



HAL
open science

Du stealth au stealth game - Étude d'une ludoformation socio-discursive du complexe militaroindustriel vers le jeu vidéo dans les séries Silent Service et Stealth Fighter du studio MicroProse Software, Inc.

Victor Meunier

► To cite this version:

Victor Meunier. Du stealth au stealth game - Étude d'une ludoformation socio-discursive du complexe militaroindustriel vers le jeu vidéo dans les séries Silent Service et Stealth Fighter du studio MicroProse Software, Inc.. Sciences de l'information et de la communication. 2022. hal-03885448

HAL Id: hal-03885448

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03885448>

Submitted on 5 Dec 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

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 bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

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

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ

Master 2ème Année
Mention Information Communication
Création de Dispositifs Ludiques

Mémoire en vue de l'obtention du master 2
Mention Information communication
Création de Projets Numériques

Du stealth au stealth game

Étude d'une ludoformation socio-discursive du complexe militaro-industriel vers le jeu vidéo dans les séries *Silent Service* et *Stealth Fighter* du studio *MicroProse Software, Inc.*

Présenté et soutenu par
Meunier Victor

Directeur de recherche :
Sébastien Genvo



Année universitaire 2021-2022



Table des matières

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| Remerciements..... | 5 | A) Ancrage historique : développement des technologies militaires de surveillance..... | 59 |
| Introduction..... | 7 | B) Ancrage géographique : de la guerre du Pacifique à <i>Desert Storm</i> , un demi-siècle de conflits états-uniens..... | 62 |
| I. De quoi le <i>stealth</i> est-il le nom ?..... | 10 | C) Le système de surveillance et le territoire national – Ludoformation de la souveraineté..... | 63 |
| A) Approche définitionnelle et historique du <i>stealth</i> | 10 | II. Spatialisation de l’infraction – Le système défensif..... | 65 |
| B) Le <i>stealth</i> et le jeu vidéo..... | 12 | A) La guerre à la carte..... | 65 |
| II. Corpus de jeux..... | 13 | B) Des espaces tout entier dédiés au(x) militaire..... | 67 |
| A) Problématisation socio-discursive du <i>stealth</i> vidéoludique..... | 14 | C) <i>Total Information Awareness</i> – L’avantage informationnel américain..... | 70 |
| B) <i>Stealth Fighter</i> | 19 | III. Politique impérialiste – Infiltration conquérante..... | 73 |
| C) <i>Silent Service</i> | 21 | A) Mais où sont les États-Unis ? – L’impérialisme comme cadre de l’expérience de jeu..... | 73 |
| III. Méthodologie..... | 24 | B) A-historicité : la fin de la Guerre Froide..... | 75 |
| A) Cadre théorique..... | 24 | C) Le <i>stealth</i> et la surveillance militaire : par-delà les frontières..... | 77 |
| B) Méthode d’étude du corpus..... | 25 | Conclusion..... | 80 |
| C) Plan..... | 26 | Conclusion..... | 83 |
| Partie 1 - Personnage joueur et activités de gameplay..... | 27 | I. Le <i>Stealth</i> vidéoludique : socio-discursivité d’un produit de l’Ère Reagan..... | 85 |
| I. L’autonomie des unités <i>stealth</i> | 29 | A) Ancrage socio-discursif du corpus.... | 85 |
| A) Unité du soldat et du dispositif technologique..... | 29 | B) La fin de la Guerre Froide – un éclatement de l’ancrage..... | 86 |
| B) Autonomie militaire des unités <i>stealth</i> | 32 | C) Éléments socio-discursifs du <i>stealth</i> vidéoludique..... | 86 |
| C) Le réalisme s’arrête là où commence l’autorité..... | 34 | II. Ouverture..... | 87 |
| II. L’avantage technologique états-unien.... | 37 | A) Les jeux de 1998 : un héritage complexe..... | 88 |
| A) Ancrage culturel états-unien..... | 37 | B) L’après 2001 – <i>Stealth Action Redefined</i> | 88 |
| B) Asymétrie du conflit et valorisation de la technologie..... | 39 | C) D’autres façons d’envisager le <i>stealth</i> | 89 |
| C) Valorisation de l’avantage technologique : exemple de la caméra missile de <i>F-117 A Stealth Fighter</i> | 43 | Bibliographie..... | 91 |
| III. Politique du <i>stealth</i> : une juste infraction..... | 45 | Annexes..... | 99 |
| A) Justification du <i>stealth</i> | 45 | | |
| B) Légitimation de l’infraction..... | 48 | | |
| C) Gratification de l’action du joueur : médailles et virilité..... | 54 | | |
| Conclusion..... | 57 | | |
| Partie 2 - Univers de Jeu..... | 57 | | |
| I. Ancrage historique et géographique du <i>Stealth</i> – Le système de surveillance..... | 59 | | |

Remerciements

C'est mon troisième mémoire, mes remerciements commencent à se ressembler et à avoir leurs habitué·e·s.

Tout d'abord les deux personnes qui partagent ma vie depuis plusieurs années : Béria, mon fils tout couvert de son petit duvet de perruche, et Lucie, ma meilleure amie. Votre contribution à ce mémoire, et à tout ce que je suis, est inestimable.

Bien entendu ma famille, pour son indéfectible soutien et sa confiance en moi.

Naturellement mon encadrant Sébastien Genvo, pour avoir accepté d'encadrer ce travail et pour m'avoir fait des retours bienveillants pour l'améliorer.

Mes deux amis de longue date Juliette et Grégoire. Vous êtes la confiture et le nutella sur la tartine de la vie : sans vous, ça manquerait de saveur.

Ma psychologue, madame Nathalie Laforet.

Ezra, mon copain.

Mes ex : J. et M. Leur contribution à mon bien être sentimental est inestimable.

Les amis du discord, Maxwell, Théa, Millow, Ivy, JB. Sans vous j'aurais sans doute été bien seul sur les derniers mois.

Les doctorant·e·s et la stagiaire de l'Expressive Gamelab, pour les coups bus ensemble et surtout les discussions – sobres – qu'on a pu avoir au labo : Eleanor, Enora, Lucas, Mathilde.

La promotion du M2 AMINJ pour sa performance toute l'année.

Le corps enseignant du Master AMINJ de l'Université de Lorraine.

Merci à Sci-Hub et LibGen sans qui ce travail n'aurait pas été possible, ou alors beaucoup plus difficilement. De même je remercie toute la communauté du logiciel libre qui développe les outils avec lesquels ce mémoire a pu être réalisé avec le budget limité d'un étudiant : la suite LibreOffice, les logiciels KDE, Zotero, Mozilla, Nextcloud, entre autres.

L'auteur remercie le programme ORION pour sa contribution au financement du stage de recherche de VM. Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du Programme d'Investissements d'Avenir portant la référence ANR-20-SFRI-0009.

Introduction

Le travail que je présente ici s'inscrit dans une continuité avec le mémoire de master que j'ai pu soutenir l'an passé. Ce mémoire tâchait de proposer une analyse du jeu comme discours en empruntant aux outils de l'analyse du discours social de Marc Angenot. Le mémoire s'attardait principalement sur l'étude d'un genre de jeu, le jeu d'infiltration, comme topographie du discours social, c'est-à-dire une subdivision du discours social disposant d'une certaine forme d'autonomie dans les structures et unités de sens employées et qui le distinguent au sein du discours social compris comme un tout englobant.

Pour citer et résumer les conclusions de ce travail concernant la topographie socio-discursive du genre du jeu d'infiltration :

Pour ce qui est du cas qui m'occupe – le jeu d'infiltration – on a pu établir comment le genre s'était singularisé comme topographie socio-discursive en empruntant à d'autres discours des idéologèmes, des éléments constitutifs, afin de proposer un discours social ludique différent de celui du jeu d'action au public de ce dernier. Au final on a pu dégager quelques idéologèmes distinctifs du jeu d'infiltration en 1998 : le personnage marginal, la vulnérabilité, les systèmes de renseignements, la dissimulation, la guerre de factions, le dévoilement, le système d'alerte collectif, le choix de la moindre violence, la sécurité, la faille, et l'objet à dissimuler... ces éléments génériques constitutifs ne constituent pas encore un système idéologique commun. Notre connaissance des autres jeux d'infiltration qui leur succéderont m'amène toutefois à formuler qu'ils sont toujours parts du discours du jeu d'infiltration aujourd'hui, et qu'ils ont également transités vers d'autres genres par la suite.(Meunier, 2021, p. 100)

Toutefois mon travail mentionnait les limites de l'effort proposé, inhérentes aux limites qui sont celles d'un mémoire de master. Certains aspects n'ont pas pu être traités de part le choix d'un corpus diachronique, ou par impossibilité de multiplier les méthodologies qui seraient nécessaires à l'étude des communautés qui est un des aspects que je n'ai pas pu explorer pleinement.

Une des limites de mon travail était qu'il reposait avant tout sur la délimitation temporelle de 1998. Il est assez établi dans les communautés de joueurs et de vidéastes qui se penchent un peu sur le genre du jeu d'infiltration, que le trio de jeux que j'avais choisis pour l'année 1998 ont marqué un tournant et qu'ils sont les premiers à avoir inauguré le jeu d'infiltration comme genre à part. Il s'agit d'une limite puisque je n'ai pas pu pleinement m'intéresser aux antécédents ludiques du jeu d'infiltration. J'ai mentionné entre autres un concept ébauché par le vidéaste *Stealth Docs* comme permettant de penser la borne temporelle de 1998 : le « *proto-stealth* »(Stealth Docs, 2015). Le terme désigne selon lui des jeux, majoritairement des jeux d'action, mettant en jeu des thèmes et des mécaniques qui sont depuis devenus des marques distinctives du jeu d'infiltration, mais qui ou bien n'ont pas connu de postérité aussi riche que celle des jeux de 1998. Entre autres mon mémoire citait à titre d'exemple les plus frappants les deux premiers jeux *Metal Gear* sur NES, qui sont dissociés de la franchise et ne sont pas considérés comme canon avec le reste de l'univers développé depuis *Metal Gear Solid* en 1998, et *Wolfenstein*, dont les deux premiers opus de 1981 et 1984 n'ont pas de mécaniques en commun avec l'opus *Wolfenstein 3D* de 1992, qui marque une rupture totale avec ces jeux. Une des limites est que ce concept restreint les jeux

prédécesseurs à des jeux d'action, excluant de fait des genres de jeu qu'on sait avoir eu une influence sur le jeu d'infiltration, comme les jeux de sous-marin. On citera à titre d'exemple cet extrait d'un journal de développement rapporté par Tim Stellmach, *lead designer* sur *Thief : The Dark Project*, qui témoigne de l'existence de ce parallèle pour les développeurs des jeux d'infiltration de 1998 :

Nous étions passés au fait de finaliser notre design de la liste des créatures et des systèmes d'infiltration. Comme nous nous concentrons sur un voleur comme personnage-joueur ce dernier point s'avérait être particulièrement important, et nous avons fait travailler nos méninges sur des modèles d'IA, des indices audiovisuels, et un nombre de règles de jeu pour faire tenir le tout de façon cohérente. Il n'y a pas beaucoup de précédents de jeu mettant autant l'accent sur l'infiltration. J'ai dit à une amie que nous avons eue deux heures de discussions comparant notre jeu à une bataille de sous-marin. Elle m'a dit ne pas comprendre comment je pouvais être payé à faire ça. (Stellmach, 1997)

D'autre part, la notion de *proto-stealth* n'interroge pas la notion même de *stealth* et son arrivée dans le jeu vidéo et le sens à donner à son adoption.

Le présent travail prétend principalement remédier à ce dernier point en explorant la notion de *stealth*.

I. De quoi le *stealth* est il le nom ?

A) Approche définitionnelle et historique du *stealth*

Pour débiter l'analyse il convient d'étudier le mot et l'unité de sens qu'est le mot « *stealth* ».

J'étudie ce terme comme un idéologème. En terminologie socio-discursiviste ce terme désigne une « maxime [NdR : une maxime idéologique est un présupposé du discours, ce qu'on nomme vulgairement « lieu commun »], sous-jacente à un énoncé, dont le sujet circonscrit un champ de pertinence particulier » (Angenot, 1977, p. 24). Angenot, qui a étudié le discours social du XIX^e siècle notamment via la presse, cite à titre d'exemple « Le Juif », ou la « valeur morale », ou encore « l'instinct maternel », des idéologèmes qui sont nécessaires à la compréhension des discours d'une époque. Je pense la notion de *stealth* d'une façon similaire.

Ce qui ressort d'une première approche s'intéressant à la notion de *stealth*, c'est qu'elle a connu au cours du XX^e siècle une forte mutation sémiotique dans le discours social anglo-saxon :

Stealth utilisé comme nom commun signifie l'acte de se déplacer, de procéder, ou d'agir de façon dissimulatrice ; la qualité ou les caractéristiques d'être furtif ou dissimulé, l'acte ou la caractéristique de se mouvoir avec un silence et un soin extrême, en particulier pour éviter la détection, ou bien l'attention. Pris dans un sens militaire, *stealth* put être utilisé pour désigner les méthodes pour éviter la détection de ses forces par celles de l'ennemi afin de pouvoir être déployé d'une façon que l'ennemi, inconscient des forces ennemies et/ou de leur localisation, soit surpris à son désavantage au niveau stratégique ou tactique pendant l'affrontement. (Kapur, 2014, p. 13)

Cette définition du *stealth* dissocie clairement le concept de *stealth* et celui de *stealth technology* en proposant immédiatement après une définition de « *stealth technology* » comme un terme regroupant un ensemble de techniques visant à réduire les signatures de divers engins militaires. Toutefois, on peut trouver une définition de *stealth* qui, écrite en 1995 dans *Stealth : an example of technology's role in the american way of war*, ne dissocie pas *stealth* et *stealth technology* :

Stealth est le nom populaire attribué à une combinaison de techniques et de technologies qui permet le contrôle de l'observabilité, ou le contrôle de la signature. Il recouvre fonctionnellement six disciplines : l'électromagnétique – incluant le radar – l'infrarouge, le visuel, l'acoustique, la fumée, et la traînée. Il n'est pas, contrairement à la croyance populaire, uniquement appliqué pour contrer la détection radar et ne peut rendre un véhicule invisible au radar, contrairement à ce que certains impliquent. *Le Stealth pose un défi à l'ennemi sur tout le spectre des technologies militaires d'importance, en augmentant dramatiquement pour l'ennemi la difficulté à détecter, traquer, guider, ou contrôler l'armement aéroporté et sa capacité à prédire leur position future dans l'espace.*

Dégrader toute ou partie de ces capacités minimise les opportunités de l'ennemi pour employer diverses formes d'artillerie, d'aviation, de missile, et d'armes à guidage laser. Dégrader ces capacités augmente également la probabilité qu'un véhicule furtif puisse accomplir sa mission et augmente ses chances de survie, tout en dégradant la précision et la complétude des informations de l'adversaire. Le résultat en est la surprise tactique, et potentiellement opérationnelle. D'autres termes associés incluent la signature radar, la Surface équivalente radar [NdT : *Radar Cross Section*], la basse observabilité [NdT : *Low Observable*], et la très basse observabilité [NdT : *Very Low Observable*]. De ceux-ci, le terme signature peut être le plus basique. La signature d'un système d'armement est l'ensemble des caractéristiques qui décrivent la susceptibilité à être détecté d'un système d'armement. (Kacena, 1995, p. 5)

La divergence entre ces deux définitions est remarquable. Je note d'abord que la rédaction de la seconde se fait avant 1998, date de sortie des trois jeux étudiés par mon précédent travail sur le jeu d'infiltration, et fait état, à un instant T antérieur à leurs sorties, d'une définition qui est dénotée comme

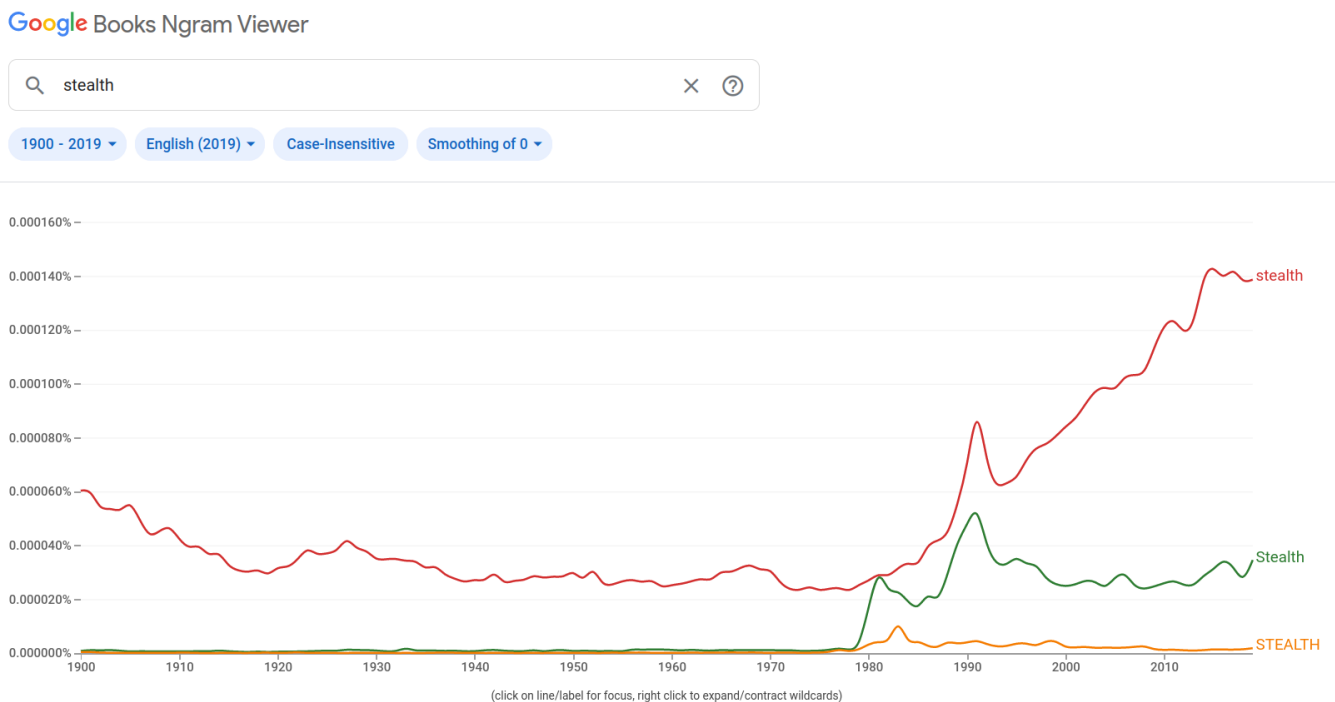


Figure 1: graphique Google Ngram du mot Stealth dans un corpus anglophone

« populaire ». Le *stealth* désignait donc à la fin du XX^e siècle, selon Kacena, l'amalgame populaire entre des techniques et des technologies militaires¹.

Un détour par l'outil Ngram de Google pour tracer l'usage du mot « *stealth* » dans un corpus anglophone courant du début du XX^e siècle jusqu'à aujourd'hui donne des résultats intéressants pour tracer l'usage du terme ([Figure 1](#)). On voit un pic dans l'usage du terme à l'année 1982 et un second sur l'année 1991, suivis d'une croissance progressive et continue jusqu'à aujourd'hui. Ces deux pics correspondent pour le premier à la révélation aux USA de l'existence d'un « projet *Stealth* » du Pentagone, nom sous lequel se fit connaître le projet d'avion furtif américain alors en développement, lors d'une conférence de presse en révélant l'existence le 22 août 1980 (Westwick, 2020, p. 114). Le second pic de 1991 correspond à la publicisation de leur usage au début de l'Opération Desert Storm où les avions furtifs américains F-117 jouèrent un rôle important pour outrepasser les défenses antiaériennes de l'Irak, défenses qui adoptaient un modèle soviétique (Westwick, 2020, p. 181). Les États-Unis étaient alors la seule puissance militaire à disposer de semblable technologie, et sa publicisation correspondait à une valorisation de la supériorité technologique de l'armée américaine. On citera le livre de Westwick sur l'histoire de cette technologie pour s'en convaincre :

Stealth [NdT : avec une majuscule reprenant le nom sous lequel le projet de recherche fut divulgué au grand public] permit de restaurer la confiance dans l'institution militaire américaine. Des évènements contextuels contemporains [NdR : du début de la guerre du golfe, en 1990] renforçaient l'idée de la domination américaine : la chute du mur de Berlin, une vague de démocratisation balayait l'est de l'Europe, et l'URSS elle-même était chancelante et s'effondrerait finalement. *Stealth* fusionnait la victoire unilatérale Américaine lors de la guerre du Golfe avec le triomphalisme de la Guerre Froide : l'opinion publique américaine voyait ici une démonstration concrète de la valeur de l'investissement national dans la technologie de la Guerre Froide, qui non seulement avait permis de faire reculer et détruire les soviets, mais également l'Irak. (Westwick, 2020, p. 182)

Ainsi l'idéologème de « *Stealth* », dans les années 1980 et 1990, doit être compris comme une unité de sens qui s'enracine non seulement dans le discours militaire, mais plus encore comme une notion qui connaît aux États-Unis une forte réactualisation : elle développe un fort lien avec l'imaginaire technologique, avec les structures qui sont celles du complexe militaro-industriel américain, et avec les discours militaristes et interventionnistes américains.

B) Le *stealth* et le jeu vidéo

On pourrait s'interroger sur les liens, également, entre cet idéologème et le jeu vidéo durant cette période de réactualisation. Une façon de rechercher un lien est de voir même l'occurrence du mot sur une base de donnée relativement conséquente comme « Mobygame », afin de voir si le mot est lui-même présent dans le champ discursif. On peut faire l'hypothèse que l'emploi d'une expression populaire sur la

1 On entendra dans la suite de ce mémoire « *stealth* » et « furtif » comme des équivalents, là où « infiltration » qualifiera l'acte.

jaquette du jeu, par exemple dans le titre, constitue un argument de vente à une époque où hors la presse spécialisée sur le sujet, la communication sur le contenu d'un jeu est limitée.

La recherche révèle qu'à part un jeu de Brøderbund Software Inc. nommé sobrement *Stealth* et sorti en 1984, où l'expression n'est qu'un prétexte pour ce qui est fondamentalement un shooter-arcade où on contrôle un avion qui doit atteindre et détruire une tour à l'horizon, c'est principalement avec la sortie de *Project Stealth Fighter* en 1987, développé par le studio MicroProse, que la notion de *stealth* s'importe significativement dans le jeu vidéo. En effet MicroProse sortira deux jeux reprenant le nom « *Stealth Fighter* » par la suite, qui sont des suites en forme d'amélioration de la formule du premier opus. Ces jeux de simulation de vol seront imités par d'autres – par exemple *Stealth ATF* de Imagineering Inc. en 1989 et *Stealth Mission* de subLOGIC en 1988. Une recherche sur MobyGames en utilisant le tag « Aircraft: F-117 Nighthawk » pour lister les jeux figurant l'avion permet de confirmer que c'est bien à compter de la sortie de *Project Stealth Fighter* et des jeux MicroProse qu'on peut considérer une implantation significative du *stealth* dans le discours social vidéoludique.

On se penchera plus attentivement sur MicroProse ultérieurement pour détailler son rôle exact dans le phénomène de transposition du *stealth* au jeu vidéo. On note toutefois que l'intégralité des jeux employant le terme *stealth*, qu'ils soient ou non des simulateurs de vol comme les jeux MicroProse, sont des jeux mettant en scène des avions furtifs. À titre d'exemple notable on pourra mentionner le jeu d'aventure graphique *Operation Stealth* du studio français Delphine Software International, sorti en 1990, où l'on incarne un agent secret américain chargé d'enquêter sur la disparition d'un avion furtif. Ainsi l'idéologème *stealth* comme recouvrant également les technologies furtives américaines a été, on peut l'affirmer, intégré dans le discours vidéoludique au cours de sa reconfiguration dans le discours social états-unien des années 80 et 90.

II. Corpus de jeux

Partant du constat dressé sur l'existence et l'exact sens que recouvre la notion de *stealth*, comprise non pas seulement comme mot mais comme idéologème, unité de sens située dans le discours social, il faut tâcher de rendre compte de cette situation socio-discursive, du réseau de relations sémantiques qui en conditionne la compréhension étant donné qu'un idéologème ne peut se comprendre et s'analyser isolément.

Je propose à cette fin d'approcher l'inscription dans le discours social en circonvenant mon corpus de jeux. J'ai déjà mentionné les jeux MicroProse comme étant particulièrement importants pour la ludoformation du *stealth*. Par ludoformation j'entends le processus défini par Julien Bazile comme :

La transposition vers un support vidéoludique, le produit d'un ensemble de processus par lesquels une source est mise en jeu. Cette perspective cherche à souligner le passage d'un

support ou d'un domaine sémiotique (un texte, un corpus de textes, d'images...) à un autre (le jeu numérique), au cours duquel se maintient une forme de continuité sémantique. (Bazile, 2018, p. 2)

L'idée est d'établir les relations possibles du *stealth* ludiformé avec les autres domaines sémiotiques. Cette recherche préliminaire à toute analyse du contenu des jeux repose sur une approche quantitative de la production de MicroProse, sur les acteurs majeurs du studio, sur les éléments paraludiques (Barnabé, 2018, p. 77) des jeux – manuels, visuels de promotions... L'objectif est d'essayer de dégager le terrain de l'étude et étayer ensuite l'analyse des jeux eux-mêmes afin de problématiser efficacement la ludoformation du *stealth* militaire dans les jeux de MicroProse.

A) Problématisation socio-discursive du *stealth* vidéoludique

Pour proposer une approche socio-discursive du *stealth* vidéoludique, j'entends procéder en m'intéressant aux intertextualités existantes et avérées des jeux du corpus. En effet ce que j'ai mentionné jusqu'ici ne se fonde pas sur un travail unique, qui aborderait exclusivement et en profondeur le *stealth* dans le discours social états-unien. L'ouvrage de Westwick cité jusque-là est un ouvrage qui traite de ce sujet parmi de nombreux autres ayant trait à l'histoire des avions furtifs américains. Son travail ne mentionne pas les jeux MicroProse, ni les œuvres culturelles figurant ces avions et technologies, et est avant tout une histoire de la technologie et d'une fraction du complexe militaro-industriel états-unien.

Pour ce faire je me suis intéressé à d'autres jeux édités ou développés par MicroProse, studio fondé en 1982 par Bill Stealey et Sid Meier et qui a publié sous ce nom jusqu'à un rachat par Hasbro Interactive en 1998. Je me fonde sur la liste des jeux du studio que j'ai pu réaliser à partir du site MobyGames. En ayant enlevé de la liste des jeux les DLC/Addon¹, j'ai une liste de 210 jeux édités par MicroProse, dont 95 développés par l'entreprise ou par Mps Labs – une branche interne de développement. Qu'on prenne en compte jeux édités et développés ([Annexe 1](#)) ou simplement les jeux développés ([Annexe 2](#)), on note une claire dominante, encore plus affirmée pour les jeux développés en interne, des jeux de simulation principalement, secondairement de stratégie. Également une claire dominante de la production de jeux à destination des ordinateurs personnels, qui sont de façon traditionnelle les supports les plus liés aux genres des jeux de simulation et de stratégie, qui se contrôlent généralement au clavier, permettant d'avoir des contrôles du jeu plus complexes. On peut noter que les jeux *Stealth Fighter* de MicroProse relèvent du genre simulation et qu'à ce titre on peut poser qu'ils entretiennent probablement des liens intertextuels avec les autres jeux du studio du même genre.

À ce titre-là, on peut chercher si d'autres jeux ont rapport à la simulation de vol et à la simulation militaire. Un jeu de MicroProse sorti un an plus tôt que *Project Stealth Fighter* relève d'ailleurs de cette

1 Les DLC et Addon représente sur MobyGame une même catégorie de contenus vidéoludiques nécessitant la possession d'un jeu complet et permettant de lui ajouter du contenu supplémentaire.

catégorie. Il s'agit de *Gunship*, un jeu où le joueur pilote un hélicoptère Apache et qui partage beaucoup de points communs évidents, par exemple dans l'interface de pilotage, illustrant des continuités évidentes à dresser.



Figure 2: *Gunship* (1986)



Figure 3: *Project Stealth Fighter* (1987)

Toutefois les jeux précédents 1987 et la sortie de *Project Stealth Fighter* n'ont pas de relation avec le *Stealth*. Aussi s'il est nécessaire de garder en tête le fait que les jeux *Stealth Fighter* s'inscrivent dans une continuité, je n'inclue pas d'autres jeux de vols dans ce corpus.

À l'inverse, j'inclus les jeux de sous-marin du studio. Pour trois raisons. D'une part, on sait qu'il y a une intertextualité entre ces jeux et les jeux d'infiltration de 1998 – au moins *Thief : The Dark Project*. D'autre part le sous-marin, comme dispositif technologique militaire, s'inscrit dans une continuité avec le projet d'avion furtif, les deux dispositifs répondant à des besoins proches permettant de dresser entre les deux des parallèles (Haffa & Patton, 1991). Enfin, la prise en compte des jeux de sous-marin permet d'ajouter des intertextualités supplémentaires. D'une part celles revendiquées comme sources pour le jeu, entre autres les biographies de sous-marins de la Seconde Guerre Mondiale. D'autre part, un jeu de sous-marin développé par MicroProse en 1987, année de sorti aussi de *F-19 Stealth Fighter*, indique une autre intertextualité possible pour les jeux de MicroProse de cette époque : *Red Storm Rising*. Le jeu adapte le contexte qui est celui du livre du même nom de l'auteur Tom Clancy. Une intertextualité doit être constatée entre le travail littéraire de l'auteur de référence des *techno-thrillers* et les jeux de MicroProse.

Pour s'en convaincre, je propose une rapide analyse de l'introduction du manuel de *Project Stealth Fighter* – reprise, quasiment à l'identique, pour le manuel de *F-19 Stealth Fighter*. Les manuels des jeux MicroProse disposent tous, jusque à *Project Stealth Fighter*, d'une courte introduction qui est ou bien une sorte de note de synthèse sur le contexte historique pour les jeux de stratégie militaires – *Crusade in Europe* (1985), *Conflict in Vietnam* (1987)... – des remarques sur le dispositif technique qui donne son nom au jeu – *Gunship* (1986) – et/ou une sorte de note d'auteur sur l'expérience que le studio a cherchée à donner, en particulier les simulations de vol qui sont souvent signées par le président du studio et ancien aviateur militaire Bill Stealey – *F-15 Strike Eagle* (1984), *Solo Flight* (1984)... – *Project Stealth Fighter*

début par une sorte de micro-fiction de deux pages racontant le déploiement, tout à fait fictif, d'un avion furtif et du bombardement qui s'ensuit (MicroProse Software, 1987b, p. 2-3). L'introduction du manuel du jeu – jeu mettant en scène à ce moment-là un matériel militaire pas encore publicisé dans son fonctionnement précis ou son déploiement effectif – narre le déploiement et les capacités supposées du matériel et un contexte politique qui justifie son utilisation, ici une frappe sur des installations militaires iraniennes utilisées par des opérations terroristes. Cette façon de contextualiser une fiction technologique et politique n'est pas sans rappeler les codes du techno-thriller dont Clancy est l'auteur majeur bien qu'il s'en défende. Une définition rapide du genre trouvée dans le livre *Readings on Tom Clancy* rend les similarités manifestes :

Les histoires [des techno-thrillers] sont empreintes de ferveur patriotique et d'un discernement manichéen, entre bien et mal. Vous reconnaissez vite les gentils. Vous savez dès le début quel camp va gagner, car la destinée le commande. Ces livres sont les terrains d'essai et de jeu d'une caste guerrière. Une abondance de héros de ces histoires, la plupart soldats, marins, pilotes, officiers, espions ou autres figures de l'espionnage. [...] Les intrigues et moments cruciaux reposent toujours sur une technologie militaire avancée. Cette caractéristique relie le techno-thriller à la science-fiction. [De la même façon que la SF sacrifie le développement des personnages au profit de l'explication scientifique] Les héros et autres soldats [du techno-thriller] sont des pièces sur un plateau de jeu, des mannequins, des silhouettes de carton dans une vitrine. (Baiocco, 2004, p. 27)

Non seulement la petite nouvelle d'introduction s'applique à transposer une partie de ces codes pour contextualiser l'usage de la star du jeu, l'avion furtif, et valoriser son fonctionnement et son raffinement technique, mais on peut creuser plus encore le parallèle à faire entre le techno-thriller et les jeux de simulation militaire de MicroProse.

