Présentation du thème

Les corpus présentés ici s'inscrivent dans la perspective du renforcement disciplinaire prévu au sein du module « poursuite d'études » mis en place en classe de terminale baccalauréat professionnel à compter de la rentrée 2021. Ils sont à la jonction du thème 1 du programme de terminale en histoire (dans la continuité de la séance sur l'étude du discours de Dominique de Villepin en 2003 contre la guerre qui s'annonce en Irak), du thème du programme limitatif de français pour les années 2021 - 2023 « le jeu, futilité, nécessité » et des méthodes attendues en BTS dans l'épreuve dite de « synthèse de documents » notamment.

Le vadémécum « *préparation à la poursuite d'études* » précise : *« il s'agit de réduire de façon significative les risques d'échecs ou d'abandons qui tiennent pour la plupart à :*
- Des difficultés relatives à l'organisation et aux méthodes de travail personnel ;
- Une méconnaissance des attendus de l'enseignement supérieur ; »[1]

Le vadémécum poursuit plus loin : « *Il s'agit moins de préparer les élèves à toutes les exigences de lecture d'une poursuite d'études que de leur apporter un éclairage* ***sur les stratégies à développer*** *afin de leur donner un sentiment de compétence, essentiel au maintien de leur motivation, de leur engagement dans une poursuite d'études. ».*

C'est tout l'objectif des corpus présentés ici.

Le premier, ***« Quand les enfants jouent à la guerre »,*** se rapproche fortement des corpus-type de l'enseignement de culture générale en classe de STS. En effet, il contient des documents divers (article de presse, littérature, document iconographique, texte de chanson…), appartenant à des genres variés mais rassemblés par une unité thématique et explorant des pistes de réponses à la problématique : ***jouer à la guerre canalise-t-il les instincts violents ou au contraire les attise-t-il ?*** On pourra y découvrir une première approche de la confrontation de documents par le tableau synoptique propre à l'épreuve de la synthèse.

Le deuxième, ***« Jouer à la guerre, un outil de communication ? »*** est encore plus nettement situé dans le prolongement du cours d'histoire et de l'étude de la notion de « *soft power* » et de légitimité de la guerre. Il questionne en effet l'utilisation du jeu vidéo comme instrument de communication, notamment par l'armée américaine pour les conflits post-11 septembre 2001. Moins diversifié d'un point de vue générique, il permet néanmoins d'approfondir les capacités de compréhension des élèves en travaillant les stratégies de lecture face à des textes résistants. On pourra par exemple y mettre en œuvre la démarche de l'Atelier de Questionnement de Texte (AQT)[2], mais aussi expérimenter des exercices de revue de presse ou de résumé d'articles.

Enfin, d'autres textes et documents complémentaires peuvent permettre aux professeurs d'approfondir, de compléter ou de modifier l'inclinaison des corpus par la sélection de nouveaux documents. Une sélection d'iconographies variées permettra aussi de s'intéresser à la lecture d'image en favorisant des activités d'analyse, de comparaison, de confrontation, de mise en lien, etc.

[1] Vade-mecum : Préparation à la poursuite d'études, Eduscol,
[2] http://circo89-sens2.ac-dijon.fr/IMG/pdf/Demarche_AQT.pdf

Corpus n°1 – Quand les enfants jouent à la guerre
Jouer à la guerre canalise-t-il les instincts violents ou au contraire les attise-t-il ?

Texte 1 – « Quand on joue, on quitte le réel » - Catherine Watine, retranscription d'extraits de l'émission *« Jouer à la guerre »,* Être et Savoir, France Culture, le 9 novembre 2020.

Document 2 - Enfants jouant à la guerre - Paris, Montmartre – 1916 - Sans nom. Collection *Albert Harlingue / Roger-Violet.*

Texte 3 – « Clic-Clic », MC Solaar*, album « Chapitre 7 »,* 2007.

Texte 4 – La déclaration de guerre - Louis Pergaud, La Guerre des boutons – Chapitre 1er – La déclaration de guerre, Mercure de France, 1912.

Texte 1 – « Quand on joue, on quitte le réel »

Catherine Watine est ludologue (spécialiste du jeu), psychologue de formation. Elle explique dans l'émission « Être et Savoir » l'intérêt du jeu.

« Lorsqu'on est dans le jeu, on est sur le plan de la fiction, on quitte le réel. Grâce au jeu, l'enfant prend le risque du tâtonnement expérimental : il sait que c'est pour de faux. Il est dans le simulacre et se besoin de se confronter à l'autre est un besoin tout à fait fondamental, il va comme ça pouvoir connaître ses limites, et puis cette agressivité qu'il va développer va être un moteur pour trouver sa place, pour prendre sa place dans un groupe, dans la société. L'agressivité est un moteur important tant qu'il reste dans certaines limites évidemment, qu'il n'y a pas le passage à l'acte qui devient violent.

Jusque l'âge de 3-4 ans, l'enfant est dans l'imitation vraiment pure, il rejoue ce qu'il voit autour de lui, et donc il ne voit pas forcément des scènes de guerre. Or, à partir de 4-5 ans, il est intéressé par les histoires qu'on lui raconte, les dessins animés et il va vouloir rejouer ces scènes de combat du Moyen âge, commencer à s'identifier à des héros, c'est une mutation. […]

Les enfants jouent à tout. Rejouer des scènes qui peuvent être choquantes, traumatisantes, est essentiel : c'est ce qu'on appelle la **catharsis**, c'est-à-dire rejouer des situations qui sont sur le plan de la fiction, on n'est plus dans la réalité. Dans la fiction, tout se transforme, tout peut se jouer, on peut prendre tous les risques, on sait qu'on est dans le domaine de la fiction. Cela permet d'apaiser les choses. Quand l'enfant a des angoisses, le fait de rejouer des situations l'apaise.

