



MINISTÈRE DE LA DÉFENSE

Les thématiques du

Centre d'études en sciences sociales de la défense

Thématique – N°1

Les Jeux Vidéo à caractère militaire

Fanny GAZAGNE, Guillaume DAIROU

Thématique – N°1

Les Jeux vidéo à caractère militaire

«L'explosion de la pratique des jeux vidéo est un fait social dont l'importance est aujourd'hui attestée par leur omniprésence dans les échanges entre enfants et adolescents, ainsi que par les chiffres de vente de consoles et de logiciels de jeux, qui représentent des milliers de titres de jeux édités, et des centaines de millions de consoles et de logiciels de jeux vendus dans le monde pour un chiffre annuel de l'ordre de 25 milliards d'euros. »¹

En France comme ailleurs en Europe, on observe une forte croissance des ventes de consoles (plus de 2,5 millions d'exemplaires en 2003), toutes marques confondues. La vente de jeux a également connu une importante augmentation avec plus de 17,6 millions d'exemplaires vendus. Cependant, le phénomène fait l'objet d'encore peu d'études complètes en sciences sociales, alors même qu'il prend désormais une dimension nouvelle, pour de nombreuses raisons :

- Le nombre des personnes impliquées, parmi lesquels de nombreux jeunes qui aspirent à un métier militaire ;
- La mode des jeux vidéo s'étend à des catégories de joueurs plus âgés que les seuls adolescents ;

¹ Patrick SCHMOLL, Michel NACHEZ, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, 2003, 82, pp. 5-17.

- Les techniques permettent désormais à la collectivité des joueurs de se rencontrer en réseau, et de jouer ainsi avec d'autres participants dans le monde entier (la *gaming zone* de Microsoft accueillait en 1999 plus de huit millions d'utilisateurs par semaine, et les sites de Havas interactive (*battle.net*, *won.net* et *Battle Central*) près de dix millions ;
- Les derniers logiciels parus, de par leur sophistication, sont d'un grand réalisme et d'une grande précision, au point de faire figure de véritables simulations, parfois utilisées par les armées elles-mêmes. Le téléchargement possible des paramètres des terrains de conflit les plus récents (et même actuels, comme l'Afghanistan, l'Irak), la représentation précise des armées en présence ou de leurs ennemis, l'ajout de bruitages, voix, ou autres détails, ont désormais pour but de refléter fidèlement des réalités parfois encore en cours.

En 2003, les catégories de jeu d'action et de combat, de stratégie et, enfin, de simulation, ont représenté 39% des ventes pour les consoles et 58% pour les CD-Rom². Il convient donc de s'interroger sur cet engouement, et au-delà, sur ses conséquences sur la perception de la guerre et de l'armée chez les jeunes qui y participent.

L'imagerie militaire est utilisée dans les jeux vidéo quasiment depuis leurs origines. Tout comme les débuts d'Internet, l'histoire des jeux vidéo commence au Pentagone. Le premier jeu pour ordinateur, *Space War*, avait été créé en 1962 par des étudiants ingénieurs du MIT (Massachusetts Institute of Technology) financés par le gouvernement. Les simulations de tir et les stratégies militaires sont depuis longtemps utilisées par les concepteurs de jeux vidéos et en ils ont tiré de nombreux succès. De

² Valérie QUELIER, « Le jeu vidéo officiel de l'US Army bientôt sur consoles », *Micro hebdo*, [www.01net.com/microhebdo/], 30/04/2004.

nombreux logiciels de simulation sont considérés comme appartenant au milieu du jeu vidéo et sont utilisés à des fins d'entraînement dans l'armée. C'est le cas de *Flight Simulator*, qui est utilisé à la fois pour l'entraînement des pilotes et répertorié dans *Génération Jeux Vidéo*, une encyclopédie multimédia du jeu vidéo³...

Cependant on peut noter une évolution récente dans les caractéristiques de ces « jeux de guerre » : non seulement ils sont de plus en plus nombreux, mais ils sont également de plus en plus réalistes. Les STR ou jeux de Stratégie à Temps Réel constituent la nouvelle mode dans le milieu vidéoludique. Ainsi, la grande majorité des jeux guerriers utilisent des événements réels comme support, et il est possible de distinguer une certaine typologie de ces jeux selon l'environnement et les règles qu'ils proposent. Il est donc légitime de penser que ces jeux sont développés afin d'intéresser les gens à la guerre, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes idéologiques et éthiques.

Lors du dernier sommet des « jeux dits sérieux à caractère ludique »,⁴ de nombreux jeux liés à la stratégie militaire ont ainsi été présentés. On peut citer *Darwars*, un jeu servant à la formation des militaires, ou *Hazmat*, jeu destiné à entraîner les pompiers et policiers en cas de contamination chimique et biologique. Tous ces jeux s'inspirent également de titres phares des « jeux de massacre » tels que *Quake* ou *Doom*. Selon les spécialistes, ce mouvement devrait prendre de l'ampleur dans les années à venir, ce qui offre de nouvelles opportunités aux développeurs de jeux vidéo, mais aussi à l'armée.

³ Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2002, 89p.

⁴ Ce mouvement de « jeux sérieux » avait été initié grâce à des jeux de stratégie comme *Sim City* ou *Civilization* qui sont devenus des succès commerciaux.

I. Typologie des jeux vidéo guerriers et tendances récentes

1. Les jeux de guerre historiques et leurs polémiques

Nombre de jeux proposent de revivre une guerre ou une bataille en recréant plus ou moins fidèlement un contexte militaire et historique. Le joueur y incarne le plus souvent un soldat américain ou britannique, et doit rejouer les étapes du conflit à travers différentes missions, le but étant évidemment la victoire contre l'ennemi. Ces jeux sont le prolongement informatique de jeux de stratégies sur table plus anciens. Sorti en 1987, *Colonial Conquest* est un jeu de guerre dont le principe s'apparente au jeu de société *Risk* et dont la représentation des forces militaires correspond relativement à la réalité historique. Bientôt, chaque grande guerre historique devrait ainsi posséder sa « version ludique » sur consoles ou PC.

