmoins à la définition que Caillois proposait en 1958 du jeu comme devant « être libre dans la limite des règles » pour pouvoir être source de plaisir. Il ne nous appartient pas de déterminer si l'abondance de limitations qui caractérisent les séquences de jeux des trois œuvres sur lesquelles ce travail de thèse se penche pourrait être considérée comme produisant une source de plaisir *moindre*. Nous pouvons néanmoins nous risquer à avancer que le plaisir d'utilisation des jeux *Modern Warfare* est avant tout généré par le récit de ces jeux, ainsi que par la mise en scène et en jeu de ce dernier, plus que par les possibilités qu'ils ont à offrir au joueur ; par le vertige fictionnel de ces jeux plus que par leur vertige kinétique ou ludique.

En effet, si nous revenons à l'un des textes sur lesquels nous nous sommes appuyés afin de démontrer que jeux et récit ne sont pas deux entités incompatibles, il convient, à l'aune de l'étude des spécificités des trois jeux *Modern Warfare* que nous avons pu faire ici, de revenir sur la conception du jeu de Markku Eskelinen. Pour ce dernier, si un jeu se prête à l'interprétation, comme un film ou un récit, ce n'est que dans le but de pouvoir le configurer, le manipuler, et enfin le compléter, pour en atteindre la fin. À l'inverse, une production artistique – qui ne serait pas essentiellement ludique – devrait d'abord être manipulée et configurée (de manière ergodique ou non) avant de pouvoir être interprétée. La compréhension de la logique d'une œuvre d'art, pour Eskelinen, n'étant ainsi qu'une étape menant à la véritable « fonction » d'une telle œuvre : être subjectivement interprétée par l'utilisateur. Si nous avons pu précédemment remettre en question une telle dichotomie en soulevant de nombreux points d'achoppement qui peuvent relativiser une telle affirmation, les jeux *Modern Warfare*, en suivant la logique d'Eskelinen, ne peuvent être considérés comme des jeux, mais bel et bien comme des productions artistiques dont la finalité est son l'interprétation, et non sa configuration et manipulation. Ce n'est que parce que, par instants, le joueur peut, par exemple, choisir entre éliminer un ennemi esseulé ou contourner ce dernier, que les trois *Modern Warfare* s'avèrent être des jeux. C'est cette marge de manœuvre, même minimale – ces « possibilités de choix au cas par cas » – qui différencie ces productions d'un film ou d'une fiction interactive avec lesquelles ils ont pourtant beaucoup en commun, et notamment en ce qui concerne la place dévolue à l'utilisateur. À ce sujet, Huizinga écrivait que « Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus un jeu. »

(1951). Au regard des spécificités des jeux *Modern Warfare* concernant la place du joueur, nous pourrions nous interroger sur les réelles qualités ludiques de ces productions. Nous avons pu avancer que certaines séquences de l'expérience *Modern Warfare* relèvent davantage du « vidéo-jeu » que du jeu vidéo, en raison de la force du cadrage et des contraintes qui pèsent sur de telles séquences. Ce qualificatif nous semble pouvoir également s'appliquer à l'ensemble de ces trois jeux dans lesquels l'enjeu premier est celui du récit, de sa mise en scène, et du discours que le texte et l'image de ces jeux cherchent à véhiculer.

LE TRIPLE CADRAGE DE L'EXPERIENCE DE JEU

Le point commun concernant la nature du discours *Modern Warfare* et la façon dont celui-ci est transmis à l'utilisateur au fil de son expérience de jeu, que ce soit de manière narrative, visuelle ou ludique, est celui du cadrage de cette expérience de jeu. Dans cette troisième partie, nous avons tout d'abord pu mettre en lumière un premier cadrage de cette expérience sur les plans du texte en jeu, de l'intrigue et du scénario de cette trilogie. Cet encadrement, qui participe de l'encodage du contenu de ces trois jeux pour reprendre le modèle proposé par Stuart Hall, est principalement décelable au niveau des liens qui sont tissés dans ces jeux entre réalité et fiction. Ainsi, à travers les lieux de l'action du récit, les thèmes qui traversent celui-ci et la rhétorique qui s'y déploie, les conflits de fiction au cœur des trois jeux *Modern Warfare* portent en eux un sous-texte politique qui vise à renvoyer l'utilisateur à d'autres conflits bien réels. Que ces renvois soient présents sous la forme de références textuelles directes, ou d'allusions plus implicites, ils participent à cadrer le récit *Modern Warfare* tout autant que l'interprétation de ce dernier, en particulier en dirigeant cette interprétation vers les problématiques de la seconde guerre du Golfe et du terrorisme.

Sur le plan visuel, c'est à travers l'étude de ce qui apparaît à l'écran lors des nombreux *briefings* qui parsèment l'expérience de jeu *Modern Warfare*, des environnements virtuels dans lesquels le joueur est amené à évoluer au fil de cette expérience, et des particularités en matière de mise en scène que nous avons pu montrer comment ce qui s'affiche à l'écran lorsque l'on s'adonne à ces jeux participe de la transmission d'un discours. Cette transmission procède encore une fois principalement du cadrage de l'expérience de jeu. Ce cadrage a pu être mis en évidence précédemment en ce qui concerne la manière dont ce qui est montré au joueur renforce et appuie des éléments discursifs thématiques et rhétoriques déjà mis en place par le récit et le texte en jeu. De manière plus directe et tangible, sur le plan de la mise en scène de l'image par le logiciel de jeu au fil de l'expérience *Modern Warfare*, nous avons pu montrer comment ces jeux contrôlent régulièrement ce qui apparaît à l'écran. Ce cadrage concret de l'image qui rend les séquences de jeux dirigistes tout en faisant progresser le récit (Mauco, 2012 : 708) participe également de la transmission de discours qui s'opère dans ces jeux. Il le fait non plus en illustrant et appuyant des éléments textuels et narratifs, mais en privant par instant l'utilisateur du contrôle de l'image, s'assurant ainsi de l'endroit de l'espace virtuel vers lequel son regard et son attention se portent.

Sur le plan ludique, le premier encadrement qui s'opère, et qui découle de ce que nous avons pu mettre en évidence concernant le fonctionnement visuel de ces jeux, est celui du joueur. Ainsi, la place même de ce joueur est celle d'un utilisateur contraint. Si le discours du texte et de l'image en jeu ont trait à l'encodage du contenu vidéoludique, la réduction des possibilités d'interaction du joueur participe selon nous davantage à en contraindre les possibilités de décodage. Cet encadrement des modalités de *gameplay* et de la structure même de ces jeux permet de transmettre un discours par des moyens que seul le jeu vidéo permet : en se jouant du joueur pour le placer dans la position inconfortable de spectateur contraint et impuissant de ce qui se déroule à l'écran. À ce cadrage ludique qui concerne la place même dévolue à l'utilisateur de ces jeux, se rajoutent des considérations relevant de la manière dont les concepteurs de l'expérience *Modern Warfare* ont choisi de modéliser et simuler la guerre moderne. Ceci se fait le plus visible dans la relative facilité avec laquelle le joueur progresse dans les divers environnements virtuels, en se défaisant aisément d'une myriade d'ennemis, en incarnant quelques super-soldats qui, à eux seuls, renversent le cours d'une troisième guerre mondiale, enravent l'invasion des États-Unis par des troupes ennemies, et protègent l'Occident tout entier du chaos. Il ne s'agit pas pour accomplir ce « but du jeu » de l'ensemble de la trilogie de réfléchir au bien-fondé de ces actions, ou à la meilleure façon de les mener à bien, mais simplement de le faire. Tout ceci participe à définir un joueur-modèle qui agit « en ligne droite », et qui regarde et écoute plus qu'il n'agit.

Comme nous avons pu l'exprimer au fil de ce travail, ces trois composantes discursives se complètent et s'assemblent tout au long de l'expérience de jeu. Si nous avons choisi de nous pencher sur ces trois composantes de manière distincte dans un souci de clarté, c'est bien la concomitance de celles-ci qui nous incite à considérer le cadrage qu'elles mettent en place comme le mécanisme premier de transmission du discours dans ces jeux. Tout en impliquant le joueur dans un voyage ergodique (Apperley, 2014 : 15) qu'il participe à construire, la trilogie de jeux *Modern Warfare* se démarque d'autres productions vidéoludiques par le soin avec laquelle elle contraint et oblige le joueur. Face à certains passages de l'expérience de jeu comme les séquences hybrides présentes dans les trois jeux *Modern Warfare*, après avoir, grâce à un jeu d'alignement mentionné auparavant, pu prendre la pleine mesure de l'atrocité de diverses catastrophes, comment ne pas se sentir impliqué dans le discours qui nous est communiqué par ces jeux ? Pour autant, nous pouvons nous demander ce qu'il y a de ludique dans une portion de l'expérience de jeu telle que « Davis Family Vacation », une séquence

que le joueur est par ailleurs « condamné » à perdre s'il désire continuer à progresser dans le jeu. Après s'être penché sur les particularités ludiques de ces jeux vidéo, une conclusion s'impose : ce ne sont *presque* pas des jeux, ou, pour le dire autrement, les trois *Modern Warfare* sont peut-être plus à considérer comme des « vidéo jeux », malgré les nombreuses zones de combats – ou zones de jeu – qui les parsèment, que comme des jeux vidéo. Les modalités ludiques de ces jeux sont ainsi selon nous au service d'une entreprise de persuasion des utilisateurs.

Cette entreprise repose avant tout sur le récit, le texte, et les images, et les interactions du joueur ne semblent y tenir qu'une place secondaire à la mise en scène et en jeu d'un discours du comme si. Ce dernier, en mélangeant des éléments de fiction avec des renvois plus ou moins explicites aux attentats du 11 septembre 2001 et aux conflits armés qui en découlèrent, vise avant tout à dire et à montrer au joueur ce qu'il aurait pu arriver de pire si, après cette terrible catastrophe, les États-Unis ne s'étaient pas engagés dans une entreprise de guerre préventive et de guerre contre le terrorisme à une échelle internationale. Ce qui aurait pu arriver de pire est représenté dans ces jeux par le déclenchement d'une troisième guerre mondiale, l'invasion militaire des États-Unis, et l'usage d'armes de destruction massive, des catastrophes que seule une campagne militaire américaine rapide et à grande échelle parvient à endiguer. L'engagement du joueur dans l'expérience de jeu *Modern Warfare* fait ainsi écho à cet autre engagement militaire auxquels ces trois jeux n'ont de cesse de renvoyer le joueur. Bien que secondaire, l'interactivité et le jeu sont ainsi indissociables du *medium* jeu vidéo et d'une première importance en ce qui concerne l'engagement ergodique et surtout interprétatif de l'utilisateur.

Si la notion d'ergodicité telle que définie par Espen Aarseth participe d'un tel engagement, nous avons pu relativiser l'importance de tels efforts non triviaux en ce qui concerne les jeux vidéo. Et ce principalement en prenant en compte l'habitude qui se forme invariablement chez l'utilisateur en raison des similitudes entre de nombreux jeux du même genre. Il nous apparaît que ce n'est pas tant la composante ergodique de ces jeux qui est la plus grande source d'engagement pour le joueur, que la particularité vidéoludique de la concomitance des temps de l'action et du récit que nous avons pu évoquer plus haut, ainsi que de la place du joueur par rapport à ces jeux informatiques qui placent ce dernier en position d'acteur – plus ou moins actif – du récit. L'utilisateur de jeu vidéo devenant ainsi un maillon incontournable d'un circuit cybernétique qui n'existerait pas sans lui, se retrouve de fait impliqué et engagé dans le

récit que construisent les images qui se succèdent à l'écran lorsqu'il joue. Et c'est ceci qui pourrait nous éclairer sur le choix originel d'avoir fait des trois *Modern Warfare* des jeux, et non de « purs » récits (textuels ou visuels). En effet, si l'enjeu premier de ces productions est bel et bien de transmettre un récit, supporté par des images, qui sont rendues incontournables et facilement accessibles par des mécaniques de jeux spécifiques, c'est que l'interprétation de ce récit – et le contrôle de celle-ci – est ici le véritable « but du jeu ».

Sur le plan de l'engagement du joueur face au jeu, voici ce qu'écrivait Scott Bukatman en 1993 : « [Les jeux vidéo] représentent la plus complète symbiose généralement accessible entre l'homme et l'ordinateur – une fusion sur les plans de l'espace, des buts, des options et des perspectives. » (Bukatman, 1993 : 196)¹³³. Si nous souscrivons à la notion de symbiose évoquée par Bukatman dans ces lignes, nous pensons néanmoins que celle-ci ne s'opère pas qu'entre l'utilisateur et l'ordinateur, mais également entre l'utilisateur et celui ou ceux qui ont programmé ce que cet ordinateur propose comme symbiose. C'est cette dernière entité, que nous avons désignée sous le terme de « développeurs » et de « concepteurs » au fil de ces pages, qui transmet au programme informatique des « options et perspectives » auxquelles le joueur-modèle, parce qu'il joue autant qu'il regarde et lit, se soumet volontiers, et avec lesquelles il se doit d'entrer en symbiose s'il entend progresser efficacement dans le jeu. Ces jeux particulièrement encadrés sur les plans de l'image et du jeu que sont les *Call of Duty: Modern Warfare*, ne sont ainsi pas des « machine[s] à produire des mondes possibles » pour transposer les réflexions d'Umberto Eco des textes aux jeux (1985 : 226), mais des machines à produire *un* monde possible : celui d'une Amérique fantasmée, en déroute faute d'avoir eu recours aux doctrines de guerre préventive et de guerre contre le terrorisme.

