

MODE D'EMPLOI

GAMESIGHT

Technologies militaires dans le jeu vidéo

Plateforme exploratoire : représentations, implications et prospective

CRÉÉ PAR NARRATIVE EN COLLABORATION AVEC

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

armasuisse

POURQUOI CETTE PLATEFORME

On n'a pas besoin d'avoir touché à un jeu vidéo pour que cette plateforme soit utile : elle ne parle pas de jeu vidéo, elle parle de ce que le jeu vidéo donne à voir, depuis 1992, des technologies de combat — drones, IA militaire, exosquelettes, guerre de l'information, corps augmenté, guerre spatiale. Cent entités — huit licences, leurs trente-huit opus et cinquante-quatre jeux isolés — remises en réseau autour de sept axes technologiques : un corpus de représentations, pas un loisir.

Ces représentations comptent parce qu'elles précèdent l'expérience réelle. Des générations d'ingénieurs, d'officiers et de décideurs ont appris à percevoir l'IA militaire, l'arme guidée ou le combattant augmenté à travers une fiction, avant d'en croiser une version opérationnelle. Ce qu'elle normalise, redoute ou laisse dans l'ombre façonne déjà la manière dont l'opinion — et de jeunes cadres — accueilleront les systèmes réels.

Chacun des sept axes du graphe porte une courte lecture prospective : ce que la fiction a anticipé, ce qu'elle euphémise, ce qu'elle laisse encore vide — la guerre spatiale, par exemple, quasi absente à l'écran, à l'image de son statut encore émergent dans la doctrine. De quoi anticiper certains débats plutôt que les découvrir une fois déjà publics.

nARTative
contact@nart-ative.ch

SOMMAIRE

1 **Le principe** 04
Ce que contient le graphe

2 **Se déplacer et chercher** 05
Déplacer la vue, rechercher, mots-clés

3 **Ouvrir une fiche** 07
Le contenu d'une fiche, son sommaire

4 **Explorer par angle** 09
Chronologie, Origines, Filiations, Thématiques

5 **Repères visuels et correspondances** 11
Les couleurs du graphe et les rapprochements entre jeux

6 **Horizon réaliste** 13
Les liens vers les savoirs prospectifs

1

CHAPITRE 1

Le principe

Chaque bulle est un jeu ou une licence et chaque trait est une relation.

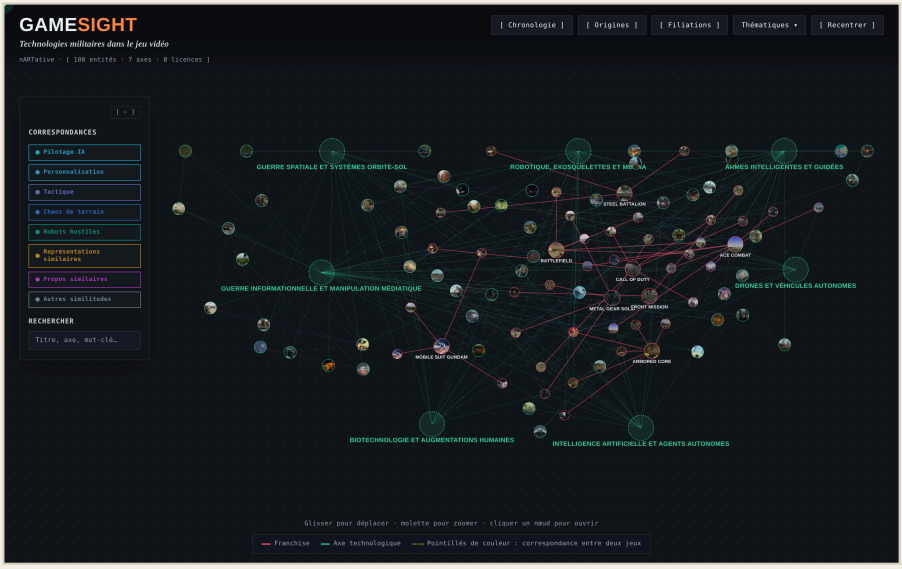
100	7	8	86
ENTITÉS	AXES TECHNOLOGIQUES	LICENCES	CORRESPONDANCES

Ce que contient le graphe

- **8 licences** : « Metal Gear Solid », « Call of Duty », « Ace Combat », « Battlefield », « Mobile Suit Gundam », « Armored Core », « Front Mission », « Steel Battalion ».
- **38 opus** de ces licences.
- **54 jeux isolés**, de *Wolfenstein 3D* (1992) à *Stellar Blade* (2024).
- **7 axes technologiques**, placés en anneau autour du graphe.

