

Sous la direction de
Françoise Hache-Bissette,
Fabien Bouilly et Vincent Chenille

JAMES BOND (2)007

ANATOMIE
D'UN MYTHE POPULAIRE

BELIN

8, rue Férou 75278 Paris cedex 06
www.editions-belin.com

culturelle, commerciale, sociologique et de mœ
sixties. À l'image du personnage, rien ne peut
Bond qui, tel le Phénix, renaît toujours de ses cendres, fort de son aura
populaire. À ce titre, *Casino Royale* présente une mise en abyme passion-
nante, un syncrétisme entre la culture bondienne, l'écriture cinémato-
graphique et l'air du temps. Un 007 tout à fait différent et quasiment
identique dans lequel on retrouve en germe le Bond de notre enfance.
Car, quoi qu'il advienne, à l'issue de chaque aventure de ce conte
moderne, le public en est convaincu, il le sait: *James Bond will return...*

IMPASSE, BOND ET GAGNE

JEUX, THÉORIES DES JEUX ET ENJEUX

DE LA GUERRE FROIDE

par Jennifer E. Steenshorne

« Bond avait toujours été joueur. [...] Il aimait être acteur et spectateur et participer du fond de son fauteuil aux tourments et aux décisions des autres jusqu'à ce que son tour vienne de prononcer le "oui" ou le "non" décisif avec en général une chance sur deux. Plus que tout, il aimait que tout ce qui arrivait fût de la responsabilité de chacun. »

*Casino Royale*¹

Le jeu est au cœur de tous les romans et films de Bond. Depuis le jeu en tant que métaphore des relations entre l'Union soviétique et l'Occident dans le roman *Casino Royale*, en passant par les tricheries d'Auric Goldfinger dans *Goldfinger* ou de Drax dans *Moonraker*, jusqu'aux subtilités du jeu d'enfants « pierre-feuille-ciseaux » dans *On ne vit que deux fois*, le jeu occupe une place centrale dans la narration bondienne. Au sein du MI6, non seulement tout le monde connaît les talents de joueur de Bond, mais chacun sait que c'est précisément ce don et le fait qu'il s'identifie lui-même à un joueur qui fondent son efficacité professionnelle. Le héros compte certes sur son habileté mais aussi sur le bluff, la feinte et la tricherie pure et simple. Dans ce texte, nous examinerons le jeu de Bond, sa façon de jouer, non pas comme un autre de ses flamboyants attributs au même titre que ses gadgets bien connus (sa voiture, sa marque de cigarettes, ses femmes), mais dans la perspective de l'importance qu'il faut accorder à la théorie du jeu dans le cadre des relations internationales de la guerre froide.

FLEMING ET SA THÉORIE DES JEUX

Dans son essai «La Structure narrative chez Fleming», Umberto Eco fait remarquer que «les livres de Fleming se présentent comme ce qu'on appelle des "situations de jeu"». Dans les romans de Bond, l'action se présente comme autant de parties aux règles clairement définies, comportant une succession de coups prédéterminés et nécessaires². Les parties formalistes décrites par Eco prennent tout leur sens si on les étudie dans le contexte qui était celui de Fleming au moment où il écrivait ses romans. L'élément clé du monde de l'après-guerre est l'existence des armes nucléaires. En tant que puissances nucléaires, les États-Unis et l'Union soviétique étaient devenues les deux partenaires principaux d'un jeu auquel seuls ceux qui détenaient la bombe pouvaient participer. Étant donné la course aux armements qui a suivi et la guerre froide, l'étude des conflits s'est trouvée enrichie d'un nouveau champ de recherches avec la théorie des jeux. Les «jeux» de Fleming ne sont pas de simples métaphores, ils sont l'expression d'une vision du monde : les personnages de Fleming sont obligés de s'engager dans la partie, impliqués qu'ils sont dans le «grand jeu» de l'espionnage international.

