



**HAL**  
open science

## La guerre mise en jeu

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. La guerre mise en jeu. CinémAction, 2004, L'armée à l'écran (n°113), p. 259 à 265.  
hal-00424720

**HAL Id: hal-00424720**

**<https://hal.science/hal-00424720>**

Submitted on 9 Jul 2013

**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.

## **Fanny Lignon**

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : [fanny.lignon@univ-lyon1.fr](mailto:fanny.lignon@univ-lyon1.fr)

LIGNON Fanny, « La guerre mise en jeu », *CinémAction*, « L'armée à l'écran », n°113, 4ème trimestre 2004, p. 259 à 265.

## **LA GUERRE MISE EN JEU**

On raconte que le Pentagone avait acquis un des tout premiers ordinateurs, une machine impressionnante qui occupait une pièce entière. Lorsque l'Etat-Major voulut évaluer ses capacités, un aréopage d'experts, après une longue réflexion, formula la question suivante : « quelle réponse doit-on faire à un militaire ? » Après de nombreux calculs et quelques courts circuits, la machine répondit : « Yes ». Devant ce résultat un peu laconique, les experts décidèrent de demander un complément d'informations : « Yes what ? » Nouveaux calculs, nouveaux courts-circuits. Le résultat enfin s'afficha : « Yes Sir ! »

Cette boutade, dans son ironie un peu malveillante, rappelle les liens qui ont toujours uni l'armée et les ordinateurs. Elle souligne également une des caractéristiques de l'informatique : l'obéissance passive et immédiate. Plus que toute autre machine, l'ordinateur fonctionne selon un principe militaire.

L'armée avait depuis longtemps l'expérience des simulateurs pour l'entraînement des aviateurs et des marins. L'informatique lui permit de développer considérablement ces systèmes en augmentant leur réalisme. En 1987, lors d'un raid aérien contre la Lybie, un pilote américain abattait un avion ennemi. De retour à sa base, il déclarait à ses supérieurs : « C'était beaucoup plus facile que sur les simulateurs ». La technique était déjà si parfaite que la réalité lui avait semblé n'être qu'un jeu. Aujourd'hui, le domaine des jeux de simulation est l'une des plus nobles conquêtes des logiciels interactifs.

### ***Jeux de guerre***

Mais bien avant les jeux vidéo, les enfants couraient déjà dans les cours de récréations en écartant les bras pour faire l'avion. Ils imitaient les bruit du moteur, des bombes et des rafales de mitrailleuse. Indépendamment de tout support matériel, l'imagination est assez puissante pour assurer la simulation. Mais les accessoires ludiques à caractère militaire ne manquent pas, depuis les épées

moyenâgeuses jusqu'aux pistolets lasers en passant par les petits soldats. A l'évidence, les jeux de guerre sont aussi anciens que la guerre elle-même. Stratégies et combats sont même à la base de la plupart des activités sportives et ludiques, depuis le football jusqu'à la boxe, depuis les échecs jusqu'aux "wargames". En 1958, dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois écrivait : « La politique et la guerre ont beaucoup en commun avec les jeux : des règles (et la possibilité de tricher), l'oubli des réalités quotidiennes, le désir de gagner et le risque de tout perdre (pouvoir, fortune, et parfois la vie) ». Cette comparaison s'applique étonnement bien aux jeux vidéo, qui obéissent après tout aux mêmes lois que les autres activités ludiques. Il était naturel que leurs concepteurs se tournent vers des sujets qui avaient déjà fait leurs preuves, et ce d'autant plus que l'ordinateur, comme on l'a vu, s'y prêtait spontanément. Le premier jeu vidéo, mis au point en 1963, avait d'ailleurs reçu pour nom : *Space War*.

Mais au-delà des liens qui unissent les jeux et la guerre, existe-t-il un genre vidéo ludique reconnu qui s'approprie les activités ordinairement dévolues aux forces armées ? Très concrètement, un soldat se caractérise d'abord par le fait qu'il utilise une arme. Mais cet attribut est aussi celui des chasseurs et des gangsters. Précisons donc que le soldat est celui qui utilise son arme contre d'autres hommes. Exit le chasseur, reste le gangster. Ajoutons alors que le soldat obéit à un pouvoir politique reconnu émanant d'une société constituée. Le hors-la-loi disparaît. Les missions confiées à ce soldat et dans ces conditions seront des activités militaires. Cette tentative de définition est évidemment assez rapide mais elle est conforme à l'esprit visuel des jeux vidéo. Dans un tel cadre, l'adversaire qui est opposé au joueur est plus qu'un adversaire, c'est un ennemi déclaré. Pour remporter la victoire, il faut généralement le tuer, même si cela ne va pas sans risque. Suivant les cas, le joueur incarnera un soldat, un commando ou un général et aura de l'action le point de vue correspondant. Il n'en restera pas moins le chef suprême, celui qui prend toutes les décisions. L'objet de son combat sera variable : délivrer des otages ou des prisonniers, investir un territoire ou une cité, détruire un bâtiment stratégique, récupérer des documents...