Lire les liens

- Trait **bordeaux** : relie les opus d'une même licence.
- Trait **vert** : relie un jeu à un axe technologique.
- Barre colorée dans la marge gauche d'une fiche : signale une **correspondance** entre deux jeux (chapitre 5).
- **Pointillés** de couleur : correspondance entre deux jeux.



Vue de départ : les 100 entités au centre, les 7 axes en périphérie.

2

CHAPITRE 2

Se déplacer et chercher

Le graphe se pilote à la souris et au clavier.

Se déplacer

GESTE	EFFET
Glisser	Déplacer la vue.
Molette	Zoomer ou dézoomer.
Clic sur un nœud	Ouvrir la fiche (chapitre 3). Au clavier : Tab, puis Entrée.
Recentrer	Revenir à la vue de départ. Bouton en haut à droite.
↑ / ↓ puis Entrée	Choisir une suggestion de recherche.
Échap	Fermer une fiche, une image agrandie ou la liste de suggestions.

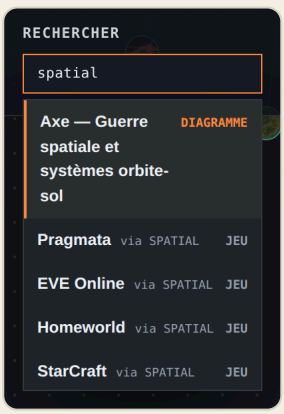
Au survol d'un nœud cliquable, le curseur devient **bordeaux**.

Rechercher

Le champ **Rechercher** se trouve dans la marge de gauche. Il cherche dans les titres, les 7 axes, les mots-clés et les textes. Des suggestions s'affichent pendant la saisie.

Chaque suggestion indique où le mot a été trouvé :

- **Titre** : le nom d'un jeu, d'un opus ou d'une licence.
- **Axe** (étiquette `via SPATIAL`) : un des 7 axes technologiques. Exemples : spatial, drones, IA.
- **Texte** (étiquette `via texte`) : le texte d'analyse d'une fiche. Exemples : colonie, propagande.



Recherche « spatial »



Recherche « colonie »

Si rien ne correspond, la liste affiche « Aucun résultat. ».
Les mots-clés sont décrits page suivante.

> **Suggestion d'axe.** Choisir un axe n'ouvre pas de fiche. L'axe est mis en évidence dans le graphe, comme avec le bouton **Diagramme** du menu **Thématiques** (chapitre 4).

Les mots-clés de recherche

Une liste de termes du vocabulaire de la défense, reliée aux fiches.

Le champ Rechercher reconnaît aussi des **mots-clés** propres à la défense : drones, sous-marins, hypersonique, vision nocturne, guerre électronique, mortiers, simulation, logistique… Ils sont regroupés en **27 thèmes**. Le singulier et le pluriel sont tolérés.

