

L'influence américaine à travers les jeux vidéo de guerre

MSIE 41 de l'EGE

Seuls les jeux de ces deux franchises démontrant une certaine forme d'influence par le biais de leur scénario ou leur (re)traitement des conflits contemporains seront analysés.

- Licence *Call of Duty* appartenant à la société Activision devenu en 2017 après une fusion : Activision Blizzard (USA) :

Call of Duty Modern Warfare 2 (2009) et Modern Warfare 3 (2011)

Call of Duty Modern Warfare (2019)

Call of Duty Modern Warfare (2022)

- Licence *Battlefield* appartenant à la société Electronics Arts [EA] (USA) :

Battlefield 3 (2011)

Battlefield 4 (2013)

Battlefield 5 (2018)

Un narratif au service de l'influence

Les super-soldats jouables au cours des missions visant à la défense des intérêts du monde libre proviennent d'unités américaines et britanniques. Même lorsqu'il s'agit d'un simple soldat le joueur est capable de décimer des régiments entiers d'ennemis.

Les personnages sont « cools », ne doutent presque jamais, se montrent capables d'humour même dans les pires situations. Ils sont épris d'une soif de justice dans la défense des États-Unis et du bien commun et ce, en s'affranchissant parfois des ordres.

Le design de certains personnages charismatiques a été popularisé pour se retrouver dans la culture militaire. Le personnage de Ghost, en particulier, avec son masque à tête de mort emblématique a eu le droit à des « hommages » de provenances très variées :



Soldat français en opération extérieure au Mali



Soldat irakien de la « division or »



Forces spéciales de l'armée nationale afghane

Émeutiers américains au cours des événements du Capitole

Les jeux font également étalage de la surpuissance de l'armement occidental et particulièrement américain. En effet, les armes employées par les protagonistes sont principalement issues de l'arsenal américain. Les antagonistes eux, portent principalement des armes issues de l'arsenal russe ou chinois (pour *Battlefield 4*). Ceci participe à la diffusion des noms et de l'efficacité des armes employées. Le constat est évident lorsqu'une canonnière volante AC-130 du fabricant Lockheed survole le champ de bataille et que le joueur, aux commandes de l'appareil, déchaîne la colère divine en décidant du droit de vie ou de mort d'ennemis démunis.

Le joueur contrôle ainsi différents blindés, appareils volants et autres engins dont les noms des armes sont explicitement mentionnés. À leurs commandes, le joueur enchaîne les victoires avec des ratios de soldats et engins adverses mis hors de combat, complètement en dehors des réalités.

Les fabricants d'armes obtiennent de ce fait une belle publicité dans la culture populaire ainsi que des revenus issus des permissions de licences octroyées pour l'utilisation des noms.

Fait intéressant, les derniers jeux de la licence *Call Of Duty* n'utilisent plus les noms officiels des armes pour des questions de coûts de licences, malgré un design laissant peu de doute quant à leur origine. Ce choix a néanmoins dérouté des joueurs, qui, n'étant pourtant pas adhérents du lobby des armes américains, se sont trouvés perdus avec les nouvelles dénominations fictives des armes.

Avec cet arsenal d'une efficacité redoutable donc, les scénarios amène le joueur à lutter contre des menaces classiques et non-conventionnelles. Ces dernières visent globalement les intérêts américains, la liberté des peuples et la protection des nations alliées face aux attentats terroristes et aux invasions militaires. Les missions font l'objet d'une mise en scène visuellement marquante lorsqu'il s'agit notamment d'attentats. Les ennemis font preuve d'une cruauté sans limite, allant jusqu'à l'exécution de civils et d'enfants. Le joueur aura donc le « privilège » de vivre parfois très brutalement (l'attentat de Londres et la prise d'une ambassade dans *Call Of Duty - Modern Warfare (2019)*) ces événements résultant dans les jeux, de l'incapacité des armées et services de renseignements à prévenir leur survenue.

Le choix des alliés et des ennemis dans les scénarios est également intéressant à analyser. Les meilleurs combattants de la « Task Force » dont sont membres les protagonistes de *Call of Duty* sont des anciens du SAS britannique. On trouvera aussi, dans les deux franchises : des personnages issus d'une faction ressemblant fortement aux YPG kurdes ; des forces spéciales mexicaines opérant de manière autonome contre les cartels et l'état mexicain ; et des membres de factions russes et

chinoises qui combattent dans leur propre pays des nationalistes belliqueux envers l'occident. Le GIGN français est aussi à « l'honneur » puisqu'il fait office d'allié le temps de missions à Paris.

Les pays ennemis sont récurrents dans les deux franchises : Russie, Chine, Iran, un cartel de drogue mexicain, deux sociétés militaires privées : russe et américaine, ainsi que diverses factions des pays du Moyen-Orient.

Toutefois, on peut se demander si derrière cette narration, il y a une réelle intention d'influencer le joueur. On pourrait considérer que les scénarios de ces jeux reprennent innocemment la formule (rentable) du cinéma de guerre américain en exaltant le patriotisme et la puissance américaine tout en punissant les ennemis des États-Unis. La réponse n'est pas évidente car les scénaristes, les directeurs artistiques et les décideurs n'ont ni revendiqué, ni pris position publiquement sur l'interventionnisme américain ou sur les rapports de forces stratégiques dans le monde.

Les deux compagnies développant les jeux sont américaines certes, mais l'US Army n'est actionnaire d'aucune des deux entreprises.

On relèvera cependant certains éléments tendant à démontrer que des liens existent entre la sphère militaire et ces franchises vidéo-ludiques.

Stratégies d'influences établies, business simplement lucratif ou philanthropie patriotique ?

Des liens évidents historiques montrent que le jeu vidéo a déjà été pensé comme un moyen de créer une vocation militaire chez les joueurs. On pense au cas des jeux *America's Army* qui furent développés et financés exclusivement par l'armée américaine dans l'objectif avoué de recruter des joueurs. Sur l'impact de *America's Army*, cet [article](#) avance même la statistique suivante : « Le résultat a convaincu les joueurs et plus de 20 millions de personnes ont lancé une partie d'*America's Army* depuis son lancement. L'armée y a aussi gagné en termes d'image, puisque selon une étude datant de 2008 et relayée par *Fastcompany*, « 30 % des Américains âgés de 16 à 24 ans avaient une impression plus positive de l'armée grâce au jeu ». De même, ce titre a eu plus d'impact sur les recrues « que toutes les autres formes de publicité de l'armée réunies », concluaient les chercheurs. Mais qu'en est-il des licences *Battlefield* et *Call Of Duty* ?

Electronics Arts a déjà établi un pont entre ces deux mondes au cours de deux [événements](#).

Le premier fut la promotion dans le jeu *Battlefield 3* du film américain *Act Of Valor*. Film qui fait figurer au casting de véritables commandos comme acteurs et qui devait susciter chez les spectateurs l'engouement et l'envie de s'incorporer chez les forces spéciales de la marine américaine.

