

*Figures singulières et expressives des jeux vidéo de stratégie*¹

Ophélie Bernard

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Etienne Brunelle-Leclerc

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Simon Dor

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Résumé : Bien souvent, les jeux de stratégie proposent une vision du pouvoir qui a peu de nuances, où le/la joueur/se est toute-puissante dans une relation de domination. Or, l'expression du pouvoir dans certains jeux nous semble relever d'un ethos plus nuancé. Des jeux vidéo singuliers permettent, voire favorisent, une autre vision du monde, plus subtile et moins hégémonique. En ce sens, cet article propose trois analyses de jeux de stratégie où le pouvoir est complexe, instable ou déconstruit pour des raisons différentes. Ainsi, nous explorons trois figures hétérogènes à travers ces analyses : la menace fantôme dans *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games, 1994), la personnification dans *Ogre Battle* (Enix, 1993) et la toile d'alliances dans *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013). Nous soutenons que des figures alternatives du jeu vidéo de stratégie peuvent subvertir la tendance dominante du genre pour permettre une réflexion critique sur celui-ci. Ces figures singulières soulignent la diversité des représentations et des visions du monde d'un corpus de jeux qui gagnerait à être exploré davantage.

Mots clés : Jeux vidéo / Video Games, Jeux de stratégie / Strategy games, Pouvoir / Power, Figures, Ethos

Notice biobibliographique : Simon Dor est professeur agrégé en études vidéoludiques et médiatiques à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT). Il enseigne le design de jeu et les études vidéoludiques au programme de création de jeux vidéo au centre de Montréal. Il s'intéresse principalement aux jeux de stratégie et de gestion, que ce soit dans une perspective de jouabilité ou de fiction, avec un angle compétitif ou narratif, ou en utilisant une approche historique, philosophique ou cognitive. Son enseignement et sa recherche l'ont aussi amené à s'intéresser aux sports électroniques, à l'éthique et au design économique.

¹ Cette publication a été rendue possible grâce à une subvention du Fonds institutionnel de la recherche et de la création de la Fondation de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (FIRC/FUQAT, 2019-2020) pour les courts projets de recherche. Nous tenons à les remercier.

Ophélie Bernard est finissante à la maîtrise et chargée de cours au centre de Montréal de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT). Elle étudie et enseigne en études médiatiques et culturelles visant le jeu vidéo ainsi que le design de jeux. En plus de ses recherches principales sur la diffusion en flux direct de jeux vidéo (le streaming) et sa relation à un auditoire, elle s'intéresse à la jouabilité et aux systèmes économiques internes des jeux de stratégie et de gestion ainsi que leurs aspects historiques ou vraisemblables.

Etienne est un ancien chargé de cours et étudiant au doctorat sur mesure à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT). Pendant sa scolarité, ses recherches portaient sur l'histoire du design du jeu vidéo. Il a depuis effectué une réorientation de carrière vers l'industrie du jeu vidéo.

Quel ethos pour le jeu de stratégie?

On souligne souvent avec raison que le jeu vidéo propose une vision très manichéenne du bien et du mal (voir Hayse, 2014 : 467-468). En effet, nombreux sont les jeux qui mettent de l'avant un récit avec peu de subtilité morale, permettant au/à la joueur/se d'incarner un héros affrontant des personnages malveillants. Les jeux de stratégie n'y font pas exception, puisqu'ils mettent le plus souvent en scène une guerre ou un affrontement armé (Dor, 2018b). Cette représentation d'un conflit induit une vision du monde qui, bien souvent, a peu de nuances.

Comme le soulignent à juste titre Tony Fortin et Laurent Trémel, les jeux de stratégie représentent les peuples ou les armées comme des « entité[s] indivisible[s] » (2005 : 146) dont les membres fonctionnent comme s'ils n'étaient qu'une seule personne (Mauco, 2005 : 128). Olivier Mauco se désole que « le parcours de vie des membres des armées ne sont pas évoqués, ceux-ci ne sont définis que par leur fonction » (2005 : 125). Fortin va même jusqu'à critiquer « la vue de dessus, omnisciente et inhérente aux jeux de stratégie ou de gestion » qui, dit-il, « exploite généralement une forme de mégalomanie » (Fortin, 2004 : 55).

C'est principalement la série *Civilization* (MPS Labs, 1991, pour le premier jeu) qui se retrouve sous le feu des critiques pour cette perspective manichéenne. Comme le souligne Gerald Voorhees, cette série est en forte majorité perçue négativement chez les universitaires, que ce soit parce que « la série représente mal l'histoire mondiale », ou plus encore parce que « *Civilization* est une allégorie de l'impérialisme occidental tout autant qu'un véhicule de prémisses idéologiques implicites sur ce qui constitue véritablement une civilisation, "au sens moral" » (Voorhees, 2009 : 264, notre traduction). La plupart des jeux de stratégie à thématique historique n'y échappent pas; certains chercheurs comme Tuur Ghys ont analysé la manière dont le jeu vidéo représente la guerre en la comparant avec la guerre réelle pour y trouver des ellipses ou des simplifications (Ghys, 2012). Cette critique générale culmine dans celle que propose Rolf Nohr, qui affirme que la représentation de l'espace des jeux de stratégie est l'incarnation de la vision du *Clash of Civilizations* de Samuel Huntington, où il y a un « récit interdiscursif des politiques de l'espace qui est hautement normatif et réducteur » (Nohr, 2010 : 189, notre traduction). Il y a définitivement une surreprésentation du conflit entre les nations plutôt que des aspects civils, des contre-pouvoirs et de la nuance morale de la guerre dans les jeux de stratégie.

Cette surreprésentation peut être vue comme une certaine glorification de l'affrontement armé. À tout le moins, on peut convenir que la conquête et la domination militaire sont les figures les plus communes du jeu de stratégie.

Le concept de figure permet de penser cette relation au sens produit par le jeu à travers le prisme des signes et de l'imagination. Nous reprenons le concept de figure au sens de Bertrand Gervais, qui la voit comme une « construction imaginaire, plus ou moins motivée, qui surgit au contact des choses et des signes, et qui permet la coalescence de pensées par ailleurs divergentes » (2007 : 18). La figure « n'existe » que dans un imaginaire, dans une relation sémiotique, qui reste évidemment difficile à cerner. C'est malgré tout ce qui donne à la figure un rôle central pour comprendre la dimension éminemment culturelle de notre appréciation des textes ou des jeux (Gervais 2007 : 21). On pourrait qualifier la figure de tentative de formalisation d'un sens potentiel, d'un sens qui naît de la relation entre notre expérience de différentes œuvres. En jeu vidéo, le concept de figure permet de transcender l'opposition narratif-ludique : ce ne sont pas des mécaniques de jeu seules ni des micro-récits. Les figures peuvent toucher à la fois la narration et les règles du jeu. Voir la figure du pouvoir ou de la domination comme centrale au jeu de stratégie est le point de départ d'un questionnement sur le sens qui s'y construit.

Si nombre d'études interrogent la soif de pouvoir exacerbée par les jeux de stratégie, peu de travaux cherchent à comprendre les formes variées que le pouvoir peut prendre en jeu vidéo. Il faut mieux comprendre les spécificités des jeux de stratégie sur la question du pouvoir, notamment en ce qui a trait aux questions d'identité et de contrôle. Une comparaison entre le pouvoir « réel » et celui représenté dans le jeu mène à focaliser notre regard sur ces figures de conquête et de domination. Notre objectif n'est pas de faire ce que l'un de nous a appelé une « analyse mimétique » (Dor, 2015 : 70) : il faut aller plus loin que d'évaluer ce que retient et exclut la simulation. Il s'agit plutôt de comprendre ce que les jeux de stratégie peuvent exprimer *au-delà* de la conquête et de la domination exacerbées dans les jeux permettant d'incarner le général, le colonisateur, l'explorateur ou le conquérant. Il faut en ce sens comprendre comment un jeu vidéo peut exprimer une idée.

Les travaux de Sébastien Genvo (2016) se sont penchés sur cette question. Genvo utilise le concept d'« ethos ludique » pour parler d'un « système de valeurs » qui incite les joueur/se/s à s'approprier le jeu voire les en convaincre (2016 : 94-95, notre traduction). Il explique que la plupart des jeux AAA répondent à l'ethos de la « masculinité militarisée » telle que présentée par Kline, Dyer-Witheford and De Peuter (2003), c'est-à-dire qu'ils présentent des personnages habituellement masculins, des thématiques martiales et des mécaniques comme le tir ou le combat. Comme les mécaniques et les thématiques sont similaires d'un jeu à l'autre, leur ethos ludique va dans la même direction. Ainsi, les jeux de stratégie reconduisent des mécaniques de domination par les armes qui induisent un ethos belliqueux.