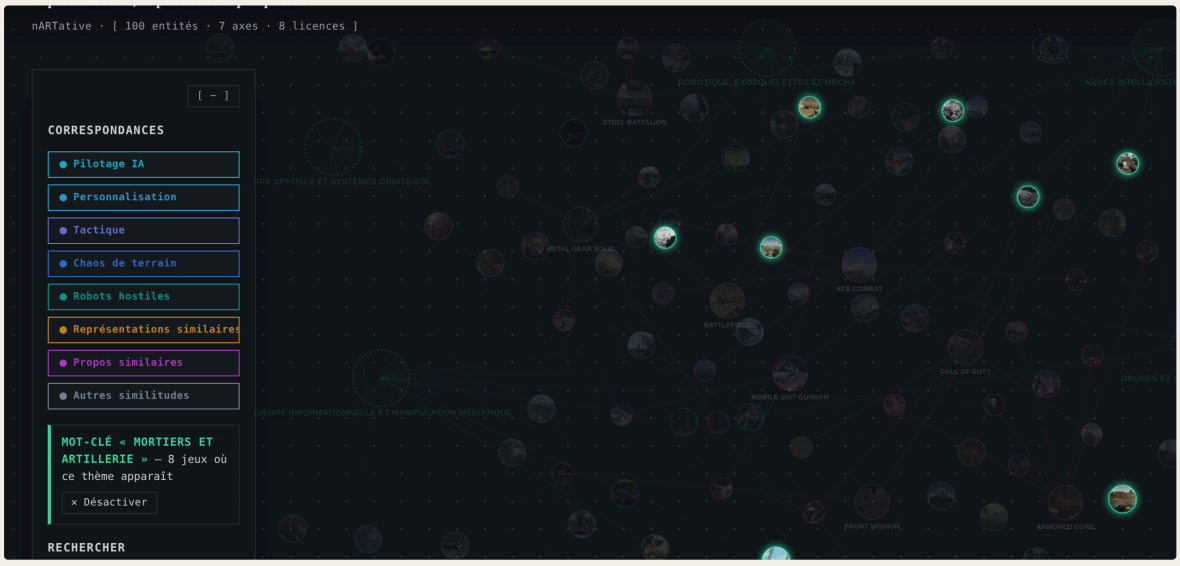
Comment ça marche

1. Taper un terme. La première suggestion est du type `Mot-clé — … · N jeux`, avec l'étiquette **DIAGRAMME**. Les jeux concernés suivent, avec l'étiquette « via mot-clé ».
2. La choisir n'ouvre pas de fiche : les **jeux concernés** sont mis en évidence dans le graphe, comme avec un axe.
3. Un bandeau « **Mot-clé** … jeux où ce thème apparaît » reste affiché à gauche. Il reste actif pendant l'ouverture des fiches.
4. Pour l'arrêter : bouton **Désactiver**, touche **Échap**, ou un autre verrou (thématique, type de correspondance).

Entrée seule prend la première suggestion de la liste.



Recherche « mortier ».



Mot-clé verrouillé : les jeux concernés sont allumés dans le graphe, un bandeau à gauche indique leur nombre.

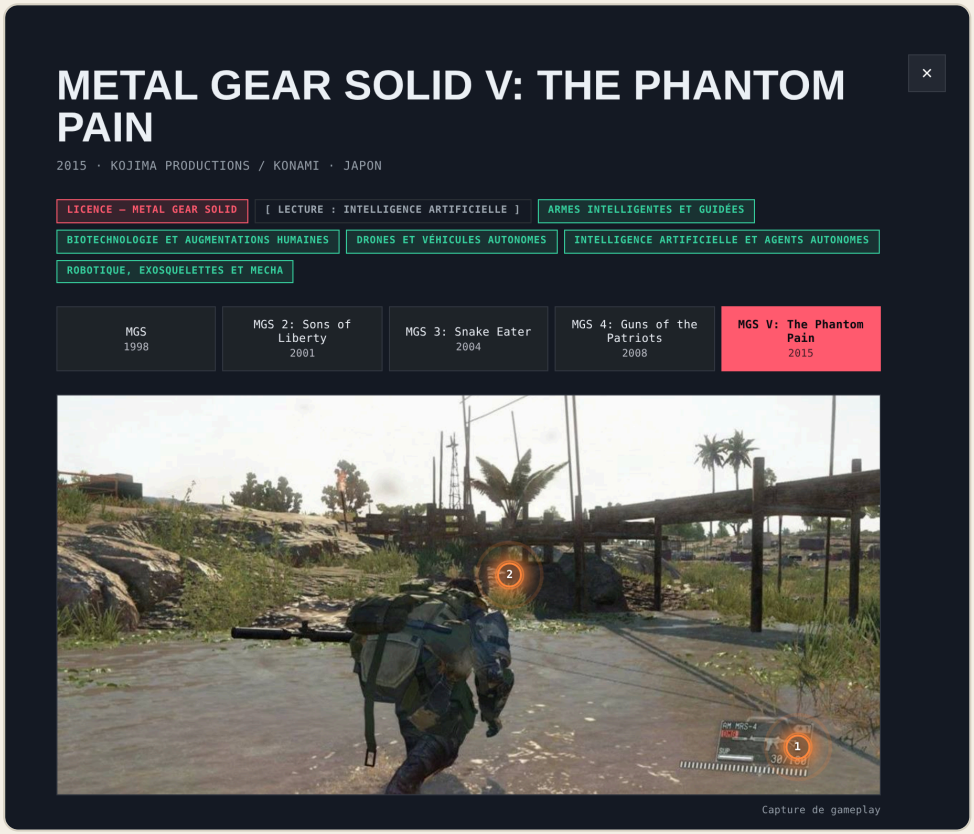
À savoir. Un terme sans correspondance dans le corpus n'affiche aucun résultat (« Aucun résultat. »). Pour quelques termes très généraux (mortiers, mitrailleuses, vision nocturne, lance-roquettes, antimissile), la liste des jeux est une **sélection éditoriale**.