Le deuxième s'est déroulé sur une autre licence de EA : *Medal Of Honor*. Autrefois très populaire, cette licence s'est essoufflée depuis que la compagnie semble se concentrer exclusivement sur *Battlefield*.

Le jeu *Warfighter*, dernier de la licence *Medal Of Honor*, offrait aux joueurs l'occasion d'acheter du contenu supplémentaire (deux cartes jouables) au moment de la sortie dans les salles du film *Zero Dark Thirty*, relatant la traque de Ben Laden. Electronics Arts s'engageant au passage à reverser 1 dollar sur les 10 dollars que coûte le pack de contenu, à des associations œuvrant pour les vétérans de guerre américains.

Activision, avec la licence *Call Of Duty*, pousse cette logique philanthropique plus loin que son concurrent avec le programme *Call Of Duty Endowment* créée en 2007. Sur son [site](#) internet, ce programme affiche de nombreux partenaires. Il indique à ce jour que 62 millions de dollars ont été versés à des organisations s'occupant de l'insertion professionnelle de vétérans américains et britanniques. Un [général américain](#) à la retraite et ex-conseiller à la sécurité nationale du président Obama intègre ce programme depuis 2012 en qualité de co-président.

Afin de financer cette initiative, plusieurs [actions](#) sont possibles : l'achat de contenu supplémentaire payant dans les jeux *Call Of Duty*, des vêtements et goodies issus de la boutique officielle, des dons classiques ainsi que la possibilité d'inclure le programme sur un stream internet et sur Facebook. L'armée américaine n'y est pas insensible et semble voir le potentiel d'influence de la licence *Call of Duty*. Le média Vice révélait dans un [article](#) que l'armée américaine avait prévu d'injecter de très fortes sommes d'argent dans le sponsoring d'évènements et de joueurs célèbres fédérant des grandes communautés de joueurs. L'opération semblait cibler particulièrement la « génération Z, les noirs et les hispaniques ».

L'armée a semble-t-il fait volteface et a renoncé à son projet à la suite du scandale des nombreuses plaintes pour harcèlement sexuel chez Activision.

Si l'opération visait à gagner les cœurs, nul doute que l'armée a hésité à associer son image à celle d'une société où règnent des prédateurs.

Pour aller plus loin sur les liens avec des entités gouvernementales au sein d'Activision, on peut relever deux personnalités ayant eu des fonctions régaliennes particulières par le passé, employées dorénavant à des postes de cadre dans la compagnie.

[Frances Townsend](#) a rejoint Activision Blizzard en mars 2021, responsable de la conformité et de la communication du groupe en plus d'autres fonctions. Elle a notamment été assistante du président à la sécurité intérieure et à l'anti-terrorisme en 2004 sous la présidence de Georges W. Bush, puis responsable de l'ONG « Counter Extremism Project » chargée notamment d'analyser et lutter contre la propagande en ligne de Daech.

Aguerrie à la guerre informationnelle et aux questions en lien avec le terrorisme, elle [quitte](#) Activision en septembre 2022 mais reste conseillère principale auprès du conseil d'administration et du PDG.

[Brian Bulatao](#) rejoint également Activision Blizzard en mars 2021. Toujours en poste actuellement, il est chargé de superviser le projet *Call Of Duty Endowment* en plus de tâches administratives et d'activités de responsabilité sociale des employés.

Il fut en 2017 conseiller principal du directeur de la CIA puis directeur des opérations de la CIA.

Les deux reconversions de ces personnalités ne sont pas sans soulever des questions quant aux rôles qu'elles ont pu jouer dans l'élaboration des trames narratives des jeux et leurs influences sur le joueur. En juillet 2022, Frances Townsend aurait aidé selon sa page Wikipédia, à monter un groupe œuvrant à l'amélioration des relations sino-américaines et les derniers jeux *Call Of Duty* ne présentent pas la Chine comme un ennemi. Sorti en octobre 2022, il est évident que le scénario du dernier *Call Of Duty - Modern Warfare (2022)* était en développement bien avant juillet 2022. Difficile de savoir si le fait que la Chine soit épargnée relève d'une manœuvre politique ou s'il s'agit d'éviter un suicide commercial. En effet, la Chine représente un marché colossal pour la vente de jeux vidéo, cependant le gouvernement chinois n'hésite pas à censurer les jeux.

Le re-traitement et la perception des conflits modernes

Un article paru dans [20 minutes](#) en 2016 relatait la tendance à créer des conflits fictifs dans les scénarios de jeux vidéos afin d'éviter les polémiques. Si cette tendance se confirme sur certains jeux dans lesquels les opposants sont des factions dissidentes au sein des nations afin d'éviter de nuire à la réputation des pays ciblés, l'examen des scénarios proposés au joueur, permet de relever une construction narrative assez vicieuse où se mêle ré-écriture historique et participation directe au hard-power américain.

Modern-Warfare (2019) : La Syrie et la guerre moderne

La campagne de *Call Of Duty Modern Warfare (2019)* a fait couler de l'encre après la sortie du jeu. Plusieurs [articles](#) avaient à l'époque relevé le malaise qui découlait du « réalisme » du jeu. Cette notion est bien évidemment à nuancer car le jeu bénéficiait d'un moteur graphique plus performant et le sujet traité en toile de fond est le conflit syrien. La commission d'un attentat de grande ampleur à Londres dans les toutes premières heures de jeu ainsi que des bombardements et une attaque au gaz sur des populations civiles, ont pu provoqué chez le joueur un sentiment de réalisme qui fait écho au conflit en Syrie et à la vague d'attentats ayant secoué l'Europe.



La toute première scène du jeu, un djihadiste s'apprête à activer sa ceinture explosive devant une femme et un enfant en plein Londres.

Call Of Duty Modern Warfare (2019) réussit tout de même à proposer une étrange mixture inspirée du conflit syrien. Le joueur, tout en incarnant des supers soldats américains ou britanniques, lutte contre une organisation terroriste « Al-Qatala » (référence à l'État Islamique - Daech) qui sévit dans un pays fictif baptisé « l'Urzikstan » (la Syrie) tout en s'alliant avec un groupe de résistants la « Force de Libération de l'Urzikstan » (les forces kurdes du YPG). L'armée russe est également présente dans le pays comme une force de maintien de la paix.

On relèvera le choix très « étonnant » des scénaristes de créer ces entités fictives afin d'éviter toutes polémiques mais de conserver la Russie sous son identité réelle. Les développeurs ont-ils estimés qu'il valait mieux ne pas froisser la susceptibilité de ce qu'il restait de l'État Islamique en 2019 plutôt que celle des russes ?