C'est à Alain et Frédéric Le Diberder que revient le mérite d'avoir établi une classification logique des jeux vidéo. Ils distinguent trois grandes catégories : les jeux de réflexion, de simulation et d'action. Mais les jeux vidéo qui nous occupent sont traditionnellement répertoriés sous d'autres étiquettes. Tout d'abord, les "wargames". Descendants directs des jeux de stratégie sur plateau, ils se déroulent sur une carte de géographie et proposent au joueur de commander une force armée complète. Il doit répartir les troupes, ordonner les mouvements et les attaques. Son activité est principalement intellectuelle ; on peut donc sans hésiter rattacher ce type de jeu à la grande famille des jeux de réflexion. D'autres logiciels invitent le joueur à prendre les commandes d'un avion militaire, d'un char d'assaut ou d'un sous-marin. S'en suivent selon le cas des combats aériens, terrestres ou navals. Si le pilotage se veut réaliste, de même que les décors où évolue l'engin, alors, ce jeu relève de la catégorie des jeux de simulation. Si la priorité est laissée aux réflexes et à l'efficacité du tir, il entre dans celle des jeux d'action. On parlera alors de "Shoot Them Up". Le principe est simple en apparence : il suffit de tirer sur tout ce qui bouge. Son application pratique peut par contre être extrêmement délicate suivant le comportement des cibles et la complexité de l'environnement. Que l'armement du joueur soit rudimentaire ou sophistiqué, il devra pour vaincre faire preuve d'adresse, de rapidité et d'astuce. On peut donc dire, après ce rapide tour d'horizon, qu'on trouve des jeux de guerre dans toutes les catégories de jeux vidéo. On ne saurait par conséquent parler pour eux d'un genre, mais plutôt d'une communauté d'acteurs et de cadres.

## *Doom : essai d'analyse vidéo-ludique*

*Doom* est probablement le plus célèbre des jeux vidéo de guerre. Imaginé et réalisé par trois jeunes Américains (John Carmack, John Romero et Adrian Carmack), il a été édité en 1993 par ID Software. Son succès rapide s'explique en partie par un mode de diffusion inédit à l'époque, puisque le début du jeu était divulgué gratuitement sur Internet (shareware). Pour accéder à la suite le joueur devait acheter le logiciel. Universellement apprécié, *Doom* est aussi universellement critiqué. Il propose en effet au joueur, sous couvert d'opération commandée, de commettre les pires exactions en usant de la brutalité la plus sauvage. Il est également l'un des tout premiers jeu vidéo à avoir été entièrement basé sur l'utilisation d'un procédé emprunté au cinéma : la caméra subjective. On appelle aujourd'hui "Doom-like" les nombreux jeux basés sur ce principe et qui reprennent des thèmes équivalents. Ces jugements contradictoires et quelque peu passionnés confèrent à *Doom* un caractère exemplaire. Le désir de comprendre nous donne envie de tenter une analyse que nous qualifierons de vidéo ludique.