Selon Genvo, un ethos particulier et singulier peut aussi être le cœur d'un projet de jeu : ce sont ces jeux qu'il identifie comme des jeux expressifs. Il ne s'agit pas pour lui de convaincre de la validité des valeurs exprimées, mais de permettre leur exploration à travers la rencontre entre jeu et joueur/se. La manière dont les joueur/se/s s'approprient les univers de jeu contribue à créer un ethos qui peut nuancer voire subvertir celui auquel on s'attendrait. Ainsi, « l'expressivité provient des processus induits à la fois par la structure

du jeu et les actions des joueur/se/s » (Genvo, 2016 : 93, notre traduction). L'ethos d'un jeu est ainsi un système de valeurs qui peut émerger au-delà des mécaniques et des intentions des créateurs à travers le plaisir que les joueur/se/s peuvent prendre à s'approprier les éléments d'un univers dans lequel iels jouent.

C'est toute la nuance de la notion d'ethos qui montre que le jeu vidéo peut exprimer *au-delà* de ses mécaniques. Ainsi, Diane Carr explique que même un jeu critiqué pour sa présentation d'une vision impérialiste comme *Civilization* peut *aussi* exprimer autre chose. Bien sûr, *Civilization* est une simplification du monde qui en reconduit une vision impérialiste et téléologique. Le sens de *Civilization* va cependant au-delà de cette vision simpliste : les situations émergentes, la complexité et la diversité des expériences sont aussi un sens du jeu (Carr, 2007 : 234). Alexander Galloway allait dans la même direction : chaque action dans le cadre d'un jeu peut avoir des sens multiples (2006 : 105); ces sens concernent autant la fiction que les règles du jeu. C'est ce que d'autres auteurs comme Adam Chapman (2013) et Dom Ford (2016) ont cherché à faire : montrer que la représentation dans un jeu n'opère pas seule. Chapman souligne que les critiques portées à *Civilization* sont dans les faits des « problèmes épistémiques qui sont inhérents à l'histoire plutôt qu'au jeu vidéo » (Chapman, 2013 : 327). Un jeu à thématique historique n'est en aucun cas exempt des problèmes de la représentation des peuples tout aussi marginalisés par l'histoire écrite, mais reste un moyen pour le joueur ou la joueuse de développer son érudition historique (Dor, 2018a : 206-7). Le jeu vidéo reste un bon premier pas pour cultiver la curiosité à l'égard de l'histoire et le questionnement envers le pouvoir.

Et c'est là l'objectif de notre réflexion : chercher à mieux comprendre l'expression du pouvoir dans les jeux de stratégie. Nous souhaitons ici offrir trois analyses permettant d'illustrer trois directions différentes de la représentation du pouvoir qui en montrent la complexité. Nous choisissons ainsi d'illustrer des figures du pouvoir autre que la toute-puissance du/de la joueur/se et autre qu'une relation de dominant-dominé. Ce n'est pas dire qu'il n'y a ni toute-puissance, ni dominance dans les exemples singuliers que nous explorerons; c'est dire qu'ils permettent, voire favorisent, une autre vision du monde, plus complexe et moins hégémonique dans les jeux vidéo.

Les exemples analysés ici cherchent à montrer que le pouvoir est plus complexe que ce qu'on a analysé des jeux de stratégie classiques; le pouvoir se déconstruit, comme le propose Judith Butler, qui ne voit pas de « pouvoir qui agit, seulement un actant réitéré qui est le pouvoir dans sa persistance et son instabilité » (Butler, 2011 : xviii). Cette représentation du pouvoir dans les jeux de stratégie s'incarne à travers différentes figures. Nous soutiendrons ici l'idée que certaines figures alternatives du jeu vidéo de stratégie peuvent subvertir la tendance dominante du genre pour permettre une réflexion critique sur celui-ci. Conséquemment, notre corpus est très hétérogène et ne correspond certainement pas aux jeux de stratégie les plus classiques². Nous explorerons ici trois figures et trois exemples : la menace fantôme dans *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games, 1994), la personnification dans *Ogre Battle* (Enix, 1993) et la toile d'alliances dans *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013).

² Pour une discussion sur la définition du jeu de stratégie, voir les travaux précédents de Simon Dor (2018b).

La menace fantôme dans *X-COM: UFO Defense*

X-COM: UFO Defense (aussi connu sous le nom de *UFO: Enemy Unknown*) est un jeu de stratégie développé par Mythos Games Ltd. et publié par MicroProse Software pour les plateformes PC et Amiga en 1994. Le/la joueur/se y est placé-e à la tête d'une organisation internationale chargée de repousser une invasion extraterrestre dans le cadre d'une campagne qui peut s'étirer sur plusieurs dizaines d'heures. Nous analyserons la représentation du pouvoir d'*X-COM* en l'envisageant d'abord sous l'angle de la difficulté du jeu.

X-COM est en effet généralement perçu comme étant un jeu plutôt ardu, spécialement pour les joueur/se/s novices. Plusieurs critiques mettent d'ailleurs le lecteur en garde à cet effet (Lombardi, 1994, The J Man, 2004, Goldfeld, 2015). Cette difficulté peut être attribuée en partie à la complexité du système. *X-COM* est accompagné d'un manuel de 133 pages qui peut contribuer à aplanir sa courbe d'apprentissage. Ce document n'est cependant guère plus qu'un tremplin pour atteindre plus rapidement ce que Dominic Arsenault appelle un état de mise en phase fonctionnelle à travers lequel la/le joueur/se devient en mesure « [...] de se détacher des impératifs de fonctionnalité qui sont le propre de l'interactivité, et de vivre une expérience esthétique » (2011 : 246).

Ceci dit, la difficulté d'*X-COM* ne tient pas qu'à l'apprentissage de ses mécaniques et de ses systèmes. Elle est plutôt un produit de l'architecture même du jeu, c'est-à-dire du réseau complexe d'interactions entre les différents systèmes, du recours à la génération de nombres aléatoires et de la façon dont le jeu force le/la joueur/se à prendre des décisions à haut risque sans lui donner suffisamment d'information pour lui permettre d'en appréhender les conséquences. Ces éléments s'additionnent pour conférer à *X-COM* un caractère rébarbatif. En revanche, cette difficulté singulière amène à réessayer une séquence de nombreuses fois et, conséquemment, à « faire l'exercice des "possibles" » (Genvo, 2012 : 130) que le jeu offre. En quelque sorte, la difficulté d'*X-COM* permet d'explorer sur le plan narratif différents mondes possibles, décrits par Marie-Laure Ryan comme « la manière dont les choses auraient pu être » (1991 : 18). Comme nous le verrons, c'est par cette difficulté revêche qu'*X-COM* arrive à proposer un ethos ludique en rupture avec les conventions des jeux de stratégie en matière de représentation du pouvoir.

Description de la jouabilité

La jouabilité d'*X-COM* alterne entre deux modes de jeux distincts. Dans un mode stratégique en temps continu, le/la joueur/se doit gérer la logistique de son organisation, c'est-à-dire construire de nouvelles installations, recruter du personnel et assurer l'approvisionnement de ses troupes. Il doit aussi scruter le ciel à la recherche d'objets volants non identifiés. Lorsqu'un vaisseau extraterrestre est détecté, la/le joueur peut déployer des intercepteurs pour tenter de l'abattre et, une fois l'ovni au sol, dépêcher des commandos sur le site de l'écrasement. C'est à ce moment que la jouabilité d'*X-COM* bascule vers le combat tactique au tour par tour.

Le/la joueur/se d'*X-COM* n'est pas qu'un simple administrateur : iel commande aussi les actions des combattants sur le champ de bataille. L'écran de combat consiste en une grille orthogonale à plusieurs niveaux d'élévation munie d'un système de ligne de visée

et de brouillard de guerre. Le système de combat repose sur le concept de points d'action. Chaque soldat peut entreprendre plusieurs types d'actions en fonction de ses attributs et de son équipement (se déplacer, s'accroupir, faire feu, lancer une bombe fumigène, etc.). Chaque action porte un coup en points d'actions. Une fois sa réserve de points d'actions épuisée, un soldat ne pourra pas entreprendre de nouvelles actions avant le début du prochain tour. Il appartient donc au/à la joueur/se de savoir investir au mieux les points d'actions de ses troupes en fonction de la situation.