C'est parce que ces options et perspectives se concrétisent dans un scénario, des décors et des règles de jeu qui encadrent les possibilités d'interaction une fois le jeu conçu et fabriqué que, lorsque ces dernières portent en elles un fort contenu politique et idéologique, il nous semble possible de parler de propagande plus que de récit interactif de fiction. Lorsque, des développeurs utilisent l'illusion de l'interaction pour placer le joueur dans une position d'exécutant d'un récit dont il ne maîtrise parfois même plus ce qui en est visible à l'écran, il nous apparaît légitime d'étudier les véritables intentions – ou « agenda » – de jeux qui sont loin d'être dénués de tout contenu idéologique et des moyens de le transmettre. À la lumière

¹³³ Notre traduction : « [Video games] represent the most complete symbiosis generally available between human and computer – a fusion of space, goals, options and perspectives. »

de l'analyse que nous avons effectuée au long de cette troisième partie du travail de thèse, si le discours du texte et de l'image en jeu sont porteurs de discours, c'est le cadrage et la réduction récurrente des capacités d'interaction du joueur qui nous permettent d'affirmer que ces jeux visent à relayer une idéologie dominante sur des questions de géopolitique, mais surtout, qu'ils le font par des moyens que seul le jeu vidéo moderne permet : en se jouant du joueur pour le placer à de multiples reprises dans la position inconfortable du spectateur impuissant et contraint.

CONCLUSION : LE JEU VIDEO COMME ARME DE PERSUASION MASSIVE

La guerre est une simple continuation de la politique par d'autres moyens. [...] Le dessein politique est la fin, la guerre est le moyen, et jamais le moyen ne peut être conçu sans la fin.

Carl Von Clausewitz, *De la guerre*

Si la guerre est ainsi un des moyens qui permettent d'atteindre un dessein politique, nous avons pu montrer qu'il peut en être de même pour les conflits de fiction, en particulier ceux avec lesquels les trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare* proposent d'interagir. Nous avons pu également démontrer que la manière de narrer, de mettre en scène et en images, d'encadrer et de réguler les modalités d'interaction d'un jeu, n'est ainsi pas anodine sur le plan de la transmission d'une certaine vision de la guerre « moderne » sur laquelle portent les trois jeux de notre corpus. Dans les jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, cette vision repose sur le vertige du récit de politique-fiction qu'ils proposent, un vertige de la fiction et de l'anticipation qui se substitue à celui de l'action et du mouvement, jusque-là davantage caractéristique du genre du jeu de tir à la première personne. La transmission d'une certaine idée de la guerre en général, et de conflits contemporains en particulier est, dans ces jeux, également indissociable des scènes et des décors que la trilogie *Modern Warfare* porte à l'écran. L'espace virtuel dans lequel le joueur est amené à évoluer illustre et renforce ainsi ce que le récit de ces jeux peut véhiculer en ce qui concerne la pertinence de la guerre contre le terrorisme et du recours à la guerre préventive. Enfin, une telle transmission repose également dans ces trois jeux sur leurs spécificités ludiques, à travers les particularités de la simulation de l'expérience de la guerre moderne que leurs règles de jeu et *gameplay* proposent, tout comme à travers la place marginale et relativement passive que cette simulation accorde au joueur. Cette place secondaire dévolue au joueur, plus habitué à être le héros agissant d'une expérience de jeu que le spectateur de celle-ci, est l'élément discursif le plus spécifique des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*. En repoussant ainsi le joueur à la marge du jeu, les concepteurs de cette trilogie semblent accorder plus d'importance à ce qui lui est dit et montré au fil de l'expérience ludique, qu'à ce qu'il lui est possible de faire et de choisir. Les modalités de jeu sont ici autant un rouage du discours qui se construit au fil des trois jeux qui

forment notre corpus, qu'un moyen utilisé pour s'assurer de l'efficacité de sa transmission et de l'interpellation du joueur au sens où Althusser entend ce terme (1970 : 46-51).

Pour mettre en lumière le travail culturel et idéologique de la transmission du discours dans les trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, nous avons choisi de ne pas nous intéresser à la réception de ces jeux, mais à leur conception. Sur les plans textuels, visuels et ludiques, ces trois jeux véhiculent ainsi, à travers les particularités de la conception de leur expérience de jeu, un discours que nous avons nommé dans ce travail le discours du « comme si ». Ce dernier se caractérise par les fréquents renvois à une réalité géopolitique et militaire qu'il opère, ainsi que par l'entreprise de légitimation d'une certaine idéologie et de décisions politiques qui ont vu le jour au lendemain des attentats du 11 septembre 2001. Cette légitimation est particulièrement décelable dans la récurrence de mises en scènes et en jeu de la destruction et de la mise en péril d'un État américain qui ne se serait pas suffisamment prémuni contre les dangers du terrorisme international et des armes de destruction massive. Cette hyperréalité (Baudrillard, 1981 : 10) est autant le cœur de ce discours, ce autour de quoi il s'articule, que le moyen d'y associer le joueur à travers de multiples références à de véritables événements qui rendent plus tangible et concrète l'expérience de fiction *Modern Warfare*. C'est en nous concentrant sur ce qui est directement observable dans ces jeux sur les plans fictionnels et ludiques que nous avons pu en identifier le discours premier. La nature de ce discours, comme les moyens à travers lesquels il est transmis au joueur, nous incitent à qualifier l'expérience de jeu *Modern Warfare* d'entreprise de persuasion.

Nous avons pu nous pencher dans la troisième partie de ce travail sur l'encodage d'éléments discursifs dans ces trois jeux, ainsi que sur certains aspects et mécanismes de ces jeux qui contraignent autant le joueur dans son interaction que dans le décodage qui peut être fait de ces jeux. Ceci étant dit, il est tout à fait possible pour le récipiendaire d'un fait de communication de comprendre les modalités d'encodage d'un discours, mais de le décoder de manière imprévue (Hall, 2001 : 172). Dans les jeux *Modern Warfare*, certains commentaires d'utilisateurs illustrent cette possibilité de « contre-décodage », à l'image de celui « posté » sous une vidéo en ligne du discours de l'antagoniste Al Asad dans le premier jeu *Modern Warfare* : « Maintenant je veux une kalachnikov. Si Al Asad existait vraiment, j'aurais fait de lui mon président ! »¹³⁴. Une telle possibilité s'amenuise à mesure que ces jeux multiplient les

¹³⁴ Notre traduction : « Now i want a kalashnikov. If Al Asad was a living man, i would have made him my president! » <https://www.youtube.com/watch?v=6zVDvxj0IDE>

scènes cinématiques et séquences dirigistes qui placent le joueur dans une position hybride de spectateur-joueur. Un tel dirigisme voire autoritarisme, des modalités de jeu comme de l'aspect régulièrement contraignant de ce qui apparaît à l'écran, participent autant à encadrer les possibilités de décodage du contenu de ces trois jeux qu'à l'encodage de ce même contenu. Ainsi, si Tony Fortin a pu affirmer qu'en plaçant le joueur dans une position de « plein acteur », certains jeux vidéo parmi les plus récents « tentent désespérément de réenchanter une idéologie qui a tant contribué à désenchanter le monde » (2007), c'est cependant l'inverse qui s'opère dans les trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*. Dans ces derniers, c'est au contraire la récurrente réduction des capacités d'interaction du joueur qui participe à un réenchantement d'une certaine idéologie. En proposant au joueur d'agir dans un espace virtuel d'horreur et de catastrophes mondiales, qu'il ne peut en réalité ni empêcher ni véritablement impacter, le jeu vidéo (de guerre et en vue à la première personne) opère un travail idéologique que seul ce *medium* est à même de produire. Ce travail repose moins sur l'interprétation libre d'un contenu que sur la conception d'un usage-modèle contraint et soumis au *ludus* informatique qui est au cœur de tout jeu vidéo, la conception d'un tel usage permettant d'encadrer l'interprétation de ce contenu comme des expériences non-ergodiques ne peuvent le faire. Si de telles possibilités de cadrage et de contrainte sont offertes par le *medium* jeu vidéo, elles ne sont cependant pas automatiques, et c'est le fait que les développeurs de ces jeux aient eu abondamment recours à de telles contraintes pesant sur l'interaction comme sur l'interprétation du joueur qui leur donne leur spécificité première.

Les trois jeux *Modern Warfare*, en raison des liens qu'ils entretiennent avec des secteurs publics comme privés, ainsi que des mécanismes qu'ils peuvent mettre en œuvre pour véhiculer des opinions politiques et idéologiques à leurs utilisateurs, peuvent être considérés comme des armes de persuasion massive. C'est également le cas d'autres jeux américains dont les liens avec le gouvernement des États-Unis sont plus directs, comme *America's Army*, mais aussi de jeux développés ailleurs dans le monde, qu'il s'agisse de jeux engagés politiquement comme *Under Ash* ou du jeu *Anti-Japan War Online* (Pownet Technology, 2008), parrainé par la ligue de la jeunesse communiste chinoise. Dans le cas des jeux *Modern Warfare*, c'est la mise en récit, en scène et en jeu d'une rhétorique politique justifiant le recours à la guerre préventive et à la guerre contre le terrorisme, dans une optique de persuasion, qui nous incite à les qualifier de nouveau terrain de propagande idéologique. En ayant recours à une forme de divertissement qui met à profit les possibilités de l'informatique pour cadrer de manière autoritaire l'expérience de jeu, en faisant du joueur un simple rouage

d'une machine à convaincre les masses, de tels jeux entretiennent et légitiment de surcroît un complexe militaro-industriel du divertissement dont ils font intégralement et ontologiquement partie.

Au-delà de l'analyse que nous avons pu faire au fil de ces pages du jeu vidéo de guerre de l'après 11 septembre, et en particulier des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, le présent travail a pu mettre en place une méthode d'étude de l'objet jeu vidéo qui pourra être appliquée à d'autres jeux appartenant à des genres différents et abordant d'autres problématiques. Nous estimons avoir pu démontrer ici qu'une analyse d'un jeu vidéo qui marginaliserait ce qui est du ressort du récit et de l'image, ou qui minimiserait l'importance de l'étude du monde fictionnel d'un jeu au profit de ses qualités ludiques, ne saurait mettre en lumière l'éventuel travail culturel et idéologique que de tels jeux peuvent opérer. Notre méthode d'analyse reflète la définition du jeu vidéo comme une expérience ludique transmise par des images et guidée par la construction d'un récit, que nous avons choisi d'adopter dans ce travail. Bien qu'étant volontairement englobantes, cette définition et la méthode d'analyse qui en découle nous ont permis de faire dialoguer entre elles les composantes narratives visuelles et ludiques des trois jeux *Call of Duty: Modern Warfare*, ainsi que ces jeux et leurs contextes de production et de réception. Nous pensons avoir pu souligner dans ce travail que ces différentes composantes du jeu vidéo, à l'image de la transmission d'un discours et d'un point de vue qu'elles peuvent construire par l'intermédiaire du joueur, fonctionnent autant séparément que de concert.

L'une des limites de ce travail qui a pu aboutir à une analyse détaillée des trois jeux qui en forment le corpus est directement liée à la méthode qui structure cette analyse. Nous avons ainsi choisi de nous concentrer sur ce qui est directement observable dans les trois jeux *Modern Warfare* concernant leur discours et les rouages textuels, visuels et ludiques sur lesquels ce discours repose. Bien que nous considérions ce choix comme une source d'objectivité, et que nous n'avons pas estimé souhaitable de recourir à une étude de la réception de ces jeux chez les joueurs ou de l'intention de départ des développeurs de ces jeux (à travers la réalisation d'entretiens par exemple), les deux méthodes ne s'excluent pas mutuellement. Il nous semble ainsi envisageable de poursuivre le travail présenté ici en associant notre méthode, qui consiste à étudier ce qui transparaît de la conception d'un jeu vidéo à travers une « lecture attentive » (*close reading*), à d'autres qui seraient davantage centrées sur les motivations qui peuvent présider à une telle conception, ainsi qu'au

« résultat » chez le joueur sur le plan de la réception. Une autre limite de ce travail tient au fait que nous nous sommes concentrés sur un corpus relativement restreint de trois jeux vidéo. Nous avons ainsi choisi d'étudier avec soin trois jeux que nous considérons comme représentatifs des jeux de tir à la première personne les plus récents – de par leur succès commercial, mais aussi en raison de leur profonde influence sur ce genre de jeu – plutôt qu'un corpus plus important. Cependant, le genre du *FPS* est en constante évolution et, au fil des années, l'aspect prototypique des jeux étudiés ici s'estompe peu à peu. Ceci est dû à la fois au fait que cette franchise s'est depuis éloignée des problématiques contemporaines pour s'orienter vers des expériences relevant plus de la science-fiction que de la politique-fiction (*Call of Duty: Advanced Warfare*, Sledgehammer Games, 2014 ; *Call of Duty: Infinite Warfare*, Infinity Ward, 2016), mais aussi au fait que les développeurs d'autres franchises ne cherchent plus forcément à toujours émuler les jeux *Call of Duty*, l'action du prochain jeu de la série *Battlefield* étant par exemple centrée sur la Première Guerre Mondiale (*Battlefield 1*, DICE, 2016). Si de telles évolutions n'empêchent pas ces jeux de potentiellement véhiculer une certaine vision de conflits contemporains, les points de contact entre réalité et fiction, qui sont l'une des spécificités des jeux étudiés ici, cessent peu à peu d'en être une caractéristique majeure.

La réflexion conduite dans cette thèse pourrait ainsi être poursuivie à travers l'analyse d'autres jeux vidéo représentant et simulant des conflits fictionnels, qu'ils soient développés par des studios américains ou non, et qu'ils renvoient à des problématiques contemporaines ou non, en suivant la même méthode et en ayant à cœur de ne pas hiérarchiser les différents aspects constitutifs du *medium* jeu vidéo, mais de les étudier dans leur globalité et leurs apports mutuels¹³⁵. De la même manière, il pourrait être fructueux de se pencher sur l'ensemble de la franchise *Call of Duty*, ainsi que sur les franchises *Battlefield* et *Medal of Honor* dans leur globalité pour analyser la progression de celles-ci sur les plans du discours et des mécanismes de transmission de ce discours à une plus grande échelle. Enfin, la réflexion conduite dans ce travail, et en particulier la méthode qui la structure, en raison de leur dimension volontairement englobante, pourraient être appliquées à une grande variété de jeux – vidéo ou non – dans l'optique d'en étudier le fonctionnement et leurs éventuels éléments discursifs.

¹³⁵ Ce que nous avons pu commencer à entreprendre par ailleurs (voir Cayatte, 2016).

