

Unmanned : la représentation de la mort à l'époque des drones

Amélie Paquet

Volume 28, numéro 2, 2016–2017

Mort, jeux vidéo et mondes virtuels

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1040195ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1040195ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

1916-0976 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Paquet, A. (2016). *Unmanned* : la représentation de la mort à l'époque des drones. *Frontières*, 28(2). <https://doi.org/10.7202/1040195ar>

Résumé de l'article

Le jeu vidéo indépendant *Unmanned* (2012) de Jim Munroe raconte la crise de l'éthos guerrier causée par l'arrivée des drones comme stratégie privilégiée par l'armée américaine. Le personnage, contrôlé par le joueur, évolue dans un monde où il lui faut sans cesse agir de manière contradictoire. Pour cette raison, il doit tenter de réconcilier sa vie personnelle et sa vie professionnelle. *Unmanned* montre les troubles causés par cette nouvelle manière de tuer les ennemis. Le mort échappe désormais au domaine de la représentation. L'étude de cette oeuvre vidéoludique permet aussi de voir comment l'espace créatif du jeu indépendant permet de construire un commentaire critique sur l'industrie du jeu vidéo.

Articles

Unmanned : la représentation de la mort à l'époque des drones

Amélie PAQUET

Chercheuse indépendante, titulaire d'un doctorat en sémiologie de l'Université du Québec à Montréal

Résumé

Le jeu vidéo indépendant *Unmanned* (2012) de Jim Munroe raconte la crise de l'éthos guerrier causée par l'arrivée des drones comme stratégie privilégiée par l'armée américaine. Le personnage, contrôlé par le joueur, évolue dans un monde où il lui faut sans cesse agir de manière contradictoire. Pour cette raison, il doit tenter de réconcilier sa vie personnelle et sa vie professionnelle. *Unmanned* montre les troubles causés par cette nouvelle manière de tuer les ennemis. Le mort échappe désormais au domaine de la représentation. L'étude de cette oeuvre vidéoludique permet aussi de voir comment l'espace créatif du jeu indépendant permet de construire un commentaire critique sur l'industrie du jeu vidéo.

Mots-clés: éthos guerrier; choc post-traumatique; pilote de drone; jeu indépendant; représentation de la mort

Abstract

The independent video game developed by Jim Munroe, Unmanned (2012), shows the life of a drone pilot in the US Army Forces. His life is always split in two different worlds, personal and professional, and he has to find some kind of peace to reconcile these parts of his existence. The drone's attacks introduce new forms of sickness for these pilots who have to kill the enemy at an important distance. They never see the death of their victims because the fatalities can't be represented in their control screen. This study of Unmanned proposes a discussion about the paradigm shift between warrior's honour to military ethics.

Keywords: military ethic ; post-traumatic shock ; drone pilot ; indie game ; representation of death

L'usage des drones dans les interventions militaires américaines s'est intensifié depuis 2009 sous la présidence d'Obama jusqu'à devenir la stratégie phare du pays. Par la mise en oeuvre de ce programme, les États-Unis cherchent à éviter la mort au combat de leurs concitoyens en terre étrangère. En sûreté à la maison, les pilotes de drones sont aux commandes d'engins de guerre dans plusieurs zones chaudes du monde. Ils déploient des bombes qui tuent sans contact visuel direct avec la cible. Lorsque les premières images des pilotes de drones ont été publiées, la presse internationale a été impressionnée par l'apparente ressemblance entre l'activité de ces militaires et celle des joueurs de jeux vidéo de guerre. Bien qu'il y ait une différence énorme entre les gestes posés par le militaire et ceux du joueur, l'image est restée accolée à cette pratique. Elle est commode pour tenter d'imaginer et d'approprier cette nouvelle réalité guerrière.