L'article "*Red Storm Rising*": *Tom Clancy Novels and the Cult of National Security* (Hixson, 1993) met en relation les romans de Tom Clancy avec un courant idéologique conservateur américain qu'il nomme le « Culte de la Sécurité Nationale » :

Les romans de Clancy se situent à la charnière de ce qu'on pourrait appeler le culte de la sécurité nationale, un ensemble de présupposés et de politiques de réformes auxquelles adhérait l'administration Reagan [NdR : président de 1981 à 1989 et instigateur d'un renouvellement du conservatisme aux États-Unis]. Ressuscitant les perceptions orthodoxes des débuts de la Guerre Froide, les planificateurs de l'administration de la sécurité nationale de l'administration Reagan embrassaient les scénarios les plus catastrophistes pour envisager les comportements soviétiques, fondés sur la présupposée existence d'un régime totalitaire voué à l'expansion globale et *in fine* « la domination mondiale ». Ils percevaient l'URSS comme au-delà de toute réforme et absolument cynique au regard des moyens à employer pour achever ses objectifs bellicistes. Le culte de la sécurité nationale arrosait à Washington la responsabilité de contenir et dissuader l'Union Soviétique, invoquant ainsi un langage qui renforçait les inquiétudes de la Guerre Froide concernant les capacités de l'adversaire plus que ses intentions. Les politiques de la sécurité nationale autorisaient également les interventions en faveur de régimes autoritaires, utilisant, encore une fois, les termes « d'endiguement » et de « dissuasion » – termes défensifs impliquant que Washington cherchait à promouvoir l'auto-détermination. Le culte de la sécurité nationale promouvait un contrôle strict de la politique étrangère par la branche exécutive du gouvernement, et cherchait à subvertir, parfois à travers des moyens

couverts, illégaux, ou constitutionnellement contestable, l'opposition congressiste ou publique. (Hixson, 1993 pp. 605-606)

Sur les liens entre ce courant idéologique engendré par l'administration Reagan et continué ensuite, l'auteur ajoute le propos suivant :

Clancy, de son propre aveu un « mordu de technologie » avec une connaissance érudite du matériel militaire américain, s'est démarqué comme le « roi du techno-thriller ». Les armes américaines – du sous-marin nucléaire au chasseur furtif au programme SDI [NdR : mieux connu comme le « programme star wars »] – fonctionnent – virtuellement sans aucune exception – sans incidents et sont décisives à la résolution de ses intrigues. En accord avec la promotion reaganienne de pareils programmes [...] les textes de Clancy encouragent l'idée selon laquelle le développement de pareils arsenaux, loin d'être une menace pour la vie humaine, permettra à la nation de dissuader, et si besoin défaire, les agresseurs, alors qu'elle remplit son rôle comme l'exceptionnel garant de l'ordre mondial. (Hixson, 1993 p. 608)

Ainsi les techno-thriller s'inscrivent-ils plus largement dans une topographie socio-discursive toute particulière, qui mobilise des acteurs individuels – un auteur comme Clancy, des hommes politiques conservateurs comme Reagan – ou institutionnels – qu'il s'agisse de la maison d'édition de Clancy, le parti républicain, ou bien encore les institutions qui forment le complexe militaro-industriel – qui construisent de concert un discours cohérent, le discours d'une certaine idéologie conservatrice qui s'inscrit dans un contexte social et historique précis.

Le « Culte de la Sécurité Nationale » est une notion propre à Hixson, qu'on doit circonscrire comme un discours n'ayant cours qu'aux États-Unis et qui n'est pas une politique en lui-même. Ce qu'on appelle Doctrine Reagan est le nom de la politique étrangère globale de l'administration Reagan, et, si on met en regard la notion de Hixson avec la définition en cinq points majeurs proposée par John Ryan Ciarán dans sa thèse sur la Doctrine Reagan (Ciarán, 2010, p. 346), le Culte de la Sécurité National semble pouvoir être considéré comme le discours légitimant, au sein des États-Unis, les points un et deux de la définition : la « Paix par la Force » – la puissance militaire est nécessaire pour dissuader l'agression – et la dimension morale et manichéenne de la Guerre Froide. La thèse de Ciarán souligne d'ailleurs l'importance des technologies de bombardiers furtifs comme étant des réalisations menées à terme et employées dans le cadre de cette doctrine (Ciarán, 2010, p. 75-77)

Si on reprend la dernière citation de Hixson il mentionne le fait que Clancy est un « mordu de technologie ». Il réfère de la sorte à la méthode de rédaction de Clancy, qui appuie toujours son travail à une recherche amateur – mais sérieuse – du fonctionnement des technologies qu'il représente. Une autre citation du livre *Readings on Tom Clancy* est à ce titre signifiante :

Les recherches de Tom Clancy pour « Octobre Rouge » ne venaient pas de documents classés top-secret de l'US Navy, comme certains de ses lecteurs le pensaient, mais plutôt de deux livres : le « Guide de la Marine Soviétique » et « Flottes de combat du Monde » de Norman Polmar, ainsi que du jeu de simulation de guerre « Harpoon » [NdR : un wargame par Larry Bond, ancien membre de la Navy, dont la première version est sortie en 1980 et qui a participé

à la rédaction du livre de Clancy *Red Storm Rising* (Kirschenbaum, 2012)]. [...] Clancy a aussi cherché l'aide d'un ancien sous-marinier [...] qui put enseigner à Clancy comment les sous-marinières parlaient et lui donner des conseils sur la tension d'une vie sous le niveau de la mer. (Baiocco, 2004, p. 14)

Deux choses sont importantes : d'une part ce souci de la recherche pour établir une reproduction fidèle des dispositifs techniques n'est pas sans rappeler celle qu'on retrouve dans les notes d'intentions et tout au long des manuels des jeux MicroProse, qui font de la fidélité de la simulation un point d'orgue de leur proposition. D'autre part la mention du jeu, le wargame *Harpoon*, comme étant un élément qui était déjà présent à l'origine du genre du techno-thriller, d'un jeu développé d'ailleurs par quelqu'un qui a un profil qui n'est pas sans rappeler celui du fondateur du studio MicroProse, Bill Stealey, également un ancien militaire. Le fait que les deux aient conservé des liens étroits avec leurs institutions d'origines, la marine et l'aviation, et que les jeux qu'ils aient développés aient également été utilisés à des fins de formation par ces deux institutions, tout en étant également destiné à un public civil, m'amène à affirmer que le jeu, y compris le jeu vidéo, a une place de choix dans le discours conservateur américain, et particulièrement dans le cadre du discours du « Culte de la Sécurité Nationale » comme légitimation de la Doctrine Reagan.

Postuler un lien pérenne entre Stealey et l'armée n'est pas que pure spéculation : d'une part on peut trouver une interview de Bill Stealey (iEntertainment Network, 2018) où celui-ci affirme avoir utilisé à fin de formation dans une unité d'aviation un des premiers jeux du studio, *Hellcat Ace*, en 1982. D'autre part l'ouvrage *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* mentionne, parmi d'autres exemples cités pour étudier les liens entre complexe militaro-industriel et industrie du divertissement, le jeu *Spearhead*, une simulation à destination de la formation militaire développée par des studios proches de l'armée américaine, et adaptée pour le marché du divertissement en 1998 (Kline et al., 2003, p. 182). L'éditeur n'est autre que Interactive Magic, entreprise fondée par Bill Stealey, qui avait revendu MicroProse une première fois en 1993 et avait quitté l'entreprise en 1994. L'inclusion du studio MicroProse par son principal fondateur dans le complexe militaro-industriel du divertissement est attestée, et on peut légitimement considérer le studio comme un cas d'étude représentatif du complexe militaro-industriel du divertissement.

Partant de là, une question de recherche peut être posée. Il ne s'agit plus simplement de se poser la question de comment le *stealth* militaire s'est-il transposé dans le jeu vidéo, mais plus précisément de se demander : quelles sont les modalités de la ludoformation du *stealth* par MicroProse, dans le contexte socio-discursif de la Doctrine Reagan ?

B) *Stealth Fighter*

Trois opus composent la série *Stealth Fighter* : *Project Stealth Fighter* (MicroProse Software, 1987a), *F-19 Stealth Fighter* (MicroProse Software, 1988b), *F-117 A Stealth Fighter* (MicroProse Software, 1991). Le dernier jeu compte également un portage sur console. On pourrait prendre ces jeux comme un seul et même objet d'analyse toutefois, puisqu'il s'agit davantage d'une unique proposition, chaque opus étant une mise-à-jour réactualisée et légèrement modifiées, que de jeux profondément différents. Les modifications sont constituées d'ajout de nouveaux terrains d'opérations, de quelques améliorations au moteur de jeu – notamment entre le premier et le second jeu.

Le joueur est mis aux contrôles d'un avion furtif américain. Le jeu prend place sur plusieurs « théâtres d'opération », pays ou régions du globe où l'intervention des forces américaines est nécessaire. Le choix du théâtre étant laissé au joueur. Le joueur peut ensuite s'y voir confier des missions générées procéduralement, allant de la destruction de cible terrestre, aérienne, ou marine, au repérage censé servir à des opérations futures pour d'autres forces. Le théâtre peut être plus ou moins « chaud », de la Guerre Froide à la guerre conventionnelle en passant par une guerre limitée, sanctionnant plus ou moins d'agression de la part du joueur et lui attribuant plus ou moins de points pour ses accomplissements militaires, influençant la nature et la vigilance des forces en présence, etc. *In fine* le joueur doit réaliser sa ou ses missions et retourner à une base alliée hors du territoire qu'il infiltre en respectant les conditions supplémentaires dictées par le statut du théâtre d'opération. Le retour est sanctionné par la distribution de points et éventuellement la gratification de médailles au joueur.

Les jeux sont tous accompagnés de manuels très amples – 124 pages pour le premier jeu, 184 pour les suivants – et d'aides de jeux comme des récapitulatifs des contrôles du jeu. Ces manuels offrent également un document absolument inestimable qui aujourd'hui se trouve généralement, de façon parcellaire, dans la presse spécialisée : une note de design et/ou une bibliographie (MicroProse, 1987, p. 113-115, 1988, p. 174-180, 1991, p. 178-180). Ces documents renseignent d'une part le projet et la vision des auteurs, les partis-pris, d'autre part indiquent les références revendiquées et donc les relations interdiscursives.

Les jeux *Stealth Fighter* mettent principalement en avant deux types de référence : des livres et magazines dédiés à l'histoire et aux technologies et tactiques militaires d'une part, d'autre part les témoignages et l'expérience de professionnels, non nommés mais invoqués comme certifiant de la fiabilité de la simulation. On n'a pas de raison toutefois de douter de l'existence de ces testeurs officiels, la proximité avec l'US Air Force de Bill Stealey étant attestée. Ce qui est le plus intéressant avec ces références, et ce qu'elles disent de la genèse des œuvres, c'est qu'elles permettent de dresser un parallèle supplémentaire avec l'œuvre de Clancy. Pour l'écriture de son premier roman, ce dernier s'était inspiré d'ouvrages techniques sur les forces militaires actives dans le monde, leurs inventaires, et sur des

témoignages de sous-marinières, des sources intégralement disponibles au public. MicroProse procède d'une façon tout à fait similaire, sollicitant des sources de même nature.

La note d'intention permet de tracer le contour de la vision de MicroProse, de ses objectifs. On trouve cette justification pour le choix d'un avion furtif plutôt que d'un autre véhicule aérien :

Plus encore [NdR : le précédent paragraphe parle du défi que constitue la modélisation d'un avion sur lequel on ne pouvait que conjecturer] l'avion furtif est une expérience de vol unique. Il s'agit du seul véhicule aérien développé pour des missions solo. Les raids aériens modernes sont des opérations complexes, sollicitant pléthore d'avions spécialisés. Le *F-19* [NdR : c'était encore le nom supposé de l'avion furtif qui s'avéra s'appeler *F-117* en 1988] est l'exception : il vole seul, se faufile au cœur du territoire ennemi, accomplit sa mission, et se faufile en dehors. C'est un peu une sorte de James Bond, ou bien un sous-marin volant [sic]. On avait pas employé des pilotes isolés contre l'ennemi depuis 1916. (MicroProse Software, 1987b, p. 114)

La perspective strictement états-unienne des concepteurs est d'ailleurs un des éléments qui est mis en avant, notamment pour le choix des théâtres d'opération dès le premier opus de la série :

Notre sélection de régions pour les scénarios du jeu [NdR : Lybie, Golfe Persique, Péninsule scandinave et Europe de l'Est] n'ont pas l'intention de véhiculer un point de vue politique, ou de promouvoir l'antipathie envers une nationalité ou race. Les forces militaires doivent se battre contre celui que leur gouvernement désigne comme ennemi. Dans cette simulation comme dans tous nos produits, les circonstances politiques du jour dicte qui est hostile à qui. En cette fin des années 80, la Libye l'Irak et l'URSS font planer leurs ombres dans la planification militaire américaine. (MicroProse Software, 1987b, p. 115)

Ce grand écart rhétorique au sein du même paragraphe – la prétention à ne pas véhiculer un point de vue politique d'une part et l'affirmation de s'en tenir à la description l'orientation stratégique définie par le gouvernement américain d'autre part – ne se comprend que si la perspective américaine sur la géopolitique est la norme présumée. Ce point est important puisque entre les deux premiers opus et le dernier, *F-117 A Stealth Fighter*, l'ajout de plusieurs théâtres d'opération est un des éléments les plus notables d'évolution du jeu – avec la mise à jour de la simulation pour coller au véritable avion qui était, en 1991, dévoilé au public dans ses détails techniques – des théâtres d'actions comme le Moyen-Orient, l'Irak, le Vietnam, Cuba, ou bien la Corée. En plus de toujours coller à l'actualité des intérêts stratégiques américains – l'opération tempête du désert en Irak coïncide avec l'année de sortie du jeu – ces nouveaux théâtres propose des bornes temporelles possible pour chaque scénario, certains postérieurs à l'année de sortie du jeu – le Vietnam propose 1994 par exemple, avec un Vietnam conquérant supporté par une URSS dirigée par des conservateurs vindicatifs. L'idée est de proposer un espace d'exercice des possibles pour une intervention américaine.

On note enfin une valorisation du réalisme de la simulation et de l'authenticité de celle-ci, sans toutefois la subordonner au divertissement qu'elle doit offrir au joueur :

Il est tout à fait possible de créer une simulation qui soit techniquement impressionnante et factuellement authentique, mais qui soit tout à fait ennuyeuse. Chez MicroProse nous ne

laissons pas cela arriver. L'expérience de vol en simulation, le « game play »[NdT : en deux mots], si tant est que vous perceviez ça comme un jeu, doit être plaisante et intéressante. Nous passons beaucoup de temps sur la sensation des contrôles, l'organisation des mondes où vous volez, dans l'environnement radar en évolution, le talent des pilotes ennemis, le temps de réaction de l'ennemi, et plus encore.

Tout le réalisme dans une simulation de vol doit avoir un but. En ce qui nous concerne, notre but est de proposer des situations plaisantes et jouables. (MicroProse Software, 1988a, p. 175)

Cette démarche se trouve résumée dans la dernière phrase de la note : « En somme les simulations militaires comme *F-19 Stealth Fighter* nous permettent d'expérimenter les frissons du combat aérien sans avoir à déclarer la guerre à quiconque et sans blesser personne. » (MicroProse Software, 1988a, p. 178).

J'ai dégagé des notes de design trois piliers des jeux *Stealth Fighter* : un appareil fait pour opérer en solitaire, des territoires d'opération choisis pour offrir un espace-temps à l'intervention américaine, et celle du joueur, et enfin une simulation qui prétend au réalisme et à l'authenticité tout en s'affirmant comme un divertissement sans conséquence. Une étude similaire doit être effectuée pour la série *Silent Service*.

C) *Silent Service*

La série *Silent Service* est la série de jeu qui sert de lien entre les jeux de MicroProse et les jeux d'infiltration de 1998. Même s'ils ne sont pas explicitement nommés par Stellmach dans son journal, le fait qu'il s'agisse bien des jeux MicroProse est attesté par un entretien avec Ken Levine – autre développeur de *Thief* – dans lequel il cite nommément la série (Weise, 2011, 18:40). Il dresse même le parallèle entre *Thief* et les simulations de sous-marins et... d'avions furtifs (Weise, 2011, 18:24).

Cette série de deux jeux mérite donc tout à fait de figurer dans mon corpus. Il s'agit de la même façon que la série *Stealth Fighter*, d'une série de jeux dont la seconde itération est présentée comme une mise-à-jour du jeu fondateur, sans redéfinition de la proposition. Deux opus composent cette série : *Silent Service* (MicroProse Software, 1985a) et *Silent Service II* (MicroProse Software, 1990a). On pourra traiter les deux jeux comme une même proposition ludique, de la même façon que l'autre licence.

Les jeux proposent au joueur de prendre le contrôle d'un sous-marin américain pendant la Seconde Guerre Mondiale, dans le cadre de la guerre du Pacifique. Le joueur peut choisir d'accomplir des scénarios le mettant aux prises de convois de navires japonais, reprenant des escarmouches ayant historiquement véritablement eu lieu pendant la Guerre du Pacifique, ou bien de conduire une campagne au long cours pouvant durer jusqu'à toute la guerre. Dans ce dernier cas, le joueur doit réaliser des patrouilles dans des eaux fréquentées par les Japonais, attendre de tomber sur un convoi, élaborer une stratégie pour infliger le maximum de dégâts au convoi avec le matériel qu'il a à disposition, principalement ses torpilles qu'il a en nombre limité, et survivre au combat, ou bien en éliminant tous les navires ou en échappant à leur poursuite. Il rentre ensuite à son port d'attache pour recommencer cette

boucle de *gameplay*. La constitution des convois, les zones de patrouille proposées, et les moyens à disposition du joueur et de l'ennemi évoluent au cours de la campagne en fonction des progrès et retraites des campagnes japonaises et américaines. La campagne se conclut à l'initiative du joueur ou passé 1945, et le joueur est récompensé par des médailles correspondant à son score total.

Les jeux sont, comme les jeux *Stealth Fighter*, accompagnés de manuels moins amples en moyenne – 52 pages pour le premier¹ et 132 pages pour le second – et d'aides de jeu. Les deux manuels disposent d'introductions et de notes de design (MicroProse Software, 1985b, p. 2, p. 4, 46-47, 1990b, p. 3-4, p. 122-126). On prend ici en compte les introductions en ce qu'elles reviennent davantage sur ce que l'objet de la simulation représentait d'intéressant pour MicroProse, chose qui se retrouve dans les notes de design des *Stealth Fighter* dont les introductions sont on le rappelle des courtes fictions pour les deux premiers jeux et une description historique du développement des avions furtifs pour leur dernier opus. Les introductions et notes de design de ces deux jeux présentent principalement deux types de sources : des histoires militaires de la Seconde Guerre Mondiale et des témoignages de sous-marinières, qu'il s'agisse de biographies ou bien d'entretiens avec des sous-marinières – remerciés dans les crédits des manuels. On observe une démarche proche de celle de *Stealth Fighter*, bien que dirigé vers un objet historique et non contemporain.

Continuant le parallèle dans le traitement on peut essayer de dégager les piliers des expériences que les jeux *Silent Service* prétendent mettre en jeu le rôle de capitaine de sous-marin autant que le véhicule lui-même, d'où l'importance des témoignages et biographies qui sont comparativement plus sollicités et mis en avant comme source que pour les jeux *Stealth Fighter*. Sid Meier's indique ainsi dans la note introductrice du premier jeu :

Cette simulation a été inspirée par le livre « Clear the Bridge » de Richard H. O'Kan, commandant de l'USS Tang durant la Seconde Guerre Mondiale. Mon souhait était de capturer dans cette simulation quelques-unes des situations tendues, des réactions sur le vif et des actions décisives qui sont caractéristiques du combat sous-marin de la Seconde Guerre Mondiale. (MicroProse Software, 1985b, p. 2)

Et plus précisément cette volonté est clairement énoncée dans le manuel du second opus :

Les sous-marins américains s'engageaient dans une voie périlleuse. Ils voguaient seuls profondément en territoires ennemis, parfois jusqu'aux côtes japonaises, à des milliers de miles de toute base alliée. [...] Un capitaine de sous-marin se trouvaient dans une position exposée et solitaire. (MicroProse Software, 1990b, p. 3)

1 Il y a un changement progressif vers 1986 chez MicroProse de ce point de vue là d'ailleurs. La longueur du manuel de *Silent Service* se rapproche de celle d'un autre de leur jeu d'aviation militaire, F-15. La question ne se limite pas au format des boîtes de jeu puisque *Project Stealth Fighter* est dans un format similaire pour le manuel, mais il est deux fois plus ample. Ce changement éditorial pourrait mériter approfondissement et comparaison avec d'autres éditeurs et studio contemporains pour être expliqué.

On note une métonymie dans ce dernier paragraphe entre le sous-marin et le pilote, pris comme un tout. Le manuel inclut d'ailleurs dans ses notes et introductions les noms de nombreux et véritables commandants sous-mariniens et des mentions de leurs faits d'armes, etc.

Un second pilier qui se dégage est, comme pour *Stealth Fighter*, le souci de réalisme et d'authenticité. Ici il ne prend pas seulement la forme d'une fidélité à la technique de l'appareil, mais d'avantage une fidélité historique à la situation, au comportement de l'adversaire, à la restitution d'une situation historique donnée qui a déjà vraiment eue lieu – la différence de traitement se trouvant peut-être précisément dans le fait de dépeindre ici non pas une situation qui n'a pas encore eue lieu, comme pour la série *Stealth Fighter*, mais une situation historiquement documentée. Ce souci d'historicité toutefois se fait toujours avec un souci plus grand encore de rester divertissant :

Notre but premier était d'achever un niveau de détail, de réalisme, et de variété par-delà ce qu'offrent d'autres jeux de simulation sans sacrifier à la jouabilité. [NDR : suivent une description de plusieurs points du jeu illustrant le souci de réalisme et de divertissement, par exemple les temporalités du jeu et l'ajout d'un mode permettant d'accélérer le temps] (MicroProse Software, 1985b, p. 46)

Ici on voit que le réalisme d'un *Silent Service* recouvre les deuxième et troisième piliers de la série *Stealth Fighter* et les rend difficiles à distinguer dans la proposition de MicroProse quand les développeurs cherchent à la formuler. Une phrase toutefois révélatrice se trouve dans la note du second opus de la série sur ce que sous entend aussi, d'un point de vue discursif et idéologique, la balance entre réalisme et divertissement. Dans une section baptisée « Une note sur la guerre » qui revient sur la violence des conflits armés, on trouve cette formule : « Mais rappelez-vous toujours que la chose réelle est inimaginable dans son horreur, pleine de souffrance et de mort. Les simulations sont trompeuses parce que nous omettons les parties déplaisantes ! » (MicroProse Software, 1990b, p. 124) On reviendra plus attentivement sur les conséquences d'une pareille position sur le contenu des jeux et leurs discours, et sur ce que cela peut porter, même, de paradoxal.

En conclusion on pourra dégager des fondements communs aux formules des jeux *Stealth Fighter* et *Silent Service*. D'une part le choix de deux dispositifs militaires qui font la part belle à une action solitaire du joueur qui lui laisse beaucoup de choix et d'initiative individuelle et qui valorise cette action individuelle. D'autre part une valorisation du réalisme : authenticité technique de la simulation aérienne ou bien historicité de la simulation de sous-marin, une affirmation et une revendication très forte de vouloir coller autant que possible au réel. Cette valorisation du réalisme toutefois est mise en avant comme étant rendue compatible avec une forme de divertissement et de jeu, ce qui laisse deviner que c'est peut-être là aussi que se cachent les partis pris idéologiques de la simulation. Enfin, dans les deux cas une perspective strictement américano-centrée est revendiquée : qu'elle passe par la présentation exclusivement de territoires d'opération conformes à ceux ou la politique états-unienne cherche à

s'imposer, ou bien qu'elle passe par la mise en avant de « héros de guerre » états-uniens comme modèles donnés au joueur, ce dernier point est commun à la formule des deux licences de MicroProse.

III. Méthodologie

Pour étudier ce corpus de cinq jeux, un cadre théorique et méthodologique est nécessaire.

A) Cadre théorique

Bien que des éléments aient déjà été annoncés plus tôt en rappelant mon précédent travail, je vais revenir en détail sur les fondements théoriques de mon approche.

Le premier apport qu'il me faut mentionner est bien sûr l'approche socio-discursive développée dans les travaux de Marc Angenot. J'ai renvoyé en début de cette introduction à mon précédent travail, qui prenait déjà comme fondement cette notion, sans la réexpliquer plus complètement, ce que je vais tâcher de faire ici.

Le discours social est défini par Angenot comme :

[L'ensemble des] systèmes génériques, les répertoires topiques, les règles d'enchaînement d'énoncés qui, dans une société donnée, organisent le dicible – le narrable et l'opinable – et assurent la division du travail discursif. [C'est donc] un système régulateur global dont la nature n'est pas donnée d'emblée à l'observation, des règles de production et de circulation, autant qu'un tableau des produits. (Angenot, 1989, p. 14)

Par-delà l'apparente hétérogénéité de tout ce qui peut se dire dans une société donnée, le discours social désigne donc ce qui assure en fait une relative homogénéité de certaines structure et éléments de discours assurant l'intercompréhension. Cette théorie emploie, à fin de définition, des concepts permettant de désigner les éléments constitutifs du discours social : la notion idéologème, que j'ai défini plus avant, en est un. Quand je parle du « *stealth* » comme idéologème du discours social anglo saxon dans les années 80-90, il s'agit d'une unité de sens qui fait consensus à un instant T pour les acteurs du discours social. Non pas que l'idéologème soit un monolithe, inamovible et fixe, mais les acteurs qui se l'approprient – les militaires, les auteurs de techno-thriller, les développeurs de jeux vidéos – sont implicitement d'accord sur ce que désigne le « *stealth* » quand ils décident de s'en emparer, sur le sens qu'il a, et sur les relations qu'il entretient avec le reste du discours social. Je reviens plus en détail sur les liens entre discours social, discours et sociocritique dans mon précédent mémoire.

Le présent travail s'appuie également sur les travaux qui étudient les liens entre jeu vidéo et complexe militaro-industriel. Bien que j'aie cité *Digital Play* plus tôt pour ce qui est de l'étude des liens unissant les divers acteurs dans ce qu'on appelle le complexe militaro-industriel du divertissement, mon travail, comme étude de contenu, se situe dans une continuité théorique et méthodologique avec la thèse de Rémi Cayatte *Les jeux vidéos américains de l'après 11 septembre 2001 : la guerre faite jeu, nouveau terrain de*

propagande idéologique ? (Cayatte, 2016). Mon travail constitue d'ailleurs, involontairement, une sorte d'intéressant contrepoint en s'intéressant à une période antérieure du jeu vidéo américain : si le thème militaire et la perspective états-unienne est partagée par les deux corpus, mon travail s'intéresse à des jeux tributaires d'un contexte politique antérieur et se situe juste avant les débuts du FPS en 3D – *Wolfenstein 3D* ne paraissant qu'en 1992 soit un an après le dernier *Stealth Fighter* de mon corpus¹. En tant qu'analyse du jeu et de son contenu idéologique, cette thèse, et les recherches suivantes de Cayatte – notamment son article *Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?* (Cayatte, 2016) – sont des fondements de mon approche du contenu idéologique et de sa mise en jeu.

Enfin, et comme pour mon précédent mémoire, mon approche du contenu des jeux repose sur les travaux de P. Latorre. Son article *The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study* (Pérez Latorre, 2015) synthétise sa thèse de doctorat et comment elle permet de penser et analyser la construction de monde sociaux, la ludoformation de socialités, notamment via une grille d'analyse des contenus. Je reprends notamment de son analyse, outre la grille de contenus, l'importance accordée à trois pôles de concentration de socialités, le « personnage-joueur », « l'univers de jeu », et les « activités de gameplay ». J'ai des réserves méthodologiques sur la tripartition et leur « séparation » comme n'étant pas forcément des plus pertinentes pour structurer une réflexion et un travail, certains éléments étant transverses, amenant à des répétitions. Les grilles d'analyses proposées permettent néanmoins de repérer et rapprocher des éléments signifiants au sein des jeux.

B) Méthode d'étude du corpus

Pour approcher le corpus et comme matériel, j'utilise les versions de quatre des cinq jeux du corpus telles qu'elles sont accessibles sur la plateforme *Good Old Games*. Les jeux sont des versions utilisant l'émulateur *DosBox* permettant de simuler un système DOS pour lancer les jeux. Les jeux sont fournis, sur cette plateforme, avec le contenu des boîtes numérisé, notamment les manuels et aides de jeux.

J'ai tâché de jouer au moins une heure à chacun des jeux du corpus pour pouvoir avoir une idée claire des expériences proposées, l'absence de trame linéaire aux jeux et de « scénarios » fait qu'il ne m'a pas paru nécessaire d'avoir une approche « complétionniste » des jeux : chaque partie est procéduralement générée – composition des convois de navires, briefings de vols et objectifs, etc. – et chaque session ressemble plus ou moins à une autre. J'ai également visionné des *let's play* du jeu, en particulier ceux de la chaîne youtube Major Thriftwood (Major Thriftwood - YouTube, s. d.). Les manuels seront également utilisés, à des fins de comparaison avec le jeu lui-même et pour donner des informations sur les volontés des développeurs.

1 Son adaptation console NES est sortie en 1992.

On passera au crible des grilles d'analyse de Latorre les divers éléments de jeux afin de pouvoir les articuler et de rendre compte du discours de chaque jeu. La sollicitation d'articles de journaux spécialisés ou tout autre matériel attestant de la réception des jeux n'est pas à exclure de l'analyse, comme constituant le principal vestige de la réception contemporaine de la sortie des œuvres.

C) Plan

Je tâcherai d'élucider la problématique « Quelles sont les modalités de la ludoformation du *stealth* par MicroProse, dans le contexte socio-discursif de la Doctrine Reagan ? » en procédant en trois temps. Dans un premier il s'agira d'étudier le personnage-joueur et les activités de gameplay, et dans un second temps d'étudier la structuration de l'univers de jeu comme espace temps de déploiement du *stealth*. Dans les deux cas on procédera en analysant d'abord comment est ludoformé le *stealth* comme idéologème non vidéoludique pour progressivement dégager les spécificités vidéoludiques de l'idéologème *stealth*. La conclusion sera l'occasion de mettre en relation les considérations de mes deux premières parties avec les jeux de 1998, et d'élaborer sur certains développements historiques qui témoignent d'un discours social vidéoludique du *stealth* qui reste en partie structuré par cet héritage discursif et idéologique.

Partie 1

Personnage joueur et activités de gameplay

Cette première partie va s'intéresser principalement aux éléments de jeux que Pérez Latorre relie au personnage-joueur et aux activités de gameplay. Il me semble justifié de regrouper ces deux éléments dans une même partie : ces deux licences étant composées des jeux de simulation, l'essentiel du gameplay et des activités, pour ne pas dire l'intégralité, tourne autour du personnage-joueur qui est l'objet de la simulation, le véhicule.

Pour étudier les modalités de ludoformation du *stealth* militaire dans le personnage joueur et les activités de gameplay dans le contexte socio-discursif états-unien des années Reagan, je structure mon analyse en trois temps. Tout d'abord j'étudie la ludoformation du rôle et le fonctionnement des véhicules *stealth*, et comment elle témoigne d'une tension entre réalisme et parti-pris idéologiques. Dans un second temps, j'analyse en quoi il y a ludoformation d'une idéologie états-unienne qui voit les technologies *stealth*, et plus largement les technologies de pointe militaire, comme une spécificité états-unienne. Enfin dans un dernier temps j'analyse certains enjeux politiques du *stealth* qui se trouvent à l'interaction des deux dimensions précédemment abordées.

I. L'autonomie des unités *stealth*

La première dimension qu'il faut aborder est la ludoformation du fonctionnement d'une unité militaire employant des technologies *stealth*, partant ainsi du plus fondamental pour ensuite effectuer une montée en généralité et discuter des enjeux idéologiques et politiques plus larges.

A) Unité du soldat et du dispositif technologique

Une première façon d'approcher la question de la ludoformation d'une unité *stealth* est d'analyser la nature exacte du personnage-joueur, de son point de vue et de la nature du focalisateur – c'est-à-dire de savoir qui, ou quoi, est « le sujet de la vue » (Montembeault & Perron, 2018, p. 2).

Une unité est définie par la base de données terminologiques de l'OTAN comme un « Élément militaire dont la structure est prescrite par l'autorité compétente. ». Le CNRTL donne une définition proche mais en termes communs, la définissant comme « Formation militaire autonome ayant une fonction spécifique. » (UNITÉ : Définition de UNITÉ, s. d.). Ce qu'il faut comprendre est qu'une unité militaire est une, un tout cohérent ayant une place et une fonction dans l'ensemble plus large des forces armées, à commencer par l'unité supérieure qui la subsume. Dans le cas qui m'occupe, le sous-marin et l'avion furtif sont des « unités » étant donné qu'ils opèrent de façon autonome.

Pour autant la chose n'est pas évidente puisque les deux jeux donnent au joueur un avatar humain en jeu. On peut le voir aux commandes du sous-marin dans la vue par défaut du sous-marin de *Silent Service* ([Figure 2](#)) et dans les visuels de fin de mission de *Project Stealth Fighter* ([Figure 3](#)). On pourrait donc

penser que, de façon analogue à des jeux d'action militaires qui ne sont pas des simulations, le joueur incarne un individu singulier.



Figure 4: Silent Service - Avatar du joueur visible dans la vue par défaut



Figure 5: Project Stealth Fighter - L'avatar est visible dans l'écran de fin de mission, à droite.