BIBLIOGRAPHIE

Toutes les références en ligne ont été consultées le 30 Juin 2016.

OUVRAGES

Aarseth, Espen, 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins U Press.

Baudrillard, Jean, 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Éditions Galilée.

Barthes, Roland, 1970. *S/Z*. Paris : Éditions du Seuil.

-----, 1973. *Le Plaisir du texte*. Paris : Éditions du Seuil.

Caillois, Roger, 1958. *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.

Clausewitz, Carl Von, 2006. *De la guerre* Paris : Payot & Rivages. trad. Nicolas Waquet.

Der Derian, James 2009. *Virtuous War* [seconde édition]. New York (NY): Routledge.

Eco Umberto, 1985. *Lector in Fabula*, Paris, Grasset. Trad. Myriem Bouzaher.

Genette, Gérard, 1982. *Palimpsestes : La Littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil.

Genvo, Sébastien, 2006. *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*. Thèse de doctorat, Université Paul Verlaine, Metz.

-----, 2009. *Le Jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.

-----, 2013. *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, tome 1. <http://www.ludologique.com/publis/HDR_SG_t1.pdf>.

Greimas, Algirdas J., 1996. *Sémantique structurale : Recherche de méthode*. Paris : Larousse.

Halter, Ed, 2006. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. New York (NY): Thunder's Mouth Press.

Herz, 1997. *Joystick Nation*. Londres : Little, Brown and Company.

Huizinga, Johan, 1951. *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard. trad. Cécile Senesia.

Jones, Steven, E., 2008. *The Meaning of Video Games : Gaming and Textual Strategies*. New York : Routledge.

Juul, Jesper, 2013. *The Art of Failure*. Cambridge (MA) : MIT Press.

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, Greig De Peuter, 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal : McGill-Queen's University Press.

Lamy, Aurélia, 2005. *La médiatisation de l'apocalypse : Le traitement médiatique des attentats du 11 septembre 2001 aux États-Unis dans la presse et la télévision française*. Thèse de doctorat, Université Paul Verlaine, Metz.

Lauter, Paul, 2001. *From Walden Pond to Jurassic Park: Activism, Culture & American Studies*. Donald E. Pease ed. Durham NC: Duke U Press.

Natkin, Stéphane, 2004. *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert.

Mauco, Olivier, 2012. *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*. Thèse de doctorat, Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne.

Mäyrä, Frans, 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres : Sage.

Mead, Corey, 2013. *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*. Boston (MA): Houghton Mifflin Harcourt.

Metz, Christian, 1968. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck.

Murray, Janet H., 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press.

Rampton, Sheldon & John Stauber, 2004. *Une Arme de persuasion massive: De la propagande dans la guerre de Bush en Irak*. Paris : Le Pré aux clercs.

Sicart, Miguel, 2011b. *The Ethics of Computer Games*, 2011b. Cambridge (MA) : MIT Press.

Triclot, Mathieu, 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.

Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron, 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge.

Zola, Émile, 1867. *Éd Manet : étude biographique et critique*. Paris : E. Denu Éditeur

ARTICLES SCIENTIFIQUES

Abrahamian, Ervand, 2003. « The US media, Huntington and September 11 », *Third World Quarterly*, Vol. 24, No 3, p. 529-544.

Allen, Robertson, 2011. « The Unreal Enemy of America's Army », *Games and Culture*, 2011 : 6(I), p. 38-60.

Annandale, David, 2010. « Avatars of Destruction: Cheerleading and Deconstructing the "War on Terror" in Video Games », dans Jeff Birkenstein, Anna Froula & Karen Randell eds *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the "War on Terror"*, p. 97-106. New York (NY) : Bloomsbury.

Althusser, Louis, 1970. « Idéologie et appareils idéologiques d'État (Notes pour une recherche). » dans *Positions (1964-1975)*, p. 67-125. Paris : Les Éditions sociales, 1976.

Apperley, Thomas, 2010. « What game studies can teach us about videogame in the English and Literacy classroom » dans *Australian Journal of Language and Literacy*. Vol. 33 No. I, p. 12-23.

Barnabé Fanny, 2015. « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *RESET*, 4 | 2015, <<http://reset.revues.org/527>>.

Barron, Michelle, 2003. « Militarism & Video Games: An interview with Nina Huntemann » *Media Education Foundation* <<http://inspire.dawsoncollege.qc.ca/wp-content/uploads/2013/06/Militarism-and-Video-Games1.pdf>>.

Blumenfeld, Lauren, 2005. « 25th Hour: A Complex Reflection in the Face of Smoke and Mirrors » in *Mercer Street : A collection of essays from the expository writing program*. Ed Pat C. Hoy II et al. New York : New York U Press.

Cayatte, Rémi, 2014. « Where Game, Play and Art Collide », dans *Understanding Minecraft : Essays on Play, Community and Possibilities*, Nate Garrelts dir. Jefferson, NC : McFarland.

-----, 2016. « Cannon Fodder : le jeu vidéo de guerre antimilitariste » dans *Implications Philosophiques* <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrainphilosophique/#_ftnref1>

Crawford, Chris, 2003. « Interactive Storytelling » dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York, NY, Routledge, 259-273.

Deck, Andy, 2004. « No Quarter: Demilitarizing the Playground » <<http://artcontext.com/crit/essays/noQuarter/>>

Eskelinen, Markku, 2001. « The Gaming Situation », dans *Game Studies: The*

International Journal of Computer Game Research. <gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Fortin, Tony, 2006. « Cyberwar : Figures et paradoxes de la rhétorique des jeux vidéo de guerre » dans *Revue des Sciences Sociales*, n°36, 104-111.

-----, 2007. « Guerres à la portée de tous : Un chaos sans droit ni morale » dans *Le Monde diplomatique*.

Fortin, Tony, et Laurent Trémel, 2006. « Les jeux de ‘civilisation’ : une représentation du monde à interroger », dans *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Tony Fortin, Philippe Mora & Laurent Trémel dir., 123-168. Paris : L’Harmattan.

Frasca, Gonzalo, 2001. « Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz? » dans *Cybertext Yearbook 2000*, 172-182. Markku Eskelinen & Raine Koskimaa eds. Saarijärvi: University of Jyväskylä.

Frasca, Gonzalo, 2003. « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York, NY, Routledge, p. 221-236.

Gagnon, Frédérick, 2010. « “Invading Your Hearts and Minds”: *Call of Duty*® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture », *European journal of American studies*. <<http://ejas.revues.org/8831>>.

Garite, Matt, 2014 [2003]. « The Ideology of Interactivity (or Video Games and Taylorisation of Leisure) » dans DiGRA '03 – *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, vol. 2 <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1805&rep=rep1&type=pdf>>.

Genvo Sébastien, 2008. « Caractériser l’expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du ‘play design’ », dans *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Montréal, <http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf>.

Grodal, Torben, 2003. « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences » dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron eds., *The Video Game Theory Reader*, New York, NY, Routledge, 129-155.

Grossberg Lawrence, Cary Nelson, Paula A. Treichler, 1992. « Cultural Studies: An Introduction ». *Cultural Studies*. Lawrence Grossberg, Cary Nelson & Paula A. Treichler eds. New York : Routledge.

Hall, Stuart, 2001 [1973]. « Encoding/Decoding » dans Meenakshi Gigi Durham & Douglas M. Kellner eds., *Media and Cultural Studies: Keywords*, Malden, MA, Blackwell Publishing, p.163-173.

Hitchens, Michael, 2011. « A Survey of First-person Shooters and theirs Avatars ». *Game Studies: the international journal of computer games research*. <gamestudies.org>.

Hitchens, Michael, Brownin Patrickson & Sherman Young, 2014 « Reality and Terror, the First-Person Shooter in Current Day Settings » dans *Games and Culture*, 2014 vol. 9(1), 3-29.

Jenkins, Henry, 2007. « War Games » *MIT Technology Review* <<https://www.technologyreview.com/s/402278/war-games/>>.

Juul, Jesper, 2005. « Games Telling Stories? », dans Joost Raessens & Jeffrey Goldstein ed., *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MA, MIT Press, 219-226.

Klevjer, Rune, 2006. « The Way of the Gun : The aesthetic of the single-player First Person Shooter. », <folk.uib.no/smkrk/docs/wayofthegun.pdf>

Krcmar, Marina, Kristie Farrar, Rory McGloin, 2011. « The effect of video game realism on attention, retention and aggressive outcomes », dans *Computers in Human Behaviors*. Vol 27, issue 1, 432-439.

Kurti, Martin & Robin Andersen, 2009. « From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex » dans *Democratic Communiqué*, printemps 2009 23:1.

Lenoir, Tim, 2000. « All but war is simulation: the military entertainment complex » dans *Configurations*, 2000: 8, 289-335. Baltimore (MD) : John Hopkins University Press.

Lenoir, Tim & Henry Lowood, 2002. « Theaters of War: The Military Entertainment Complex » dans *Collection-Laboratory-Theater: Scenes of knowledge in the 17th century*, 2002, 429-445. Berlin : Walter de Gruyter.

Letourneux, Mathieu, 2005. « Les univers de fiction des jeux video », dans *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo dir, 195-207. Paris : L'Harmattan.

Leydier, Gilles, 2004. « Introduction: The Jack of all trades, the master of one », dans *La civilisation, objets, enjeux, méthodes* (Babel n°9). Gilles Leydier dir, Toulon : Université du Sud Toulon-Var.

Macé, Éric, 2005. « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures » dans *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris, INA/Armand Colin.

McMahan, Alison, 2003. « Immersion, Engagement, and Presence : A Method For Analyzing 3-D Video Games » dans *The Video Game Theory Reader*. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron eds.

New York (NY) : Routledge, 67-86.

Morris, Sue, 2003. « WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media », dans *DIGRA'03*, <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.21522.pdf>>.

Nietzel, Britta, 2005. « Narrativity in computer Games », dans Joost Raessens & Jeffrey Goldstein ed., *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MA, MIT Press, 227-245.

Nilges, Mathias, 2010. « The Aesthetics of Destruction: Contemporary US Cinema and TV Culture » dans Jeff Birkenstein, Anna Froula & Karen Randell eds *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the "War on Terror"*, p. 23-34. New York (NY) : Bloomsbury.

Power, Marcus, 2007. « Digitized Virtuosity: Video War Games and Post 9/11 Cyber-Deterrence » *Security Dialogue*.

Rehak, Bob, 2003. « Playing at Being : Psychoanalysis and the Avatar » dans *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P. Wolf & Bernard Perron eds. New York (NY) : Routledge, 103-127.

Rizzo, Albert, et al, 2005. « Development of a VR Therapy Application for Iraq War Veterans with PTSD ». <<http://ict.usc.edu/pubs/Development%20of%20a%20VR%20Therapy%20Application%20for%20Iraq%20War%20Veterans%20with%20PTSD.pdf>>.

Sicart, Miguel, 2011a. « Against Procedurality » dans *Game Studies*, vol. 11 n° 3, Décembre 2011. <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.

Sontag, Susan, 1965. « The Imagination of Disaster » dans *Against interpretation and other essays*, Susan Sontag ed. New York (NY) : Picador, 209-225.

Stockwell, Stephen & Adam Muir, 2003. « The Military-Entertainment Complex: A new Facet of Information Warfare » *The Fibreculture Journal*, 2003 : 1. Sydney : The Fibreculture Journal. <<http://one.fibreculturejournal.org/fcj-004-the-military-entertainment-complex-a-new-facet-of-information-warfare>>.

Therrien, Carl, 2015. « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre », dans *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. <<http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>>

Wolf, Mark J.P., 2003. « Abstraction in the video Game » dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York, NY, Routledge, 47-65.

COLLOQUES, JOURNEES D'ETUDE, CONFERENCES

Aarseth, Espen, 2014. « Keynote » *Expressive Games Seminar*. Metz : Université de Lorraine.

Buchheit, David, 2013. « L'Ergonomie du jeu vidéo : une autre vision du joueur » *Jeu : les ateliers de la pensée*. Université de Lorraine, Nancy.

Brathwaite, Brenda, 2010 « Train or How I Dumped Electricity and Learned to Love Design » *Game Developers Conference*, San Francisco (CA).

Cayatte, Rémi, 2015. « Quand le jeu-vidéo devient vidéo-jeu » *Jeu vidéo : Singularité(s) d'un art de l'écran*. Université de Strasbourg.

Redding, Patrick, 2007. « Familiarity Breeds Contempt : Building Game Stories that Flow » *Austin Game Developer Conference*,
<http://www.holesinteeth.typepad.com/blogginess/files/AGDC2007_Redding_familiarity.zip>

PRESSE ET PRESSE SPECIALISEE

Audureau, William, 2015. « Le jeu-vidéo n'est jamais considéré du point de vue esthétique », *Pixels, Le Monde.fr*. <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/04/10/il-faut-s-interroger-sur-les-singularites-esthetiques-du-jeu-vidéo_4613280_4408996.html>.

Associated Press, 2005. « CIA's final report : No WMD found in Iraq », *nbcnews.com*. <http://www.nbcnews.com/id/7634313/ns/world_news-mideast_n_africa/t/cias-final-report-no-wmd-found-iraq/#.VWRyGkbz9uV>.

Barnes, Julian E., 2001. « Tough Call, Spider-Man », *NYTimes.com*. <nytimes.com/2001/10/08/business/media-tough-call-spider-man.html>.

Borger, Julian, 2004. « There were no weapons of mass destruction in Iraq », *theguardian.com*. <<http://www.theguardian.com/world/2004/oct/07/usa.iraq1>>.

Blitzer, Wolf, 2003. « Search for the 'smoking gun' » *CNN.com*. <<http://edition.cnn.com/2003/US/01/10/wbr.smoking.gun/>>.

Brown, David W., 2012. « 5 Fictional Countries Where the U.S. Army is Trained to Fight » *Mental Floss*, <<http://mentalfloss.com/article/31437/5-fictional-countries-where-us-army-trained-fight>>.