La théorie des jeux est une branche des mathématiques qui étudie la façon dont différents «joueurs» prennent leurs décisions dans le but de maximiser leurs gains. Les parties font office de modèles. Le pionnier dans ce domaine, John von Neumann, a fondé son modèle original sur le poker. Les recherches menées à Princeton et à la Rand corporation ont abouti à des concepts tels que la Partie à somme nulle, les Équilibres de Nash, la Destruction mutuellement assurée et le Dilemme du prisonnier qui, à leur tour, ont caractérisé la guerre froide. Une des applications de la théorie des jeux a été notamment de comprendre la stratégie nucléaire. Pour séduisante qu'elle ait pu paraître aux politiques, nous pensons néanmoins que l'idée qu'ils s'en faisaient était incomplète et que leur compréhension se bornait à celle des jeux et plus précisément des jeux de hasard susceptibles d'être joués dans la vie réelle. Plus important à nos yeux, le fait que le langage des jeux et de la théorie des jeux a constitué un socle culturel commun qui a servi à comprendre les diverses stratégies utilisées lors de la guerre froide.

Dans le contexte des romans de Fleming, la Grande-Bretagne entre dans la Seconde Guerre mondiale en tant que partenaire principal de la

partie en cours et en sort comme nation virtuellement vassale des États-Unis, au moins dans l'esprit des politiques américains. À cette époque, la Grande-Bretagne était alors en pleine déroute économique et politique et perdait rapidement son statut de puissance mondiale et ses colonies. Si on admet que Fleming a conçu ses romans comme un moyen de comprendre le rôle de la Grande-Bretagne après la guerre, nous dirions que la caractérisation de son personnage principal et la place que tient le jeu dans son œuvre représentent « sa » version de la théorie des jeux ainsi que « sa » façon de comprendre comment la guerre froide pouvait et devait être jouée. Alors que cette théorie réduisait la stratégie nucléaire à un modèle mathématique, Fleming pensait lui qu'il fallait concevoir la politique mondiale comme une partie de cartes infiniment complexe dans laquelle on ne pouvait rien considérer comme acquis.

LE JEU DANS LES ROMANS ET DANS LES FILMS

Quand on étudie le jeu dans les romans de Fleming, il est essentiel de comprendre que lui-même était un joueur et que son point de vue sur le jeu n'était pas négatif. En tant qu'assistant de l'amiral John Godfrey, directeur des Services de renseignements de la Marine pendant la Seconde Guerre mondiale Fleming avait mis sur pied de nombreuses opérations qui utilisaient les stratégies du jeu, en particulier le bluff. Une anecdote souvent rapportée veut que Fleming ait joué au chemin de fer avec des agents allemands dans un casino de Lisbonne. Malheureusement, il y perdit tout son argent. Mais l'amiral Godfrey, qui était présent, a raconté que ses partenaires n'étaient que de simples hommes d'affaires portugais et que Fleming avait tout bonnement fantasmé sur l'idée merveilleuse d'attaquer les Allemands de cette façon³. Quelle que soit la vérité, l'anecdote constitue le fondement de son premier roman. Dans *Casino Royale* (1953), Bond est présenté en tant que joueur et c'est à ce titre qu'il a été chargé de battre le maléfique Le Chiffre au chemin de fer. Dans *Moonraker* (1955), Bond rencontre le « méchant », Sir Hugo Drax, autour d'une table de bridge et c'est « M » qui fait venir Bond à son club, le Blades, pour confondre Drax le tricheur. L'action des *Diamants sont éternels* (1956) se déroule dans les casinos de Las Vegas et sur le champ de course de Saratoga. Cette fois, les « méchants » sont des maffieux impliqués dans des affaires de jeu. Dans

Goldfinger (1959), Bond démasque un autre tricheur, Auric Goldfinger qui, lui, triche à la canasta avec l'aide de Jill Masterson et au golf au cours d'une partie contre Bond. Au début de *Opération Tonnerre* (1961), Bond affronte le « méchant » Largo aux cartes tandis que dans *Au service de Sa Majesté* (1963), il fait la connaissance, au casino, de Tracy, qui deviendra sa femme.

