

La guerre froide et les jeux vidéo : réflexion autour de *Command & Conquer : Red Alert*¹

Jean-François Conroy

Résumé

Premier jalon d'une réflexion plus large qui vise à étudier la guerre froide sous le prisme des jeux vidéo, ce texte s'intéresse plus particulièrement aux représentations qui sont faites des Soviétiques dans le jeu de stratégie en temps réel Command & Conquer : Red Alert. Pour ce faire, les cinématiques présentées au joueur avant chacune des missions de la campagne militaire russe seront analysées. Lancé quelques années après la fin de la guerre froide, ce jeu qui a marqué son époque diabolise les Soviétiques. Le portrait tracé n'est en effet guère reluisant, tant celui d'adversaire que celui de compatriote.

D'emblée, nous devons mettre le lecteur en garde : ce que nous lui proposons dans le cadre de ce texte s'inscrit dans un questionnement encore naissant. Nous avons en effet l'ambition d'étudier la guerre froide sous le prisme des jeux vidéo. Cet article est le premier jalon avec lequel nous souhaitons élever la charpente de notre réflexion par le biais du jeu *Command & Conquer : Red Alert* (ci-après *Red Alert*). À notre connaissance, ce sujet n'a pas encore attiré les chercheurs.

Les jeux vidéo ont commencé leur ascension en 1972 avec l'apparition du premier jeu d'arcade *Pong*. L'industrie n'a depuis jamais cessé de se développer et de se renouveler, repoussant sans cesse les limites du divertissement. Un élément fort révélateur de son ampleur aujourd'hui est mis en lumière lorsqu'un concepteur comme *Activision Blizzard* peut se targuer d'avoir fait plus d'un milliard de dollars de recettes lors de la première journée du lancement du jeu *Call of Duty : Ghosts*² ! Cette montée en popularité au fil des années a graduellement attiré le regard des chercheurs.

Dès le tournant des années 1990, bon nombre d'universitaires de différents horizons commencent à considérer les jeux vidéo comme des artefacts culturels, soit des objets qui s'inscrivent dans un contexte économique et social beaucoup plus large. Dans *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, Marsha Kinder soutient qu'une interrelation existe entre différents éléments regroupés autour d'une figure de la culture populaire, formant ainsi un « supersystem »³. Elle relate, entre autres, le cas des Tortues Ninjas (*Teenage Mutant Ninja Turtles*) en mettant de l'avant l'étroite relation entre le film, le jeu vidéo, la série animée à la télévision les samedis matins et les figurines de jeu. Destiné aux jeunes de cinq à neuf ans, ce « supersystem » chercherait en fait à les préparer à la culture de consommation⁴. Comme l'indiquent également Mark Wolf et Bernard Perron au début des années 2000, l'impressionnant foisonnement d'études sur les jeux vidéo dans diverses disciplines témoigne qu'ils sont et resteront une partie importante de la culture populaire⁵. Nous abondons également en ce sens : au même titre que peuvent l'être une caricature, une peinture, un film ou encore un ouvrage, les jeux vidéo sont de riches sources d'informations sur le contexte de leur époque de création. L'historien peut donc certainement en extraire un matériau réflexif.

Nos recherches nous ont d'ailleurs permis de prendre connaissance de travaux forts pertinents. Nous pensons particulièrement à ceux du chercheur Vit Sisler de la *Charles University*, située à Prague, qui s'intéresse aux représentations des peuples pratiquant l'islam dans les jeux vidéo⁶. Il analyse, entre autres, comment a été construite la figure de cet « Autre » musulman dans différents jeux américains et européens. Un parallèle peut être fait entre ses travaux et les nôtres puisque nous entamons une réflexion sur les représentations de cet « Autre » rouge dans les jeux vidéo américains.

Nous proposons ici de contribuer à l'étude de ce que certains appellent le dixième art⁷ en revisitant la guerre froide par le biais d'une réflexion autour du jeu *Red Alert*⁸. Nous croyons que la culture de la guerre froide s'est transposée bien au-delà de la chute du mur de Berlin. Par culture de la guerre froide, nous reprenons les propos de l'historien Stephen J. Whitfield qui souligne que tout dans la culture populaire visait à exorciser le spectre du communisme aux États-Unis, notamment par la glorification des valeurs démocratiques et par la diabolisation du communisme⁹. Une culture partagée et véhiculée par les parlementaires, les juges, les représentants syndicaux, les producteurs de films, les policiers, les militaires, les présidents d'universités, les chefs d'entreprises, les membres du clergé (protestant et catholique), les journalistes, les républicains et les démocrates (qu'ils soient d'orientation libérale ou conservatrice). Tous cherchent à exorciser ce « fléau » qu'est le communisme, même au prix de restreindre leurs libertés individuelles¹⁰.