Choix qui se révèle peu étonnant à l'analyse du traitement réservé aux russes car ceux-ci sont représentés en brutes sanguinaires. Au cours d'une mission, les russes ont massacré des civils avec des bombardements sur « l'Autoroute de la Mort », référence évidente à un [épisode](#) tristement célèbre de la guerre du Golfe qui ne relève plus ici de la responsabilité américaine. Pourquoi pas, le jeu ne se revendique pas comme fidèle à l'histoire. On se questionnera sur l'effet provoqué chez le joueur n'ayant pas la référence historique. L'épisode de l'Autoroute de la Mort s'effaçant de la mémoire collective au profit d'actualités et d'une image mentale plus récente telle que l'intervention russe dans le conflit syrien.



Le jeu ne s'arrête pas à une simple ré-écriture d'un épisode polémique de la guerre du Golfe. L'une des missions les plus brutales du jeu débute avec une jeune fille ensevelie avec le cadavre de sa mère sous des décombres après un bombardement russe. Après avoir été sauvé, le joueur, qui incarne la jeune fille, doit maintenant échapper avec son père et son frère à un détachement de soldats russes tirant à vue dans toute la zone sur les civils cherchant refuge.

Après cela, les russes décident de lancer une attaque chimique sur toute la ville, référence à l'attaque au gaz sarin de la Ghouta pendant le conflit syrien et des images d'enfants mort gazés qui ont été diffusées. Les Russes, dans le jeu, ont franchi la fameuse « ligne rouge » établie par Barack Obama.



Un enfant mort asphyxié par du gaz tandis que des soldats russes pratiquent un génocide en règle dans un village suspecté d'abriter des combattants

Finalement, cette jeune fille parvient à se cacher chez elle, lorsqu'un soldat russe herculéen muni d'un masque à gaz et porteur du traditionnel débardeur de la marine soviétique pénètre dans la maison, assassine le père et traque les deux enfants pour les tuer.

Cette surenchère décomplexée de barbaries de la part des « russes fictifs » pose la question de la perception des événements chez un joueur jeune qui n'a pas connaissance des références aux divers conflits mentionnés.

Les kurdes, au travers de la faction fictive du jeu, bénéficient d'un traitement ambigu. Ils sont certes dépeints comme héroïques, se battant avec peu de moyens contre Daech et la Russie en même temps, mais l'un des responsables finit par s'allier avec Daech afin d'utiliser du gaz volé contre des troupes russes. Cet évènement, dans le jeu, rappelle les difficultés auxquelles ont fait face les nations occidentales lors de la livraison d'armes aux différentes milices et groupes militaires impliqués dans la guerre civile syrienne. Ces groupes ayant à plusieurs reprises modifié leur allégeances empêchant tout contrôle sur la destination et l'emploi des armes livrées.

D'un point de vue global, *Call Of Duty Modern Warfare (2019)* a franchi une limite dans la représentation de la guerre virtuelle. Lors de la prise violente d'une ambassade américaine, un djihadiste exécute de sang-froid un enfant en larmes suppliant, des civils adultes et des enfants meurent gazés...

Le jeu transgresse une règle des jeux de guerre : tuer un civil implique immédiatement l'échec d'une mission. Dans certaines situations de prise de décision immédiate, la mort de civil est « excusable ». On citera le cas d'une femme prise de panique dans un immeuble rempli de djihadistes se ruant vers un landau. Le joueur doit rapidement choisir entre prendre le risque qu'elle ramasse une arme ou traiter la menace. Si le joueur l'abat, un soldat de l'unité verra qu'elle cherchait uniquement à attraper sous la panique son nourrisson. La mission continue, la guerre même virtuelle c'est la guerre. On pensera évidemment aux conflits contemporains ayant introduits la notion de guerre propre, aux bombardements de précisions chirurgicales mais aussi aux erreurs de frappes de drones américaine. La guerre c'est la guerre.

Le jeu réussit un tour de force à travers sa campagne, créer un véritable impact psychologique interactif. On s'interrogera encore une fois sur ce que le joueur retiendra, sa perception des conflits armés et sur l'activation ou non de biais cognitifs.

Modern-Warfare (2022) : focus sur l'Iran et les sociétés militaires privées.

Jusqu'ici relativement épargné par la licence Call Of Duty, le dernier opus des *Modern Warfare* s'attaque principalement à l'un des grands ennemis des USA : l'Iran.

Les scénaristes du jeu ont, cette fois encore, repris la formule de l'impact psychologique et le choix de nommer des pays comme ennemis assumés. Tout démarre par la première mission du jeu, le joueur contrôle le fameux « Ghost » au masque éponyme et doit confirmer visuellement à bonne distance qu'un général iranien nommé Ghorbrani est en train de conclure une transaction d'armes avec des russes. La suite consiste à guider un puissant missile balistique pour tuer Ghorbrani ainsi que les Russes sur les lieux.

Cette mission donne immédiatement le ton et a provoqué de très nombreuses réactions sur les réseaux sociaux et dans [la presse en ligne](#). La ressemblance physique avec le général Qasem Soleimani, responsable de la force Al-Qods du corps des Gardiens de la révolution islamique, tué dans une frappe américaine en Irak le 3 janvier 2022, est plus que troublante.



À gauche le général Qasem Soleimani, à droite le général Ghorbrani dans le jeu.

Il est intéressant de relever qu'il s'agit de la toute première mission, si le joueur veut débiter la campagne il doit obligatoirement tuer Ghorbrani. Le jeu ne se contente pas de mettre en scène une opération américaine ayant contribué à une escalade des tensions entre les USA et l'Iran, il fait participer directement le joueur en lui donnant l'occasion de contrôler le missile. Très librement inspiré de la réalité (l'Iran avait déclaré que la mort du général serait vengée) la suite du jeu consiste à empêcher un fidèle de Ghorbrani de lancer des missiles américains dérobés sur le sol des États-Unis. Dans les faits, en réponse, l'Iran avait lancé plusieurs missiles balistiques sur des bases américaines en Irak. Les tensions se sont apaisées entre les deux pays mais, les scénaristes ont choisi d'exploiter cet évènement.

Ce pivot scénaristique et historique permet au cours de la traque des missiles volés qui va s'ensuivre, de révéler un autre ennemi des USA : les cartels mexicains. L'un d'entre eux n'hésite pas à s'allier à l'Iran dans le but de faire du profit. Une mission « lunaire » met le joueur dans la peau de soldats des forces spéciales mexicaines affiliées à la CIA, évoluant dans un pays tellement corrompu que le gouvernement mexicain ne semble avoir de contrôle ni sur la criminalité ni sur ses propres forces de sécurité. Les forces spéciales mexicaines traversent ensuite le fameux grand mur frontalier initié par Donald Trump, à la poursuite des terroristes iraniens ayant bénéficié de l'aide du cartel pour rentrer dans le sud des Etats-Unis. Une fiction très libre donc.

Au cours du jeu, le principal ennemi sera donc l'Iran à travers sa force Al-Qods. Le symbole de ce groupe militaire fictif a « bien évidemment » été modifié pour ne pas créer de confusion avec la force Al-Qods dans la réalité :



Non, les deux entités ont le même nom et le même drapeau.