Même dans les romans dans lesquels le jeu n'occupe pas une place centrale, la thématique du jeu, en particulier le bluff, y est récurrente. Dans *Bons baisers de Russie* (1957), on trouve des références à la fois au poker et aux échecs. Kronsteen, l'agent du SMERSH (SPECTRE dans le film), qui met au point un plan destiné à piéger Bond en lui promettant une fille et un décodeur, est un champion d'échecs. Bond et « M » savent bien que l'histoire du soi-disant amour secret de Tatiana Romanova pour Bond n'est probablement qu'un leurre mais ils acceptent d'entrer dans son jeu en faisant le pari qu'ultérieurement, ils pourront s'emparer du décodeur de Spektor (Lektor dans le film).

Dans les films, les spectateurs font souvent la connaissance de Bond à l'occasion d'un affrontement au jeu avec le « méchant » qu'il rencontre lui-même pour la première fois, par exemple dans *Dr. No* à une table de chemin de fer au club Les Ambassadeurs à Londres. À noter que les scènes de jeu des romans ont été transposées au cinéma dans le cas de *Goldfinger*, *Opération Tonnerre* et *Au service secret de Sa Majesté*, mais non pour *Moonraker*. Dans *Les Diamants sont éternels*, on assiste à une scène particulièrement significative : Bond se rend au casino vêtu de son superbe smoking blanc – dans la plus belle tradition du Bond iconique – alors que les joueurs autour de lui offrent la vision grotesque de touristes américains obèses accrochés à ces machines à sous qui sont au jeu ce que le crack est à la cocaïne. Le monde du talent et de l'esprit est mort et a laissé la place aux machines. Dans les films suivants, le spectateur perçoit le talent de Bond par l'intermédiaire du jeu ; son adversaire, en revanche, est toujours un tricheur. La partie de backgammon entre Bond et Khan dans *Octopussy* (1983) est sensiblement plus intéressante. On y voit Khan battre un colonel, caricatural, de l'armée britannique avec des dés pipés puis Bond défaire Khan, l'ancien colonisé, dans une sorte de mirage de revanche impériale. *Casino Royale* (2006) renoue avec Bond le joueur qui est devenu bien meilleur au jeu, et du même coup, bien meilleur agent.

BOND LE JOUEUR

Certaines missions sont confiées à Bond parce qu'il est joueur, «le meilleur joueur du service». C'est son savoir-faire au jeu qui en fait un bon agent secret. En tant que joueur compétent, il explique à Vesper Lynd que les numéros porte-bonheur n'existent pas. Il croit à la chance à laquelle il n'accorde pourtant qu'un statut de «servante» et n'attribue pas à la malchance «une mauvaise appréciation des risques car, au jeu faire l'amalgame entre mal jouer et ne pas avoir de chance est un péché mortel». Il est convaincu que les «outils de base» d'un bon joueur relèvent pour moitié des mathématiques et pour moitié de l'intuition. Par ailleurs, «M» a investi des sommes considérables pour son entraînement; avant la Seconde Guerre mondiale, par exemple, «M» l'a fait coacher par des experts en jeux de cartes pour qu'il soit en mesure de se débarrasser de quelques Roumains à Monte Carlo, il s'agit probablement d'une de ses premières missions⁴.

Bond joue avec ses ennemis pour apprendre à les connaître. Il étudie leur façon de jouer, qui révèle leur vraie personnalité quelle que soit la couverture qu'ils utilisent pour se dissimuler. Il lui arrive ainsi souvent de regarder jouer son adversaire avant de l'affronter comme dans *Casino Royale*, dans *Moonraker* et *Opération Tonnerre*. Il lui arrive aussi de faire une partie préliminaire pour prendre la mesure de son adversaire avant de jouer pour de bon. Les ennemis de Bond qu'ils soient agents soviétiques ou représentants de diverses organisations mal intentionnées jouent toujours de la même façon. Bond au contraire fonde sa stratégie sur l'intuition. Il est souple. Dans *Bons baisers de Russie* (1963), Kronsteen adopte une stratégie qui est celle des échecs et qui lui permettra, croit-il, d'anticiper tous les mouvements de son adversaire. On notera que von Neumann avait écarté les échecs qui ont un nombre considérable mais néanmoins limité de possibilités. Bond déjoue le plan de Kronsteen grâce à sa flexibilité. On trouve pourtant un schéma récurrent: Bond commence par perdre, soit exprès soit par hasard, et donne ainsi à son adversaire un faux sentiment de sécurité; il lui propose ensuite une dernière partie, le gagnant raflant toute la mise et le «méchant» perdant toujours.