La fiction a depuis proposé ses propres mises en scène pour tenter de représenter cette manière jusqu'alors inédite de donner la mort. La série télé *Homeland* (2011-2017) l'a, par exemple, mis de l'avant dans sa quatrième saison en rendant l'héroïne Carrie Mathison responsable de donner l'ordre d'attaquer. Les drones sont arrivés aussi dans le monde du jeu vidéo commercial, provoquant un basculement dans nos schèmes de représentation. Autrefois comparés aux jeux vidéo, les drones s'inscrivent désormais au sein de la trame narrative de ceux-ci, notamment sous la célèbre bannière de jeu vidéo *Call of Duty* (2003-2016). Le milieu des jeux indépendants a aussi réagi à cette nouvelle manière de concevoir la guerre. Associé à la Molleindustria, qui a l'habitude d'offrir aux internautes des jeux vidéo au sujet des inquiétudes politiques contemporaines, Jim Munroe raconte dans son jeu *Unmanned* (2012) l'histoire d'un pilote de drone. Je vais analyser dans cet article cette proposition vidéoludique afin de mesurer comment cet espace de création peut permettre de discuter d'enjeux militaires actuels. Je montrerai comment le jeu propose de vivre le passage d'un grand récit à un autre, de l'honneur guerrier à l'éthique de la guerre. Cette mort, dérobée au regard de celui qui la donne, provoque la crise intérieure du pilote.

Le portrait intime d'un déchirement

Inspiré par le livre *Wired for War* (2009) de P. W. Singer à propos des attaques de drones au Pakistan (Orland, 2012), *Unmanned* est un jeu flash, manipulable uniquement avec une souris, qui peut être lancé directement dans un navigateur web. Il est aussi possible de le jouer hors ligne en téléchargeant la version Mac ou Windows. Dans tous les cas, le jeu est gratuit et distribué sous une licence Creative Commons. Il faut consacrer de quinze à vingt minutes pour passer à travers le jeu une première fois. Puisqu'il offre au joueur plusieurs possibilités, le jeu doit être recommencé quelques fois afin de saisir toutes les subtilités de l'expérience qui nous est offerte. L'aspect militant du jeu est posé explicitement à l'internaute qui le découvre par le biais de la Molleindustria dont le slogan est « Radical Games Against the Tyranny of Entertainment ». Bien que le site d'*Unmanned*, sobre et dépouillé, soit pour sa part plus discret sur ses intentions, la première scène du jeu donne tout de suite le ton : un homme dans son lit rêve qu'il se fait pourchasser dans un champ par un homme barbu, une femme en burqa et un enfant. Le décor rural évoque une terre similaire à l'Afghanistan. Pour décrire ce phénomène militaire, *Unmanned* propose au joueur une plongée intime au coeur de la vie quotidienne d'un pilote de drone.

Pendant tout le parcours, l'écran est divisé en deux et le joueur doit se surpasser dans le mini-jeu tout en sélectionnant de l'autre côté les fragments de dialogue au gré de sa fantaisie. Le choix de l'écran fragmenté (split screen) tient lieu ici de métaphore afin de rendre compte de l'esprit tourmenté du personnage dont les actions et les pensées sont parfois détachées les unes des autres. Le joueur doit progresser de la même manière à l'intérieur de cet univers, il est sans cesse déchiré, puisqu'il doit choisir entre investir ses efforts dans la performance afin de réussir le mini-jeu ou concentrer son attention sur les dialogues, présentés sans piste audio. Les actions qu'on demande

au joueur étonnent parfois par leur banalité. Dans la deuxième scène du jeu, il faut raser le pilote qui profite de cet instant de solitude et de tranquillité pour réfléchir à son travail. Le joueur est invité à manipuler avec soin le rasoir afin d'éviter toutes coupures à son avatar. La séance de soins corporels est l'occasion d'une réflexion sur la masculinité et la virilité de cet étrange pilote qui ne risque plus sa vie au combat comme le faisaient les soldats d'autrefois. Lorsqu'on choisit une certaine combinaison de dialogue, on découvre aussi que pour le personnage le rasage est un symbole de la civilisation qu'il oppose évidemment à sa vision dépréciative du musulman. Pour réussir parfaitement ce tableau, il faut faire bonne figure sur les deux plans : ne pas couper le visage de son personnage tout en rendant compte d'une capacité d'introspection. Il est possible de gagner une médaille pour l'une et l'autre de ces réussites.