On peut citer *Blitzkrieg* qui propose de prendre part, à la tête des forces alliées ou – il faut le noter – allemandes, aux batailles décisives de la Seconde guerre mondiale. Les campagnes sont divisées en épisodes proposant une mission historique et des missions aléatoires. Chaque mission historique est une reproduction fidèle d'un fait majeur du conflit. Les véhicules et armes de guerre y sont reproduits fidèlement en vue d'un plus grand réalisme, auquel s'ajoute la possibilité de creuser des tranchées, poser des mines, détruire des ponts et bâtiments... *Blitzkrieg* reste considéré comme le meilleur « STR » (Stratégie Temps Réelle) historique sur la Seconde guerre mondiale, et a donné lieu en 2005 à une nouvelle version : *Blitzkrieg 2*, qui comprend trois campagnes, couvre les années 1940 à 1945, simule des opérations sur un front particulier, se déroule soit en Europe, soit

en Afrique du nord, soit dans le Pacifique, sans glorifier particulièrement aucun camp en présence.

La polémique accompagne parfois la sortie d'un jeu : *Wolfenstein 3D*, sorti en 1992, puis *Return to Castle Wolfenstein* en 2001, permettent au joueur de pénétrer dans des châteaux où l'on y croise des soldats SS, et des croix gammées apparaissent à divers endroits.⁵ Allusions douteuses, ou réalisme historique ? De nombreux observateurs reconnaissent à ces jeux le mérite de représenter assez fidèlement la réalité, parfois avec une part de voyeurisme (jusqu'à montrer des victimes de la torture), mais souvent avec des points de vue inédits : la version en ligne de *Return to Castle Wolfenstein* permet de vivre la réalité du débarquement du côté allié.. ou du côté allemand.

Certains jeux en revanche n'hésitent pas à prendre des libertés avec l'histoire : en faisant durer la Première guerre mondiale jusqu'aux années 60 (*Iron Storm*), en dissimulant les réalités sanglantes de la guerre ou en présentant celle-ci comme aseptisée. *Colonization*, sorti en 1994, est l'évolution de *Civilization*, centrée sur la découverte de l'Amérique. Un seul événement historique, et non des moindres, y est absent : l'esclavage. Les erreurs historiques ne sont pas rares : dans *Railroad Tycoon*, Mussolini et De Gaulle sont des barons du rail du 19^{ème} siècle... Pour *G.I. Combat*, un autre jeu sur la Seconde guerre mondiale, la publicité louait la possibilité de « récrire l'histoire » à l'aide de « cartes réalisées d'après le terrain en Normandie », lors de « campagnes historiquement jouées en Normandie »...

⁵ Stéphane PILLET, « Mise en scène des 'soldats du bien', le jeu vidéo comme arme de propagande », *Le Monde Diplomatique*, novembre 2003, p. 27.

2. Un réalisme croissant : batailles récentes et lutte antiterroriste

Nina Huntemann, dans son analyse des liens entre le militarisme et les jeux vidéo⁶, rappelle que les jeux ont toujours été liés au conflit et à la guerre : que ce soient les jeux en plein air, les échecs ou les jeux sur table tels que *Risk*, tous simulent des terrains de batailles et opposent deux camps. La différence avec les jeux vidéo réside dans le degré de réalisme avec lequel ces jeux représentent un conflit. Les images et les sons ne sont plus reproduits ou simulés, ils sont présents de manière virtuelle. Le réalisme d'un jeu fait désormais son succès. A quoi ce réalisme s'applique-t-il ?

A la **reconstitution des ambiances** d'abord, grâce à des graphismes de plus en plus précis, et à une puissance informatique qui permet d'intégrer de multiples paramètres. Le jeu *Imperial Glory*, sorti en 2005 et vendu à plus de 3 millions d'exemplaires en six mois, offre plus de 50 cartes, permet de modifier le terrain aussi bien que la météo, avec un impact de ces modifications sur l'ambiance, le moral des troupes et leur performance. Les unités sont fidèlement reproduites avec la portée de tir et la caractéristique de chaque armement de l'époque. *Brothers in arms* (sorti en mars 2005), mélange authenticité et récit dramatique, à partir de l'histoire de la 101ème division aéroportée ("*Screaming Eagles*"). *Operation Flashpoint*, sorti en 2001, permettait d'incarner un soldat de l'OTAN en mission en URSS en 1985, et de donner des ordres jusqu'à une douzaine de soldats.

À la **fidélité de la reconstitution des armes et des troupes** ensuite. Les jeux de guerre récents se concentrent ainsi beaucoup sur la technologie

militaire. Dans le jeu *Battlefield 1942* concernant la Seconde guerre mondiale, énormément d'attention est portée au type d'armes auxquelles le joueur a accès : artillerie, tanks, avions, grenades, pistolets... sont répliqués d'après les armes utilisées effectivement durant la Seconde guerre mondiale. C'est cette attention aux détails technologiques qui fait aujourd'hui toute la différence dans le genre historique des jeux de guerre. La précision va jusqu'à calculer quelle arme avait effectivement plus de puissance pour en détruire une autre, et c'est apparemment ce réalisme technologique qui rend un jeu populaire.

Attention portée à la réalité militaire ensuite, dans ce qu'elle a de plus aventurière, mais aussi **de plus concret voire administratif** : *Blitzkrieg 2* donne la possibilité de gérer la carrière de l'officier que l'on incarne, avec des point d'expérience que le joueur peut lui attribuer au officier sous commandement. *Full Spectrum Command*, sorti en février 2003, place le joueur en tant que commandant d'une compagnie d'infanterie légère de l'armée américaine, et il est chargé d'interpréter la mission qui lui est assignée, d'organiser ses forces en fonction, de mettre en place une stratégie et de coordonner les actions d'environ 120 soldats sous son autorité.

Réalisme lié à l'actualité de la bataille, surtout. Un nouveau pas a été franchi au cours de la dernière décennie, avec la multiplication des jeux relatant une bataille récente, d'abord avec *Black Hawk Down* pour la Somalie ou *Desert Storm* pour la guerre du Golfe de 1990-1991. Justement parce que ces jeux se réfèrent à des thèmes présents dans les titres d'actualité, ils sont d'autant plus attractifs et stimulants, le joueur ayant le sentiment d'être plongé au cœur de la réalité. Non seulement on y trouve un

⁶ Nina HUNTEMANN, « Militarism and video games », interview, *Media Education Foundation*, [www.mediaed.org].

réalisme technologique avec la pléiade d'armes et de matériels militaires représentés à l'identique, mais on trouve également – et c'est un fait nouveau – un réalisme narratif, avec un scénario très proche de l'actualité. ***Kuma : War*** propose de revivre les étapes du conflit irakien de 1991 à partir de documents déclassifiés du Pentagone, de cartes satellites et de conseils d'anciens officiers. Le joueur consulte des rapports des services secrets suggérant que les forces ennemies ont été sous-estimées, des images de synthèse représentant l'intérieur de l'immeuble à attaquer ou encore des informations factuelles relayées par des agences de presse respectées. Le jeu ***Act of War Direct Action***, sorti en mars 2005 - et déconseillé aux moins de 16 ans... -, créé en coopération avec le capitaine de l'US Air Force (retraité) Dale Brown, place le joueur à la tête d'une équipe d'intervention rapide dont la mission consiste à défendre une ville dans un conflit global qui s'étend sur six zones (Libye, Londres, San Francisco, Égypte, Russie et Washington D.C.), toutes fidèlement modélisées à partir de photos aériennes et d'images satellites. La gestion des ressources est poussée dans le détail : ravitaillement, gestion du temps, de l'argent et de l'équipement sont autant de facteurs à prendre en compte : la question du contrôle des gisements de pétrole, les véhicules furtifs, et les technologies les plus récentes se retrouvent pêle-mêle, avec un souci de retracer les dilemmes des militaires.

