

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ?

Emmanuel De Candido – Pierre Solot



Une création de la Compagnie MAPS en coproduction avec le Théâtre de la Vie et l'Atelier 210. Avec le Soutien du Conservatoire de Namur, de L'Escaut, du BRASS - Centre Culturel de Forest, de Libitum - Ad Lib, de la Fabrique de Théâtre - Service des Arts de la Scène de la Province du Hainaut, du Festival de Liège, du LookIN'Out, de la Chaufferie Acte-1, des Doms, des Studios de Virecourt (France), de l'asbl Duo Solot. Avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles - Service du Théâtre. En coproduction avec La Coop asbl et Shelter Prod, avec le soutien de taxshelter.be, ING et du tax-shelter du gouvernement fédéral belge.

Contact : Emmanuel De Candido / compagnie.maps@gmail.com / www.compagniemaps.be / tel. +32 486 24 04 83
Rédaction du dossier pédagogique : Aaricia Vanhamme - Théâtre de la Vie

compagnie théâtrale
maps

Distribution

Conception et interprétation	Emmanuel De Candido et Pierre Solot
Création lumières et direction technique	Clément Papin
Scénographie et assistanat plateau	Marie-Christine Meunier
Conseillers artistiques	Zoumana Meïté et Olivier Lenel
Création musicale	Pierre Solot
Création et dramaturgie sonore	Milena Kipfmüller
Création vidéo	Emmanuel De Candido et Antoine Lanckmans

Présentation

La scène se passe dans un Café Starbucks. Les clients profitent d'une ambiance lounge un peu bas de gamme, idéale pour bavarder autour d'une boisson chaude choisie parmi une large sélection. Jessica et Brandon se sont installés au fond du café, à côté de la baie vitrée. Et c'est là que Jessica a cette phrase terrible : «Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte.»...

On préfère vous griller le suspens tout de suite : Jessica va quitter Brandon! Il faut nous excuser mais c'est le principe d'une tragédie, tu connais la fin dès le début. Nous, ce qu'on veut, c'est comprendre «pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon?». Et pour cela il faut comprendre qui est Brandon et plus précisément quel est le monde de Brandon. Car c'est dans ce monde que se trouve l'énigme, et c'est dans ce monde que se trouve la solution...

En s'emparant avec dérision d'outils numériques variés, en passant d'une conférence gesticulée au récit tragique d'un lanceur d'alerte, Pierre Solot et Emmanuel De Candido reconstruisent en direct un puzzle biographique dont chaque pièce aborde les notions complexes d'une société hyperconnectée: réalité, virtualité, fiction, guerre propre, digital natives et pouvoir fascinant des médias.

Vous êtes amateurs de jeux vidéo ? Votre enfant est un pro du joystick ?
Vous réservez vos vacances par internet,
commandez votre pizza sur Smartphone,
contactez vos amis via Skype ou Facebook ?

Votre mère a troqué sa machine à écrire contre un clavier d'ordinateur,
son fax contre une boîte email,
son radiocassette contre un logiciel de musique en ligne ?

Vous remplissez votre déclaration fiscale par internet,
lisez la presse sur votre tablette numérique,
photographiez vos plus beaux souvenirs sur écran tactile ?

Vous ne comprenez rien à tout cela,
et regrettez « un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître » ?

Nous vous confirmons que vous êtes les nouveaux citoyens de l'ère numérique,
et que ce spectacle vous concerne.

La parole à Emmanuel De Candido et Pierre Solot

« Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » a d'abord pour ambition de raconter une histoire forte, le récit d'un fils de notre temps.

« Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » est une forme théâtrale qui mélange les genres : écriture, improvisations, musique, multimédia, théâtre de récit et « conférence gesticulée »¹. Les spectateurs sont plongés dans une expérience ludique et interactive qui glisse peu à peu vers une tragédie théâtrale.

« Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » est surtout une enquête théâtrale qui a pour ambition de reconstituer le puzzle biographique d'un digital native, un enfant du numérique, et qui permet d'aborder des thématiques brûlantes d'actualité.