Nous sommes d'avis que des relents d'anticommunisme issus de cette culture populaire de la guerre froide subsistent encore aujourd'hui aux

États-Unis, notamment dans les jeux vidéo. Cette conviction se cristallise un peu plus chaque fois où l'on cherche à discréditer le président Barack Obama dans l'espace public américain en l'accusant d'être un communiste¹¹. Il s'agit bien sûr d'une problématique qui dépasse amplement le cadre de ce texte. En revanche, nous tenterons de montrer que les Soviétiques sont diabolisés dans ce jeu lancé quelques années après la fin de la guerre froide alors que les valeurs américaines de démocratie, de justice et de droits individuels s'y retrouvent par opposition promues.

Pour ce faire, nous présenterons d'abord *Red Alert* dans ses grandes lignes en plus d'en souligner les particularités qui en ont fait un jeu incontournable des années 1990. Nous verrons ensuite comment les Soviétiques sont diabolisés. Nous proposerons un portrait de l'ennemi en relatant les premiers pas du joueur dans les rangs soviétiques. Enfin, nous nous attarderons à une autre thématique largement présente dans la trame narrative russe, soit le complot, la trahison et l'assassinat entre compatriotes.

Présentation, particularités et réception

Développé par *Westwood Studios* et lancé en octobre 1996 par *Virgin Interactive*, *Red Alert* est d'abord offert sur *Personal Computer* (PC) puis sur la console de jeu *PlayStation* l'année suivante¹². Également disponible en français, *Alerte rouge* propose aux joueurs de plonger dans un univers d'histoire contre-factuelle, c'est-à-dire un récit qui permet d'imaginer un monde différent en l'absence d'un événement passé. Dans cet univers d'uchronie, Albert Einstein met au point en 1946 une machine spatio-temporelle qu'il utilise pour se rendre dans l'Allemagne de 1924. Dans le noble but d'empêcher les horreurs de la Seconde Guerre mondiale et ses quelque 65 millions de morts, Einstein élimine Adolf Hitler à sa sortie de la prison de Landsberg. La disparition du Führer ne fera que retarder l'inévitable, soit un autre conflit au début des années 1950 au moment où l'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS) de Joseph Staline marche sur l'Europe afin d'étendre « les frontières de la Russie d'un rivage à un autre¹³ ».

Red Alert permet au joueur d'évoluer au sein de deux scénarios de quatorze missions¹⁴. D'une part, il peut servir dans l'Armée rouge et marcher sur l'Europe. D'autre part, le joueur peut rallier les rangs des Alliés qui cherchent à reprendre leur souffle devant le rouleau compresseur russe pour ensuite se lancer à l'assaut du Kremlin. Il est d'ailleurs particulièrement intéressant de noter que lors de la première activation du jeu à la suite de son installation sur un PC, le joueur se retrouve par défaut dans la campagne de conquête entreprise par l'URSS. En effet, une fois la cinématique de présentation du jeu terminée (le voyage spatio-temporel d'Einstein), la cinématique d'introduction russe débute automatiquement. Ainsi, à moins d'une manipulation où le joueur amorce la première mission soviétique puis quitte afin de revenir à l'interface d'accueil pour sélectionner la campagne alliée, il entreprend

obligatoirement le scénario russe lors de l'activation initiale du jeu. Ce choix des concepteurs n'est pas le fruit du hasard. À notre sens, il s'agit d'un point parmi d'autres démontrant que le volet soviétique a été priorisé lors de la conception du jeu¹⁵.

De la famille des jeux de stratégie en temps réel (STR), le jeu consiste à amasser des ressources naturelles afin de construire différents bâtiments permettant de créer des unités militaires et de développer l'avancement technologique de son armée. Cette dernière doit aider le joueur à accomplir les différents objectifs de mission. La particularité la plus notable distinguant *Red Alert* des autres jeux de STR de l'époque repose sur la différence entre les unités des deux camps. Cela peut sembler aller de soi aujourd'hui. Toutefois, la référence en 1996 pour ce genre de jeux était la franchise *Warcraft*¹⁶ dans laquelle les deux factions, les humains et les ogres, ont des unités avec certes une apparence et des noms différents, mais avec les mêmes caractéristiques. Par exemple, l'archer de l'*Alliance* a le même nombre de points de vie que le lanceur de haches de la *Horde*, mais aussi la même portée, le même nombre de points d'armure, fait le même nombre de points de dégât, etc. En somme, les deux camps ont la possibilité de lever la même armée constituée d'unités semblables où la taille de celle-ci devient le principal levier de victoire.