« 'Call of Duty: Modern Warfare 3' hits \$1 billion in sales » *New York Post*, décembre. 2011. <nypost.com>

Cohn, Marjorie, 2007. « Iraq : A War of Aggression. No WMDs, No Connection to Al Qaeda » dans *Global Research : Centre for Research on Globalization*. <<http://www.globalresearch.ca/iraq-a-war-of-aggression-no-wmds-no-connection-to-al-qaeda/5327548>>.

Corbinais, Pierre, 2015. « Le jeu vidéo à la deuxième personne : Tu seras mes yeux » dans *Games | 8*, Avril-Juin 2015.

Chivers, C., J., 2014. « The Secret Casualties of Iraq's Abandoned Chemical Weapons », *nytimes.com*. <<http://www.nytimes.com/interactive/2014/10/14/world/middleeast/us-casualties-of-iraq-chemical-weapons.html>>.

Chivers, C., J. & Eric Schmitt, 2015. « C.I.A. Is Said to Have Bought and Destroyed Iraqi Chemical Weapons », *nytimes.com*, <http://www.nytimes.com/2015/02/16/world/cia-is-said-to-have-bought-and-destroyed-iraqi-chemical-weapons.html?_r=0>.

Clark, Joseph, 2007. « How America's Army Works » dans *HowStuffWorks.com*. <<http://electronics.howstuffworks.com/americas-army2.htm>>.

Clarren, Rebecca, 2006. « Virtually dead in Iraq » *Salon*.

<<http://www.salon.com/2006/09/16/americasarmy/>>.

Crecente, Brian, 2011. « Video Games Let You Kill, Abuse Osama » *Kotaku* <<http://kotaku.com/5797601/video-games-let-you-kill-abuse-osama>>.

Day, Julia, 2003. « Sony to cash in on Iraq with 'shock and awe' game. » *The Guardian* <<http://www.theguardian.com/technology/2003/apr/10/games.Iraqandthedia>>.

Dwyer, Jim, 2003. « A Nation at War: In the Field – V Corps Commander; A Gulf Commander Sees a Longer Road » *The New York Times* <<http://www.nytimes.com/2003/03/28/world/nation-war-field-v-corps-commander-gulf-commander-sees-longer-road.html>>.

Ebenezer, Samuel, 2012. « 'Mass Effect 3' ending to be changed after backlash », *NYDailyNews.com*, <articles.nydailynews.com/2012-03-21/news/31222154_1_mass-effect-bioware-fan-backlash>.

Finn, Robin, 2006. « Ann Nelson », *NYTimes.com*. <nytimes.com/2006/02/26/theater/newsandfeatures/26finn.html?_r=2>.

Freeman, Colin, 2005. « Battles re-enacted in video arcades / N.Y. gamemaker lets players portray Iraqi or U.S. troops » *SFGate*, <<http://www.sfgate.com/news/article/Battles-re-enacted-in-video-arcades-N-Y-2738299.php>>.

Hamill, Pete, 2011. « 9/11 : Pete Hamill remembers September 11th and details New York's day of loss », *DailyNews*, <<http://www.nydailynews.com/news/9-11-pete-hamill-remembers-september-11th-details-new-york-day-loss-article-1.955408>>.

Harnden, Toby, 2001. « Bin Laden is wanted: dead or alive, says Bush ». *The Telegraph*, <<http://www.telegraph.co.uk>>.

Jauvert, Vincent, 2013. « Colin Powell : comment la CIA m'a trompé », *lenouvelobs.com*. <<http://tempsreel.nouvelobs.com/debat/20130301.OBS0470/exclusif-colin-powell-comment-la-cia-m-a-trompe.html>>.

Jeuxvidéo.com, 2006. « Preview X06 : Gears of War », *jeuxvideo.com*, <<http://www.jeuxvideo.com/news/2006/00018345.htm>>.

« July 19, 1984 : Massacre at McDonald's », *abcNews.com*, 04 Juillet 2010. <<http://abcnews.go.com/Archives/video/july-19-1984-massacre-mcdonalds-10309076>>.

Kaplan, Karen, 2001. « The Sims Take on Al Qaeda » dans *Los Angeles Times*. <<http://www.latimes.com/world/la-110201simosama-story.html>>.

Stuart, Keith, 2011. « Modern Warfare 3: the inside story of the world's biggest game », *TheGuardian.com*. <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog>>.

-----, 2012. « Modern Warfare 3 smashes entertainment launch records » *TheGuardian.co.uk*. <guardian.co.uk/technology/gamesblog>.

Kennedy, Brian, 2002. « Uncle Sam Wants You (To Play This Game) » *The New York Times*, <<http://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html>>.

Lipman, Jennifer, 2011. « Neo-Nazi Monopoly: Pass the Swastika, collect £200 » *The Jewish Chronicle*, <<http://www.thejc.com/news/world-news/59665/neo-nazi-monopoly-pass-swastika-collect-%C2%A3200>>.

Longley, Robert, 2003. « Patent Office Suffers 'Shock and Awe' Attack. » *About.com* <<http://usgovinfo.about.com/cs/censusstatistic/a/shockandawe.htm>>.

Mayer, Jane, 2009. « The Predator War », *The New Yorker* <http://www.newyorker.com/reporting/2009/10/26/091026fa_fact_mayer>.

Nayak, Malathi, 2013. « Video game makers drops gun makers, not their gun », *Reuters*, <<http://www.reuters.com/article/us-videogames-guns-idUSBRE9460U720130507>>.

O'Hagan, Steve, 2004. « Recruitment hard drive » *The Guardian* <<http://www.theguardian.com/technology/2004/jun/19/games.theguide>>.

Orland, Kyle, 2013. « No, EA won't licence guns in its 2013 games – but it never has », *ArsTechnica* <<http://arstechnica.com/gaming/2013/05/no-ea-wont-license-guns-in-its-2013-games-but-it-never-has/>>.

Otis, Ginger Adams, 2014. « Former Vice President Dick Cheney predicts U.S. will face deadly, nuclear attack within decade », *Daily News*. <<http://www.nydailynews.com/news/politics/cheney-predicts-u-s-face-deadly-nuclear-attack-article-1.1842931>>.

Parkin, Simon, 2013. « Shooters: How Video Games Fund Arms Manufacturers » *Eurogamer* <<http://www.eurogamer.net/articles/2013-02-01-shooters-how-video-games-fund-arms-manufacturers>>.

-----, 2014. « Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex. » *The Guardian* <<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>>

« Pdp 1 » *History of Computers*, <<http://history-computer.com/ModernComputer/Electronic/PDP-1.html>>.

Purslow, Matt, 2012. « Mass Effect 3 contains twice as much dialogue as the first game », *PCGamer.com*, <pcgamer.com/2011/10/13/mass-effect-3-contains-twice-as-much-dialogue-as-the-first-game>.

Riddeln Rob, 1997. « Doom Goes to War » *Wired*, <<http://www.wired.com/1997/04/ff-doom/>>.

Robb, David, 2002. « To the Shores of Hollywood: Marine Corps Fights to Polish Image in 'Windtalkers' » *The Washington Post*. <<http://newsmin.org/content.php?ol=propoganda/brainwash/windtalkers-censored.txt>>.

Rosenberg, Adam, 2009. « Call of Duty' compares to 'Red Dawn' compares to 'Call of Duty': The Circle is now Complete ». *MTV Movies Blog*. <moviesblog.mtv.com>.

Smith, Ryan, 2012. « Partners In Arms », *The Gameological Society* <<http://gameological.com/2012/08/partners-in-arms/>>.

Sulaiman, Tosin, 2003. « Patent office fields 'Shcok and Awe' applications » *McClatchyDC* <<http://www.mcclatchydc.com/latest-news/article24437293.html>>.

Takahashi, Dean, 2013. « Brenda Romero's Train board game will make you ponder » *Venture Beat*, <<http://venturebeat.com/2013/05/11/brenda-romero-train-board-game-holocaust/>>.

« USMC Buying VBS Gaming-Simulation Engine », 2006 *Defense Industry Daily*. <defenseindustrydaily.com/usmc-buying-vbs-gamingsimulation-engine-02580/>.

Wagner, James Au, 2002. « Weapons of Mass Distraction » *Salon* <http://www.salon.com/2002/10/04/why_we_fight/>.

Warrick, Joby, 2003. « US Claim on Iraqi Nuclear Program Is Called Into Question », *Washington Post*. <<https://www.globalpolicy.org/component/content/article/168/37578.html>>.

White, Josh, 2005. « It's a Video Game, and an Army Recruiter » *The Washington Post*, <www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/05/26/AR2005052601505.html>.

LUDOGRAPHIE

7554. Eboni Games, 2012.

Anti-Japan War Online, Powernet Technology, 2008.

America's Army. United States Army, 2002-2015.

Asteroids. Lyle Rains & Ed Logg, 1979.

Battlefield 1942. Digital Illusions, 2002.

Battlefield 2. Digital Illusions, 2005.

Battlefield 2142. Digital Illusions, 2006.

Battlefield 3. Digital Illusions, 2011.

Battlefield Vietnam. Digital Illusions, 2004.

Battlezone. Atari, 1980

Bega's Battle. Data East, 1983

Bioshock. Irrational Games, 2007.

Call of Duty. Infinity Ward, 2003.

Call of Duty 4: Modern Warfare. Infinity Ward, 2007.

Call of Duty: Modern Warfare 2. Infinity Ward, 2009.

Call of Duty: Modern Warfare 3. Infinity Ward & Sledgehammer Games, 2011.

Civilization III. Firaxis, 2001.

Conflict: Desert Storm. Pivotal Games, 2002.

Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad. Pivotal Games, 2003.

Command and Conquer: Red Alert. Westwood Studios, 1996

Diablo 3. Blizzard Entertainment, 2012.

Doom. Id Software, 1993.

Doom II: Hell on Earth, id Software, 1994

Donjons et Dragons. Gary Gygax & Dave Arneson. Ed. TSR & Wizards of the Coast, 1974-2008.

Dragon's Lair. Advanced Microcomputer Systems, 1983.

Duke Nukem 3D. 3D Realms, 1996.

Dune. Cryo Interactive, 1992.

Ganbare Gorby (Factory Panic). JSH, 1991

Gnometrис. Janusz Martin, 1999.

Half Life. Valve, 1998.

Heretic: Shadow of the Serpent Riders. Raven Software, 1994.

Homefront. Kaos Studio, 2011.

Just Cause. Avalanche Studios, 2006

Just Cause 2. Avalanche Studios, 2010

Just Cause 3. Avalanche Studios, 2015.

Mass Effect. Bioware, 2008.

Mass Effect 2. Bioware, 2011.

Mass Effect 3. Bioware, 2012.

Medal of Honor. Dreamworks, 1999.

Medal of Honor: Danger Close Games, 2010

Medal of Honor: Warfighter. Danger Close Games, 2012.

MIDI Maze. Xanth Software F/X, 1987.

Monopoly. Charles Darrow, 1935.

Myst. Cyan worlds, 1993.

Pac Man. Tōru Iwatani, 1980.

Passage. Jason rorher, 2007.

Pogromly. Anonyme, 1997.

Pong. Atari Inc., 1972.

Les Sims 3. Maxis, 2009.

September 12th. Gonzalo Frasca, 2003.

Space Invaders. Tomohiro Nishikado, 1978.

Spacewar !. Steve Russel et. Al., 1962

Starcraft 2. Blizzard Entertainment, 2010.

Stellaris. Paradox Development Studios, 2016.

Tanks. Kee Games, 1974.

Tennis For Two. William Highinbotham, 1958

Tenure. Owen Gaede, 1975

The Bradley Trainer. Atari, 1981

The Landlord's Game. Elizabeth Magie, 1913 [1902].

The Stanley Parable. Galactic Cafe, 2011.

Tetris. Alekseï Pajitnov, 1984.

Train. Brend Brathwaite, 2009

Under Ash, Dar al-Fikr, 2001

Vietcong. Pterodon & Illusion Software, 2003.

Warcraft: Orcs & Humans. Blizzard Entertainment, 1994

Wolfenstein 3D. Id Software, 1992.

FILMOGRAPHIE

L'Aube Rouge. Réal. John Millius. 1984.

L'Aube Rouge. Réal. Dan Bradley. 2012

Cliffhanger : Traque au sommet. Réal. Renny Harlin. 1993.

La Fabuleuse histoire des jeux vidéo. Réal. Charles Henry Flavigny & Alexandre de Seguins, 2010.

Il faut sauver le soldat Ryan. Réal. Steven Spielberg. 1998

Je suis une légende. Réal. Francis Lawrence, 2007

Le Jour d'après. Réal. Roland Emmerich. 2004

Rock. Réal. Michael Bay. 1996.

Windtalkers. Réal John Woo, 2002

AUTRES

America's Army 3 Game Manual, U.S. Army, 2009.
<http://aa3.americasarmy.com/documents/AA3_Game_Manual.pdf>.

« Army Game Project », 2002. *America's Army training manual*.
<http://americasarmy.filefront.com/file/Instruction_Manual_PDF;8203#Download>.

Bush, George W., 17 Septembre 2002, préface de « The National Security Strategy of the United States of America ».

-----, 20 Septembre 2001. « Address to a joint session of Congress ».
<<http://edition.cnn.com/2001/US/09/20/gen.bush.transcript/>>.

-----, « Address to the nation ». 07 Octobre 2001.
<<http://www.johnstonsarchive.net/terrorism/bush911d.html>>.

-----, et. al., 11 Octobre 2001. « Press Conference ».
<<http://www.johnstonsarchive.net/terrorism/bush911e.html>>.

-----, Janvier 2002. « Second State of the Union Address ».
<abcnews.go.com/Politics/story?id=121228&page=1>.

-----, 12 Septembre 2002. « Address to the United Nations General Assembly ». <<http://www.staff.city.ac.uk/p.willetts/IRAQ/BUSH0902.HTM>>.

-----, 07 Octobre 2002. « President Bush Outlines Iraqi Threat ».
<<http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2002/10/20021007-8.html>>.

-----, Janvier 2003. « Third State of the Union Address ».
<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/onpolitics/transcripts/bushtext_012803.html>.