Cette recherche est née de deux envies :

D'un point de vue substantiel, nous avons tout de suite eu l'intuition que les témoignages de Brandon Bryant constituaient une matière d'écriture extrêmement puissante pour aborder plusieurs réalités auxquelles la jeunesse est confrontée. Elle nous permettait d'une part d'interroger notre rapport à la « guerre propre » et à sa technicité, et d'autre part d'analyser de près un phénomène qui nous touche personnellement, celui de la génération des « digital natives », née avec les ordinateurs, éduquée aux jeux vidéo, bercée dans un monde interconnecté dans lequel l'ergonomie des interfaces numériques nous offrent un rapport ludique aux écrans, que ce soit l'écran d'une console de jeu, d'un ordinateur ou celui d'un moniteur de cabine de pilotage de drone.

Nous nous reconnaissons dans ce glissement du meilleur au pire, du jeu à la tragédie, où virtuel et réel sont des notions qui exigent un profond requestionnement.



D'un point de vue formel, nous souhaitons revenir à deux sur scène (après 4 saisons de tournée avec Novecento Pianiste), profitant de notre complicité pour rassembler sur le plateau, avec un goût prononcé pour la dérision, toutes nos expériences passées personnelles et communes (philosophie, musicologie, écriture, piano, musique électronique, mise en scène, conférence, création web, chorégraphie, théâtre-action...).

¹ La « conférence gesticulée », théorisée en France par Franck Lepage, est un style de spectacle se revendiquant de l'éducation populaire, à l'intersection entre le théâtre et la conférence, dont la propriété essentielle est de mêler le récit d'éléments vécus par les conférenciers (savoir chaud) et des éléments de théorie (savoir froid). La démarche vise à donner des clés de compréhension de la société et à développer l'esprit critique des spectateurs. Voir <http://conferences-gesticulees.be/>

Bien plus qu'un principe « fourre-tout », nous étions convaincus que seul ce mélange des styles nous permettrait de construire, non pas un récit linéaire, mais une sorte de puzzle ou « patchwork » théâtral qui décrirait d'abord en pointillés le monde de Brandon Bryant. Chaque point consisterait en une séquence courte utilisant ses propres médias. Le spectateur, au fur et à mesure, verrait apparaître l'image d'un monde, celui de Brandon, le sien, et comprendrait mieux les profonds bouleversements qui l'agitent. Une fois le décor planté, nous pourrions alors commencer à raconter la tragédie de Brandon.



Brandon, enfant joyeux du numérique

Brandon est ce qu'on appelle un *digital native*. Ce terme, apparu en 2001, qualifie « les individus nés après 1980, avec le langage numérique (ordinateurs, jeux vidéo, internet) pour 'langue maternelle' »². Le *digital native*, quelle que soit son utilisation personnelle des outils numériques, n'a pas dû s'habituer à l'arrivée de cet univers informatique et aux premières révolutions qui en découlaient. Contrairement à ses parents : il est né avec. Que l'on possède ou non une tablette, un Smartphone ou une console permettant de jouer « en ligne », l'omniprésence des outils numériques dans notre environnement élargi a bouleversé notre perception du monde autant que la manière dont nous nous positionnons ou dont nous interagissons avec lui. Internet a re façonné les limites de nos horizons, de nos relations interpersonnelles ou sociétales, de nos consommations ; l'information, le savoir, l'art se créent, se partagent, se téléchargent massivement. Notre vie – publique ou privée– aussi.

Si l'ensemble de la société a été impactée par les nouvelles technologies, les évolutions que ces dernières permettent prennent une dimension hautement stratégique dans le champ militaire. Armes plus précises, « intelligentes » ou dirigeables à distance,... l'informatique permettrait d'amener un idéal de « guerre propre ». Propagé à la fin du 20^{ème} en réaction à la violence des conflits précédents (et tout particulièrement à la guerre opposant les Etats-Unis et le Viêt Nam, qui a fortement marqué la communauté internationale), le principe de « guerre propre » sous-entendrait que les progrès technologiques permettraient de limiter la présence de combattants sur place et de réduire le nombre de victimes civiles ou collatérales dans chacun des camps. Une nouvelle idée de la justice : faire la guerre tout en respectant la vie.

Face à des outils informatiques qu'il maîtrise avec brio, Brandon, « homme-machine » dans un « monde-machine », exercera ainsi ses talents à des fins militaires et découvrira que la guerre, même menée à distance, n'est jamais « propre ».