3

CHAPITRE 3

Ouvrir une fiche

Cliquer sur un nœud ouvre sa fiche en plein écran.



Fiche d'un opus : *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Frise des opus et image de tête avec 2 points numérotés.

Contenu d'une fiche, de haut en bas

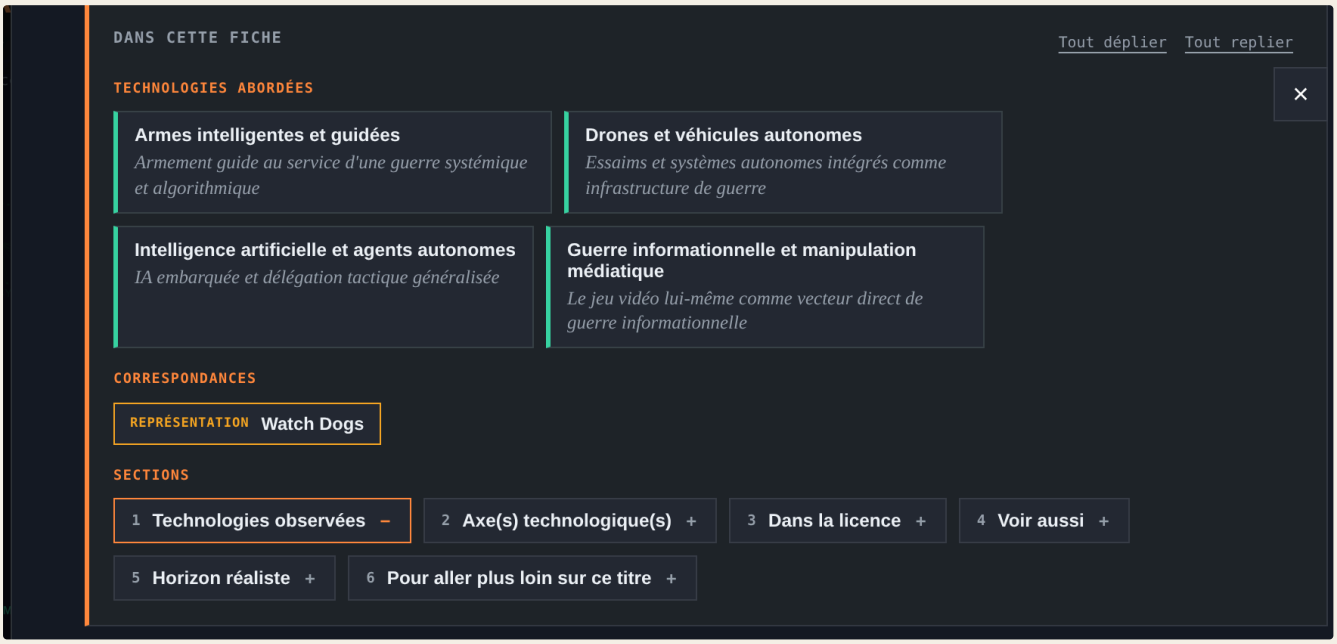
1. **En-tête** : titre, année, studio et pays, puis licence et axes technologiques.
2. **Frise des opus** (fiches d'opus seulement) : cliquer sur un opus pour ouvrir sa fiche.
3. **Image de tête**. Cliquer sur un point numéroté affiche une légende et un lien → **Explorer**.
4. **Médiathèque** : deux vignettes et un lien vers la vidéo.
5. **Technologies observées** : ce que le jeu met en scène. Sommaire : page suivante.
6. **Axe(s) technologique(s)**, **Contexte de production** (ou **Dans la licence**) : sections repliées.
7. **Voir aussi**, **Horizon réaliste**, **Pour aller plus loin** : correspondances, puis savoirs prospectifs (chapitres 5 et 6).