Si Bond est le joueur, «M» reste toujours le maître du jeu. Quand Bond se permet de dire à «M» ce qu'il doit faire, il est arrêté par un

«regard froid», car «“M” avait déjà mesuré les enjeux et les hommes que ce soit les siens ou ceux de ses opposants»⁵. Le premier tiers de *Moonraker* se passe dans le club privé de «M», le Blades, qui est réservé au jeu et qui en vit. Pour y être acceptés, les membres du club, hommes d'affaires ou hommes politiques doivent être des joueurs avérés. Lorsqu'il voit «M» pour la première fois au club, Bond remarque qu'il est difficile d'imaginer «qu'une heure auparavant, il [M] était engagé dans une partie *pour de vrai* avec mille joueurs!» Avant la rencontre avec Drax, Bond et «M» font une partie de piquet. Bond qui n'a jamais gagné contre «M» perd encore une fois et remarque qu'il faudrait vraiment qu'il apprenne à jouer correctement. «M» marmonne avec une certaine brusquerie que «tout est affaire de mémoire et d'une appréciation correcte de ses chances»⁶.

TRICHER CONTRE LES TRICHEURS

Quand il joue pour son propre compte, Bond ne triche jamais, mais tricher fait partie de ses obligations professionnelles. Comme «M» le lui rappelle dans *Moonraker*, on lui a appris à tricher comme on lui a appris à se battre et sa formation a coûté très cher au Service. À titre professionnel, Bond rédige d'ailleurs un rapport sur les manières de tricher qui devient un manuel de référence⁷. Son instructeur était un Américain au nom «étranger», Staffi Esposito. Tout cela correspondait à un ordre nouveau : fini le temps où «les gentlemen ne lisaient pas le courrier des autres» pour citer un homme d'état américain d'avant-guerre, Henry L. Stimson. L'espionnage à la britannique, cet art de gentlemen cédait la place aux coups tordus à l'américaine. Fleming n'est pas étranger à cette évolution en raison du rôle qu'il a joué dans la création de l'OSS, Office of Strategic Services (ancêtre de la CIA) et de l'influence de ses romans. Bond peut se permettre de tricher parce qu'il ne fait que marginalement partie de la bonne société. Il n'est pas tout à fait un gentleman et «M» doit lui expliquer les règles de la haute société vis-à-vis des tricheurs : «Dans ce qu'on appelle la bonne société, la seule chose qu'on ne vous pardonnera jamais, c'est de tricher et cela, qui que vous soyez.» Bond refuse les titres de noblesse qui lui sont offerts au nom de ses ancêtres dans *Au service secret de Sa Majesté* ou par la Reine dans *L'Homme au pistolet d'or* et il dit volontiers qu'il préfère être

simplement James Bond. Bond n'est pas tout à fait anglais. « Il savait qu'il y avait quelque chose d'étranger et de non-anglais en lui. Il savait que, pour cette raison, il était difficile de lui constituer une couverture convaincante, surtout en Angleterre. » Au fil des romans, Fleming dote son héros d'une ascendance encore plus exotique et lui donne du sang écossais et suisse ! Les vieux nationalismes sont transmués en nouvelles alliances internationales⁸.