Il décide alors de devenir *lanceur d'alerte*, c'est à dire de témoigner publiquement de son expérience militaire pour mobiliser l'opinion publique. En faisant face aux caméras, en créant son propre site internet de contestation citoyenne, Brandon signera son « exécution sociale ». Perdant collègues et amis, subissant les intimidations de son gouvernement, Brandon connaîtra la désolidarisation de ses proches. Dans un contexte numérique où les « amis Facebook » apparaissent et disparaissent en un clic, où les « pétitions en ligne » remportent plus de succès que les manifestations en rue, « Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? » questionnera notre capacité à la prise de conscience individuelle et à la résistance collective.

² <https://www.inclusion-numerique.fr/digital-natives-definition/>

Extrait

On aurait facilement tendance à accuser les jeux de First Person Shooter – jeu de tir à la première personne. Un exemple ? J'en ai un, céléberrissime, Call of duty, « l'appel du devoir », dont les images nous plongent au coeur même des champs de bataille contemporains. Ici, l'écran prend la place des yeux de votre personnage armé jusqu'aux dents : fusil, mitraillette, pistolet, couteau, bazooka, armes futuristes à plasma, rien n'est trop puissant pour éradiquer la vermine humaine qui vous attaque. Le but du jeu ? Défendre votre pays, votre civilisation, voire la race humaine tout entière. On tue pour de faux, oui, mais on tue pour la bonne cause.

La perversion nous dit Brandon se cache parfois là où on ne l'attend pas ! Observons un jeu comme les SIMS. L'univers des SIMS ça donne ça ! Ça sent la plage, les soirées cocktails entre potes, les hôtels de luxe et les amours adolescents. Ici on joue en quelque sorte le rôle de... Dieu, en profitant d'une superbe vue aérienne. On peut construire sa ville, ses maisons, des centrales électriques, des aéroports, des piscines publiques, bref on bâtit notre monde et puis on voit comment les habitants se débrouillent, comment ils vivent, comment ils survivent.

Mais les exemples de sadisme numérique sont nombreux. On peut par exemple décider, par simple caprice, de mettre tout autour de la piscine publique une clôture, un grillage. Résultat : nos petits citoyens qui barbotaient gentiment dans la piscine ne peuvent plus en sortir et se noient. Ou bien vous retirez toutes les portes des maisons, et voici nos petits habitants qui meurent peu à peu de faim, séquestrés entre leurs quatre façades. Ce n'est pas tant le jeu qui est cruel, mais le joueur.

Brandon dit que son métier ressemblait plutôt à cela, aux SIMS, plutôt qu'à un jeu d'heroic-fantasy ou un first person shooter.

En fait, si les jeux vidéo se sont révélés être un véritable atout pour la future profession de Brandon, c'est simplement qu'ils lui ont appris à être multi-tâches. Imaginez que vous devez au même moment analyser le paysage, vérifier tous les compteurs de l'écran, communiquer par textos avec vos collègues, semer les monstres qui vous poursuivent, soigner les blessés, abattre les ennemis qui vous font face, réfléchir à la construction de votre prochaine cité, à son architecture, à son réseau d'épuration d'eau, tout ça en répondant à vos messages Facebook, à votre téléphone portable et à votre mère qui vous appelle pour bouffer ! Gérer tous ces paramètres en même temps ? Et ça pendant plusieurs heures par jour ?

Forcément...

Ou bien vous devenez fous,

ou bien vous devenez comme Brandon, tout simplement... efficace.

Pistes d'exploitation en groupe

- Citer un champ/un secteur impacté par les nouvelles technologies et expliquer comment ce secteur a été influencé par elles.
- Notre environnement est saturé de récits et fictions (qu'il s'agisse de séries ou de films, sur internet, à la télévision ou au cinéma). Comment cette omniprésence peut-elle modifier notre rapport au réel ou à l'imaginaire ?
- **{activité}** Après la lecture collective des extraits en **annexes**, séparer arbitrairement la classe en deux groupes. Un groupe chargé de défendre l'idée de « guerre propre », l'autre de la dénoncer. Les deux groupes devront prendre le temps de défendre leurs arguments et de réagir à ceux avancés par l'autre. Un secrétaire pourra éventuellement noter de manière succincte les points avancés par les deux parties. À l'issue de l'échange, un retour avec l'ensemble de la classe pourra avoir lieu sur le débat mené.
- D'après Jean-Jacques Rousseau, philosophe du 18^{ème} siècle : « Le citoyen est un être éminemment politique qui exprime non pas son intérêt individuel mais l'intérêt général. Cet intérêt général ne se résume pas à la somme des volontés particulières mais la dépasse. »
 - Un citoyen se doit-il d'entrer en résistance contre une entreprise, un système ou un État s'il y constate des défaillances ?
 - Quelle réaction attendre de la société (ou de notre entourage) face à la dénonciation de ces défaillances ? Faut-il soutenir, ignorer ou condamner ces « dénonciateurs » ?