Malgré l'ampleur des moyens qui sont mis à sa disposition, le/la joueur/se n'est pas en situation de toute-puissance. L'exercice du pouvoir dans *X-COM* est plutôt une affaire de résistance, de lutte entre plusieurs contre-pouvoirs parmi lesquels le/la joueur/se est rarement en position de force. Le financement de l'organisation est assuré par les états membres qui attendent en retour d'être protégés contre la menace extraterrestre. Or, il est impossible de surveiller l'espace aérien de tous les états membres, tout comme il est impossible de prévoir où aura lieu la prochaine incursion extraterrestre. D'emblée, le/la joueur/se est placé-e sur la défensive et contraint-e de faire des compromis. Sur le champ de bataille, le résultat des actions des soldats comporte une part de hasard : un tir peut rater sa cible, un soldat peut être fauché par un rayon laser issu du brouillard de guerre ou prendre panique lorsqu'un de ses camarades tombe au combat.

Ces éléments convergent pour placer le/la joueur/se en position d'infériorité notamment en début de partie alors que l'initiative appartient aux envahisseurs. Le/la joueur/se ne dispose alors que d'une seule base secrète munie d'un système radar à courte portée. Celui-ci n'a que 10% de chance de détecter un ovni qui passe dans son rayon d'action. Les commandos contrôlés sont aussi cruellement sous-équipés en début de partie. Ils sont totalement dépourvus de protection et leurs armes à projectiles sont inefficaces contre les unités d'assaut ennemies (*terror units*). Certains combattants extraterrestres ont aussi la possibilité de lancer des attaques psioniques contre les commandos de la/du joueur/se. Ces attaques peuvent les mettre en panique ou, pire encore, les faire passer sous le contrôle de l'ennemi. Le/la joueur/se n'a aucun moyen de répliquer à ces attaques en début de partie. Il ne peut pas non plus savoir lesquels parmi ses commandos sont les plus susceptibles d'y succomber.

À mesure que la partie progresse, le/la joueur/se peut construire de nouvelles bases afin d'étendre son réseau de surveillance. Iel peut aussi collecter des artefacts extraterrestres qui lui permettent de lever le voile sur la technologie des envahisseurs. S'iel parvient à capturer un combattant extraterrestre possédant des compétences psioniques, iel peut construire un centre d'entraînement (*psi lab*) qui lui permettra de révéler puis de cultiver le potentiel psionique de ses propres combattants. En contrepartie, les incursions extraterrestres se font plus fréquentes et plus musclées. L'ennemi déploie des unités de plus en plus redoutables, comme le chryssalid inspiré du xénomorphe du film *Alien* (Ridley Scott, 1979). Les envahisseurs peuvent aussi implanter leurs propres bases secrètes sur Terre. Le/la joueur/se doit alors s'empresse de détruire ces installations sous peine de voir les pays environnants lui retirer leur appui. L'ennemi redoublera aussi d'efforts pour découvrir l'emplacement des bases secrètes du/de la joueur/se. Celles-ci deviennent alors susceptibles de faire l'objet de représailles.

Si la/le joueur/se parvient à capturer le commandant d'un vaisseau ennemi, iel aura l'occasion d'enquêter sur l'origine de la menace extraterrestre. Ces investigations lui permettront éventuellement de débloquent la mission finale du jeu qui consiste à attaquer l'avant-poste extraterrestre situé dans la région de Cydonia sur la planète Mars (aussi connue sous le nom de « visage de Mars »). Cette mission comporte deux parties: le/la joueur/se doit d'abord faire tomber les défenses extérieures de la base ennemie avant d'y faire entrer ses troupes afin de neutraliser le cerveau central responsable de coordonner l'invasion de la Terre. Une fois celui-ci hors de combat, la partie se solde par la victoire. La/le joueur/se devra cependant s'assurer de mettre toutes les chances de son côté avant de tenter cet assaut final puisqu'un échec dans cette mission mettra aussi un terme à la partie.

Information incomplète et gestion approximative

Compte tenu de ses ressources limitées en début de partie, le/la joueur/se doit agir avec circonspection autant dans le déploiement de ses troupes que dans la gestion de son organisation. Ceci dit, même une extrême précaution peut malgré tout entraîner des conséquences funestes. C'est un euphémisme que de dire que le jeu ne présente pas une information complète : dans les faits, il ne donne que très peu d'indices permettant d'anticiper la suite des événements.

Sur le champ de bataille, le/la joueur/se ne connaît pas le nombre et la localisation exacte des combattants ennemis et n'a donc aucun moyen de savoir si une manœuvre donnée expose ou non ses troupes à des tirs de réactions. Iel doit alors déployer ses troupes de façon rigoureuse et méthodique pour espérer limiter ses pertes. Une tactique courante consiste par exemple à sélectionner les soldats qui possèdent un score de réaction particulièrement élevé pour en faire des éclaireurs³. Ceux-ci sont alors envoyés dans le brouillard de guerre pour repérer les combattants ennemis pendant que le reste des forces du/de la joueur/se demeure en retrait. Une fois l'ennemi localisé, l'éclaireur peut se mettre à l'abri pendant que les autres soldats font feu sur les combattants extraterrestres. Il s'agit évidemment d'une mission à haut risque, spécialement en début de partie, et même un score de réaction élevé ne garantit pas la survie de l'éclaireur. En outre, certaines unités d'assaut disposent de suffisamment de points d'action pour jaillir du brouillard de guerre et terrasser un soldat en l'espace d'un seul tour, ne lui laissant aucune chance de réagir.

Pendant la phase de gestion stratégique, la/le joueur/se peut détecter la présence d'un vaisseau extraterrestre, mais ne peut connaître ses intentions qu'après avoir remplacé ses antennes radar par des décodeurs d'hyperfréquences (*hyper-wave decoder*) qui lui permettent d'intercepter les communications ennemies⁴. Iel doit alors rapidement construire de nouvelles bases afin d'étendre sa couverture aérienne. Par contre, ces nouvelles installations sont autant de nouvelles cibles pour d'éventuelles représailles. Le/la joueur/se peut tenter de fortifier ses avant-postes; mais, au vu de ses ressources limitées,

³ Les soldats sont générés par un algorithme qui détermine le score de leurs attributs (précision, courage, réaction, etc.). Si les soldats n'ont pas de spécialisation à proprement parler, leurs attributs les prédisposent à certains rôles sur le champ de bataille. Il appartient au/à la joueur/se de savoir identifier ces prédispositions.

⁴ Cette technologie doit être arrachée à un navigateur extraterrestre au terme d'un interrogatoire.

iel ne sera pas alors en mesure d'en construire une quantité suffisante. Encore une fois, la/le joueur/se est confronté-e aux limites de sa situation qui la/le forcent à procéder par approximation.

Die and Retry

Malgré toute sa sophistication et la minutie de ses développeurs, *X-COM* comporte plusieurs bogues notoires⁵ et son équilibrage est imparfait⁶. Aussi, la jouabilité singulière du jeu ne suit pas un chemin tracé à l'avance par les concepteurs. Le jeu met plutôt le/la joueur/se face à un large éventail de mécaniques et de systèmes interreliés en vue d'atteindre un objectif qui ne devient possible qu'au terme de plusieurs heures de jeu. Il incombe alors au joueur d'arpenter son propre chemin à travers l'éventail des possibilités stratégiques du jeu par un processus d'essai-erreur.

Cette qualité est loin d'être unique à *X-COM* et fait plutôt figure de convention parmi les jeux de stratégie et les jeux de simulation. Par contre, *X-COM* se distingue par la signifiante des décisions que le joueur doit prendre dès le début de la partie. Selon Katie Salen et Eric Zimmerman, une action posée dans le cadre d'un jeu devient signifiante lorsqu'elle opère un changement dans l'état de jeu immédiat et qu'elle exerce une influence sur les états de jeu à venir (Salen et Zimmerman, 2004 : 34). Or, les enjeux des décisions que le joueur d'*X-COM* doit prendre en début de partie sont élevés. Une manœuvre maladroite sur le champ de bataille peut entraîner la mort d'un soldat ou l'échec de la mission. Accepter une mission à haut risque avant d'être prêt peut entraîner des conséquences désastreuses. S'iel subit trop de pertes lors d'un affrontement, le/la joueur/se n'est plus en mesure de répondre aux incursions extraterrestres avant d'avoir recruté suffisamment de nouveau personnel. S'iel place sa base secrète dans un endroit isolé ou s'iel tarde à construire de nouvelles installations, iel ne sera pas en mesure de défendre l'espace aérien des pays membres.