ALLIÉS ET ENNEMIS

Bien que Bond joue très souvent contre de multiples adversaires de nationalité diverses, l'ultime partie se joue toujours entre lui et le chef des « méchants ». De cette manière, Bond retire la Grande-Bretagne de l'ombre des États-Unis et la rétablit dans son rôle de grande puissance. Bond ne peut cependant pas tout à fait échapper à la tutelle américaine, incarnée le plus souvent dans la personne du Texan Félix Leiter qui est un agent de la CIA quand Bond fait sa connaissance. Leiter apparaît pour la première fois dans le roman *Casino Royale* quand il fait libérer Bond contre une caution de 32 millions de francs : « Aide du plan Marshall... avec les compliments des États-Unis. »⁹

Moonraker traite explicitement des relations entre la Grande-Bretagne et les États-Unis. Dans un premier temps, tout le monde prend Drax pour un héros, un millionnaire qui a fait fortune à la seule force du poignet. En réalité, c'est un ancien nazi qui fait croire aux Anglais qu'il va leur procurer la bombe atomique et qui a l'intention d'utiliser cette bombe pour détruire Londres. En 1946, les États-Unis avaient promulgué le « Atomic Energy Act » ou « Act McMahon » qui interdisait toute collaboration en matière de technologie nucléaire, même avec les alliés, bien que la Grande-Bretagne eût participé au « Projet Manhattan ». Après 1946, la Grande-Bretagne dut prendre la décision de devenir ou non une puissance nucléaire. Hugh Dalton, alors ministre des Finances, et Sir Stafford Cripps (Commerce) pensaient tous deux que la Grande-Bretagne n'en avait pas les moyens. Le Secrétaire aux Affaires étrangères, Ernest Bevin, répondait que la Grande-Bretagne en avait absolument besoin : « Et en plus, il faut peindre notre foutu drapeau dessus », clamait-il. Churchill disait de son côté, en 1954, qu' « il faut y aller, c'est le prix à payer si nous voulons

nous asseoir à la table des Grands»¹⁰. Fleming s'appuie sur cette angoisse pour montrer à quel point les Anglais se sont fait bernier facilement: même après l'incident du Blades, Bond est encore prêt à accorder à Drax le bénéfice du doute. Dans *Thunderball* (1961), Fleming se montre étonnamment prophétique en faisant tourner l'intrigue autour du vol d'une tête nucléaire à Nassau, sur les lieux mêmes de la signature des accords de 1962 qui définiront les termes du contrat de cession de fusées Polaris par les États-Unis à la Grande-Bretagne. Bond remarque que dans les casinos de Nassau, en territoire britannique, on joue avec des règles et des enjeux et américains¹¹.

Fleming utilise les discussions sur le jeu entre Bond et Leiter pour étudier les tensions entre les États-Unis et la Grande-Bretagne. Dans *Les Diamants sont éternels* (1956), Bond revient à plusieurs reprises sur le caractère tape-à-l'œil des établissements de jeu américains et décrit le casino de Spang comme «un piège à gogos vulgaire, sans élégance ni subtilité» dans lequel «les joueurs actionnent de toutes leurs forces et de façon compulsive le manche des machines comme s'ils haïssaient ce qu'ils étaient en train de faire» sans pouvoir s'en empêcher. Il critique en particulier la roulette américaine: en Europe, il y a un seul zéro alors que la roulette américaine en comporte deux, ce qui augmente les chances du casino. Bond en fait la remarque à Leiter: «Au moins, en Europe, on joue à armes égales. Vous pouvez vous les permettre vos éclairages au néon, c'est le deuxième zéro qui paye». Leiter lui répond que c'est comme ça, qu'il ne s'agit pas de *fair-play* mais de faire en sorte que ce soit la maison [les États-Unis] qui rafle la mise. Il poursuit en mettant Bond en garde de ne pas s'y tromper, et que les gestionnaires de Las Vegas [les Américains] peuvent lui sembler enfantins mais qu'ils sont en fait très sérieux, mortellement sérieux et qu'ils ne jouent pas¹².