Enfin, le choix de la ville d'Amsterdam comme décor d'une des missions n'est peut-être pas si anodin. Cela tiendrait potentiellement au fait que l'Iran y a une emprise plutôt qu'aux charmes de la ville. En effet, les autorités néerlandaises suspectent l'Iran d'avoir collaboré avec la Moco Maffia, un puissant groupe criminel organisé néerlandais, dont les principaux membres sont d'origine marocaine. Deux assassinats aux Pays-Bas d'opposants au gouvernement iranien auraient été soustraits par la Moco Maffia. Le chef de cet mafia, Ridouan Taghi (arrêté depuis), est suspecté d'avoir [un lien d'amitié](#) avec le général Qasem Soleimani.

L'une des originalités de *Modern Warfare (2022)* réside toutefois dans son traitement narratif des sociétés militaires privées. Les premières missions du jeu se font en coopération avec un groupe de mercenaires américains : la « Shadow Company ». Efficaces, redoutables et disposant même d'une aviation dernier cri (un AC-130 coûtant plus d'une centaine de millions de dollars), ces derniers vont opérer sur le territoire mexicain en rasant des immeubles sans aucune forme de protestation du gouvernement mexicain. Cette société militaire privée finira par se retourner contre les protagonistes du jeu, obéissant aux ordres d'un général américain qui agit en dehors de tout cadre. On apprendra que ce général et cette « Shadow Company » sont les responsables de la perte des missiles américains au cours d'une mission illégale de livraison d'armes à des factions se battant contre la Russie au Moyen-Orient. La mission échoue lorsque les mercenaires tombent dans l'embuscade d'une société privée militaire russe qui fournira les missiles détournés à l'Iran. Échec critique donc, mais le jeu excuse l'opération illégale du général puisqu'un agent de la CIA dira que ses « intentions étaient bonnes ».

Le jeu dépeint donc une société militaire privée disposant de capacités opérationnelles équivalentes à une armée régulière et agissant en dehors de tout cadre régulier. Difficile de ne pas voir une référence au groupe mercenaire Wagner dont le gain d'influence auprès du pouvoir russe lié à son rôle croissant dans les conflits extérieurs de la Russie soulèvent des questions.

Le groupe Wagner dont les fantassins sont réputés mieux équipés que le soldat régulier russe disposerait également d'une force aérienne comportant des Su-24 et des Mig-29.

D'ailleurs, bien que le jeu critique les écarts d'un général américain et son emploi de mercenaires, ce sont bien des mercenaires russes qui dérobent les missiles pour les fournir à l'ennemi.

Fort heureusement, les protagonistes du jeu parviennent encore une fois à mettre hors d'état de nuire les ennemis intérieurs et extérieurs des États-Unis.

Call of Duty Modern Warfare 2 (2009) et Modern Warfare 3 (2011) : la guerre froide réchauffée à l'hollywoodienne

La chute de l'Union Soviétique a entraîné la fin de la guerre froide. Toutefois, le cinéma américain a persisté à utiliser comme toile de fond scénaristique le spectre d'une troisième guerre mondiale déclenchée par une Russie redevenue belliqueuse à la faveur d'un changement politique.

C'est précisément le scénario des deux jeux *Modern Warfare* : une succession d'événements déclenchés par des ultra-nationalistes russes désireux de restaurer la puissance de la Russie. Ceci conduisant à la troisième guerre mondiale, concrétisant virtuellement l'angoisse du déferlement des chars russes en Europe et aux États-Unis pendant l'ère de la guerre froide.

Au cours de ces deux jeux : la côte Est américaine est envahie par l'armée russe, une frappe nucléaire contre les États-Unis est empêchée de justesse et les capitales européennes sont victimes d'une attaque au gaz en amont d'une invasion terrestre.



Les capitales européennes victimes d'une attaque chimique, prélude à l'invasion terrestre russe.

Ce scénario à la Tom Clancy a révélé l'une des missions les plus controversées de toute la licence. Dans le niveau [« No Russian »](#), le joueur incarne un agent de la CIA infiltré dans un groupe terroriste ultra-nationaliste russe et doit commettre une tuerie de masse de civils dans un aéroport en Russie. Le groupe terroriste a pris soin de n'utiliser que des armes américaines et d'abattre à la fin de l'opération l'agent américain infiltré (qui avait été repéré par le groupe). Le massacre, selon la logique de l'attaque sous faux drapeau, est donc attribué aux USA. La Russie déclenche alors la troisième guerre mondiale.

À la différence des jeux les plus récents de la licence dans lesquels, exceptionnellement, le joueur pouvait abattre par erreur un civil, dans « No Russian » le joueur doit exécuter des civils sans défense.



La polémique étant vive, Mohammad Alavi, l'un des concepteurs du jeu et en particulier de cette mission s'est expliqué. Dans [un article datant de 2012](#), il défend ses choix : « Vendre pourquoi la Russie attaquerait les États-Unis, faire en sorte que le joueur ait un lien émotionnel avec le méchant Makarov, et le faire de manière mémorable et engageante ».

On retrouve ici la volonté de créer un impact psychologique majeur chez le joueur. Nous sommes en 2009 et il s'agit du premier emploi de cette manœuvre « mémorable et engageante ». Ce mécanisme fut par la suite réutilisé de manière décuplée et plus décomplexée dans les jeux *Modern Warfare* de 2019 et 2022. Cela soulève de nouveau la question de savoir si l'objectif de ces jeux vidéo est uniquement de proposer du divertissement ou s'il s'agit d'un vecteur d'influence.

***Battlefield 3* (2011) : Un Iran à l'irakienne**

Développé pour concurrencer la licence *Call Of Duty*, le jeu aurait pris 3 ans pour être développé de 2008 à 2011. La trame narrative du jeu a pu s'inspirer de l'actualité brûlante autour des tensions sur le programme nucléaire iranien. En effet, les premières sanctions de l'ONU visant l'Iran en raison de sa volonté de se doter d'une arme nucléaire remonte à 2006. En 2009, des informations semblaient prouver le fait que l'Iran était non seulement en [capacité de fabriquer une bombe nucléaire](#) mais [travaillait également en secret](#) à en construire une.

L'intrigue du jeu reprend une fois encore le concept d'une entité nationaliste belliqueuse envers l'occident parvenant à prendre le pouvoir d'un pays. Dans le jeu, il s'agit d'une faction entièrement fictive qui profite d'un séisme majeur déstabilisant la région pour organiser un coup d'état en Iran et prendre le pouvoir.