La **mise à jour des jeux par téléchargement sur Internet** a considérablement changé la donne. Télécharger des « addon » signifie, pour les initiés, intégrer dans son jeu de nouvelles unités, des troupes, des véhicules, bateaux, avions, cartes... toujours plus précis. Et de passer ainsi, avec le même réalisme, d'une reconstitution saisissante de la situation des parachutistes en Indochine à celle des soldats de l'opération Licorne. Pour 10 dollars par mois, la société Kuma Reality Games propose un accès illimité à un nombre croissant de missions qui sont mises à jour en permanence. Les joueurs peuvent ainsi « rejouer les événements en collant à

leur déroulement réel et créer de façon ludique des versions alternatives de l'histoire »⁷ trois à huit semaines seulement après les faits d'actualité mondiale.

Ces nouvelles générations de divertissement virtuel situées entre le jeu et l'information représentent un auxiliaire très puissant des médias traditionnels, appelé aujourd'hui l'« **infodivertissement** ». On assiste alors à une demande de précision, de compétence chez les réalisateurs, de mise à jour constante, de la part d'utilisateurs de plus en plus exigeants, et eux-mêmes très au point dans leur connaissance des conflits actuels. D'après le directeur de marketing de Vivendi UK, George Georgiou, les jeux réalistes connaissent un succès triomphal parce que « *les gens se sentent plus à l'aise dans un univers qu'ils reconnaissent à cause de ses similitudes avec les films et la télévision. Relier les jeux à l'actualité les rend hyperréels* ».

Réalisme dans l'évolution des missions enfin. Le terrorisme a fait récemment une entrée fracassante dans l'univers du jeu vidéo. *Counter-Strike*, l'un des jeux en réseau les plus populaires, est un jeu d'équipe qui confronte un groupe de terroristes à un camp d'anti-terroristes. Le joueur a le choix de son équipe et devra en fonction poser ou désamorcer une bombe, ou encore libérer ou tenir des personnes en otage. Quoi de plus réaliste en effet qu'une menace terroriste qu'il faut neutraliser alors que nos journaux télévisés ne cessent de relater des événements similaires depuis les attaques du 11 septembre 2001 ? Les jeux de ce type se multiplient aujourd'hui, pour mêler des institutions diverses (police et armée, par exemple, voire sociétés militaires privées) avec plus ou moins de bonheur ou de réalisme.

⁷ Josh SIMS, « Des jeux plus réalistes que les informations télévisées », Courier International, n°709, 3/9 juin 2004, pp. 42-43.

II. L'armée et les jeux vidéos

1. De la simulation à la commercialisation

Les militaires s'intéressent de près à ces jeux. Il y a quelques années l'armée française avait diffusé à la télévision une publicité qui donnait à voir une alternance d'images réelles et d'images de synthèse, présentant ainsi inévitablement, selon certains observateurs, l'action militaire avec une dimension ludique. On ne pouvait pas noter, en effet, la suggestion, au moins dans l'esprit des jeunes, d'une convergence entre le métier militaire et ce qui pouvait en être présenté dans les jeux vidéo qui y sont consacrés.

Depuis, la **jonction entre l'industrie militaire et celle du divertissement informatique** s'est opérée. Et en la matière, c'est aux Etats-Unis que l'actualité est la plus rapide. L'agence américaine DARPA applique depuis longtemps la réalité virtuelle et les simulations technologiques aux jeux de guerre et aux exercices d'entraînement. L'armée américaine a par exemple demandé à There Inc. de développer un monde virtuel pouvant être utilisé pour la formation des terroristes, afin de mieux cerner les logiques de ces derniers. Chaque année, l'armée américaine consacrerait 4 milliards de dollars au développement de jeux vidéo et de simulateurs. En 1999, 40 millions de dollars ont été alloués à la création de l'Institute for Creative Technologies (ICT) au sein de l'Université de Californie du sud, afin d'opérer le transfert de technologies de l'industrie cinématographique vers les méthodes d'entraînement militaire. Les technologies audiovisuelles sont ainsi utilisées afin de préparer les soldats au travers de mises en situation virtuelles, mais elles sont également destinées à familiariser le grand public avec la guerre et les affaires

militaires. Il y a donc un chemin continu qui va des jeux de guerre professionnels aux jeux du commerce et vice-versa. Aux Etats-Unis, l'osmose entre le milieu des jeux de guerre et les hautes sphères de l'armée est telle que les allers et retours sont très fréquents d'un poste de conseiller au Pentagone vers la direction scientifique d'un éditeur. Tel est le cas de Mark Herman, qui fut à la fois consultant en stratégie militaire pour le Pentagone et l'auteur du jeu vidéo *Gulf Strike*, un jeu de guerre paru au milieu des années 80 sur les conflits potentiels dans le golfe persique. Les Américains prennent donc très au sérieux ces jeux érigés en « véritables modèles stratégiques »...⁸

La limite entre le jeu vidéo et les simulateurs d'entraînement militaires est ténue. Elle s'estompe même lorsqu'on sait que l'armée américaine sollicite de plus en plus fréquemment l'industrie du jeu vidéo pour acquérir des logiciels permettant de former ses soldats.⁹ En 2001, l'éditeur français Ubisoft a ainsi signé un accord avec le département de la Défense américaine afin de permettre à l'armée d'utiliser une version modifiée du jeu *Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear*, qui met le joueur à la tête d'une escouade chargée d'effectuer une série de missions anti-terroristes. Depuis sa création, les ingénieurs de l'ICT ont également développé deux jeux vidéo disponibles sur le marché, *Full Spectrum Command* et *Full Spectrum Warrior*. Pour ces deux jeux, des instructeurs de l'école d'infanterie de Fort Benning ont aidé à développer le concept.