Carmack John, 1997, *Readme*, <<https://github.com/id-Software/DOOM/commit/4eb368a960647c8cc82d721d0183629ae10759d1>>.

Cheney, Richard, Bruce, 27 Aout 2002. « Speech delivered to the Veterans of Foreign Wars ». <<http://www.theguardian.com/world/2002/aug/27/usa.iraq>>.

Chisholm, Hugh, 1991. « War Game » dans *Encyclopedia Britannica*, 1991.
<<http://www.studylight.org/encyclopedias/bri/view.cgi?number=34301>>.

DeLappe, Joseph, 2006-2011. « dead-in-iraq » *Joseph DeLappe*. <<http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>>.

Faram, Mark D., 11 Septembre 2001. *Photographie sans titre*. <http://www.navy.mil/view_image.asp?id=2445> .

« Game Info », 2012. <<http://www.ea.com/medal-of-honor-warfighter>>.

IGN, 2013. « Call of Duty: A short history ». <<http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/>>

« Intervention Recipes » *Velvet-Strike : Counter-Military Graffiti for CS*. <<http://www.opencore.net/velvet-strike/recipes.html>>.

Manet, Édouard, 1862-1863. *Le Déjeuner sur l'herbe*, huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris.

« New York's Governor And Mayor of New York City Address Concerns of the Damage. » Transcription CNN, CNN.com <<http://transcripts.cnn.com/TRANSCRIPTS/0109/11/bn.42.html>>, 11 Septembre 2001.

NORC, 2014. *Trends in Gun Ownership in the United States, 1972 – 2014*. <http://www.norc.org/PDFs/GSS%20Reports/GSS_Trends%20in%20Gun%20Ownership_US_1972-2014.pdf>.

Obama, Barack, 2 Mai 2011. « Remarks by the President on Osama Bin Laden », <whitehouse.gov/the-press-office/2011/05/02/remarks-president-osama-bin-laden>.

Powell, Colin, 5 Février 2003. « Speech to the United Nations on Iraq », <<http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2003/02/20030205-1.html>>.

« RED DAWN - Lobby card set of 8 - PATRICK SWAYZE (1984) », Septembre 2010. Lewis Wayne Gallery, <https://www.lewiswaynegallery.com/realized_prices/view/707>.

Schleiner, Anne-Marie, 2002. « About » *Velvet-Strike : Counter-Military Graffiti for CS*. <<http://www.opencore.net/velvet-strike/about.html>>.

Sony, 2003. *Statement Concerning a Trademark Filing in US by Our Game Affiliate*. <<http://www.sony.net/SonyInfo/News/ServiceArea/030415/>>.

Stewart, Jon, 12 Juin 2012. « Colin Powell extended interview », *The Daily Show*, épisode 112, saison 17. <<http://thedailyshow.cc.com/extended-interviews/bxew58/colin-powell-extended-interview>>.

Wood, Jordan, 2014. « Curator's Note » *Tabletop Documentary: The Configurative Praxis of Train, In Media Res: a Media Commons Project*. <<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2014/09/29/tabletop-documentary-configurative-praxis-train>>.

ANNEXES

I : IMAGES TIREES DES JEUX MODERN WARFARE

A : BRIEFINGS

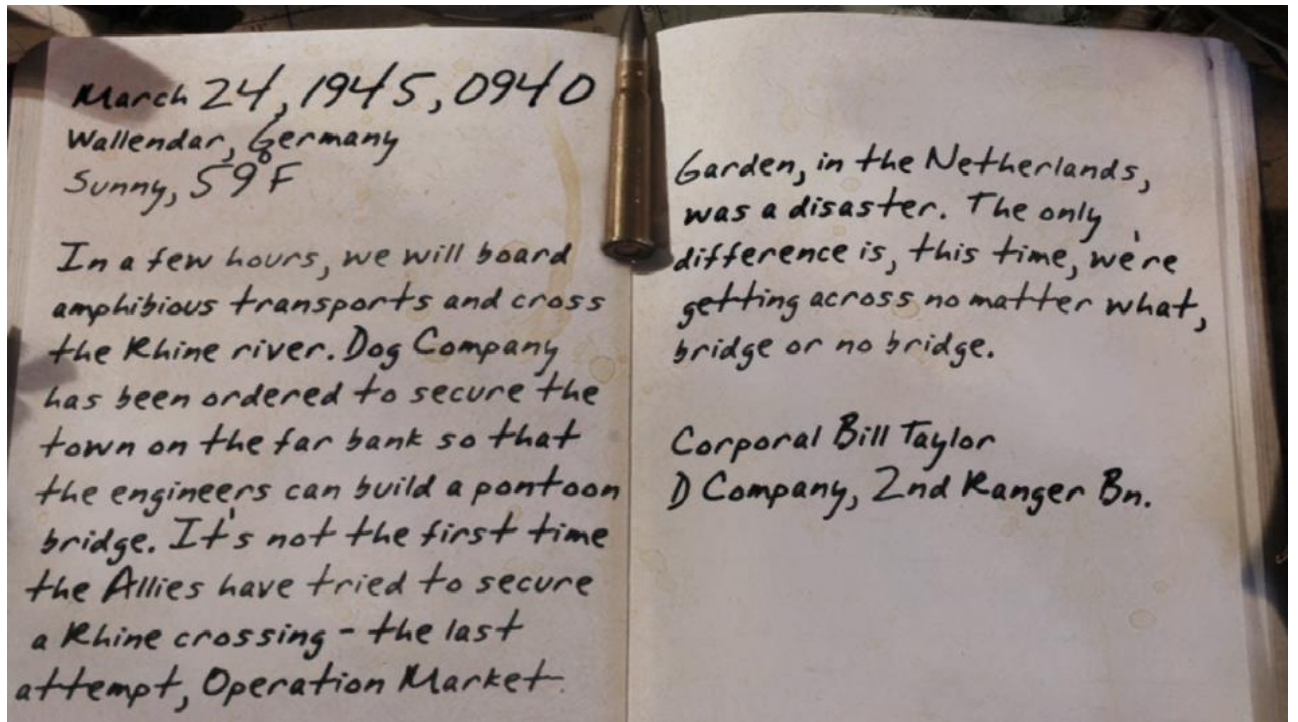


Image 1 : *Call of Duty 2*, image tirée du briefing de la mission « Crossing the Rhine ».

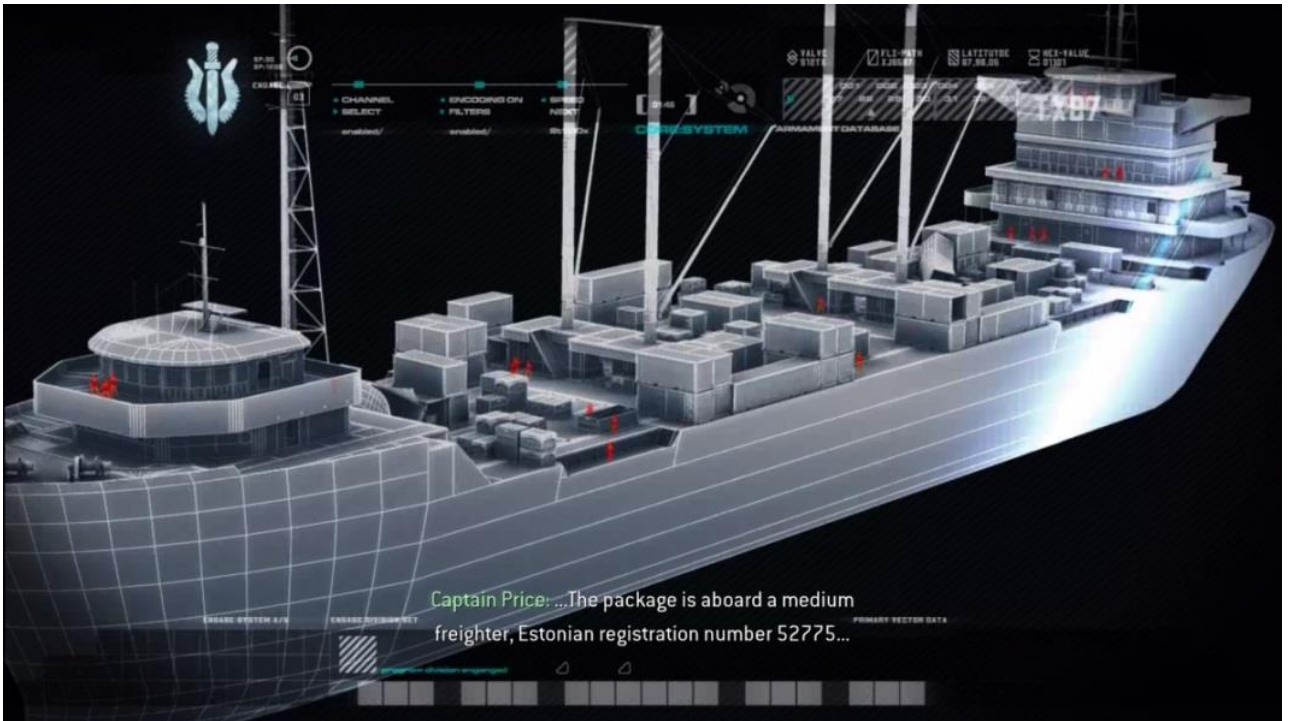


Image 2 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, image tirée du briefing de la mission « Crew Expendable ».

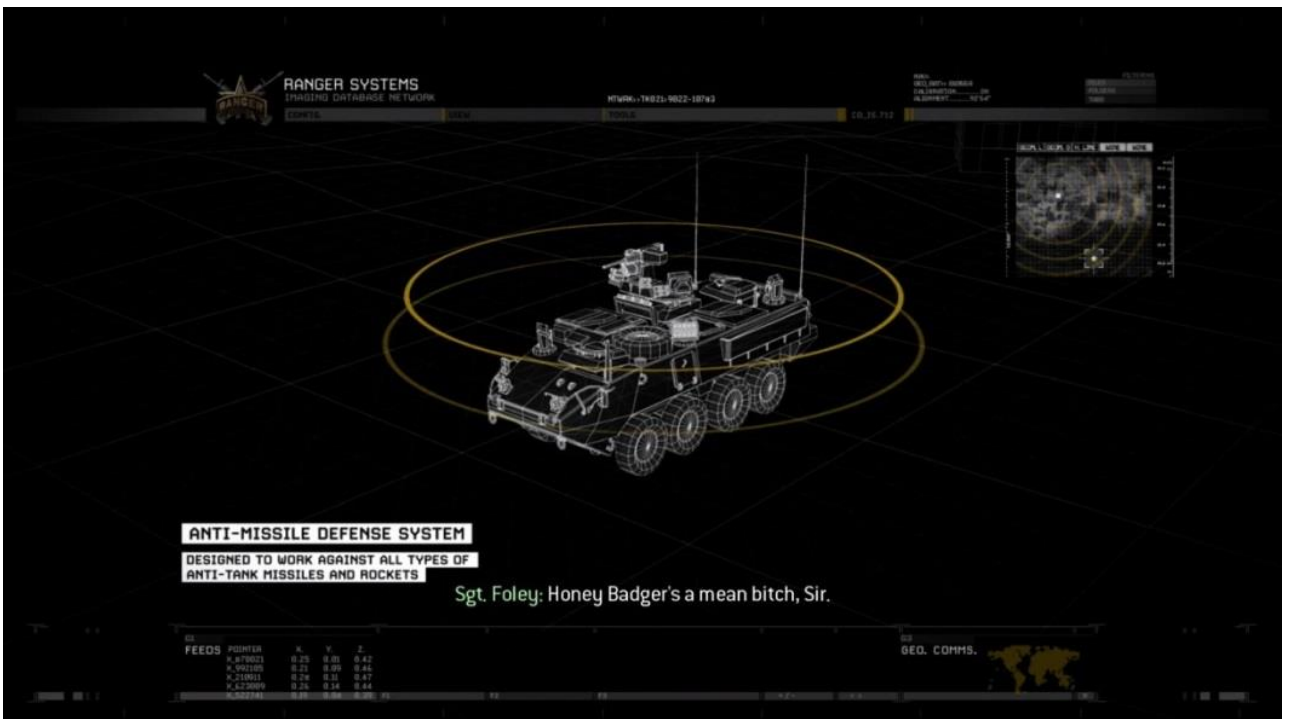


Image 3 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, image tirée du briefing de la mission « Exodus ».



Image 4 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, image tirée du *briefing* de la mission « Hunter Killer ».



Image 5 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, image tirée du *briefing* de la mission « Black out ».



Image 6 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, image tirée du *briefing* de la mission « Turbulence ».



Image 7 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, image tirée du *briefing* de la mission « Stronghold » matérialisant la mort de “Soap” Mac Tavish.