Red Alert se démarque donc de la concurrence par le fait qu'il s'agit du premier jeu où les armées des deux camps sont différentes. Chacune des factions a ses forces et ses faiblesses. Les Russes sont par exemple nettement avantagés sur terre avec de puissantes unités de combat alors que les Alliés disposent de l'avantage en mer avec une diversité de navires. Il faut aussi noter que l'armée soviétique est dépeinte de façon plus inhumaine dans son armement avec ses lance-flammes qui brûlent vive l'infanterie ennemie, ses chiens qui la dévore et ses « Bobines de Tesla » (*Tesla Coil*) qui électrocutent autant les soldats que les véhicules des Alliés. Ces derniers, par contre, disposent d'un armement présenté comme plus « humain » avec ses bunkers mitrailleurs et ses tourelles antichars. Cette armée tournée vers l'attaque ainsi que cet armement inhumain contribuent à diaboliser les Soviétiques.

Les particularités que nous venons de mentionner ont fait de *Red Alert* un grand succès à l'époque. En ce qui a trait à la réception, nous nous contenterons de quelques éléments de survol afin de ne pas noyer le lecteur de chiffres et de palmarès. Une première donnée probante est le nombre d'exemplaires vendus. Comme nous l'apprennent des publicités se trouvant dans le magazine *Computer Gaming World* de mai 1997, un magazine étatsunien incontournable en la matière à la fin des années 1990, *Red Alert* est : « *one of the hottest selling games ever!*¹⁷ ». Bien que cette publicité soit sans doute payée par le principal intéressé, il n'en demeure pas moins que le jeu a fait de très bonnes ventes à l'époque. En effet, en l'espace de sept mois, plus de 1,8 million d'exemplaires ont trouvé preneurs en Amérique du Nord et en Europe¹⁸. À titre comparatif,

nous pouvons relater que *Warcraft II: Tides of Darkness* avait atteint plus de 2 millions d'exemplaires vendus dans le monde en 1999, soit quatre années après sa sortie¹⁹. Une autre preuve qui témoigne d'une réception positive dans les années 1990 étant qu'encore aujourd'hui, avec le nombre incalculable de jeux de STR qui ont été et qui sont toujours disponibles sur le marché, *Red Alert* soit considéré par certains comme l'un des vingt meilleurs jeux de stratégie en temps réel de tous les temps²⁰. Depuis 2008, il est d'ailleurs possible de le télécharger légalement et de jouer en ligne gratuitement contre des participants de partout à travers le monde²¹.

Loin de demeurer un cas d'exception, *Red Alert* a permis de réinventer le genre des jeux de STR. Des jeux subséquents prendront le schème développé et l'amèneront encore plus loin. Dans le cas de *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) par exemple, le joueur a le choix entre trois races complètement différentes, et ce, tant en ce qui a trait aux unités qu'au mode de construction des bâtiments. Avec ces éléments en tête, nous pouvons nous lancer dans l'étude des représentations des Soviétiques dans les cinématiques du jeu.

Premiers pas dans les rangs de l'armée soviétique

Les représentations des Soviétiques constituent un matériau riche pour ériger les piliers de notre réflexion en ce qui a trait à cette culture de la guerre froide qui se serait transposée bien au-delà de la chute du mur de Berlin. Pour illustrer nos propos, nous avons recours aux cinématiques qui font cheminer le joueur dans la trame narrative du jeu. Nous avons retenu l'introduction de la campagne soviétique comme première séquence. Se déroulant au quartier général révolutionnaire du peuple, le joueur y retrouve autour d'une table Joseph Staline au centre, le commandant en chef de l'armée, le général Gradenko, à sa gauche et à sa droite, la chef de la police politique, Nadia qui, comme le joueur l'apprendra plus tard, est également la maîtresse du dictateur²².

Les trois protagonistes sont tournés vers un écran flanqué d'un drapeau soviétique de chaque côté²³. On y présente des diapositives relatant les résultats de l'expérimentation d'un gaz mortel. La présentation se termine et la lumière revient tranquillement; au même moment, des panneaux se referment en glissant vers le centre pour masquer l'écran et laisser s'unifier une faucille et un marteau de bonne taille qui planent au-dessus de la tête de Staline telle une auréole.