Les diagrammes et les tableaux par décennie s'agrandissent d'un clic. Pour fermer la fiche : bouton × ou touche Échap.

Le sommaire d'une fiche

Une table des matières repliable, pour les fiches d'opus et de jeux.

En haut de chaque fiche d'opus ou de jeu, le cadre **Dans cette fiche** résume ce qu'elle contient et permet d'aller directement à chaque section. Les fiches de licence n'en ont pas.



Fiche de Call of Duty: Black Ops 6 : sommaire, puis première section dépliée.

Les trois rangées du sommaire

1. **Technologies abordées** : les axes technologiques du titre, avec en italique ce que le jeu en fait. Un clic ouvre la section des axes à l'endroit correspondant.
2. **Correspondances** : les jeux mis en correspondance, avec leur famille. Un clic ouvre « Voir aussi » et signale la carte concernée.
3. **Sections** : la liste numérotée des blocs de la fiche. Un clic déplie le bloc et y fait défiler la page.

Sections repliables

Chaque titre de section se plie et se déplie d'un clic ; **Tout déplier** et **Tout replier** agissent sur l'ensemble. À l'ouverture, seule la première section est dépliée : **Technologies observées**, un texte sur les technologies concrètes que le jeu met en scène et leurs correspondances avec la réalité (drones, armes, cyber, etc.).

> **À savoir.** Arrivé sur une fiche par une correspondance, la section « Voir aussi » est dépliée en plus de la première, et la carte concernée est mise en évidence.