### *Structure dramatique*

Le synopsis de *Doom* tient sur une ligne : un Marine est chargé d'exterminer les belliqueux aliens qui ont envahi une base secrète américaine. Peut-on pour autant considérer que ce jeu présente une véritable structure narrative ? *Doom* est découpé en une série de niveaux de difficulté croissante. Le joueur doit les franchir l'un après l'autre et la victoire lui est acquise quand il a traversé le dernier. Concrètement, chacun de ces niveaux est une sorte de labyrinthe, succession de couloirs et de pièces, hantés par toute sortes de créatures hostiles. La première pièce de chaque niveau ne contient généralement pas de monstre. La dernière renferme diverses récompenses et donne accès au niveau suivant. Plus on avance dans un niveau, plus il y a d'adversaires et plus ils sont dangereux. Une partie commence toujours au début d'un niveau et s'achève soit par la mort virtuelle du joueur, soit par son triomphe total. (Le bruit court que personne n'est jamais venu à bout du niveau le plus élevé). La mort est représentée par l'immobilisation du cadre de l'image qui est vue en contre-plongée, comme si le héros gisait sur le sol. En définitive, le schéma à l'oeuvre dans ce jeu est des plus classiques. Il exploite consciencieusement la structure en trois actes préconisée dans tout bon manuel de scénario américain. On la rencontre en effet de façon systématique : à l'échelle du jeu, à l'échelle des niveaux qui le constituent, à l'échelle des parties qui peuvent se jouer. Cette dernière résurgence, qui témoigne d'une fidélité presque obsessionnelle au fameux paradigme énoncé par Syd Field, est peut-être la particularité la plus étonnante du scénario de *Doom*. Un joueur quel qu'il soit, quelle que soit la partie qu'il entreprend, se trouvera toujours en présence d'un schéma ternaire.

On peut considérer le Marine de *Doom* comme le protagoniste du jeu, ne serait-ce qu'au sens étymologique : celui qui combat en premier. Seul contre tous, il est celui qui vit le plus de conflit. Il est aussi le seul personnage que le joueur peut diriger. Le but de leurs actions conjointes est fixé d'emblée, il s'agit, comme on l'a dit, d'éliminer les aliens. Pour atteindre cet objectif global, le protagoniste doit prendre en considération toute une série d'objectifs intermédiaires ou locaux. Il devra, par exemple, trouver la clé qui ouvre une porte, découvrir des armes, des munitions ou des médicaments. Mais entre le protagoniste et chacun de ses objectifs se dressent des obstacles. Il s'agit principalement des aliens qui attaquent notre héros et le blessent. On voit que le conflit naît de la rencontre entre un obstacle et un objectif, ceci dans le plus pur respect des règles de la dramaturgie.

A sa manière, *Doom* raconte donc une histoire. Mais cette histoire, que nous avons ramené à une forme linéaire pour les besoins de notre étude, ne brille pas par son originalité et ne présente guère

d'intérêt. Il est temps de nous souvenir que *Doom* est un programme de jeu interactif, et qu'il ne se passerait rien sans la participation du joueur. Celui-ci oppose en effet à la logique de la machine l'irrationnel humain, l'erreur, la fantaisie. Si l'objectif global est invariant et immuable dans le temps et dans l'espace, il n'en va pas de même des objectifs locaux. Ils ne changent pas de nature, mais sont appelés à se déplacer, leur ordre relatif de succession se modifiant en fonction de la stratégie adoptée par le joueur. Les obstacles sont plus sédentaires, mais on ne connaît pas les lois qui relient leurs réactions aux actions du protagoniste. On admettra qu'ici le rôle du protagoniste est tenu par le joueur, dans la mesure où il se projette sur le personnage du Marine. Ce protagoniste, omniprésent, préside par définition à toutes les parties. Son état de santé est susceptible de modifications et sa mort entraîne nécessairement l'arrêt du jeu.

Devant un ennemi, le joueur doit prendre une décision. Il peut se cacher pour ajuster son tir, il peut attaquer de front, il peut fuir, etc... Une partie se compose donc d'une suite de décisions. Le joueur qui laisserait le hasard guider son choix, n'aurait aucune chance de réussite. De fait, sa décision dépend de plusieurs éléments d'informations et de leur interprétation. Certaines données s'affichent en clair sur l'écran (état des points de vie, armement, munitions), d'autres se déduisent de son observation par des raisonnements logiques ou intuitifs. Deux monstres de la même espèce se comporteront sans doute de la même façon et seront peut-être identiquement vulnérables. Deux accidents topographiques similaires dissimuleront probablement des dangers équivalents. A ce niveau intervient la personnalité du joueur, des circonstances informationnelles semblables pouvant entraîner des décisions différentes. Un joueur prudent préférera la ruse à l'affrontement direct, un autre plus téméraire n'évitera pas le corps à corps. C'est ainsi que la caractérisation du protagoniste se trouve en partie confiée au joueur. Les décisions qu'il prend participent à l'écriture du scénario de chaque nouvelle partie, qui n'est jamais ni tout à fait une autre ni tout à fait la même.