[…] Le jeu ne peut pas s'imposer, il ne peut pas se décliner à l'impératif, c'est absolument impossible, c'est le choix du joueur. Joue qui veut. Cela n'est pas évident de jouer. On se met un peu à nu. Il y a tout son savoir-faire, son savoir-être qui devient tout à fait transparent, c'est-à-dire qu'on ne contrôle plus ses émotions, et donc ça demande une assez grande concentration, un sens de l'anticipation et puis il y a une certaine fébrilité et donc ce n'est pas donné à tout le monde, d'arriver à maitriser une partie de jeu ! La perte, apprendre à perdre est quelque chose d'important, apprendre à gagner également. Il y a un enjeu dans le jeu. Il y a une vérité implacable. On ne peut pas tricher, enfin on peut tricher mais ça sera ça la vérité. […]

Quand on joue aux jeux, à la guerre, on joue aussi à la mort, du moins à la figurer : comment l'analyser ?

[à propos des jeu simulateurs de guerre utilisés dans l'armée] Ce qu'on vient d'entendre est une perversion du jeu : on ne joue pas pour apprendre, on apprend en jouant. Il y a gratuité dans le jeu, qui est sans finalité, qui est un acte fondateur. On est dans le symbolique, dans la représentation, et pour que celle-ci puisse s'opérer il faut que les objets de jeu pour les enfants soient miniaturisés, stylisés. Il faut que l'on soit dans un autre monde, que l'enfant sache qu'il revient dans la réalité. Il y a un début et une clôture du jeu. Il est vrai que les enfants, jouer à la guerre, se battre, c'est pour eux aussi jouer avec la mort. Parler de la mort pour les enfants, jouer la mort, ça ne pose pas de problèmes. C'est un problème pour les parents, ça leur pose question.

C'est tellement important de jouer. On ne se rend pas compte mais l'enfant a des pensées et des angoisses très impressionnantes. On pense que l'enfant est dans « un monde de bisounours », pas du tout ! Ces angoisses, même les adultes auraient peut-être besoin de les jouer…

Catherine Watine, Psychologue de formation et ludologue, présidente de l'Association - A l'adresse du jeu, Retranscription d'extraits de l'émission « Jouer à la guerre », Être et Savoir, France Culture, le 9 novembre 2020 https://www.franceculture.fr/emissions/etre-et-savoir/jeux-de-guerre-enfants

Document 2 – Enfants jouant à la guerre

Enfants jouant à la guerre dans la rue, Paris, Montmartre – 1916 - Sans nom. Collection *Albert Harlingue / Roger-Violet.* publiée accompagnée de son analyse sur

https://fayardhistoiredesarts.wordpress.com/2012/09/27/3eme-enfants-jouant-a-la-guerre-1916/

Texte 3 – « Clic-Clic », MC Solaar

Mc Solaar est un rappeur français, il publie en 2007 le titre « Clic-Clic » dans l'album « Chapitre 7 »

C'est un conte philosophique
Basé sur des faits historiques
Depuis le Jurassique, jusqu'au Smic et les Assedic
Pour le pouvoir, le trafic,
Le sous-sol ou les narcotiques
Certaines personnes utilisent le "clic clic"

Sur toute la Terre, en Afrique comme dans le sud de l'Amérique,
On utilise la même logique, même si ça n'est pas démocratique
Quand s'en mêlent les politiques
On met des gamins dans des Jeep
Qui, sans esprit critique, utilisent le "clic clic"

{Refrain, x2} Wa da deng, Wa da deng
Pour régler leurs problèmes, ils utilisent leur flingue

Par amour d'une métisse
Ou par amour de l'améthyste,
Parfois, où tu habites, pour une insulte dite en public,
Dans les ghettos, les quartiers chics,
Pour une simple histoire de fric
Sans aucun scrupule, on utilise le "clic clic"

En 40, près de Munich,
Sur les côtes du Mozambique
On a établi des listes, une gestion mathématique,
Le fascisme, l'esclavagisme ont envoyé au casse-pipe
Des humains d'un certain type
En usant du “clic clic“

C'est une question de principe
C'est même une question d'éthique
Car cette fois ça n'est pas hit
Les jeux vidéos, les clips,
Ce qu'il faut, c'est que l'on participe,
En deux mots former l'équipe
Pour ne pas rendre glamour l'utilisation du ““clic clic“

C'est un conte philosophique,
C'est aussi une autocritique,
J'étais fasciné par les “guns“ tout en restant pacifiste,
Voir ce qui se passe dans le monde cela m'a donné le déclic
Ca commence par la haine et ça finit par “clic clic“

Texte 4 – La déclaration de guerre

Dans La guerre des boutons, Louis Pergaud raconte l’affrontement entre deux groupes d’enfants de deux villages différents : les Velrans et les Longeverne.

— Attends-moi, Grangibus ! héla Boulot, ses livres et ses cahiers sous le bras.
— Grouille-toi, alors, j’ai pas le temps de cotainer[1], moi !
— Y a du neuf ?
— Ça se pourrait !
— Quoi ?
— Viens toujours !

Et Boulot ayant rejoint les deux Gibus, ses camarades de classe, tous trois continuèrent à marcher côte à côte dans la direction de la maison commune.
C’était un matin d’octobre. (…) Il pouvait être huit heures du matin. Le soleil rôdait triste derrière les nues, et de l’angoisse, une angoisse imprécise et vague, pesait sur le village et sur la campagne. (…)
Ils avaient au moins cinq minutes d’avance sur les autres jours, et le père Simon, en les voyant arriver, tira précipitamment sa montre qu’il porta ensuite à son oreille pour s’assurer qu’elle marchait bien et qu’il n’avait point laissé passer l’heure réglementaire.

Les trois compaings entrèrent vite, l’air préoccupé, et immédiatement gagnèrent, derrière les cabinets, le carré en retrait abrité par la maison du père Gugu (Auguste), le voisin, où ils retrouvèrent la plupart des grands qui les y avaient précédés.