Détendu et fumant la pipe, le dirigeant soviétique demande à son général en combien de temps le gaz peut atteindre son potentiel de destruction. Gradenko hésite en jetant un regard à l'écran qui fait office de joueur. Ce dernier incarne un jeune lieutenant dont les états de services ont attiré l'attention de Staline. « Est-ce que l'on peut parler ? » de dire le méfiant Gradenko qui pointe le joueur. « Bien sûr, j'écoute », rétorque Staline qui témoigne déjà ici sa confiance à son endroit. Les résultats dépendent « uniquement du poids du sujet », lui répond le

général. Toujours selon ce dernier, « les enfants ont mis moins de 15 secondes à mourir. Quant aux adultes, ils ont mis près de 18 à 42 secondes ». Testé sur des civils de tous les âges, ce gaz est responsable de la mort d'un peu moins de 850 personnes. Aucune compassion de la part des trois individus qui restent tous de glace devant les résultats de ce massacre; ils sont bien loin de songer un instant aux droits de l'Homme²⁴. Le dictateur a comme seule préoccupation d'obtenir la confirmation que le gaz n'a laissé aucun survivant. Puis, plutôt que de montrer un intérêt quelconque quant au sort des civils, Gradenko et Nadia se lancent dans une épreuve de force pour marquer leur territoire en bataillant au sujet du nombre total de morts: 840 selon la liste du général contre 877 habitants recensés par les agents de la police politique. Mais leur maître met rapidement fin à cette querelle et donne du même souffle le feu vert pour démarrer la production du gaz. Staline active ensuite une commande qui entraîne l'ouverture des panneaux où une carte de l'Europe s'étalant de l'Atlantique à l'Oural apparaît. Le dictateur se lève et observe attentivement la carte identifiant de rouge et de bleu les différents pays et leur allégeance.

Staline se retourne et présente alors le joueur en vantant ses éloquents états de service. Gradenko est quelque peu offusqué de ne pas avoir eu la possibilité d'en juger par lui-même. Avant même qu'il termine son plaidoyer, le dictateur lui coupe la parole. Il ne semble guère intéressé par l'opinion de son général en la matière. Staline l'invite alors à disposer, mais celui-ci revient à la charge en évoquant que les habitants de la petite ville polonaise de Toruń « s'ingénient à nous opposer résistance », notamment en bloquant les routes. Après à peine une seconde de réflexion, le dictateur tranche: « Des ennemis du peuple, détruisez la ville et sa population », avant de se retirer flanqué de Nadia. Une fois qu'ils ont quitté, Gradenko lance au joueur avec une arrogance et un mépris certain: « Voyons si vous êtes à la hauteur, rendez-vous à Toruń. Détruisez la ville et ses habitants. Pas de prisonniers, pas de survivants ». Le général saisit l'un de ses documents et relève la tête après quelques instants de consultation. Constatant que le joueur est toujours devant lui, il lui fait savoir qu'il a bien compris les ordres en s'exclamant: « Ce sera tout. »

Dès le départ, c'est un portrait particulier qui est présenté au joueur. Élimination de masse à l'aide d'un gaz neuroplégique, mépris pour la vie des civils, élimination d'une petite ville qui abrite des « ennemis du peuple », un général en chef qui le voit déjà comme une menace en raison de l'intérêt que Staline lui témoigne. Voilà qui marque les premiers pas du joueur quant à la manière de procéder dans le camp soviétique. Et déjà, il doit mettre immédiatement en pratique cette première leçon en devenant lui-même le maître d'œuvre d'un nouveau massacre de civils, dont des femmes et des enfants.

Une fois ce premier test passé, le joueur n'est pas en reste. Une autre besogne l'attend afin de compléter son initiation aux pratiques de l'armée

soviétique. En effet, il a été choisi pour participer à l'attaque-surprise contre l'Allemagne. Dans cette deuxième cinématique, le joueur fait la connaissance du capitaine Kukov à la veille de l'invasion²⁵. Ce dernier le regarde d'abord de haut en bas, puis le félicite d'avoir obtenu cette assignation. Après avoir communiqué quelques brèves informations, Kukov lui donne rendez-vous à Berlin. Mais déjà, le joueur peut comprendre qu'il n'y aura pas de déclaration de guerre officielle. L'armée soviétique s'assurera de l'avantage en attaquant un pays qui ne s'y attend pas ou peu dans le meilleur des cas.

Cette deuxième mission où les Soviétiques orchestrent une attaque-surprise pour amorcer leur entreprise de conquête n'est pas sans rappeler le cas de la guerre de Corée. Le fait que les troupes communistes franchissent le 38^e parallèle a marqué l'imaginaire des contemporains, tant aux États-Unis qu'en Europe. À partir du 25 juin 1950, alors que les soldats de la Corée du Nord communiste traversent la frontière pour attaquer la Corée du Sud, une crainte réelle s'est manifestée puis incrustée en Occident. Alimentée par la propagande, cette inquiétude que les Russes attaquent sournoisement l'Europe ou les États-Unis au moment opportun est ainsi devenue une certitude entretenue régulièrement pendant la guerre froide, notamment par le cinéma. Nous pensons par exemple au scénario du film *Red Dawn* (*L'aube rouge*) où les Soviétiques attaquent sans sommation les États-Unis (et le Canada) par l'Alaska et le Mexique²⁶. Des adversaires déloyaux, sournois et perfides qui ne sont pas dignes de confiance, des caractéristiques que l'on retrouve dans le cinéma américain de la guerre froide et qui sont reprises également dans *Red Alert*.