On pourrait souligner l'absence de personnalité du personnage qui reste une figure générique dont la caractérisation se limite à être un homme et un militaire – élément constant dans tous les jeux suivants. Toutefois au-delà du minimalisme de la caractérisation thématique, pour affirmer qu'on ne joue pas un individu mais une unité militaire, on peut se reposer sur une analyse des jeux de focalisation, d'ocularisation, et de focalis-action.

Pour définir ces deux concepts je m'appuie, en guise d'état de l'art, sur l'article *La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïres vidéoludiques* (Montembeault & Perron, 2018), qui s'intéresse en particulier à la focalisation et la focalis-action, et à la thèse de Selim Krichane *La caméra imaginaire* (Krichane, 2018) pour ce qui est de la notion d'ocularisation. La focalisation est une façon de réguler les savoirs dans un récit dont l'instance de régulation est le focalisateur, une entité qui fait l'expérience du récit. Montembeault et Perron proposent la notion de focalis-action qui ajuste la notion de focalisation en lui ajoutant une dimension actionnelle : « la focalis-action sélectionne, présente et audiovisualise des devoir-faires et des pouvoir-faire alors que du côté du joueur, elle signifie une autorégulation de ses vouloir-faires et de ses savoir-faire » (Montembeault & Perron, 2018, p. 13). L'ocularisation correspond en revanche à « l'ancrage perceptif du point de vue » (Krichane, 2018, p. 236) qui ne se confond pas nécessairement avec le point de vue du focalisateur (Krichane, 2018, p. 241-242).

Partant de ces trois notions, tâchons de proposer une analyse de chacune des deux licences en termes de cadrage focalis-actionnel. On proposera un échantillon de diverses vues des jeux *Silent Service 1* (Figure 4) et de *F-19 Stealth Fighter* (Figure 5). Ces vues ne sont pas les seules disponibles en jeu, mais elles sont représentatives d'éléments qui sont constants d'un opus de chaque série à l'autre.

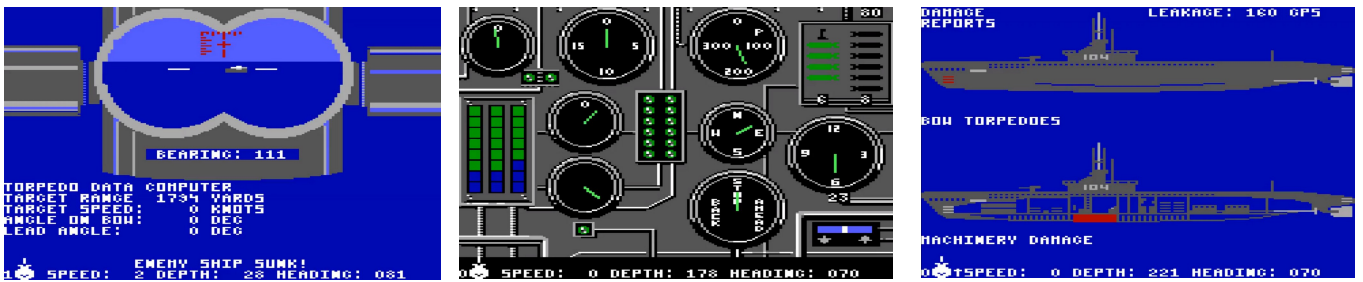


Figure 6: *Silent Service 1* - De gauche à droite, la vue périscope, la vue des jauges, et la vue de l'état du sous-marin



Figure 7: *F-19 Stealth Fighter* - De gauche à droite, la vue de sélection de terrain de conflit, la vue cockpit, la vue extérieure sur l'avion

Ces captures d'écran illustrent les va-et-vients entre divers niveaux d'ocularisation. Si on prend les deux premières vues de *Silent Service* premier du nom, elles témoignent d'une ocularisation interne qui coïnciderait avec les yeux de l'avatar sous-marinier : le joueur voit le périscope à travers lequel le sous-marinier regarde, il voit les jauges comme le sous-marinier les voit, et il y a une volonté manifeste de donner cette illusion puisqu'une partie substantielle de l'écran est occupée par une absence d'information utile, notamment sur la vue périscope, où les espaces à gauche et à droite de la lunette sont inutiles. En revanche, la troisième vue ne peut pas correspondre à une interface qui existerait réellement dans le sous-marin et montrant en temps réel l'état du sous-marin, il s'agit d'une ocularisation externe zéro, une vue qui n'indique aucun point de vue marqué et sans aucune matérialité. Pour les captures de *F-19 Stealth Fighter*, on a pareillement pour la première et seconde capture une ocularisation interne qui coïncide avec celle du pilote. Toutefois s'ajoute au sein de la capture deux une autre ocularisation, celle située dans l'écran inférieur gauche de l'interface de l'avion et figurant un avion ennemi – ocularisation qu'on analyse donc comme étant permise par le dispositif technologique qu'est l'avion – et la troisième capture figurant une ocularisation externe, plus spectatorielle puisque centrée et liée à l'objet, ici l'avion que le joueur pilote. On a donc, de façon constante, des va-et-vients entre divers niveaux d'ocularisation. Un point commun unit toutefois les différentes vues, hormis la première de *F-19*, en ce que la focalisation est toujours conditionnée par le focalisateur qu'est le véhicule : c'est lui qui peut être détruit, et le pilote ou le sous-marinier ne peuvent être affectés indépendamment de lui. Une vue que je n'ai pas sélectionnée plus haut est la vue du « pont » de *Silent Service*. Si vous faites surface, vous pouvez monter sur le pont ce qui vous permet d'avoir un champ de vision plus large pour mieux apprécier une situation. Toutefois même

sous un feu nourri de l'ennemi, le sous-marinier est invulnérable, c'est le sous-marin qui fait l'expérience de la pluie d'obus, et si le sous-marin replonge, le point de vue est automatiquement ramené au périscopie.

Ce va-et-vient entre les niveaux d'ocularisation et les fluctuations des informations fournies par la focalisation au joueur s'explique si on analyse ces variations comme une configuration de la focalisation : ce qui est donné à jouer au joueur est une synthèse entre le militaire et le dispositif qu'il contrôle – avec les contraintes et possibilités perceptives inhérentes que le dispositif impose et offre à son utilisateur – une synthèse qui se comprend à la lumière du concept militaire « d'unité ». À cette lecture il est possible d'ailleurs d'envisager la première capture d'écran de la Figure 5 comme une autre manifestation de cette focalisation : quand l'unité n'est pas encore déployée le focalisateur est désormais le militaire, mais toujours dans son cadre de travail et comme en prévision de son déploiement.

B) Autonomie militaire des unités *stealth*

Un autre aspect de la ludoformation du *stealth* militaire, plus spécifique aux technologies *stealth* elles-mêmes, se trouve être la ludoformation de leur autonomie relative une fois déployée.

Je propose ici une définition de l'autonomie dans le champ militaire développé par Mihaly Boda, où cette notion est mise en balance avec la notion d'autorité. Il définit l'autonomie comme : « Concept général ayant trait au fait de se gouverner soi-même [NdT : self-government] et donc à la prise de décision et au choix. » (Boda, 2017, p. 153). L'autonomie est mise en tension avec la notion d'autorité autour de la notion de « raison » et définie comme suit : « L'autorité, dans un sens général, concerne le fait de diriger, mais la conception de l'autorité qui nous importe [dans une réflexion sur l'objet militaire] est le fait de diriger autrui. Donc avoir l'autorité c'est le fait d'avoir une raison pour diriger autrui. » (Boda, 2017, p. 156) Autorité et autonomie sont deux compétences. Dans un contexte militaire, Boda précise que l'autonomie militaire est une forme particulière d'autonomie : le soldat reçoit de la hiérarchie militaire – qui a autorité sur lui – une raison particulière, la défense des intérêts de l'état, qui lui donne une forme particulière d'autonomie, l'autonomie militaire, qui est une compétence à appliquer et administrer la violence dans le cadre prévu par les ordres qui lui sont donnés (Boda, 2017, p. 163). Cette définition de l'autonomie et de l'autorité est intéressante en ce qu'elle va permettre de problématiser la ludoformation du déploiement des unités *stealth*, de la mentalité des militaires manipulant ces dispositifs, et de l'autonomie militaire qui leur est allouée.

Partant de cette définition, on peut se reporter à certains éléments historiques et aux manuels des jeux pour saisir ce que les développeurs de MicroProse ont souhaité retranscrire en termes d'autonomie militaire. Le cas le plus documenté, et historiquement celui sur lequel MicroProse avait le plus de recul selon toute probabilité, était celui des sous-marinières. On peut lire dans le manuel de *Silent Service* :

Des individus sévères et stricts n'étaient pas nécessairement les meilleurs commandants. Un chef agressif et flexible était nécessaire pour approcher la myriade de situations qu'un sous-marin pouvait affronter. (MicroProse Software, 1985b, p. 30)

Cette façon des développeurs de caractériser cette façon d'agir des sous-marinières est attestée par des travaux de recherches notamment l'article de Michael Sturma *Atrocities, Conscience, and Unrestricted Warfare: US Submarines during the Second World War* :

Les décisions [ayant mené à l'ampleur des pertes et destructions dans la flotte japonaise] furent largement prises par des capitaines agissant de leur initiative. [...] Un des aspects les plus valorisées chez les commandants sous-marinières était un degré d'autonomie et de discrétion individuelle dans la conduite de leurs patrouilles. (Sturma, 2009, p. 467)

Cette mentalité est donc retranscrite dans les jeux *Silent Service* par plusieurs choix de design. Entre autres, et les plus manifestes, le fait de n'être jamais dans un rôle de support à une flotte alliée et d'être le seul bâtiment américain à apparaître dans le jeu sont des choix qui ne sont donc pas simplement arbitraires, mais qui découlent de l'importance que MicroProse a voulu donner à ce rôle du capitaine. Il en découle que l'expérience est très solitaire et que le joueur dispose d'une grande autonomie militaire et d'une certaine latitude sur la violence qu'il doit et peut employer.

Semblable fidélité historique ne se retrouve pas dans les manuels des jeux *Stealth Fighter* pour justifier que l'avion opère de façon quasi analogue à un sous-marin : seul, sans être articulé à aucune autre force militaire alliée, etc. Plus exactement : on peut croiser des avions alliés, volant en territoire allié – mais on n'interagit jamais avec eux et ils n'agissent pas de concert avec le joueur dans ses missions – et lorsque son action est censée aider des opérations plus larges – par exemple quand on est envoyé prendre des photographies aériennes pour une opération future – cette articulation ne trouve pas de transcription lors du vol, et n'aura lieu qu'hors champs et est sans incidence sur les futures opérations. Partant de là l'articulation à une opération militaire plus large n'est pas transcrite en jeu : ce qui est mis en jeu c'est avant tout l'opération solitaire de l'unité *stealth*. Cette façon de penser le déploiement de ces avions est du reste assumé dans les notes de design :

L'offensive aéroportée moderne est en général un ballet complexe de différents véhicules, chacun avec son rôle et sa spécialité. [...] Le F-19 est l'exception : il vole seul, se reposant sur la furtivité et la subtilité plutôt que sur la force brute. (MicroProse Software, 1988a, p. 174)

[Suivant un paragraphe analogue au précédent] C'est un peu comme James Bond ou bien un sous-marin dans les airs. (MicroProse Software, 1987b, p. 114)

L'analogie n'est toutefois pas sans fondement, selon un article universitaire contemporain de l'emploi des avions furtifs en Irak qui témoigne du fait que les doctrines de déploiement des avions furtifs étaient entre autres pensées en fonction du précédent historique de la Seconde Guerre Mondiale et de ses sous-marins :

Quelles leçons un partisan de l'avion à faible signature peut-il tirer de l'utilisation des sous-marins de la Seconde Guerre Mondiale ? [...] La première leçon est qu'un dispositif furtif performera mieux seul ou en très petit nombre, selon des ordres de type mission, avec beaucoup de latitude en termes de contraintes de temps et d'espace, opérant avec des tactiques qui pourront sembler violer les principes traditionnels de l'application de force et avec une attention absolue apportée à la sécurité opérationnelle. (Haffa & Patton, 1991, p. 263)

Si cette façon de déployer ces avions n'est pas totalement celle qui fut effectivement employée par les États-Unis en 1991, l'association entre technologie *stealth* et forte autonomie dans l'exécution des missions est donc une idée présente dans le discours militaire de l'époque, encourageant l'initiative de la part des commandants. Elle se retrouve modulée aux spécificités des missions des unités aéroportées, avec des ordres plus précis pour le cas des avions furtifs des jeux *Stealth Fighter*. Si *Silent Service* donne simplement l'ordre de patrouiller une zone et d'y infliger le maximum de dégâts aux unités croisées par le sous-marin, *Stealth Fighter* donne des objectifs précis de cibles et d'unités à attaquer, ce qui correspond à des spécificités des forces aériennes par rapport au sous-marin, mais dans le même temps il y a un encouragement par un système de score à détruire les unités ennemies hors objectif – leur destruction n'est pas systématiquement pénalisée. Dans les deux licences la principale contrainte qui s'applique au joueur pour limiter son action dans l'espace temps du jeu et qui ne soit pas la menace de l'ennemi est le carburant du véhicule. Hors cet élément, rien n'empêche le joueur d'agir à sa guise, ni ne menacera la conduite de future mission.

On peut donc affirmer qu'une des spécificités des jeux de simulation *stealth* et de leur personnage joueur est un effort d'une ludoformation d'une forte autonomie militaire. Cette ludoformation trouve effectivement un pendant historique avec les sous-marins, mais elle témoigne, la mention de « James Bond » en atteste, de la volonté de proposer une expérience proposant une forte autonomie militaire avec peu de supervision et de contrainte sur la liberté d'user de violence.

C) Le réalisme s'arrête là où commence l'autorité

Ce qui se laisse deviner à l'issue de la précédente considération est qu'une façon d'approcher l'objet de ma recherche, la ludoformation du *stealth*, donc le transfert d'une unité de sens à un autre média est de s'appuyer sur une analyse d'élément qui ne sont pas ludoformés ou ludoformés dans une moindre mesure.

Ma précédente réflexion laisse voir qu'il y a un choix qui est fait dans la ludoformation et qui met en avant certaines valeurs, certains idéologèmes, au détriment d'autres. Cette façon de procéder semble pourtant antithétique avec la démarche affichée et affirmée des jeux de simulation, qui est à priori de proposer une expérience fidèle à la réalité de l'expérience ludoformée. Elle permet d'affirmer la chose suivante : il y a une tension inhérente au discours du jeu de simulation, tension entre la prétention au réalisme et la dimension ludique qu'on souhaite proposer. Des citations que j'ai tirées des manuels en attestent : la volonté dans les notes de design de vouloir proposer une simulation authentique mais

également divertissante pour le joueur a été plusieurs fois rappelée. Selon moi de cette affirmation découle une autre proposition : une façon d'analyser le discours d'un jeu de simulation est de se pencher sur cette tension et la façon dont elle se retrouve ensuite en jeu.

Cette tension ne se résume pas, comme on pourrait le penser de prime abord, à un simple choix binaire de la part des auteurs entre ce qui a été ludiformé ou non, ce qui a été écarté ou pas. Pour s'en convaincre on s'attardera sur un élément de *Silent Service II* : lorsque l'on effectue certaines manœuvres en jeu – accélérer ou décélérer, tirer une torpille... – un message apparaît en bas de l'écran pour servir de *feedback* textuel et informer le joueur de l'effet de son input. Par exemple si le joueur décide d'accélérer droit devant à la vitesse maximum le jeu affiche « All ahead full ». Se rajoute – différenciant en le second opus de *Silent Service* du précédent – un *feedback* audio sous la forme d'une voix. Dans le cas d'un changement de vitesse, la réponse est « Ay Ay sir ! ». Il y a un supplément d'information par rapport au *feedback* textuel correspondant : Ce n'est pas le skipper, l'homme qui dirige le sous-marin, qui s'exprime, mais un des hommes qui officie a bord du sous-marin. Est-ce que pour autant cette présence réduit l'autonomie de l'unité militaire *stealth* ? Faut-il composer avec un facteur qui serait présenté en jeu comme l'équipage du navire ? Pas du tout, il n'y a pas par exemple comme dans certains jeux un « moral » de l'équipage qui serait aussi une ressource à prendre en compte dans son action – ce qui est le cas dans certains jeux permettant de contrôler des navires comme *Sid Meier's Pirates !* sorti en 1987 – et qui est d'ailleurs un des facteurs justifiant historiquement l'autonomie allouée aux sous-marinières américains. Pour autant peut-on dire que la notion même d'équipage est absente de *Silent Service* ? Le *feedback* audio indique que non.

Pour résoudre ce problème on peut solliciter le couple notionnel explicite/implicite. Ces notions de pragmatique linguistique introduites par le linguiste Oswald Ducrot permettent de penser et d'analyser les façons dont sont véhiculées les informations apportées par un énoncé :

Ducrot observe que tout énoncé assertif communique une information explicite (i. e. exprime une proposition) appelée contenu posé, mais peut aussi véhiculer une information implicite : celle-ci prend la forme d'une présupposition ou d'un sous-entendu. (Bracops, 2010)

Les sous-entendus se subdivisent ensuite entre deux grands types qui sont les présuppositions et les sous-entendus. Les présuppositions sont des éléments de sens généralement codés dans le langage, dans sa structure, là où le sous-entendu est un sens dont la bonne compréhension dépend davantage de la situation d'énonciation – relations entre les interlocuteurs, énoncés passés, codes sociaux comme la politesse. Pour ce qui m'intéresse la relation entre ces deux types de sous-entendus à l'explicite est la suivante :

Le présupposé appartient au sens explicite ou contenu posé de l'énoncé : si l'expression qui véhicule le présupposé est remplacée par une expression synonyme (i. e. qui ne modifie pas les conditions de vérité de l'énoncé), le présupposé disparaît. En revanche, le sous-entendu est

toujours exclu du sens explicite de l'énoncé : il résiste très bien à la paraphrase de l'énoncé de départ. (Bracops, 2010)

Cette notion de présupposé possède une extension dans l'analyse du discours social, où la compréhension de l'idéologie d'un discours – au-delà de sa compréhension logique – repose également sur un sens implicite (Angenot, 1977).

Ceci étant établi, donnons une l'analyse de l'énoncé ludique que constitue le *feedback* « Ay Ay Sir ! »

Le contenu posé de l'énoncé ludique est que l'input du joueur demandant à accélérer a été pris en compte en jeu et que la situation de jeu a été influencée en conséquence.

Un des présupposés est que le joueur est le destinataire du *feedback* sonore qui lui signifie une information. Un des éléments qui permet de soutenir cet élément est le « Sir » qui permet de signifier que le jeu identifie en effet le joueur comme étant l'autorité responsable de cet input, une autorité qui est ici thématiquement affirmée comme autorité militaire et commandant du bâtiment. La bonne compréhension de ce présupposé est nécessaire à la compréhension du posé.

Un sous-entendu est que ce *feedback* émane d'un membre d'équipage. La compréhension de cette information n'est pas nécessaire à l'intelligence du posé, et d'ailleurs d'autres messages vocaux ne permettent pas d'identifier l'émetteur comme un membre d'équipage – comme celui qui accompagne un tir de torpille, « Torpedoes away ! », ou aucune marque ne permet d'identifier qu'il s'agit de la vocalisation d'un membre d'équipage plutôt que de celle du personnage-joueur par exemple. Du reste le fait que ce *feedback* n'ait pas été implémenté dans le premier *Silent Service* sans changer significativement le sens de l'expérience de jeu d'un opus à l'autre m'amène à réaffirmer qu'il s'agit bien d'un sous-entendu et non un présupposé.

Cette discussion me fait affirmer que les choix qui amènent à poser, présupposer ou sous-entendre certaines informations lorsqu'il y a ludoformation d'un discours non ludique à un discours ludique sont des choix qui permettent, en creux, de déceler des éléments du discours social. En particulier dans le cas du jeu de simulation ou la ludoformation d'une expérience non ludique est au cœur de la proposition et une des promesses du genre.

Pour revenir sur la partie précédente et appliquer mon raisonnement sur la ludoformation implicite au problème de l'autonomie militaire des unités *stealth*, je rappelle avoir démontré la mise en avant et la valorisation de l'autonomie des unités militaires *stealth*, autonomie dont le pendant est l'autorité militaire. Il faut élucider la question de sa ludoformation, en ce qu'elle conditionne l'autonomie militaire et, partant de là, le personnage joueur, ses pouvoir-faires et son devoir-faires.

Ici, l'autorité militaire brille a priori par son absence dans le posé et semble constituer une rupture de contrat vis-à-vis de la prétention au réalisme. On peut observer la séquence de préparation du vol de *F-117 A Stealth Fighter* pour s'en convaincre : le joueur a le choix de son lieu de théâtre de déploiement, du type de mission qu'il veut effectuer, il peut générer les missions que le jeu lui propose autant qu'il le désire, choisir l'équipement de son véhicule et décoller ensuite, après quoi les contraintes qui sont données à son action ne sont jamais altérées par des ordres nouveaux, ou des contre-ordres.

Cette apparente absence se résout si on prend l'autorité militaire comme étant un élément qui n'est pas omis dans l'énoncé du jeu, mais qui est ou bien présupposé ou bien sous-entendu – chose qui reste à déterminer. Il s'agit ici d'un présupposé idéologique : la présence de tous ces choix présuppose une autorité militaire supérieure en amont pour les avoir faits. Celle-ci intervient stratégiquement au préalable du vol, en offrant des choix possibles au joueur, et au terme de celui-ci pour offrir le récapitulatif de sa mission au joueur et le gratifier de points et médailles de façon appropriée.

Au terme de cette partie on a pu établir quelques constats généraux sur le personnage-joueur en partant de la ludoformation du discours social militaire sur les unités *stealth*. Le personnage joueur est une unité militaire, une synthèse entre un individu, le soldat, et entre le dispositif technique qu'il contrôle. On a pu analyser cette unité militaire ludoformée comme étant à la fois un personnage-joueur ayant une forte autonomie militaire, une latitude conséquente dans le choix de l'usage de la violence et de ses modalités, mais une autonomie forte qui repose sur une autorité militaire présupposée, ludoformée dans les moments de jeu qui encadrent les phases de vol.

Cette conclusion établit des constats qu'on pourrait probablement étendre à d'autres simulations de véhicules militaires. Partant de ceux-ci, approfondir les spécificités de ces simulations, par rapport à d'autres où on ne contrôle pas des technologies *stealth*, est envisageable.

II. L'avantage technologique états-unien

Un des aspects qui est ressorti de mon introduction et de son étude rapide sur les discours entourant les technologies *stealth* – techno-thriller ou Culte de la Sécurité Nationale – est que les avions et technologies *stealth* étaient mis en avant comme un outil de la supériorité militaire américaine et comme un outil au service de ses intérêts géopolitiques. C'est en ayant ces éléments en tête que je me propose de continuer mon étude de la ludoformation des unités militaires *stealth* comme avantage technologique américain.

A) Ancrage culturel états-unien

Les points que j'ai soulevés dans ma réflexion sur l'autonomie des unités *stealth* relèvent de certaines spécificités des doctrines militaires états-uniennes – la question de l'autonomie dans le déploiement des sous-marins par exemple. Toutefois, il s'agit d'élément technique dont la nature proprement états-unienne

n'apparaît pas forcément au joueur. Des éléments textuels et visuels permettent de clairement ancrer les technologies *stealth* comme quelque chose d'états-unien.

Pour ce qui est des éléments explicites dont la fonction est de mettre en avant l'identité états-unienne – et en s'en tenant au personnage joueur et activité de gameplay – se trouvent à la fois dans le paraludique et le paratexte. Dans le paraludique, c'est en particulier les manuels qui portent cet ancrage états-unien, qu'il s'agisse des descriptions des stratégies militaires et des réflexions historiques des manuels des jeux *Silent Service* (MicroProse Software, 1985b, p. 30-31, 1990b, p. 79-81), tandis que pour *Stealth Fighter* on peut trouver les descriptions de l'avion spécifiant la paternité américaine de l'engin avec la firme « Lockheed, USA » (MicroProse Software, 1988a, p. 4), les petits textes présentant le déploiement et les attaques des avions furtifs comme étant le fait de pilotes américains (MicroProse Software, 1988a, p. 6) ou bien encore plus explicitement en mentionnant leur emploi dans l'opération *Desert Storm* (MicroProse Software, 1991b, p. 7). En jeu, ce sont des indices visuels, ou textuels, qui traduisent un ancrage américain. Dans le cas de *Silent Service II*, lorsque le personnage-joueur évolue sur la carte du monde, les info-bulles apparaissant au fur et à mesure du temps qui passe permettent de lier l'action du joueur « se déplacer » aux évolutions du conflit du Pacifique et de l'inviter à repenser son action future en fonction : « *Please guide your future operations accordingly.* »¹.



Figure 8: Exemple d'infobulle apparaissant dans les déplacements sur *Silent Service II*

Pour les jeux *Stealth Fighter*, dans les deux premiers opus un des éléments qui ancre le personnage-joueur et son action dans une identité états-unienne est l'écran de fin de mission. Lorsque le joueur accomplit une mission avec succès, le jeu représente le pilote quittant son véhicule et partant pour le club des officiers, où une image le représentera trinquant avec des collègues et échangeant quelques plaisanteries dans un entre-soi masculin tout militaire (Figure 9). Cet écran de fin, disparu du troisième opus, ne se comprend que comme une référence au film *Top Gun* sorti en 1986. Dans un bar, le

1 Le premier opus ne propose pas d'infobulles pour cet ancrage, mais repose, en contrepartie, beaucoup plus sur les références à des sous-mariniers américains connus, ne proposant, par exemple, pas de jouer une campagne libre, mais plutôt de reproduire des patrouilles types qui ont pu être menés par des bâtiments plus ou moins connus comme le USS TANG (MicroProse Software, 1985b, p. 40).

personnage principal, Maverick, y rencontre un antagoniste et concurrent au sein de l'USAF, et ils se défient à mots couverts. Cette référence qui permet au mieux d'interpréter cet écran comme une reconnaissance et une validation des performances du personnage-joueur : selon que la mission est un échec ou non, le joueur est seul, ou bien entouré d'autres pilotes. Si on prend en considération que *Top Gun* est un pur produit culturel de l'ère Reagan (Gagaridis, 2017) alors on peut comprendre cette référence comme jouant sur deux niveaux : le joueur est valorisé par analogie avec les personnages du film – « Tu es comme Maverick, un pilote exceptionnel » – et par conséquent le joueur peut rattacher son action au sens qu'ont celles des personnages dans le film – « Tu es comme Maverick un pilote exceptionnel et un pilote américain ».



Figure 9: Visuel de fin de mission réussie dans *Project Stealth Fighter*, *F-19 Stealth Fighter*, et scène du bar dans *Top Gun*. Les dialogues des jeux reproduisent un échange qui rappelle par sa tonalité celui qu'ont les personnages du film dans cette scène.

Dans les deux licences on voit un effort pour toujours rattacher l'unité militaire *stealth* à un contexte états-unien. Qu'il s'agisse d'un rattachement historique pour le cas de *Silent Service* ou pour *Stealth Fighter* à un imaginaire cinématographique et culturel reaganien plus contemporain, il n'en demeure pas moins que les technologies *stealth* sont mises en avant comme étant liées à une identité états-unienne.

B) Asymétrie du conflit et valorisation de la technologie

Cette spécificité états-unienne des technologies *stealth* doit être mis en relation avec la façon dont est structuré le conflit où cette technologie est déployée.

Pour penser la structuration du conflit je souhaite passer par la notion d'asymétrie. Je m'appuie ici sur la définition que Fullerton donne des jeux asymétriques :

Si vous [NdT : il s'agit d'un livre de *game designer* destiné à des *game designers*] donnez aux opposants différentes aptitudes, ressources, règles, ou objectifs, votre jeu sera invariablement asymétrique. Un jeu asymétrique doit toutefois rester juste. Comme designer, votre but est de modifier les variables pour que le système reste équilibré. S'il a joué correctement, chaque opposant a à peu près la même chance de gagner, indépendamment des autres facteurs. Ce type d'asymétrie est puissant dans les jeux puisqu'il peut permettre de modéliser des conflits et compétitions du monde réel. (Fullerton, 2019, p. 326)

Cette définition de l'asymétrie permet de comprendre l'asymétrie comme un façon de cadrer la situation de jeu ou au moins deux opposants se confrontent les uns aux autres en ne leur donnant pas les

mêmes ressources pour satisfaire certaines conditions définies par le jeu comme étant à atteindre. La notion s'applique particulièrement pour penser des jeux ayant une dimension multijoueur – on se reportera au mémoire de recherche d'Alexis Messina sur le jeu vidéo asymétrique (Messina, 2020) – mais dans la perspective d'analyse d'un jeu *solo* il me semble que la définition donnée par Fullerton permet d'appuyer que l'utilisation de la notion d'asymétrie peut permettre d'approcher la ludoformation de représentations, notamment de représentation de conflits. Je m'appuie notamment sur la fin de sa définition qui explique que l'asymétrie est posée comme un facteur de « réalisme », par rapport, en creux, à la symétrie qui serait un facteur d'idéalisme. Ce dernier point de Fullerton tient un peu d'une forme de *doxa* de gamedesign – semblable idée se trouve déjà formulée par le designer Ernest Adams en 1998 dans *Designer's Notebook: A Symmetry Lesson* (Adams, 1998) – mais ce statut ne la rend que plus intéressante dans une perspective sociodiscursive, permettant d'interpréter l'asymétrie des situations des jeux comme une réactualisation sociodiscursive d'un topos ludique établi.

Le conflit est une situation asymétrique du point de vue strictement numérique en défaveur du personnage-joueur : dans *Silent Service* les convois japonais qu'on croise sont systématiquement constitués de plus d'un navire, et dans *Stealth Fighter* les territoires ennemis sont semés de bases, de radars, et d'avions et navires ennemis en large surnombre par rapport au joueur. À cette asymétrie numérique dans le rapport de force en faveur des IA ennemies, somme toute classique dans les jeux vidéos *solo*, ceux de MicroProse y compris – on peut trouver une asymétrie tout à fait similaire par exemple dans le simulateur de vol militaire *F-15 Strike Eagle II* (MicroProse Software, 1989) – répond celle, spécifique aux jeux du corpus, de la technologie *stealth*, qui est exclusive au joueur et dont aucune unité de l'ennemi ne bénéficie.

Il ne s'agit pas dans ce second cas simplement d'une retranscription objective de la réalité. Si on peut admettre la chose pour les *Stealth Fighter*, étant donné que les États-Unis ont longtemps été les seuls à disposer d'avion furtif, le fait qu'il en aille de même pour les sous-marins dans *Silent Service* ne peut s'expliquer sans partis pris : les Japonais disposaient de sous-marins de la même façon que les États-Uniens (Van der Vat, 1995, p. 254), et même par certains aspects de qualité supérieure, notamment pour ce qui est des torpilles, plus efficaces que celles de la marine états-unienne. Bien que plus rares qu'entre navires conventionnels et sous-marins, les confrontations entre sous-marins japonais et américains sont attestées (Van der Vat, 1995, p. 257). Aussi il convient de considérer le choix de faire de faire des technologies *stealth* une exclusivité américaine un choix signifiant.

Ici on pense important de se retourner sur un des éléments distinctifs du discours social du Culte de la Sécurité Nationale : la mise en avant des technologies militaires comme élément déterminant de la stratégie états-unienne. Dans le contexte historique de la Guerre Froide et de l'ère Reagan, cet élément de discours reflète le choix politique de l'administration Reagan de favoriser la production d'unités militaires

de haute qualité et tirant avantage de hautes technologies – là où l'Union soviétique avait un avantage en termes de quantité d'unités mais de qualité inférieure sur le plan technologique – notamment pour peser dans les négociations en faveur d'un désarmement nucléaire (Zakaria, 1990, p. 386). Dans les fictions comme les techno-thrillers ou les films d'actions de cette période comme *Top Gun*, cela se traduit par le fait de valoriser, dans la résolution des conflits et péripétie, le rôle de l'avantage technologique militaire et aussi la valeur individuelle des hommes qui les utilisent, la qualité l'emportant sur la quantité et renversant une situation initiale défavorable au héros. C'est le cas dans *Top Gun* où les deux pilotes américains aux commandes des F-14 l'emportent sur six MiG-28 dont la nationalité est inconnue mais dont la facture est soviétique (Gagaridis, 2017, p. 2), et c'est le cas aussi dans les récits de Tom Clancy via ce que Hixson qualifie de « Salvation par la technologie militaire » (Hixson, 1993, p. 612). C'est en prenant en compte cet idéologème de « l'avantage technologique américain » qu'on peut proposer une interprétation de cette exclusivité américaine des technologies *stealth* dans les jeux de MicroProse comme ludoformation de cet idéologème de la supériorité technologique.