Il y avait là Lebrac, le chef, qu’on appelait encore le grand Braque ; son premier lieutenant Camu, ou Camus, le fin grimpeur ainsi nommé parce qu’il n’avait pas son pareil pour dénicher les bouvreuils et que, là-bas, les bouvreuils s’appellent des camus ; il y avait Gambette de sur la Côte dont le père, républicain de vieille souche, fils lui-même de quarante-huitard, avait défendu Gambetta aux heures pénibles ; il y avait La Crique, qui savait tout, et Tintin, et Guignard le bigle, qui se tournait de côté pour vous voir de face, et Tétas ou Tétard, au crâne massif, bref les plus forts du village, qui discutaient une affaire sérieuse.

L’arrivée des deux Gibus et de Boulot n’interrompit pas la discussion ; les nouveaux venus étaient apparemment au courant de l’affaire, une vieille affaire à coup sûr, et ils se mêlèrent immédiatement à la conversation en apportant des faits et des arguments capitaux.
On se tut.
L’aîné des Gibus, qu’on appelait par contraction Grangibus pour le distinguer du P’tit Gibus ou Tigibus son cadet, parla ainsi :

– Voilà ! Quand nous sommes arrivés, mon frère et moi, au contour des Menelots, les Velrans se sont dressés tout d'un coup près de la marnière à Jean-Baptiste. Ils se sont mis à gueuler comme des veaux, à nous foutre des pierres et à nous montrer des triques.
Ils nous ont traités de cons, d'andouilles, de voleurs, de cochons, de pourris, de crevés, de merdeux, de couilles molles, de…
– De couilles molles, reprit Lebrac, le front plissé, et qu'est-ce que tu leur z'y as redit là-dessus ?
– Là-dessus on « s'a ensauvé », mon frère et moi, puisque nous n'étions pas en nombre, tandis qu'eusses, ils étaient au moins tienze[2] et qu'ils nous auraient sûrement foutu la pile.
– Ils vous ont traités de couilles molles ! scanda le gros Camus, visiblement choqué, blessé et furieux de cette appellation qui les atteignait tous, car les deux Gibus, c'était sûr, n'avaient été attaqués et insultés que parce qu'ils appartenaient à la commune et à l'école de Longeverne.
– Voilà, reprit Grangibus, je vous dis maintenant, moi, que si nous ne sommes pas des andouilles, des jeanfoutres et des lâches, on leur z'y fera voir si on en est des couilles molles.
– D'abord, qu'est-ce que c'est t'y que ça, des couilles molles ? fit Tintin.
La Crique réfléchissait.
– Couille molle !… Des couilles, on sait bien ce que c'est, pardine, puisque tout le monde en a, même le Miraut de Lisée, et qu'elles ressemblent à des marrons sans bogue, mais couille molle !… couille molle !…
– Sûrement que ça veut dire qu'on est des pas grand-chose, coupa Tigibus, puisque hier soir, en rigolant avec Narcisse, not'meunier, je l'ai appelé couille molle comme ça, pour voir, et mon père, que j'avais pas vu et qui passait justement, sans rien me dire, m'a foutu aussitôt une bonne paire de claques. Alors…
L'argument était péremptoire et chacun le sentit.
– Alors, bon Dieu ! il n'y a pas à rebeuiller[3] plus longtemps, il n'y a qu'à se venger, na ! conclut Lebrac…
– C'est t'y vot'idée, vous autres ?
– Foutez le camp de là, hein, les chie-en-lit, fit Boulot aux petits qui s'approchaient pour écouter !

Ils approuvèrent le grand Lebrac à l'inanimité, comme on disait. À ce moment le père Simon apparut dans l'encadrement de la porte pour frapper dans ses mains et donner ainsi le signal de l'entrée en classe. Tous, dès qu'ils le virent, se précipitèrent avec impétuosité vers les cabinets, car on remettait toujours à la dernière minute le soin de vaquer aux besoins hygiéniques réglementaires et naturels.

Et les conspirateurs se mirent en rang silencieusement, l'air indifférent, comme si rien ne s'était passé et qu'ils n'eussent pris, l'instant d'avant, une grande et terrible décision.

· Cotainer signifie muser et bavarder inutilement — se dit surtout en parlant des commères.
· · Quinze
· Rebeuiller, de beuiller : voir ou bayer. — Regarder avec un étonnement niais.

Louis Pergaud, La Guerre des boutons – Chapitre 1er – La déclaration de guerre, Mercure de France, 1912.

Corpus n° 2 – Jouer à la guerre, un outil de communication ?
Comment les jeux de guerre peuvent - ils constituer un outil de communication pour les armées ?

Document 1 – La publicité de « Call Of Duty » , sur le site www.callofduty.com

Texte 2- Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement - Hugo Monier : *« Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement »,* Francetvinfo.fr, le 20 juillet 2020.

Texte 3 – Le message idéologique sous-entendu dans Call Of Duty - Rémi Cayatte, *Présentation de la méthode d'analyse du corpus de thèse*, CREM Communication, le 23 mai /2017.

Texte 4 - Thomas Facchini : *"Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale", Amnis* [Online], 15 | 2016, URL: http://journals.openedition.org/amnis/2870

Document 1 – La publicité de « Call Of Duty »

Course poursuite sur les toits à Amsterdam. Souvenir d'une rencontre au Viêt Nam. Infiltration secrète des quartiers généraux du KGB.
Bienvenue dans la Campagne de Black Ops Cold War. En pleine Guerre froide, ces trois moments ont signé les débuts d'un tout nouveau groupe d'agents de la CIA. Leur objectif : empêcher qu'une guerre mondiale nucléaire éclate grâce à des opérations contestables. Encore aujourd'hui, les cibles et les sources de ces missions sont confidentielles.
Découvrez l'histoire à travers l'œil de Black Ops dès le 13 novembre. Dans votre course pour déjouer une menace dangereuse et inconnue, vous découvrirez la vérité derrière les événements et ce qui a sauvé le monde d'une catastrophe sans précédent.
by James Mattone on November 02, 2020 – https://www.callofduty.com/fr/blog/2020/11/A-Deep-Dive-into-the-Black-Ops-Cold-War-Campaign