En somme, les premiers pas dans les rangs de l'armée soviétique sont marqués par le massacre de civils dont le joueur a été en partie l'instrument ainsi que par une attaque-surprise contre un pays qui n'est pas prêt à faire la guerre. Massacres et sournoiserie, voilà ce que doit assimiler le joueur dès le début de la campagne russe. Un portrait très sombre, particulièrement en considérant que le joueur nord-américain ou européen est appelé à mettre en relief ce portrait des Soviétiques avec ses repères d'une société démocratique. Si le portrait qui est fait des Soviétiques en tant qu'adversaires n'est pas très flatteur, celui qui est brossé en tant que compatriote n'est guère plus reluisant.

Complot, trahison et assassinat

Du portrait de bêtes sanguinaires et d'adversaires sournois tracé à grands traits dès le début de la campagne soviétique, le joueur chemine dans cet environnement où les bons services sont soulignés par des promotions tandis que l'incompétence et l'échec sont passibles de mort. Bien que les deux extraits retenus dans le cadre de cette partie ne puissent exprimer à eux seuls toute l'importance de cette thématique du complot, de la trahison et de l'assassinat, nous croyons qu'ils permettent d'en saisir l'essentiel.

La première scène retenue se déroule de nouveau au quartier général révolutionnaire du peuple. La position du joueur dans la garde rapprochée de Staline s'améliore à chacune de ses victoires. Promu au rang de capitaine par le dictateur lui-même²⁷, le joueur devient au fil des missions l'un des officiers les plus fiables de Staline qui n'hésite pas à lui confier les plus délicates missions au détriment du pauvre Gradenko qui accumule les bourdes²⁸. La dernière en liste étant l'abandon d'un camion contenant des informations sensibles sur l'arme secrète des Soviétiques : le « rideau de fer » (*Iron Curtain*). L'étoile du général pâlit avec chaque maladresse et son utilité pour l'accomplissement des desseins de Staline arrive à son terme.

Dans la neuvième cinématique, le joueur retrouve le général, le dictateur et une bouteille de vodka presque vide. Les deux hommes sont ivres et chaleureux, tout particulièrement Staline qui se livre à quelques accolades²⁹. C'est alors que Staline lui confie un secret en mettant sous ses yeux une liste qui contient les noms de généraux de l'armée³⁰. Ces « traîtres » fomenteraient, semble-t-il, un complot pour l'assassiner. Gradenko éclate de rire croyant sans doute à une mauvaise blague. Le chaleureux dictateur réplique en sortant les violons pour vanter les qualités de son général en chef. Après une autre accolade, Staline lui indique que c'est pour ces raisons, qu'il « ne confierait cet honneur à nul autre qu'à vous ».

L'étrange conseiller de Staline, un certain Kane, que le joueur a vu à quelques reprises depuis le début de la campagne, lui apporte alors un dossier. Staline remet au général les documents qu'il contient. Gradenko jette un œil à la première feuille, puis à la deuxième, à la troisième, à la quatrième et s'arrête à la cinquième avant de lancer tout abasourdi : « Leur arrêt de mort ! ». « Signez-les », rétorque Staline. Puis, lui mettant le crayon dans la main droite et en passant la sienne autour du cou : « Montrez-moi que vous êtes digne de ma confiance en débarrassant la Russie de ses ennemis. » Une fois que le général ivre commence sa morbide besogne, Staline jette un regard complice à son conseiller. Gradenko ne se doute pas qu'il vient de se condamner en signant l'arrêt de mort de ces généraux. Le dictateur cherche en fait à purger l'armée de tous les éléments pouvant menacer son autorité à court, à moyen et à long terme. Ce qui n'est pas sans rappeler les Grandes Purges des années 1930 en URSS où des procès truqués ont permis au véritable Staline d'asseoir son autorité en discréditant et en exécutant autant des vétérans bolchéviques que des hauts généraux de l'Armée rouge. Dans l'univers de *Red Alert*, on accuse et on condamne sans même tenir un procès : un autre élément dissonant que les joueurs nord-américains et européens peuvent remarquer entre leur réalité et le monde soviétique qui leur est présenté.