Pour aller plus loin...

- BERNARD Vincent (dir.), « Guerre et nouvelles technologies », Revue internationale de la Croix Rouge – Sélection française, vol 94, n°886, 2012. <https://www.icrc.org/fr/revue-internationale/guerre-et-nouvelles-technologies>
- Centre d'enseignement Multimédia Universitaire, Université de Caen Normandie, Cours de culture numérique. https://www.canal-u.tv/producteurs/centre_d_enseignement_multimedia_universitaire_c_e_m_u/culture_numerique/cours_d_e_culture_numerique_2009_2010
- HARTMANN Florence, « Lanceurs d'alerte », Don Quichotte, 2014.
- LELOUP Damien, « Drone Papers : dix révélations sur le programme américain d'assassinats ciblés », in Le Monde, 17 octobre 2015. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/10/17/drone-papers-dix-revelations-sur-le-programme-americain-d-assassinats-cibles_4791688_4408996.html
- PARIS INNOVATION REVIEW, « Les robots militaires peuvent-ils adopter une éthique ? », in Paris Innovation Review, 2014. <http://parisinnovationreview.com/article/les-robots-militaires-peuvent-ils-adopter-une-ethique>
- PRENSKY MARC, « Digital natives, digital immigrants » ; On the Horizon, Vol. 9 Issue: 5, 2001, pp.1-6. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- SINATRA Michael E. et VITALI ROSATI Marcello (dir.), « Pour une définition du numérique », in Pratiques de l'Édition numérique, Les Presses de l'Université de Montréal (coll. Parcours numériques), 2014, pp. 63-75. <http://www.parcoursnumeriques-pum.ca/pour-une-definition-du-numerique>
- TISSERON Antonin, « L'énoncé « guerre propre » à la fin du XXème siècle : paradoxe ou suprématie ? » ; Les Champs de Mars, vol. 13, no. 1, 2003, pp. 151-173. <https://www.cairn.info/revue-les-champs-de-mars-ldm-2003-1-page-151.htm?contenu=article>

Annexes :

Pour les pistes d'exploitation en groupe : suggestions de lectures relatives à la « guerre propre » et à l'usage des nouvelles technologies dans le champ militaire (extraits).

Annexe 1.

PARIS INNOVATION REVIEW, « Les robots militaires peuvent-ils adopter une éthique ? », in Paris Innovation Review, 2014.

<http://parisinnovationreview.com/article/les-robots-militaires-peuvent-ils-adopter-une-ethique>

Aux Etats-Unis, le pays le plus en pointe pour la recherche sur les robots militaires, la raison la plus souvent invoquée pour le recours à ces machines est la nécessité de réduire la pénibilité et la dangerosité du travail militaire. La formule de la « guerre propre », lancée au début des années 1990, ne renvoie pas seulement à une guerre qui épargne les civils et plus généralement les vies humaines grâce à des « frappes chirurgicales ». Elle traduit aussi la réticence de plus en plus marquée des opinions publiques à engager la vie des soldats, ou plus généralement à mettre en danger leur intégrité physique et leur santé mentale (stress post-traumatique). Dans des conflits asymétriques menés contre des guérillas qui ne respectent pas le droit de la guerre, la question du traitement des prisonniers est, elle aussi, devenue très sensible.

C'est dans ce contexte que les robots prennent depuis une vingtaine d'années une place de plus en plus grande dans la doctrine et les opérations militaires, à telle enseigne que les industries de la défense ont contribué de façon significative à l'essor récent de la robotique civile.

Quand on parle de robotique militaire, on ne parle pas seulement de robotique au sens strict (des machines autonomes pilotées par des algorithmes) mais aussi d'engins commandés à distance. Les uns et les autres présentent de nombreux avantages sur le théâtre d'opérations. Leurs performances ne sont pas sensibles à la fatigue ou aux conditions (froid, pluie, obscurité), ils ne connaissent ni la distraction, ni la peur, et quand ils sont endommagés on peut les détruire sans états d'âme.