Dans les jeux *Silent Service* et dans les jeux *Stealth Fighter* l'avantage technologique américain du *stealth* se trouve ludoformé dans la capacité du joueur à pouvoir initier le combat. De façon générale quand le jeu débute les unités ennemies sont dans l'ignorance de la présence du joueur et ne réagissent par conséquent pas à sa menace. Dans les jeux *Silent Service* le convoi intercepté suit son cap par défaut, et dans *Stealth Fighter* si des avions patrouillent le ciel du territoire à infiltrer ils ne le font pas en réaction à la présence du joueur. L'avantage que le *stealth* donne au joueur est celui de pouvoir se déplacer dans l'espace de jeu – selon les contraintes de la perception des IA des unités ennemis – jusqu'à faire émerger une certaine disposition spatiale des ennemis et du personnage-joueur qui soit à son avantage et au désavantage des ennemis lorsqu'il déclenchera les hostilités, ce qui reste un passage obligé. La reconfiguration de la situation initiale lorsque débutent les hostilités – quand le personnage-joueur se rend de nouveau visible en attaquant les ennemis – est l'avantage permis par le *stealth*. De longues pages du



Figure 10: Début de mission : l'objectif n'est perceptible que via la boussole en haut de l'écran (indicateur bleu) et dans la carte globale en bas à gauche (point orange rosé)



Figure 11: Milieu de mission, l'objectif est visible dans la carte tactique en bas à gauche (cible rouge) et, ciblé, est encadré à la fois dans le cockpit et visible dans l'écran inférieur droit



Figure 12: Lorsque le missile Maverick est tiré, la vision en bas à droite est remplacé par la vue de nez du missile, jusqu'à l'impact.



Figure 13: Ici on voit la vue "extérieure" de la cible quelques instant avant qu'elle ne soit frappé par le missile.

manuel sont d'ailleurs dédiées à donner au joueur les informations et facteurs à prendre en compte pour évaluer et disposer le sous-marin d'une façon optimale en début d'engagement (MicroProse Software, 1990b, p. 61-67).

Dans les jeux *Stealth Fighter*, un autre élément de gamedesign vient surenchérir pour valoriser le *stealth* comme élément de supériorité technologique et militaire exclusif aux États-Unis, de façon plus explicite. Il s'agit des « règles d'engagement », c'est-à-dire les trois modalités que le joueur peut choisir avant une mission pour déterminer certains paramètres de jeu, notamment selon quelle modalités il a le droit d'engager un conflit avec des unités ennemies qui ne sont pas les objectifs de sa mission. Trois modalités existent – guerre froide, guerre limitée, guerre conventionnelle – et les deux premières définissent dans les restrictions à l'usage de l'agression que les unités qui détectent l'avion furtif doivent être détruites, même dans le cas d'une « guerre froide » où les destructions d'unités ennemies non cibles sont proscrites si elles n'ont pas détecté le personnage-joueur. Le *stealth* est un avantage stratégique des États-Unis dans le cadre de leurs relations internationales, dont la conservation est valorisée dans le système de score (MicroProse Software, 1991b, p. 95-96). Autre élément allant dans ce sens : une des missions proposées par le jeu a pour briefing le fait de photographier un bombardier furtif soviétique

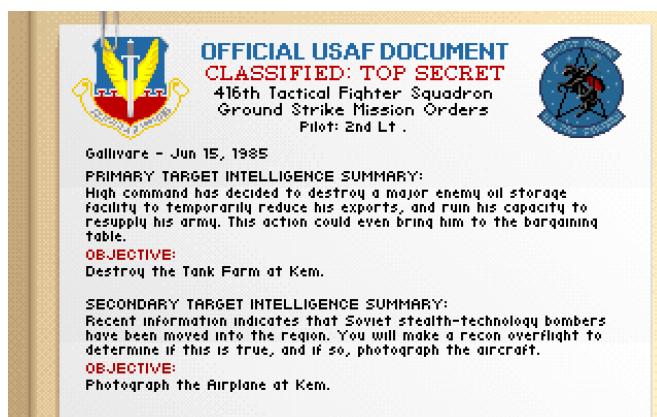


Figure 14: Briefing de la mission de l'avion furtif

(Figure 14) Cette mission ne le figure pas en train de voler – l'avion est au sol – permettant ainsi de

conserver mécaniquement la furtivité comme un privilège du joueur tout en faisant de la possibilité que la technologie *stealth* ne soit pas une exclusivité américaine une menace justifiant votre mission, strictement du point de vue thématique.

Dans les deux cas, l'asymétrie est résolue par la technologie *stealth*. À l'échelle de chaque combat, de chaque mission, l'usage de cette technologie permet de reproduire le narratif du techno-thriller où c'est la technologie qui est l'élément de résolution de la péripétie que constitue le conflit. À une plus grande échelle, la technologie *stealth* participe d'une guerre plus longue et a un rôle déterminant dans la résolution du conflit. C'est en particulier le cas dans *Silent Service*, les jeux de la série proposant une conclusion au conflit mondial qui sert également de fin de partie pour le joueur, issue où le jeu gratifiera sa performance d'un score définitif sanctionnant la participation à la résolution du conflit d'où les États-Unis sortent vainqueurs.

La façon de cadrer l'asymétrie du conflit dans les deux licences de MicroProse est, on le voit, une façon de ludodormer le *stealth* comme étant une exclusivité du camp américain, et un avantage technologique et militaire, dont l'exclusivité est valorisée.

C) Valorisation de l'avantage technologique : exemple de la caméra missile de F-117 A Stealth Fighter

Ici je me propose dans un dernier temps de ce développement sur la ludoformation du *stealth* comme avantage technologique états-unien d'étudier un cas particulier qui permet de faire la jonction entre la façon de caractériser le personnage-joueur comme une unité militaire en usant de différents niveaux d'ocularisation et le fait de faire des technologies *stealth* un avantage technologique états-unien.

Le cas particulier que je me propose d'étudier m'est suggéré par un paragraphe de la note de design de *F117-A Stealth Fighter* :

Durant le développement, les forces états-uniennes ont été impliquées dans une guerre en Irak et au Koweït qui a démontré à quel point un bombardement de précision pouvait être efficace. Joe a immédiatement commencé et travailler sur une nouvelle vue pour la caméra de ciblage – une qui montrerait le « vrai » monde en dehors de l'avion, comme dans les vidéos montrées durant les briefings pendant la guerre¹. Cette vue fait référence à la vue de nez des missiles Maverick, cette arme ayant réellement une caméra dans son nez. (MicroProse Software, 1991b, p. 179)

Cette note est à mon sens plus que digne d'intérêt. Elle témoigne de l'impact sur le jeu du discours social militaro-industriel états-uniens. On peut interpréter ces extraits vidéos comme un élément de langage nouveau qui appuie le discours sur la supériorité technologique américaine, leur inclusion en jeu en est une transposition directe vers le médium vidéoludique. Dans un des briefings où ce genre de

1 Le manuel fait ici référence aux briefings militaires publics qui pouvait être retransmis à la télévision. Mes recherches ont permis de retrouver au moins une des conférences de presse retransmise à la télévision ou un des officiers présents montre une vidéo embarquée sur le nez d'un missile aux journalistes présents (« War in the Middle East », 1991, 11:52).

technologie est montré à des journalistes, cette technologie est justifiée dans son utilisation comme permettant de confirmer la complétion d'un objectif.

Toutefois dans le jeu la reproduction de cette technologie ne remplit pas ce rôle puisque un texte rapportant cette information s'affichait dans les jeux précédents – et y compris dans cet opus – pour confirmer la destruction d'une cible. Cette caméra embarquée sur missile remplit, d'un point de vue discursif, le même rôle que son homologue utilisée en conférence de presse de valorisation de la technologie américaine. Toutefois, ici il n'y a aucun militaire pour expliciter au joueur ce sens, comme dans une conférence. Le sens ici est transmis d'une façon singulière. Dans la première partie j'ai établi que les jeux de niveaux d'ocularisation permettait d'appuyer que le joueur ne contrôlait par un militaire, mais une unité militaire et que le médium de réception des informations était l'avion furtif. Ici ce médium se voit adjoint une extension, le missile.

L'activité de gameplay de l'avion furtif dans *Stealth Fighter* est de s'infiltrer en territoire ennemi et d'atteindre dans l'espace de jeu une cible, jusqu'à la faire rentrer dans la portée de tir, et pouvoir l'éliminer. Cette portée de tir dépend, implicitement, des capacités perceptives de l'avion furtif. La cible est montrée via ce médium d'une façon qui dépend de la proximité par rapport à elle et donc de la pénétration furtive du territoire à infiltrer : plus le personnage joueur se rapproche de l'objectif, plus il peut enrichir sa connaissance de la cible par de nouvelles informations que lui communique l'avion. D'abord ce n'est qu'un point sur la carte stratégique et un indicateur dans la boussole ([Figure 10](#)), puis un point sur la carte tactique, puis le joueur peut la voir dans l'écran inférieur droit de l'écran puis directement à travers les yeux du pilote ([Figure 11](#)). Le missile s'articule comme une étape supplémentaire, et ultime, dans ce processus d'infiltration et de progression dans l'espace et comme quelque chose d'extrêmement gratifiant : chaque étape de rapprochement, chaque nouvelle façon de percevoir une cible témoigne de la progression. Cette violation destructrice de l'espace trouve son achèvement dans la caméra embarquée sur le missile, tout à fait gratuit du point de vue de son utilité en jeu puisqu'elle n'apporte ici aucune information supplémentaire sur la cible ou son état, et qui n'est que pure gratification à destination du joueur ([Figure 12](#)). Cette caméra offre une alternative – elle est fonctionnellement aussi dénuée d'utilité du point de vue des informations qu'elle offre au joueur – intégrée à la diégèse à la capacité que le joueur a d'opter à tout moment pour une vue alternative qu'il peut déclencher si une cible est dans l'écran inférieur droit, où une caméra tourne autour de la cible.

Que peut-on tirer de cet exemple précis ? D'une part qu'il s'agit d'un exemple évident de valorisation d'une supériorité technologique qui est ici transposée pour gratifier le joueur. D'autre part que, même si le missile Maverick et sa caméra ne sont pas à proprement parler une technologie *stealth*, leur ajout à l'expérience comme extension de l'unité militaire rentre en résonance, on l'a vu, avec les boucles de gameplay d'infiltration. Il me semble qu'on peut y voir un exemple concret du lien entre discours social

du « Culte de la Sécurité Nationale » et le jeu vidéo, et particulièrement comment le *stealth* a été ludiformé en important des éléments du discours du Culte de la Sécurité Nationale – la supériorité technologique d'une part, la violation de l'espace par des jeux de caméra d'autre part. Ces aspects ont pu perdurer, mais ils ont perdu leur référence explicite à une spécificité américaine, c'est toutefois une origine qu'il est important de garder en tête dans une perspective d'analyse du discours.

III. Politique du *stealth* : une juste infraction

Dans un dernier temps je souhaite m'intéresser, dans le prolongement de la partie précédente et de son étude de la ludoformation de la technologie militaire, au rôle et enjeux politiques des unités *stealth* et leur ludoformation. J'ai détaillé en quoi les technologies *stealth* avaient été ludiformées, dans leur place dans les implications militaires de la Doctrine Reagan, comme exemple de la supériorité technologique de l'armée américaine. Toutefois, ce n'est qu'un aspect de la Doctrine Reagan, qui s'applique plus largement pour qualifier un ensemble de politiques états-unienne ayant trait aux relations internationales et à la diplomatie américaine en général – dont la guerre n'est qu'un aspect partiel – et de discours déployés pour les légitimer. Ici on s'intéressera à la façon dont est cadrée l'action du joueur dans les jeux du corpus, en s'intéressant à la façon dont les jeux justifient l'usage du *stealth*, à la façon dont le *stealth* normalise une forme d'infraction, et à la façon dont est validée et gratifiée cette infraction.

A) Justification du *stealth*

Dans un premier temps je souhaite revenir sur la façon dont est cadrée et justifiée l'activité du personnage-joueur, dans ses dimensions stratégiques – à quelles fins militaires l'action du joueur est-elle appliquée – et politiques – quel cadre idéologique et politique donne sens à l'action du joueur.

Cette question, appliquée aux deux séries du corpus, dessine deux cadres très différents de justification de l'action du joueur, tant dans des éléments du paraludique qu'une fois en jeu. La justification a toutefois de commun qu'elle se fait en amont des situations où le joueur est aux prises avec l'ennemi. Dans la licence *Silent Service* la justification n'a pas besoin d'être approfondie quant aux raisons du conflit – le fait de situer l'action durant la Seconde Guerre Mondiale suffit à donner sens pour tout public dont le pays d'appartenance a participé au conflit mondial et doté d'une éducation historique minimale sur le conflit. Cette justification générale du conflit, et plus précise du rôle du *stealth*, se trouve dans les introductions des manuels des deux jeux :

Les sous-marins états-uniens ont joué un rôle crucial dans l'endigement de l'impérialisme japonais et dans la victoire de la Guerre du Pacifique. La principale tâche du *Silent Service* américain était d'engager la marine japonaise dans ses eaux territoriales et de neutraliser la marine marchande japonaise. (MicroProse Software, 1985b, p. 4)

Les deux éléments de justification se retrouvent aussi dans l'introduction du manuel du second jeu, d'une part le conflit entre les États-Unis et le Japon, d'autre part le rôle des sous-marins dans « l'étranglement total d'une économie maritime » (MicroProse Software, 1990b, p. 3). En jeu ces

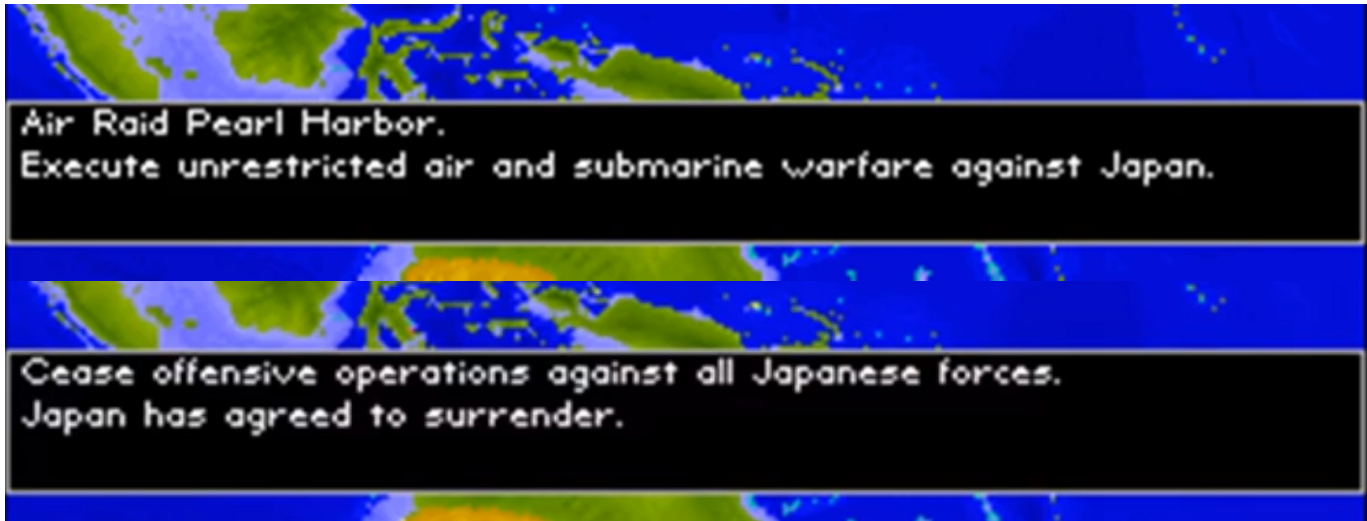


Figure 15: Infobulle de début et de fin de campagne sur *Silent Service II*

éléments de justification se réalisent particulièrement lors des déplacements sur la carte du monde, déplacements qui sont ponctués à des moments précis d'infobulles, renseignant le joueur sur le déroulement du conflit du Pacifique et altérant des éléments du jeu, comme les zones de patrouilles, les ports où le joueur peut trouver un quai où apponter et refaire le plein... Le cadre général de jeu est source de justification : une partie longue – le mode de jeu *war career* – commence au plus tôt avec Pearl Harbor et finit au plus tard le 15 août 1945 avec la reddition du Japon, lorsqu'ordre est donné de cesser les hostilités (Figure 15), le cadre historique et militaire justifie le début et la fin de la partie et du « jeu » et ses conditions, opérant en amont et en aval des batailles qui sont le cœur de l'expérience de jeu. Ce cadre n'est pas neutre, mais à la prétention de simulation technique se double ici celle d'une historicité qui fait que le jeu prétend à une forme de reproduction historique d'un conflit connu. Il n'est pas nécessaire pour le jeu de donner beaucoup de justification pour rendre l'expérience proposée acceptable et compréhensible.

Les jeux *Stealth Fighter* n'opère pas d'une façon similaire, du point de vue de la justification de l'expérience, puisque le jeu ne renvoie pas à un conflit précis qui existerait, mais à une multitude de foyers de tension géopolitiques liés de près ou de loin à la Guerre Froide. On peut analyser les trois degrés de conflit possibles pour chaque terrain comme un élément de game design qui réalise l'acte de justification des technologies *stealth*. Le jeu procède en donnant, dans le manuel et *in-game* quand le joueur choisit son terrain d'opération des éléments de contexte et de justification pour participer au conflit selon les modalités qu'impose le *stealth* : le manuel et l'interface de sélection du lieu où le joueur sera déployé donne un cadre général au joueur, le texte présenté en jeu étant une version plus sommaire de celle du manuel (Figure 16). La différence subsiste dans le niveau de tension que le joueur choisit. Pour

chacun des trois degrés possibles le manuel fournit un scénario sommaire expliquant l'escalade dans les différents niveaux de conflits, des justifications alternatives selon lesquelles l'avion furtif est déployé sur ces terrains de conflit, et les types de missions constituent un degré de précision supplémentaire sur les raisons apportées à l'action du joueur. Pour ce qui est du contenu politique et idéologique de ces justifications on s'ancre pleinement dans la Guerre Froide et l'idéologie reaganienne.



Figure 16: Lorsqu'on choisit un territoire où être déployé le jeu propose une description en bas à gauche pour contextualiser

Pour rappel, la doctrine Reagan repose selon Ciarán sur cinq grandes idées :

1. « La Paix par la Force » – la puissance militaire est nécessaire pour décourager l'agression ;
2. La Guerre Froide est un conflit moral, et doit être aussi menée avec des idées exprimées par les prises de parole du Président ;
3. La théorie de la Destruction Mutuelle Assurée n'est pas un fondement fiable pour la sécurité nationale, et les technologies de défense antimissile sont nécessaires pour protéger la population.
4. Les superpuissances devraient réduire, non limiter, leurs arsenaux nucléaires, et le but ultime des deux camps devrait être l'abolition nucléaire totale. Enfin ;
5. L'impasse nucléaire de la Guerre Froide maintient le monde au bord du précipice et doit être remplacé non par une détente, mais par une paix durable entre superpuissances.
6. (Ciarán, 2010, p. 346)
- 7.

Les missions sont diversifiées – certaines missions ne sont disponibles que dans certains terrains de conflits et certains niveaux de conflit et de difficulté, et les textes accompagnant les briefings peuvent varier en fonction – mais on peut noter que le jeu fait suivre au joueur ces divers impératifs avec une relative rigueur. Tout d'abord, il n'est jamais question, même en choisissant le conflit ouvert, d'une guerre nucléaire : quelles que soient les actions du joueur et leur niveau d'agressivité, elles ne causeront jamais une guerre nucléaire. Toutefois, de nombreuses missions mettent en jeu la menace nucléaire comme un danger dont l'élimination justifie tout à fait l'action du joueur. Par exemple avec des missions où il faut détruire une arme nucléaire ou bien une installation qui produirait non pas de l'uranium civil mais de l'uranium militaire (Figure 17). Dans tous les cas, si la menace nucléaire est un enjeu, c'est toujours

l'ennemi, qu'il soit soviétique, terroriste, et souvent un terroriste soutenu par les Soviétiques, qui est à blâmer et qui use de l'arme nucléaire, et les États-Unis qui, par le biais de l'action du joueur, œuvrent à empêcher l'escalade nucléaire. On retrouve ici plusieurs éléments de la doctrine Reagan : l'exercice de la puissance militaire américaine se fait à des fins de « prévention » de toute escalade des conflits, la menace nucléaire doit être combattue, et la Guerre Froide est un conflit manichéen où les États-Unis sont le camp du bien, les seuls qui ne précipitent pas le monde vers l'abîme nucléaire à la moindre occasion. L'idéologie de la doctrine Reagan sert ainsi de soubassement idéologique à l'action du joueur et justifie ses actions.

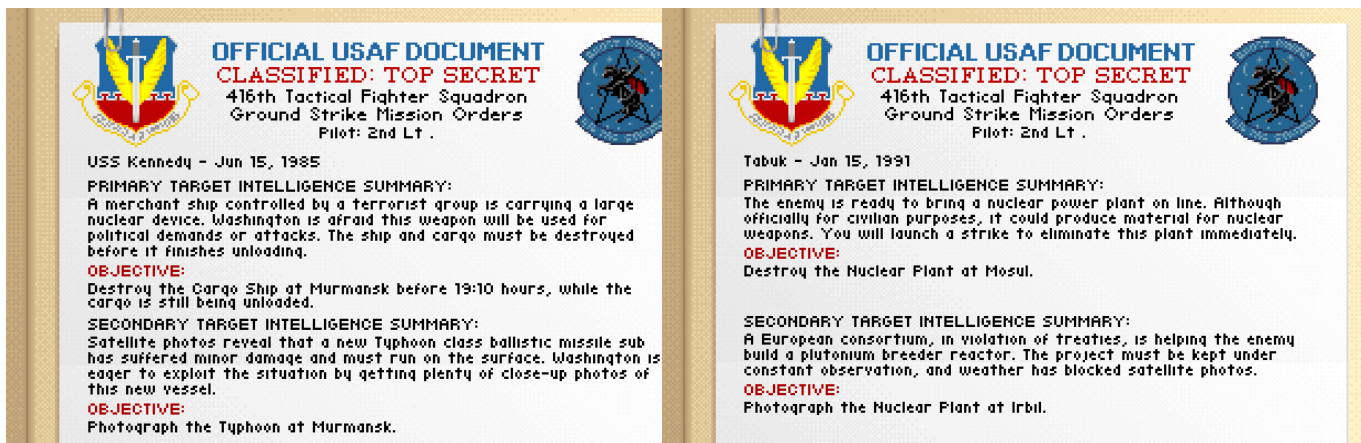


Figure 17: Une mission proposant de détruire une arme nucléaire, et deux missions - en Irak – proposant des objectifs liés à la production d'armes nucléaires.

Les deux licences, on l'a vu, n'offre pas des justifications similaires à l'usage des technologies *stealth*, la première faisant reposer son expérience sur une prétention à l'historicité de sa simulation et une forme de neutralité, la seconde s'ancrant dans des discours politiques contemporains des parutions des jeux. Toutefois un fond commun se dégage : outre le sous-entendu qu'en tant qu'unité militaire, il est normal d'obéir à un ordre direct, on trouve un fond commun entre les deux jeux dans un discours nationaliste, moins directement invoqué par *Silent Service* dans le premier opus et plus dans le second jeu, mais qui cadre les États-Unis comme un pays qui mène le bon combat.

B) Légitimation de l'infraction

C'est sur ce fond de justification que le joueur est amené à interagir ensuite avec l'univers de jeu. Il s'agira dans cette partie de mon argumentation de mettre en regard les actions légitimées par le discours du jeu avec ce que la prétention au réalisme, source de tension au sein du discours des jeux du corpus, a relégué dans l'implicite du discours. En mettant en regard les actions légitimées par le jeu et ce qui est conservé à la marge de la simulation, je pense possible de parler d'une légitimation de l'infraction comme un des éléments constitutifs du discours des jeux de *stealth* de MicroProse.

Je propose de commencer l'analyse de cette tension entre réalisme avec un exemple tiré des deux jeux *Silent Service*. Les deux opus proposent des scénarios reproduisant de véritables combats ayant opposé

sous-marins américains et navires japonais. Un scénario particulier requiert mon attention : nommé *Wahoo vs Convoy* dans le premier jeu et *Mush on the loose* dans le second, il vise à reproduire une situation ayant eu lieu le 26 janvier 1943 et où le USS Wahoo, sous-marin commandé par Dudley « Mush » Morton, attaqua un convoi japonais et coula au total deux navires sur les quatre qu’il rencontra ce jour-là, endommageant un troisième (USN Ships--USS Wahoo (SS-238) -- Third War Patrol, 2002). Le premier jeu ajoute à ce scénario un destroyer venant à la rescousse du convoi (MicroProse Software, 1985b, p. 36), inexistant dans la vraie anecdote, le second s’en tient à la liste de quatre navires présentés comme étant des navires marchands (MicroProse Software, 1990b, p. 98) – le jeu désigne par là un navire non destiné à l’attaque mais à des tâches logistiques. Hormis l’ajout susmentionné dans le premier jeu la configuration est techniquement relativement fidèle, au moins en termes de composition des convois, notamment en ce qu’ils n’ont bien pas le moindre moyen d’infliger des dégâts significatifs au personnage-joueur tant que celui-ci évite la collision et reste immergé ou tout le moins à bonne distance. Les navires n’ont que quelques canons de surface et pas de charges de profondeur, des bombes lâchées à la verticale au-dessus du sous-marin pour l’atteindre et le couler quand il est submergé, et les armes les plus efficaces contre le personnage-joueur. Lors des deux escarmouches, j’ai eu tout le loisir de couler les navires un par un avec mes torpilles, pour n’émerger que lorsque je les avais épuisées ou quand un des navires, que ma torpille avait endommagé et immobilisé pendant que ses camarades fuyaient, était devenu une cible isolée et facile pour mon propre canon de surface, dans un échange à l’issue duquel le radar du sous-marin fut la seule partie endommagée. Il s’agit d’un scénario relativement facile où le joueur peut tirer tout avantage de sa furtivité.

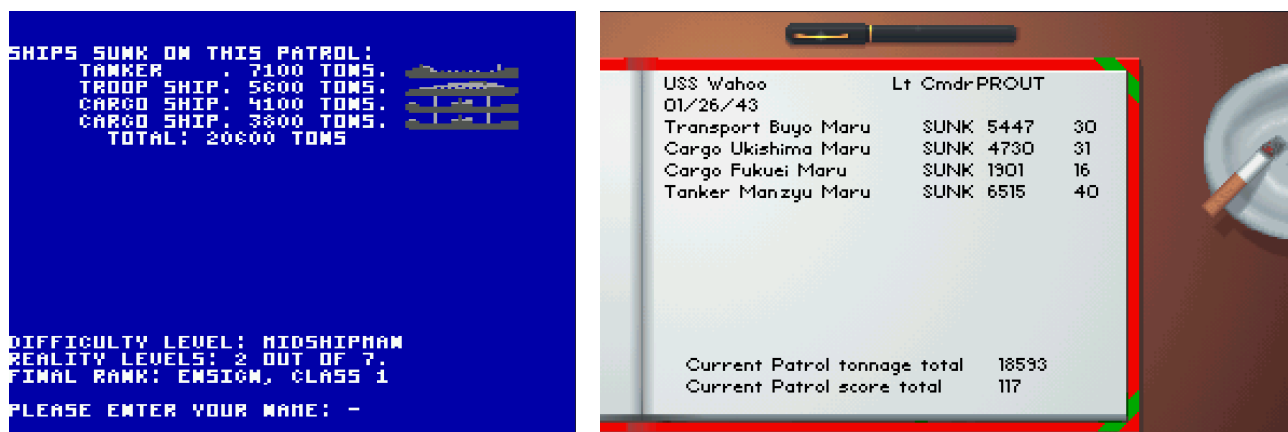


Figure 18: Ecrans de fin de missions dans *Silent Service* et *Silent Service II* pour le scénario permettant de jouer le USS Wahoo

J’en viens à mon principal objet. Cette escarmouche est relativement fameuse pour un événement qui ne peut être reproduit, d’aucune façon, dans les jeux *Silent Service* :

Parmi les victimes du Wahoo [le 26 janvier 1943] il y avait un grand navire de troupes, le Buyo Maru [...] Avec des centaines de marins laissés à l’eau ou bien dans des radeaux, Morton fit émerger le Wahoo et ordonna à son équipage de tourner les canons du pont sur les survivants. Les défenseurs de ce massacre affirment que certains Japonais avaient ouvert le feu sur le

Wahoo après son émergence. Le rapport de patrouille du Wahoo rapporte cependant que les Japonais n'avaient répliqué qu'après que le sous-marin ait commencé à faire feu sur leurs radeaux. (Sturma, 2009, p. 448)

Sturma, dans son article *Atrocities, Conscience, and Unrestricted Warfare: US Submarines during the Second World War*, revient en se référant à cet événement, sur la notion de « guerre sous-marine à outrance ». Pour résumer brièvement l'enjeu, la guerre sous-marine était sensément contrainte selon des traités internationaux que les États-Unis s'étaient engagés à respecter, notamment le traité naval de Washington de 1922 et celui de Londres de 1930 (Sturma, 2009, p. 449), traité prévoyant entre autres que l'attaque ou la destruction de navire marchand devait notamment se faire en assurant la survie de l'équipage et des passagers. Le premier ordre de la guerre fut néanmoins pour les Américains d'exécuter une guerre à outrance aérienne et sous-marine. L'attaque du Buyo Maru par le Wahoo et le massacre de son équipage témoigne des extrémités que cette politique a pu sanctionner.

Pour revenir aux jeux, on peut se pencher sur comment cette politique de guerre à outrance est légitimée en jeu. Dans *Silent Service II*, la première infobulle de la campagne rend compte de cette politique ([Figure 15](#)) mais quelque part elle ne suffit pas à lui donner du sens politiquement parlant, car il n'y a pas de guerre sous-marine « à non outrance » possible, et ce dans les deux jeux de la licence. D'une part, les deux seuls facteurs à prendre en compte lors d'une rencontre avec des navires japonais est leur dangerosité – leur armement et leurs équipements de surveillance – et leur tonnage, dans aucun des deux jeux leur statut légal de navire de guerre ou marchand n'entre en compte dans les choix que le joueur doit faire. D'autre part, dans les deux jeux, lorsqu'un navire japonais coule, le jeu continue tant qu'il reste des navires à couler dans la zone de jeu, et s'arrête si le dernier navire a été coulé ou a quitté la zone de jeu. Les naufragés n'existent pas, il n'y a pas de chaloupe, pas de marins laissés à la dérive, et aucun choix afférent au respect de leurs droits. Le jeu présente des écrans figurant les navires coulés et le tonnage total qui sera utile à votre évaluation.

Quel sens doit-on donner à ces choix de design occultant cette dimension du conflit ? Il est important de noter que cet aspect problématique du conflit est reconnu implicitement par les développeurs de MicroProse. Le premier jeu n'en fait pas état dans son manuel mais le second, en revanche, rend compte de cette dimension problématique vis-à-vis du respect du droit international dans un court passage se situant à la fin d'une partie du manuel donnant des éléments de contexte historique sur la guerre du Pacifique (MicroProse Software, 1990b, p. 96-97). On peut s'en convaincre en analysant le dernier paragraphe :

L'Allemagne fut la seule autre nation de la Seconde Guerre Mondiale à mener une guerre sous-marine à outrance à grande échelle. Bien que les propagandistes alliés aient représenté les commandants de U-Boat comme des fous dangereux mitraillant avec enthousiasme les survivants dans l'eau, il y a de nombreux cas de U-Boat en longue patrouille donnant un équipage isolé le temps de fuir pour leurs radeaux avant de couler le navire. Dans certains cas

des capitaines du U-Boat courtois donnèrent même de la nourriture, une carte et un compas aux équipages pour les aider à rejoindre la terre. Il est virtuellement impossible de trouver un exemple équivalent de courtoisie américaine envers un capitaine marchand Japonais. (MicroProse Software, 1990b, p. 97)

Cette conclusion à quelque chose de paradoxale mise en rapport avec les données historiques et avec le jeu. Elle pêche presque par excès de zèle dans sa condamnation de l'attitude américaine – l'article de Sturma, bien que notant lui aussi le parallèle avec la politique militaire allemande, fait mention d'exemples, certes exceptionnels, d'actes de pitié des sous-marins américains envers des marins japonais, naufragés ou non d'ailleurs. Pour autant elle ne fait que sous entendre la condamnation de la politique américaine – on ne condamne pas directement la politique américaine, on la compare juste à celle de l'Allemagne nazie et on pointe une forme d'hypocrisie, sans expliciter clairement que les États-Unis ont agi d'une façon contraire au droit international. Le manuel énonce ainsi à propos du Traité de Londres 1922 – mélangeant l'année du traité de Washington et le lieu du traité de Londres – que « Les États-Unis ne l'abrogèrent pas formellement » (MicroProse Software, 1990b, p. 96). De facto le jeu n'offre aucune perspective, en jeu, sur cette problématique et ne permet pas d'adopter des attitudes plus en accord avec le droit international. Ce qui serait le plus proche d'une telle attitude serait de ne pas couler les navires marchands, mais cette attitude porte activement préjudice au joueur puisqu'elle lui empêche de marquer des points. *Silent Service* se trouve dans une position où la cohérence de l'expérience de jeu repose sur une légitimation de crimes de guerres et d'infraction systématisée au droit international dans le cadre de justification que j'ai délimité plus tôt et qui rend acceptable pareille action. Il me semble que cet extrait du manuel témoigne d'une forme de conscience de la partialité dans la simulation et constitue une forme de défense contre les implications idéologiques que je décèle comme au cœur de l'expérience de jeu. Avec la « Note sur la guerre » (MicroProse Software, 1990b, p. 123-124) il me semble que le studio essaie par ces discours périphériques de se distancier de certaines implications idéologiques de son œuvre.