Cette cinématique met la table pour la suivante. Le joueur retrouve dans la salle de conférences la chef de la police politique qui sirote un thé qu'elle vient tout juste de préparer³¹. Gradenko se joint à Nadia en saluant

le joueur au passage. « Le général Kukov³² est en retard », lance le général en chef tandis que Nadia lui verse une tasse de thé. « Comme ça, nous pourrions discuter avant qu'il n'arrive », lui répond-elle. Loin de se douter qu'il est tombé en disgrâce après l'épisode des généraux renégats, Gradenko prend une première gorgée puis s'empresse d'en prendre une deuxième. Tout en déposant sa tasse, il témoigne de son appréciation : « Nadia, ce thé est délicieux. » Et dans une synchronisation parfaite laissant entendre au joueur que ce n'est pas la première fois qu'elle utilise ce stratagème, elle répond une petite seconde à peine avant que le général ne commence à réaliser qu'il a été empoisonné : « Merci, je l'ai préparé moi-même. »

Alors que Gradenko est pris de convulsions, il tente de se faire vomir ; il jette un regard paniqué vers le joueur pour comprendre que celui-ci ne peut rien pour lui. Pendant qu'il vit ses derniers moments, Nadia prend soin de lui expliquer les raisons de cette mise à mort : « L'incompétence ne saurait être tolérée. Nous ne pouvons permettre que vous sabotiez le projet "rideau de fer". » Projetant sa tasse de thé au sol, il lance un dernier regard en direction de Nadia qui lui répond par un sourire. Au moment où le général pousse son dernier souffle, elle lance avec sarcasme « Vous comprenez ? », avant de prendre tranquillement une autre gorgée. Au même instant, le général Kukov fait son entrée. « Punir les traîtres est une tâche qui m'incombe », évoque-t-il. « Je sais, mais ça me plaît », rétorque Nadia. Non seulement les Soviétiques tuent sans hésitation des civils, mais certains éprouvent un réel plaisir à tuer, que ce soit des ennemis de l'extérieur ou des compatriotes gênants au sein de l'armée. Plus ironique encore, comme si on cherchait à reconforter le joueur vis-à-vis de tels agissements, la mort du général en chef le favorisera peu de temps après alors qu'il passera du grade de capitaine à celui de général³³.

Le joueur n'a vu que la pointe de l'iceberg en ce qui a trait à cette thématique du complot, de la trahison et de l'assassinat. En effet, plusieurs têtes tomberont encore d'ici la fin de la campagne soviétique. Sans entrer dans les détails et décliner tous les cas, nous relaterons un dernier exemple. Le général Kukov tentera effectivement de faire porter le chapeau au joueur pour l'échec de la prise de contrôle de l'arme secrète des Alliés. Si ce n'était de l'intervention de Nadia auprès du furieux Staline, le peloton d'exécution attendait le joueur. Mais la chef de la police politique arrive à blâmer Kukov sur lequel le dictateur passera sa colère en lui brisant le cou. Staline réhabilite ensuite le joueur dans ses fonctions avant de lui confier l'ultime mission de réduire en cendre le dernier bastion allié³⁴.

Red Alert nous montre encore une fois un portrait très sombre de l'armée soviétique où une sorte d'individualisme est incrustée. En effet, une culture du complot, de la trahison et de l'assassinat, qui permet de se débarrasser des éléments nuisibles ou encore trop ambitieux, est constamment présente. Et c'est sans parler du pouvoir de vie ou de mort

que détient Staline. Les idéaux de la Révolution russe de 1917 sont trahis par des individus qui s'accrochent au pouvoir ou qui cherchent à en gagner. Ce ne sont pas nécessairement les meilleurs qui sont en poste, mais bien ceux qui ont su mettre hors d'état de nuire tout autre candidat.

Conclusion

Avec le tableau que nous venons de brosser, il nous apparaît évident que le jeu *Command & Conquer: Red Alert* diabolise les Soviétiques. Il présente en effet un portrait peu reluisant de ceux-ci tout au long de la campagne russe. Dès les premiers pas du joueur dans l'Armée rouge, les Soviétiques sont dépeints d'une part, comme des êtres brutaux et sanguinaires qui n'hésitent pas à éliminer sans remords d'innocents civils, mais également, d'autre part, comme des adversaires sournois qui attaquent par surprise sans avoir préalablement déclaré la guerre. Ce n'est pourtant que la pointe de l'iceberg puisque le portrait s'assombrit davantage dans les rangs mêmes de l'armée soviétique où le complot, la trahison et l'assassinat sont monnaie courante.