Dans le roman *On ne vit que deux fois* (1964), Bond se voit confier une mission impossible au Japon dont le véritable objectif est de lui faire retrouver son équilibre après la mort de sa femme Tracy. «M» lui dit que la CIA considère la zone Pacifique comme sa chasse gardée et qu'elle ne partage donc pas ses informations avec les Anglais. Il faut que Bond joue au plus fin – sans violence – pour obtenir des renseignements sur les Russes. Bond parvient à resserrer ses liens d'amitié avec Tiger Tanaka en le battant au jeu d'enfant «Chi Fou Mi» (pierre-feuille-ciseaux). Comme Fleming l'explique, «le jeu consiste à deviner quel élément sym-

holique l'adversaire va choisir [...] C'est un jeu de bluff [...] Pour des raisons obscures, ce jeu est devenu plus qu'un jeu d'enfants». En l'occurrence, Bond doit décider s'il serait plus judicieux de gagner ou de perdre. Il choisit... de ne pas choisir et il bat Tanaka, 2 contre 1. Il doit ensuite inventer une fausse stratégie pour reconforter Tanaka, blessé dans son amour-propre. Bond lui explique que le connaissant comme un homme «d'acier et de pierre», il était sûr qu'il ne choisirait pas le papier. L'inquiétude de Bond face à Tanaka et le choix qu'il fait du papier (doux) pour battre l'acier et la pierre (durs) sont une illustration de la position de la Grande-Bretagne face aux États-Unis¹³.

LES JEUX DE HASARD

Dans les romans, Bond joue le plus souvent au chemin de fer – variante du baccara que David Parlett décrit comme une version plus chic mais moins intelligente du 21 – qui consiste à tirer une carte plus proche du 9 que celle tirée par la banque. Techniquement, le chemin de fer est un jeu simple, mais il permet de jouer de façon spectaculaire. On gagne en estimant correctement ses chances mais aussi en bluffant et en tendant des pièges psychologiques à l'adversaire et, inversement, en détectant le bluff du partenaire et en ne se laissant pas impressionner par lui.

Dans le film *Casino Royale*, le chemin de fer du roman est remplacé par le poker Texas Hold'em («Tiens-les»). On assiste à trois parties importantes. La première, entre Bond et Dimitrios, a lieu aux Bahamas. C'est une partie soi-disant amicale qui révèle les faiblesses de Dimitrios et au cours de laquelle Bond lui gagne son Aston Martin DB5. La deuxième est une partie de poker dans le cadre d'une exposition sur le corps humain où les joueurs sont des cadavres décharnés, figés dans la position du jeu comme autant de *vanités*³. La troisième partie est la plus importante du film, elle oppose Bond au Chiffre et se joue sans limites de mise. Ce passage au poker n'étonne guère compte tenu de l'engouement mondial pour ce jeu des quinze dernières années comme en témoignent les tournois télévisés et la popularité des sites en ligne. Le poker n'a aucune prétention élitiste; contrairement au chemin de fer, la majorité des spectateurs en connaissent les règles et sont susceptibles d'y avoir joué un jour ou l'autre. Le film table sur cette familiarité et compte sur la lisibilité du signe qui révèle le bluff, métaphore devenue

classique, empruntée au film de poker *Rounders* (1998), et du procédé utilisé par Le Chiffre pour piéger Bond¹⁴.

Dans le *Casino Royale* de 2006, les réalisateurs font ainsi retrouver à Bond ses racines de joueur, ils rendent du même coup au jeu la portée symbolique que Fleming lui avait assignée à l'origine. En 2003, le journaliste McAllister remarquait que «le poker avait été la métaphore la plus utilisée au cours de la crise irakienne»¹⁵ : George Bush se sert de comparaisons avec le poker dans ses déclarations officielles. Dans sa conférence de presse du 16 mars 2003, à propos du vote aux Nations unies sur l'Irak, il déclarait :

*«Je suis le type qui a dit qu'ils devaient voter. Un pays a voté – a montré son jeu – je crois que c'est une vieille expression texane, "montrer son jeu" au poker, n'est ce pas ? La France a montré son jeu.»*¹⁶

Les paroles de Bush ont déclenché un déluge de commentaires qui s'efforçaient tous d'analyser le rapport entre le poker, le Texas, le pétrole et les relations internationales. Dans ce contexte, le choix du poker est plus qu'un détail de mise au goût du jour, dans *Casino Royale*, c'est la métaphore clé, réactualisée et appliquée à la «*Realpolitik*» du moment. Leiter est obligé de se coucher parce qu'il a mal joué et il doit apporter son soutien à Bond le Britannique.