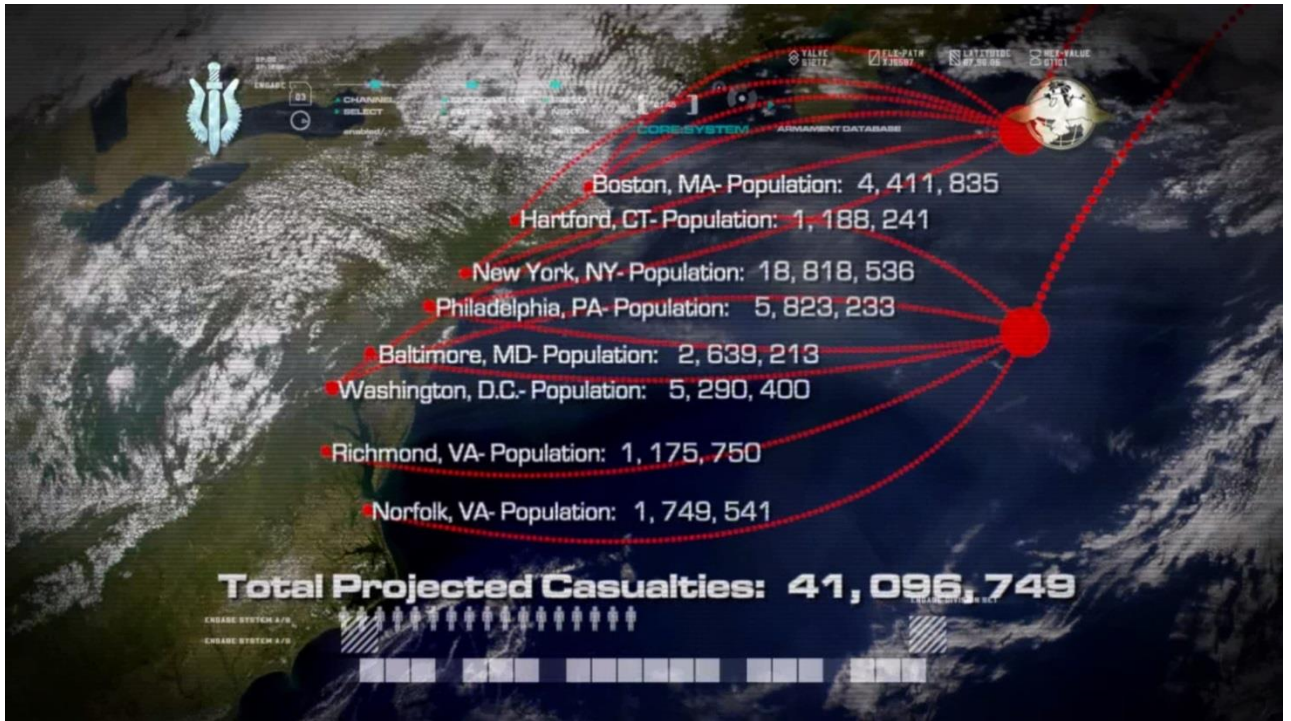


Image 8 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, image tirée du briefing de la mission « No Fighting in the War Room » durant laquelle les morts potentielles en cas d'attaque nucléaire sur la côte Est des États-Unis sont illustrées.



Image 9 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, image tirée du briefing de la mission « Aftermath » durant laquelle l'on peut voir une image satellite de l'explosion nucléaire ayant eu lieu durant la mission précédente, « Shock and Awe ».



Image 10 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, briefing de la mission « Exodus », le Pentagone en proie aux flammes.

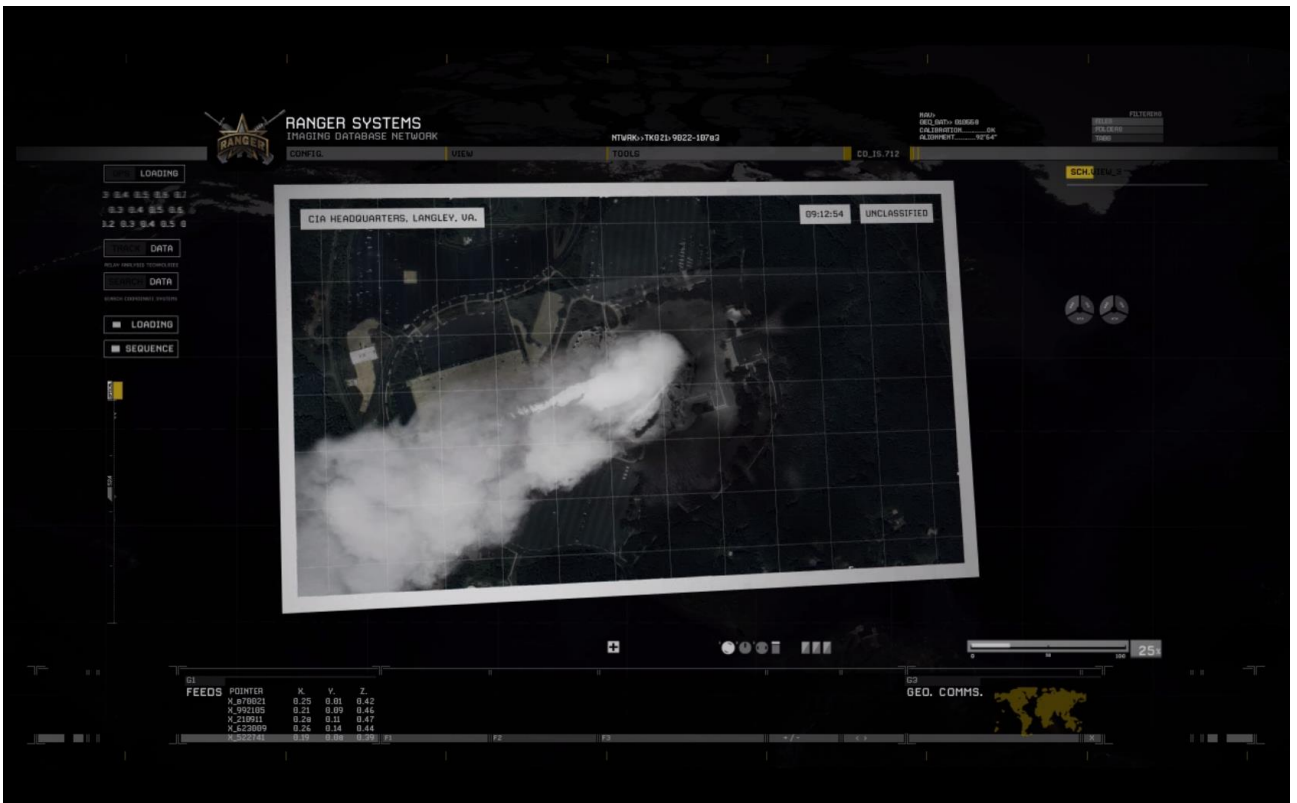


Image 11 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, briefing de la mission « Exodus », de la fumée s'échappe du quartier général de la CIA.



Image 12 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, briefing de la mission « Exodus », Camp David.

B : LE DECOR EN JEU



Image 13 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Monument Washington, « Whiskey Hotel ».



Image 14 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, base du Monument Washington, « Whiskey Hotel ».



Image 15 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, le Capitole des États-Unis partiellement détruit, « Whiskey Hotel ».



Image 16 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, le World War 2 Memorial assiégée , « Whiskey Hotel ».



Image 17 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ce qu'il reste d'un *bunker* de la présidence américaine, « Whiskey Hotel ».



Image 18 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, la maison blanche partiellement détruite et occupée par l'ennemi, « Whiskey Hotel ».



Image 19 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, le bureau ovale après une occupation ennemie des lieux, « Whiskey Hotel ».



Image 20 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, la salle de conférence de presse de la maison blanche « Whiskey Hotel ».



Image 21 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Federal Hall National Memorial, « Black Tuesday ».



Image 22 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, bourse de New York assiégée, « Black Tuesday ».



Image 23 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Whiskey Hotel ».



Image 24 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Whiskey Hotel ».



Image 25 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Whiskey Hotel ».



Image 26 : « Iron Lady », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 27 : « Iron Lady », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 28 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Black Tuesday ».



Image 29 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».



Image 30 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, baie de Manhattan, « Hunter Killer ».



Image 31 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».



Image 32 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».

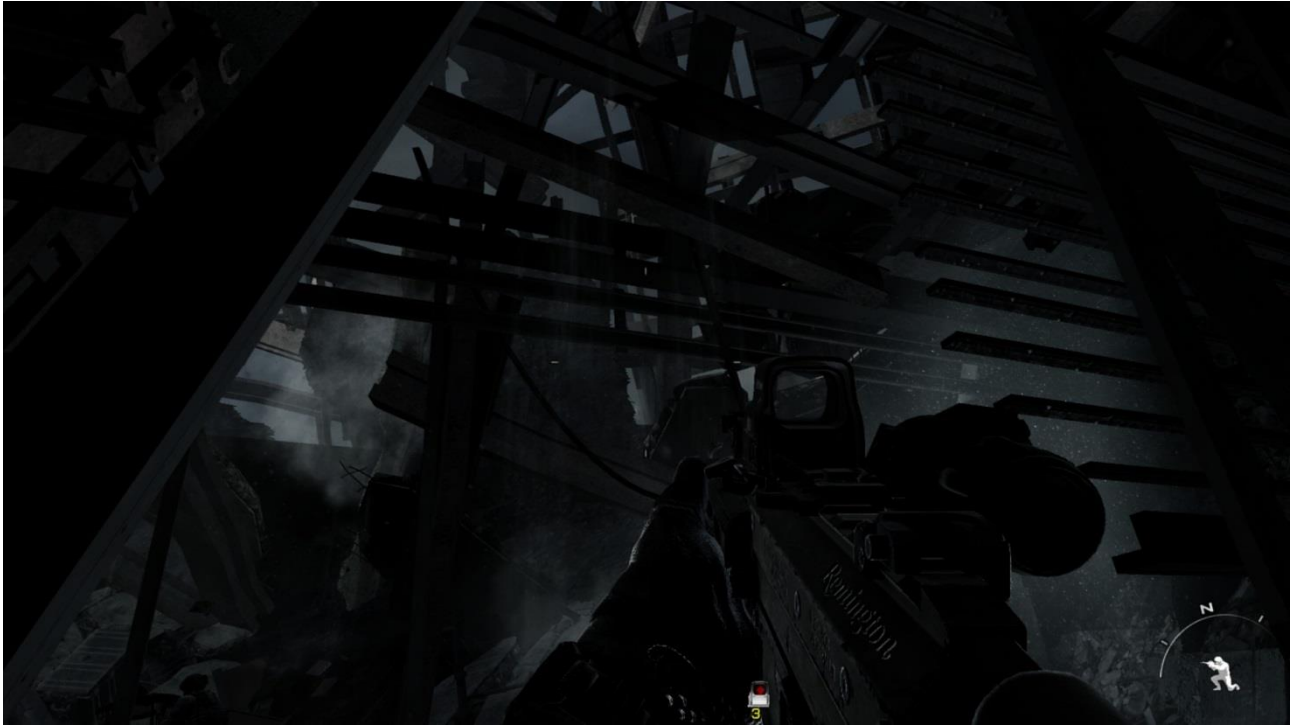


Image 33 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».



Image 34 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».



Image 35 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, « Scorched Earth ».



Image 36 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Wolverines ! ».



Image 37 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Wolverines ! ».



Image 38 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Exodus ».



Image 39 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Wolverines ! ».



Image 40 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, un soldat ennemi à l'intérieur d'un restaurant *Burger Town*, « Wolverines ! ».



Image 41 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, un soldat ennemi se désaltère dans une maison en flammes, « Exodus ».

C : REPRISE EN MAIN DU CADRAGE DE L'IMAGE



Image 42 : Alors qu'il manque de tomber, le joueur est secouru par Price, « Crew Expendable », *Call of Duty 4 : Modern Warfare*.



Image 43 : « Team Player », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 44 : Lorsque le joueur chute invariablement lors de cette séquence consistant à escalader une chute de glace, il est secouru *in extremis* par un allié, « Cliffhanger », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

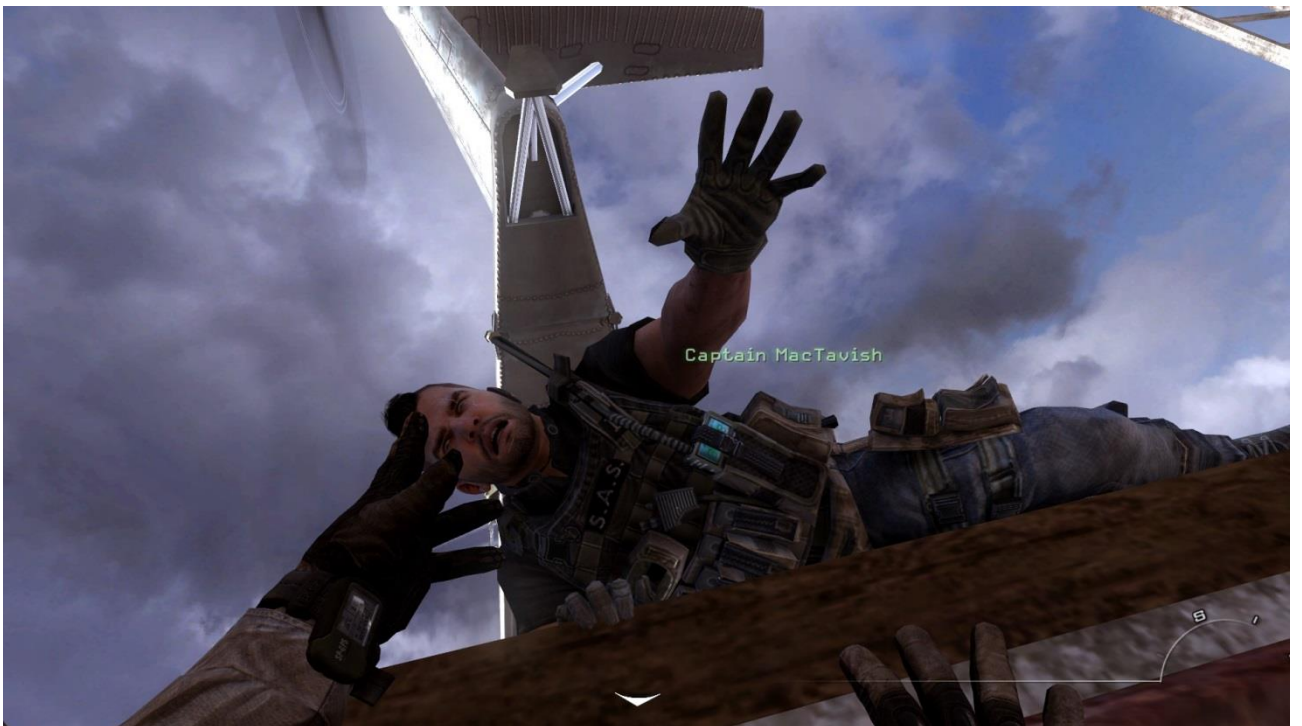


Image 45 : « The Hornet's Nest », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 46 : « Of Their Own Accord », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 47 : Mort d'Al Fulani, « The Coup », *Call of Duty 4 : Modern Warfare*.