À la lumière de l'analyse que nous en faisons, nous croyons que *Red Alert* peut être considéré comme un témoignage prouvant que la culture de la guerre froide s'est effectivement transposée au-delà de la chute du mur de Berlin en raison de l'importante diabolisation qui est faite des Soviétiques. Nous croyons l'avoir justement démontré dans ce texte. Comme il a été indiqué plus tôt, il s'agit du début d'une réflexion en ce qui a trait aux jeux vidéo et à la guerre froide. Nous avons à ce stade-ci beaucoup plus de questions que de réponses. Comment devons-nous comprendre *Red Alert*? Est-ce que ce jeu datant de 1996 peut être considéré comme un moyen de sensibiliser une nouvelle génération aux enjeux de la guerre froide, quelques années après la chute du mur de Berlin? Est-ce un moyen de gagner la paix en présentant un portrait très sombre des Soviétiques aux plus jeunes qui n'ont pas connu les grandes crises de la guerre froide afin de justifier à une nouvelle génération la pertinence d'avoir gagné cette guerre idéologique et ainsi protégé leur pays contre ce fléau qu'est le communisme? À première vue, cela nous semble possible, particulièrement lorsqu'on considère, à l'instar de Vit Sisler, que les jeux vidéo contribuent à transformer les perceptions et la compréhension de certains événements³⁵.

Il nous reste tout de même à creuser la piste de la clientèle visée. Après la lecture de quelques articles à ce sujet, nous émettons l'hypothèse que se sont les 12-24 ans, soit des adolescents et des jeunes adultes, qui se trouvaient dans la mire des concepteurs³⁶. Il s'agit néanmoins d'une impression que nous devons documenter davantage. Que cela vienne de nous ou d'autres chercheurs, nous sommes convaincus que nous suivons une piste intéressante et pertinente à l'étude de la guerre froide et de sa culture.

Notes

1. L'auteur tient à remercier Francis Robert qui a lu et commenté une version préliminaire de cet article. Il tient également à remercier chaleureusement les membres du comité de direction des Actes pour leur professionnalisme et la qualité de leur travail.
2. Vincent Gibert, « "Call of Duty: Ghosts" : un milliard de dollars de recettes le premier jour de vente, pourquoi le jeu vidéo atteint ces sommes records », *Huffington Post Québec*, http://www.huffingtonpost.fr/2013/11/06/call-of-duty-ghosts-un-milliard-recettes-premier-jour-jeux-video_n_4226393.html (page consultée le 30 mai 2015).
3. Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1991, p. 122.
4. *Ibid.*, p. 6.
5. Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, London & New York, Routledge, 2003, p. 20-21.
6. Voir, entre autres : « Digital Arabs: Representation in Video Games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n° 2 (2008), p. 203-220; « From Kuma\War to Quraish : Representation of Islam in Arab and American Video Games », dans Heidi A. Campbell et Gregory Price Grieve (dir.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington, Indiana University Press, 2014, p. 109-133.
7. Voir notamment : Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La Découverte, 1993.
8. Il s'agit du premier volet d'une trilogie : *Command & Conquer : Red Alert 2* (Westwood Pacific/EA Games, 2000) et *Command & Conquer: Red Alert 3* (EA Los Angeles/Electronic Arts, 2008). Nous n'avons pas encore effectué une analyse exhaustive de ceux-ci. En revanche, un rapide survol nous a convaincu de la pertinence de les étudier plus en détail.
9. Stephen J. Whitfield, *The Culture of the Cold War*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1996, p. 1.
10. *Ibid.*, p. 240.
11. Voir par exemple : Mychal Massie, « The Color Red: It's Time to Admit Obama is a Communist », *WND Commentary*, 12 août 2013, <http://www.wnd.com/2013/08/its-time-to-admit-obama-is-a-communist/> (page consultée le 8 juin 2015); Peter Ferrara, « Is President Obama Really A Socialist? Let's Analyze Obamanomics », *Forbes*, 20 décembre 2012, <http://www.forbes.com/sites/peterferrara/2012/12/20/is-president-obama-really-a-socialist-lets-analyze-obamanomics/> (page consultée le 8 juin 2015).
12. Nous devons préciser au lecteur que nous n'avons jamais été en contact avec la version sur *PlayStation*.
13. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 05 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=WFH4xM4LCcE (page consultée le 23 mai 2015). Pour visionner les cinématiques, nous recommandons au lecteur d'aller directement sur le site *YouTube* puis d'y entrer dans l'onglet de recherche la formulation qui se trouve entre guillemets. Dans certains cas, l'adresse HTTP que nous indiquons ne permet pas de retrouver la cinématique lorsqu'on indique ladite adresse dans le moteur de recherche Google. Dans le cadre de l'article, nous avons tout de même indiqué ces adresses qui ne mènent nulle part.

