

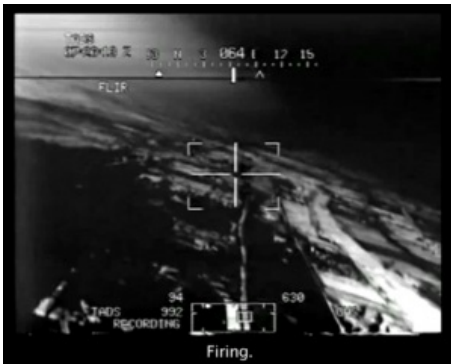
# WAR GAME: CATASTROPHES ET JEUX VIDÉOS

LE 8 AVRIL 2010 YOANN MOREAU

Yoann Moreau revient sur la vidéo de la "bavure" de l'armée américaine en Irak et questionne le lien profond entre catastrophes et jeux vidéos.

Yoann Moreau revient sur la vidéo de la "bavure" de l'armée américaine en Irak et questionne le lien profond entre catastrophes et jeux vidéos.

## LA VIDÉO DE GUERRE QUI GÊNE L'ARMÉE AMÉRICAINE



“

***“La guerre, c’est parfois facile comme un jeu vidéo. (...) Comme dans un mauvais remake d’« Apocalypse Now », les occupants de l’hélicoptère de type Apache lancent des « yeah » de joie quand leurs cibles sont touchées, et n’hésitent pas à ouvrir le feu sur des hommes visiblement désarmés qui viennent s’occuper des victimes du premier engagement” (1).***

”

En dehors de l’aspect “bavure” et du comportement “enjoué” des militaires américains (qui, pour ma part, ne me surprennent pas plus que ça), ce qui fait sérieusement question est le lien profond entre catastrophes et jeux vidéos.

## S.T.A.L.K.E.R., SHADOW OF CHERNOBYL

La première fois que je relevais ce rapport fut quand je travaillais sur le **traitement visuel de Tchernobyl**. De nombreuses photos du web renvoyaient en effet à des captures d’écran du jeu vidéo S.T.A.L.K.E.R. au principe (très) simple : il s’agit de dégommer le maximum de personnes génétiquement mutées (2). Je surfais alors sur les extraits vidéos, très nombreux sur la toile, et découvrais avec stupeur que c’est certainement l’un des meilleurs moyens de visiter le site de la centrale désaffectée et de sa ville fantôme mitoyenne Pripyat. Même les personnages principaux sont directement créés à partir de photos d’archives (celles des “liquidateurs”). Ce jeu aurait-il valeur de document ? “Atmosphere, Authenticity & Detailing” sont d’ailleurs des arguments de vente de cette vidéo promotionnelle qui ne cesse de mettre en regard des photos du site (et des personnes) et leur numérisation fidèle dans le cadre du jeu :

## **“DEVENEZ VOUS-MÊME”**

La campagne de l'armée de terre française et son fameux slogan “Devenez vous-même” jouait elle aussi, de toute évidence, avec les références (graphiques, rythmiques, musicales et narratives) des vidéogames (et du cinéma). De ce point de vue, un de leur clip à ma “préférence” :

**L'ONU MET EN PLACE UN JEU VIDÉO  
POUR ÉDUQUER AUX CATASTROPHES**



Très récemment, l'ONU et l'ISDR (International

Strategy for Disaster Reduction) mettait en place en ligne un "jeu de simulation d'aléas naturels". Très largement inspiré de SimCity, il s'agit d'aménager des territoires en vue de catastrophes (tsunamis, feux de forêts, tremblements de terre, cyclones) à partir d'un budget limité. La question centrale serait : en quoi une simulation de ce type peut aider à la prévention ? Il s'avère en fait, puisque j'ai (laborieusement) testé l'option tsunami de ce jeu, qu'il s'agit plutôt d'un formatage que d'une formation. En effet, une personne un minimum respectueuse des modes de vie locaux, tenterait tout d'abord d'aménager le site à partir des ressources locales – baraques en bois et dunes en bords de mer. Mais, dans ce jeu, cette démarche s'avère désastreuse. Il s'agit de se mettre au goût du jour, et de produire quelque chose de plus "censé" : des maisons en bétons et des tétraèdres sur le rivage par exemple. C'est nettement mieux ! Finalement il s'avère que la solution la plus efficace et de loin la moins coûteuse est de bétonner le rivage avec des baraques en béton, cela joue à la fois le rôle d'habitation et de protection.