À la demande de l'armée, l'ICT travaille actuellement à la création d'une console de jeu et d'un logiciel pour l'entraînement des soldats également destinés à la commercialisation. La console, appelée *C-Force*, est

⁸ Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2002, 89p.

⁹*Ibid.*

en phase de développement par *Future Combat System*, une joint-venture de Sony Image Works et de Pandemic Studios. Le jeu, baptisé provisoirement *CSXII*, est mis au point par Quicksilver Software.

L'enjeu de cette évolution est assez clair : face à la violence gratuite de certaines initiatives ludiques, face aux idées ou états d'esprit véhiculés par certains logiciels, les armées s'efforcent de reprendre pied sur ce terrain du jeu vidéo qui est devenu un enjeu réel. On essaie alors de « guider », dans la commande et grâce à des conseillers, l'esprit du jeu, qui peut influencer l'esprit des jeunes joueurs, dans **un sens plus conforme à l'esprit militaire moderne**, et plus éloigné des fantasmes guerriers qu'un esprit aventurier pourrait entretenir... Tandis que certaines publicités pour jeux vidéo jouent la carte de la violence (« Votre objectif ? Plus de terreur chez l'ennemi ! »), des coopérations récentes entre des producteurs privés et l'armée insistent davantage sur l'esprit de responsabilité. *Full Spectrum Warrior*, sorti en 2004 et premier simulateur d'opérations militaires en milieu urbain, met le joueur dans la situation d'un officier à la tête d'une unité d'infanterie légère. Les règles du jeu qui accompagnent le logiciel sont formulées comme suit : « Un officier ne se contente pas d'amener ses hommes à la victoire, il les ramène à la maison. Ne jamais abandonner un homme derrière les lignes ennemies. Chacun de vos hommes a une spécialité, mais c'est le groupe qui prédomine et le chef d'équipe qui décide. Mettre au point la meilleure stratégie d'approche ». Le joueur doit donc compléter des missions et ramener son unité saine et sauve.

Non seulement l'armée américaine s'entraîne grâce au jeu vidéo mais elle recrute également par ce moyen.

2. L'US Army recrute par les jeux vidéos

Sorti le 4 juillet 2002 et distribué gratuitement sur Internet, *America's Army : Operations* est un jeu développé par l'armée américaine¹⁰ afin d'attirer le plus grand nombre de jeunes vers une carrière militaire¹¹. De fait, pour jouer, il faut s'inscrire sur le site du jeu, et l'utilisateur est inévitablement renvoyé au portail de recrutement de l'armée américaine (www.goarmy.com).

America's Army place le joueur dans la peau d'un jeune engagé et suit son entraînement, depuis sa première séance de tir jusqu'aux missions les plus périlleuses à travers le monde. Contrairement à la plupart des jeux de combat sur le marché, le but n'est pas d'abattre le maximum d'ennemis mais bien de **dépeindre avec réalisme la vie d'un soldat sur le terrain**. Par exemple, les joueurs ne disposent pas d'une pléthore d'armes et de munitions mais sont limités à ce qu'ils sont capables de porter. Le succès de ce jeu est sans doute dû à sa gratuité, mais aussi à son réalisme, selon un phénomène que nous avons déjà mentionné plus haut. La vue offerte au joueur est celle qu'il aurait de ses propres yeux sur le terrain : l'environnement est représenté en trois dimensions et le fonctionnement des armes, leur bruit, leur portée ainsi que leur temps de chargement sont reproduits avec un soin méticuleux. Surtout, le jeu est en accord avec les principes militaires en cours dans les armées actuelles (le personnage peut ainsi être envoyé en prison s'il tire sur un officier ou un membre de son équipe durant le jeu). Ces règles sont destinées à favoriser le travail de groupe et en réseau durant le jeu. Et la recette semble fonctionner, puisque plus de 3,3 millions de joueurs l'auraient déjà téléchargé sur le site officiel. Et un joueur dont les performances sont bonnes pourra recevoir un message

¹⁰ Par l'Ecole Navale de Monterey Bay en Californie, pour la somme de 6 millions de dollars.

disant que « les gars qui assurent autant dans le jeu réussissent très bien dans l'armée »¹²...

Dans la foulée du succès d'*America's Army : Operations*, l'état-major américain a annoncé la sortie d'un second jeu gratuit pour capter un autre type de joueurs adeptes du genre dit « jeu de rôles » : *America's Army : Soldiers*. Il ne s'agit plus là de combats virtuels mais de **faire connaissance avec les valeurs militaires** et de progresser ainsi dans la hiérarchie après avoir choisi parmi vingt spécialités comme la communication. Cette nouvelle sorte de jeu de rôle est destinée à **promouvoir les postes de non-combattant** à l'intérieur du jeu et de montrer combien leurs fonctions sont déterminantes pour le combat sur le terrain. Par exemple, un joueur qui aura choisi des formations plus poussées en classe durant la phase du jeu intitulée *Soldiers*, aura moins de chances de recevoir une balle perdue dans la phase intitulée *Operations*.

On voit ici tout l'impact potentiel du jeu vidéo sur le recrutement et, au-delà, sur la conception que les futures jeunes recrues peuvent entretenir du métier militaire. Mais si on entre seulement dans l'ère du jeu vidéo militaire « responsable » ou « responsabilisant », une immense majorité des logiciens demeure violente, et connaît un succès inquiétant.

¹¹ L'éditeur français Ubisoft va adapter ce jeu sur consoles d'ici l'été 2005.

¹² Manuel GRANDJEAN, "L'US Army recrute par les jeux vidéo", [www.lecourrier.ch.print.php?sid=1938], 14/11/2002.

III. Jeux vidéo et violence

1. L'effet pathologique des jeux violents

Des chercheurs et médecins dénoncent la dangerosité des jeux vidéo capables de transmettre aux jeunes la volonté et la compétence technique de tuer. Des études ont ainsi été menées à la suite des massacres perpétrés par des jeunes au tristement célèbre lycée Columbine (aux Etats-Unis), ou au lycée d' Erfurt en Allemagne.