Image 48 : « Game Over », *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Image 49 : « No Russian », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 50 : L'avatar incarné par le joueur manque d'être tué par Price, « The Gulag », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 51 : L'avatar incarné par le joueur et un personnage allié sont arrosé d'essence avant que Shepherd ne leur mettent le feu, « Loose Ends », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 52 : « Endgame », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 53 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « Endgame », durant la dernière mission du jeu, Shepherd met le joueur à terre alors que le récit touche à sa fin.



Image 54 : « Turbulence », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.

La troisième catégorie de ces occurrences de reprise en main de la caméra par le jeu concerne les moments durant lesquels le joueur est « forcé » de contempler un événement, lorsqu'il s'agit d'un désastre ou d'une catastrophe en particulier :



Image 55 : « The Bog », *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Image 56 : « Shock and Awe », *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Image 57 : « Turbulence », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 58 : La terrasse d'un café parisien détruite, embrumée de gaz toxique, « Bag and Drag », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 59 : « The Iron Lady », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 60 : « Scorched Earth », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.



Image 61 : L'invasion par l'armée américaine du pays moyen-oriental inconnu « Charlie Don't Surf », *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Image 62 : « One Shot One Kill », *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Image 63 : « Takedown », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 64 : L'explosion d'une ogive nucléaire au-dessus de la côte Est des États-Unis, « Second Sun », *Call of Duty: Modern Warfare 2*.



Image 65 : Dernières images de la mission « Davis Family Vacation », *Call of Duty: Modern Warfare 3*.

D : AUTRES IMAGES

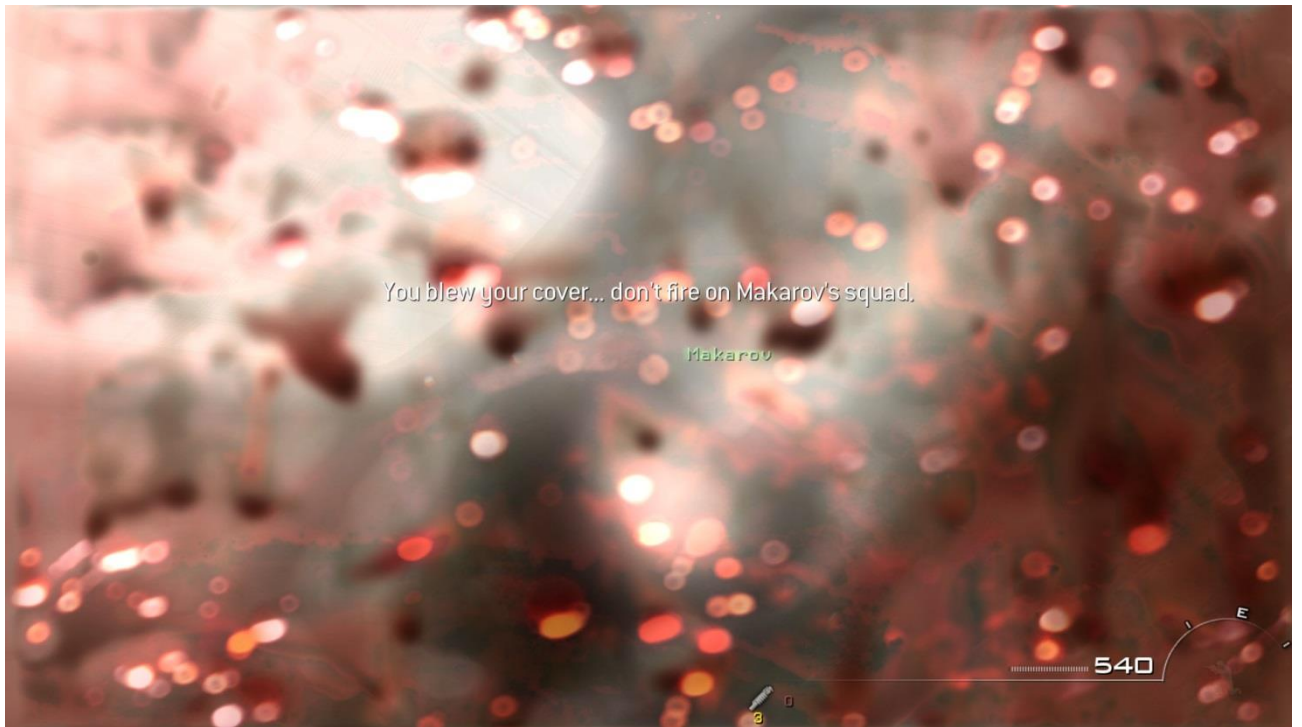


Image 66 : *Call of Duty: Modern Warfare 2*, « No Russian », message s'affichant lorsque le joueur perd la partie après avoir attaqué Makarov



Image 67 : « Exodus », *Call of Duty: Modern Warfare 2*



Images 69 et 70 : « Charlie Don't Surf », *Call of Duty 4: Modern Warfare*



Images 71 et 72 : « Hunted », *Call of Duty 4: Modern Warfare*



Images 73 et 74 : « One Shot, One Kill », *Call of Duty 4: Modern Warfare* ; « Heat », *Call of Duty 4: Modern Warfare*



Images 75 : Ce qui apparaît à l'écran lorsque le personnage-joueur est blessé, *Call of Duty : Modern Warfare 2*



Image 76 : Image de télévision, "Black Tuesday", *Call of Duty: Modern Warfare 3*

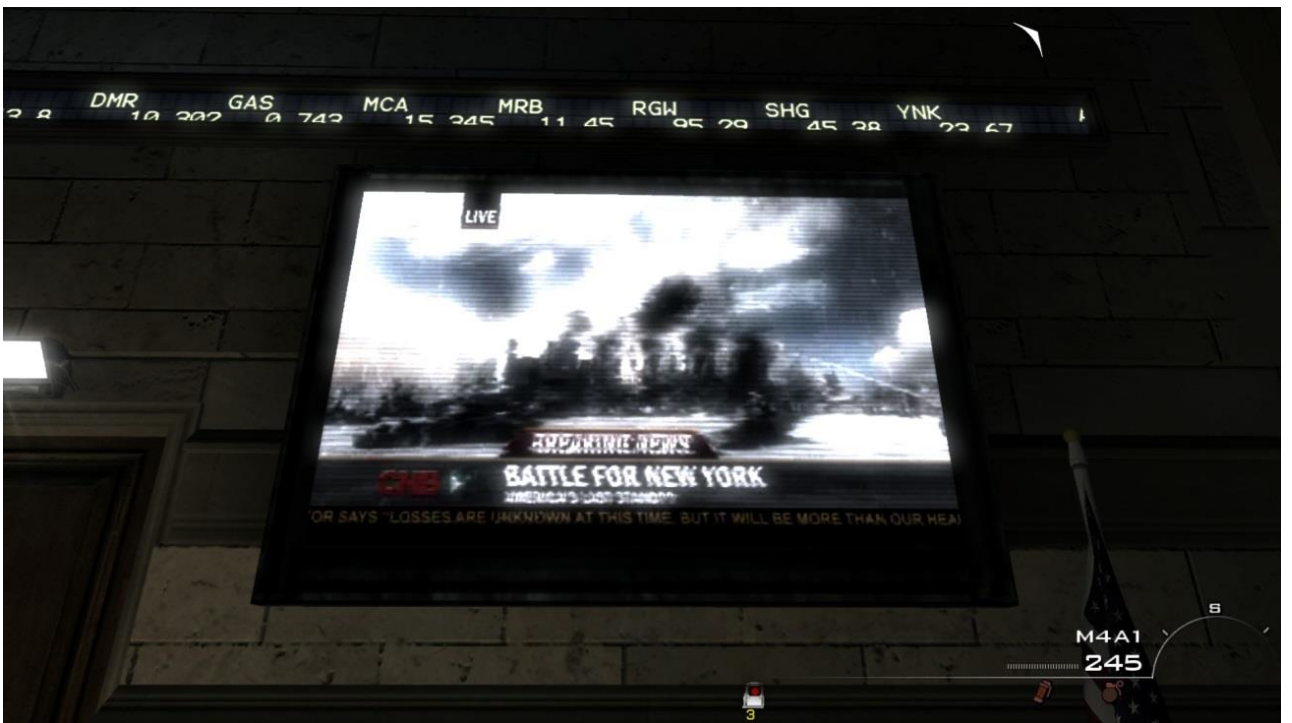


Image 77 : *Call of Duty: Modern Warfare 3*, image tirée de la mission « Black Tuesday ».



Image 78 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, « Death From Above », lorsque le joueur cible un personnage civil : « N'engagez aucun véhicule sur la route, ce sont des civils. »



Image 79 : *Call of Duty 4: Modern Warfare*, « Death From Above », valorisation des prouesses du joueur : « Bien, en plein sur la cible [Good kill good kill.] »

II : RESUME DU SCENARIO DES TROIS JEUX MODERN WARFARE

Le résumé du récit de cette trilogie ne concerne que la partie de jeu « solo » de ces jeux vidéo. Un mode de jeu en multi-joueurs en ligne est également disponible et constitue pour certains l'intérêt premier de ces jeux. Ce mode de jeu à plusieurs ne comportant aucun récit, et n'étant pas l'objet de ce travail, il ne sera pas évoqué dans cette annexe.

A : CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Le récit de ce quatrième jeu de la franchise *Call of Duty*, et premier jeu de la trilogie qui compose le corpus de ce travail de thèse, se déroule en 2011. Il prend place dans de nombreux décors et met le joueur dans la peau de deux personnages principaux : le sergent John « Soap » MacTavish des forces spéciales britanniques (*Special Air Service*, SAS), ainsi que le Sergent Paul Jackson, appartenant au corps des forces de reconnaissance des *marines* américains (USMC). Au fil de l'expérience de jeu, le joueur sera amené à contrôler divers personnages secondaires, mais uniquement de façon brève, et avec des possibilités d'interaction réduites. Le récit de *Call of Duty 4: Modern Warfare* se déroule sur une durée de six jours.

L'élément perturbateur du récit de ce premier *Modern Warfare* est double. D'une part un leader ultranationaliste, Zakhaev, déclenche une guerre civile en Russie, ses motivations sont de restaurer la grandeur soviétique de ce pays. D'autre part, un coup d'état a lieu dans un pays du Moyen-Orient qui n'est à aucun moment identifié dans le jeu, si ce n'est comme étant un pays « petit, mais riche en ressources pétrolières ». Le nouveau dirigeant de ce pays fictif, Khaled Al-Asad, veut se démarquer de l'influence occidentale que son pays aurait subie au cours des décennies précédentes. Ce coup d'état, couplé au discours radical d'Al-Asad, pousse les États-Unis à s'engager militairement dans ce pays.

En lien avec ces deux éléments perturbateurs, le récit place le joueur dans la peau des deux avatars principaux précédemment mentionnés en fonction du lieu de l'action. Lorsque le joueur prend part à l'invasion américaine du pays fictif du Moyen-Orient, il contrôle le sergent Paul Jackson. Lorsqu'il participe à des conflits en marge de ce théâtre d'opération principal, il contrôle le sergent John MacTavish, surnommé « Soap ». Ce dernier est le

personnage le plus joué au fil de l'aventure. La première mission du jeu, qui sert à la fois d'introduction et de tutoriel au joueur, est l'occasion pour ce personnage de faire ses preuves et pour le joueur de se familiariser avec le jeu. Les compagnons de ce personnage principal sont le capitaine Price, le chef d'une force d'intervention qui ne semble rendre de compte à personne durant le récit, et « Gaz », autre membre des forces spéciales qui accompagne le joueur tout au long de l'aventure.

Le récit de *Call of Duty 4: Modern Warfare* débute véritablement lorsque les forces du SAS et le joueur sont envoyés sur un cargo dans le détroit de Béring afin de récupérer une ogive nucléaire. Ils ne trouvent cependant pas cette ogive et parviennent de justesse à s'échapper du cargo avant que ce dernier ne coule, touché par des tirs ennemis. Si cette mission s'avère être un échec, elle permet cependant au joueur d'apprendre que cette arme de destruction massive manquante est détenue par Al-Asad.

Le lendemain, les forces spéciales britanniques partent exfiltrer l'informateur russe qui leur avait donné des informations sur le cargo et l'arme nucléaire. Cet informateur, Nikolai, est sauvé par Price, Gaz, et Soap, avec l'aide d'un loyaliste russe opposé à Zakhaev : Kamarov.

Au troisième jour du conflit, l'armée américaine lance un assaut de grande envergure sur le palais de Khaled Al-Asad. Outre le fait que celui-ci ne s'y trouve pas, une arme nucléaire cachée dans le palais explose, décimant 30 000 soldats américains. L'équipe du SAS part alors à la recherche d'Al-Asad en Azerbaïdjan pour fouiller une planque dans laquelle ce dernier s'est peut-être réfugié. Alors que les forces spéciales britanniques, aidés par des loyalistes russes, mettent la main sur Al-Asad, les deux intrigues parallèles se rejoignent puisque celui-ci leur révèle que l'arme nucléaire qui a explosé précédemment n'appartenait pas au dirigeant moyen-oriental, mais à Imran Zakhaev, le leader ultranationaliste russe. Les forces spéciales britanniques sont ensuite exfiltrées grâce à l'intervention de *marines* américains, et la traque du dirigeant d'un pays fictif devient celle de Zakhaev.

Suite à cela, une opération conjointe est menée par les *marines* et les SAS pour tenter de capturer le fils d'Imran Zakhaev, afin d'obtenir des informations pouvant permettre la capture de son père. Lorsque l'opération semble sur le point de réussir, le fils du leader ultranationaliste choisit de se suicider plutôt que de tomber aux mains de l'ennemi. Ceci déclenche la colère de Zakhaev qui menace alors de déclencher une attaque nucléaire sur les

États-Unis depuis une plate-forme de lancement située en Sibérie. Après de nombreux rebondissements, l'avatar contrôlé par le joueur et ses alliés parviennent de justesse à détruire les ogives nucléaires avant qu'elles n'atteignent le sol américain.