Texte 2 - Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement

Face à un recrutement de plus en difficile, l'armée américaine se tourne vers l'e-sport et le jeu vidéo pour attirer de nouveaux candidats. Sponsorings, chaîne Twitch, tournois, les initiatives sont multiples et sont rejetées par une partie de la communauté visée.
Dire que le streaming et l'e-sport ont le vent en poupe n'est déjà plus une nouveauté. Chaque jour, de plus en plus de spectateurs suivent des compétitions de jeux vidéo mais aussi des "streamers" (joueurs qui diffusent leurs parties en ligne). Un phénomène qui n'a pas échappé aux marques, grands argentiers du secteur via la publicité. Elles sont attirées par le public jeune de l'e-sport, volatile et difficile à capter par les canaux traditionnels. Un point commun qu'elles partagent avec l'armée américaine, qui a fait de l'e-sport un de ses nouveaux moyens de recrutement. Non sans attirer les critiques de la communauté.

Un moyen de viser les jeunes.

L'attrait de l'armée américaine pour le jeu vidéo n'est pas nouveau, alors que les quotas annuels de recrutement sont de plus en plus difficilement atteints. Dès 2002, elle a développé son propre jeu America's Army, déjà un moyen de recrutement assumé, en misant sur le réalisme dans la modélisation des armes et les situations de combats. Sept autres épisodes sont sortis depuis, le dernier en 2018. En ce qui concerne l'esport, l'initiative a d'abord été interne. En décembre 2018, l'armée de terre américaine (US Army) publiait

une annonce pour la formation d'une équipe, destinée à participer à des compétitions locales et nationales aux Etats-Unis. Elle a reçu 7 000 candidatures, sur un effectif de plus de 500 000 personnes, pour 16 places. Début 2019, l'US Army a lancé sa chaîne sur Twitch, la principale plateforme de streaming, où ses joueurs jouent en direct. Ils échangent également avec les spectateurs, en adoptant un ton proche de celui des streamers classiques, misant beaucoup sur une proximité avec le public. Ils mettent régulièrement en avant leur expérience dans l'armée et ce qu'elle leur a apporté. […]

Une initiative mal accueillie

"Si l'armée américaine utilise la plateforme la plus populaire au monde pour recruter des enfants, elle ne devrait pas pouvoir le faire sans résistance", explique Jordan Uhl dans The Nation. Cet internaute a été banni du chat de la chaîne après avoir posté un lien Wikipedia renvoyant vers les crimes de guerre commis par l'armée américaine, sous les moqueries de l'animateur ("Amuse-toi bien à être banni, mon pote !"). Tous les messages comportant des mots tels que "crimes de guerre", "torture", et autres sont automatiquement effacés.

Un spectateur banni du chat pour avoir parlé des crimes de guerre

Ce conflit virtuel s'est ensuite exporté sur le Discord de l'US Army, sorte de forum de discussion en temps réel très utilisé dans le milieu du jeu vidéo. Là aussi, les suppressions et expulsions ont été systématiques, au point qu'être banni le plus rapidement est devenu un challenge pour les internautes. L'accès au Discord est aujourd'hui réservé aux utilisateurs acceptant de donner leur numéro de téléphone.

Au moins 13 000 recrues potentielles contactées en 2020

Selon la communication de l'armée américaine, l'e-sport aurait permis d'entrer en contact avec 3 500 personnes potentiellement intéressées par une carrière dans l'armée en 2019. Sur les six premiers mois de cette année, ce chiffre a déjà dépassé les 13 000 personnes. "L'e-sport est un moyen de démarrer la conversation", explique le major général Frank Muth, en charge du recrutement au sein de l'US Army, dans une interview à la chaîne Youtube ThinkTech Hawaii. "Nos joueurs n'arrivent pas en disant 'Je suis un recruteur, viens rejoindre l'armée.' Nous partageons la passion de l'esport avec les jeunes américains, et cela évolue naturellement vers une conversation sur 'Qu'est-ce que vous faites ? - Je suis dans l'armée.' Nos joueurs viennent de tous les secteurs de l'armée de terre, des chauffeurs de camions, un soldat d'infanterie, un béret vert, un médecin. Je peux donner beaucoup d'exemples où les spectateurs ne sont pas intéressés au début, mais reviennent plus tard en l'étant."

L'accès à l'éducation, la sécurité financière et le patriotisme, sont, globalement, les principaux leviers de recrutement de l'armée américaine. Elle vise particulièrement les jeunes hommes défavorisés qui ne peuvent pas accéder à l'université (l'armée finance leur éducation en échange d'un certain nombre d'années de service), ou qui recherchent une stabilité financière et sociale. "Ils ne parlent pas des traumatismes sexuels, ils ne parlent pas du taux de suicide", souligne Hart Viges, vétéran devenu militant pour la paix. "Ce qu'ils disent, c'est "Nous pouvons payer pour ton éducation, tu peux servir ton pays"". […]

L'Europe également à l'affût

Et l'Europe dans tout ça ? Sans être aussi actives que leurs homologues nord-américains, les armées européennes sont également attentives. Les affrontements sur Counter-Strike entre les différentes branches de l'armée britannique sont diffusés sur Twitch, dans un contexte beaucoup plus anonyme. L'armée néerlandaise, dont une équipe a participé à un tournoi local en début d'année, tenait également un stand lors de la Dreamhack 2019 à Rotterdam, à l'instar de la Bundeswehr allemande lors de la Gamescom de Cologne. Au sein de l'armée française, l'esport reste pour l'instant limité à être un des 410 clubs de la Défense destinés aux personnels de l'armée, comme l'aviron ou le krav maga. Voir des esportifs rejoindre l'Armée des champions n'est pas encore à l'ordre du jour.