Helga Zepp-Larouche, présidente du mouvement des droits civiques, Solidarité, en Allemagne, souligne que ces jeux ont d'abord été développés aux Etats-Unis, dans le cadre de la formation militaire des Forces Spéciales, afin d'**amener les recrues à surmonter leurs inhibitions naturelles qui les empêchaient de tuer l'ennemi** au cours de l'affrontement. En effet, on avait constaté que lors de la Seconde guerre mondiale et de la guerre de Corée, seuls quelque 15% des soldats étaient prêts à tirer sur l'ennemi dans le but de le tuer. A l'aide des jeux informatiques impliquant des tirs à répétition contre des soldats ennemis virtuels, l'acte de tuer devait être transformé en activité banale, mécanique, libérée de tous scrupules gênants.¹³

Le professeur David Grossman, psychologue militaire et spécialiste des jeux vidéo, a étudié l'acte de tuer dans son ouvrage intitulé *On Killing : The psychological costs of learning to kill in war and society (Les coûts*

psychologiques de l'apprentissage du meurtre à la guerre et en société). **Le meilleur mécanisme pour effacer complètement le caractère humain de la personne à tuer serait... le simulateur de tir.** Au lieu d'utiliser des cibles circulaires à mouche comme c'était le cas pendant la Seconde guerre mondiale, les soldats s'entraînent désormais sur des silhouettes humaines en carton pour développer le réflexe de tuer comme tout autre réflexe stimulus/réponse. Ce système utilisé par l'armée et la police avec des précautions et une discipline professionnelles, est désormais à la portée du grand public grâce aux jeux vidéo de guerre. Dans le jeu *Counter-Strike* par exemple, ceux qui jouent le rôle de terroristes peuvent tuer des civils, ce qui leur rapporte des points. Le jeu a en outre un système de règles complexes, qui récompensent fortement, entre autres, le tir à la tête : toucher la cible au torse entraîne une probabilité de mort de 15, 20 ou 30%, alors qu'un impact à la tête implique une probabilité de 90%. Le graphisme du jeu est très réaliste : les têtes éclatent, et les corps tombent agités de convulsions avant de mourir.¹⁴

Les **liens politiques de certains jeux** font l'objet de spéculations diverses. Le jeu *Soldier of Fortune* serait ainsi sponsorisé par une association paramilitaire affiliée à l'extrême-droite américaine, qui publie en tout cas une revue du même nom (*Soldiers of Fortune*). Le joueur y incarne John Mullins, ex-membre de cette association, dans des missions se déroulant essentiellement dans des pays du tiers-monde. L'un de ses arguments de vente a été « la possibilité de « démembrer ses adversaires » selon 26 points d'impact », ce qui implique pour le joueur d'utiliser des armes très destructrices voire de s'acharner sur les cadavres. Dans d'autres jeux, des voix « off » peuvent être entendues, censées provenir d'autres

¹³ Helga ZEPP-LAROCHE, "Combattre l'insécurité et la violence : Pour l'interdiction des jeux vidéo violents", [<http://solidariteetprogres.online.fr>].

militaires et de soldats qui combattent autour du joueur, participent de l'ambiance et du décor avec des connotations pour le moins violentes : « Allez, les gars, on va tous les crever » ! (en anglais).

Il faut noter ici, cependant, qu'aucune étude réalisée à ce jour n'a conclu à une relation directe de cause à effet entre la violence des jeux vidéo et l'essor de comportements violents dans la vie réelle. Les recherches menées en la matière ont abouti à des résultats contradictoires : les jeux vidéo décrivent une violence mais ne l'induisent pas. Et il reste que les joueurs font souvent la différence entre le virtuel et le réel.

2. Les « mondes persistants »

Les jeux vidéo dits « de massacre », tels que *Doom*, *Quake* ou encore *Counter-Strike*, mettent en scène **une extrême violence, mais celle-ci demeure dans l'espace de la fiction** : la majorité des joueurs en a une claire conscience, et « la frontière est nette entre l'arène de combat et le hors-jeu, entre la fiction violente et une réalité conviviale dans les faits »¹⁵. La mise en scène et la simulation de la violence y sont limitées à l'arène virtuelle le temps d'une confrontation de quelques minutes. Selon M. Nachez et P. Schmoll, « les jeux de massacre valorisent en première approche l'individu seul contre tous, le « tout est permis » et le refus affiché de l'ordre. Mais le discours et les pratiques des joueurs s'orientent vers l'affirmation de l'appartenance au groupe, de la prééminence de règles, de normes, de valeurs inspirées des cultures guerrières, telles que l'honneur, le courage, la force, la liberté, la justice, la coopération... »¹⁶.

¹⁴ « L'effet pathologique des jeux violents », entretien avec David Grossman, [<http://solidariteetprogres.online.fr>].

¹⁵ Michel NACHEZ, Patrick SCHMOLL, « Les Player Killers, Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne », *Revue des Sciences Sociales, Civilités et Incivilités*, n°29, Université Marc Bloch, Strasbourg, 2002.

¹⁶ Patrick SCHMOLL, Michel NACHEZ, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *op.cit.*

Cette frontière n'est pas aussi nette dans **une forme plus récente de jeux vidéo : les « mondes persistants »**. Dans ces jeux, la partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle, elle ne disparaît pas quand le joueur se débranche du réseau. « Les « mondes persistants » se jouent donc uniquement en ligne, rassemblant en même temps des dizaines de milliers de joueurs venus du monde entier : leur mode massivement multi-joueurs représente entre 100 000 et 300 000 comptes d'abonnés selon les jeux »¹⁷.

À la différence des jeux vidéo classiques dont l'espace est limité à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les joueurs des « mondes persistants » vivent en permanence les uns avec les autres. Même lorsqu'ils sont déconnectés, leurs personnages et leurs installations continuent d'exister et peuvent être attaqués pendant que le joueur n'est pas actif. Si tel est le cas, le serveur pourra les avertir d'une agression via leur portable avec un SMS.

Les personnages que l'on rencontre dans ces « mondes persistants » sont soit des créatures générées par le programme, soit d'autres joueurs avec qui une interaction plus élaborée que dans les jeux de massacre est possible : on peut acheter ou vendre des objets, discuter, s'associer pour accomplir une mission à plusieurs. La complexité des interactions permet l'émergence de formes nouvelles de sociabilité, et notamment la constitution de clans, de guildes commerçantes ou militaires, et même d'empires.

Alors qu'une partie courte de jeu de massacre est l'occasion d'un déchaînement limité de violence, la logique des « mondes persistants » devient un enjeu qui rassemble et fédère autour d'organisations créées par les joueurs eux-mêmes. Dans les jeux de massacre, le jeu repose sur l'alternative « tuer ou être tué ». Dans les « mondes persistants » en revanche, l'importance de la négociation, de la production de discours sur le pouvoir, de la violence, l'union, l'honneur, l'amitié... impliquent la prise en compte des interlocuteurs. Les liens de confiance sont pris en compte, ainsi que la trahison. Les rencontres qui risquent de déboucher sur des conflits

¹⁷ Michel NACHEZ, Patrick SCHMOLL, « Les Player Killers, Formes et significations de

font intervenir des négociateurs, des alliés, émerger des formes de transaction. Lorsqu'une agression effective d'un joueur par un autre joueur se produit, elle est conditionnée par les nécessités des besoins et des alliances et obéit souvent à des codes de l'honneur ou des lois de la guerre, mais aussi à tout une série de paramètres diplomatiques, stratégiques, moraux ou idéologiques. Ces normes ne font pas partie des règles du jeu, elles émergent progressivement comme une sorte de consensus entre joueurs sur la manière la plus « civile » de jouer¹⁸.