Figure 1



Scène de rasage dans *Unmanned* (Creative Commons)

Le ton satirique du jeu est donné. Le fait de recevoir une médaille pour avoir rasé avec délicatesse son personnage montre bien que le joueur sera récompensé pour le moindre de ses succès. Les médailles dans *Unmanned* sont toujours doublement ironiques. Elles constituent à la fois une moquerie du jeu indépendant envers les jeux commerciaux, qui multiplient les récompenses parfois au point d'en devenir ridicules, et une raillerie à l'endroit de l'héroïsme militaire, qui fonctionne aussi avec des systèmes de gratification. Dans la troisième scène du jeu, le joueur doit d'ailleurs conduire son auto pour se rendre au travail. La route est droite et complètement vide : aucune auto, aucune embûche. Une médaille est aussi remise pour avoir conduit le personnage sans heurts à son travail. Kyle Carpenter, dans « Close playing: *Unmanned* », analyse l'étrange logique qui guide ce système de récompense :

He knows full well what he is supposed to do, and honours his efforts with illusory rewards – even when those roles conflict or contradict each other. Speaking on the phone with his wife, he rewards himself for maintaining the relationship. Flirting with his coworker, he rewards himself for getting a date on the weekend. Both are ultimately roles he is playing, men he wants to be, and the one is the truth of the other: the truth of his marriage is that he is cheating, the truth of his flirtations is that he is trying to be a husband. Both truths reveal delusions about who he is, which fill gaps in his life.

Carpenter, 2012

Figure 2



Le personnage blessé à la suite d'un accident et à cause d'un mauvais rasage. (Creative Commons)

Le personnage est ainsi tiraillé à l'intérieur même de cette dynamique de gratification. Il est rétribué pour ses actions prises isolément et non pour la cohérence de celles-ci à l'intérieur d'une logique plus générale. C'est ainsi qu'il peut recevoir une médaille pour avoir écouté avec suffisamment d'attention sa femme dans la cinquième scène et une autre pour avoir séduit sa collègue de travail dans la scène suivante. Non seulement son unique objectif, comme l'écrit Carpenter, est de jouer le rôle de l'homme tel qu'il se l'imagine, mais il doit surtout moduler ses gestes à chaque situation particulière comme si celles-ci étaient détachées les unes des autres. De la même manière, le personnage est rétribué pour être attentif aux besoins de son fils dans la septième scène en même temps qu'il est honoré s'il a réussi à briller dans le jeu vidéo qu'il joue avec lui. L'échec de certaines tâches – le rasage ou la conduite automobile – laisse toutefois une empreinte indélébile sur le personnage. Ces marques qui restent visibles jusqu'au bout du jeu sont les seuls signes apparents du trouble qui l'assailit. Sa collègue lui fait une remarque « Dude, you look like hell », mais elle ne pousse pas plus loin l'investigation. Il est laissé complètement à lui-même. S'il fait des commentaires cyniques sur la guerre, elle fait mine de ne pas l'entendre.