Pour ce qui est de la série *Stealth Fighter*, on trouve un processus similaire de systématisation de l'infraction et donc de sa légitimation. Il est important d'abord d'établir qu'à l'exception de l'opération *Desert Storm* présente dans *F-117 A Stealth Fighter* on se situe dans des situations de conflits uniquement potentiels, à l'inverse de la Seconde Guerre Mondiale. La dimension fictionnelle est renforcée par l'existence de plusieurs degrés de conflictualité possibles, de la guerre froide au conflit conventionnel, degrés que le joueur peut choisir. Toutefois je pense qu'on peut argumenter que c'est une même légitimation d'infraction répété à une forme de droit qui se situe au cœur de l'expérience de jeu des *Stealth Fighter*. On peut revenir sur les textes expliquant les enjeux des niveaux de conflictualité de « guerre froide » et de « guerre limitée », donnés dans les manuels de *F-19* et *F-117 A*, pour se convaincre que c'est un élément important de la proposition des jeux de cette licence :

En situation de guerre froide le Département d'État [NdT : l'équivalent du ministère des Affaires Étrangères français aux États-Unis] doit avoir la capacité de nier pour toute mission. Si la mission est réussie et que le climat politique est bon, les États-Unis peuvent en revendiquer la responsabilité. Dans d'autres cas, toutefois, l'Amérique pourrait ne pas souhaiter associer son nom à cette action. [...]

En guerre limitée, le Département d'État peut demander le déni plausible, étant donné que l'aide américaine aux contestataires pourrait devoir rester secrète. Toutefois, étant donné qu'il y a une guerre, et des cibles militaires sont détruites pendant les guerres, vous pouvez attaquer les cibles d'opportunité militaires et être récompensé (plutôt que pénalisé) pour vos efforts. Toutefois, frapper des cibles non combattantes d'importance pour le secteur civil est interdit (à moins qu'il ne s'agisse d'un ordre).
(MicroProse Software, 1988a, p. 99-100)

Ici un terme est au cœur de ces textes, et les distingue de celui que proposent les manuels pour expliquer les enjeux du conflit conventionnel, à savoir le terme de déni – « deniability » en langue originale – il est même mis entre guillemet lorsqu'il est introduit la première fois. Il faut comprendre par « deniability », appliqué ici à la capacité d'une institution politique de nier une responsabilité tant politique que légal, une abréviation du terme « plausible deniability » – qu'on traduirait par déni plausible en français. Le terme a autant un sens politique que légal, aussi on donnera deux définitions, la première – politique – renvoyant à la seconde – légale :

En politique le déni plausible s'applique généralement au fait de garder la direction d'une grande organisation dans l'ignorance d'activités illicites que l'organisation mènerait. Les dirigeants peuvent alors nier de façon plausible si on les interroge un jour sur ces actions illicites. En d'autres termes, ils ne savent réellement rien sur ces actions illégales, et sont donc automatiquement exemptés de tout tort.
(Plausible Deniability - Political Dictionary, 2022)

Le déni plausible réfère aux circonstances où le déni de responsabilité ou de connaissance de la commission d'un méfait ne peut être prouvée comme vrai ou fausse par manque de preuves appuyant ces allégations. Ce terme est régulièrement employé pour les situations où de haut responsables peuvent nier avoir eu connaissance ou être responsables des méfaits commis par des personnes leur étant subordonnées. Dans ces situations, ces responsables peuvent « nier de façon plausible » les allégations même si elles sont peut-être vraies. Cela réfère également à tout acte ne laissant pas ou peu de traces de méfaits ou d'abus.
(Plausible Deniability Law and Legal Definition | USLegal, Inc., s. d.)

Les diverses sources que j'ai pu consulter sur la question citent régulièrement en exemple l'affaire dite Iran-Contra et les audiences afférentes ayant eu lieu entre 1985 et 1987 (Bogen & Lynch, 1989, p. 205; Poznansky, 2020, p. 4; Walton, 1996, p. 47). Bien qu'il ne s'agisse pas du premier usage du terme il s'agit d'un moment où il a été popularisé, et il me semble que le fait qu'il apparaisse dans les manuels des deuxième et troisième jeux de la licence *Stealth Fighter* – sortis en 1988 et 1991 – et pas dans le premier

sorti en 1987, année où les audiences avaient encore lieu, témoigne d'une adaptation au discours social contemporain et de l'inclusion d'un terme popularisé et normalisé progressivement par cette affaire notamment par la presse (Buchwald, 1987). *Stealth Fighter*, s'inscrivant toujours on le voit dans le discours social reaganien de l'époque, présente les actions du joueur comme devant suivre l'impératif de déni plausible pour les autorités états-uniennes. Les jeux de cette série s'inscrivent donc également dans une démarche de légitimation de l'infraction au droit international mais aussi du droit et du contrôle démocratique¹.

La seconde dimension de cette infraction n'est jamais clairement établie, on ne peut que l'inférer comme étant un enjeu possible. Pour ce qui est de la façon dont la légitimation se produit en jeu, elle repose sur deux éléments récurrents durant les phases de jeu : d'une part le briefing détaillé proposé au début de chaque mission, d'autre part la trivialisatation de l'invasion du territoire national étranger. On reviendra sur ce second élément dans la partie dédiée à l'univers de jeu, mais on peut traiter le premier. Le jeu divise ses types de missions entre deux grandes catégories : les missions de frappes aériennes, avec des cibles au sol, et les missions air-air, avec des cibles qui sont d'autres avions. Sans faire un inventaire détaillé de toutes les raisons que le jeu peut avancer pour chaque type de mission et difficulté – certains briefings sont spécifiques à certains théâtres d'opération² – on s'arrêtera sur un exemple de briefing pour une mission de type frappe aérienne dans le golfe persique dans une situation de guerre froide ([Figure 19](#)).

1 Sans revenir en détail sur l'affaire Iran-Contra, il y avait d'une part un enjeu vis-à-vis du droit international – le soutien à la guérilla terroriste des Contras au Nicaragua contre le gouvernement Nicaraguayen élu en 1985 – et un enjeu démocratique – le congrès américain s'était opposé à la continuation du soutien aux Contras, l'affaire témoignait donc du fait que le gouvernement avait cherché à échapper au contrôle démocratique.

2 Les événements liés à la production d'armes nucléaires arrivent, si j'en crois mon expérience de jeu, surtout en Irak.

L'objectif secondaire fait partie des objectifs où les États-Unis sont présentés comme des sauveurs – les enjeux d'une réponse de la part d'une super puissance à un conflit qui ne les concerne pas directement n'est pas soulevé par le briefing et du point de vue du joueur l'utilisation d'une réponse violente en dehors de tout conflit est tout à fait légitime, semblerait il – ces objectifs ne sont pas les plus extrêmes dans leur proposition vis-à-vis de ce qu'on considérerait être une forme de normalité des relations internationales. On s'attardera pour ça sur le premier objectif pour avoir un exemple de ce que le jeu rend légitime. En prenant en compte qu'il n'y a aucun conflit en cours, la violence et l'arbitraire d'une attaque sur une installation civile de production de pétrole, pour « négocier » dans un cadre diplomatique qui voudra se présenter comme respectant les normes diplomatiques internationales et un cadre légal, est on ne peut plus problématique. Il en va de même pour les missions où le jeu propose d'apporter de l'assistance à des « groupes rebelles », la déstabilisation politique est légitimée.

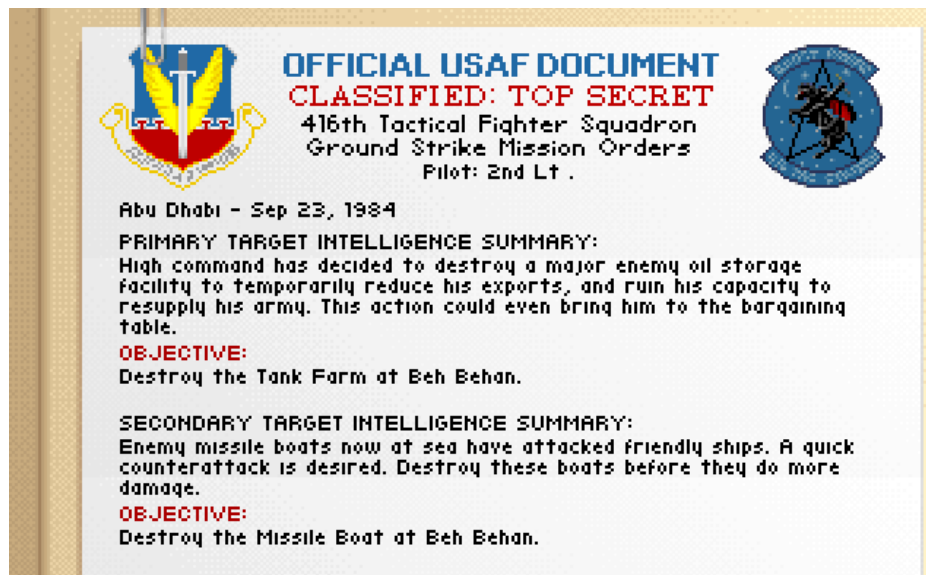


Figure 19: Briefing de la mission des frappes en Iran

Ainsi le cadre de justification des actions du joueur dans les deux licences de jeux permet, *in fine*, de légitimer l'infraction systématique. Loin d'être accidentelles, cette ludoformation de l'infraction à des traités internationaux, infractions rendues possibles par les technologies *stealth*, est intentionnelle et constitue un des idéologèmes du discours des jeux de *stealth* de MicroProse.

C) Gratification de l'action du joueur : médailles et virilité

Enfin un trait commun des jeux *Stealth Fighter* et *Silent Service* c'est dans les formes de gratification que les jeux proposent à l'effort du personnage-joueur pour valoriser son action. J'ai parlé plus haut du fait que les jeux ont des systèmes de *scoring* pour valoriser certains types d'actions. Ici je veux plutôt parler strictement de ce qui résulte de ce *scoring*, puisqu'au-delà d'un tableau des scores, d'autres éléments non numériques et quantifiables mais liés au *scoring* et à la performance du joueur viennent jouer le rôle de gratification et jouent sur deux principaux axes : la montée en grade militaire, et la virilité.

Ces éléments interviennent dans le jeu *Silent Service* en fin de patrouille – au retour au port – et en fin de War Career – à la fin de la Seconde Guerre Mondiale – et dans les jeux *Stealth Fighter* à la fin de chaque mission. On a déjà évoqué les écrans de fin de mission dans les bars de *Project Stealth Fighter* et de *F-19 Stealth Fighter* (Figure 9). J'ai mentionné que le jeu possède une variante de l'écran où, en cas d'échec de la mission par non-complétion des objectifs, le personnage-joueur se rend seul au bar sous les regards moqueurs de ses collègues (Figure 20). En comparant on peut y voir que la composante virile du jeu est un des éléments qui permet d'évaluer et de gratifier un joueur qui réussit : un bon joueur sera gratifié par la validation des autres hommes qui l'entourent. Ces scènes reproduisent, comme pour le film *Top Gun*, des tropes virilistes qui signifient un ancrage dans des valeurs masculines qui recourent avec certaines valeurs traditionnelles américaines, notamment la compétitivité entre hommes (Gagaridis, 2017, p. 3-4).



Figure 20: Écrans d'échec de mission de *F-19 Stealth Fighter*

Ces jeux sont les seuls à montrer des moments de socialisation masculine. Toutefois, plusieurs éléments m'amènent à penser que la composante virile est masculine est quelque chose qui reste une partie du discours des jeux du corpus. Outre ce qu'on peut inférer par simple connaissance historique – les rôles militaires ludiformés ont été longtemps réservés aux hommes dans l'armée américaine – les visuels des menus de *Silent Service II* montre les hommes dans les sous-marins, les jeux *Silent Service* mettent en avant dans leurs manuels le fait que le joueur va être amené à jouer un rôle analogue à celui de tout un panel d'hommes comme Mush Morton, dont on peut reproduire – dans les scénarios – ou égaler – dans les *War Patrols* – les « exploits » (MicroProse Software, 1990b, p. 3). Dans *F-117 A Stealth Fighter*, les scènes de bars ont disparu, mais on garde les phrases de plaisanterie virilistes sur les faits d'armes du joueur. Ainsi même si l'entre soi masculin n'est pas montré, la masculinité reste omniprésente et un élément structurant du discours des jeux, mais qui s'appuie pour *Silent Service* sur la dimension historique du conflit dépeint – le jeu donne des exemples à suivre sont des hommes héroïques servant d'exemples – alors que *Stealth Fighter* reste sur des éléments de discours qu'il emprunte d'abord au cinéma.



Figure 21: Image de fond des menus de *Silent Service II*



Figure 22: Image de fin de mission de *F-117 A Stealth Fighter*

Le point commun le plus évident entre les deux séries de jeu, et qui est lié également à la virilité, c'est que les succès sont sanctionnés par des grades militaires, des médailles. Le lien avec la virilité peut se faire visuellement par exemple, comme dans *F-117 A Stealth Fighter* où le personnage est représenté à côté de sa médaille, ou dans *F-19* où son torse – celui d'un homme – est représenté avec les médailles remportées. Mais au-delà de cette association dans ces deux jeux, le soin apporté à la reproduction des médailles, des grades associés, et le souci du détail quant au fait d'avoir ludiformé leur acquisition selon la complétion de certains objectifs sur le long terme soulignent que la source de gratification la plus grande dans le jeu est l'accomplissement au sein de l'armée. Sans le cas de *Silent Service II* à l'échelle d'une War Career ou bien dans le cas des jeux *Stealth Fighter* tout au long de la carrière du joueur.

Ainsi la source de justification, l'institution militaire, l'armée, est source aussi des deux types de gratifications au joueur. D'une part la gratification se fait par la reproduction en jeu de formes de relations sociales viriles ancrées dans le fait militaire, et un lien est établi entre réussite en mission et réussite dans ces relations sociales. D'autres part, la gratification est ancrée dans l'institution militaire, par des médailles et grades qui viennent marquer les réussites du joueur et l'encourager dans ses efforts pour remplir et accomplir les objectifs de ses missions et dans sa performance.



Figure 23: Écran de récompense de *Stealth Fighter F-117 A*

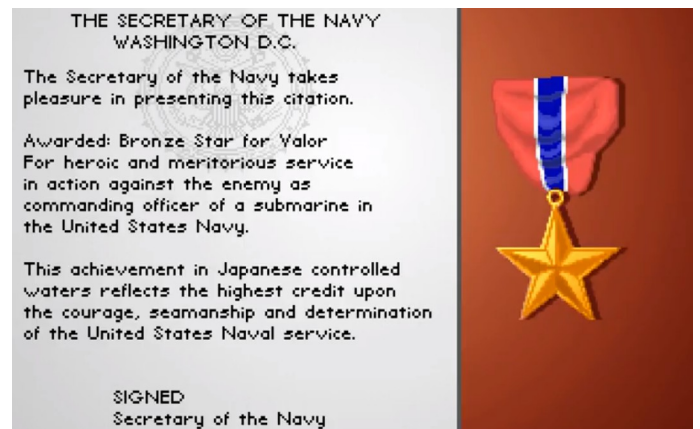


Figure 24: Écran de récompense du jeu *Silent Service II*

Conclusion

Le premier temps de cette analyse du discours social des jeux des séries *Silent Service* et *Stealth Fighter* s'est attardé sur le personnage-joueur et les activités de gameplay que les jeux proposent, et sur des unités de sens idéologiques constitutives de ce discours, ses idéologèmes.

Dans un premier temps, et allant du général au plus spécifique, j'ai étudié comme élément déterminant du discours social de ces jeux l'autonomie des unités *stealth*. Analysée comme étant principalement une ludoformation de discours militaires sur les unités furtives et leur déploiement. J'ai pu analyser qu'un premier aspect de cet idéologème était la transposition du concept d'unité militaire, où le soldat et le dispositif technique qu'il contrôle sont une seule et même unité. Un second aspect est l'autonomie telle qu'elle est comprise dans le discours militaire, comme capacité à faire plus ou moins librement usage de la violence, une autonomie particulièrement forte pour les unités furtives. Cette démonstration avait donné l'occasion de montrer que la prétention au réalisme des jeux du corpus donnait un angle d'analyse possible des contradictions internes qui témoignent, dans ce qui est ludiformé ou non, de tensions et partis pris idéologiques, mobilisables pour mon analyse.

Dans un second temps j'ai étudié comment un autre idéologème constitutif du discours des jeux du corps était l'avantage technologique états-unien. Cet idéologème reposait sur un ancrage culturel américain fort, constitué par des références historiques ou médiatiques, permettant d'identifier les unités *stealth* et leurs technologies comme états-uniennes. Cette technologie militaire est définie, d'une façon empruntée aux discours reaganiens de l'époque de parution des jeux, comme un moyen par lequel un conflit asymétrique peut être résolu. J'ai étudié spécifiquement, dans une courte étude de cas, la caméra embarquée sur les missiles Maverick du jeu *F-117 A Stealth Fighter*, comme un exemple typique de cet idéologème de l'avantage technologique états-unien.

Enfin, j'ai étudié un idéologème du *stealth*, celui de la juste infraction. J'ai pu étudier que le jeu opérait en justifiant le déploiement du *stealth*, en faisant reposer cette justification sur la légitimité de l'institution militaire comme donneuse d'ordre d'une part, mais également en inscrivant plus largement le

déploiement du *stealth* comme étant celui d'une puissance militaire nationale juste, celle des États-Unis. Cette justification permet la légitimation, dans le jeu, d'infractions qui sont présentées plus ou moins implicitement comme des infractions. Enfin dans un troisième temps, j'ai montré comment les infractions étaient ensuite gratifiées dans le champ des valeurs viriles et militaires.

Partie 2

Univers de Jeu

Dans ce second temps, mon étude se consacrera à la question de l'univers de jeu. On entendra ici tout ce qui constitue « l'environnement où le *game* prend place y compris les « habitants » de cet environnement, les personnages non joueurs, objets, et les éléments naturels et culturels » (Pérez Latorre, 2015, p. 422) ainsi que les règles qui en régissent le fonctionnement et ordonnent les interactions que le joueur peut avoir avec.

Pour étudier les spécificités du discours social du *stealth*, je procéderai, comme pour le personnage joueur et les activités de gameplay, du plus général au plus spécifique. Tout d'abord en étudiant l'idéologème du système de surveillance et ses liens avec l'ancrage historique et géographique de jeux. Dans un second temps en analysant l'idéologème du dispositif défensif comme étant le support de l'infraction. Enfin j'étudierai l'idéologème de l'espace à infiltrer comme espace à conquérir, ses liens avec une idéologie impérialiste, mais les limites historiques à la pertinence de ce discours.

I. Ancrage historique et géographique du *Stealth* – Le système de surveillance

Cette première partie va s'attarder à voir comment, en offrant des référentiels historiques et géographiques précis et situés, l'idéologème de la surveillance a été pensé comme une ludoformation du territoire national.

A) Ancrage historique : développement des technologies militaires de surveillance

Pour partir de ce qui sera le plus évident et général, un premier constat qui doit être fait est que les jeux de mon corpus représentent tous des conflits qui couvrent un peu plus de la deuxième moitié du XX^e siècle. Ce choix a une conséquence puisque, si la furtivité a toujours été une modalité des conflits militaires, la Seconde Guerre Mondiale voit le développement militaire d'une technologie particulière qui se retrouve dans tous les jeux :

Le radar s'avéra crucial à l'effort de guerre Allié, de la détection des sous-marins et des navires, à la navigation maritime ou aérienne, et les fusées de proximité pour les munitions antiaériennes et d'artillerie. Il aida la Royal Air Force à emporter la bataille d'Angleterre, permit les bombardements stratégiques de l'Allemagne et du Japon, et supporta l'effort la guerre navale dans le Pacifique et les campagnes anti-sous-marines dans les deux théâtres. Partant de là un sentiment commun parmi les scientifiques et les historiens est que, si la bombe atomique a mis fin à la Seconde Guerre Mondiale, le radar l'a gagnée. (Westwick, 2020, p. 3)

Cette citation, tirée de la première partie du livre de Martin Westwick sur les avions furtifs, permet de mettre en avant que l'usage militaire des radars est demeuré, entre la Seconde Guerre Mondiale qui vit son introduction et la Guerre Froide, une constante prise en compte dans le développement et le déploiement des technologies *stealth* – bien qu'on pourrait remettre en question l'unique examen du cas des Alliés puisque, par exemple, les Japonais développèrent également des dispositifs radars contre les

navires et sous-marins américains. Cette technologie constitue le pendant historique des technologies *stealth* que j'ai étudiées, aussi peut-on dire que l'inclusion des radars est une conséquence des choix de référentiels historiques qui sont faits. Il en va de même pour le sonar qui, bien que son développement ait commencé plus tôt historiquement que le radar, connaît un développement accéléré à compter de la Seconde Guerre Mondiale (Sethi, 2013, p. 56). On regroupera ces deux technologies dans un même ensemble qu'on appellera technologies de surveillance.

Dans les jeux des deux corpus, ces technologies constituent un aspect capital dans la façon qu'a le joueur de appréhender l'univers de jeu, puisque la présence ou l'absence de radars ennemis et leurs spécificités de fonctionnement conditionnent sa capacité à pouvoir user des avantages que lui offre la furtivité et à pouvoir atteindre les configurations spatiales et ludiques – positionnement du personnage-joueur, des unités ennemies – les plus favorables à l'exécution des actions permettant d'atteindre ses objectifs. Toutefois on notera que ces technologies ne sont pas exclusives à l'adversaire puisque les sous-marins de *Silent Service* et les avions furtifs de *Stealth Fighter* possèdent également ces technologies. La spécificité des appareils de détection ennemi est qu'ils fonctionnent en système et permettent aux ennemis de fonctionner et de réagir ensemble à la présence du personnage joueur, là où chez le joueur ces appareils ne conditionnent que son action individuelle : lorsqu'un navire détecte le sous-marin du joueur, tous les autres navires sont aussitôt alertés, et dans *Stealth Fighter*, le fait d'être détecté par un radar entraîne la mise en alerte des batteries de missiles sol-air et le déplacement vers le joueur des forces aéroportées les plus proches. Les technologies de surveillance sont structurantes du système de surveillance des unités ennemies.

Également, ces moyens de percevoir le joueur ne sont pas uniques, mais ils sont les plus menaçants et dangereux pour lui : tous les navires de *Silent Service* peuvent identifier le sous-marin si celui-ci est proche de la surface à partir d'une certaine distance – variable selon s'il fait jour ou nuit, et commencer les hostilités, dans les deux licences de jeux, renseigne immédiatement l'ennemi sur la localisation du personnage joueur – en tout cas sur celle depuis laquelle il a attaqué. En revanche les navires dotés de sonar peuvent non seulement identifier le sous-marin à une profondeur ou celui-ci ne peut user son périscope – et ne peut donc viser efficacement – mais ils sont en plus généralement dotés de charges de profondeur et tout à fait capable de le traquer et de l'éliminer. De même, les radars de *Stealth Fighter*, en plus de pouvoir alerter les forces aériennes de la présence du joueur, sont utilisés par les missiles sol-air pour cibler et pourchasser l'avion furtif, et si une attaque du joueur entraîne forcément l'alerte chez les forces ennemies, tant que celui-ci échappe aux radars ces missiles restent inopérants. Ainsi, même si les technologies de surveillance ne sont pas le seul élément permettant au système de surveillance d'être opérant, elles sont un élément central de celui-ci et leur neutralisation par le joueur, si elle s'avère généralement plus complexe que le simple évitement, peut constituer une façon pour celui-ci de faciliter

son contrôle de l'espace de jeu. Si le joueur de *Stealth Fighter* détruit un radar permettant aux missiles sol-air d'être guidés, ceux-ci sont rendus définitivement inopérants, et si celui de *Silent Service* détruit d'abord le ou les navires de guerre dotés de sonars, les navires restants seront d'autant plus faciles pour lui à éliminer qu'il sera plus aisé pour lui de se déplacer librement en submersion, à l'abri de toute réplique.

Au-delà de l'inclusion purement technique et mécanique de ces technologies, l'emphase sur ces dispositifs de surveillance comme source de challenge joue dans la valorisation de l'avantage technologique américain, en caractérisant le conflit comme une confrontation de technologies dont la technologie états-unienne sort vainqueur et dominante grâce à sa spécificité furtive. Toutefois, en se tournant vers les *surveillance studies* on peut approfondir l'analyse socio-discursive de l'inclusion de ces technologies. Le chapitre *Military Surveillance* du *Routledge handbook of surveillance studies* établit en effet une continuité entre les développements de technologies militaires de surveillance de la Seconde Guerre Mondiale et un changement de doctrine militaire états-unienne émergeant à la fin la Guerre Froide – donc en parallèle des parutions des derniers jeux du corpus – nommée Révolution des Affaires Militaires (RMA)¹ :

Sujet de débat considérable parmi les théoriciens militaires et commandants américains, la RMA considère comment les nouvelles technologies de surveillance, de communication, et de « *stealth* » ou de ciblage de « précision » reposant sur des armes « intelligentes » peuvent être utilisées pour supporter la domination globale états-unienne, fondée sur un conflit « réseau-centré ». [...] Les technologies de surveillance ont depuis longtemps été mobilisées pendant les conflits. Comme détaillé précédemment dans ce chapitre, la reconnaissance aérienne, le radar, l'ordinateur et le rail ont tous des origines militaires antérieures à la Guerre Froide. Néanmoins, la seconde moitié du XXe siècle voit les vigoureuses avancées de technologies de visualisations.(Wilson, 2012, p. 272-273)

En choisissant d'ancrer ses jeux dans la seconde moitié du XXe siècle, les jeux de MicroProse – en particulier les *Stealth Fighter*, mais les jeux *Silent Service* également – s'ancrent également dans ce changement progressif de paradigme qui trouvera son affirmation dans la première guerre du Golfe de 1991 (Chapman, 2003, p. 3) à la sortie de la Guerre Froide. Le fait d'avoir organisé le challenge autour des technologies de surveillance de l'ennemi, de la capacité technologique des États-Unis à contrer ces technologies et à dominer par les siennes, peut être analysé comme une façon de s'ancrer dans des manières de penser les conflits qui s'affirment progressivement dans la seconde moitié du XXe siècle et qui font des technologies d'information et de surveillance le nouveau nerf de la guerre.

1 À noter que le concept de « révolution dans les affaires militaires » est un concept plus général : il y a eu plusieurs révolutions dans les affaires militaires. Dans ce sens-là le terme sert à définir un changement majeur dans la façon de mener des conflits, voir dans leurs natures, et un changement de paradigme qui découle généralement d'un double phénomène : l'application de nouvelles technologies aux opérations militaires d'une part, des changements dans la doctrine militaire, dans la façon de concevoir les opérations et/ou les organisations. Utilisé ici par Wilson, et par d'autres chercheurs, il désigne la dernière en date trouvant son origine dans la Guerre Froide, impulsée par les États-Unis et reposant sur le développement des NTIC au service des armées (Chapman, 2003, p. 2). C'est dans ce sens que je l'entends dans la suite du présent travail.

B) Ancrage géographique : de la guerre du Pacifique à *Desert Storm*, un demi-siècle de conflits états-uniens

Un second constat qu'il convient de faire est que, en offrant des représentations de réels conflits de la seconde moitié du XXe siècle, les jeux de mon corpus proposent en guise d'espace où l'action du jeu prend place, des représentations de territoires réels et identifiés.

Ces territoires sont définis, en jeu et par les manuels, comme des territoires de tensions géopolitiques internationales, voir de conflits armés, opposant les États-Unis et d'autres états. J'ai déjà pu étudier dans une précédente partie sur l'ancrage culturel états-uniens, notamment pour ce qui est de la représentation du conflit historique que constitue la Seconde Guerre Mondiale dans les jeux *Silent Service*. Toutefois ici on se propose de revenir de façon plus détaillée sur ce qui est représenté. Dans tous les jeux, l'espace ou l'activité de jeu prend place est toujours présenté comme étant un espace identifié à un territoire national, celui d'une nation ennemie des États-Unis, où s'exerce une forme de souveraineté étatique : dans le cas des jeux *Silent Service* ce qui détermine le choix d'avoir représenté le Pacifique ouest c'est qu'il s'agit de la plus grande expansion de la souveraineté de l'Empire du Japon et de sa capacité à projeter sa puissance militaire, en particulier contre les États-Unis – le point le plus à l'extrême ouest de tout l'espace de jeu explorable est ainsi Pearl Harbor, suivi de Midway ([Annexe 3](#)) là où s'arrête les prétentions de la souveraineté japonaise.

Dans le cas des jeux *Stealth Fighter*, le fait d'avoir proposé des niveaux de jeux distincts représentant chacun un pays ennemi des États-Unis entouré de nations neutres ou alliées rend cette confusion entre espace de jeu et État-nations encore plus manifeste. Le fait que certains territoires dans la réalité hétérogènes soient devenus en jeu des ensembles homogènes – par exemple le territoire de « l'Europe Centrale » regroupe dans un territoire homogène la Pologne et l'Allemagne de l'Est – ou bien la représentation de situations géopolitiques inexistantes sur un pied d'égalité avec des situations plus réalistes – rien mécaniquement ne distingue le niveau de la Lybie de celui du Viet-Nam dans *F-117 A Stealth Fighter* – sont deux éléments qui m'amènent à réaffirmer qu'il se trouve ici une tension entre la pétition de réalisme des jeux de MicroProse et les libertés prises par ceux-ci avec la réalité.

Si on devait chercher un trait commun entre l'aire maximale de la souveraineté japonaise durant la Seconde Guerre Mondiale, et les territoires mi-fictifs mi-authentiques de la Guerre Froide, on devrait considérer que les jeux des deux corpus proposent un espace dont le trait commun est d'être défini par la géopolitique militaire des États-Unis de la seconde moitié du siècle. C'est notamment une sélection de cartes présentes dans *F-117 A Stealth Fighter* qui m'amène à l'affirmer. En effet les cartes du jeu *F-19* proposent quatre cartes les mêmes que celle de *Project Stealth Fighter* : la Libye, le Golfe Persique, le Cap Nord, et l'Europe Centrale, qui s'ancrent dans une forme de contemporanéité avec la Guerre Froide des années 1980 – la Libye a été bombardée par les États-Unis en 1986, le Golfe Persique propose un

territoire qui était le théâtre de la guerre entre l'Irak et l'Iran où les États-Unis étaient impliqués, et si le Cap Nord et l'Europe Central n'ont pas vu de conflits entre les nations des deux blocs elles sont un lieu de tensions géopolitiques et la crainte d'un conflit nourri aussi les fictions politiques, par exemple *Red Storm Rising* de Tom Clancy ou l'URSS envahit l'Allemagne de l'Ouest et où toute l'Europe Centrale devient une zone de conflit. Ces cartes se retrouvent accompagnées de cinq cartes supplémentaires avec *F-117 A Stealth Fighter* : Moyen-Orient 1989, *Desert Storm* 1991, Vietnam 1994, Cuba 1995, Corée 1996. Si les deux premiers témoignent d'un renouvellement de la contemporanéité dont j'ai parlé plus tôt, les derniers témoignent, eux, de cette volonté d'inscrire dans le jeu des situations de conflits géopolitiques où les États-Unis ont joué un rôle actif, mais qu'on réactive ici dans une fiction géopolitique où on fantasme sur le possible réveil des communistes les plus fanatiques dans trois pays où les États-Unis sont intervenus pendant la Guerre Froide, donnant l'occasion au joueur occidental de refaire le match et de triompher, cette fois, grâce aux technologies *stealth*. Dans cette perspective, c'est le personnage-joueur, et sa technologie, qui assure le lien et la continuité entre ces différents espaces de jeux. Le fait que ces différents terrains soient mis sur un pied d'égalité met en avant que bien au-delà d'une représentation réaliste d'États-nations où se projette la force militaire des États-Unis, ce qui se joue ici est une façon de fantasmer, dans l'espace de jeu, cinquante ans de conflits interétatiques impliquant les États-Unis.

Ainsi, il y a plus qu'une simple reproduction réaliste d'espaces dont le choix, selon le manuel de *F-19*, « n'a pas l'intention de porter un point de vue politique, ou de promouvoir de l'antipathie envers une nationalité ou une race. [Où] les circonstances politiques du moment dicte qui est hostile à qui. » (MicroProse Software, 1988a, p. 178) on peut argumenter qu'au contraire les choix de territoire ludiformés dans le corpus sont ancrés dans une perspective idéologique et politique particulière, qui propose une vision donnée de cinquante ans de géopolitique militaire états-unienne, une vision chargée de fantasmes qui établit de facto une forme de continuité entre les différents conflits inter-étatiques auxquels les États-Unis ont pris part.

C) Le système de surveillance et le territoire national – Ludofformation de la souveraineté

Pour penser l'intersection du système de surveillance et du territoire national ludiformé, un terme qui me semble pertinent est celui de souveraineté. Déjà évoqué plus haut, je me propose ici de m'appesantir sur ce concept, tout d'abord en le définissant.