IV- Enjeux et débats

1. Simplisme et vision manichéenne

Dans l'explication des conflits, dans la représentation du bien et du mal, dans les **rôles stéréotypés** ou les représentations de genre, les jeux vidéo guerriers font souvent preuve de simplisme et exposent une vision manichéenne des événements. Bien que les jeux vidéo soient appréciés autant par les garçons que par les filles, les jeux de guerre sont en majorité utilisés par des joueurs masculins. Bien souvent d'ailleurs, le joueur n'a pas le choix de son personnage à l'écran : le choix de sa nationalité est réduit, mais surtout il incarnera presque à coup sûr un soldat masculin : on est bien loin ici des idéaux de la féminisation des armées !... Ces jeux de guerre sont même emplis de références et de messages sur ce que signifie « être un homme ». La violence est souvent le moyen privilégié d'atteindre son but avec efficacité, de résoudre un conflit ou même d'établir et maintenir une relation avec un personnage féminin. Les femmes ne sont pas en effet

l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne », *op.cit.*

¹⁸ *Ibid.*

totallement absentes des jeux vidéo d'action, mais contrairement aux jeux des décennies 80 et 90 où elles apparaissaient comme des victimes sans défense, les jeux contemporains les ont transformées en guerrières des temps modernes qui peuvent se défendre seules, sur le modèle, par exemple, de *Lara Croft*. À l'instar de ses avatars masculins, elle inflige elle aussi une violence démesurée, mais cette image de femme forte est contrebalancée par la représentation graphique qui est faite d'elle et qui la représente avec des attraits physiques évidents, pour le plus grand plaisir d'ailleurs des joueurs majoritairement masculins.

Alain et Frédéric Le Diberder, dans leur analyse du contenu des jeux disponibles¹⁹, ont montré que **certains logiciels ne sont pas dénués de contextes racistes**. Les victimes de cette discrimination appartiennent surtout aux pays ayant eu affaire avec l'armée américaine : Russes, Arabes, Vietnamiens, Sud-Américains voire Allemands sont stigmatisés d'une façon très peu politiquement correcte. Ces titres sont rares, étant donné que les autorités américaines sont très attentives aux représentations faites de l'une des minorités présentes sur leur territoire. Mais les dérives racistes existent. Dans *Leatherneck* par exemple, les Américains débarquent (y compris un GI noir) et abattent systématiquement des Asiatiques. Les auteurs remarquent que « c'est un des rares jeux où l'on voit défiler l'ennemi devant soi et pousser des cris de douleur lorsqu'on l'abat ». Le principe de la partie est d'avancer dans un décor en vue aérienne et de tuer tous les ennemis visibles. Chaque mort est donc accompagnée d'un son et d'une image pour le moins réaliste. Dans *Medal of Honor : Rising Sun* qui prend pour contexte la guerre du Pacifique, les soldats japonais sont plusieurs fois appelés durant le jeu les « jaunes » ou encore les « bridés ». Ailleurs, on peut entendre des voix crier (en anglais) « On va casser du bougnoule ! ».

¹⁹ Alain et Frédéric LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 1998, 274p.

Autre exemple, *Desert Strike* est l'un des programmes inspirés de la guerre du Golfe de 1991. Le joueur doit y apprendre à repérer tout ce qui appartient aux forces ennemies et à le détruire systématiquement depuis son hélicoptère. « Tout bâtiment à l'architecture orientale est particulièrement suspect et il est de bonne politique de lancer quelques missiles dessus afin de s'emparer des éventuelles réserves de carburant ou de munitions cachées par l'ennemi. Parfois, il arrive après avoir détruit un bâtiment que l'on apprenne qu'il s'agissait d'une habitation civile. Le joueur se retrouve alors pénalisé de quelques points. Mais sans moyen de savoir au préalable si un immeuble est à détruire ou s'il est inoffensif, détruit le tout reste une garantie d'efficacité. En revanche, les grands buildings du centre ville, d'inspiration occidentale, ne peuvent jamais être détruits »²⁰.

2. « Le jeu vidéo comme arme de propagande » ? ²¹

Au début des années 1990, pendant la guerre du Golfe, de nombreux journalistes avaient fait **l'analogie entre ce conflit et les jeux vidéo** : pas une goutte de sang, pas un blessé pour contredire cette « image de guerre propre, lisse comme les images de synthèse qui ont illustré la progression des troupes alliées sur les chaînes de télévision »²². Au retour de l'un des premiers raids aériens sur Bagdad en janvier 1991, on avait pu entendre un pilote de l'armée de l'air américaine déclarer : « It was like a video game » ("C'était comme un jeu vidéo"²³).

²⁰ *Ibid.*

²¹ Voir l'article de Stéphane PILET, « Mise en scène des 'soldats du bien', le jeu vidéo comme arme de propagande », *Le Monde Diplomatique*, novembre 2003, p. 27.

²² *Ibid.*

²³ Cité par Jacques HENNO, in *Les jeux vidéo*, Le Cavalier Bleu, Paris, 2002, 126p.

Cette analogie a été reprise – involontairement peut-être – douze ans plus tard par George W. Bush, à la fin de la guerre irakienne de 2003, avec son fameux « *The game is over* » (le 6 février 2003). Pour Stéphane Pilet, « dans la bouche des hommes politiques ou de leurs proches, ces références aux jeux vidéo ne visent qu'à minimiser les horreurs de la guerre. Dans le virtuel, les morts n'ont ni famille ni amis. Rapprocher de la sorte virtuel et réel ne vise qu'à « dé-réaliser » des actes condamnables. Dans le traitement des événements d'Irak, des journalistes se sont même efforcés d'expliquer aux téléspectateurs que cette nouvelle guerre du Golfe n'était pas un jeu vidéo... ». Les jeunes générations n'ont en effet qu'une vision aseptisée et virtuelle de la guerre, qu'elles peuvent considérer comme un « jeu » lointain.