Toutes les parties de Bond sont des parties à somme nulle : système clos dans lequel il ne peut y avoir qu'un seul gagnant. Comme Fleming l'écrit dans *Casino Royale* :

*«J'attaquerai la Banque du Chiffre à chaque fois que j'en aurai l'occasion, jusqu'à ce que je la fasse sauter ou qu'il me fasse sauter. Cela prendra peut-être du temps, mais, à la fin, l'un de nous devra forcément faire tomber l'autre, quels que soient les autres joueurs autour de la table...»*¹⁷

Traduction Hélène Clément

NOTES

2. Tony Bennett et Janet Woollacott (dir.), *Bond and Beyond: The Political Career of a Popular Hero*, Londres, Macmillan, 1987.
3. Umberto Eco, « The Narrative Structure of Fleming », art. cit., p. 45-46.
4. Michael Denning, *Cover stories: Narrative and Ideologie in the British Spy Thriller*, Londres, Routledge and Kegan, 1987.
5. James Chapman, *Licence to Thrill: A cultural history of the James Bond films*, Londres, I. B. Tauris, 2000, p. 1-18.

IMPASSE, BOND ET GAGNE.

JEUX, THÉORIES DES JEUX ET ENJEUX DE LA GUERRE FROIDE

1. Ian Fleming, *Casino Royale*, Londres, Penguin Classics, 2004 (1953), p. 41-42.
2. Oreste del Buono, Umberto Eco (dir.), *The Bond Affair*, Londres, MacDonald & Co., 1966, p. 50-59.
3. Donald McCormick, *17F The Life of Ian Fleming*, Londres, P. Owen, 1993, p. 76-78.
4. Ian Fleming, *Casino Royale*, op. cit., p. 40, 43, 65.
5. Ian Fleming, *Casino Royale*, op. cit., p. 19.
6. Ian Fleming, *Moonraker*, Londres, Penguin Classics, 2004 (1955), p. 33.
7. *Ibid.*, p. 23.
8. *Ibid.*
9. Ian Fleming, *Casino Royale*, op. cit., p. 79.
10. Peter Hennessy, *The Secret State, Whitehall and the Cold War*, Londres, Allen Lane, 2002, p. 44, 47-48.
11. Ian Fleming, *Thunderball*, Londres, Penguin Classics, 2004 (1961), p. 157.
12. Ian Fleming, *Diamonds are Forever*, Londres, Penguin Classics, 2004 (1956), p. 121-126, 36.
13. Ian Fleming, *You Only Live Twice*, Londres, Penguin Classics, 2004 (1964), p. 6-10, 25-27.
14. Email, Thomas M. Kavanagh à JES, 30 déc. 2006.
15. *The Guardian*, 7 oct. 2003.
16. *New York Times*, 17 mars 2003.
17. Ian Fleming, *Casino Royale*, op. cit., p. 61.

JAMES BOND, AGENT SECRET OU AGENT DOUBLE DE LA BRITANNITÉ ?

UNE ENQUÊTE SUR L'IMAGINAIRE IDENTITAIRE BRITANNIQUE

1. Voir le site Icons of England : www.icons.org.uk
2. Cet article est un résumé d'une thèse en cours intitulée « James Bond et l'évolution dans les représentations de la masculinité britannique ».
3. Cité par Guillaume Evin, *James Bond, La saga est éternelle*, Paris, Timée-Éditions, 2006, p. 94.
4. Cf. *Casino Royale*, in Ian Fleming, *James Bond 007*, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1986, p. 73.
5. *Ibid.*, p. 74.
6. Bayon, *Libération*, 21 novembre 2006, p. 6.
7. Jean Soublin, *Le Monde*, 6 avril 2007, p. 8.
8. Ian Fleming, *Casino Royale*, op. cit., p. 131.