Ces décisions ont des conséquences immédiates et manifestes sur l'état de jeu, mais aussi et surtout des répercussions à long terme sur le cours et l'issue de la partie. Un-e joueur/se novice qui n'a pas développé les heuristiques⁷ appropriées aura du mal à tirer le meilleur parti de ces situations. Somme toute, le processus d'essai-erreur dans *X-COM* n'a pas la convivialité d'un *Sim City* ou d'un *Civilization* et rappelle plutôt la figure du « mourir et réessayer » (*die and retry*) plus commune chez les jeux de plateformes et certaines

⁵ Il existe entre autres une interaction malheureuse entre les systèmes de sauvegarde et d'ajustement dynamique de la difficulté. Cette dernière s'ajuste au niveau le plus bas lorsque le/la joueur/se charge une partie sauvegardée.

⁶ Certaines stratégies peuvent rendre la difficulté caduque. Un-e joueur/se qui parvient à entraîner une quantité suffisante de commandos psioniques n'aura plus grand-chose à craindre lors des missions de combat.

⁷ Nous employons ici le concept d'heuristique tel que défini par George Skaff Elias, Richard Garfield et Karl Robert Gutschera: « par heuristiques, nous voulons simplement dire les règles simples [*rules of thumb*] par lesquelles les joueur/se/s jouent aux jeux » (2013 : 11, notre traduction).

branches du genre des jeux de rôle d'action⁸. De plus, même un/e joueur/se expérimenté-e ne sera pas certain de tirer son épingle du jeu puisque la plupart de ces situations comportent une part de hasard.

Une menace fantôme

La jouabilité de *X-COM* est ainsi basée autant sur la gestion du risque que sur l'acquisition de ressources. Cette expérience reflète la philosophie de son concepteur Julian Gollop :

Je crois qu'un système de jeu devrait avoir une vie autonome, pour qu'il génère de manière répétitive des expériences qui sont neuves et engageantes pour le/la joueur/se [...]. Les acteurs de ces systèmes devraient apparaître intelligents et répondre aux actions du/de la joueur/se. [...] La/le joueur/se devrait avoir le sentiment qu'iel a affaire à une menace intelligente et qu'iel a besoin de prendre des décisions intelligentes pour gagner (Gollop, 2013, notre traduction).

Selon Gollop, *X-COM* parvient à susciter ce sentiment de menace grâce à deux éléments de son design. D'abord, rappelons que la jouabilité d'*X-COM* est composée de plusieurs sous-systèmes : recrutement de personnel, fabrication d'équipement, recherche scientifique, interception d'ovnis, etc. Or, ces systèmes n'opèrent pas en isolation et sont plutôt interconnectés de façon à créer des chaînes causales complexes. Les actions posées dans un système auront généralement des conséquences dans plusieurs autres systèmes, si bien qu'il est très difficile de circonscrire l'ensemble des conséquences possibles d'une action donnée.

Cette situation est compliquée par le recours à la génération de nombres aléatoires qui vient arbitrer de nombreuses mécaniques de jeu allant des actions stratégiques de la faction extraterrestre aux résultats d'actions individuelles sur le champ de bataille (comme un tir de précision ou une attaque psionique). Autrement dit, même dans les cas où la/le joueur/se connaît toutes les issues possibles d'une situation, la réponse du jeu à ses actions demeure imprévisible puisqu'elle comporte une part de hasard. Combinées à l'opacité de l'information disponible au joueur, ces deux propriétés se concertent pour le maintenir dans l'expectative.

L'ethos ludique exprimé par cette configuration subordonne ainsi la conquête à la prudence et au calcul. Cette façon de jouer n'est pas sans compter sa part de frustrations et n'est certainement pas compatible avec tous les jeux de stratégie. Par contre, elle fonctionne à merveille dans *X-COM* où elle s'accorde avec la prémisse fictionnelle du jeu : le/la joueur/se doit repousser une invasion par une force inconnue dont la supériorité est *a priori* écrasante. La/le joueur/se n'est pas figuré comme un empereur-dieu quasi omniscient, mais plutôt comme un actant du monde du jeu parmi d'autres dont le sort est soumis aux ambitions d'une puissance étrangère et belliqueuse.

⁸ Cette figure est particulièrement répandue au sein des *dungeon-crawlers* et des *Souls-like*, deux sous-genres du jeu de rôle d'action plus contemporains.

La personnification du conflit et *Ogre Battle*

L'exemple d'*Ogre Battle* mise plutôt sur la figure de la personnification de la guerre. *Ogre Battle* est un jeu de rôle tactique en solo sorti pour la console SNES. La représentation politique y est particulière par rapport aux autres jeux de stratégie, dans la mesure où le pouvoir du/de la joueur-se est personnifié au travers des différents soldats de l'armée qu'iel incarne. En jouant des personnages qui ont des aspirations personnelles et qui ont chacun un destin individuel, la guerre est plus complexe qu'un équilibre entre deux pouvoirs ou que l'addition de forces armées.

Le/la joueur-se y incarne la/le leader d'une rébellion contre un empire maléfique. Il y a bien un personnage qui prend le nom et le genre désigné par le/la joueur-se, et qui doit survivre à chaque mission pour éviter une défaite, mais on incarne aussi différents escadrons d'un maximum de cinq personnages. Chacun d'eux a ses propres nom, classe, niveau et statistiques à la manière d'un jeu vidéo de rôle des plus classiques, bien que la plupart de ces personnages n'ait pas de personnalité très définie. Dans chaque scénario, il faut libérer plusieurs villes du contrôle de l'empire et se confronter aux escadrons ennemis, qui sont aussi composés de personnages ayant leurs noms et traits respectifs. Plutôt que de contrôler chaque unité en combat, celles-ci effectuent leurs actions automatiquement en fonction de leur positionnement: sur la ligne de front ou en soutien.

Les personnages à travers les mondes possibles

Ogre Battle exprime au-delà de ce qui est représenté dans l'univers du jeu. Poussant plus loin l'idée de la théorie des mondes possibles que Marie-Laure Ryan propose pour penser le récit narratif, on peut dire qu'*Ogre Battle* assume la représentation de différents mondes possibles. Ryan explique que cette théorie des mondes possibles aide à comprendre la complexité d'un monde narré en le mettant en relation avec d'autres mondes qui lui sont connexes. On peut chercher à mieux comprendre les relations entre les personnages en illustrant la divergence entre les mondes mentaux qu'ils se construisent — par exemple, dans la célèbre fable de La Fontaine, le renard s'imagine un corbeau naïf, le corbeau s'imagine un renard qui lui fait un commentaire désintéressé; seul le premier aura raison (Ryan, 1991 : 201-232). On peut aussi, comme lecteur/trice, construire différents mondes possibles suivant les hypothèses projetées sur le déroulement narratif qui s'ensuivra; Umberto Eco dira qu'un-e lecteur/trice « hasarde des hypothèses sur des structures de mondes » (1985 : 146). Mais, si la littérature n'aura habituellement qu'un seul univers diégétique qui sera le « monde textuel réel » (*textual actual world*, ou TAW, suivant la terminologie de Ryan (1991 : 24)), un jeu vidéo est plus complexe. Chaque nouvelle partie d'un jeu vidéo crée son propre monde; en faisant de nouvelles actions ou en rechargeant une sauvegarde plus tôt — comme on peut le faire à de nombreuses reprises dans *X-COM* —, le monde réel en est modifié. Le jeu vidéo lui-même n'est pas qu'une machine à construire un monde fictionnel, mais une machine qui génère différents mondes fictionnels.

En effet, les personnages dans *Ogre Battle* peuvent être très différents d'une partie à l'autre. Comme dans la plupart des jeux de rôle, chaque personnage a ses statistiques personnelles. Un score d'alignement représente leur inclinaison morale : 0 indique que l'unité est extrêmement « mauvaise », alors que 100 indique une unité parfaitement « bonne ». Selon ses actions de jeu, le score va augmenter ou diminuer, indépendamment

pour chaque unité. Contrairement à des jeux comme *Fable* (Big Blue Box Studios et Lionhead Studios, 2004) ou *Mass Effect* (BioWare, 2007), ce qui influence la caractéristique d’alignement n’est ni très clair, ni très stéréotypé. Si une unité se bat contre des adversaires qui ont un niveau moins élevé que le sien, elle va perdre des points d’alignement — le personnage tirant avantage d’une escarmouche déséquilibrée l’amenant vraisemblablement vers le vice. À l’inverse, si un personnage affronte des adversaires de plus haut niveau, son alignement augmentera — représentant son inclination à combattre l’injustice et à développer de bonnes habitudes morales. Comme dans la plupart des jeux vidéo, les niveaux des adversaires augmentent à chaque scénario de jeu. On peut choisir quels escadrons envoyer au front et lesquels garder en réserve pour s’assurer de ne pas envoyer toujours les mêmes unités au combat et éviter que celles-ci n’aient un niveau trop élevé rapidement. Un-e joueur/se qui souhaite avoir accès à des classes « bonnes » (paladins, moines, etc.) devra garder ses niveaux plus bas; conséquemment, affronter des personnages de haut niveau s’avérera plus difficile. Certaines classes « mauvaises » (liches, sorcières, etc.) sont par contre aussi très puissantes et nécessitent des personnages avec un alignement bas.