### ***Traitement de mise en scène***

Quelle que soit la machine de jeu dont dispose l'utilisateur, les images de *Doom* sont faites pour être vues d'assez près, sur un écran vidéo. Il existe une position idéale où le joueur voit les décors avec un rendu perspectif exact et sous le même angle que le héros. *Doom* a été conçu de façon à ce que cet emplacement soit accessible quel que soit le dispositif vidéo-ludique (ordinateur et clavier, console de jeu et joystick). L'expérience prouve que le joueur se place spontanément au bon endroit, et superpose instinctivement son regard à l'oeil du héros. Le principe de la caméra subjective proscrit évidemment toute représentation du protagoniste à l'écran. Seule l'arme qu'il détient, sa raison d'être de soldat, apparaît au premier plan. Tout en bas de l'image, en incrustation, la barre de contrôle où s'affichent les données nécessaires au déroulement de la partie.

L'action se déroule dans un décor plutôt austère entièrement réalisé en images de synthèse. Le lieu, sensé représenter une base militaire, n'est situé ni dans le temps ni dans l'espace. Il se compose d'un enchevêtrement de couloirs, portes et escaliers. Le béton et l'acier paraissent en être les seuls matériaux de construction. Les éléments décoratifs n'ont rien de réjouissant : quelques barils de pétrole, des sculptures représentant des têtes de morts, des traces sanguinolentes et des cadavres en décomposition. Tout se passe en intérieur. Les rares fenêtres montrent d'autres murs surmontés d'un ciel douteux. La nature n'a dans cette ambiance aucun droit de cité.

Les couleurs employées pour le décor, généralement assez ternes, ont été volontairement choisies parmi les terres. Elles rappellent délibérément celles des tenues classiques de camouflage.

Certains détails se signalent pourtant par une couleur vive et violente (bleu électrique, vert fluorescent, jaune d'or, rouge sang). Cette uniformité, ces contrastes, renforcent encore l'atmosphère inquiétante.

Le traitement de la lumière ressort du même procédé. Le labyrinthe baigne la plupart du temps dans la pénombre, mais il arrive parfois qu'une lueur clignotante vienne éblouir le joueur. Que l'éclairage soit directif ou diffus, il n'y a jamais d'ombre, et il est impossible d'identifier avec précision l'emplacement de la source lumineuse. Tout est donc fait pour égarer et désorienter.

La bande son apporte son concours à l'angoisse ambiante. Musique rudimentaire, répétitive, obsédante. Bruitages intenses et surabondants (coups de feux, mécanismes divers). En ce qui concerne les voix, on entend surtout des sons inarticulés (cris, grognements, râles d'agonie). Une seule phrase, chuchotée par une voix peut-être synthétique, tombe parfois de nulle part : "Y va t'tuer".

Au-delà du jeu, *Doom* fait l'apologie d'un certain idéal américain. Le héros qui se bat pour une cause juste (combattre une invasion étrangère, libérer un territoire américain) est un soldat d'élite (un Marine) muni des armes les plus perfectionnées. Il remplit sa mission sans se poser le moindre problème de conscience et combat persuadé de sa supériorité. Seul contre tous, transposition moderne du preux chevalier des contes et légendes, il est aussi le dernier avatar des super-héros. Si cette situation est séduisante d'un point de vue narratif, elle est bien peu réaliste d'un point de vue militaire. On imagine mal un état-major confiant à un guerrier isolé le soin de libérer une place forte ! Mais il s'agit d'un jeu, ce guerrier est fictif, et son aventure est virtuelle. Le joueur, lui, est réel. Il ne craint pas la puissance de ses adversaires car il sait qu'ils sont imaginaires, il ne craint pas la mort car il sait qu'il lui suffit d'appuyer sur un bouton pour ressusciter. Se mettre à la place du héros peut être considéré comme flatteur. L'absence d'enveloppe physique est censée faciliter l'identification. Les créateurs du jeu n'ont pourtant pas osé aller jusqu'au bout de l'abstraction : le Marine n'est pas tout à fait anonyme, on voit son visage qui s'affiche au milieu de la barre d'informations. L'image est certes petite, mais elle est vivante, et illustre en temps réel son état de santé.