Hugo Monier : « Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement », Francetvinfo.fr, 20/07/2020, https://sport.francetvinfo.fr/e-sport/comment-larmee-americaine-utilise-lesport-pour-son-recrutement

Texte 3 – Le message idéologique sous-entendu dans Call Of Duty

Rémy Cayatte est un chercheur en sciences des communications. Dans cet extrait, il présente son travail de thèse sur les trois jeux « Call Of Duty - Modern Warfare ». Il explique que ceux-ci portent un message idéologique :

CONVAINCRE PAR LE JEU, PRÉSENTATION DU TRAVAIL DE THÈSE DE RÉMI CAYATTE

Le récit qui se construit au fil des trois jeux *Modern Warfare* raconte comment quelques membres des forces spéciales parviennent à enrayer une menace à la fois terroriste et militaire, et protègent le monde occidental en général et les États-Unis en particulier de multiples catastrophes. Cette menace culmine en une troisième guerre mondiale durant laquelle les États-Unis sont envahis par la Russie, et durant laquelle plusieurs armes de destructions massives sont employées pour répandre la terreur, au Moyen-Orient comme en occident. L'action de ces trois jeux se déroule dans un futur proche (de fiction), entre les années 2011 et 2017 (jeux publiés entre 2007 et 2011). […]
Il existe de nombreux exemples d'éléments textuels dans les trois jeux *Modern Warfare* qui s'inspirent vraisemblablement de prises de paroles d'hommes politiques américains dans un contexte de l'après 11 septembre, brouillant ainsi la limite entre réalité et fiction et ancrant les événements du scénario de ces jeux dans le réel. De nombreux discours de George W. Bush qui expliquent aux citoyens américains ce qu'est la doctrine de la guerre préventive, l'importance d'y avoir recours après les événements du 11 septembre, et qui légitiment les guerres d'Irak et d'Afghanistan, se retrouvent ainsi par exemples dans certaines lignes de dialogues des trois jeux *Modern Warfare*.

En plus de cette intertextualité qui renvoie au contemporain par le choix de certains termes, s'observe dans le scénario des trois jeux *Modern Warfare* un autre type de cadrage narratif : un cadrage thématique qui rapproche également événements fictifs et réels. Beaucoup des événements les plus déterminants des scénarios de ce jeux rappellent ainsi la manière dont la seconde guerre du Golfe a pu être présentée et légitimée aux citoyens américains par des membres de l'administration Bush ; et sont aussi la concrétisation de certains fantasmes que l'on retrouve dans ces prises de paroles, par exemple :
« Nos ennemis […] seront même impatients, d'utiliser des armes biologiques, chimiques ou nucléaires […] Face aux preuves formelles du danger qui nous menace, nous ne pouvons pas attendre d'en avoir la preuve finale [the smoking gun], la preuve irréfutable qui prendrait la forme d'un champignon nucléaire. » (Bush, octobre 2002).

L'idée selon laquelle il est dangereux d'attendre d'obtenir la preuve irréfutable que les ennemis de l'Amérique soient en possession d'armes de destruction massive avant d'agir pour prévenir le pire est régulièrement évoquée dans des discours du président Georges W. Bush, mais aussi de certains membres de son administration, pour légitimer le recours à la force militaire en Irak. Or, une telle preuve irréfutable reste toujours à trouver.

Dans les jeux *Modern Warfare*, l'existence d'armes de destruction massive aux mains de terroristes et d'un dictateur moyen-oriental est cette fois tout à fait avérée. L'objectif de la toute première mission de cette trilogie de jeux est ainsi pour le joueur de récupérer de telles armes. Lors de cette mission, le joueur et ses alliés arrivent trop tard, et le joueur est amené plus loin dans l'expérience de jeu à incarner un personnage qui meurt à la suite de l'explosion nucléaire qu'il n'aura pas pu lui-même empêcher.

Je n'ai donné que deux exemples de renvois textuels et thématiques à des conflits contemporains du contexte de production et de réception des jeux *Modern Warfare* qui sont observables dans ces jeux. **De manière plus générale, ce qui s'opère dans le récit de ces trois jeux, c'est la concrétisation à l'écran, sous forme de fiction, des fantasmes et des peurs de l'après 11 septembre 2001 et des discours politiques qui ont légitimé la seconde guerre du Golfe dans les années qui ont suivi ces attentats.**
Le conflit virtuel auquel participe le joueur dans ces jeux et les conflits bien réels d'Irak et d'Afghanistan se superposent ainsi constamment, en particulier durant le premier volet de la série *Modern Warfare*. Dans les suites de ce jeu, d'autres fantasmes, qu'ils soient contemporains ou plus anciens, prolongent cette superposition et cette hyperréalité. Les jeux *Call of Duty Modern Warfare 2* et *3* proposent ainsi au joueur de participer à un conflit virtuel qui commence comme une invasion du territoire américain par l'armée russe, puis qui devient une troisième guerre mondiale dans laquelle militaires et terroristes s'allient pour menacer l'Europe et les Etats-Unis.

Je vais revenir dans un instant sur ceci en abordant la question de la signification et du cadrage produits par les images dans ces trois jeux. Mais déjà, à travers des éléments textuels et thématiques, un premier « travail culturel » (Lauter, 2001) effectué par les jeux *Modern Warfare* s'esquisse.

Voici comment Paul Lauter présente cette idée de « travail culturel » :
« […] Les manières par lesquelles un livre ou tout autre sorte de « texte » […] aide à mettre en place le canevas, construit les métaphores, crée le langage même grâce auxquels les gens comprennent leurs expériences et appréhendent le monde. (Lauter, 2001 : 11) »

L'ensemble du récit *Modern Warfare* est ainsi construit sur un discours que j'appelle le discours du « comme si ». Comme si les États-Unis n'étaient pas aussi proactifs sur le plan militaire, et n'avaient pas appliqué la doctrine militaire de la guerre préventive, comme si l'Amérique avait effectivement attendu trop longtemps pour prendre conscience du danger qui la menace, et enfin, comme si les attentats du 11 septembre n'avaient pas eux lieux ou n'avait pas servi de « réveil » (ils ne sont d'ailleurs jamais explicitement mentionnés dans les trois jeux *Modern Warfare*).