En réponse, les Américains lancent une invasion du pays pour capturer le nouveau leader. Les missions font immédiatement penser aux deux guerres du golfe et notamment à la prise de Bagdad. Fait amusant, dans cette guerre virtuelle, des armes de destructions massives sont effectivement trouvées pendant la bataille à Téhéran mais deux têtes nucléaires portables manquent à l'appel. Traqué, le leader iranien ennemi sera finalement retrouvé et capturé mais mourra de ses blessures (il ne sera pas pendu comme Saddam Hussein, la comparaison s'arrêtera là). Il révélera avant de mourir qu'un agent de la CIA est en possession des têtes nucléaires et a réussi à manipuler tous les protagonistes afin de faire exploser les deux bombes.

Les missions révèlent donc un scénario à l'irakienne d'une opération Iraqi Freedom. Bien que la menace nucléaire ne provienne pas de son programme de conception d'une bombe (totalement absente du jeu), c'est bien la menace atomique iranienne qui va rythmer la suite de l'intrigue.

L'originalité de *Battlefield 3* réside cependant dans les alliés. Les Russes combattent ici dans le camp du bien (sans toutefois coopérer totalement avec les Américains) jouant leur propre partition afin d'empêcher que les armes atomiques de fabrication russe ne soient utilisées.

Le joueur parviendra à empêcher in extremis l'une des bombes d'exploser aux États-Unis. De l'autre côté, malgré leur traque acharnée, les spetnazs russes ne parviendront pas à empêcher l'autre bombe d'exploser en plein Paris. Il y a des limites à l'excellence tout de même.

***Battlefield 4* (2013) : le seul à inclure une timide menace chinoise**

Que dire de *Battlefield 4* ? Peu de choses, si ce n'est que c'est l'unique jeu relativement récent des franchises *Call Of Duty* et *Battlefield* qui « donne l'occasion » aux joueurs de tirer sur des soldats chinois. Ils bénéficient cependant d'un traitement de faveur en comparaison des ennemis habituels. Le joueur ne combat pas la totalité de la Chine mais un général ayant pris la tête du pays. En effet, dans les événements du jeu, le candidat favori aux futures élections chinoises est assassiné sur ordre d'un général. Ce dernier attribue l'assassinat aux États-Unis, annule les élections sous le coup d'une loi martiale et attaque les forces américaines dans le monde. Les Russes en profiteront pour s'allier avec la Chine mais ne représentent pas les principaux antagonistes du jeu.

Le joueur, un soldat américain des forces spéciales, rencontre à Shanghai une agent chinoise chargée de la protection du candidat favori avec laquelle il s'allie. On apprend que le candidat favori se révèle être blessé mais bien vivant, le joueur devra alors l'extraire de Chine pour sauver sa vie.

Inspiré des vives tensions sur les contentieux territoriaux en Mer de Chine, le joueur va livrer bataille dans les eaux chinoises, sur terre ferme puis affronter, dans la dernière mission, un énorme cuirassé chinois remontant le canal de Suez en Égypte.

La troisième guerre mondiale finira lors du sauvetage du candidat favori par les Américains. Ce dernier, en se révélant aux militaires chinois, mettra à mal la ruse du général félon.

Le jeu prend donc soin de ne pas se mettre en porte à faux face à la Chine. L'armée chinoise ne commet aucune exaction, n'est pas dépeinte de manière négative, le joueur se bat au côté d'une patriote chinoise. L'armée chinoise affronte l'Occident « dans son bon droit » car elle est leurrée par un traître.

On relèvera que la Chine est sauvée de justesse par la sauvegarde de son futur leader affublé d'une dette éternelle envers les États-Unis. Cette Chine, temporairement menaçante, aura tout de même eu l'occasion de démontrer au joueur sa puissance militaire navale en dominant la Mer de Chine tout en parvenant à pénétrer le canal de Suez, ultime rempart de la Méditerranée européenne.

Et la France ?



La Tour Eiffel s'effondrant dans *Call Of Duty Modern Warfare 3* (2011)

Qu'en est-il de l'image de la France dans ces jeux ? Elle ne bénéficie « curieusement » d'aucun traitement de faveur à l'instar de l'Angleterre, qui a l'honneur de fournir ses meilleurs éléments aux combattants de la liberté de *Call Of Duty*. Et ce, malgré l'engagement historique de la France contre le terrorisme, sa position dans l'OTAN et sa participation aux côtés des Américains à la guerre d'Afghanistan et à la première guerre du golfe. Elle apparaît totalement incapable de se défendre et l'un des jeux appuiera même sur l'un des points sensibles de la libération pendant la seconde guerre mondiale.

Trois thématiques semblent visées par les scénarios des jeux précités.

La première concerne l'armée française qui brille par... sa totale absence. En effet, dans *Call of Duty Modern Warfare 3 (2011)*, malgré l'attaque chimique suivie de l'invasion du pays par la Russie, aucune troupe militaire de l'armée régulière française ne se bat contre l'envahisseur.



Des tanks russes sur les Champs-Élysées

Les seules forces en présence dans Paris à opposer une faible résistance sont les unités GIGN de la Gendarmerie Nationale qui sont affaiblies du fait que leur quartier général a fait l'objet d'une attaque au gaz. Les Delta Forces américaines parviendront tout de même à établir un contact avec une unité du GIGN menacée d'anéantissement dans la capitale. Un soldat américain s'étonne même du peu de gendarmes présents jusqu'à ce que le chef de l'unité du GIGN révèle qu'il ne dénombre que 7 personnels en état de combattre.

Où peut bien se trouver l'armée française ? Étonnant, il n'est même question qu'elle fut décimée quelque part, elle est simplement oubliée ou volontairement absente du jeu.

Fort heureusement, les militaires américains, grâce à leur audace et leur écrasante supériorité aérienne parviendront à tenir en respect les Russes. Le point d'orgue de la mission se déroule sur le pont d'Iéna où la surpuissance de frappe américaine finit par avoir raison de l'armée rouge. Endommagée trop gravement par les frappes, la tour Eiffel s'effondre en musique tandis que les renforts se posent en hélicoptère dans Paris, dorénavant en bonne voie d'être libérée. Cela vaut bien un symbole tel que la tour Eiffel gisant à moitié dans la Seine.

Une mission dans Paris se déroule également dans *Battlefield 3*. Le joueur incarne un spetnatz russe qui tente d'empêcher un attentat iranien à la bombe nucléaire dans Paris. L'action se déroule au siège d'Euronext dans le quartier de la Défense avant de se poursuivre dans les rues parisiennes. Si les Russes tiennent le rôle de gentils et sont même humanisés contrairement aux autres jeux, il n'en va pas de même pour les policiers et le GIGN. Ces derniers ne parviennent pas à stopper les Iraniens mais font de surcroît obstacle aux russes. Le joueur doit même se résoudre à tuer des forces de l'ordre françaises pour progresser.