L'expérience de la dissociation

Dans son livre *The Philosophy of war and exile*, Nolen Getz qualifie de « schizophrenic gameplay » (Getz, 2014, p. 96) la manière dont l'interface d'*Unmanned* est bâtie. L'écran fragmenté illustre la confusion du personnage devant des expériences radicalement opposées. Ce trouble n'est pas sans rappeler celui du pilote de drone qui donne la mort en toute sécurité. Cette dissociation est fondamentale dans la manière dont le personnage doit affronter la mort pendant son travail au quotidien. Dans la sixième scène, où le joueur doit lancer une bombe sur un homme à l'étranger, s'il décide de lancer le missile avant d'en recevoir l'ordre, les conséquences ne sont pas très graves. Il se fait réprimander par sa collègue en une seule phrase et il peut rentrer chez lui sans être davantage inquiété. La mort de l'ennemi potentiel n'est plus traitée comme un événement, elle ne devient qu'une action à l'intérieur d'une panoplie d'actions détachées entre elles. Sa collègue se plaint surtout en raison de la montagne de formulaires qu'elle aurait à remplir pour documenter l'incident. Il est blâmé pour donner du travail inutile à sa collègue, jamais pour avoir tué un homme peut-être innocent. Le bouton pour envoyer la bombe est d'ailleurs présent et actif quand le personnage est aux commandes de son drone. Le jeu tente de pousser son joueur à expérimenter l'insubordination. Lorsqu'à l'inverse le personnage, dans la même scène, reçoit l'ordre de lancer son missile et qu'il décide de discuter de cet ordre en interrogeant sa collègue sur les preuves de culpabilité de l'homme-cible, la mission s'arrête d'un coup. Son doute n'est pas toléré. Comme le souligne Kevin Tertocha, dans « *Unmanned. Your war machine or yourself?* » (2015), c'est le joueur et non le personnage qui a le contrôle sur sa vie. Cette posture récurrente dans les jeux vidéo devient ici une illustration métaphorique de la vie du militaire qui est sans cesse sous les volontés d'un tiers. À l'évidence, il est comme un drone dans sa propre vie.

L'écran fragmenté affecte aussi d'une autre manière le récit du jeu. Les personnages ne se regardent jamais entre eux, ils sont toujours tournés vers nous. Ils regardent des écrans, comme le joueur regarde aussi son écran. Toutes les relations humaines sont faites de médiation technologique, il n'y a plus d'immédiateté. Dans la cruciale sixième scène, où le personnage doit attaquer, il lui faut aussi pour remporter toutes les médailles séduire sa collègue. Il fait cette manoeuvre érotique sans jamais tourner son regard vers elle. Les rapprochements se construisent étrangement dans la séparation entre les deux personnages. Pour la séduire, il ne doit pas lui faire des propositions explicites; il lui suffit de l'écouter se plaindre de son conjoint. À son tour, le personnage doit faire les mêmes récriminations à l'endroit de sa femme et il peut ainsi réussir à conquérir le coeur de sa collègue. Dans la septième scène, il doit se rapprocher de son fils alors qu'ils sont tous les deux installés devant un jeu vidéo de tir à la première personne. Entièrement concentrés sur l'écran, le père et le fils ne se regardent jamais.

Figure 3



Le père et le fils devant un jeu vidéo. (Creative Commons)

Dans une entrevue au sujet d'*Unmanned* (Hernandez, 2012), Paolo Pedercini de la Molleindustria fait du thème de la destruction des liens le sujet central du jeu. Le travail du personnage principal accapare complètement sa vie intime. La déconnexion qu'il doit effectuer pour arriver à tuer ses ennemis se répercute dans tous les domaines de sa vie. Cette question du regard est centrale dans le jeu, car lorsqu'il doit lancer un missile, il ne voit sa cible qu'à partir d'une *Greyscale camera* qui permet uniquement de distinguer vaguement ses contours. Lorsque sa collègue lui demande de lancer l'attaque, ils voient l'homme traqué faire un mouvement différent. Même s'ils ne savent pas exactement ce que la cible faisait, puisqu'ils n'ont pas une vue assez nette de la scène, ils se permettent néanmoins de donner l'ordre de le tuer.