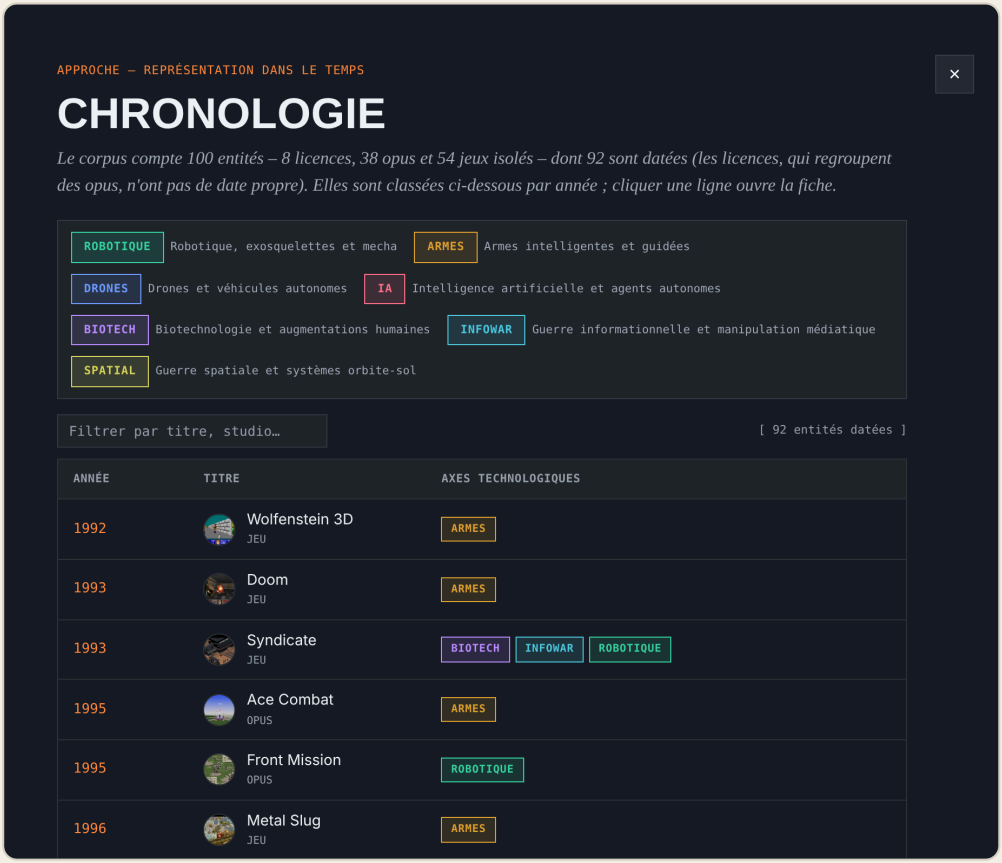
4

CHAPITRE 4

Explorer par angle

Quatre boutons en haut du graphe : Chronologie, Origines, Filiations et Thématiques.

BOUTON	CE QU'IL AFFICHE
Chronologie	Un tableau des 92 entités datées : année, titre, axes, studio, pays. Trié par année, avec un champ de filtre. Cliquer sur une ligne ouvre la fiche.
Origines	Les entités regroupées par région du studio : Japon, Amérique du Nord, Europe, Russie et Eurasie, Moyen-Orient, Asie du Sud. Cliquer sur une région ouvre sa liste illustrée. Survoler le bouton regroupe les nœuds par région.
Filiations	Les 8 licences, sous forme de cartes.
Thématiques	Les 7 axes technologiques (page suivante).



Chronologie : tableau trié par année, avec filtre.

CHAPITRE 4 · SUITE

Thématiques : Diagramme ou Article

Le menu **Thématiques** liste les 7 axes. Chaque axe a deux boutons.

Diagramme

Met l'axe en évidence dans le graphe. La mise en évidence reste active pendant le déplacement et l'ouverture des fiches.

Pour l'arrêter :

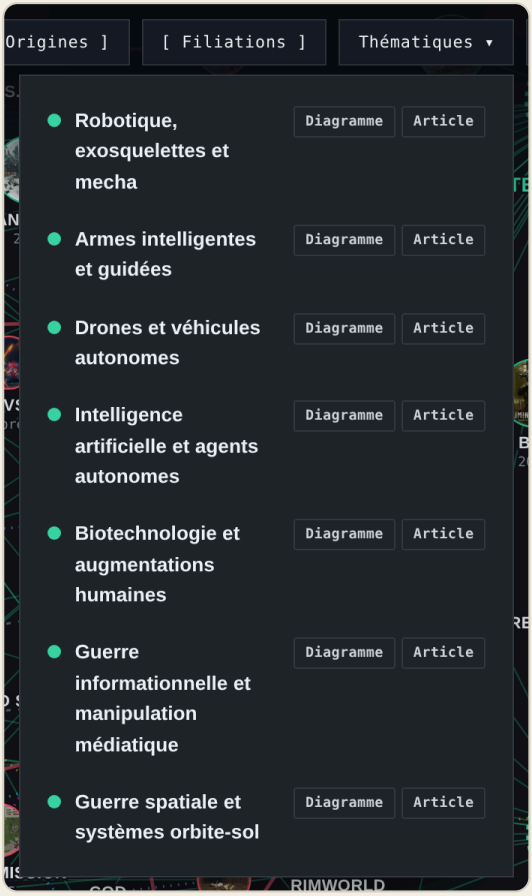
- cliquer à nouveau sur le même bouton ;
- appuyer sur Échap ;
- activer un autre verrou : une autre thématique ou un type de correspondance (chapitre 5).