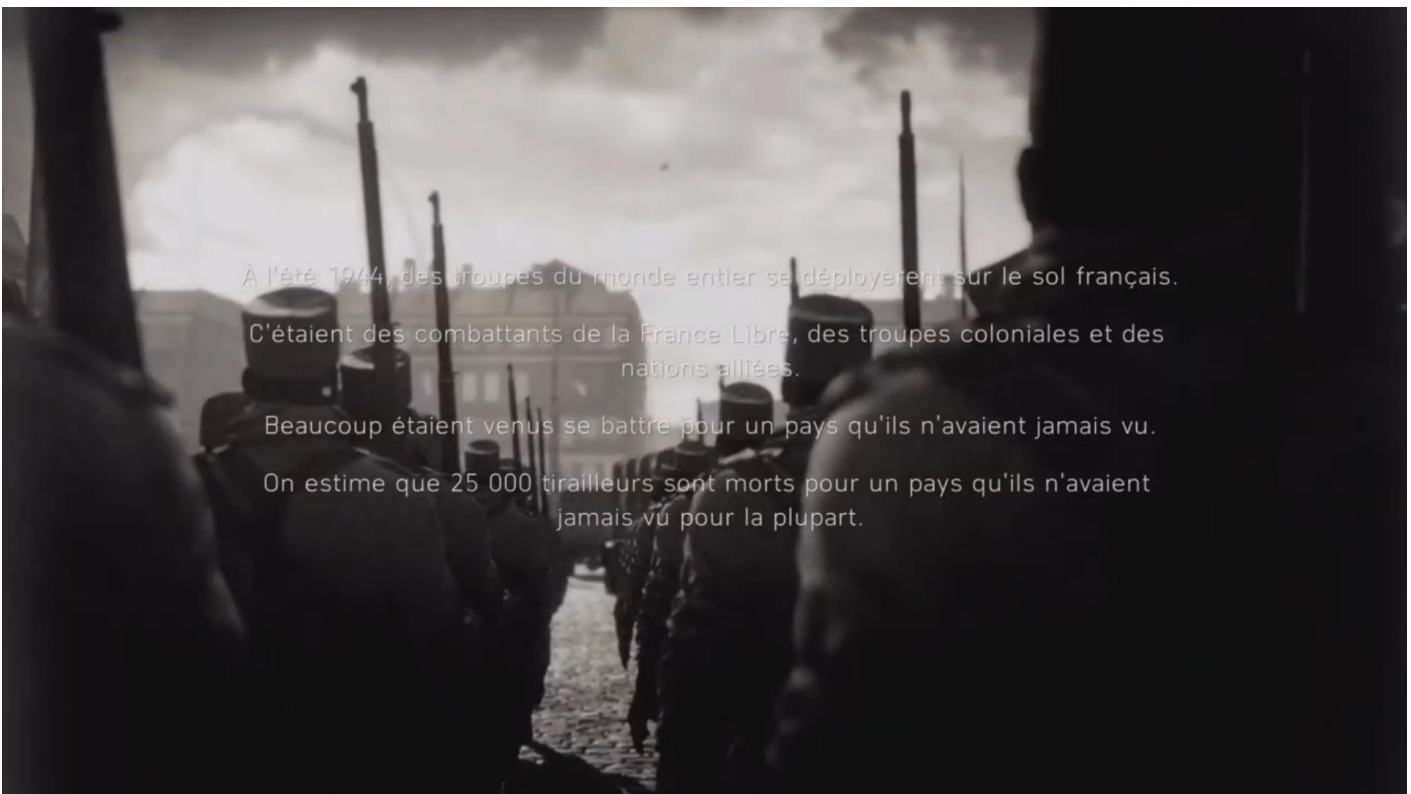
La mission échoue lorsque l'équipe russe découvre qu'elle poursuivait un leurre. Le siège d'Euronext explose tuant plus de 15.000 civils et expose les membres survivants de l'équipe russe à des radiations mortelles.

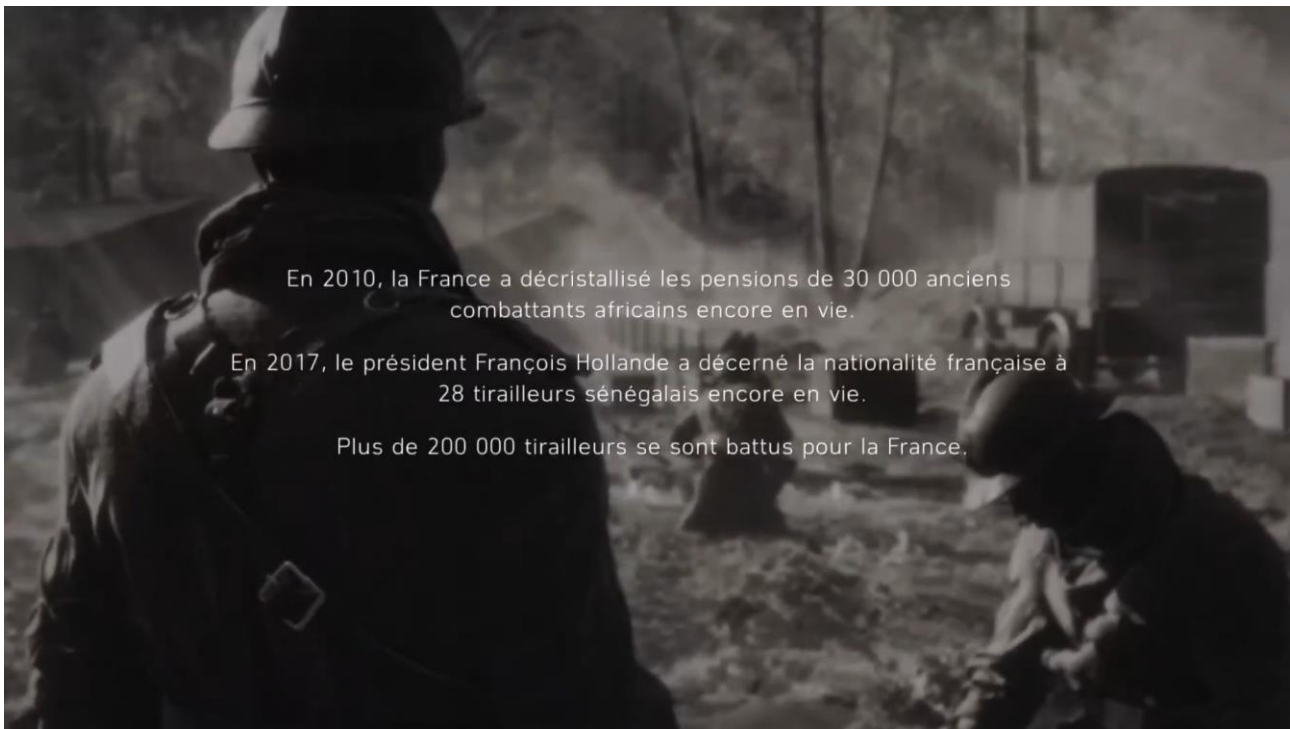
Il est curieux que les scénaristes choisissent précisément une place symbolique de la finance européenne en plein Paris. Pour rappel, le jeu est sorti en 2011 et expose une certaine forme de menace nucléaire iranienne. Faut-il y voir un avertissement adressé aux pays européens commerçant avec l'Iran les informant du risque inhérent au programme nucléaire iranien ? Le choix d'atomiser ce symbole de l'économie européenne peut être totalement fortuit comme délibéré. Seule certitude, les États-Unis furent légalement très actifs sur cette période pour sanctionner les sociétés travaillant avec l'Iran. PSA (Stellantis de nos jours) partira brutalement en 2012 et la banque BnP Paribas sera condamnée à une amende record pour violation de l'embargo pour ses activités entre 2002 et 2009.