Réalisme, marketing et propagande guerrière

Le jeu repose sur des oppositions entre des dynamiques contraires qui travaillent le personnage. Il mène, par exemple, une vie extraordinaire lorsqu'il est au travail. Comme militaire, il est autorisé en toute légalité à tuer ; il possède ce droit rare. Sa vie quotidienne est, au contraire, d'une profonde banalité. Même sa dépression n'est pas très différente de celle des gens ordinaires. Dans la septième scène, où il joue à *Duty Call 2* et *Contemporary Warfare 2* avec son fils, une autre de ces oppositions se dessine. À son travail, lorsqu'il tue pour vrai un ennemi, il ne voit qu'un trou apparaître sur son écran à la suite de l'explosion du missile qu'il a lancé. Les morts de sa vie réelle se dérobent continuellement à son regard. C'est tout le contraire qui survient dans les jeux de tir à la première personne de son fils. Il voit les yeux des ennemis, dont les visages sont masqués par des cagoules, avant de les viser. Après leur mort, les cadavres et le sang restent quelques secondes à l'écran. À sa façon, *Unmanned* s'inscrit dans le débat sur les dangers de la violence dans les jeux vidéo en proposant une réponse étonnante : ceux-ci ne sont plus dans le coup. Les nouvelles attaques milliaires d'aujourd'hui qui échappent au domaine de la représentation présentent une violence encore plus pernicieuse. À travers les deux titres joués par le père et le fils, une histoire de la guerre se dessine. Ils commencent avec *Contemporary Warfare 2* avant de passer à *Duty Call 2*. Le premier jeu se déroule dans une époque plutôt récente alors que le deuxième recrée le théâtre de

la Deuxième Guerre mondiale où le grand-père de l'enfant s'est battu. Le travail du personnage principal est le troisième pan de cette chronique militaire. Les différences entre *Contemporary Warfare 2* et *Duty Call 2* sont mineures, alors que les attaques de drones s'inscrivent dans une manière radicalement différente de mener la guerre. Le pilote de drone sait très bien qu'il n'a aucune chance de mourir au combat.

Figure 4



La mort vue par le pilote de drone. (Creative Commons)

En parodiant le titre d'un jeu connu – *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) –, *Unmanned* révèle que son propos est aussi métaréférentiel. Le jeu discute autant des drones qu'il réfléchit à l'industrie du jeu vidéo elle-même. L'espace de liberté offert par la scène indépendante est ainsi propice à l'émergence de cette critique. Patricia Hernandez raconte dans « *Unmanned – A talk with Molleindustria about the politics of war games* » (2012) que le réalisme de plus en plus réussi de *Battlefield* (2002) a fait qu'après avoir regardé un documentaire sur la guerre en Irak, elle n'était plus capable de jouer comme elle le faisait avant. Elle a constaté en visionnant les images du film l'étendue de ses connaissances sur les armes à feu. C'est à l'aune de cette réflexion qu'elle a découvert *Unmanned* avec beaucoup de plaisir. Matthew Thomas Payne, dans son article « *Marketing military realism in Call of Duty 4: Modern Warfare* » (2012), traite de cette question de l'utilisation des jeux vidéo par les compagnies vidéoludiques. Il explique comment le paratexte publicitaire de ce premier jeu de la série à se dérouler dans une guerre contemporaine fait partie de l'intérêt du jeu. En plus du marketing pour les armes qui peuvent s'infiltrer dans les jeux, il est possible d'utiliser ces divertissements pour faire la promotion d'idées. *Unmanned* le fait en tentant d'amener le joueur à réfléchir à la question des drones. L'étude de Robert Sparrow, Rebecca Harrison, Justin Oakley et Brendan Keogh, « *Playing for fun, training for war: Can popular claims about recreational video gaming and military simulations be reconciled?* » (2015) documente le rôle de certains jeux vidéo dans l'entraînement de futures troupes guerrières. Les propositions artistiques de la Molleindustria s'intéressent souvent à ce sujet. Paolo Pedercini l'abordait notamment avec son machinima *Welcome to the Desert of the Real* (2009), qui utilisait des images du jeu de recrutement de l'armée américaine *America's Army* (2002). Dans l'article d'Hernandez,

Pedercini mentionne le lien étroit entre l'armée et les créateurs du jeu *Medal of Honor* (1999-2016). En mettant en scène un héros tourmenté, *Unmanned* emprunte une voie complètement opposée.