Mais c'est en termes de ressources humaines et de masse salariale que l'utilisation massive de la robotique militaire peut faire la différence. Les soldats coûtent cher, à la fois pendant et après leur service actif. En 2012, par exemple, la rémunération et la couverture sociale et médicale des militaires actifs ou à la retraite ont englouti un quart du budget américain de la Défense, soit près de 150 milliards de dollars. Une des raisons avouées de l'essor de la robotique militaire est la volonté de réduire les coûts de la Défense. Il s'agit de comprimer les effectifs de 60 000 hommes avant la fin 2015 puis à nouveau de 60 000 avant 2019, de manière à revenir à un total de 420 000. [...]

Annexe 2.

BERNARD Vincent, « Editorial », in Guerre et nouvelles technologies, Revue internationale de la Croix Rouge – Sélection française, vol 94, n°886, 2012, pp.337-340.

<https://www.icrc.org/fr/revue-internationale/guerre-et-nouvelles-technologies>

[...] À l'image de nos sociétés, les guerres aussi évoluent du fait des nouvelles technologies. Pour les quelques pays qui les possèdent, la principale évolution est sans doute la possibilité de commettre des actes de guerre sans pour autant mobiliser de conscrits, occuper des territoires et conduire de vastes opérations terrestres, comme cela était le cas lors des grandes guerres du XXe siècle. Certaines technologies n'en demeurent pas moins extrêmement complexes et coûteuses à développer. Encore peu de nations sont

capables de maîtriser aujourd'hui leur développement et de mener des opérations à distance. Par ailleurs, de telles méthodes de guerre ne changent pas fondamentalement la cruelle escalade de la violence qui caractérise si souvent les conflits dits « asymétriques » opposant forces conventionnelles et groupes armés non-étatiques. Si l'usage de drones commandés à des milliers de kilomètres permet d'atteindre un ennemi incapable de riposter, ce dernier choisira souvent de compenser cette impuissance en attaquant intentionnellement la population civile. Contrairement à ce qui est souvent affirmé, loin d'être désormais inconscientes de ces guerres lointaines, les populations des pays qui mènent ce type de guerre « high-tech » sont beaucoup mieux informées qu'autrefois. Pourtant, l'ennemi lointain est souvent perçu avant tout comme un criminel et non comme un belligérant dont les droits et obligations seraient régis par le droit humanitaire. Il est possible que certaines nouvelles technologies (comme les drones, par exemple) rendent l'usage de la force sur le territoire d'États non-belligérants moins problématique, en rendant les questions de protection des forces militaires sans objet, éliminant ainsi les mesures de dissuasion traditionnelles à l'attaque de l'ennemi hors de la zone de combat. [...]

Les conflits récents montrent clairement que le déploiement de troupes et de moyens militaires conséquents reste essentiel quand l'objectif d'une opération est de contrôler le territoire. Toutefois, certaines nouvelles technologies permettent à ceux qui les maîtrisent de frapper leur ennemi avec des effets destructeurs considérables – tant dans le monde réel que virtuel – sans pour autant déployer de troupes. [...]

Si l'augmentation de la portée d'une arme a longtemps été faite au détriment de sa précision, l'usage de drones, de robots armés ou de la cybernétique permet aujourd'hui de réconcilier ces deux caractéristiques. L'augmentation de la portée de certaines armes nouvelles évite d'exposer directement les troupes au feu de l'adversaire. La précision des armes permet surtout de diminuer les charges nécessaires à la destruction de l'objectif militaire et de minimiser les dommages collatéraux. Ceci dit, elles requièrent souvent une grande précision du renseignement, qu'il est difficile de collecter à distance. Ainsi, le recours aux drones ou aux robots se révèle particulièrement adapté à l'usage de la force par les pays soucieux d'épargner la vie de leurs soldats. En outre, maintenir les opérateurs de ces nouvelles armes éloignés du champ de bataille, dans un environnement familier, diminuerait de façon non négligeable leur exposition au stress ou à la peur, et réduirait ainsi les erreurs liées à des facteurs émotionnels. En revanche, l'augmentation de la distance physique entre la localisation de l'opérateur et sa cible augmenterait du même coup la distance morale entre parties au conflit. Ainsi, la multiplication des attaques conduites depuis des drones pilotés à distance alimente un débat sur la soi-disant « PlayStation mentality » qui affecterait le jugement moral des opérateurs de drones et aggraverait le phénomène criminogène de « déshumanisation » de l'ennemi en temps de guerre. L'existence d'un tel phénomène est néanmoins contestée. Les opérateurs de drones pourraient être en fait davantage exposés moralement que les artilleurs ou les pilotes de bombardiers du fait de l'observation prolongée de leurs cibles et des dommages causés par les attaques. Cela soulève aussi la question de la vision que se forment les joueurs de jeux vidéo de la réalité des guerres modernes: le plus souvent celle d'un monde sans loi où tous les coups sont permis pour vaincre l'ennemi. [...]