Enfin *Battlefield 5* (2018) est le seul jeu de cette analyse à se dérouler pendant la seconde guerre mondiale et ne concerne donc pas un conflit contemporain. Cependant, le rapport à la France dans son scénario est intéressant à décrypter.

L'originalité de la campagne du jeu, nommée « Tirailleurs » est de mettre le joueur dans la peau de tirailleurs africains pendant la libération de la France. Le jeu rend hommage à la bravoure de ces hommes et démontre l'injustice subie par ces unités en termes de reconnaissance du devoir accompli.

Après la prise héroïque d'un château, la scène finale présente une photographie de plusieurs tirailleurs accompagnés de soldats blancs, selon le souhait d'un officier français « pour la postérité ». Cette photographie se voit censurée peu à peu, les soldats noirs disparaissant de l'image. Le narrateur indique que l'armée a souhaité présenter les libérateurs avec des visages « plus familiers ». Enfin, les deux dernières images de ces missions rappellent le contexte historique.





Au-delà du cadre général du traitement des troupes coloniales, le jeu fait ici une référence évidente au [« blanchiment »](#) des Forces Françaises Libres pendant la libération de la France. On saluera la mise en lumière de soldats ayant participé au péril de leur vie à la guerre, n'ayant reçu presque aucune considération à la fin du conflit et dont l'histoire n'est jamais représentée dans les jeux vidéo. Cependant, on appréciera moins l'hypocrisie autour de cet hommage car le jeu omet de préciser que ce blanchiment avait été [imposé au Général de Gaulle par les autorités américaines](#). Puisque la fin du scénario présente des chiffres historiques sur l'injustice subie par les troupes coloniales, on se demande pourquoi le jeu ne mentionne pas une autre injustice : celle subie par les afro-américains dans l'US Army qui pratiqua la ségrégation dans ses régiments jusqu'en 1948. Pour rappel, la ségrégation aux États-Unis ne fut totalement abolie qu'en 1968. Jusqu'en 1965, même en ayant servi pendant la seconde guerre mondiale, les afro-américains n'avaient pas le droit de vote. La « GI Bill » censée assurer la ré-insertion professionnelle et l'octroi de prêts bancaires aux anciens soldats ne put [correctement s'appliquer aux vétérans noirs](#) du fait des lois ségrégationnistes. Plusieurs vétérans afro-américains furent même visés par des [agressions et des assassinats racistes](#). Ces jeux ne ménagent donc pas l'image de la France, que ce soit sur le plan de sa puissance militaire, des pays avec lesquels elle commerce et sur son histoire. Est-elle visée car elle représente une rivale ou parce qu'elle a refusé de participer à l'invasion de l'Irak ?

Pour nuancer

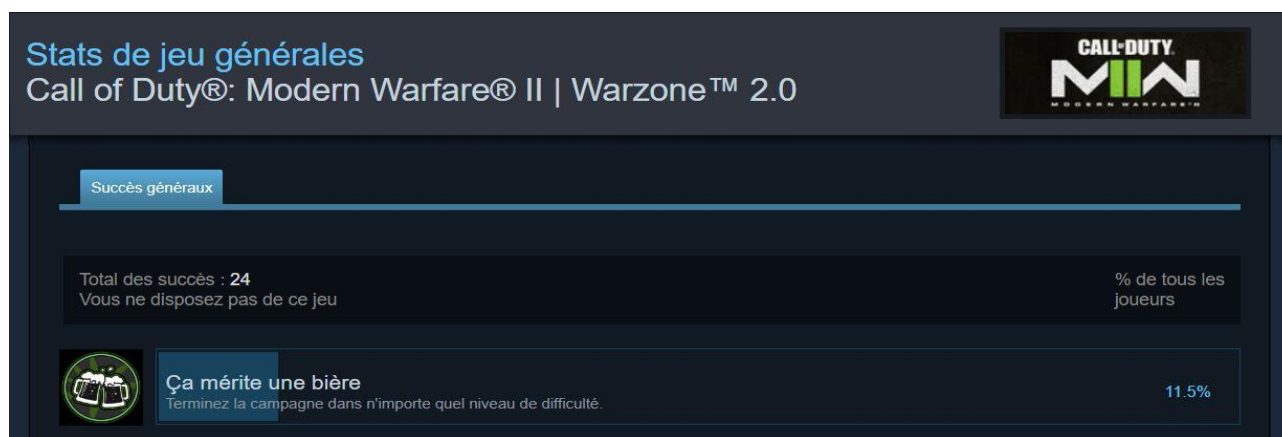
Toutefois, même si une forme d'influence est à ce stade établie, certains points sont à relativiser ou à nuancer. En premier lieu sur la perception du joueur. Si cette opération globale d'influence s'inscrit dans le cadre d'une guerre cognitive, il est primordial de tenter de déterminer l'impact et la portée sur les cibles.

En effet, il serait faux de considérer que 100 % des copies vendues de ces jeux ont permis aux narrations de toucher les joueurs. Ceci s'explique par le fait que certains acheteurs des jeux font tout simplement l'impasse sur les campagnes et ne jouent qu'aux contenus « Multijoueur » et « Battle Royal ». Le premier consiste en des parties courtes opposant des humains entre eux dans des modes de jeux variés sans aucun scénario particulier. Dans le second, le but est de survivre pour rester le dernier en vie dans une zone se rétrécissant peu à peu (en référence au film *Battle Royal* de Kinji

Fukasaku). Ces modes de jeux peuvent être joués à l’infini. À contrario, la campagne comporte une fin.

De plus, tous les joueurs qui entament la campagne ne la terminent pas. [Un article](#) s’est intéressé via des statistiques à ce phénomène et indique que la majorité des joueurs ne vont pas plus loin que la moitié de ce contenu. Un échec donc puisque le jeu ne parvient pas à tenir en haleine sur la durée. Ces chiffres sont à considérer avec précaution car l’article reconnaît qu’il est difficile d’avoir un chiffre précis. Le calcul est effectué sur la base des trophées obtenus par les joueurs au fur et à mesure de l’avancement de la campagne, il ne prend pas en compte donc l’ensemble des joueurs des différentes consoles de jeux (PC, Xbox, PS4 et PS5).