Article

Ouvre le texte de présentation de l'axe :

- les jeux qui illustrent l'axe ;
- une lecture par décennie et par origine ;
- la lecture prospective.

Cliquer sur le nom de l'axe ouvre aussi l'**Article**.



Le menu **Thématiques** ouvert.

5

CHAPITRE 5

Repères visuels et correspondances

Deux traits, des pointillés de correspondance, un point et quatre familles.

Les repères du graphe

Trait bordeaux : franchise. Relie les opus d'une même licence.

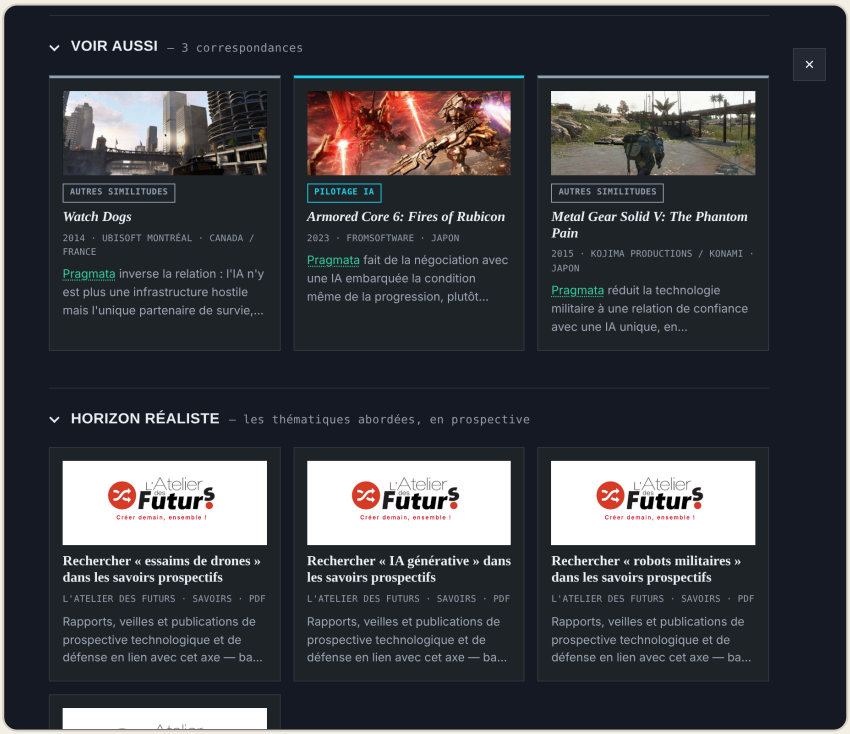
Trait vert : axe technologique. Relie un jeu à un des 7 axes.

Point chaud. Sur l'image de tête d'une fiche. Cliquer pour afficher une légende et un lien → **Explorer**.

Les correspondances

Une correspondance relie deux jeux. Le texte explique les deux sens : pourquoi A éclaire B, puis B éclaire A.

- 86 correspondances au total. Elles couvrent les 100 entités.
- Dans le graphe, une correspondance est un pointillé de couleur entre deux jeux.
- Dans les fiches : **Voir aussi** ; la couleur de la carte indique la famille (page suivante).



Bas de la fiche *Pragmata* : **Voir aussi** (3 correspondances), puis **Horizon réaliste**.

