

Les jeux vidéo, nouveau terrain d'entraînement des armées

LEMONDE.FR | 12.10.07 | 11h23 • Mis à jour le 12.10.07 | 13h45

Les yeux rivés sur leurs ordinateurs, des experts du Pentagone scrutent la situation à Bagdad. Faut-il, comme le préconisent les forces de la coalition sur place, détruire une vieille centrale électrique de la ville ? Quelles en seraient les conséquences pour les 3 000 insurgés retranchés dans les bâtiments avoisinants et pour la population locale ? Cette situation plausible en Irak n'est pourtant pas réelle. Les soldats américains s'exercent à la gestion de crise sur un terrain virtuel. Avec [Urban Resolve 2015](#), une reproduction en trois dimensions de la capitale irakienne, le département de la défense peut mettre en scène tous les scénarios, et préparer la guerre en milieu urbain de demain.

Au XIX^e siècle, l'état-major prussien utilisait déjà des jeux de plateau pour définir ses stratégies. Aujourd'hui, de plus en plus d'armées du monde se servent des technologies issues du jeu vidéo. L'armée américaine, qui finance des jeux comme [America's Army](#) ou [Full Spectrum Warrior](#), est pionnière en la matière. Plus pragmatique, l'armée britannique commande des simulateurs de tanks ou de tir, mêlant des véhicules et des armes réelles, utilisées dans un environnement simulé. L'infanterie française dispose pour sa part du programme [Instinct](#), développé sur le modèle du jeu commercialisé Ghost Recon. Les troupes israéliennes, néerlandaises, australiennes et canadiennes s'entraînent grâce à [Virtual Battlespace](#), une version "professionnelle" d'un jeu de tir édité par un studio tchèque, Bohemia Interactive.

FOISONNEMENT DES GENRES

Les simulations militaires ne se limitent plus désormais au simple jeu de tir : elles se déclinent et se spécialisent, pour mieux correspondre aux besoins des armées. Axé sur la prévention et la gestion de crise, [Tactical Iraqi Language & Culture Training](#) permet aux marines d'apprendre l'arabe et les coutumes locales en conversant avec des Bagdadis en 3D, à l'aide d'un micro et d'une souris. Dans un autre genre, [Pulse!!](#), simulateur d'opérations chirurgicales, a été adapté aux conditions difficiles dans lesquelles exercent les médecins de guerre. Parfois, les *serious games* militaires ont même plusieurs fonctions. Full Spectrum Warrior, l'un des plus célèbres "wargames" a servi à l'entraînement des troupes mais participe aussi, désormais, au traitement psychologique des soldats affectés en opération.

Les développeurs de jeux ont compris qu'il s'agissait d'un marché fructueux. Des acteurs traditionnels du jeu vidéo signent ainsi des partenariats avec l'industrie militaire. L'exemple le plus célèbre est Pandemic Studios, qui a développé Full Spectrum Warrior pour l'armée américaine avant de le commercialiser. Connus pour son jeu de stratégie sur ordinateur Age of Empires, Destineer Studios a pour sa part signé un partenariat avec In-Q-Tel, une entreprise semi-privée affiliée à la CIA.

D'autres studios de jeu ouvrent des filiales destinées aux *serious games* militaires, comme le studio britannique Blitzgame, qui a créé [Trusim](#). Tandis que des studios, exclusivement dédiés aux simulations militaires, voient le jour. Quant à Script Games Studio, basé à Montpellier, il n'a que des armées comme clients.

CONVERGENCE DES TECHNOLOGIES

Pourquoi les armées se prennent-elles autant au jeu ? D'un point de vue économique, les simulations coûtent simplement moins cher que les exercices réels, particulièrement pour l'entraînement des véhicules. Pour l'entraînement des troupes, les coûts sont également moindres : les entreprises qui proposent de tels services réutilisent le moteur d'un jeu vendu dans le commerce, qu'ils adaptent aux besoins de leurs clients.

Les simulations spécialisées sont toutefois bien plus coûteuses : les exercices de chirurgie de Pulse!! coûtent 10 millions de dollars à l'Office de la recherche navale. Et le département de la défense a dû déboursier 22 millions pour la réalisation d'Urban Resolve 2015.

L'essor des *serious games* militaires s'explique enfin par la convergence entre les technologies militaires, et celles du grand public. Pour les recrues des armées, de plus en plus influencées par les jeux vidéo, la frontière entre la virtualité des jeux et la réalité de leur profession semble dépassée.

Laurent Checota et David Kalfa

Le Monde.fr

- » A la une
- » Le Desk
- » Opinions
- » Archives
- » Forums
- » Blogs
- » Examens
- » Culture
- » Economie
- » Météo
- » Carnet
- » Immobilier
- » Emploi
- » Shopping
- » Nautisme
- » Voyages
- » Newsletters
- » RSS

Le Monde

- » Abonnez-vous au *Monde* à -60%
- » Déjà abonné au journal
- » Le journal en kiosque



Abonnez-vous au Monde.fr - 6€ visitez [Le Monde.fr](#) © Le Monde.fr | Fréquentation certifiée par l'OJD | CGV | Avertissement légal | Qui sommes-nous ? | Index | Aide