Figure 5



La scène de « course » d'*Unmanned*. (Creative Commons)

Dans ce discours métaréférentiel, les renvois à l'industrie du jeu vidéo ne se limitent pas aux jeux de guerre et aux jeux de tir à la première personne. Dans la troisième scène, celle où le personnage doit se rendre au travail, *Unmanned* parodie les jeux de course et les jeux musicaux. En donnant comme seul défi au joueur de maintenir l'automobile sur la route, cette scène constitue un jeu de course rudimentaire à la limite de l'absurde. Lorsque le joueur réussit ce petit défi, il arrive à débloquer un deuxième mini-jeu dans lequel il est invité à chanter la chanson « One vision » (1986) de Queen. Cet hymne à la paix prend un sens tout à fait différent lorsqu'il est entonné par le pilote de drones. Dans cette scène de karaoke, le joueur doit retrouver les paroles exactes chantées par Freddy Mercury. Celles-ci deviennent dans sa bouche un chant guerrier : « One man / one goal / one mission [...] One world / one nation / one true religion ». L'anaphore du « one » rend compte d'une pensée monolithique qui cherche à se rassurer quant à la justesse de sa démarche. *Unmanned* transforme le karaoke, qui n'est habituellement qu'un jeu innocent, en une autre méthode d'endocrinement. Le personnage doit répéter ces mots qu'il a appris par coeur, comme il doit à son travail adopter les gestes qu'on lui a enseignés.

Le nouveau récit des guerres actuelles

Avec l'arrivée des attaques par drones, l'honneur guerrier qui avait autrefois servi à recruter et à renforcer les troupes est désormais en crise. Ce trouble est visible dans la septième scène où le père et le fils jouent ensemble. Pour maintenir le regard admiratif de son fils, le père doit réussir à faire bonne figure à l'intérieur des jeux. Sa performance sera déterminante dans l'amour que lui portera son fils. Lorsque le fils à son tour prend la manette, il perd rapidement la partie en se faisant tuer. Il pose alors une question cruciale à son père en lui demandant si ça lui arrive au travail. Le père doit donc trouver comment répondre à son fils sans détruire le mythe de l'honneur guerrier qu'il

est tenu d'incarner. Il est évidemment bien difficile d'y parvenir puisque la guerre faite par le biais des drones rend désuète cette idéologie. La guerre n'est certainement plus pensée en tant que duel comme chez Carl von Clausewitz (2006). Grégoire Chamayou, dans *Théorie du drone* (2013), écrit qu'il s'agit désormais d'une « guerre cache-cache » où l'une des parties attaque et où l'autre doit se cacher. L'éthos militaire traditionnel qui repose sur le courage, le sacrifice et l'héroïsme est complètement bouleversé. Selon Chamayou, pour rendre les meurtres acceptables aux yeux des soldats, il fallait les rendre glorieux. Le fait que le militaire se met lui-même en danger lorsqu'il entre en zone de combat lui donne ce que Clausewitz (2006) appelle une « force morale ». Avec les avions sans équipage, toute cette logique du sacrifice est profondément remise en question.

L'arrivée des drones contraint l'armée à construire un nouveau récit pour expliquer ces modes d'action inédits. Dans son témoignage, le colonel Eric Mathewson, pilote de drones émérite, analyse à sa manière ce changement de paradigme :

La bravoure, pour moi, cela ne veut pas dire que vous risquez votre vie. La bravoure, c'est faire ce qui est juste. La bravoure concerne vos motivations et les fins que vous visez. C'est faire ce qui est juste pour des raisons justes. C'est ça, pour moi, la bravoure.