La souveraineté est un terme débattu, mais je propose pour les besoins du présent travail de m'intéresser à l'approche de Kevin Stenson qui a le mérite d'avoir écrit sur les interactions entre les notions de souveraineté et de surveillance :

Nous nous concentrons sur la souveraineté, la lutte pour monopoliser l'usage de la force coercitive dans le contrôle de populations et de territoires géographiques par les institutions

étatiques et légales. Ceci inclut les appareils de maintien de l'ordre, de sécurité, de justice pénale et de la défense militaire contre les menaces internes et externes. (Stenson, 2008, p. 283)

Cette définition de la souveraineté, que l'auteur développe plus avant dans son article et qui n'est pas nécessairement, selon lui, le propre de l'État, est liée dans sa réflexion à l'existence d'un système de surveillance.

Celui-ci permet à l'autorité souveraine d'assurer le maintien de son contrôle sur son territoire et sa population et *in fine* de pouvoir répondre aux velléités de gouvernements¹ concurrents, qu'il s'agisse de gouvernements internes – organisations criminelles, indépendantistes, mouvements sociaux – ou de gouvernements externes, ce dernier étant le cas qui m'intéresse pour les jeux de mon corpus.

Il ne me semble pas que la notion de souveraineté ne soit intéressante que pour analyser le jeu d'infiltration et l'idéologie de la structuration de son espace, mais il me semble que le genre entretient un rapport particulier à celle-ci, qui apparaît si on prend deux genres différents : le jeu de stratégie et le jeu d'action de type FPS. Le jeu de stratégie propose par exemple une mécanique de surveillance de l'espace par une autorité souveraine – le joueur – avec le brouillard de guerre : le joueur a une visibilité sur un certain territoire qu'il contrôle généralement en y érigeant des bâtiments, dont certains sont même consacrés uniquement à la surveillance et au contrôle, comme des tours de gardes. L'IA de l'adversaire, ou l'adversaire humain, ont des capacités de perception conditionnées de la même façon que celles du joueur², et *in fine* les moyens de surveillance sont contestés, de part et d'autres, selon des moyens qui sont similaires, via l'envoi de forces armées pour détruire les bâtiments ennemis et y établir les siens en lieu et place. Dans les FPS, le personnage-joueur incarne un personnage qui doit traverser un espace peuplé de personnage non joueurs hostiles réagissant à la présence du joueur : s'il s'agit de pénétrer seul un espace et d'y contester la souveraineté de la « faction » des personnages non joueurs présents, le rapport de force est symétrique sinon numériquement du moins dans les moyens de perception, de défense et d'offensive. Les ennemis voient le personnage-joueur selon des moyens analogues à ceux du joueur, et la résolution du conflit se fera violence physique contre violence physique, l'accent n'est pas mis sur les moyens de perception des ennemis. Ici l'asymétrie que j'ai décrite dans le premier temps de ce mémoire fait que, confronté à l'espace de jeu, un accent particulier est mis sur le système de perception, et ce qu'il sous-tend ici, à savoir la souveraineté et les moyens de sa surveillance. Cette façon de mettre l'accent sur le système de surveillance comme élément constitutif d'une souveraineté est, il me semble, un idéologème qui sera conservé par le genre du jeu d'infiltration, un idéologème qui est ici investi d'une façon particulière puisqu'il fait de la souveraineté un fait national assuré par le militaire.

1 Comprendre par là tout collectif humain cherchant à se gouverner lui-même.

2 Même si un adversaire Intelligence Artificielle peut être codé pour avoir une connaissance absolue du terrain, et des forces du joueur afin de lui offrir un challenge plus ou moins facile, il est codé pour agir comme un simulacre de joueur humain dont la perception de l'espace de jeu serait limité au territoire sur lequel il a étendu sa souveraineté.

En étudiant successivement l’ancrage historique et géographique des espaces de jeu de *Silent Service* et *Stealth Fighter*, via la ludoformation des systèmes de surveillance technologiques et militaires caractéristique de la deuxième moitié du XXe siècle, et de la ludoformation des conflits géopolitiques états-uniens et des espaces et territoires où ils ont eu lieu, on a pu déterminer que les espaces des jeux de mon corpus proposaient un espace structuré autour d’un idéologème, celui de la souveraineté, qui était envisagée comme étant le fait d’États souverains garantis et réalisée par des systèmes de technologies de surveillance militaires.

II. Spatialisation de l’infraction – Le système défensif

J’ai expliqué dans la première partie de ce mémoire qu’au cœur de la politique du *stealth* se trouvait légitimation de l’infraction. C’est spatialement que cette infraction se réalise en s’exerçant contre le système de surveillance militaire mis en place par l’État nation dans les jeux du corpus. Dans cette partie j’étudierai comment cette spatialisation de l’infraction est réalisée en conditionnant le rapport du joueur à l’espace et en structurant un système défensif. J’étudierai dans un premier temps le rôle des cartes dans les jeux. Dans un second temps j’étudierai la façon dont sont peuplés les espaces du jeu. Enfin dans un dernier temps je décrirai comment le rapport à la surveillance et à la connaissance de l’univers des jeux du corpus témoignent d’un effort états-unien pour acquérir une hégémonie informationnelle sur le plan militaire.

A) La guerre à la carte

Dans un premier temps je souhaite étudier de façon spécifique en quoi les cartes présentes dans les deux licences portent un certain discours sur l’espace.

Pour définir rapidement ce qu’on entend par carte du point de vue vidéoludique, et pour préciser son rôle dans une perspective d’analyse des discours, on peut se tourner on peut définir se référer au travail de Alison Gazzard :

La carte est habituellement perçue comme un objet distinct de l’espace réel qu’elle représente ; elle nous aide à naviguer en direction du lieu indiqué. Mais la carte peut aussi être la représentation d’un lieu fictionnel, le résultat des débats sociaux ou culturels d’une époque donnée, ou encore de simples gribouillages sur un morceau de papier indiquant grossièrement les zones clés en relation avec un itinéraire inconnu. (Gazzard, 2013, p. 75, cité par Grandjean, 2020)

Cette définition est reprise ensuite par Grandjean pour souligner que la carte est un dispositif de médiation traversé par une tension entre les informations communiquées par la carte et « l’appropriation libre et individuelle de l’espace de jeu » (Grandjean, 2020, p. 167). Grandjean détermine également trois facteurs importants de médiation de l’information : la temporalité d’acquisition de la carte, la polarisation par divers marqueurs, et sa modalisation, complète ou non et fidèle ou non (Grandjean, 2020, p. 167).

Les deux licences doivent être étudiées séparément pour ce qui est de leurs dispositifs cartographiques spécifiques, même si elles ont des points communs indéniables. Si on s'attarde tout d'abord sur *Silent Service* les jeux possèdent, dans leurs manuels ou accompagnant celui-ci avec le jeu, une carte matérielle complète de l'espace de jeu (cf. [Annexe 3](#) [Annexe 4](#)). Dans les jeux *Stealth Fighter* on est face à une approche hybride articulant davantage le jeu et le manuel : les cartes des différents niveaux ne sont disponibles que dans le manuel de l'opus *F-117 A Stealth Fighter*, mais tous les manuels contiennent des détails sur les aires géographiques et la nature des infrastructures militaires et civiles qui occupent les espaces, ces détails permettant d'enrichir la lecture de la carte complète des niveaux donnés à chaque briefing. Ce qui ressort c'est que la temporalité d'acquisition de la carte est commune aux deux licences : on donne une carte de l'espace au joueur avant la phase principale de jeu. Dans les deux licences la carte est fidèle et complète : en dehors de l'emplacement exact des unités ennemis – qui se déplacent dans l'espace de jeu – les cartes donnent tous les renseignements sur la situation des infrastructures ennemies et les zones où il est plus probable de croiser des ennemis. Enfin la carte dispose de marqueurs nombreux et non équivoques : si les cartes disposant de marqueurs dans *Silent Service* sont principalement les cartes physiques – les cartes en jeu ne figurent que les ports et les zones de patrouilles – les cartes de *Stealth Fighter* elles permettent de figurer les radars, la surface couverte par ceux-ci, les types de radars, les localisations des bases militaires et les forces sur places. Et bien sûr, les objectifs de missions. Ces cartes permettent au joueur d'élaborer une stratégie globale. Le joueur de *Silent Service* peut, en utilisant les informations du manuel et des cartes, choisir les meilleures zones de patrouilles à tel instant de la campagne et, n'étant pas toutes similaires, il peut ajuster : si les zones de patrouilles du nord de l'Australie deviennent plus intéressantes à patrouiller, il faut savoir qu'elles sont moins profondes et ajuster en conséquence sa façon de naviguer. Similairement dans *Stealth Fighter*, et en particulier si le joueur veut faire du « bonus » et frapper des cibles optionnelles si les règles d'engagement l'autorisent pour faire plus de points, il peut être intéressant de prévoir des munitions supplémentaires de certains types pour frapper, par exemple, des installations au sol ou des avions

Les jeux proposent, une fois en jeu, d'autres types de cartographie et de représentation de l'espace de jeu qui s'actualisent en fonction du véhicule du personnage-joueur et de son état : ainsi la vue « carte » de *Silent Service* permet de représenter en situation de jeu l'emplacement du personnage-joueur et des navires qui sont proches et les torpilles tirées par le joueur, si le radar fonctionne. De la même façon les cartes en jeu de *Stealth Fighter* peuvent permettre de voir les signatures radars proches, qu'il s'agisse de radars ennemis ou bien des véhicules qui partagent avec le personnage-joueur l'espace aérien. Ces cartes actualisées permettent au joueur de réajuster sa stratégie globale au fur et à mesure que sa partie et que la situation de l'univers de jeu évolue et réagit à ses inputs. Ainsi, qu'il s'agisse de cartes permettant de planifier la phase de jeu proprement dite, ou bien de cartes se réactualisant en jeu, les cartes permettent

au joueur de disposer d'une certaine omniscience qui tranche de façon évidente avec l'absence d'information sur le personnage-joueur dont disposent les unités ennemies en jeu.

Ces constats sur la façon dont les cartes sont mises en jeu peuvent être mises en rapport avec une citation du sociologue de la surveillance K. Haggerty sur les développements des technologies de visualisations militaires US, et entre autres de la cartographie :

Nous pouvons apprécier ces pratiques de visualisations en regardant sous le champ de bataille, ou les cavernes, tunnels, bunkers, câbles et pipelines ont été cartographiées à des fins militaires. En nous hissant à la surface on rencontre une frénésie cartographique militaire, consistant en une multitude de cartes interactives calibrées avec minuties et dont les informations sont interconnectées. Des systèmes de positionnement géographiques permettent une appréciation précise de la situation et contribuent à augmenter la digitalisation du champ de bataille où les soldats et l'équipement sont monitorés via des capteurs assortis. Les véhicules de combats sont équipés d'équipement à vision nocturne et de senseurs thermiques pouvant voir derrière les murs. Les caméras sont montées sur des systèmes d'armes, permettant de monitorer le combat en temps réel et de guider les munitions à distance. (Ericson & Haggerty, 2006, p. 255)

Ces évolutions technologiques dans la façon d'aborder les conflits trouvent leurs origines dans la Révolution des Affaires Militaires dont j'ai parlé plutôt. Cette analyse de Haggerty de la « frénésie cartographique militaire » comme un développement récent dans la doctrine militaire permet de mettre en évidence en quoi les cartes des jeux ludiforment ces évolutions dans la doctrine et comment elles appuient un discours militariste. Les cartes qui sont données sont des cartes qui réalisent le projet d'une « totale transparence dans l'espace du combat aérien, terrestre, militaire, et spatial » (Ericson & Haggerty, 2006, p. 254) qui à l'époque n'était d'ailleurs pas encore pleinement réalisable technologiquement *in situ*. C'est une certaine forme de rapport à l'espace, un espace qui serait parfaitement maîtrisé du point de vue de sa connaissance et dont il ne resterait plus qu'à se rendre maître à l'insu de l'ennemi, qui est proposé par les cartes des deux licences.

B) Des espaces tout entier dédiés au(x) militaire

Dans un second temps je propose d'examiner comment l'occupation des territoires a été ludiformée dans les jeux du corpus. En effet, j'ai précisé plus haut qu'ils proposaient une ludoformation de territoires géographiques réels. J'ai pu préciser en quoi les cartes de ces espaces étaient fidèles et complètes mais cela pose la question des espaces donnés à explorer au joueur.

Tout d'abord ce qui frappe c'est les efforts de réalisme pour coller à la géographie physique et climatique des espaces géographiques qu'ils prétendent retranscrire en jeu. C'est particulièrement manifeste dans les jeux de la licence *Stealth Fighter* à compter de l'épisode *F-19*, le premier à sortir sur ordinateur 16bit et à proposer des paysages constitués de polygones de couleurs diversifiés, permettant de restituer si les paysages sont enneigés, rocheux, désertiques, tempérés. Les jeux de cette série proposent

également une reproduction des montagnes et reliefs des différents territoires visités, et les reliefs entrant en jeu dans la détectabilité de l'appareil du joueur, la reproduction de la géographie physique dépasse le simple intérêt esthétique pour se doubler d'un intérêt dans les mécaniques de navigation. On pourra faire des constats similaires pour les jeux *Silent Service*. Au-delà de la bipartition entre espace maritime navigable et espace terrestre inaccessible, et d'une reproduction fidèle des îles et côtes du Pacifique Ouest, il y a des efforts dans la reproduction – sommaire mais existantes – des reliefs sous-marins permettant de distinguer une mer d'une autre et influençant également les manœuvres du joueur. Ainsi on peut noter dans la reproduction des espaces une fidélité en termes de géographie physique.

Toutefois, c'est en termes d'occupation humaine de ces espaces qu'on peut observer la tension entre prétention au réalisme et parti pris dans les choix de ce qui a été ou pas représenté. En effet ce qui frappe c'est que si la souveraineté était matérialisée par la présence des radars et la superficie de leurs aires de détection, les pays visités se résument à ces fonctions militaires. Par exemple dans les jeux *Stealth Fighter* on peut reconnaître une ville physiquement à la tache grise qu'elle figure sur le sol mais une ville n'a aucune fonction en jeu, ou plus exactement la ville se limite à être une concentration d'activités militaires. Par exemple les différents niveaux de jeu en rendent compte dans les descriptions détaillées des « villes et cibles » de chaque niveau.

Libyan Cities and Targets

Tripoli: The capital city of Libya has a large military-civilian airbase at Idris, and is well protected by SAM batteries. Until recently these were long-range SA-5 "Gammons," but there are indications that Soviet military advisors have replaced them with SA-12 Gladiators. Tripoli is also the site of a major army HQ, various military depots, oil storage areas, and terrorist training camps. Missile boats often cruise off the coast.

Sabha: This southern town is the main military base supporting Libya's southerly border expansion. The most important military installations here are the large airbase and the SAM battery protecting it.

Misratah and Sirt: These two coastal towns harbor low-level military HQs and oil storage tanks for refueling ships. Sirt is a secondary naval base, supporting missile boats that cruise the western side of the "Line of Death."

Ras Lanuf and Port Brega: Ras Lanuf is Libya's largest and newest oil facility. Port Brega is an older facility, still in operation despite the completion of Ras Lanuf. A number of SAM batteries support the Port Brega airfield, west of the town.

Benghazi: This is the site of Libya's second largest military base and the Benina airfield. It boasts a military HQ and small oil storage facilities. Terrorists train in the western hills.

Al Badya: This sleepy coastal town in the mountainous Jabal al Akbar has major military significance. It overlooks the narrow Ionian Sea between Libya and Greece, making it an ideal site for anti-ship missiles. There is a small airstrip and SAM site as well.

Oil Fields: The great oil fields of Libya are in the southeast, where thousands of wells pump crude to Ras Lanuf and Port Brega. Most of the great fields have a few storage tanks on site, to hold crude oil temporarily.

Figure 25: Description des villes libyennes dans le manuel de *F-117 A Stealth Fighter*

Si on observe la description des villes de la Libye on se rend compte qu'une ville n'est à considérer que comme une concentration de structures militaires. Et la structuration de l'espace en jeu est à l'avenant. Finalement quand les règles d'engagement spécifient de ne pas attaquer de cibles civiles en situation de guerre froide, on se rend compte que par civile on n'entend que les cibles dont l'utilité n'est pas exclusivement militaire, comme les champs de pétroles, les terminaux pétroliers, les structures de production de matériel nucléaire... On retrouve ici, *in fine*, un pendant des remarques que j'ai pu faire sur

la façon dont on légitimait la systématisation de l'infraction : la fonction de l'espace se réduit à sa défense et à sa dimension militaire, le seul médium d'interaction est donc l'attaque et l'agression de son territoire. *In fine*, l'effacement de toute fonction non militaire ou nécessaire à l'infrastructure militaire – c'est le cas du pétrole, du nucléaire, ou encore des cibles comme les ponts que les jeux *Stealth Fighter* proposent en Europe, mais on trouverait un équivalent avec *Silent Service* où l'inexistence de navires de pêche est un non-sens historique qui ne se comprend qu'à l'aune de cette limitation de l'espace à sa fonction militaire – de l'occupation de ces espaces produit un discours où il n'est pas envisageable d'avoir d'autres rapports internationaux qu'agressifs, ni d'avoir de considération pour les effets que les actions du joueur peuvent avoir sur les civils.

Une des origines de cette façon de structurer l'espace se trouve selon moi dans un des effets envisagés par la Révolution des Affaires Militaires comme résultant de l'application de ses préceptes aux opérations et développements militaires des États-Unis :

Les évangélistes de cette nouvelle doctrine, fermement aux commandes du Département de la Défense et la Maison-Blanche de l'administration Bush, sont suprêmement confiants que la puissance militaire américaine [...] combinée à la capacité sans égale de renseignement américaine peut contrôler n'importe quel champ de bataille que les États-Unis pourraient choisir d'engager, avec des pertes humaines minimales et acceptables. (Whitaker, 2006, p. 165)

Un des arguments de promotion de la RMA, intervenant comme doctrine s'affirmant après le Vietnam, est qu'elle permet d'éviter un nouveau Vietnam en termes de pertes américaines et civiles ennemies. Toutefois cette promesse, auquel on pouvait encore croire lors de sa première application massive en 1991 avec *Desert Storm* s'est révélée être une fausse promesse. Rasmussen donne plusieurs arguments pour soutenir que cette promesse s'est révélée fausse notamment avec la seconde guerre en Irak de 2003. D'abord en analysant qu'il ne s'agit pas tant d'une réduction des pertes humaines mais d'un transfert du risque militaire sur toute la population de l'état ennemi, civile comme militaire. Le ratio de victimes états-uniennes et irakiennes fait que l'opération militaire n'apparaît comme dénuée de pertes que du point de vue états-unien. D'autre part la RMA a conduit au remplacement des campagnes de bombardement massif et de destruction systématique par des opérations plus ciblées dont la létalité est accrue – une unique bombe intelligente fait plus de victimes qu'une bombe non intelligente. Ce changement de la doctrine a pour effet de mettre les pertes civiles au centre de l'attention : si les pertes civiles étaient avant une conséquence malheureuse mais prévisible d'un bombardement, elles deviennent désormais des victimes collatérales tout à fait involontaire dont la perte est d'autant plus injuste qu'elle remet en question la supposée propreté de l'application d'une doctrine issue de la RMA (Rasmussen, 2004, p. 10-12). Ainsi le fait de présenter un espace uniquement structuré et occupé par des activités humaines militaires ne découle pas exclusivement d'une volonté de réduire ces états à des forteresses à prendre où il n'y aurait pas de populations civiles à proprement parler. Les jeux proposent un champ de bataille tel qu'il était

promis par la RMA et les technologies supportant cette doctrine : un champ de bataille composé uniquement de « cibles » et dénué de toute victime collatérale potentielle.

Si la ludoformation de ces concepts est indubitable pour ce qui est de la licence *Stealth Fighter*, il est plus difficile d'établir des liens entre ces discours sur la doctrine militaire et la série *Silent Service*. Des constats similaires existent, mais l'effacement des fonctions non militaires de l'espace maritime, comme zone de pêche par exemple, résulte plus probablement d'une continuité des discours dédouanant les militaires américains de leurs crimes dans ce conflit. On peut toutefois constater un terrain d'entente de fait entre ces discours sur le terrain du discours vidéoludique, dans la façon dont ils vident sciemment ces espaces supposément réalistes de toute potentielle victime collatérale.

Ainsi on peut remarquer que si les espaces géographiques physiques sont ludoformés avec un souci du détail manifeste et affiché, les choix de design mènent à la réalisation d'espace de jeux où la présence humaine se limite à la concentration de forces et structures militaires ou annexes à cette fonction militaire. On peut y voir un pendant ludique du discours militaire technophile de la RMA, qui fait des technologies militaires de pointes américaines les moyens de mener une guerre propre, qui permettent de lire l'espace comme un ensemble de cibles potentielles où les populations civiles seront invisibilisées car nécessairement épargnées par les attaques du personnage-joueur.

C) *Total Information Awareness* – L'avantage informationnel américain

Si on voulait chercher une conjonction des deux éléments précédemment étudiés, les cartes fidèles, complètes, et immédiates, et la restriction des espaces ennemis aux fonctions militaires, on trouverait une explication dans une exploration plus approfondie de la RMA. Pour penser la chose je propose un développement à partir d'une notion formulée ultérieurement à 1992 : *Total Information Awareness* [qu'on pourrait traduire littéralement par Conscience Informationnelle Totale].

Ce terme désigne avant tout un projet, puis le concept de ce que ce projet souhaitait réaliser. Le projet a été dévoilé en 2002, dans la continuité des réactions aux attentats du 11 septembre et des restructurations profondes de la défense et de la sécurité états-unienne. Projet émanant de l'Information Awareness Office (IAO) de la DARPA, dont le directeur était le Vice-Amiral Pointedexter¹, le projet définissait ainsi ses moyens et objectifs :

[L'IAO] rassemblait une série d'équipes de recherche travaillant sur des technologies avancées de surveillance de diverses natures, des technologies de reconnaissance-biologiques à des systèmes de traductions sophistiqués en passant par la bio-surveillance permettant des alertes rapides en cas d'attaques par agents biologiques. Il envisageait un système de pointe pour détecter, classifier, identifier et traquer les terroristes. Il voulait décroiser les différentes

1 Ancien conseiller à la sécurité nationale du président Ronald Reagan, condamné après l'affaire Iran Contra, et retourné en grâce sous l'administration Bush. On voit une forme de continuité dans les agences et les agents promouvant certaines politiques témoignant, dans une certaine mesure, de continuités entre les administrations gouvernementales lors des mandats Républicains.

collectes de données et développer un système global de minage de données de toutes les sources possibles, sans transition : publiques et privées, Américaines et étrangères. [...] Les terroristes se déplacent aisément à couvert, mais laissent une « signature informationnelle. Nous devons être capables d'extraire ce signal du bruit global. » (Whitaker, 2006, p. 157)

Ainsi la TIA est d'abord un projet de la DARPA, mais il désigne un concept qui en est l'objectif : la capacité à développer, à partir d'un réseau ultra-dense de technologies numériques interconnectées, une capacité de connaissance absolue de l'espace couvert par ce réseau numérique et de ceux qui l'occupent.

En soi ce concept vient bien trop tardivement pour qu'on puisse imputer certaines spécificités ludiques du corpus à l'existence de ce concept dans le discours social contemporain. Toutefois, comme le pointe plus tard le texte dont je tire cette citation, cette finalité était déjà en germe dans l'appareil de la défense américaine depuis bien avant le 11 septembre. L'auteur revient ainsi sur le slogan de la TIA qui était *Scientia est potentia* :

La totalité de la proposition originelle de la TIA, avant son émasculat¹ suggère plus qu'une simple réponse bureaucratique et technocratique au défi du terrorisme. La connaissance c'est le pouvoir est une devise chargée de sens. L'idée que la connaissance est un pouvoir a été une force motrice du XXe siècle, nourrissant d'énormes investissements étatiques dans la science et la technologie, et la mobilisation scientifique durant les guerres et les guerres froides, tout comme l'hyper-développement de la collecte de renseignements pour dérober la connaissance d'autres états. L'histoire de l'armement nucléaire est emblématique de ces processus. Au XXIe siècle, la révolution des technologies de l'information s'est développée de façon plus importante dans le privé que dans le public. Mais les possibilités prométhéennes de récolter de vastes ressources d'information diffusée via des systèmes de surveillances multiples et décentralisés autour du globe sont, pour ceux qui sont aux commandes d'un État américain devenu la seule et incontestée superpuissance globale, trop tentantes pour être refusée. (Whitaker, 2006, p. 164)

Whitaker souligne ensuite que plus spécifiquement encore, le concept de TIA trouve son origine dans le Département de la Défense américaine et la doctrine qui y prédomine au tournant du XXIe siècle, la RMA et son idée d'une guerre en réseau, qui pense d'une part le fait d'aborder une situation de conflit avec une suprématie informationnelle sur le champ de bataille, et d'autre part le fait de nier cet avantage à l'ennemi en frappant en premier lieu ses infrastructures de communications pour l'empêcher d'acquiescer à une connaissance comparable du champ de bataille (Whitaker, 2006, p. 164-165).

Dans les jeux du corpus on constate les deux pendants de cette doctrine, du point de vue de l'avantage informationnel initial de l'attaquant – le personnage-joueur – et du point de vue du fonctionnement des unités ennemies en deux systèmes articulés de surveillance – composé d'unités dotées de radar ou sonar permettant de détecter le personnage-joueur – et de défense – composé d'unités capables d'infliger des dégâts au personnage-joueur. Dans le premier cas l'avantage informationnel initial qui est celui accordé au joueur par la mise à disposition de cartes complètes, fidèles, et interactives, repose – pour reprendre

1 Le projet souleva une controverse dans la presse et le champ politique, menant à son abandon formel mais à la continuation des recherches dans divers projets d'agences gouvernementales, en particulier la NSA.

une terminologie utilisée plus tôt dans ce travail – sur le présupposé d’une infrastructure états-uniennes de renseignement et de surveillance capable de fournir pareil dispositif d’information au joueur. Dans le second cas les jeux encouragent à l’identification des unités capables de détecter le joueur en amont de toute opération, que ce soit pour les éviter ou les éliminer préalablement pour réduire l’efficacité des unités défensives. *Silent Service* faisant coïncider les unités douées de système de surveillance avec des unités douées de systèmes défensifs, et les plus capables d’éliminer le personnage-joueur, il encourage plutôt à les éviter, là où *Stealth Fighter*, dissociant les unités de surveillance les plus efficaces – les radars – des unités défensives les plus efficaces – les avions ont des radars uniquement frontaux et de courtes portées, et les missiles sol-air dépendent des radars au sol – laisse un choix plus libre entre une élimination stratégique d’une unité de surveillance et son évitement pour atteindre un objectif ou se donner plus de latitude pour l’accomplir.

La notion de « conscience de l’information » et le fait pour les personnage-joueur états-unien d’avoir une conscience totale de l’information est donc déjà présente dans les jeux du corpus, ou bien dans des éléments qui, comme les cartes, cadrent l’expérience de jeu, ou bien dans la phase de jeu elle-même où la capacité de l’ennemi à acquérir des informations sur l’espace de jeu est un enjeu de l’engagement et où l’aveuglement de l’ennemi est une stratégie envisageable. De la même façon que le personnage-joueur disposait d’un avantage technologique avec la technologie *stealth*, l’univers de jeu et les façons dont il est donné au joueur structurent un avantage informationnel qu’on peut rattacher à une doctrine américaine spécifique et à une forme de discours sur le fait militaire, qui s’est développée à un moment où l’hégémonie américaine, reposant sur les technologies militaires et informationnelles, était amenée à s’affirmer et à triompher.

Pour conclure cette partie on peut remarquer que la spatialisation de l’infraction dépend de la totale mise à disposition d’un certain nombre d’informations sur la nature de cette espace. En donnant une connaissance à priori absolue et fidèle de l’espace par la carte, et en ne peuplant l’espace à infiltrer que d’infrastructures militaires, l’action du joueur est cadrée pour lui permettre d’envahir en toute confiance l’espace des nations ennemies des États-Unis pour y attaquer ses forces militaires. Ces façons de penser l’espace sont caractéristiques des façons de penser l’espace des conflits issues de la Révolution dans les Affaires Militaires états-unienne : via la supériorité des technologies militaires de surveillance et certaines technologies comme les avions furtifs et les bombes intelligentes, les territoires ennemis seront comme dépeuplés de populations civiles, les espaces de conflits ne sont plus que des cibles accessibles à tout instant et destructibles sans victimes collatérales. Ce qui se joue est alors le fantasme de la Conscience informationnelle totale, une asymétrie absolue et entretenue dans le rapport à l’information qui assure aux États-Unis une supériorité militaire totale, rapport qui est ludiformé dans les jeux par la mise en avant, pour le joueur, de stratégies où l’élimination des unités de surveillance permet de faciliter l’infiltration ou

de neutraliser des unités ayant un rôle défensif, les unités des deux types fonctionnant en synergie et l'élimination des premières conditionnant le dysfonctionnement des secondes.

III. Politique impérialiste – Infiltration conquérante

Dans ce dernier temps de réflexion sur l'univers de jeu, je souhaite proposer une analyse de l'univers de jeu qui me permettra d'expliquer en quoi l'infiltration est envisagée comme une modalité d'une politique impérialiste, mais également d'étudier en quoi cette structuration témoigne d'une forme d'impasse politique et discursive au tournant de la Guerre Froide. Ces considérations me permettront de clore ma réflexion sur l'entrée du *stealth* dans le discours social vidéoludique, et de conclure ce travail.

A) Mais où sont les États-Unis ? – L'impérialisme comme cadre de l'expérience de jeu

J'ai relevé plus tôt que les cartes interviennent en jeu au préalable de la phase de gameplay principal, qu'il s'agisse de la conduite de l'avion ou bien de l'embuscade par le sous-marin. Toutefois un autre espace existe : celui des menus.

C'est en effet à la marge de l'univers de jeu – si on considère que le cœur de l'univers de jeu se situe dans l'espace-temps où le personnage-joueur se confronte à des ennemis – que se trouvent les États-Unis, dans les menus du jeu. En effet, j'ai noté, dans mon étude des jeux de focalisation et d'ocularisation, que l'ocularisation coïncidait avec le personnage du pilote/sous-marinier dans les menus du jeu – à l'exception de *Silent Service* premier du nom, pour ce que je pense avant tout être des limitations techniques. Les jeux font un effort manifeste pour que le maximum du temps de jeu se fassent dans une ocularisation qui soit celle des yeux du personnage, et notamment en faisant en sorte que les menus soient esthétiquement représentés comme des bureaux, l'intérieur d'une base, les briefings présentés sur des documents officiels, etc. L'effet recherché est celui d'une immersion totale qui fait partie de la pétition de principe de la simulation, qui est de mettre le joueur dans la peau d'un pilote ou d'un sous-marinier, et il s'agit d'une façon de ne pas briser le contrat passé avec le joueur par cette promesse.

D'autre part l'espace-temps de la base militaire, du menu, est connecté au reste de l'univers de jeu de façon organique, les jeux réduisant autant que possible la coupure entre le moment où on quitte le menu et le moment où on prend le contrôle de l'unité militaire. Dans *Silent Service*, on part et on retourne à un point sur la carte qui constitue la base de rattachement – Midway ou Pearl Harbor au début d'une campagne – et dans *Stealth Fighter* ou bien on part d'une base en territoire allié – un pays allié des États-Unis – ou bien on part d'un porte-avion d'une des flottes états-unienne occupant les différents océans et mers du globe, avant d'y retourner une fois la mission accomplie. Ces lieux constituent des points de

jonction à la marge des espaces-temps principaux, permettant de passer des menus spatialisés aux phases principales de jeu.

En faisant coïncider un espace-temps donné et les menus du jeu, menus qui permettent de cadrer l'expérience de jeu à venir pour le joueur – on y choisit l'équipement de son avion, de son sous-marin, on y choisit sa mission et le niveau de conflictualité dans *Stealth Fighter*, on y prépare la mission à venir et les prochaines phases de jeu – le jeu donne à cet espace-temps une importance particulière. Si on peut considérer que les menus permettent de cadrer l'expérience de jeu, en la modifiant, alors le fait que ces espaces soient associés au territoire des États-Unis, ou à des territoires où leur autorité permet le déploiement d'une force armée, pose question. Comment qualifier politiquement cette façon de structurer un espace entre un espace-temps états-unien pouvant cadrer comment un espace-temps non états-unien se comportera, pourra être traité par ses troupes, qu'elles y sont ses intérêts et objectifs, comment y imposer sa force et sa volonté ?