Lorsqu'on regarde la production vidéo-ludique actuelle, il apparaît clairement que **ses implications dépassent le niveau du seul loisir**. Elle est devenue un média d'expression qui touche des millions de jeunes d'une moyenne d'âge de 18-20 ans environ. Les jeux se multiplient, qui mettent avantageusement en scène un soldat américain auquel le joueur doit s'identifier. La notice du simulateur de vol *Falcon 3.0* s'ouvre d'ailleurs par ces mots : « Nous avons tous été fiers de la façon dont la coalition s'est comportée depuis l'opération tempête du Désert »²⁴. Cette utilisation du jeu vidéo à des fins politiques apparaît d'autant plus sournoise que ses codes et ses référents restent méconnus du grand public¹². Très peu de parents savent accompagner leurs enfants dans la découverte de ce média, ce qui rend sa récupération d'autant plus facile.

²⁴ Alain et Frédéric LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo, op.cit.*

¹² Stéphane PILET, « Mise en scène des 'soldats du bien', le jeu vidéo comme arme de propagande », *op.cit.*

Alain et Frédéric Le Diberder ont ainsi souligné l'idéologie diffuse qui sous-tend les voies de la victoire dans ces jeux de guerre¹³. Après s'être livrés à un examen de l'anthologie des jeux de guerre portant sur des périodes d'avant le 20^{ème} siècle, ils ont remarqué que sur plus d'une centaine de titres, c'est la guerre de sécession américaine qui est la plus traitée (20%). 30% des titres portent sur l'histoire américaine et 40% sur l'histoire européenne, pour mettre le plus souvent en valeur le rôle joué par les Britanniques. En ce qui concerne le XX^e siècle, les guerres de Corée, du Vietnam et du Golfe ont inspiré à elles seules trois fois plus de titres que la Seconde guerre mondiale.

Comment la France est-elle traitée dans ces jeux ? Globalement bien... à quelques nuances près. Concurrente des Etats-Unis dans l'industrie militaire, on voit le plus souvent ses avions présentés sous des couleurs ennemies : le Mirage III de *Dogfight* est argentin, les Mirages de Falcon 3.0 sont arabes... Dans le jeu *Imperial Glory*, l'Angleterre maîtrise mieux le commerce maritime, tandis que la France a plus de facilité à recruter des soldats. Dans *Act of War Direct Action*, la présence du blindé Français AMX-10 RC figure bien dans le jeu et dans son manuel, mais pas dans la liste des véhicules du jeu affichée sur le site Internet qui lui est dédié. Sur un mode plus taquin, des joueurs ont observé, dans certains jeux, que l'intérieur des véhicules blindés français laissaient entrevoir des bouteilles vides au sol (d'alcool, bien sûr !...) et des photos de femmes nues aux murs. Si l'anecdote prête à sourire, elle n'en révèle pas moins, même dans le clin d'œil, un état d'esprit. D'autres pays font également l'objet de traitements inégaux. Dans *Call of duty 2*, sorti fin 2005, il est possible d'enfiler le treillis de trois armées alliées, qui se sont illustrées pendant la Seconde guerre mondiale. Mais de façon progressive... Le joueur commence ses

¹³ Alain et Frédéric LE DIBERDER, *L'univers des jeux vidéo, op.cit.*

aventures de guerrier dans le Stalingrad assiégé de 1942, passe dans le corps des « rats du désert » de l'armée Britannique sur les fronts d'Afrique du nord en 1943, et endosse la tenue du G.I-Ranger pour les combats décisifs sur le continent européen en 1944. L'uniforme soviétique, certes présent, est donc réservé pour le début du jeu, en guise de « tutorial », c'est-à-dire d'entraînement.

3. Après le 11 septembre

Deux choses essentiellement ont changé depuis les événements du 11 septembre 2001. Le type des jeux édités a tout d'abord suivi une tendance militariste, et les jeux déjà existants ont revêtu une nouvelle portée symbolique. Nina Huntemann¹⁴ note ainsi que **la tendance récente est aux opérations secrètes**. Il s'agit d'un genre d'opération militaire qui n'est pas sanctionnée par une structure intergouvernementale comme l'ONU, mais menée secrètement par le gouvernement, en l'occurrence les Etats-Unis. Dans *Tom Clancy's Splinter Cell*, le joueur, seul ou en équipe, doit neutraliser une menace terroriste par le biais d'actions secrètes et illégales. Les publicités pour ce jeu s'intitulaient ainsi : « *I alone have the fifth freedom – the right to spy, steal, destroy, and assassinate to insure that American freedoms are protected. If captured my government will disavow any knowledge of my existence* »¹⁵. Le joueur est donc amené à commettre toutes sortes d'actions condamnées par la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme ou le droit international, comme le fait d'assassiner un dirigeant politique par exemple.

¹⁴ Nina HUNTEMANN, « Militarism and video games », *op.cit.*

¹⁵ « Moi seul possède la cinquième liberté – le droit d'espionner, de voler, de détruire, et d'assassiner pour s'assurer que les libertés américaines sont protégées. Si je suis capturé, mon gouvernement niera toute connaissance de mon existence ».

Le simplisme avec lequel les menaces terroristes sont expliquées est lui aussi problématique. Ainsi, dans *Conflict : Desert Storm*, le conflit en Irak et l'intervention qui en a découlé sont expliqués en cinq lignes seulement (à titre de comparaison, certains jeux de rôle sur papier comportent des « modules » et des manuels d'explication, qui commencent par décrire une réalité historique sur plusieurs dizaines voire centaines de page, pour que la cohérence du jeu soit la plus poussée possible. Ici, on ne cherche pas à comprendre le pourquoi de la menace, pas plus qu'on ne s'intéresse aux dimensions morales ou éthiques du conflit en replaçant celui-ci dans un contexte historico-politique. Entre l'émergence de la menace terroriste et la réponse violente immédiate, il n'y a donc qu'un seul pas. Dans le jeu vidéo, à partir du moment où il est décidé qu'une menace terroriste doit être éliminée, il n'y a plus de place pour les questions d'ordre moral ni pour les implications qu'aura cette lutte sur l'environnement politique mondial. Une attention excessive est également portée aux aspects technologiques du conflit, tendance que l'on retrouve d'ailleurs parfois dans les médias.

Quelques conclusions

La passion suscitée auprès des jeunes par ces jeux vidéo à caractère militaire inspire plusieurs réflexions.