Alors que le joueur et ses alliés tentent de s'échapper à bord d'un véhicule, l'équipe se retrouve immobilisée. Le joueur et ses compagnons se préparent à affronter leurs poursuivants (dont Zakhaev) dans un baroud d'honneur. Tandis que Gaz est exécuté par Zakhaev d'une balle en pleine tête, le capitaine Price fait glisser son arme de poing vers le joueur, qui met fin à la vie du chef ultranationaliste. Kamarov et les loyalistes finissent par arriver afin d'exfiltrer les membres du SAS présents dont l'état de santé reste inconnu.

Pendant ce temps, une retransmission télévisée américaine relate les événements récents : une batterie de test de lancement de missiles nucléaires a été effectuée en Russie et les recherches pour retrouver un navire qui a sombré dans le détroit de Béring ont été interrompues.

B : CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Cinq ans après les événements du premier *Call of Duty: Modern Warfare*, Vladimir Makarov, l'un des lieutenants d'Imran Zakhaev, dirige désormais les ultranationalistes russes, malgré la mort de leur chef durant l'opus précédent. Durant les cinq années écoulées, Makarov a orchestré des attaques terroristes en Europe, et a réussi à faire de Zakhaev un héros et un martyr de la nation russe.

En Afghanistan, le soldat Allen, incarné par le joueur, est repéré par le général Shepherd, qui l'incite à rejoindre une force d'intervention anti-terroriste internationale: la Task Force 141. Allen est envoyé en mission sous couverture pour la CIA afin d'infiltrer les ultranationalistes russes et d'en apprendre plus sur Vladimir Makarov. Une fois cette couverture mise en place, Allen est convié par le nouveau chef des nationalistes à participer à une attaque terroriste. Cette attaque consiste purement et simplement en un massacre des civils présents dans un aéroport, massacre auquel Allen est contraint de participer, ne pouvant pas risquer de dévoiler son identité à Makarov et ses hommes. Malheureusement, ceux-ci sont déjà au courant et Makarov laisse Allen pour mort sur les lieux du massacre. Allen est découvert sur les lieux du drame et devient le bouc émissaire idéal pour les ultranationalistes russes, qui font croire au

peuple russe que le massacre a été commandité par la CIA, ce qui déclenche une guerre entre les États-Unis et la Russie.

Le récit du second volet de la trilogie *Modern Warfare* est également construit sur deux trames narratives. La première est celle de la compagnie de *rangers* américains, parmi lesquels le joueur incarne tout d'abord Allen, lors de la première mission, puis Ramirez par la suite. Lorsque le joueur contrôle Ramirez, la trame narrative et les objectifs du joueur sont relativement simples : défendre le territoire des États-Unis contre l'envahisseur russe. Cela passera par l'exfiltration d'une personnalité importante en danger, la récupération d'informations, l'assaut de bâtiments importants pour en déloger les forces ennemies (la Maison Blanche en tête), et plus généralement la destruction de tout ce qui se trouve dans le camp adverse. Cet arc narratif est centré sur la résistance des troupes américaines face à l'envahisseur russe.

En parallèle à cette intrigue, le joueur incarne régulièrement Gary « Roach » Anderson, un membre de la Task Force 141, cette force d'élite qui parcourt le globe dans le but d'essayer de comprendre qui est derrière l'invasion russe et de l'enrayer. L'avatar incarné par le joueur, « Roach » est accompagné par « Soap » MacTavish, que le joueur pouvait incarner dans le premier volet de la trilogie des *Modern Warfare*, et qui est devenu capitaine entre-temps, et par « Ghost », un énigmatique membre de l'unité d'élite. Si le joueur peut croire au premier abord que Makarov est son ennemi principal, il s'avère au final que c'est le général Shepherd, à la fois aux commandes des *rangers* et de la Task Force 141, qui se trouve être derrière les événements meurtriers que le joueur et ses alliés essaient d'enrayer, tirant les ficelles dans l'ombre et manipulant tous les autres personnages du récit.

Au milieu du récit, la Task Force 141 prend d'assaut un goulag en Russie afin de délivrer un inconnu présenté comme le pire ennemi de Makarov, le prisonnier numéro 627. Ce prisonnier s'avère être le capitaine Price, un des personnages principaux du premier *Call of Duty: Modern Warfare*. Celui-ci se joint à la Task Force 141, il affirme néanmoins que sa priorité première est de mettre un terme à la guerre qui fait rage aux États-Unis. Pour ce faire, Price se désolidarise temporairement de la Task Force 141 et mène les personnages principaux à l'assaut d'un sous-marin nucléaire russe. Après avoir pris le contrôle du vaisseau, Price lance une ogive nucléaire sur Washington, qu'il fait exploser dans l'atmosphère au-dessus de la ville, cette explosion crée une impulsion électromagnétique qui a pour résultat de court-

circuiter les équipements électroniques sur place, donnant aux forces américaines un léger avantage dans le conflit en cours.

Après avoir déterminé que les deux seules cachettes possibles de Makarov peuvent se trouver en Afghanistan, ou à la frontière entre la Géorgie et la Russie, la Task Force 141 se sépare en deux groupes. « Ghost » et « Roach » se rendent à l'endroit où Makarov est censé se cacher près de la frontière géorgienne, mais ne trouvent sur place que des renseignements sur les activités de Makarov. Ils sont par la suite trahis par le général Shepherd, qui les met tous les deux à mort. Les informations qu'ils avaient recueillies pointaient vers la culpabilité du général Shepherd dans les conflits en cours. Le second groupe, composé des capitaines Price et « Soap », apprend rapidement la trahison de Shepherd et contacte Makarov pour lui proposer de se charger du général. Makarov accepte à contrecœur et révèle l'endroit où se trouve le général renégat. Price et « Soap » parviennent à s'infiltrer dans la base militaire qui lui sert de refuge. Shepherd arrive néanmoins à s'enfuir à bord d'un zodiac motorisé en empruntant la rivière voisine. S'ensuit une course poursuite effrénée qui se conclut lorsque Price parvient à tirer sur le moteur de l'hélicoptère à bord duquel Shepherd essaie de s'enfuir, l'engin s'écrase alors que les deux membres de la Task Force 141 sont précipités au bas d'une chute d'eau.

A moitié conscient, « Soap », incarné par le joueur, armé seulement d'un couteau, tente d'abattre le général Shepherd. Celui-ci a le dessus lors de leur affrontement et poignarde l'avatar contrôlé par le joueur en plein torse. Price, qui s'est remis de sa chute entre temps prend alors le relais dans un combat à mains nues contre le général. Alors que celui-ci semble encore une fois avoir le dessus, « Soap » retire le couteau de son torse et parvient à tuer Shepherd. Après cet affrontement final qui n'est pas sans rappeler celui du volet précédent, Price et « Soap » sont une nouvelle fois exfiltrés par Nikolai. Le jeu se termine ainsi, sans que l'état de santé des deux derniers survivants de la Task Force 141 ne soit exactement connu.

C : CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Le récit du troisième et dernier volet de la trilogie *Modern Warfare* s'inscrit directement dans la continuité de *Modern Warfare 2*, sans ellipse temporelle entre les deux épisodes cette fois.

L'on retrouve le capitaine Price, Nikolai, et « Soap », sur leur lieu d'exfiltration, quelque part en Inde. Le pronostic vital de ce dernier est engagé et il reçoit des soins d'urgences dans ce qui est visiblement une cachette pour les loyalistes russes. Alors que « Soap » est soigné, les hommes de Makarov, qui sont parvenus à les localiser, attaquent. L'un des loyalistes, Yuri, qui est présenté par Kamarov comme étant l'un de ses meilleurs hommes, aide les derniers survivants de la Task Force 141 à soigner « Soap » et à repousser les hommes de Makarov. C'est le personnage de Yuri que le joueur contrôlera durant la majeure partie du récit de *Modern Warfare 3*.

Pendant ce temps, l'offensive russe contre les États-Unis continue, l'unité « Métal » de la Delta Force des *rangers* de l'armée de terre américaine, dirigée par le sergent-chef « Sandman », mène à bien plusieurs missions visant à repousser l'ennemi. Ces missions sont un succès puisque l'armée américaine reprend le contrôle de la ville de New York après la destruction de la flotte russe. La reprise de la ville s'accompagne d'un retrait des forces russes de toute la côte ouest des États-Unis. Durant les missions de ce second arc narratif, le joueur contrôle Derek « Frost » Westbrook, un des membres de l'unité « Métal ».

Deux mois plus tard, alors que le président russe Boris Vorschsky prévoit de renouer le dialogue avec les États-Unis pour rétablir la paix entre les deux nations. Les ultranationalistes dirigés par Makarov détournent l'avion présidentiel russe et enlèvent la fille du président russe. Le processus de paix est terminé avant même d'avoir commencé, et Makarov s'emploie alors à soutirer au dirigeant russe les codes nucléaires qu'il détient.

« Soap » s'étant remis de ses blessures, les membres restant de la Task Force 141, désavouée par leurs supérieurs après la mort de Shepherd dans l'épisode précédent, partent à la recherche de Makarov grâce à des informations détenues par Yuri. Les militaires britanniques et les loyalistes russes se lancent alors à la poursuite de Makarov en Sierra Leone, mais ne parviennent pas à mettre la main ni sur le chef des ultranationalistes russes, ni sur la cargaison d'armes chimiques que celui-ci s'est procuré en Afrique. Price, « Soap » et Yuri apprennent néanmoins que ces cargaisons ont été envoyées dans trois villes d'Europe : Paris, Berlin, et Londres.

Le capitaine Price informe son ancien mentor MacMillan (devenu Baseplate¹³⁶) de la situation, qui le dirige vers un chef de guerre somalien qui a des liens avec Makarov. Il s'avère que ce chef de guerre n'a jamais rencontré Makarov, mais seulement le fabricant d'armes Volk qui a confectionné les armes chimiques en route pour l'Europe.

Le SAS, informé de la situation, tente d'intercepter les cargaisons d'armes chimiques avant qu'elles ne soient activées à Londres, mais échoue : le seul camion transportant ce qui est désigné dans le récit comme une « arme de destruction massive » que le SAS réussit à intercepter n'est qu'un leurre. En France, en Allemagne et au Royaume-Uni, les ultranationalistes russes réussissent à déclencher la dispersion du gaz mortel, faisant de très nombreuses victimes.

Ce qui apparaît alors comme une attaque terroriste à grande échelle contre l'Europe de l'ouest, est en réalité la première offensive d'un conflit armé plus conventionnel. Dans la panique créée par la détonation des armes chimiques, les troupes russes envahissent de nombreux pays d'Europe, ceci marque le début de ce qui semble être une troisième guerre mondiale opposant la Russie aux pays d'Europe de l'ouest et aux États-Unis.

Alors que la guerre fait rage en Europe, les derniers membres de la Task Force 141 continuent leur traque pour trouver et tuer Makarov. Ils apprennent que Makarov a rendez-vous avec ses généraux dans un hôtel de Prague. Alors que Price, couvert par « Soap » et Yuri, s'apprête à mettre fin aux jours de Makarov, il découvre Kamarov ligoté à une chaise. Des explosifs disposés sur ce dernier sont déclenchés, tuant le chef des loyalistes russes sur le coup, tandis que les hommes de Makarov prennent en chasse le joueur et ses alliés. Le piège tendu par Makarov avait pour but de tuer les derniers membres de cette force d'élite car il se savait poursuivi. « Soap » succombe de ses blessures peu de temps après la fuite, mais a le temps de dire à Price que, d'après le dialogue que Makarov et Yuri ont eu par radio un peu plus tôt, ceux-ci se connaissent.

Price est furieux, et menace de tuer Yuri s'il ne s'explique pas. Yuri raconte qu'il connaît Makarov depuis très longtemps. Tous deux étaient là le jour où Zakhaev a manqué de se faire abattre par Price et MacMillan. Yuri était également présent quand Makarov a déclenché

¹³⁶ Nom de code pour le commandement opérationnel du S.A.S.

l'explosion nucléaire qui a décimé les forces américaines durant le premier *Modern Warfare*, et surtout, Yuri était présent le jour du massacre de l'aéroport Zakhaev, bien qu'il n'y ait pas pris part, ne cautionnant pas un tel massacre. Après les révélations faites par Yuri, le joueur en apprend plus sur le lien étroit qui unissait Zhakaev et Makarov, notamment le fait que ce dernier était déjà présent lorsque Price a tenté d'abattre le leader ultranationaliste en Ukraine. Mais l'information la plus déterminante que fournit ce personnage est que l'ordre de déclenchement de l'ogive nucléaire ayant explosé au cours du premier jeu *Modern Warfare* été donné par Makarov lui-même, lequel œuvre dans l'ombre depuis des années déjà à la continuation de ce que Zhakaev avait commencé.

Price décide de continuer à travailler avec Yuri, convaincu que celui-ci dit la vérité. Tous les deux réussissent, avec l'aide non-officielle de Baseplate, à infiltrer une ancienne forteresse médiévale dans laquelle ils apprennent que les ultranationalistes détiennent le président russe. Pendant ce temps, l'unité « Métal » de la Delta Force américaine dirigée par « Sandman » tente de secourir la fille du président russe qui se trouve désormais à Berlin, mais n'arrivent pas à temps pour empêcher sa capture.

Une opération conjointe, reliant les deux arcs narratifs principaux est alors menée par la Task Force 141 et les membres de cette unité « Métal » pour libérer le président Vorshevsky et sa fille. Cette opération est un succès mais tous les membres de l'unité américaine sont tués durant l'opération. Le processus de paix entre les présidents russe et américain reprend peu après, et la guerre prend fin.

Plusieurs mois après la fin de la troisième guerre mondiale, Price et Yuri réussissent à localiser Makarov, et avec l'aide de Nikolai, prennent d'assaut, à eux trois, un hôtel de la péninsule arabique dans lequel le dirigeant ultranationaliste se trouve. Yuri est tué durant l'assaut, après avoir eu le temps d'empêcher Makarov d'éliminer le capitaine Price. À l'issue d'un combat au corps à corps, Price parvient à tuer Makarov. C'est sur ce combat final entre deux des personnages qui ont été présent tout au long du récit *Modern Warfare* que se conclut cette trilogie.