Rémi Cayatte, Docteur en Sciences de l'information et de la communication, Présentation de la méthode d'analyse du corpus de thèse, CREM, Communication – Atelier Séminaire de l'AJC CREM, le 23/05/2017

Textes et documents complémentaires

Texte n°1 : l'ennemi, un personnage jouable ?

La représentation de l'ennemi est, en temps de guerre, une question centrale dans la production des œuvres culturelles. La construction d'une figure antagoniste diabolique et barbare va de pair avec la mise en valeur de l'héroïsme de ses propres soldats.

Dans le cadre d'un jeu vidéo, la représentation de l'ennemi pose d'emblée une question fondamentale : l'ennemi est-il un personnage jouable ? Durant la période où les jeux de guerre se centraient principalement sur la période de la Seconde Guerre mondiale (jusqu'au milieu des années 2000), le soldat nazi était le plus souvent représenté comme un antagoniste absolu, et il était impossible de l'incarner dans l'immense majorité des jeux. Permettre le contraire a souvent été source de polémique : le jeu *Combat Flight Simulator* avait ainsi défrayé la chronique en 1998 en permettant au joueur de sélectionner des avions de la Luftwaffe. Avec le déplacement du centre d'intérêt des jeux de guerre vers le Moyen-Orient, le fait de pouvoir incarner l'ennemi reste problématique. En 2010, la sortie de *Medal of Honor* (15e de la série du même nom et premier à se dérouler au Moyen-Orient) a été accompagnée d'une importante polémique en Grande-Bretagne et aux États-Unis. Le jeu, qui permettait d'incarner les talibans dans sa version multi-joueurs, fut la cible d'un boycott en Grande-Bretagne après qu'il eut été qualifié par la secrétaire britannique à la Défense, Liam Fox, de « un-British ». La chaîne Gamestop (chargée entre autres de la distribution des jeux vidéo sur les bases militaires américaines) fut même sommée par l'Army & Air Force Exchange Service américain de cesser la distribution de *Medal of Honor* auprès des soldats.

Les personnages rencontrés dans les jeux de guerre se déroulant au Moyen-Orient sont le plus souvent des ennemis terroristes, très rarement des personnages jouables ou des civils. Les jeux posant la question des conséquences de la guerre sur les populations civiles sont rares. Signalons le jeu syrien *Under Siege* (2005), qui représentait les civils dans un espace de jeu recréant la seconde intifada et pénalisait instantanément le joueur qui les attaquait. Ou le jeu de guerre allemand *Spec Ops : The Line* (2012), se déroulant à Dubaï, qui proposait également une trame scénaristique où les populations civiles étaient présentes et subissaient de plein fouet les décisions du joueur.

Mais il s'agit d'exceptions :la majorité des jeux de guerre actuels élude la question des populations civiles ou impute leur massacre à l'ennemi. La présence de populations civiles dans *Call of Duty* n'est ainsi qu'un instrument de diabolisation de l'adversaire. La lâcheté des adversaires n'a d'égal que l'héroïsme des soldats alliés (la série *Call of Duty* s'est souvent distinguée en la matière, avec la mise en scène de la mort des personnages phares ou la représentation de funérailles officielles). Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'une étude, menée par Joel Penney, pour le compte de l'université de Pennsylvanie, affirmait que la pratique de jeux de guerre « réalistes » comme *Medal of Honor* et *Call of Duty* renforçait, plus que les jeux situés dans un monde fictif, le sentiment d'empathie des joueurs pour les soldats du monde réel.

Vincent Sarrazin : *"Jeu vidéo et conflits au Moyen-Orient : quand les méchants changent de camp »,* publié le 18 avril 2016 (MAJ 29012020) in : https://larevuedesmedias.ina.fr/jeu-video-et-conflits-au-moyen-orient-quand-les-mechants-changent-de-camp

Document n°2 : Alsace, année zéro

Enfants français jouant avec des armes laissées par l'armée allemande lors de sa retraite- Anonyme -1944 - © BPK, Berlin, dist. RMN – Grand Palais / image BPK, publiée accompagnée de son analyse sur **https://histoire-image.org/de/etudes/alsace-annee-zero**

Texte n°3 - Extrait Petit Pays, Gaël Faye

1er extrait (page 76) Au départ, c'était une idée de Gino. Il voulait que l'on trouve un nom pour la bande. On avait cherché longtemps. On avait pensé aux trois mousquetaires mais on était cinq. Les jumeaux n'avaient proposé que des noms ringards, du style « Les cinq doigts de la main » ou « les meilleurs potes du monde ». Gino a eu l'idée du nom américain. A ce moment-là, c'était la mode des Américains, à l'école, et tout le monde utilisait le mot « cool » à tout bouts de champ, marchait en boitant, se faisait des dessins dans les cheveux et jouait au basket-ball avec des habits amples. Mais Gino a surtout eu cette idée à cause des chanteurs américains Boyz II Men qu'on voyait les samedis à la télé dans l'émission « Au-delà du son ». On s'est dit que c'était bien, parce qu'il y avait un Burundais dans le groupe, et ça lui rendait hommage. Enfin, on n'était pas sûrs, mais à Bujumbura, la rumeur, la fameuse, disait que le grand maigre de Boyz II Men était un mec de Bwiza ou Nyakabiga, bien qu'aucun journaliste n'ait confirmé l'information. Gino voulait aussi ce nom, Kinanira Boyz, pour nous affirmer comme les nouveaux rois de la rue, montrer qu'on contrôlait le quartier, que personne d'autre ne pouvait instaurer sa loi.

2ème extrait (page 83- 84) : Gino, mon pote qui avait peur des mygales qu'on ramassait et qui se mettait à plat ventre dans le jardin quand on entendait un orage au loin, ce même Gino voulait mener une guerilla avec une kalachnikov plus grande que lui dans le brouillard des montagnes de Virunga. Avec une branche, il s'était tatoué FPR sur l'avant-bras en se grattant l'épiderme jusqu'au sang.