14. Il faut noter aussi que le jeu offre un mode « escarmouche » (*skirmish*) où le joueur peut affronter l'intelligence artificielle. Une autre particularité incontournable de la version PC : il s'agit de l'un des premiers jeux où le joueur pouvait se connecter sur Internet via le fameux modem 56K pour affronter d'autres joueurs humains.
15. Nous pouvons relater également le nombre de cinématiques : du côté de la campagne alliée, on ne compte que treize alors que du côté soviétique on en compte quinze. Qui plus est, le jeu se nomme *Red Alert*, ce qui ne fait pas seulement référence au jargon militaire, mais évoque plus subtilement la crainte des « Reds », ces dangereux communistes qui cherchent à conquérir le monde.
16. Nous faisons référence à *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994) et *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment, 1995). La trame narrative de cette franchise se situe dans un monde médiéval côtoyant le fantastique où le joueur peut entreprendre tant la campagne des ogres que celle des humains.
17. *Computer Gaming World*, 154 (May 1997), p. 167. Disponible via le *Computer Gaming World Museum*, <http://www.cgwmuseum.org/columns/index.php?id=0> (page consultée le 6 juin 2015).
18. *Ibid.*, p. 71. Ces ventes ne tiennent pas compte de la version sur *PlayStation*, car celle-ci ne sera disponible qu'à partir d'octobre 1997. Il s'agit donc uniquement de ventes pour la version PC.
19. « Warcraft II: Battle.net Edition Goes Gold », *A New Internet Archive*, <http://web.archive.org/web/19991012214549/blizzard.com/press/991001.html> (page consultée le 22 septembre 2015). Ces ventes tiennent compte de celles sur PC, sur *Sega Saturn* et sur *PlayStation*.
20. « Best strategy games on PC », *PC Gamers*, <http://www.pcgamer.com/best-strategy-games-on-pc/> (page consultée le 31 mai 2015).
21. « CnCNeT », <http://www.cncnet.org> (page consultée le 8 juin 2015). Cette version n'est toutefois pas la même que celle de 1996 puisque chacune des armées compte de nouvelles unités.
22. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 08 », *YouTube*, <https://youtu.be/dN8JluXQ5O4> (page consultée le 2 juin 2015).
23. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 01 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=azpLS5oRLBw (page consultée le 17 mai 2015).
24. Le lecteur attentif pourrait évoquer que dans cet univers uchronique, la déclaration des Droits de l'Homme n'a sans doute pas été adoptée par l'Organisation des Nations Unies (ONU) puisqu'il n'y a pas eu de Seconde Guerre mondiale. Or, l'ONU fait tout de même partie de cet univers uchronique, ce qui nous porte à croire que les concepteurs ont voulu promouvoir l'universalité des Droits de l'Homme en l'opposant au déni de leurs existences par l'URSS et le communisme. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Alliés 05 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=Wdv8ekTHnPg (page consultée le 17 septembre 2015).
25. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 02 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=F17_lInReKo (page consultée le 6 juin 2015).
26. *Red Dawn*, 1984.
27. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 05 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=WFH4xM4LcCE (page consultée le 23 mai 2015).
28. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 03 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=1vi_awci5fQ (page consultée le 6 juin 2015).
29. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 09 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=WyGcWOvjuGI (page consultée le 23 mai 2015).

30. Quant à lui, le joueur assiste à cette scène aux côtés de Nadia et de Kukov dans une autre pièce.
31. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 11 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=FZ9DPR3Fa3M (page consultée le 6 juin 2015).
32. Kukov, que le joueur rencontre une première fois à la veille de l'invasion de l'Allemagne alors qu'il est capitaine, connaît une ascension rapide dans la hiérarchie de l'armée soviétique. Un autre thème important que l'on retrouve dans la campagne russe et non dans celle des Alliés où le joueur demeure au grade de commandant du début jusqu'à la fin. Sur l'ascension rapide, voir: « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 10 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=5g-WAYc_1Ls (page consultée le 22 septembre 2015).
33. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 12 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=pveLcADViYg (page consultée le 6 juin 2015).
34. « CnC Alerte Rouge - Red Alert - Fr - Soviets 14 », *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=j1yH1Zpce-g (page consultée le 6 juin 2015).
35. Vit Sisler, « Videogames and Politics », *EnterMultimediale 2: International Festival of Art and New Technologies*, Prague, 2005. Disponible en ligne: « uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm » (page consultée le 22 septembre 2015).
36. Notre hypothèse découle d'une déduction à la suite de la lecture d'articles faisant état que le public cible du nouveau *PlayStation* en 1995 était, tantôt les 12-24 ans, tantôt les 18-24 ans. Toujours est-il qu'on visait des joueurs qui avaient grandi avec les jeux vidéo, notamment le *Nintendo* et le *Sega Genesis*. À l'époque, il semblerait que *Nintendo* mettait l'accent sur les 15 ans et moins. Voir: Michael McCarthy, « Sony Ask: Are you ready? », *Adweek Western Edition*, 28 août 1995, p. 6; Barbara Lippert, « War Games », *Adweek Eastern Edition*, 30 novembre 1998, p. 22. Nous croyons donc que les jeux offerts sur PC ont pu suivre la même logique.