La perception générale de la rébellion auprès des civils est représentée par une jauge de « réputation » qui change aussi selon les décisions de jeu, incluant les actions effectuées par les personnages « bons » ou « mauvais ». Libérer une ville pourra faire augmenter la réputation de la rébellion, mais si les libérateurs sont des personnages mauvais, elle va au contraire diminuer. La chance et les choix narratifs influencent aussi la réputation et l’alignement. À chaque fois qu’une ville est libérée, une carte est tirée au sort et ses effets sont immédiats sur le jeu — augmentation/diminution de la réputation ou des statistiques des unités libératrices. Libérer une ville entraîne habituellement un dialogue avec un personnage qui représente la ville et qui donne parfois des informations sur le jeu : indices sur la nature des ennemis à affronter, compléments narratifs sur l’univers du jeu, etc. Parfois, c’est un personnage clairement identifié qui parle et qui pourrait se joindre à l’équipe, si le/la joueur/se souhaite l’accepter dans ses rangs. Certains personnages peuvent être plus « douteux » en termes éthiques et leur collaboration peut affecter négativement la réputation.

L’expression d’émotions vidéoludiques

Un jeu vidéo narratif classique peut entraîner une réflexion et une émotion liée à ce qui nous est présenté narrativement. C’est le cas dans *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2007). Après l’affrontement et la mort de la Laughing Octopus sous les balles de notre personnage, ce dernier reçoit un appel de la part de Drebin 893, le fournisseur d’armes. Drebin relate son passé tragique et les circonstances qui ont mené à la transformer en criminelle. Dans un cas comme celui-ci, on peut bien sûr éprouver une émotion par empathie, mais on n’a aucun choix comme joueur/se par rapport à la diégèse. C’est un exemple de ce que Bernard Perron appelle une émotion fictionnelle (2005 : 357). Dans un jeu comme *Ogre Battle*, où la narration et la jouabilité sont intimement reliées, ce sont des « émotions vidéoludiques » (2005 : 358) qui émergent de la prise de décisions. Lorsqu’un personnage glisse vers le mal en se faisant attaquer en série par des personnages de bas niveau, la contradiction entre la satisfaction habituelle de voir

des batailles gagnées dans un jeu vidéo, versus la déception de voir son alignement descendre est une combinaison d'émotions singulière.

On comprend en jouant que quelque chose est exprimé à travers le jeu, la moralité étant matérialisée à travers de petites actions. Le mal est souvent un moyen facile d'obtenir un grand pouvoir, mais mène à des situations problématiques. Lorsque l'on se rend jusqu'à la fin du jeu, la rébellion se termine de manière victorieuse, mais le résultat de ce coup d'État est déterminé par les actions du/de la joueur/se. Le jeu a plusieurs fins qui dépendent principalement de la réputation de la rébellion. À titre d'exemple, la/le personnage-joueur/se peut confier le trône à un-e des personnages de son équipe qui en a une prétention légitime — Tristan ou Rauny, selon le cas — ou peut se couronner roi/reine. À l'inverse, certaines fins sont plus funestes pour la/le personnage-joueur/se. Son équipe peut décider de l'assassiner pour éviter qu'iel cherche à prendre le trône. Il peut même se faire posséder par un démon avec qui il a décidé de s'allier pour la rébellion. Comprendre les multiples univers que le jeu permet — les mondes textuels réels, pour reprendre l'expression de Ryan — est essentiel pour comprendre son ethos.

Le « disnarré » et la réflexion sur la rébellion

À travers la jouabilité, il y a une réflexion sur la rébellion comme phénomène social. La moralité est plus complexe que celle d'un tyran qu'on doit renverser; le mal peut transparaître des deux côtés du champ de bataille. Une stratégie toute fonctionnelle est celle de comprendre à la fois des unités « bonnes » et des unités « mauvaises » au sein de son armée, mais de bien contrôler leurs actions, en s'assurant par exemple que les démons et morts-vivants ne libèrent pas de ville. Il faut jauger la divergence morale de chacun des personnages et leur assigner le bon rôle en tenant compte de celle-ci. Il faut, quelque part, gérer l'« agentivité » morale des personnages au-delà du contrôle que le/la joueur/se exerce sur eux. La complexité narrative d'*Ogre Battle* ne mène pas à une vision du monde où il est « juste » de restaurer une monarchie et où il est « mauvais » de s'acoquiner de l'aide d'un démon. Ce que cette complexité narrative exprime, c'est l'incertitude du résultat d'une rébellion, fut-elle réussie, et la complexité des rapports de pouvoir.

Le personnage de Rauny est un exemple intéressant de ce point de vue. Dans l'une des fins, le personnage principal laisse la couronne à Tristan. Comme Rauny est son épouse, elle devient reine et le jeu nous raconte qu'elle vivra heureuse pour le restant de ses jours. Mais dans une autre fin, le personnage principal garde la couronne pour lui et Rauny devient la capitaine des armées du royaume. Le fait qu'elle soit couronnée reine dans l'un des mondes possibles n'est pas nécessairement un discours sur le rôle des femmes; le fait qu'elle devienne capitaine des armées la positionne certainement comme une protagoniste féministe forte, ce qui n'est pas nécessairement rare dans le jeu. Par contre, que les deux soient « juxtaposés » en tant que deux mondes possibles dans le *même* jeu, et basés sur le destin d'un personnage masculin auquel elle est mariée, montre un discours critique plus large et tout à fait applicable à notre univers contemporain : les hommes tendent à conserver les femmes dans l'ombre de leurs exploits et à accorder la priorité à leurs propres ambitions.

Puisque les jeux vidéo permettent de revivre différents mondes possibles actualisables en rejouant plusieurs fois ou en rechargeant la partie plus tôt, chaque monde

possible devient une sorte de monde « disnarré », suivant l'expression de Gerald Prince (1988). Pour lui, le disnarré est ce qui est concrètement narré dans un texte — raconté par un narrateur ou un personnage en littérature —, mais qui n'est pas arrivé dans sa diégèse. Autrement dit, ce sont les mises en situation où un narrateur extrapole sur les situations qu'un personnage aurait désirées, ou encore sur les résultats d'une action qui aurait pu être entreprise. Un seul monde possible d'*Ogre Battle* n'a peu ou pas de disnarré, mais chaque monde possible devient un disnarré au regard de chacun des autres; il n'y a pas une seule diégèse, mais plusieurs qui deviennent des comparaisons les unes envers les autres sur « comment les choses auraient pu être », pour paraphraser Ryan. Et c'est là le cœur de la représentation du pouvoir dans *Ogre Battle* : il n'y a pas *un* destin, mais plusieurs, et le sens du jeu nécessite de comprendre la cartographie des mondes possibles actualisables par le/la joueur/se.

Évidemment, on peut se satisfaire d'une « mauvaise » fin et poursuivre son chemin sans souhaiter y rejouer. Obtenir une fin douce-amère reste cependant étrange et pousse à une réflexion plus grande, en particulier lorsqu'elle est explicitement considérée comme un échec par le jeu. Une fois qu'un-e joueur/se sait que ses actions ont des répercussions sur l'inclinaison morale de ses personnages, iel peut vouloir chercher à comprendre les conséquences des actions en jeu. Débloquent de nombreuses fins dans *Ogre Battle* rend d'autant plus fier comme joueur/se puisqu'il n'est pas trivial de le faire. Les émotions vidéoludiques ne s'expriment pas strictement au travers d'un monde, mais elles transcendent les différents mondes possibles — c'est l'ensemble de l'expérience d'un jeu qui nous permet de les comprendre.