Spontanément on pourrait se tourner vers la notion d'impérialisme, tant elle est régulièrement appliquée par ses opposants à la politique internationale des États-Unis, et l'objet de réflexion dans les études portant sur le jeu vidéo. Pour ne pas avoir un faire un historique complet du couple notionnel d'empire et d'impérialisme, on renverra à l'article *Empire et domination mondiale* de G. Steinmetz : il y rappelle entre autres que la Guerre Froide voit la mobilisation du terme pour qualifier les deux superpuissances et les dimensions politiques et économiques de leur domination, et que la définition s'est retrouvée de nouveau contestée et restructurée avec la fin de la Guerre Froide et l'hégémonie états-unienne. Un premier passage semble permettre de qualifier l'impérialisme états-unien et de le rattacher au corpus, au moins à la série *Stealth Fighter*

L'empire américain, de manière caractéristique, n'annexe ni n'occupe de manière permanente des territoires étrangers. [...] Les États-Unis disposent de toute une panoplie d'outils, parmi lesquels [...] des « interventions militaires rapides et pointues » (Mann), également connues sous le nom de « diplomatie de la canonnière ». (Steinmetz, 2008, p. 15)

Cette définition de l'impérialisme américain n'est pas sans rappeler les situations de cette série : interventions rapides et pointues dans des territoires non destinés à la conquête. L'extension de cette définition n'est pas possible pour la série *Silent Service*, mais d'avantage parce que la notion d'empire n'est pas encore redéfinie par la Guerre Froide : le Japon et les États-Unis sont deux puissances impérialistes traditionnelles se confrontant notamment pour s'approprier des colonies – ainsi l'attaque de Pearl Harbor est suivie par la conquête des Philippines par le Japon, qui étaient alors un protectorat américain, et qui seront pendant la Guerre Froide un territoire influencé et assisté par les États-Unis dans la lutte contre l'expansion du communisme. Dire que les jeux proposent d'agir dans le cadre de politiques impérialistes est donc juste, même si la définition d'impérialiste varie et amène à devoir distinguer.

Une seconde citation de l'article semble particulièrement intéressante :

Comme l'explique en des termes peu équivoques l'un des principaux conseillers du Président George W. Bush : « Nous sommes un empire désormais, et lorsque nous agissons, nous créons notre propre réalité. Et tandis que vous étudiez cette réalité – de manière judicieuse, comme toujours – nous agissons encore, créant de nouvelles réalités, que vous pourrez également étudier, et c'est ainsi que les choses se régleront. Nous sommes les acteurs de l'histoire [...] et vous autres, tous les autres, serez simplement là pour étudier ce que nous faisons ». (Steinmetz, 2008, p. 6)

La prise de parole mentionné date de 2004, mais il me semble qu'elle peut être mise en relation avec ce qui est demandé au joueur dans les menus des jeux. Dans les menus spécialisés identifiés comme des espaces où sont stationnés les moyens de l'impérialisme états-unien – son armée – le joueur est amené à créer sa propre réalité par son action pour ensuite en disposer à sa guise.

Ainsi on peut dire que la façon de structurer un univers de jeu entre un espace-temps cadre dans les menus, et un espace temps ou l'expérience de jeu ensuite offert au joueur selon ses propres désirs, est une façon de penser l'espace qui est impérialiste.

B) A-historicité : la fin de la Guerre Froide

J'ai mentionné que les jeux établissaient une forme de continuité historique et géographique entre la Seconde Guerre Mondiale et la Guerre Froide pour formuler une histoire américaine comme structurée par des conflits où la technologie américaine permettait de triompher de ses adversaires. On se propose d'élaborer et de mettre en rapport ce récit avec le contexte de parution des derniers jeux des deux licences, sortis en 1990 et 1991.

Sans revenir sur le constat de la formulation d'une histoire américaine, je note sa facticité : la Seconde Guerre Mondiale est toujours gagnée, la Guerre Froide ne change jamais. L'absence de variation dans la conception politique entre les premiers jeux et les derniers jeux, est rendue particulièrement manifeste par les jeux de la série *Stealth Fighter* étant donné que celle-ci traite de tensions géopolitiques contemporaines de son développement : si la rhétorique de Ronald Reagan et sa politique initiale fut marquée par un regain de tensions dans les relations soviétiques et états-unienne, à son départ en 1989 les relations étaient au contraire relativement détendues. De façon générale la disparité entre la moralisation et l'antagonisme des discours reaganien à destination de la population états-unienne tranche avec les actes de ce dernier pour agir avec l'URSS, notamment vers le désarmement nucléaire. Ciarán synthétise la chose en ces termes :

Reagan était engagé dans la cause pacifiste et ce depuis les débuts de sa présidence. Bien sûr, les trois premières années de son administration, il le fut en privé, usant en public de la rhétorique la plus dure, avec des discours comme celui promettant de laisser le Marxisme Léninisme sur le « tas de cendre de l'histoire ». Et bien qu'il soit vrai que Reagan changea publiquement sa position au cours de l'année électorale de 1984, et tandis qu'il est aussi vrai que Gorbatchev devint un partenaire dans le processus de paix [NdR : principal dirigeant de l'URSS à partir de

1985 et partisan plus fervent que ses prédécesseurs d'une détente et d'une libéralisation relative de l'URSS], ces deux réalités ne doivent pas faire oublier que Reagan croyait en la paix et chercha à la réaliser avant 1984 et avant Gorbatchev. (Ciarán, 2010, p. 343-344)

Si la série *Stealth Fighter* s'était ancrée dans le discours social à sa sortie en capitalisant sur la popularité du terme *stealth* et la fascination populaire pour les technologies militaires de pointes comme moyen de triompher sur une URSS va-t-en-guerre, le fait est que ces discours militaristes sont arrivés à un paroxysme de crédibilité puis de décrochage extrêmement brutal, entre la réussite de l'opération *Desert Storm* et quelques mois plus tard la chute de l'URSS¹.

En particulier *F-117 A Stealth Fighter* : sorti après le début de *Desert Storm* mais quelque mois avant la chute de l'URSS, les scénarios de Cuba, Vietnam, et Corée du Nord, où une minorité de militaires réactionnaires reprendraient le Kremlin comme au bon vieux temps du plus fort de la Guerre Froide, passe de scénario de thriller-politique à la *Red Storm Rising* – sorti en 1986 – à anachronisme complet avec la chute de l'URSS. L'article *The Cultural Politics of WMD Terrorism in Post-Cold War America* (Williford, 2011) explicite un peu le décrochage et la perte de repère que la fin de l'URSS a pu causer notamment à un auteur comme Tom Clancy : la culture populaire américaine n'envisageait par exemple le terrorisme que comme des organisations manipulées par l'URSS, suivant en cela les lectures reaganiennes du phénomène (Williford, 2011, p. 2). La chute de l'URSS, et la formulation de la menace d'un terrorisme disposant d'arme de destruction massive venait tâcher de combler le vide laissé par l'ennemi soviétique. Ces tentatives de formuler dans les discours un nouvel ennemi sont décrites par Williford comme « ahistorique » et par conséquent jetée par la fenêtre aussitôt que le 11 septembre 2001 vint donner une menace concrète. Un des exemples d'ahistoricité de Williford est le roman de Tom Clancy sorti en 1994 *Dette d'honneur* où un industriel japonais conspire contre les États-Unis pour venger son pays défait en 1945. Ce regard vers le passé pour tâcher de formuler d'où pourrait venir la nouvelle menace me semble trouver une analogie dans les scénarios additionnels de Cuba, du Vietnam, et de la Corée du Nord, au moins pour ce qui est de leur obsolescence et de leur incapacité à trouver un écho dans la réalité internationale des années 1990.

À l'inverse les jeux *Silent Service* s'ancrent résolument dans le passé et leur dimension purement historique leur évite de témoigner aussi cruellement de l'inadéquation idéologique avec le contemporain.

1 Une recherche sur les contenus, la popularité, les ventes, et les critiques dans la presse des jeux de simulation technologique militaire dans les années 1990 dépasse largement le cadre du présent de travail mais constituerait certainement un ajout appréciable pour valider, invalider, ou nuancer cette affirmation. Des mutations dans le marché du jeu vidéo sont des facteurs qui m'amènent à faire cette hypothèse : la popularisation de nouveaux genres sur ordinateur personnel – *Doom* sortira en 1993, un an après la chute de l'URSS – les succès mitigés des jeux de simulation sur les consoles de salon – MicroProse avait échoué à s'implanter sur ce segment restant un éditeur/studio de jeux pour ordinateurs – la perte progressive de popularité des joysticks durant les années 1990 au profit du « clavier souris » comme nouvelle norme, les premiers devenant un dispositif spécialisé pour certains genres comme le simulateur de vol.

Toutefois le design du jeu propose, et il en va de même pour *F-117 A Stealth Fighter*, une ahistoricité. *Silent Service* propose au joueur de jouer dans un cadre historique mais qui n'est pas le fait d'une histoire émergeant des règles du jeu, mais une histoire figée et ultra-déterminée, tous les événements se suivant selon un ordre précis. Les jeux *Stealth Fighter* proposent, eux, une image d'Épinal de la Guerre Froide du début des années 80. Les missions accomplies par le joueur ne changent rien à la situation : le joueur est la seule chose qui évolue, par son score, ses médailles. L'univers de jeu lui n'est qu'un cadre fixe et inamovible. Par opposition en 1991 sortait, édité par MicroProse et développé par Sid Meier – qui avait revendu ses parts de la société à Bill Stealey – au sein de la division recherche de MicroProse, le jeu *Sid Meier's Civilization*, un jeu qui propose un design et la réalisation d'un récit émergent historique totalement opposé dans son design avec celui de ces jeux. Le succès rencontré par *Civilization* et sa postérité, par opposition avec le destin des deux licences *Stealth Fighter* et *Silent Service*, témoigne aussi d'un décrochage entre le discours ludique de ces jeux et ceux du discours social ludique plus largement. Ce décrochage n'est pas d'ailleurs sans expliquer le rachat du studio en 1993 par Spectrum Holobyte. Là où Sid Meier a historiquement favorisé des jeux de simulation à fort ancrage historique¹ – *Sid Meier's Pirate*, *Sid Meier's Railroad Tycoon*, *Sid Meier's Civilization* – Bill Stealey n'a soutenu aucun de ces trois projets, préférant mettre l'accent sur les jeux de simulation militaire, une des raisons pour lesquels Sid Meier avait fini par vendre ses parts dans l'entreprise (To Stand the Test of Time – Part 1 – In the Beginning – CivFanatics, 2016). Le temps a donné raison Sid Meier et la simulation de vol militaire et la simulation de sous-marin, sans cesser d'exister, sont devenus des genres mineurs dans le discours social vidéoludique au sens large.

Ainsi on peut étudier dans les derniers jeux des licences de mon corpus une croissante inadéquation avec les discours de leur époque : la chute du bloc de l'Est prive de pertinence des jeux qui font tourner leur design autour d'un conflit international et de ses implications technologiques, pénalisant en particulier les jeux *Stealth Fighter*.

C) Le *stealth* et la surveillance militaire : par-delà les frontières

Deux autres éléments de décrochage entre le discours des jeux du corpus et le discours social états-unien de la période se trouve dans des évolutions du fait militaire et des discours l'entourant après la chute de l'URSS. Dans un premier temps la chute de l'URSS fragilise l'investissement – économique et culturel – dans les dispositifs *stealth* militaire. Dans second temps, la RMA et ses technologies s'étendent au reste de la société et les problématiques des technologies de surveillance quittent le strict champ militaire pour s'étendre au domaine civil.

1 Sid Meier était clairement à l'origine de *Silent Service* et il est probable que le souci du détail historique qui marque les jeux de cette licence – à défaut de proposer un récit émergent, ils proposent un récit fidèle – vient de son influence dans le développement du premier opus.

Le premier élément de décrochage est la perte d'intérêt relative pour ces technologies, qu'il s'agisse d'une perte d'intérêt aux yeux du public – la nouveauté disparaissant – et une perte factuelle d'intérêt du point de vue militaire :

L'utilité du F-117 après *Desert Storm* devait lentement disparaître. [...] L'idée que les avions furtifs étaient invulnérables, particulièrement après *Desert Storm*, pourrait avoir contribué aux pertes qu'ils ont pu essuyer ensuite – l'avion très lent et volant à basse altitude essuyant deux pertes contre les défenses aériennes serbes [NdT : durant l'intervention de l'OTAN en ex-Yougoslavie, entre 1995 et 1999], avec un avion abattu et un autre endommagé de façon critique. [...] Le F-117 devait prendre part à la guerre en Irak en 2003, mais l'état des défenses aériennes irakiennes de l'époque [et des avancées dans l'armement d'avions plus conventionnels] diminuait considérablement l'intérêt de ces avions. Le F-22 Raptor entra en service en décembre 2005, marquant le premier avion de combat furtif à être mis en service après le Nighthawk. Le Raptor réduisait sa surface équivalente radar par rapport au F-117, et combiné à sa vitesse, son altitude, sa manœuvrabilité et sa versatilité [...] – en somme une plate-forme d'armement bien plus pratique que le F-117 qui fut critiqué pour avoir « mis tous ses œufs dans le panier furtif » (Ait Tahar, 2019)

En somme les conflits et terrains de conflit pour lesquels le F-117 avait été conçu ont cessé d'exister avec la chute de l'URSS et la disparition progressive des régimes qui, comme l'Irak, avaient pu structurer leurs défenses sur un modèle soviétique. L'effet de mode et de nouveauté de cette technologie s'était évaporé. Un phénomène similaire peut être remarqué avec le sous-marin – si la mémoire de son rôle dans la Seconde Guerre Mondiale et le techno-thriller donnait au dispositif un rôle important dans l'imaginaire américain avec une continuation illustre entre les sous-marinières des torpilleurs de la Seconde Guerre Mondiale et ceux maniant l'arme nucléaire durant la Guerre Froide, la fin de cette dernière amène à une remise en cause de son rôle dans cet imaginaire car « Sans menace clairement définie, les sous-marins perdirent leur raison d'être » (McGrew, 2011). Ainsi on constate une perte de la valorisation de ces dispositifs et de leur furtivité dans l'imaginaire américain, et en partie aussi dans le champ militaire lui-même qui, si il ne se débarrasse pas de la notion de furtivité et des technologies qui la soutiennent, la normalise.

L'autre aspect vient de deux évolutions parallèles : la migration des technologies de surveillance militaire d'abord et les évolutions de la RMA ensuite. D'une part en effet la fin de la Guerre Froide mène à une extension des technologies de surveillance militaire et de leurs logiques en dehors du strict champ militaire aux États-Unis :

Dans les années 1990, la fin de la Guerre Froide suscita des questionnements quant à la vaste infrastructure technique et scientifique de la Défense américaine. En 1994 le procureur général des États-Unis et le sous-secrétaire adjoint à la Défense signèrent un memorandum de compréhension sur les « opérations autres que la guerre » ou ils s'accordaient sur le développement de technologies avancées et systèmes pouvant être utilisés à des fins de maintien de l'ordre et militaire. Cette notion de technologie à « double emploi » a été particulièrement importante pour le développement d'armes sous-létales. Elle se retrouve évidemment dans l'usage de drones, développés en contextes militaires, et maintenant de plus en plus utilisés à des fins policières comme la lutte contre les drogues, le contrôle des frontières ou même pour le contrôle de la circulation.

(Wilson, 2012, p. 274-275)

Cette évolution se fait en parallèle de la diffusion des technologies d'information et de communication à un nombre croissant de personnes, avant que ces deux phénomènes ne rencontrent en 2001 le 11 septembre et le début de la guerre contre le terrorisme. À ce stade on retombe sur des phénomènes comme la *Total Information Awareness*. Wilson comprend ce phénomène dans un prisme plus large où il constate une rupture avec les conceptions traditionnelles de l'État-nation. Traditionnellement on sépare la projection d'une force vers l'extérieur des frontières – celle de l'armée – et celle dirigée au sein des frontières – la police. Wilson constate l'instauration d'un flou entre ces deux exercices de la force et la formation d'un « continuum entre les forces de sécurité opérant au sein et en dehors des frontières nationales » (Wilson, 2012, p. 275). Partant de là, la structuration d'un appareil de technologie de surveillance comme stricte ludoformation de la souveraineté territoriale, s'il conserve une forme de pertinence – les radars n'ont pas disparu – ne concerne plus qu'une fraction, et pas la plus ancrée dans une contemporanéité, des usages et enjeux de ces technologies. Des enjeux que des jeux de simulation de véhicules militaires ne se proposent pas de couvrir – tout du moins les sous-marins et les avions furtifs n'ont pas encore trouvé leur utilité au sein de ce continuum sécuritaire et reste strictement dirigés vers l'extérieur.

Secondairement la RMA est une doctrine dont les fondements sont a-géographiques :

Les discours de la RMA ont été, en ce sens, notablement a-géographiques. De façon cruciale, rapporté au point de vue du présent chapitre [NdT : l'urbanisation], peu de cas a été fait des spécificités géographiques des espaces, ou des territoires géographiques habités par les adversaires supposés des États-Unis dans une période post guerre froide (ou de comment ils changeaient avec les processus d'urbanisations et de globalisations). Un axiome de la rhétorique de la RMA est l'idée selon laquelle les États-Unis seraient désormais capables de poursuivre leurs stratégies globales de dominations géopolitiques par une « non-territorialité radicale ». (Graham, 2006, p. 251)

À mon sens on peut trouver ici une autre façon de formuler les raisons de l'inexistence d'infrastructure civiles notamment dans *Stealth Fighter*, comme je l'ai noté plus haut : la précision chirurgicale supposée des armes de haute technologies de la RMA les amène à être ludoformées comme précises et ne frappant que des cibles d'intérêt, d'où une non prise en compte des spécificités géographiques liées aux populations civiles. On observera toutefois une limite avec la dimension géographie physique, puisque celle-ci est représentée et prise en compte au sein des jeux, ce qui découle du fait que les fonctionnements des technologies *stealth* est influencé par les spécificités géographiques : les montagnes offrent une couverture radar, les surfaces des mers et océans changent les transmissions des ondes radars, la profondeur de la mer joue sur les capacités du sous-marin à pouvoir se dissimuler et évoluer, etc.

Toutefois cette façon d'envisager l'espace va se trouver mise en échec avec la seconde Guerre en Irak de 2003, où la non prise en compte des spécificités urbaines a rapidement mené à des émeutes où les forces américaines se sont illustrées par leur usage de la violence sur des populations civiles – Fallujah est un exemple fameux. La RMA s'est alors tournée vers la prise en compte du fait urbain dans les pays du Tiers-Monde. Sans s'appesantir davantage sur les conséquences de ce changement, ce qui m'écarterait considérablement du présent travail, je peux établir qu'il s'y trouve une des raisons pour lesquelles les jeux de simulation militaire de technologies *stealth* ont perdu de leur pertinence avec le temps : les discours sur les technologies de surveillance et de furtivité ont migré hors du strict champ du discours et de l'action militaire. Les représentations géographiques des jeux sont devenues par conséquent partiellement obsolètes, alors que d'autres enjeux et discours émergeaient autour des technologies de surveillance et que d'autres œuvres vidéoludiques, entre autres les jeux du genre de l'infiltration, s'en emparaient.

J'ai pu établir dans cette partie en quoi le *stealth* a donc été pensé, dans le jeu vidéo, comme modalité d'une politique impérialiste, instaurant un rapport à l'espace et au temps où les cadres de l'expérience de jeu, les conditions de l'infiltration, sont déterminés depuis les menus, coïncidant avec un espace déterminé comme celui d'un État-nation américain, état capable ainsi d'imposer ses règles et son rapport à l'espace et au temps à la nation infiltrée. Toutefois le rapport à l'espace et au temps des technologies *stealth* militaires est conditionné dans sa compréhension par les discours qui l'entourent, discours qui se confrontent, avec la fin de la Guerre Froide, à une remise en cause profonde. Les discours des jeux sont en inadéquation croissante avec le monde qui émerge de la fin de ce conflit. Les avions furtifs et les sous-marins perdent de leur popularité avec la disparition de l'ennemi soviétique, et les enjeux des systèmes de surveillance et des technologies furtives dépassent les frontières du militaire et des conflits internationaux pour infiltrer les politiques domestiques de maintien de l'ordre.

Conclusion

Ce second temps de ce mémoire s'est consacré au traitement de l'univers de jeu et à l'établissement des idéologèmes communs aux cinq jeux des deux licences.

Le premier temps de ma réflexion sur l'univers de jeu s'est consacré à une étude d'éléments mis en avant par les jeux : leur ancrage historique et leur ancrage géographique. Le premier constat fut qu'un élément structurant et commun aux deux licences est un ancrage historique dans le développement des technologies de surveillance militaires – radars, sonars – auquel répond le développement des technologies furtives. Un second constat est que l'ancrage géographique commun est que le corpus propose un panel de territoires reproduisant des territoires nationaux où les États-Unis sont intervenus discord.gg/DvfgJZt95Z militairement ou ont envisagé des interventions militaires, dans des conflits entre

1942 et 1992. En croisant ces deux constats j'ai pu établir que dans les deux licences les systèmes de surveillances mis en jeu sont une ludoformation d'une souveraineté – ici souveraineté nationale garantie par la puissance militaire et ses technologies – contre laquelle s'exerce l'effort d'infiltration du joueur.

Dans un second temps je me suis intéressé plus précisément aux conditions permettant de réaliser l'infraction de l'infiltration dans l'espace de jeu. Tout d'abord en m'intéressant à la façon dont les cartes rendent, par leur fidélité et leur complétude, l'espace tout à fait connu dans l'optique militaire de s'en rendre maître par la force. Ces espaces sont occupés uniquement par des infrastructures et unités militaires, tout autre utilisation de l'espace, tout autre usage du territoire de ces nations qui ne serait pas dédié à la guerre, est omise. Cette façon de peupler l'espace ancre cette dimension du discours des jeux dans des façons d'envisager les conflits qui sont caractéristiques de la Révolution dans les Affaires Militaires états-unienne : les technologies de surveillance impliquent une nouvelle façon de penser l'espace des conflits. L'objectif est d'accéder à une visualisation de l'espace totale et aussi complète que possible pour l'action militaire, de nier à l'ennemi la capacité d'acquérir semblable connaissance. Dans le jeu cette façon de penser les conflits se réalise notamment par l'articulation dans l'action des unités ayant un rôle de surveillance et celles ayant un rôle défensif, et le fait de rendre attrayant pour le joueur la capacité d'handicaper l'adversaire en influençant cette articulation, par exemple en attaquant en premier les unités de surveillance.

Dans un dernier temps j'ai pu me pencher sur la politique de ces ludoformations de l'espace. Tout d'abord en étudiant la dimension foncièrement impérialiste de la façon dont l'action est cadrée : les États-Unis, à la marge des espaces infiltrés par le joueur, sont un espace qui coïncide avec le menu et où le joueur peut cadrer, déterminer, la façon dont il accédera au territoire d'autres nations. Toutefois on a pu aussi établir en quoi ces deux licences se trouvaient confrontés à un changement politique majeur influençant plus ou moins directement leur production : la fin de la Guerre Froide. Elle place les jeux dans une position d'inadéquation avec le nouvel ordre du monde, écartant des jeux à prétention réaliste de leur univers de référence. La menace majeure pour la puissance américaine disparaissant avec l'URSS, les discours militaristes perdent de leur attrait. Mais également la fin de la Guerre Froide provoquent progressivement la diffusion des technologies de surveillances et les enjeux liés à celle-ci à d'autres sphères de la société, le champ militaire perdant le monopole sur ces technologies et le *stealth* perdant de sa nouveauté et de son attrait.

Conclusion

J'en arrive à la conclusion de ce travail de recherche et d'analyse. J'en résumerai les conclusions en tâchant de répondre dans un premier temps à la problématique formulée en fin d'introduction. Dans un second temps je proposerai quelques réflexions sur les continuités et ruptures qui me semblent apparentes entre les jeux d'infiltration de 1998 et postérieure et les jeux du corpus.

I. Le *Stealth* vidéoludique : socio-discursivité d'un produit de l'Ère Reagan

Ma problématique initiale était « Quelles sont les modalités de la ludofornation du *stealth* par MicroProse, dans le contexte socio-discursif de la Doctrine Reagan ? ». Pour organiser ma réponse je me propose de récapituler d'abord les liens que j'ai pu établir entre le discours social reaganien des années 80 et 90, et dans un second temps comment les discours qui ont porté la notion de *stealth* se brisent sur la fin de la Guerre Froide. Ce récapitulatif sera suivi d'une description sommaire des éléments constitutifs du discours des jeux qui sont caractéristiques du *stealth* tel qu'ils l'ont ludoforné.

A) Ancrage socio-discursif du corpus

En particulier dans ma première partie, j'ai pu étudier les liens entre le discours des jeux sur le *stealth* et les discours qui ont porté cette notion aux nues dans le discours social états-unien au cours des années 80 et jusqu'au début des années 90.

Les jeux empruntent d'abord au discours social de l'institution militaire et de surcroît au discours de la Révolution dans les Affaires Militaires. Ces discours ont donné des éléments pour penser et ludoforné le *stealth* comme lié aux notions d'autonomie, d'unité militaire, comme indissociable de technologies donnant un avantage aux États-Unis sur leurs adversaires. Le discours de la RMA, lui, structure le rapport à l'espace où se déploie ces technologies, qu'il valorise : espace ennemi structuré par des réseaux de surveillance, approche a-géographique des territoires ennemis et invisibilisation des spécificités et populations civiles, fantasme technophile d'une omniscience de l'armée américaine permise par sa maîtrise des flux d'information.

Autre ancrage discursif, celui de la politique néo-conservatrice américaine, en particulier les discours de politique étrangère – Doctrine Reagan – et les discours sur la politique sécuritaire et militaire – le Culte de la Sécurité nationale, et sa réalisation « grand-public » et fictionnelle, le techno-thriller. La valorisation du fait militaire, un relatif virilisme, une supériorité politique et morale sur l'ennemi au nom duquel tout se justifie – y compris le fait de pouvoir se substituer au contrôle démocratique, au respect du droit international – une approche impérialiste des relations internationales sont autant de traits qu'on retrouve dans les discours des deux licences et qu'on peut rattacher à ces discours.

Ces deux interdiscursivités non-ludiques sont les plus notables. Le sujet de mon étude – la ludoformation du *stealth* – n’impliquait pas nécessairement une comparaison avec d’autres discours ludique. Je me suis contenté de souligner l’appartenance au genre du jeu de simulation et le fait que cette appartenance était génératrice d’une tension entre prétention au réalisme et choix de design simplifiant le réel, tension fertile pour étudier les discours des jeux du corpus.

B) La fin de la Guerre Froide – un éclatement de l’ancrage

Toutefois j’ai pu mentionner qu’une des raisons pour lesquelles on note une rupture générique entre les jeux de 1998 et suivants, qui forment le genre jeu d’infiltration, et ces jeux qui ont amené la notion de *stealth* dans le discours du jeu vidéo, peut se trouvera dans un éclatement de l’ancrage discursif de ces jeux.

La fin de la Guerre Froide amène à une restructuration discursive large qui impacte aussi les discours militaires et néo-conservateurs. La RMA se retrouve appliquée en 1992 en Irak, mais au cours de la décennie elle doit se restructurer et s’adapter pour proposer son déploiement contre d’autres ennemis que l’URSS ou des états disposant de ses systèmes de sécurité et moyens de défense, avant de muter considérablement face aux échecs de l’invasion de l’Irak en 2003. La disparition de l’ennemi soviétique comme superpuissance amène à une remise en cause des narratifs de la Doctrine Reagan, du Culte de la Sécurité Nationale, ou bien du techno-thriller, pour se recentrer progressivement vers le terrorisme. Le *stealth* disparaît des radars.

Le discours des jeux MicroProse, en décrochage progressif avec le discours social ludique, témoigne à sa façon de cette rupture socio-discursive général. Les problèmes financiers et son rachat en 1993, suivi par le départ de Bill Stealey, sont également des symptômes d’une rupture croissante avec le discours social vidéoludique : une des causes des problèmes financiers était les portages ratés des jeux de simulation du studio sur console de salon 16bit. Les jeux de 1998 s’ancrent dans des discours qui sont postérieurs à la chute de l’URSS, et s’ils partagent des idéologèmes communs, la dissociation entre ces jeux d’infiltration et ceux de mon corpus trouve probablement une partie de sa justification dans les ruptures discursives entraînées par la fin de la Guerre Froide.

C) Éléments socio-discursifs du *stealth* vidéoludique

A l’issue de mon analyse j’ai pu dégager un certain nombres d’idéologèmes du discours social du *stealth* vidéoludique dans les jeux *Stealth Fighter* et *Silent Service*.

Le personnage-joueur est défini comme une unité militaire – union du soldat et du dispositif technologique furtif – avec une autonomie militaire forte – autonomie comprise comme capacité à faire

usage proportionné de la violence. Cette unité *stealth* est caractérisé par un avantage technologique qui est compris comme une spécificité américaine.

Les activités de gameplay du personnage joueur sont cadrées comme de justes infractions : elles sont contraires à certaines normes – le droit international – mais également légitimées par des normes supérieures – l'institution militaire, l'intérêt des États-Unis – et gratifiées à terme – par l'affirmation de la conformation du personnage-joueur victorieux à certaines normes de virilité, par des médailles militaires.

L'étude de l'univers de jeu m'a permis de dégager plusieurs idéologèmes distincts. Tout d'abord l'espace du jeu sert de support à la juste infraction du joueur, une infiltration. L'espace infiltré est défini par une forme de souveraineté – celle d'un état-nation. Cette souveraineté étatique se réalise par l'articulation de deux systèmes qui font obstacle à l'activité de jeu du joueur : d'une part un système de surveillance – composé ici d'infrastructures militaires comme des radars ou sonars – et d'autre part un système de défense – avions, navires, missiles sol-air. Les unités individuelles des deux systèmes peuvent se confondre, mais l'articulation de ces deux systèmes permet la réaction de l'univers de jeu à l'infraction du joueur. Cette articulation est l'objet d'une attention particulière dans le design du jeu et constitue une des données que le joueur est appelé à prendre en compte. L'acquisition d'informations sur l'état de l'univers de jeu comme moyen permettant au joueur de planifier son infiltration fait aussi l'objet d'un soin particulier, le différentiel d'information entre le personnage-joueur et les unités des systèmes de surveillance et de défense étant également un des enjeux dans la conduite et la résolution de l'activité de gameplay du joueur.

II. Ouverture

En guise d'ouverture je me propose de revenir rapidement sur les liens entre les jeux d'infiltration de 1998 – et postérieurs à cette année fondatrice – et ceux étudiés dans ce travail de recherche.

A) Les jeux de 1998 : un héritage complexe

Il est tout d'abord important de rappeler que c'est surtout avec les jeux *Thief* et *Metal Gear Solid* sorti en 1998 qu'il est possible d'établir un lien avec les jeux de MicroProse. Pour le premier jeu le lien est connu et attesté par des interviews que j'ai pu citer en introduction de ce mémoire, mais pour le second il n'y a pas de preuve d'une connaissance par les développeurs du jeu des simulations de MicroProse. En revanche *Metal Gear*, en mettant au cœur de son scénario les institutions du complexe militaro-industriel états-unien, comme la DARPA, partage des thématiques avec ces jeux. Enfin le jeu *Tenchu : Stealth Assassins* et ses développeurs n'entretiennent, à ma connaissance, aucun lien avec les jeux de MicroProse. Aussi ce mémoire ne donne qu'un aperçu partiel des origines du genre vidéoludique du jeu d'infiltration et des entretiens avec les développeurs, notamment de *Tenchu : Stealth Assassins*¹, pourraient permettre de peut-être révéler les origines non-occidentales de ce discours vidéoludique.

Pour ce qu'on peut dire des continuités entre les jeux de MicroProse et ceux de 1998, on note tant des continuités thématiques que des ruptures. Ruptures par exemple avec le discours militariste, en se détachant totalement de ce thème comme dans *Thief* ou bien en faisant la critique comme dans *Metal Gear*, mais continuité en faisant toujours de l'infiltration dans l'espace une contestation d'une souveraineté, celles des propriétaires des maisons bourgeoises dans *Thief*, ou bien des autorités états-uniennes et des terroristes dans *Metal Gear*. Mais continuité d'une perspective exclusivement masculine du *stealth*, et d'une infiltration comme invasion d'un espace dont on est exclu. Rupture encore en peuplant davantage cet espace notamment en donnant des personnalités aux individus qui l'occupent, mettant en perspective l'autonomie et le choix de faire ou non usage de la violence. Ce ne sont que quelques éléments qui nécessiteraient une étude plus approfondie mais les différences et continuités entre les jeux de MicroProse et ceux de 1998 témoignent, vraisemblablement, de la rupture discursive qu'on a pu observer sur plusieurs discours avec la fin de la Guerre Froide, plus encore si on étudie tous les jeux d'infiltration sortis entre 1998 et 2001.

B) L'après 2001 – *Stealth Action Redefined*

En effet l'après 2001 voit l'arrivée sur le jeu vidéo d'une nouvelle licence de jeu d'infiltration, *Tom Clancy's Splinter Cell*. Le retour de ce nom dans le jeu vidéo d'infiltration, j'en fais l'hypothèse, peut être pris comme un moment de retour de l'influence d'un discours militariste dans ce genre de jeu vidéo, là où les licences de jeux d'infiltration qui étaient sorties jusque-là témoignait plutôt d'une prise de distance vis-à-vis de celui-ci. C'est d'ailleurs ce jeu qui a sans doute contribué à installer le terme de *stealth* pour qualifier un genre de jeu vidéo, en se sous-titrant *Stealth Action Redefined*, se posant ainsi dans une forme de continuité et de concurrence avec la licence *Metal Gear Solid* – dont il pastiche le sous-titre *Tactical*

1 Je distingue *Tenchu : Stealth Assassins* de *Metal Gear Solid* de ce point de vue là car, bien que tous deux produits de studios japonais, *Metal Gear Solid* s'ancre fortement dans des discours et thématiques américaines, là où *Tenchu : Stealth Assassins* affiche une identité plus explicitement japonaise.