## RUSH VIDÉO D'UN ÉPISODE DE LA GUERRE EN IRAQ

La réalité du terrain militaire semble, vue d'avion ou d'hélicoptère, très proche du jeu vidéo et l'on ne saurait alors s'étonner que l'illusion fonctionne et que les commentaires soient similaires à ceux de potes jouant derrière leurs écrans. Les sous-titres correspondent aux commentaires vocaux des militaires.

**Voir le diaporama Flickr réalisé par Yoann Moreau**

—

1. extrait d'un **article paru sur Rue89**, voir également **Keep shoot'n, Keep shoot'n!**, de Jean-No : "Les images (...) montrent bien à quel point une vision lointaine — on voit les corps et les mouvements mais on ne distingue pas les visages ni même la nature des objets de manière précise — rend possible les actions les plus inhumaines."

2. Serait-ce un moyen de se débarrasser de ces **monstres** qui hantent nos imaginaires irradiés ?

—

**> Article initialement publié sur le blog "Catastrophes" de Culture Visuelle**

**MATTGNU**

le 8 avril 2010 - 21:02 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*idée de départ intéressante*

*Par contre pour STALKER : "il s'agit de dégommer le maximum de personnes génétiquement mutées"*

*Je dis non : le but est de survivre. Oui survivre dans cet environnement hostile qu'est la Zone.*

*Ça serait comme dire que dans GTA le but est d'écraser tout le monde. C'est un poil réducteur*

*La vidéo de l'armée US fait clairement penser au passage en gunship dans Call of Duty 4...*

*Même rendu, même rotation de l'appareil. La frontière devient en effet très floue*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**YOANN MOREAU**



le 8 avril 2010 - 23:31 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Ok pour S.T.A.L.K.E.R., dégommer les mutants n'est pas le but du jeu. Mea culpa. Ces mêmes "mutants", pris en photos par Paul Fusco (Magnum Photos, 2005), sont ceux qui avaient émus la communauté internationale et étaient devenus des figures emblématiques du trauma nucléaire. Le traitement que leur réserve ce jeu vidéo reste pour le moins radical !*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**JO**

le 10 avril 2010 - 12:36 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Ce n'est pas les mêmes mutants. Ils ne viennent déjà pas de la même explosion et ne ils ressemblent pas vraiment à ceux qui ont été prit en photo par Paul Fusco. On est plus dans les monstres classique de jeux vidéo que de vrai mutant.*

*Et comme le premier commentaire, le lien avec cod4 est intéressant, surtout les dialogues que les développeur on mis dans cette scène :*

*<http://www.youtube.com/watch?v=xAscuD4loh8>*

*[WORDPRESS HASHCASH] The poster sent us '0 which is not a hashcash value.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**YOANN MOREAU**

le 11 avril 2010 - 15:14 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*ok ! Un point effectivement : les mutés à dégommer de Stalker ne ressemblent pas à ceux de Paul Fusco, ils n'ont (heureusement) pas poussé le réalisme jusque là ! Un grand merci pour le lien vidéo vers Call of Duty 4. Je creuse... Entre temps me sont revenus également les souvenirs des "trois jours" du service militaire. Là aussi, après une série d'examens médicaux et des test sur papier, on passait aux manettes d'un jeu d'arcades avec des petits tanks (c'était en 95).*

*[WORDPRESS HASHCASH] The poster sent us '0 which is not a hashcash value.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**JO**

le 12 avril 2010 - 10:53 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Vous devriez essayer d'y jouer aux stalker pour vous faire une meilleur idée du pourquoi on vous embête dessus ;)*

*(prenez le 1 si vous voulez marcher sur le réacteur numéro 4 -en y rajoutant le complete mod-, le 3 si vous voulez éviter le maximum de bug et parce que c'est le meilleur, le 2 est déconseillé pour une visite de la "zone").*

*[WORDPRESS HASHCASH] The poster sent us '0 which is not a hashcash value.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**YOANN MOREAU**

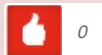
le 12 avril 2010 - 16:36 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*@ Jo : je suis sur Mac :-/*

*[WORDPRESS HASHCASH] The poster sent us '0 which is not a hashcash value.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Ganancias Cash Tube – Ganar Dinero Con Videos Y Web 2.0. | Cigarette le 8  
avril 2010 - 21:26

*[...] War Game: Catastrophes et jeux vidéos | Owni.fr [...]*