3ème extrait : page 170

Parler, c'est tout ce qu'on savait faire, dorénavant. On restait assis de longues heures sur la banquette du Combi, à écouter une vieille cassette de Peter Tosh, à fumer des cigarettes bon marché et à des Fanta que Francis nous achetait au kiosque. Quand je proposais une partie de pêche, un tour dans la rivière ou une cueillette de mangue, les copains m'envoyaient balader, c'était devenu des jeux d'enfants, on avait passé l'âge.

- Faut trouver un nom de bande, a dit Gino
- Mais on en a déjà un ! Les Kinanira Boyz

Gino et Francis ont ricané bêtement.

- Fait pitié ce nom !
- Je te rappelle que c'est toi qui l'a trouvé, Gino, j'ai dit, vexé.
- De toute façon, faut plus dire bande. On dit gang maintenant, a dit Francis. Buja, c'est la ville des gangs, comme Los Angeles ou New York. Il y en a un par quartier. Nous on sera le gang de Kinanira.

Texte n°4 – Les liens entre les productions de jeux vidéo et les armées

Quels sont les liens entre les jeux vidéos et « la vraie guerre » ?

Il existe des partenariats, des liens anciens. On peut voir dans certains *blockbusters*, des grandes productions entre des marchands d'armes individuelles et des grandes sociétés, pour que les armes soient représentées dans les jeux, ou qu'elles soient des sortes de récompense. Ce sont les sociétés de jeux vidéo qui paient pour pouvoir mettre la marque des armes dans leurs jeux.

Une autre forme de partenariat qui est aussi elle-même ancienne c'est le jeu « America's Army », crée par l'armée américaine, où l'on joue le camp de l'armée américaine contre les terroristes. Le joueur ne peut jouer que l'armée américaine. Le jeu est une publicité géante pour s'engager dans l'armée américaine. Quand on a fini une partie, il y a un formulaire d'engagement qui s'affiche. De manière intéressante, l'armée américaine a très bien compris le potentiel publicitaire du jeu vidéo et vise de certaines manières le public des *gamers*, un public susceptible d'engagement. L'armée américaine a récemment crée une équipe d'e-sport et a proposé à cette équipe de discuter avec son public, comme cela se fait beaucoup dans les vidéos diffusées en live sur internet. De manière tout à fait particulière, le public a très mal réagi et a mis en question ce marketing en posant des questions tout à fait critiques aux participants de cette équipe d'e-sport. *« Combien de peuples as-tu tué, combien d'enfants as-tu atomisé »,* ce genre de choses… Cela montre une politisation du jeu vidéo en général et de ses pratiquants et pratiquantes, qui n'abordent plus leurs médias uniquement d'un point de vue consumériste. […]

Ça fait longtemps que les armées se sont emparées des institutions numériques. L'armée fait partie des institutions qui ont été à la base de la numérisation de la société. Depuis certainement 30 ans, l'armée utilise des jeux commercialisés qu'elle transforme. Un des tout premiers exemples a été Marine Doom, un jeu de tir qui a eu un grand succès dans les années 90 et que l'armée a utilisé et transformé pour former ses militaires. A partir de ce détournement d'un jeu, des sociétés se sont créées et qui proposent des simulateurs, comme la très connue Bohemian Directive, une société tchèque, qui crée un simulateur qu'elle vend à différentes armées et le transforme aussi en jeu vidéo, comme Armed Assaut, un succès absolument gigantisque et notamment à la création d'un genre à ce genre à succès, le Battle Royal (ex- Fortnite)

On trouve aussi d'autres genre de société, par exemple Mathématiques appliquées, une société française qui au départ travaillait sur l'intelligence artificielle appliquée aux jeux vidéo, et qui aujourd'hui a quitté le secteur après des échecs commerciaux et s'est reconvertie en société spécialisée dans le travail avec les armées, et en particulier l'armée française. On se rend compte que toutes les armées mondiales utilisent le jeu vidéo comme outil d'entraînement. Cela donne des biais intéressants, des confusions entre ces deux genres de jeu : les simulateurs dédiés à des professionnels et ces mêmes jeux qui sont transformés pour le grand public.

Il y a une analyse très connue dans les années 80 de Ronald Reagan, qui valorisait les jeux vendus à l'époque, qui proposaient notamment de bombarder Moscou, en disant *« cela apprend aux jeunes ce dont ils auront besoin »*. D'autres biais, qui sont plus profonds, même encore plus intéressants, pour reprendre les mots de Daniel Bonvoisin et Tony Fortin, « *tout serait numérisable* ».

On sait que l'armée au XIXème siècle a joué un rôle crucial dans la transformation du réel en cartes topographiques, et bien l'armée jouerait également un rôle important dans la numérisation du réel. […]

Ce qui est intéressant dans ces biais, c'est qu'ils posent la question -qui est en fait la question cruciale pour les pays industrialisés – du consentement. Il y a deux types de consentement : celui des opinions et celui des soldats.

Pour l'opinion, c'est le fait que les opinions acceptent qu'on fasse la guerre. Pour les Etats-Unis, lors de la 2ème invasion de l'Irak, un jeu comme *Call Of Duty* a joué un rôle de propagande en valorisant l'idée qu'il

fallait envahir d'autres pays pour y amener la démocratie, mais aussi parce que dans *Call Of Duty*, l'Irak possède bien des armes nucléaires qu'ils utiliseraient pour le terrorisme. […]
Julien Annart, Ancien professeur en détachement à la fédération belge des associations de jeunesse sur le sujet des jeux vidéo

Retranscription d'extraits de l'émission ***« Jouer à la guerre »,*** Être et Savoir, France Culture, le 9 novembre 2020
https://www.franceculture.fr/emissions/etre-et-savoir/jeux-de-guerre-enfants

Texte n°5 – la dissuasion nucléaire comme jeu

Les relations entre guerre et jeu parcourent la pensée stratégique au cours de l'histoire, même si le brouillard de la guerre, qui ne s'est jamais estompé, et encore moins lors des conflits asymétriques, rend la lecture guerrière encore plus complexe.
Dans la stratégie nucléaire particulièrement, plusieurs auteurs ont pratiqué la théorie des jeux. Nous ne pouvons leur en vouloir à la lumière des mots-clés qui y sont associés. Jugeons-en : évaluation, utilité, jeu à somme nulle, gagnant et perdant, signaux, communication préalable, risque, probabilité, décision, choix, psychologie des adversaires, manipulation des probabilités, solution coopérative, gain minimal assuré, rationalité collective, etc.