Espionage Action – tout en se revendiquant aussi de la licence *Thief*. Une étude sur un corpus plus large de jeu d'infiltration témoignerait possiblement d'évolutions du discours social du genre après l'année 2001 et d'une influence renouvelée du discours social militaire, mais aussi peut-être de l'influence des enjeux soulevés par la généralisation de l'usage des technologies de surveillance dans la sphère domestique des états.

De façon générale je pense qu'une étude des productions estampillée Tom Clancy dans le jeu vidéo, depuis leurs origines dans les années 80 jusqu'à aujourd'hui serait un travail absolument capital pour saisir certaines évolutions du discours-social vidéoludique à travers le temps. L'intérêt de l'auteur pour le jeu vidéo est ancien, et l'influence des licences portant son nom ne l'est pas moins.

C) D'autres façons d'envisager le *stealth*

Également je tiens à mentionner que ce mémoire soulève la question d'autres façons d'aborder les questions entourant le *stealth* vidéoludique, et les questions liées à la surveillance. Les *surveillance studies* témoignent du fait que les questions de surveillance, et de la visibilité en général, comprises dans une acception large, dépasse la simple considération qu'en ont les militaires. Les jeux vidéos d'infiltration, et les jeux vidéos empruntant des mécaniques d'infiltration à ce genre, témoignent également d'une prise en compte d'autres modèles pour approcher les problématiques de surveillance.

Un des exemples les plus intéressants à ce titre est la notion de *social stealth*, une façon pour les développeurs des jeux *Assassin's Creed* de penser le fait pour le personnage-joueur de pouvoir se dissimuler dans les foules, lui permettant d'évoluer dans des espaces où il n'a pas le droit d'être et où il peut déclencher une réaction des gardes qui constituent les systèmes de surveillance et de défense de ces espaces. A posteriori un jeu comme *Hitman Codename 47*, sorti en 2001, et proposant des mécaniques de déguisement, proposait déjà un jeu d'infiltration dont les mécaniques tournent autour du fait de se mêler à des foules, en se déguisant. La distinction entre le *social stealth* et le *traditionnal stealth* réside dans le fait que le premier nécessite que le personnage-joueur se conforme à certains comportements et actions lui permettant d'évoluer dans les champs de perceptions sans être perçu comme un intrus, là où le *traditional stealth* nécessite plus simplement que le joueur évolue dans l'espace en dehors des champs de perception – dans l'ombre, sous l'eau, des contraintes généralement définies comme physiques. Un article, *Trans Talk: The Joys of Stealth Games* (Barquin, 2022) résume bien la distinction entre les deux *stealth* et comment le fait que les jeux *Hitman* conditionnent l'accès à l'espace de jeu selon le fait de se conformer à certains comportements attendus socialement – le *passing* – permet à des personnes trans de se reconnaître dans cette façon d'aborder l'espace :

Il y a cet incroyable *comic* de Carta Monir qui explore comment les espaces hostiles de *Hitman* et les PNJ « exécuteurs » qui ne sont pas trompés par les déguisements de l'Agent 47 sont identifiables à une façon trans de se mouvoir dans le monde, tout en offrant la possibilité

d'avoir des réponses cathartiques au fait d'être « *clocked* » [NdT : identifié comme une personne trans] qui ne sont pas possibles dans la vraie vie. [...] *Hitman* tourne entièrement autour de la navigation dans des espaces où vous serez traité différemment par les autres personnes en fonction de comment vous vous présentez. [...] la capacité de 47 à traverser ces espaces librement en utilisant son ingéniosité et en adaptant avec fluidité sa façon de se présenter donne un sens de la maîtrise à la fois de l'espace et de soi.(Barquin, 2022)

Qu'une pareille expérience de jeu soit possible dans un jeu d'infiltration dont la transidentité n'est pas le sujet premier témoigne de la fertilité du discours social du jeu d'infiltration, de ses relations avec d'autres discours sociaux et plus largement des évolutions qu'a connu le discours social du jeu d'infiltration depuis l'introduction du *stealth* dans le discours social vidéoludique.

Bibliographie

I. Ludographie

MicroProse Software, Inc. (1889). *F-15 Strike Eagle II*.

MicroProse Software, Inc. (1985a). *Silent Service*.

MicroProse Software, Inc. (1985b). *Silent Service manual*.

<http://archive.org/details/SilentService15Sept85>

MicroProse Software, Inc. (1987a). *Project Stealth Fighter*.

MicroProse Software, Inc. (1987b). *Project Stealth Fighter Operations Manual*.

http://archive.org/details/game_manual_Project_Stealth_Fighter_Operations_Manual

MicroProse Software, Inc. (1988a). *F-19 / F19 Stealth Fighter Manual*.

<http://archive.org/details/f19stealthfightermanual>

MicroProse Software, Inc. (1988b). *F-19 Stealth Fighter*.

MicroProse Software, Inc. (1990a). *Silent Service II*.

MicroProse Software, Inc. (1990b). *Silent Service II Manual*.

<http://archive.org/details/SilentService15Sept85>

MicroProse Software, Inc. (1991a). *F117-A Stealth Fighter*.

MicroProse Software, Inc. (1991b). *F117-A Stealth Fighter Manual*.

<http://archive.org/details/f117Astealthfightermanual>

II. Bibliographie et Sitographie

Adams, E. (1998, 16). *Designer's Notebook: A Symmetry Lesson*. Game Developer.

<https://www.gamedeveloper.com/design/designer-s-notebook-a-symmetry-lesson>

Ait Tahar, A. (2019, juin 3). *The Rise and Fall of the F-117 Nighthawk as a Prime American Stealth Fighter; From Desert Storm to Rumoured Cover Missions in Syria*. Military Watch Magazine.

<https://militarywatchmagazine.com/article/the-rise-and-fall-of-the-f-117-nighthawk-as-a-prime-american-stealth-fighter-from-desert-storm-to-rumoured-cover-missions-in-syria>

Angenot, M. (1977). Présupposé, topos, idéologème. *Études françaises*, 13(1-2), 11-34.

<https://doi.org/10.7202/036642ar>

Angenot, M. (1989). *1889: Un état du discours social*. Le Préambule.

Baiocco, R. (Éd.). (2004). *Readings on Tom Clancy*. Greenhaven Press.

- Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>
- Barquin, J. (2022, août 9). *Trans Talk : The Joys of Stealth Games*. INTO. <https://www.intomore.com/gaming/trans-talk-joys-stealth-games/>
- Bazile, J. (2018). Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu. *Sciences du jeu*, 9, Art. 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.996>
- Boda, M. (2017). Soldiers' Autonomy and Military Authority. In *Military Ethics and Leadership* (p. 150-167). Brill | Nijhoff. https://doi.org/10.1163/9789004339590_008
- Bogen, D., & Lynch, M. (1989). Taking Account of the Hostile Native : Plausible Deniability and the Production of Conventional History in the Iran-Contra Hearings. *Social Problems*, 36(3), 197-224. <https://doi.org/10.2307/800691>
- Bracops, M. (2010). Chapitre 3. La pragmatique intégrée. Oswald Ducrot. In *Introduction à la pragmatique* (p. 161-208). De Boeck Supérieur; Cairn.info. <https://www.cairn.info/introduction-a-la-pragmatique--9782801116111-p-161.htm>
- Buchwald, A. (1987, août 27). Plausible Deniability 101. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1987/08/27/plausible-deniability-101/ad58a6d6-281b-4288-9249-4a689c20006f/>
- Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : La guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?* [Thèse de doctorat, Université de Lorraine]. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01492929>
- Chapman, G. (2003). *An Introduction to the Revolution in Military Affairs*", (LBJ School of Public Affairs. *University of Texas*.
- Ciarán, J. R. (2010). *The Reagan doctrine : An analysis of the President's role in the formulation and execution of American foreign policy vis-a-vis the Soviet Union, 1981-1989*. http://eprints.usq.edu.au/19955/1/Ryan_2010_front.pdf
- Ericson, R. V., & Haggerty, K. D. (Éds.). (2006). *The new politics of surveillance and visibility*. University of Toronto Press.
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop : A playcentric approach to creating innovative games*. CRC Press.

- Gagaridis, A. (2017). Reaganism in Tony Scott's Top Gun. *Cultures & Relations Internationales*, 1. <http://cecrilouvain.be/wp-content/uploads/2018/01/1CRI-1.pdf>
- Gazzard, A. (2013). *Mazes in videogames meaning, metaphor and design* (McFarland&Company Incorporated).
- Graham, S. (2006). Surveillance, urbanization and the US 'Revolution in Military Affairs'. In *Theorizing Surveillance*. Willan.
- Grandjean, G. (2020). *Le langage du level design : Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)* [Phdthesis, Université de Lorraine]. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076>
- Haffa, R. P., & Patton, J. H. (1991). Analogues of stealth : Submarines and aircraft. *Comparative Strategy*, 10(3), 257-271. <https://doi.org/10.1080/01495939108402847>
- Hixson, W. L. (1993). "Red Storm Rising" : Tom Clancy Novels and the Cult of National Security. *Diplomatic History*, 17(4), 599-614. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7709.1993.tb00601.x>
- iEntertainment Network (Réalisateur). (2018, avril 7). *Computer Chronicles F15 Strike Eagle with Wild Bill Stealey*. <https://www.youtube.com/watch?v=oabLJzapFSc>
- Kacena, N. (1995). *Stealth : An Example of Technology's Role in the American Way of War*. 114.
- Kapur, V. (2014). *Stealth technology and its effect on aerial warfare*. Institute for Defence Studies and Analyses.
- Kirschenbaum, M. (2012, décembre 24). *Choreographing the Dance of the Vampires | The New Everyday*. <https://web.archive.org/web/20160220221310/https://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/choreographing-dance-vampires>
- Kline, S., Kline, P. at the S. of C. S., Dyer-Witthoford, N., & Peuter, G. D. (2003). *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's Press - MQUP.
- Krichane, S. (2018). *La caméra imaginaire*. Georg Editeur. <https://doi.org/10.32551/GEORG.11118>
- Major Thriftwood—YouTube*. Consulté 22 août 2022, à l'adresse <https://www.youtube.com/c/thriftweeds?app=desktop>
- McGrew, M. (2011). *Beneath the Surface : American Culture and Submarine Warfare in the Twentieth Century*. Master's Theses. https://aquila.usm.edu/masters_theses/428
- Messina, A. (2020). *Derrière la différenciation du gameplay : Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique* [Université de Liège]. <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/10871>

- Meunier, V. (2021). *Discours social des jeux d'infiltration : Exercice de sociocritique ludique* (p. 114) [Other, Université de Lorraine]. <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03424475>
- Montembeault, H., & Perron, B. (2018). La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques. *Sciences du jeu*, 9, Art. 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.897>
- Pérez Latorre, O. (2015). The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study. *Games and Culture*, 10. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>
- Plausible Deniability Law and Legal Definition | USLegal, Inc. Consulté 8 juillet 2022, à l'adresse <https://definitions.uslegal.com/p/plausible-deniability/>
- plausible deniability—Political Dictionary. (2022, juillet 2). <https://politicaldictionary.com/words/plausible-deniability/>
- Poznansky, M. (2020). Revisiting plausible deniability. *Journal of Strategic Studies*, 0(0), 1-23. <https://doi.org/10.1080/01402390.2020.1734570>
- Rasmussen, M. V. (2004). *The revolution in military affairs and the boomerang effect*. Danish Institute for International Studies.
- Sethi, A. K. (2013). *The Business of Electronics*. Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/9781137323385>
- Stealth Docs (Réalisateur). (2015). *Proto-Stealth | Stealth Game History*. <https://www.youtube.com/watch?v=sq9zDEcc65I>
- Steinmetz, G. (2008). Empire et domination mondiale. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 171-172(1-2), 4-19. <https://doi.org/10.3917/arss.171.0004>
- Stellmach, T. (1997). *Looking Glass Studios—Thief: The Dark Project (Project Diary)*. <http://www.thief-thecircle.com/darkproj/darkdiary.html>
- Stenson, K. (2008). Surveillance and sovereignty. In *Sociology of Crime Law and Deviance* (Vol. 10, p. 279-301). Emerald (MCB UP). [https://doi.org/10.1016/S1521-6136\(07\)00213-8](https://doi.org/10.1016/S1521-6136(07)00213-8)
- Sturma, M. (2009). Atrocities, Conscience, and Unrestricted Warfare : US Submarines during the Second World War. *War in History*, 16(4), 447-468. <https://doi.org/10.1177/0968344509341686>
- To Stand the Test of Time – Part 1 – In the Beginning – CivFanatics*. (2016). <https://www.civfanatics.com/misc/to-stand-the-test-of-time-part-1-in-the-beginning/>
- UNITÉ : Définition de UNITÉ. Consulté 3 mai 2022, à l'adresse <https://www.cnrtl.fr/definition/unit%C3%A9>
-

USN Ships—USS Wahoo (SS-238)—Third War Patrol. (2002, février 6).

<https://www.ibiblio.org/hyperwar/OnlineLibrary/photos/sh-usn/usnsh-w/ss238-k.htm>

Van der Vat, D. (1995). *Stealth at sea : The history of the submarine*. Boston : Houghton Mifflin.

<http://archive.org/details/stealthatseahist0000vand>

Walton, D. (1996). Plausible deniability and evasion of burden of proof. *Argumentation*, 10, 47-58.

<https://doi.org/10.1007/BF00126158>

War in the Middle East. (1991, janvier 22). [Conférence de Presse]. In *U.S. CENTCOM Military News Briefing*. C-SPAN Today. <https://www.c-span.org/video/?15988-1/us-centcom-military-news-briefing>

Weise, M. (2011, juin 29). *GAMBIT: Updates : Looking Glass Studios Interview Series—Audio Podcast 5 —Ken Levine*. http://gambit.mit.edu/updates/2011/06/looking_glass_studios_intervie_4.php

Westwick, P. (2020). *Stealth : The Secret Race to Invent an Invisible Airplane*. Oxford University Press.

Whitaker, R. (2006). 6. A Faustian Bargain? America and the Dream of Total Information Awareness. In *The New Politics of Surveillance and Visibility* (p. 141-170). University of Toronto Press.

<https://doi.org/10.3138/9781442681880-007>

Williford, H. (2011). The Cultural Politics of WMD Terrorism in Post-Cold War America. *Re-visioning Terrorism*. <https://docs.lib.purdue.edu/revisioning/2011/910/28>

Wilson, D. (2012). Military surveillance. In *Routledge Handbook of Surveillance Studies*. Routledge.

Zakaria, F. (1990). The Reagan Strategy of Containment. *Political Science Quarterly*, 105(3), 373-395.

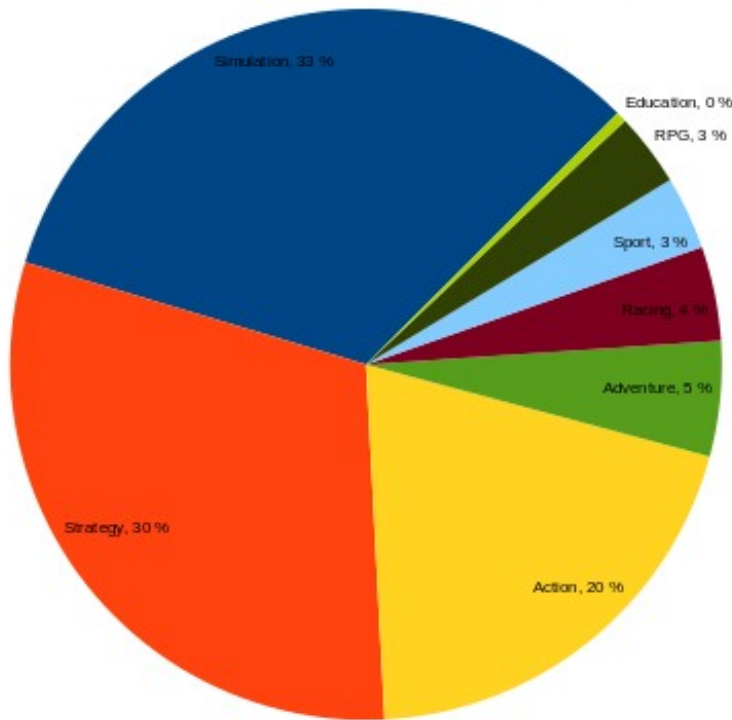
<https://doi.org/10.2307/2150823>

Annexes

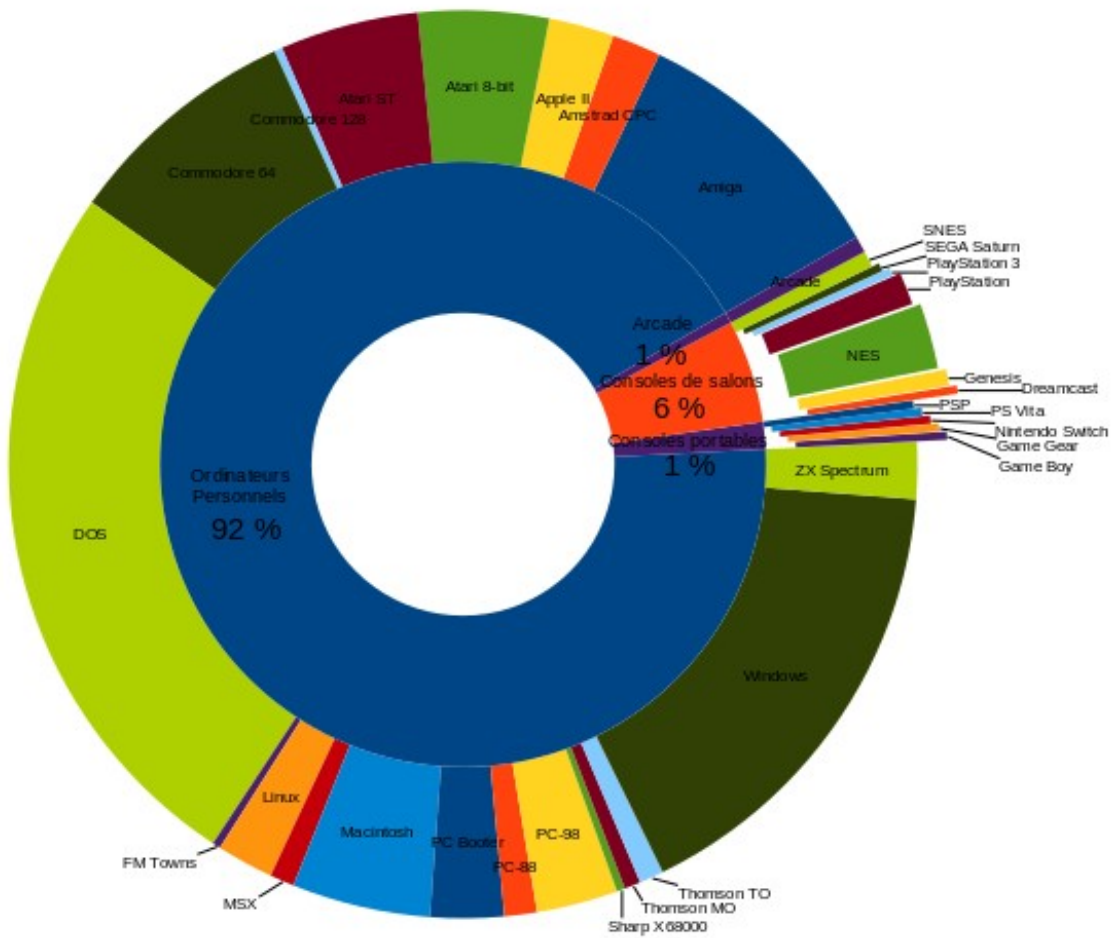
Annexes

| | |
|--|-----|
| Annexe 1: Statistiques des jeux édités par MicroProse..... | 104 |
| Annexe 2: Statistiques des jeux développés par MicroProse ou MPS Labs..... | 105 |
| Annexe 3: Carte fournie avec le jeu <i>Silent Service 2</i> | 106 |
| Annexe 4: Carte du manuel du jeu <i>Silent Service 1</i> | 107 |

Genres d'appartenance des jeux édités par Microprose

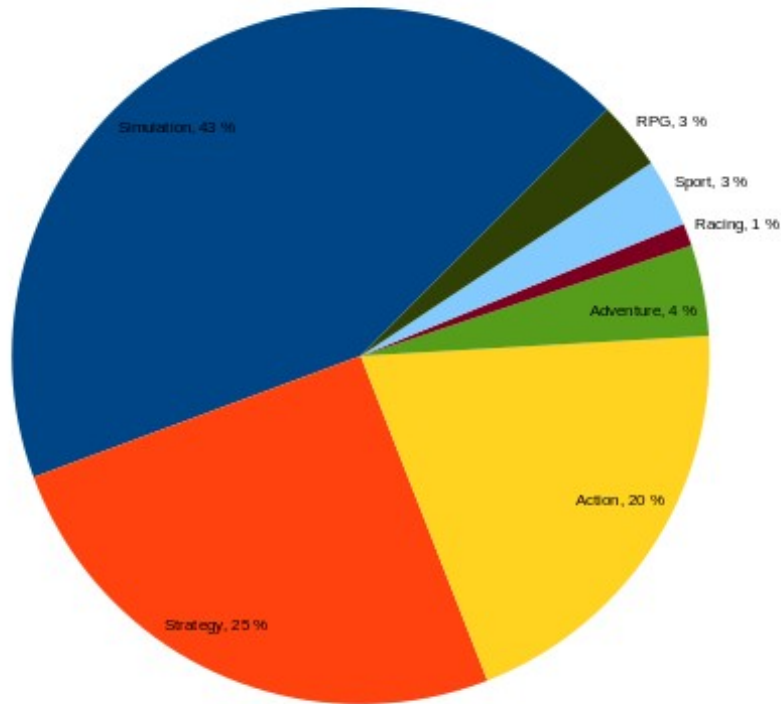


Supports et types de supports des jeux édités par Microprose

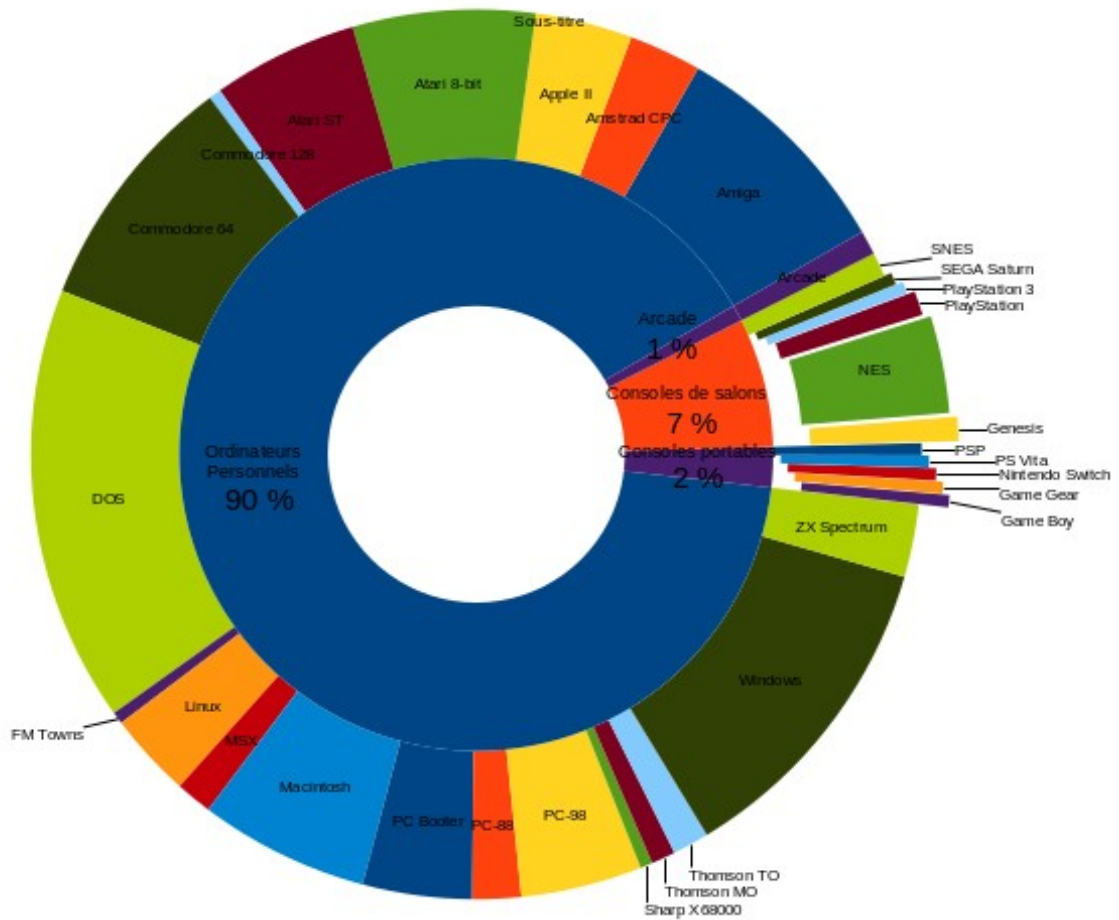


Annexe 1: Statistiques des jeux édités par MicroProse

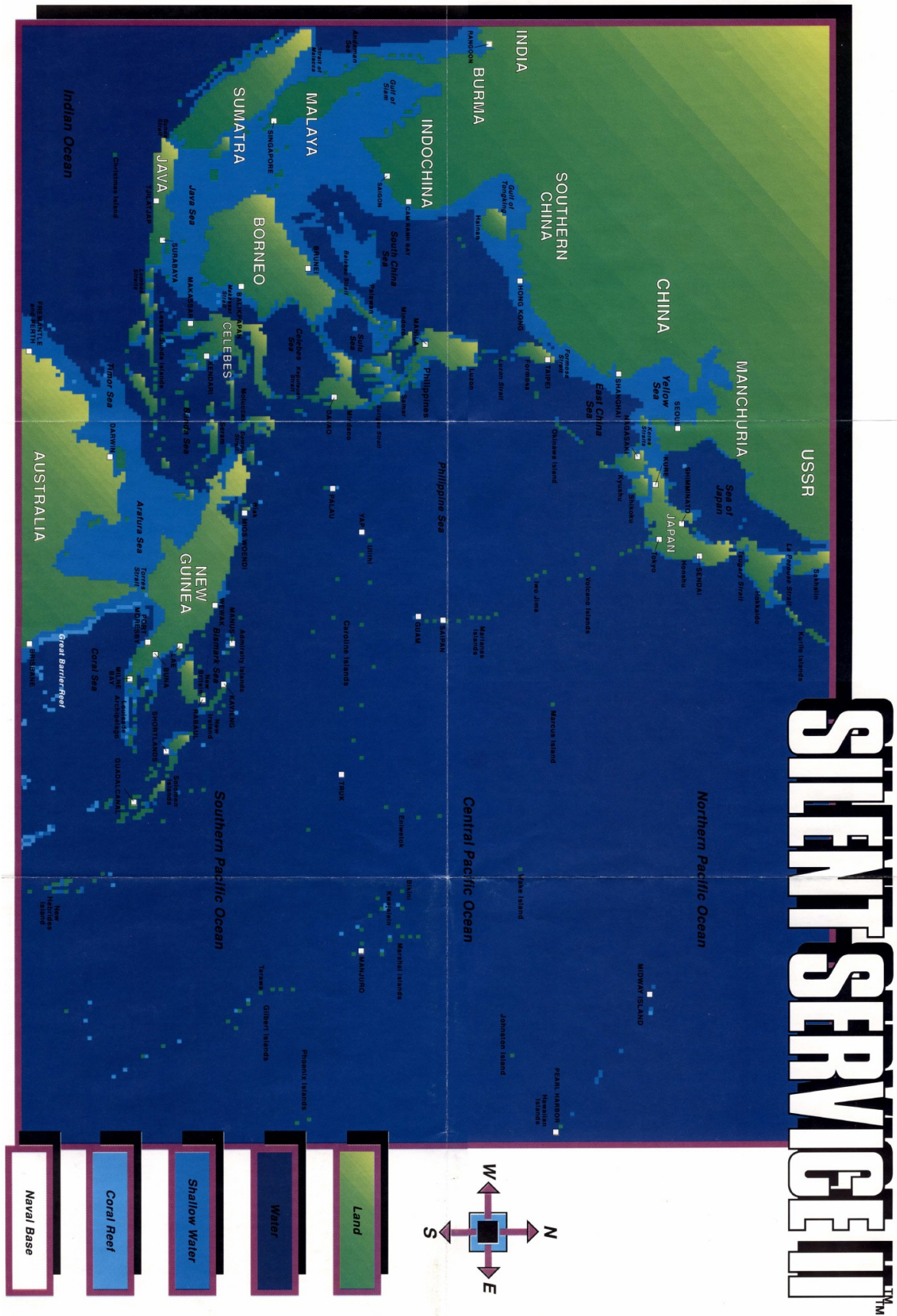
Genres d'appartenance des jeux développés par Microprose ou MPS Labs



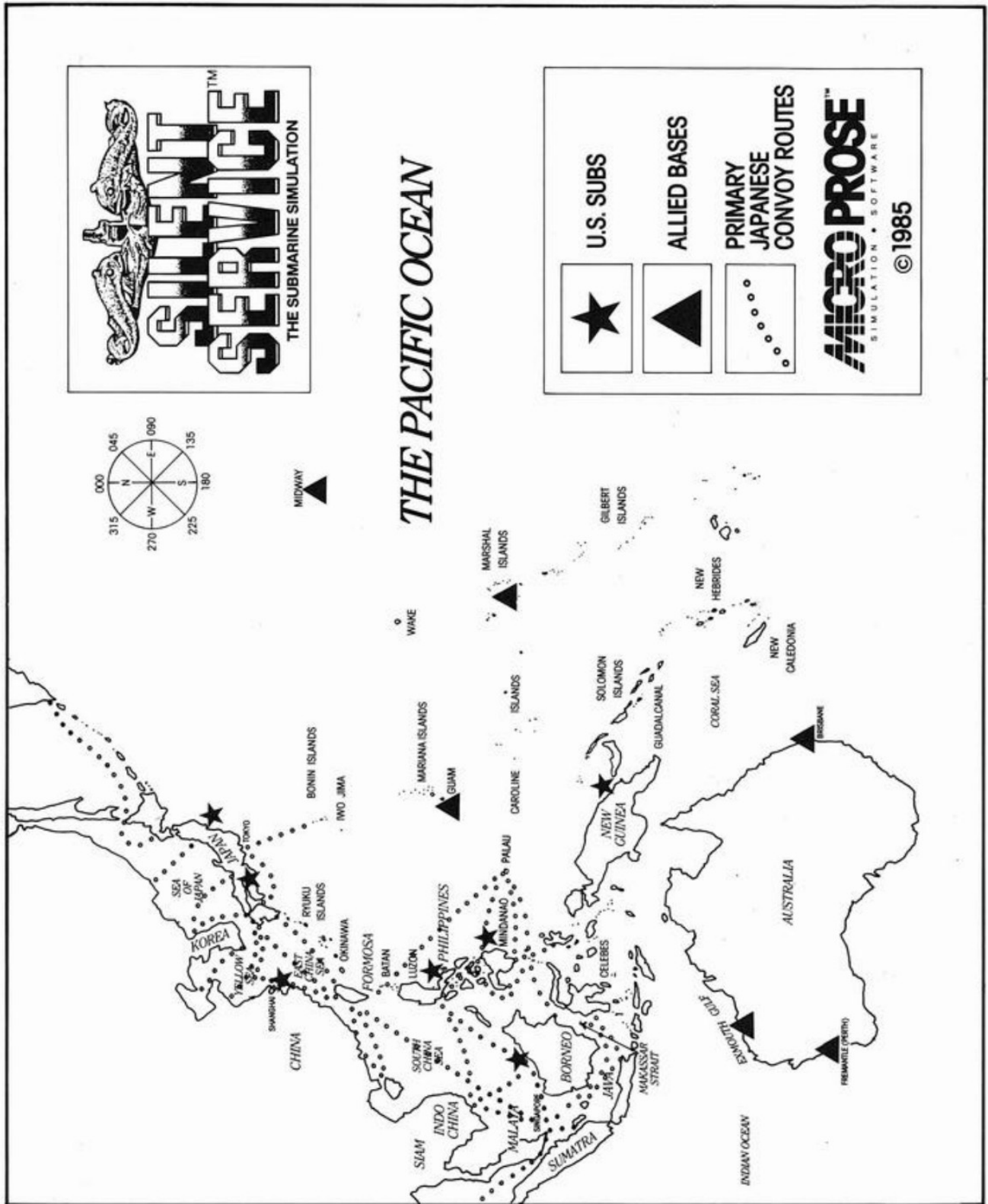
Supports et types de supports des jeux développés par Microprose ou MPS Labs



Annexe 2: Statistiques des jeux développés par MicroProse ou MPS Labs



Annexe 3: Carte fournie avec le jeu Silent Service 2



Annexe 4: Carte du manuel du jeu Silent Service 1