Il est possible de se livrer à cet exercice sur Steam. C’est l’unique plateforme à indiquer sans équivoque que le taux d’obtention des trophées prend en compte la totalité des joueurs et non un pourcentage biaisé correspondant aux seuls inscrits souhaitant partager publiquement leurs statistiques.



11,5 % des joueurs sur Steam ont fini la campagne de Call Of Duty Modern-Warfare 2 (2022)



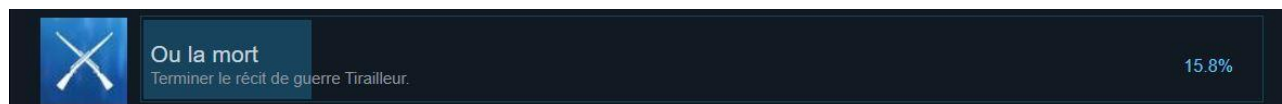
48,5 % des joueurs sur Steam ont fini la campagne de Call Of Duty Modern-Warfare 2 (2009)



54,5 % des joueurs sur Steam ont fini la campagne de Call Of Duty Modern-Warfare 3 (2011)



19,6 % des joueurs sur Steam ont fini la campagne de Battlefield 4 (aucun trophée n'existe pour avoir fini la campagne, mais « Suez » est la dernière mission du jeu, équivalant donc à une fin de campagne).



Aucun trophée ne permet d'établir une statistique précise indiquant que la campagne est achevée. Cependant 15,8 % des joueurs ont fini la partie qui a été analysée en rapport avec la France.

NB : Call Of Duty Modern-Warfare (2019) est absent du magasin Steam et Battlefield 3 ne dispose d'aucun trophée en lien avec la campagne.

Ces statistiques, bien que ne pouvant se montrer exhaustives, mettent en lumière un élément : les campagnes semblent perdre en popularité avec le temps. Fait intéressant alors que les dernières campagnes des *Modern-Warfare* (2019 et 2022) mettent l’accent sur leur impact vis à vis du joueur.

De plus, il faudrait maintenant tenter de définir parmi ces pourcentages de joueurs ayant fini ce mode jeu, lesquels ont été effectivement influencés par leur contenu narratif. Un chiffre difficile à déterminer mais un sondage a tenté de répondre à cette question.

En effet Rodolphe MOINDREAU dans un article intitulé [« Armée et jeux vidéo de guerre : quelles utilisations ? »](#), paru dans la revue *Inflexions* de l'Institut de Recherche Stratégique de l'École Militaire (IRSEM), indique avoir mené en 2014 une étude statistique sur un échantillon de 212 joueurs francophones correspondant au public visé par des jeux tels que *America's Army* afin de mesurer la pénétration de l'influence des jeux sur leur opinion :

« Il ressort de cette étude qu'une forte majorité de répondants fait la différence entre les menaces et défis stratégiques représentés dans un jeu et ceux de la réalité. En effet, à la question « Pensez-vous que les menaces et les enjeux stratégiques représentés dans les jeux listés ci-dessus sont conformes à la réalité ? », 58,49 % ont choisi le « non ». De la même manière, l'analyse des réponses aux questions ouvertes montre un sens de la nuance parmi ceux ayant choisi le « oui » et beaucoup soulignent la simplification des représentations pour des enjeux ludiques. Par extension, nous avons trouvé pertinent d'interroger les joueurs sur l'image de l'armée, et s'il s'avère que toutes les opinions étaient représentées au sein de notre panel, nous avons pu identifier un point de vue très majoritairement critique sur la légitimité des opérations extérieures, qu'elles soient menées par la France ou ses alliés, en particulier les États-Unis, alors même que cette légitimité n'est jamais remise en question dans les jeux de guerre. »

L'étude ne précise pas si elle fait mention des licences *Call Of Duty* et *Battlefield 3*, mais ces dernières battent des records de vente et sont très populaires parmi les aficionados de jeux de guerre.

Bien que le chiffre final de joueurs « convaincus » ne paraisse pas élevé en comparaison des copies vendues, des sondés auraient tout de même répondu positivement sans apporter de nuances aux réponses de cette étude. Il aurait été intéressant de reproduire cette étude en 2023 ou de poser ces questions aux personnes ayant joué aux derniers *Call Of Duty*. Le public et les jeux ont évolué depuis 8 ans.

Enfin, on se demandera si l'un des objectifs de ces jeux est de parvenir à influencer l'opinion des joueurs résidant dans les pays affichés comme des ennemis. Échec absolu puisque certains pays ont décidé, en protestation au traitement de leur image, de [bannir certains jeux](#).

Call Of Duty Modern-Warfare 2 (2009) fut commercialisé en Russie sans la mission polémique « No Russian » suite à une décision de l'éditeur du jeu. *Battlefield 3* est interdit en Iran en raison de l'image renvoyée. *Battlefield 5* est interdit en Chine en raison de l'image renvoyée. *Call Of Duty Modern-Warfare (2019)* bien que non censuré officiellement par le gouvernement, n'a jamais été commercialisé en Russie.

Au travers des différentes analyses et malgré l'efficacité nuancée de ce procédé, il est possible de prêter à ces jeux les intentions suivantes :

- Définir et remporter la guerre virtuelle contre les ennemis des Etats-Unis tout en leur menant une guerre (dés)informationnelle.
 - Démontrer la surpuissance américaine et affirmer la dépendance de ses alliés.
- Critiquer les nations ne s'alignant pas sur la politique extérieure américaine.
- Combattre l'impopularité de l'interventionnisme américain en y faisant participer le joueur.

Sans apport d'autres sources d'informations ou de sens critique, ces jeux sont susceptibles de créer un encerclement cognitif chez le joueur. Ce dernier se trouve assailli

de représentations menaçantes diverses et d'ennemis œuvrant à la mise en péril du monde.

Les jeux vidéo seraient donc à considérer comme un outil d'influence interactif à part entière participant au soft power américain.

La France ne semble pas insensible à cet outil puisque la Ministre des Armées Florence Parly a annoncé le 26 novembre 2021, [le lancement du projet LNX](#), censé tisser des liens entre l'armée et les jeux vidéo.

Bien que recevant un accueil mitigé, les campagnes pourraient devenir incontournables dans le futur. Le dernier jeu de la licence d'EA *Battlefield 2042* ne comportait aucun mode de jeu campagne. EA ne semble pas disposer à reproduire cette erreur puisque la compagnie travaille sur [une campagne narrative](#) dans le prochain opus en changeant de directeur artistique.

La frontière entre fiction et réel tend parfois à s'effriter. [Des critiques](#) ont été formulées contre la possibilité d'utiliser du phosphore blanc dans *Modern Warfare* (2019), arme interdite par la Convention de Genève. L'avenir verra peut-être la création d'une Convention définissant le concept de guerre virtuelle.

En attendant ce jour, il est toujours permis virtuellement d'utiliser des mines anti-personnelles, des bombes nucléaires et de tuer des civils.