Chamayou, 2013, p. 145-146

L'honneur militaire d'autrefois fait désormais place à un discours qui repose sur une logique d'éthique de la guerre. Si la cause est juste, il n'y a pas de mal selon cette vision à éviter des morts inutiles au combat. Lorsque le personnage d'*Unmanned* répond à son fils qu'il ne peut pas mourir à son travail, ce dernier lui répond par une autre référence à l'univers des jeux vidéo en lui demandant s'il utilise un *cheat*. L'enfant souligne la contradiction dans le discours de son père qui lui interdit d'utiliser la technologie pour tricher dans un jeu, mais qui enfreint cette même loi dans sa vie réelle. Prisonnier de cette impasse logique, le personnage principal doit trouver comment expliquer à son fils le passage d'un récit à un autre sans perdre son estime.

Figure 6



Le sommeil troublé du pilote. (Creative Commons)

En ouvrant le jeu sur une scène où le personnage fait un cauchemar, *Unmanned* raconte l'histoire d'un pilote tourmenté par son travail. La redéfinition de l'honneur militaire le laisse seul avec ses angoisses. Le jeu se termine aussi par une scène où le joueur doit réussir à endormir le personnage en faisant sauter des moutons par-dessus une clôture. Les moutons arrivent à un rythme différent. Il faut donc affûter ses réflexes afin de faire sauter chaque animal au bon moment. Par cette ouverture et cette fermeture, *Unmanned* montre que les pilotes de drone ne sont pas à l'abri des dangers. Ils ne peuvent pas mourir, mais leur intégrité psychique est attaquée par les tâches qu'ils doivent remplir. *Unmanned* transforme le grand récit de l'éthos guerrier en une nouvelle trame narrative où le pilote doit désormais faire le sacrifice de son confort psychologique. Ce passage d'un récit à l'autre n'est pas innocent. Chamayou explique comment cette histoire sert à nous distraire afin de rendre le changement dans la manière de faire la guerre moins déstabilisant : « Cette redéfinition, en déplaçant l'objet du sacrifice du physique au mental, permettrait de restituer aux opérateurs de drones leur part, devenue introuvable, d'héroïsme. C'est l'invention tendancielle d'une nouvelle vertu militaire, l'héroïsme purement psychique. » (Chamayou, 2013, p. 148) Incapable de concevoir le soldat autrement qu'en héros sacrifié, le récit de ses tourments psychiques est nécessaire pour appréhender cette réalité inédite. Il n'existe toutefois pas à l'heure actuelle, selon Chamayou, de preuves scientifiques du stress post-traumatique chez les pilotes de drones. Le but de ce récit de sacrifice psychique est d'annuler toute comparaison entre piloter un drone et jouer à un jeu vidéo.

L'analyse d'une proposition vidéoludique comme *Unmanned* permet de voir comment le jeu vidéo constitue un espace artistique pour aborder des enjeux actuels. En parodiant différents styles de jeux – jeu de rôle, jeu de course, jeu musical, jeu de tir à la première personne –, Jim Munroe entraîne le joueur dans un parcours qui l'amène à se questionner sur les modes de représentation contemporains. Ces manières traditionnelles qu'utilise le jeu vidéo pour exposer certaines réalités rencontrent une nouvelle expérience qui, elle, est irreprésentable. Le pilote de drones tue sans voir la mort de l'ennemi ; la mort est une scène dérobée à son regard. Par le biais de l'écran fragmenté, *Unmanned* rend compte de la vie sans cesse divisée que doit mener le pilote de drones qui peine à réconcilier sa vie professionnelle et sa vie personnelle. Au-delà des tourments quotidiens, le jeu permet aussi de découvrir les désordres produits par un changement de paradigme. Le pilote doit oeuvrer à définir sa nouvelle identité de père, de mari et de soldat alors que l'honneur guerrier qui animait les guerres d'autrefois est devenu désuet. Le récit du sacrifice psychique du soldat devient la seule possibilité, peut-être trompeuse, afin de préserver un semblant de cohérence dans cette nouvelle manière de mener les guerres.