L'expression d'un jeu comme *Ogre Battle* n'est pas liée à des événements fictionnels fixes, mais émerge de l'expérimentation de décisions morales à travers le système de jeu. Un monde fictionnel « isolé » peut exprimer quelque chose, mais la juxtaposition de différents mondes fictionnels peut exprimer autre chose. Au final, comprendre la singularité de la représentation de la guerre dans *Ogre Battle*, c'est comprendre que remplacer le statu quo d'une situation de pouvoir mène à une grande incertitude qui dépend de nombreux facteurs dont la complexité morale des agents qui la conduisent.

La toile d'alliances et *Europa Universalis IV*

Notre troisième et dernier exemple est le jeu dit de grande stratégie *Europa Universalis IV* (Paradox Interactive, 2013). Celui-ci offre certaines mécaniques similaires à un jeu de stratégie plus classique, mais ajoute des systèmes pour offrir une représentation historique la plus complète possible. C'est par ce souci de représenter l'histoire de manière vraisemblable que nous y voyons une manière singulière de représenter la guerre en jeu vidéo.

Europa Universalis nous semble être le jeu de grande stratégie où l'époque est la plus propice à une négociation entre guerre et paix, où la diplomatie peut être tout aussi efficace que les champs de bataille. La situation sociopolitique entre le XV^e et le XIX^e siècles offre plusieurs périodes de paix et de guerre, ainsi que beaucoup d'événements et de possibilités de jeu donnant une perspective différente sur la guerre. De nombreuses

mécaniques n'impliquent pas des aspects militaires, mais plutôt des aspects diplomatiques et administratifs. Cette combinaison d'éléments en fait un bon exemple pour présenter des figures différentes de la guerre en jeu de stratégie, autres que la simple domination militaire ou la conquête.

Dans *Digital Games as History*, Adam Chapman identifie deux principaux styles de simulations historiques vidéoludiques : réalistes et conceptuelles (2016 : 59-89). Le premier style regroupe plutôt des jeux qui visent à « *montrer* le passé “comme il était” » (*ibid.* : 61, notre traduction), avec des jeux centrés sur des personnages existant dans un passé représenté comme tel, des environnements physiques et sonores calqués sur les faits connus de cette époque, avec comme figures de proue des jeux tels qu'*Assassin's Creed II* (Ubisoft Montréal, 2009).

Le second style qu'il évoque est, toutefois, beaucoup plus à propos pour les jeux de stratégie. La simulation conceptuelle consiste à présenter une histoire non pas en *montrant* mais en *parlant* de cette époque, en la déconstruisant en concepts abstraits qui la représentent. Un jeu à simulation historique conceptuelle pourrait tenter par exemple d'émuler l'ethos ludique d'un dirigeant ou d'une administration plutôt que de représenter avec précision des éléments physiques ou audiovisuels de cette époque. Tout ce qui est en jeu est davantage une interface plutôt qu'une représentation directe du monde. Pour reprendre l'idée de Pascal Garandel, nous ne sommes pas dans un espace où, par hasard, nous serions amenés à jouer, mais dans un espace très clairement conçu pour qu'on y joue (2012 : 131).

Le résultat est « un environnement riche en termes intellectuels et référentiels où la théorie sociale et ses concepts sont utilisés librement pour assembler le passé » (Chapman, 2016, p. 76, notre traduction). La *théorie sociale* mentionnée par Chapman est en quelque sorte le cadre théorique, la lentille historique que l'on choisit d'utiliser pour comprendre, analyser et « assembler » l'histoire. De plus, le concept de narration historique n'est pas suffisant pour parler précisément de l'histoire dans un jeu à simulation conceptuelle. Chapman identifie le concept de la « ludonarration » comme l'aspect narratif qui émerge des interactions du joueur entre des « fragments narratifs » préétablis par le jeu (Chapman, 2016 : 121-122, notre traduction). Ces jeux privilégieraient donc une ludonarration qui peut accommoder les choix et l'agentivité du/de la joueur/se tout en conservant un cadre historique dans sa représentation. Les choix proposés sont ponctués de décisions et d'événements réels.

Recréer la réalité

L'une des avenues possibles pour réconcilier la représentation conceptuelle historique en jeu avec la ludonarration est l'idée de la recréation [*reenactment*], permettant assez directement une empathie avec les acteur-ice-s de l'époque. Dans un scénario de recréation historique, les participants viennent incarner des personnages bien connus ou des soldats anonymes. Au-delà d'une observation passive d'un environnement historique, note Chapman, plusieurs utilisent cette opportunité activement pour aller jusqu'à représenter l'agentivité d'une personne de l'époque (2016 : 180). On peut voir une telle représentation aller même du côté conceptuel avec la représentation de dirigeants d'armées

et de batailles historiques à travers la pratique du *wargame* (littéralement « jeu de guerre »), utilisée depuis plus d'une centaine d'années à des fins pédagogiques et ludiques.

Si les *wargames* ne datent pas d'hier, leurs origines remontant à la Prusse du XVIII^e siècle, certains continuent d'exister aujourd'hui dans une forme ou une autre aux côtés de jeux pour lesquels ils ont été une inspiration. Le domaine plus large des jeux de stratégie ou de gestion et celui des jeux de rôles sur table y sont redevables puisque ce qu'on peut voir comme leurs premières itérations ont été directement inspirées des *wargames* populaires. Le *wargame* informatisé moderne pourrait être nommé jeu vidéo, mais porte également le nom d'*electronic wargame* pour tracer plus directement la linéarité du genre et ses influences (Mason, 2018).

Ludifier l'histoire

Des jeux vidéo de stratégie au tour par tour (STT) comme les séries *Civilization* ou *Total War* divergent de plusieurs conventions des *electronic wargames*. Ils tendent à vouloir quelque peu diminuer la précision de la simulation pour proposer une expérience plus abordable. En offrant une représentation du monde plus simple, ils permettent d'offrir une jouabilité qui pourra toucher un plus large public et représenter une échelle de temps plus longue. Les STT divergent également en sortant du contexte exclusif de la guerre pour intégrer des éléments de politique interne, de diplomatie, de religion et de culture de manière beaucoup plus développée et dans de nouveaux contextes de paix ou de guerre froide.

Plus spécifiquement, c'est le genre des jeux de grande stratégie qui va faire le pont entre l'ethos ludique des STT et des *wargames* traditionnels. Si les STT permettent de représenter des éléments ou des périodes sortant du strict contexte de la guerre, leur ethos ludique reste habituellement très focalisé. Puisqu'il y existe des conditions de victoire fixes, il est possible de savoir à quel point ou non une nation ou une autre semble près de « gagner la partie » : la guerre pour tenter de stopper leur avancée semble donc inévitable. Au contraire, le jeu de grande stratégie s'éloigne de considérations plus ludiques de plusieurs STT pour offrir une panoplie de systèmes interconnectés tentant d'émuler les circonstances historiques de la manière la plus vraisemblable possible. Ce genre de jeux prend aussi habituellement place sur des périodes assez longues pour passer par plusieurs guerres et temps de paix successifs, sans toutefois avoir l'ambition de couvrir l'histoire humaine dans son entièreté comme le fait *Civilization*. Cette combinaison de facteurs fait toutefois en sorte que leur jouabilité rejoint beaucoup moins de joueur/se/s, les rendant un peu plus « niches ».

Dans le domaine des jeux de grande stratégie, la Seconde Guerre mondiale telle que représentée dans *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016) fait figure plus clairement encore d'une telle inévitabilité. Une jauge d'« instabilité mondiale » représente à quel point le monde approche d'une guerre mondiale. Les démocraties ne peuvent se mettre sur le pied de guerre et attaquer les autres nations que si cette jauge est très élevée, alors que les nations totalitaires sont beaucoup plus libres d'entrée de jeu. Le tout offre une expérience assez proche de la réalité tout en restant simple dans son exécution, mais conserve l'inévitabilité de la guerre tout comme dans les STT.

Négocier entre guerre et paix

Selon nous, l'utilisation de boucles de rétroaction négative peut permettre de limiter l'expansion du sentiment de pouvoir dans un jeu de conquête militaire, comme le démontre *Europa Universalis IV*. Une boucle de rétroaction négative est une situation où un système renvoie une rétroaction opposée à la direction d'une action; c'est lorsque le jeu devient plus difficile si on a trop de facilité, et vice-versa (Salen et Zimmerman, 2004 : 214-217).