Le protagoniste trouve en face de lui des antagonistes sans cesse renouvelés. Soucieux d'offrir un divertissement "moralement correct", les ennemis sont appelés "démons" dans le mode d'emploi du jeu. Effectivement, la majorité des monstres sont des créatures imaginaires : chimères organo-métalliques, aberrations anatomiques, fauves cornus, dentus et griffus. Les plus faibles et les premiers parmi les opposants sont de simples militaires, soldats et sous-officiers revêtus de l'uniforme américain. Ce qui revient à dire que le joueur doit abattre des humains semblables à lui-même. Mais on apprend en consultant la notice que ces combattants sont en réalité des aliens métamorphosés... Il n'en reste pas moins que le jeu s'engage comme la simulation assez crédible d'une véritable guerre.

Au cinéma, les plans filmés selon le principe de la caméra subjective ne sont pas très fréquents. Steven Spielberg en a récemment fait usage dans une scène de *Saving Private Ryan* qui n'est pas sans rappeler le jeu qui nous intéresse. Il substitue l'objectif de sa caméra à l'oeil d'un tireur embusqué qui vise un soldat américain. Au premier plan, le réticule du fusil à lunette. Ce choix de mise en scène s'accorde aisément à la réalisation des scènes d'action. Dans le film de Spielberg, le souvenir de ces plans amplifie par anticipation la conclusion de l'épisode : le soldat allemand reçoit une balle dans l'oeil. Or, si l'action ne manque pas dans *Doom*, il y a d'autres raisons qui justifient l'adoption de la vue subjective. L'une des principales est que le spectateur est unique et qu'il agit.

Les "mouvements d'appareils" donnent à l'image le sentiment d'un ballet incessant. La fixité n'intervient pour ainsi dire jamais, sinon comme un court répit entre deux niveaux, car elle signifie la mort.

Pour un observateur extérieur, il est relativement difficile de suivre une partie en cours. Les mouvements de l'image s'enchaînent rapidement, ils sont brusques et semblent désordonnés, incohérents. Pour le joueur qui en est responsable, la situation est bien différente car l'image dépend de ses décisions et de ses réflexes. On peut de même noter qu'il détermine les échelles de plan puisqu'il peut s'approcher ou s'éloigner de ce qu'il regarde et passer ainsi du gros plan au plan d'ensemble. Le créateur du jeu lui donne donc l'illusion d'agir en metteur en scène.

D'autres éléments par contre ne sont pas sous le contrôle du joueur. La "focale", par exemple, ne peut pas être modifiée. Elle est parfaitement invariante, ce qui somme toute est assez logique, puisque que l'image est censée représenter la vision physiologique d'un oeil humain. Le découpage enfin est réduit à sa plus simple expression puisqu'à chaque niveau correspond un plan séquence. Ce refus du montage est ici employé pour produire du suspense et accroître l'anxiété. Tout se passe comme si le protagoniste était condamné à garder les yeux ouverts, même après sa mort. Se pourrait-il que *Doom* dissimule, derrière une apparence un peu vulgaire, un essai sur la vision humaine ?

Ce serait peut-être faire à *Doom* beaucoup d'honneur que de l'envisager sous un angle philosophique. Nous pensons en effet avoir démontré par notre analyse que les procédés mis en oeuvre dans ce jeu sont extrêmement conventionnels. La plupart des solutions adoptées pour la mise en scène ont d'ailleurs été empruntées au cinéma, ce qui explique que les outils classiques de l'analyse filmique puissent donner des résultats. Rien de révolutionnaire toutefois. L'impression d'angoisse est construite de façon fort systématique et n'est jamais contrariée. Tous les éléments mis en jeu tiennent le même discours qu'ils ne se lassent pas de répéter. Une manière de procéder qui fait parfois penser à un certain cinéma hollywoodien.

### ***Marine Doom***

Un hasard malicieux fit que *Doom* plût aux militaires américains. Ils comprirent rapidement tout le parti qu'ils pourraient en tirer pour la formation des soldats. Plusieurs aménagements furent apportés, qui modifient le degré de férocité du jeu. Les monstres laissent place à des soldats ennemis. Le héros unique est remplacé par un groupe de quatre Marines. Les différents niveaux proposent désormais des situations de combats plus réalistes qui n'exigent pas nécessairement la mort de l'adversaire. Ce logiciel didactique a été rebaptisé *Marine Doom*. Il est utilisé pour apprendre aux soldats à « coopérer, écouter et prendre des décisions rapides ».

Ainsi, l'armée a su utiliser en le transposant un objet créé par et pour le spectacle. Mais s'agit-il toujours d'un jeu ?