Bibliographie

- BROWN, M. (23 juillet 2013). « Life as a US drone operator: – "It's like playing a video game for four years" », *The Guardian*, en ligne, consulté le 3 novembre 2015, (<http://www.theguardian.com/world/2013/jul/28/life-us-drone-operator-artist>) .doi : <https://doi.org/10.1177/1555412012454220>
- CARPENTER, K. (8 mars 2012). « Close playing: *Unmanned* », *Medium Difficulty*, en ligne, consulté le 3 novembre 2015, (<http://www.mediumdifficulty.com/2012/03/08/close-playing-unmanned/>) .doi : <https://doi.org/10.1177/1555412015615025>
- CHAMAYOU, G. (2013). *Théorie du drone*, Paris, La fabrique.
- CLAUSEWITZ, C. (2006). *Principes fondamentaux de la stratégie militaire*, Paris, Mille et une nuits.
- GETZ, N. (2014). *The Philosophy of war and exile*, New York, Palgrave Macmillan.

- HERNANDEZ, P. (1^{er} mars 2012). « *Unmanned* – A talk with Molleindustria about the politics of war games », *Nightmare Mode* blog, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://nightmaremode.thegamerstrust.com/2012/03/01/unmanned-a-talk-with-molleindustria-about-the-politics-of-war-games/>) .
- KEIRLE, N. (14 mai 2013). « The games of 2012: *Unmanned* », *Haruspex Games* blog, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://haruspexgames.com/2013/05/14/the-games-of-2012-unmanned/>) .doi : <https://doi.org/10.1057/9781137351227>
- KERSHNER, K. (20 juillet 2015). « *Do drone pilots train on video games?* », *How Stuff Works*, en ligne, consulté le 3 novembre 2015, (<http://science.howstuffworks.com/transport/flight/modern/do-drone-pilots-train-on-video-games.htm>)
- NARCISSE, E. (15 février 2012). « From the makers of the Wikileaks video game, here's one about killing people with unmanned drones », *Kotaku*, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://kotaku.com/5885470/indie-game-unmanned-makes-you-a-creepily-depressedjingoistic-uav-drone-pilot/>) .
- ORLAND, K. (23 février 2012). « *Unmanned* presents a nuanced, psychological perspective on modern warfare », *Ars Technica*, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://arstechnica.com/gaming/2012/02/unmanned-presents-a-nuanced-psychological-perspective-on-modern-warfare/>)
- PAYNE, M. T. (2012). « *Marketing military realism in Call of Duty 4: Modern Warfare* », *Games and Culture*, vol. 4, n° 7, p. 305-327. doi : <https://doi.org/10.1177/1555412012454220>
- SINGER, P. W. (2009). *Wired for War*, New York, Penguin Books.
- SPARROW, R., R. HARRISON, J. OAKLEY et B. KEOGH. (2015). « Playing for fun, training for war: Can popular claims about recreational video gaming and military simulations be reconciled? », *Games and Culture*, p. 1-19. doi : <https://doi.org/10.1177/1555412015615025>
- TERTOCHA, K. (15 mars 2015). « *Unmanned*. Your war machine or yourself? », *Electronic literature blog*, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://elit.umwblogs.org/2015/03/15/unmanned-your-war-machine-or-yourself/>) .
- TRICKY (22 février 2012). « *Unmanned* », en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, (<http://jayisgames.com/review/unmanned.php>) .

Médiagraphie

- DIGITAL ILLUSIONS CE (2002). *Battlefield*, Stockholm et Redwood City, Digital Illusions CE et Electronic Arts.
- INFINITY WARD (2003-2016). *Call of Duty*, Encino et Santa Monica, Infinity Ward et Activision.
- INFINITY WARD (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Encino et Santa Monica, Infinity Ward et Activision.
- MUNROE, J. (2012). *Unmanned*, en ligne, consulté le 1^{er} novembre 2015, Milan, Molleindustria.
- QUEEN (1986). « One vision », *A Kind of Magic*, Londres et Los Angeles, EMI et Capitol.
- RAFF, G., H. GORDON et A. GANZA (2011-2016). *Homeland*, New York, Showtime.