En premier lieu, la minutie avec laquelle les joueurs téléchargent désormais les dernières versions, les dernières informations, les dernières cartes des opérations, semble montrer que l'on assiste là à l'irruption de « l'individu compétent », le *skillful individual* annoncé dès 1990 par le politologue américain James Rosenau²⁹ c'est-à-dire un individu citoyen

²⁹ J. N. ROSENAU, *Turbulence in World Politics*, Princeton University Press, Princeton, 1990.

parfaitement informé sur l'actualité internationale, et devenu un spectateur engagé et pointilleux, qui pousse les autorités dans leurs retranchements à force de questionner des situations. Cela doit naturellement être nuancé : au joueur « connaisseur » qui recherche le rapprochement le plus poussé avec la réalité, s'oppose celui qui n'aspire qu'à se défouler dans des scénarios simplistes. Mais globalement, le degré de précision et de réalisme de ces jeux, que la technique et la puissance des ordinateurs permettent aujourd'hui, doit être noté.

Ensuite, l'engouement des joueurs, l'ampleur du succès et le nombre de personnes touchées, ont obligé les Etats-majors à se pencher de près sur cette question, devenue alors nécessairement politique. La domination américaine dans ce domaine est par exemple une véritable question à traiter pour les armées européennes. Quels sont les effets d'une situation qui voit un nombre important de jeunes passer plusieurs heures par jour sur des logiciels mettant en scène des armées et des problématiques de défense, reproduites par des professionnels d'un pays étranger (même s'il s'agit d'alliés), avec leurs propres schémas de pensée ?

Enfin, la question se pose de savoir si nous allons assister, à l'avenir, à une concurrence entre deux types de jeux bien distincts. D'une part les jeux simplistes destinés à un grand public non nécessairement intéressé par le métier militaire (mais qui recherche simplement le défoulement, au risque du politiquement incorrect), et d'autre part des jeux dont la précision et le réalisme résideront plutôt dans le reflet d'une réalité militaire hors-combat (environnement, règles, éthique, déroulement de carrière, contingences matérielles...), et qui pourront bénéficier, pour se rapprocher de la réalité, des conseils et de la coopération des ministères de la défense.

Le ministère français de la défense a montré que la question du jeu vidéo militaire ne le laissait pas insensible. Il propose notamment sur son site Internet, depuis l'hiver 2005, un jeu vidéo à caractère militaire qui n'a pas vocation à concurrencer les logiciels de simulation du commerce, mais à sensibiliser les jeunes aux missions militaires et à leurs caractéristiques. Intitulé d'ailleurs « Mission défense », ce jeu est un didacticiel qui permet de découvrir un univers, plutôt qu'une simulation destinée à des habitués du jeu vidéo ou à des jeunes déjà connaisseurs de questions de défense. C'est probablement l'amorce d'une prise de conscience, qui devra être suivie de nombreuses étapes encore.

BIBLIOGRAPHIE

Articles

- PILET Stéphane, « Mise en scène des ‘soldats du bien’, le jeu vidéo comme arme de propagande », *Le Monde Diplomatique*, novembre 2003, p. 27.
- SIMS Josh, « Des jeux plus réalistes que les informations télévisées », *Courrier International*, n°709, 3/9 juin 2004, pp. 42-43.
- SCHMOLL Patrick, NACHEZ Michel, « Les Player Killers, Formes et significations de l’incivilité dans les jeux vidéo en ligne », *Revue des Sciences Sociales, Civilités et Incivilités*, n°29, Université Marc Bloch, Strasbourg, 2002.
- SCHMOLL Patrick, NACHEZ Michel, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », *Sociétés*, 2003, 82, pp. 5-17.
- SCHMOLL Patrick, « Les jeux vidéo violents : un espace de médiation », *Cultures en mouvement*, N°60, septembre 2003, pp. 46-49.

Ouvrages

- CASSEL Justine, JENKINS Henry, *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, MIT Press, Cambridge, 1998, 360p.
- FICHEZ Elisabeth, NOYER Jacques, *Construction sociale de l’univers des jeux vidéo*, Université de Lille, 2001.
- GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L’Harmattan, Paris, 2002, 89p.
- HENNO Jacques, *Les jeux vidéo*, Le Cavalier Bleu, Paris, 2002, 126p.
- LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L’univers des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 1998, 274p.
- LENHARD Gentiane, *Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?*, ESF Editions, 1999, 185p.
- TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, PUF, Paris, 2001, 309p.

Webographie

- ENG Paul, « A play for better soldiers », abc news, [<http://abcnews.go.com>], 2004.
- GRANDJEAN Manuel, « L'US Army recrute par les jeux vidéo », [www.lecourrier.ch/print.php?sid=1938], 14/11/2002.
- HUNTEMANN Nina, « Militarism and video games », interview, *Media Education Foundation*, [www.mediaed.org]
- QUELIER Valérie, « Le jeu vidéo officiel de l'US Army bientôt sur consoles », *Micro hebdo*, [www.01net.com/microhebdo/], 30/04/2004.
- ZEPP-LAROUCHE Helga, « Combattre l'insécurité et la violence : Pour l'interdiction des jeux vidéo violents », [<http://solidariteetprogres.online.fr>].

Les différentes catégories de jeux vidéo à caractère militaire

Les « wargames » sont classés selon l'époque, l'aire et l'échelle du conflit simulé. Les périodes les plus représentées sont : Antiquité (Grandes civilisations d'Orient, Rome, Grèce, Byzance), Moyen Âge (sans arme à feu), Guerres napoléoniennes, Première et Seconde guerre mondiale, époque actuelle.

L'échelle est un autre paramètre de classification. On se base soit sur la taille de la plus petite unité de jeu soit sur l'étendue de la zone géographique couverte pour déterminer son échelle :

- "Stratégique" : les unités sont de la taille d'une division, d'un corps ou d'une armée. La production économique et la diplomatie entrent en jeu. Toutes les branches sont représentées (air, terre, mer). Elles couvrent des guerres complètes ou de longues campagnes. Exemples : *Empires in arms* (guerres napoléoniennes), *World in flames* (Seconde Guerre mondiale), *Pacific War* (guerre du Pacifique).
- "Opérationnel" ou "opératique" : les unités sont d'une taille variant d'un bataillon à une brigade et les facteurs opérationnels sont pris en compte (résistance à l'usure, graduation des efforts, capacité de manœuvre, etc). Le jeu est basé sur une seule branche des forces armées, couvre une seule campagne. Exemples : *Fire & Fury* (guerre civile américaine), *Spearhead* (Seconde guerre mondiale).

- "Tactique" : les unités vont d'un simple véhicule à une compagnie et sont basées sur le type et la portée de leurs armes.
- "Embuscade" ou "sub-tactique" : les unités représentent chacune un soldat. On prend en compte l'état de santé et les munitions de chaque unité, dans des escarmouches. Exemples : *Firepower*, *Ambush*.