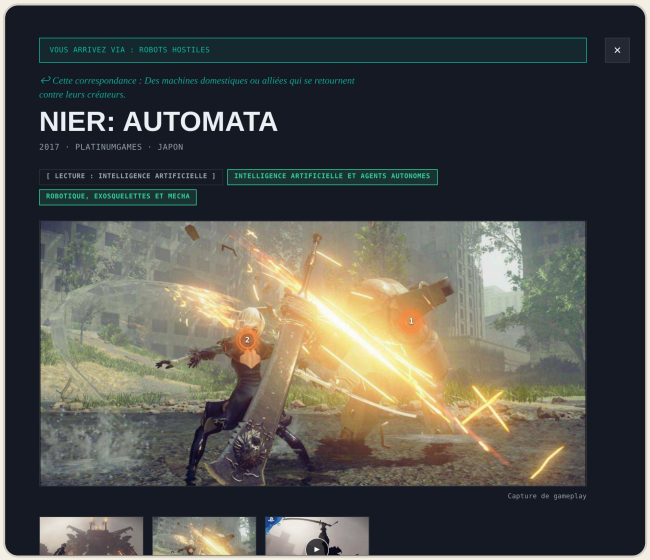
Les quatre familles de correspondances

- **Représentation**
  Les deux jeux montrent une technologie de la même manière.
- **Gameplay**
  Les deux jeux se jouent de façon proche. Cinq types : Pilotage IA, Personnalisation, Tactique, Chaos de terrain, Robots hostiles.
- **Propos**
  Les deux jeux partagent une même préoccupation narrative ou politique.
- **Autres similitudes**
  Un autre rapprochement notable. 7 paires seulement.

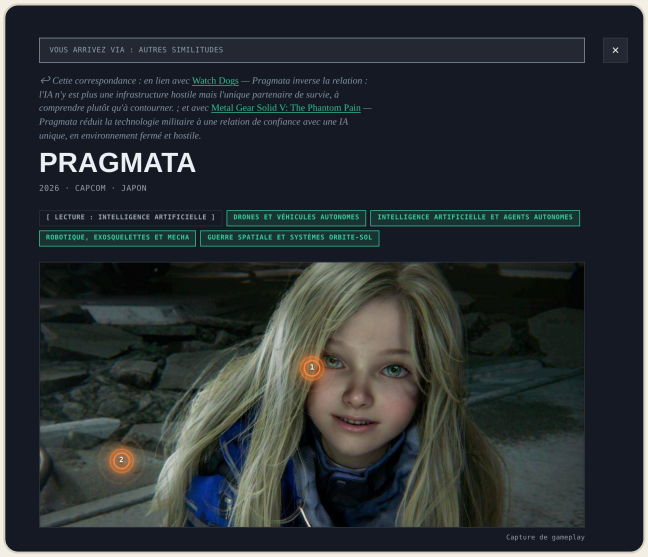
Filtrer par famille

1. Dans la barre **Correspondances**, à gauche du graphe, cliquer sur un type. Il est verrouillé.
2. Cliquer sur un nœud du graphe. La fiche s'ouvre avec un bandeau **VOUS ARRIVEZ VIA** et un court rappel du lien.
3. Pour déverrouiller : cliquer à nouveau sur le type ou appuyer sur Échap.

Pour **Représentation**, **Gameplay** et **Propos**, le rappel donne la description générale du type. Pour **Autres similitudes**, il nomme le titre lié et explique le rapprochement.



Rappel général : verrou **Robots hostiles**, arrivée sur *NieR: Automata*.



Rappel précis : verrou **Autres similitudes**, arrivée sur *Pragmata*.

6

CHAPITRE 6

Horizon réaliste

En bas de chaque fiche, deux sections renvoient aux savoirs prospectifs de l'Atelier des Futurs.

Horizon réaliste

- Un mot-clé de recherche par axe technologique. Exemples : robots militaires, essaims de drones, soldat augmenté, guerre cognitive, défense spatiale.
- Chaque carte ouvre les résultats de la recherche sur atelierdesfuturs.org.



Section **Horizon réaliste** d'une fiche : une carte par mot-clé.

Pour aller plus loin sur ce titre

- 2 à 3 articles choisis pour ce jeu précis.
- Le lien ouvre la page exacte du document, avec le mot-clé surligné.



GAMESIGHT

Technologies militaires dans le jeu vidéo

nARTative SA

Chemin de la Rochette 8

1405 Pomy

contact@nart-ative.ch

nart-ative.ch