On peut voir, dans *Europa Universalis IV*, un exemple d'une telle boucle de rétroaction négative limitant l'accumulation d'avantages. Si une expansion militaire lente et constante y est possible, chaque conquête ajoute un lot de problèmes de stabilité interne à gérer et rend les relations internationales toujours plus tendues, pouvant aller jusqu'à la création de coalitions pour limiter l'expansion territoriale. La guerre doit d'ailleurs être toujours justifiée par un *casus belli*, soit une justification menant à la guerre : une cause religieuse, une rivalité, la fabrication de fausses prétentions à un territoire, etc. Le tout crée une dynamique bien différente de celle de la plupart des jeux de stratégie. La figure de la conquête, de l'expansion militariste est nuancée par des notions de politique interne, de diplomatie et d'équilibres internationaux.

Comme beaucoup de jeux de grande stratégie, ce titre n'offre pas de conditions de victoires claires. Survivre et prospérer jusqu'à l'époque victorienne pour une petite nation peut tout autant être une victoire que de dominer le monde en tant que l'Empire Ottoman, qui commence de loin dans la meilleure position militaire au début du jeu en 1444. La/le joueur/se en vient à créer ses propres conditions de victoire. Du fait même, iel peut arriver à mieux comprendre les causes et effets de chacune des mécaniques de jeu en faisant l'expérience du plus de résultats différents possibles. Passé le point de départ du jeu, beaucoup d'événements variés peuvent également survenir et complètement bouleverser l'équilibre des pouvoirs dans une partie, qu'ils soient provoqués par le/la joueur/se ou par des intelligences artificielles.

Les grandes possibilités d'émergence dans le jeu permettent ce que Chapman nomme du « ([c]ounterfactual) [n]arrative [h]istorying » (Chapman, 2016 : 189). Ainsi, la construction de l'histoire se fait de manière différente suivant ces nouveaux événements, créant un nouveau récit d'une histoire alternative (ou « contre-factuelle »), de manière similaire à la théorie des mondes possibles de Ryan. Tom Apperley propose que l'histoire alternative puisse être source d'agentivité dans le jeu vidéo historique : pour lui, ce concept « offre une approche historique légitime à la spéculation de la manière dont des événements auraient pu se produire » (Apperley, 2013 : 188, notre traduction). Représenter l'histoire « telle qu'elle s'est produite » est essentiellement impossible dans un jeu vidéo de nature aussi émergente, mais cette représentation peut se retrouver à être vraisemblable dans son récit tout en laissant la possibilité au/à la joueur/se de l'influencer par ses choix et ses gestes. Cette combinaison ne produit donc pas une représentation de l'histoire factuellement, mais plutôt des possibilités et contextes divers qui ont mené à ces faits et une représentation par la négative, de ce qui *aurait pu* se produire.

Politique, diplomatie et guerre

Pour catégoriser la vaste étendue de contextes et d'événements qui y sont représentés, *Europa Universalis IV* classe beaucoup de ses mécaniques de jeu en catégories distinctes : administration, diplomatie et militaire. Chacune de celles-ci regroupe plusieurs sous-systèmes traduisant la complexité de l'époque et de ses réalités en mécaniques de jeu. Les trois permettent toutefois une certaine expansion de son territoire et des opportunités de gagner en pouvoir; par le développement, la vassalité et la guerre. La conquête classique n'est donc pas la seule manière d'atteindre ces buts, et est en elle-même atténuée de diverses manières.

Le développement administratif est nécessaire pour éviter une expansion trop rapide : chaque nouveau territoire conquis peut devenir légitimé moyennant un temps d'attente et des points d'administration. Un territoire qui n'est pas considéré comme « légitimé » aura davantage de désordre et d'instabilité. Le développement administratif aide aussi le commerce, puisqu'avoir quelques villes portuaires très développées permet d'avoir beaucoup plus de contrôle commercial sur une région, donc plus de revenus, que d'obtenir une côte sous-développée. L'avancement technologique en bénéficie également, puisqu'une stratégie commune consiste en la propagation d'« institutions » comme la pensée de la Renaissance ou l'imprimerie par le développement massif d'une province, permettant un avancement technologique plus rapide.

La guerre et la conquête sont même atténuées par une mécanique d'« expansion agressive » : plus une nation conquiert de territoire, plus les nations aux alentours vont se méfier, jusqu'à pouvoir s'allier en une coalition pour arrêter une avancée. C'est là la plus importante boucle de rétroaction négative reliée à la guerre dans le jeu : plus l'avancée d'un conquérant est grande, plus grand est le risque de représailles d'une coalition. De plus, puisque chaque guerre doit être justifiée, la/le joueur/se doit souvent s'assurer d'avoir un *casus belli* valide avant d'attaquer, ce qui limite les guerres successives. Par ailleurs, chaque traité de paix est suivi d'une trêve qui empêche de repartir en guerre immédiatement avec la même nation sous peine de pénalités majeures. Chaque conquête encourt également de l'instabilité dans les régions acquises, qui peut se répandre dans toute la nation.

Finalement, et de manière très importante, la diplomatie joue un rôle majeur dans *Europa Universalis IV*. Toutes les nations partagent une opinion les unes des autres, et celles-ci affectent et sont affectées par toutes sortes d'éléments du jeu. Une toile d'alliances se tisse dès le début du jeu, rendant toute tentative de guerre difficile puisque plus d'une nation se retrouve impliquée presque automatiquement. Plusieurs facteurs changeants affectent les opinions, les alliances et la « toile » des relations entre les nations : religions, cultures, rivalités, facteurs historiques, etc. La religion, en particulier, change énormément à travers le continent européen au cours du jeu, avec la montée du protestantisme et des réformistes, provoquant ses propres conflits.

Cette même diplomatie permet d'ailleurs une expansion géographique sans effusion de sang, comme les cas de vassalisation ou de mariages royaux combinant différents trônes dans l'histoire. Si un pays est considérablement plus petit qu'un autre, il risque d'accepter de devenir son vassal, lui cédant son autonomie pour une garantie de sécurité. Les monarchies européennes ont aussi des dynasties interconnectées, et par leurs règles de succession, deux nations se trouvent à être gouvernées par un seul monarque : une « union personnelle » dans les termes du jeu.

Des chercheurs comme Rhett Loban (2017) vont même plus loin en considérant des jeux, principalement *Europa Universalis IV*, comme un point d'entrée vers l'apprentissage de la diplomatie et des relations internationales. Ces jeux rendent apparentes les raisons pour lesquelles les différentes nations partagent des opinions les unes des autres, argumente-t-il, permettant ainsi une compréhension de contextes entourant les relations internationales. Les mécaniques de jeu comme l'expansion agressive expliquée plus tôt permettent aussi de reproduire une balance de pouvoirs entre ces différentes nations, tendant vers un équilibre de pouvoirs économiques et militaires. Finalement, Loban note que ces mêmes jeux ont également la possibilité d'être joués à plusieurs joueur/se/s, ajoutant un élément humain et une certaine incertitude aux comportements plus régulés des intelligences artificielles. À travers ce genre de jeux, et *Europa Universalis IV* plus spécifiquement, on retrouve une panoplie de représentations diplomatiques allant du haut niveau plus conceptuel à des stratégies et buts en jeu, et une opposition entre ceux-ci en jeu en introduisant plusieurs joueur/se/s humains.

Au final, *Europa Universalis IV* n'est pas le seul jeu de grande stratégie éclairant en ce qui a trait aux questions de pouvoir et de contrôle. La représentation de la guerre devient complètement différente si l'on recule dans le temps pour s'intéresser à la série médiévale *Crusader Kings* (Paradox Development Studios, 2004-2020), où les figures de la vassalité et des dynasties deviennent essentielles. Au contraire, en avançant dans le temps avec un jeu comme *Hearts of Iron IV* situé durant la Seconde Guerre mondiale, la guerre devient inévitable. Les mécaniques du jeu contraignent cette difficile marche vers un conflit mondial, tout en ayant des défis et conséquences complètement différents entre les régimes dictatoriaux et ceux plutôt démocratiques. Puisque le genre focalise sur la complexité de ses époques par la multiplication de systèmes de jeu, sa représentation historique se trouve à être d'autant plus précise, tout comme son interrogation sur les forces ayant façonné l'histoire et ce qui *aurait pu* se produire.