Autour de ces cadres va se construire la dialectique de la dissuasion qui peut être une dissuasion par interdiction, où l'on persuade l'adversaire qu'il ne parviendra pas à ses fins, ou une dissuasion par menace de représailles. Il existe bon nombre de définitions autour du mot « dissuasion », mais toutes évoquent l'idée de neutralisation. Cette dissuasion est une stratégie qui se donne pour but de détourner un adversaire d'une initiative en lui faisant prendre conscience que l'entreprise qu'il projette est irrationnelle, puisqu'il subira des conséquences sans commune mesure avec les gains escomptés au vu du caractère apocalyptique et des effets différés des armes de destruction massive.

Primo, la dissuasion ne peut opérer que si les signaux émis sur la volonté d'emploi sont pertinents ; ceci afin d'imposer la retenue chez l'adversaire potentiel et de le convaincre de l'impuissance réciproque à se nuire dans le champ du nucléaire. Nous sommes ici dans le jeu subtil entre intention et capacité. Le bluff comme le poker ne sont pas loin.

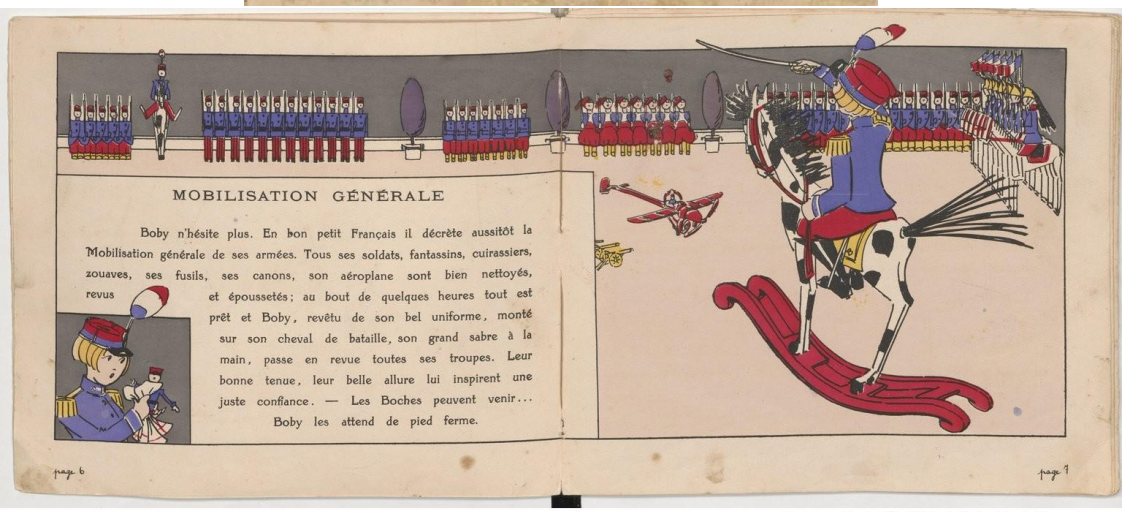
Secundo, la dissuasion nucléaire n'est crédible qu'à partir du moment où l'emploi est possible et perçu comme tel par l'adversaire potentiel. C'est ici le principe de la plausibilité, de la crédibilité des outils dont celui de la capacité de représailles par le maintien et la survie des forces nucléaires associées à une seconde frappe.

Tertio, la dissuasion doit être aussi considérée comme un concept politique dont le langage « gesticulatoire » est centralisé et défini par le politique, avec l'aide du stratège, de l'ingénieur et du militaire. C'est le principe d'autorité et de centralité. Nous percevons aisément que dans le jeu verbal, les questions fondamentales sont aussi celles du « qui dissuade qui » et « de quoi » ?
Quand le jeu échoue, nous sommes dans le seuil de nucléarisation, (…). Dès lors, du point de vue sémantique, si l'arme nucléaire est effectivement mise en œuvre, il y a bien échec de la dissuasion. Nous ne sommes plus alors dans la dissuasion mais dans la guerre, nous avons quitté le jeu virtuel pour le réel du jeu « confrontationnel » incertain.

André Dumoulin : « *Chapitre 3. La règle du jeu nucléaire et la question communicationnelle »* in Achim Küpper, Kristine Vanden Berghe (dir.), Guerre et jeu. Presses universitaires François-Rabelais, 2014

Document n°6 - en guerre ! Les livres jeunesse pendant la Grande Guerre

En guerre ! illustre l'antigermanisme. Un enfant se transforme en « petit soldat » charismatique pour défendre la partie. L'auteur présente à la fois « le jeu de la guerre et la guerre en jeu ». Utilisant une rhétorique guerrière et la violence du langage, elle insuffle la haine de l'ennemi, combiné à un patriotisme qui se veut inébranlable.



Source gallica.bnf.fr / Ville de Paris / Fonds Heure joyeuse

Transcription :

MOBILISATION GÉNÉRALE

Boby n'hésite plus. En bon petit Français, il décrète aussitôt la mobilisation générale de ses armées. Tous ses soldats, fantassins, cuirassiers, zouaves, ses fusils, ses canons, son aéroplane sont bien nettoyés, revus et époussetés ; au bout de quelques heures tout est prêt et Boby, revêtu de son bel uniforme, monté sur son cheval de bataille, son grand sabre à la main, passe en revue toutes ses troupes. Leur bonne tenue, leur belle allure lui inspirent une juste confiance. - Les Boches peuvent venir. Boby les attend de pied ferme.

Charlotte Schaller, *En guerre* ! album imprimé, Berger-Levrault, 1915.