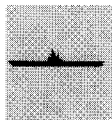
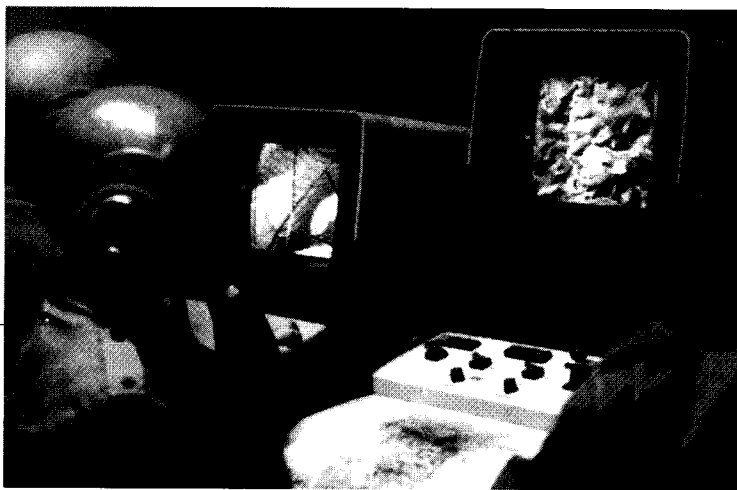


# Guerre ou jeu vidéo

PAR BERNARD PRINCE

*Noël 1978, un groupe de pacifistes distribue à l'entrée d'un grand magasin des tracts appelant à boycoter les jouets guerrier, panoplies de parachutistes, fusils en plastiques, tanks téléguidés qui font le bonheur des chères têtes blondes...*



Arrestation musclée, le procès en flagrant délit pour entrave à la liberté du commerce, se conclue par une banale amende. L'un des inculpés fait partie des centaines de personnes qui ont renvoyé leur livret militaire ; pour son cas le procureur de la République fait appel à minima : il est condamné à trois ans de privation de ses droits civiques. Fonctionnaire, au Centre National d'Etudes des Télécommunications (C.N.E.T.), il est de ce fait, et malgré une forte mobilisation, radié des cadres. On ne badine pas avec la guerre et sa pédagogie. Il ne sera réintégré qu'après mai 81.

Antenne 2, Février 91... Le missile flotte dans l'air avec élégance, contourne l'hôtel, semble marquer un temps d'arrêt, puis s'élance sur le Ministère de la défense qu'il pulvérise. Autre séquence : le pilote du chasseur repère dans son système de visée électronique un dépôt de munitions distant de plusieurs kilomètres, le temps d'ajuster la position de son appareil, il sera sur l'objectif et devra d'écarter pour éviter le souffle de l'explosion. Ailleurs, l'alerte est donnée, dans les abris l'inquiétude est grande, les regards sont rivés sur le téléviseur ; soudain une explosion suivie d'un immense feu d'artifice : le contre-missile a détruit en vol la fusée ennemie.

Les images superbement mises en scène de ces merveilles technologiques captivent. Les techniques télévisuelles du feuilleton et du clip vidéo ont scandé

l'angoisse diffuse d'un mois de folie. La mise en œuvre de transmissions par satellite, le montage du direct et du différé donnent une telle sensation de participer à l'événement que l'impression désagréable de ne pas être informé mais mis en condition, cède à la fascination. Ces images relayées à l'infini par les jeux vidéo qui les anticipaient avec moins de réalisme resteront gravées dans nos consciences.

Guerre, feuilleton télévisé, jeu vidéo ? qui peut décider ? Les techniques sont totalement entremêlées : télécommunications pour la télévision et la guerre, simulation informatique pour les jeux vidéo et les armes, techniques de visualisation... Primat de la réalité reconstruite, des univers virtuels. Les missiles évoluent dans un paysage numérisé contenu dans la mémoire de leur ordinateur de bord. Les décisions stratégiques se prennent en visio-conférence. Les débats télévisés sont éclatés entre le studio et des correspondants dispersés de par le monde.



Une guerre quasiment sans pertes humaines, si l'on excepte les accidentés et les morts chez l'ennemi, c'est un miracle dit-on officiellement... Est-ce une réalité ou une fiction ? Est-ce encore une guerre ou un immense jeu vidéo ? Tant que le nuage de pollution provoqué par les puits de pétrole en feu du Koweït ne parvient pas sur nos têtes, tout ceci a aussi peu de réalité que les aventures des personnages d'un feuilleton.

Victoire de la technologie la plus sophistiquée sur une technologie moins maîtrisée. L'enjeu : posséder le logiciel dernier cri, le système de contre-mesure qui rend inopérant le système adverse. Avoir surtout une aptitude à l'abstraction qui se concentre sur les voyants, les écrans et ignore le monde réel. Le pilote d'hélicoptère anti-tank possède un casque intégré. Le paysage virtuel dans lequel il évolue lui est projeté sur la visière, même les mouvements de sa tête sont pris en compte. Il n'y a ni jour ni nuit, ni âme qui vive, seulement des obstacles à éviter des cibles à détruire.



Noël 90 : La société de jeux vidéo japonaise Nintendo remporte un succès considérable. Les ventes d'ordinateurs de jeux et de logiciels dépassent les prévisions les plus optimistes. Ce n'est évidemment pas un événement mineur.

Les esprits des enfants sont façonnés par les jeux vidéos relayés par les images de la télévision. Avant même que la guerre ne commence Nintendo l'avait gagnée.

Aujourd'hui le mouvement antimilitariste est plus faible qu'en 1978, il est peu probable que des manifestations se produisent à Noël 91 à l'entrée des grands magasins. Mais au fait de quels jouets les militants devraient-ils demander le boycott ? Probablement des logiciels de jeux pour ordinateurs.