Conclusion

Comprendre les jeux de stratégie implique bien sûr de décortiquer de quelle(s) manière(s) ils en viennent à porter un regard sur la guerre. Mais, pour reprendre la formule de Dom Ford, *Civilization* et les jeux de stratégie « ne sont probablement pas en train d'éduquer une génération d'impérialistes sans scrupule » (Ford, 2016). Il reste qu'on peut et doit être critique face à ce qu'ils présentent. Utiliser le concept d'ethos ludique permet de réfléchir à ce que les mécaniques et leurs appropriations permettent d'exprimer. On voit bien que les exemples que nous avons abordés sont des figures singulières au sein du genre. Ceci dit, la menace fantôme d'*X-COM* peut très certainement trouver écho dans *Sorcerer King* (Stardock, 2015) où la souveraineté de la/du joueur/se ne peut s'exercer que sous la tutelle ombrageuse du personnage éponyme. La diversité des personnages et des mondes possibles d'*Ogre Battle* se retrouve démultipliée d'une manière beaucoup plus complexe dans des jeux avec des possibilités de dialogues et d'affinités entre personnages comme ceux de la série *Fire Emblem* (Intelligent Systems, 1990—). Le paysage des jeux de stratégie traditionnellement plus axé sur un objectif très ciblé se retrouve chamboulé lorsqu'il se confronte à des jeux aussi émergents que les jeux de grande stratégie comme *Europa Universalis IV*, où on se donne soi-même des défis et où on explore un monde beaucoup plus complexe et vraisemblable. Les figures dominantes du genre varient de

l'allégeance à la toile d'alliances ou même à la lente marche vers une guerre somme toute inévitable.

Tous ces cas semblent *a priori* singuliers, puisque la conquête militaire et la domination y sont toujours tempérées, détournées, ou même évitées. La réalité, l'histoire et leur représentation vraisemblable (ou même contrefactuelle) résistent tout simplement à la simplicité de l'approche unilatéralement militaire de plusieurs jeux de stratégie. Représenter la complexité de la relation à la guerre qu'a un groupe de mercenaires conduisant des *mechs* dans *BATTLETECH* (Harebrained Schemes, 2018) ou les choix éthiques de gestionnaires d'un camp de réfugiés dans un univers postapocalyptique dans *Frostpunk* (11 bit studios, 2019) nécessite d'aller plus loin que la domination. De figures *singulières*, il nous faudra maintenant comprendre le genre du jeu de stratégie comme un ensemble de figures *plurielles*, relevant la diversité des représentations et des visions du monde dans un corpus de jeux qui gagnerait à être exploré davantage.

Références

- Apperley, T. [2013] : « Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination », dans M. Kapell et A. Elliot (dir.), *Playing with the past: Videogames and the simulation of history*, New York, Bloomsbury, 185-198.
- Arsenault, D. [2011] : « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de doctorat, Montréal : Université de Montréal.
- Butler, J. [2011] : *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of « Sex »*, London/New York, Routledge.
- Carr, D. [2007] : « The trouble with *Civilization* ». dans B. Atkins et T. Krzywinska, *Videogame, player, text*, Manchester, Manchester University Press, 222-236.
- Chapman, A. [2013] : « Is Sid Meier's *Civilization* history? » *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, vol. 17, 312-32.
- Chapman, A. [2016] : *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, London/New York, Routledge.
- Dor, S. [2015] : « Identité(s) du joueur et du personnage. Au-delà de l'analyse mimétique des jeux vidéo », dans C. Perraton et M. Bonenfant (dir.), *Identité et multiplicité en ligne*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 67-86.
- Dor, S. [2018a] : « Les jeux de stratégie à thématique historique », dans M.-A. Éthier, D. Lefrançois et A. Joly-Lavoie (dir.), *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Montréal, Presses de l'Université Laval, 189-210.
- Dor, S. [2018b] : « Strategy in Games or Strategy Games : Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies ». *Game Studies*, vol. 18, n° 1. http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor

- Eco, U. [(1979) 1985] : *Lector in fabula, Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset.
- Elias, G. S., R. Garfield et K. R. Gutschera [2013] : *Characteristics of Games*, Cambridge, MIT Press.
- Ford, D. [2016] : « “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate” : Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V ». *Game Studies*, vol. 16, n° 2. <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>
- Fortin, T. [2004] : « L'idéologie des jeux vidéo », dans N. Santolaria et L. Trémel, *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Presses universitaires de France, 45-73.
- Fortin, T., et L. Trémel. [2005] : « Les jeux de “Civilization” : une représentation du monde à interroger ». dans T. Fortin, P. Mora, et L. Trémel (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 123-167.
- Galloway, A. R. [2006] : *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Garandel, P. [2012] : « L'espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo », dans H. T. Minassian, S. Rufat et S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions Théoriques, 115-147.
- Genvo, S. [2012] : « Comprendre et développer le potentiel expressif ». *Hermès, la revue*, vol. 62, n° 1, 127-33.
- Genvo, S. [2016] : « Defining and designing expressive games: the case of *Keys of a gamespace* », *Kinephanos*, n° hors-série (août), 90-106.
- Gervais, B. [2007] : *Figures, lectures. Logiques de l'imaginaire, tome I*, Montréal, Quartanier.
- Ghys, T. [2012] : « Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games ». *Game Studies*, vol. 12, n° 1. http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys
- Goldfeld, Y. [2015] : « X-COM: UFO Defense Review », *CPU Gamer*, janvier 28. <http://www.cpubgamer.com/reviews/16/x-com:-ufo-defense-review>
- Gollop, J. [2013] : « Classic Game Postmortem: X-COM: UFO Defense », *GDC Vault*. <https://www.gdcvault.com/play/1019056/Classic-Game-Postmortem-X-COM>
- Hayse, M. [2014] : « Ethics », dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, London/New York, Routledge, 466-474.
- Loban, R. [2017] : « Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations », dans

- Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference.*
<http://www.digra.org/digital-library/publications/digitising-diplomacy-grand-strategy-video-games-as-an-introductory-tool-for-learning-diplomacy-and-international-relations/>
- Lombardi, C. [1994] : « It Came From Britain ». *Computer Gaming World*, n° 121, 108-110.
- Kline, S., N. Dyer-Witford, et G. De Peuter. [2003] : *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal, McGill-Queen's University Press.
- Mason, R. C. [2018]: « Wargaming: its history and future », *The International Journal of Intelligence, Security, and Public Affairs*, vol. 20, n° 2, 77-101.
- Mauco, O. [2005] : « Les représentations et les logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle », dans S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 117-135.
- Nohr, R. F. [2010] : « Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order ». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4, n° 2: 181-95.
- Perron, B. [2005] : « Jeu vidéo et émotions », dans S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 347-366.
- Prince, G. [1988] : « The Disnarrated », *Style*, vol. 22, n° 1, 1-8.
- Ryan, M.-L. [1991] : *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press.
- Salen, K., et E. Zimmerman. [2004] : *Rules of Play: Game Design Fundamentals* Cambridge, MIT Press.
- The J Man [2004] : « X-COM: UFO Defense ». *Just Games Retro*, septembre 6.
<http://justgamesretro.com/dos/x-com-ufo-defense>
- Voorhees, G. A. [2009] : « I Play Therefore I Am. *Sid Meier's Civilization*, Turn-Based Strategy Games and the *Cogito* », *Games and Culture*, vol. 4, n° 3), 254-275.

Ludographie

- 11 bit studios (dév.). [2019] : Frostpunk. PC, PlayStation 4, Xbox One.
- Big Blue Box Studios et Lionhead Studios (dév.). [2004] : Fable. Xbox. Microsoft Game Studios.
- BioWare (dév.). [2007] : Mass Effect. PC, Xbox 360. Microsoft Game Studios.
- Enix (dév.). [1993] : Ogre Battle. SNES.

Harebrained Schemes (dév.). [2018] : BATTLETECH. PC, MAC, Linux. Paradox Interactive.

Intelligent Systems (dév.). [1990-] : Fire Emblem [série]. Plateformes variées.

Kojima Productions (dév.), Kojima, H. (des.). [2007] : Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. PlayStation 3.

MPS Labs (dév.), Sid Meier (des.). [1991] : Sid Meier's Civilization. PC. MicroProse Software.

Mythos Games (dév.), Julian Gollop (des.) [1994] : X-COM: UFO Defense. PC. MicroProse Software.

Paradox Development Studio (dév.). [2004-2020] : Crusader Kings [série]. PC. Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (dév.). [2013] : Europa Universalis IV. PC. Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (dév.). [2016] : Hearts of Iron IV. PC. Paradox Interactive.

Stardock Entertainment (dév.). [2015] : Sorceror King. PC.

Ubisoft Montréal (dév.). [2009] : Assassin's Creed II. PlayStation 3, Xbox 360, PC, MAC.

Filmographie

Scott, R. (réal.) [1979] : Alien. 20th Century Fox.