Certains observateurs voient dans le développement de systèmes d'armement autonomes la possibilité de mieux faire respecter le droit international humanitaire sur le champ de bataille. Un robot ne connaît ni la fatigue ni le stress, ni les préjugés ou la haine, autant de causes de crimes en temps de conflit. Toutefois, pour l'heure, il semble extrêmement difficile d'un point de vue technique de doter ces armes d'une capacité de distinction. Comme le relève Peter Singer dans la présente édition : « *A computer looks at an 80 year old woman in a wheelchair the exact same way it looks at a T-80 tank. They are both just zeros and ones* »³. [...] Jusqu'à quel point l'homme peut-il être sorti de la boucle du processus de décision d'utiliser ou non la force létale ? Éloignés des conséquences humaines de leurs actions, quelle valeur cette génération de combattants donnera-t-elle au droit à la vie ? Comment les commandants et les hommes politiques resteront-ils à l'abri de la nature antiseptique des attaques létales par drones ? Tuer sera-t-il une option plus attractive que capturer ? Les standards de collecte de renseignements justifieront-ils une fiche de meurtres ? Le nombre de morts

³ «Un ordinateur porte sur une femme de 80 ans dans une chaise roulante exactement le même regard que sur un char T-80. L'une et l'autre ne sont que des zéros et des uns. » (traduction CICR)

civiles collatérales acceptables augmentera-t-il? ». [...] Peut-on mesurer l'impact qu'une attaque lancée dans le monde virtuel peut avoir sur le monde réel? En effet, compte tenu de toutes ces inconnues, les incidences auxquelles on ne pouvait pas « s'attendre » deviennent de plus en plus nombreuses. [...]

Annexe 3.

BERNARD Vincent, « Interview de Peter W. Singer », in Guerre et nouvelles technologies, Revue internationale de la Croix Rouge – Sélection française, vol 94, n°886, 2012, p.360.

<https://www.icrc.org/fr/revue-internationale/guerre-et-nouvelles-technologies>

[...] Je prends ces exemples du monde réel pour montrer combien il est faux de penser que la technologie va régler les guerres et les dilemmes de la guerre. À supposer même que la technologie soit inventée, que vous dirait-elle de faire devant un sniper qui vous tire dessus avec deux femmes assises devant lui et quatre enfants couchés sur lui, comme l'a fait un sniper du monde réel en Somalie ? Un sniper qui s'était revêtu d'une armure vivante de non-combattants? Tirer ou ne pas tirer? Que vous dirait-elle de faire si elle voyait un char avec des enfants assis dessus se livrer à une opération de nettoyage ethnique ? Que vous dirait-elle de faire devant une ambulance qui transporte à la fois des civils et des soldats blessés, ainsi que des munitions? Que vous dirait-elle de faire à un civil contraint de tirer des roquettes depuis sa ferme sur une ville peuplée de civils pour ne pas être lui-même tué par un groupe armé local? Tous ces cas se sont produits dans le monde réel, au cours de conflits récents. On pourrait passer des heures à en discuter – les pages de cette revue seraient pleines d'articles consacrés à ce que le droit dit et ne dit pas, et tous les juristes prendraient beaucoup de plaisir à argumenter sur ce qu'il convient de faire dans ce genre de situation. Alors penser que les dilemmes du conflit pourraient être aisément tranchés par un ensemble de logiciels qui n'existe pas encore, ce n'est pas raisonnable. [...]

Annexe 4.

LELOUP Damien, « Drone Papers : dix révélations sur le programme américain d'assassinats ciblés », in Le Monde, 17 octobre 2015.

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/10/17/drone-papers-dix-revelations-sur-le-programme-americain-d-assassinats-cibles_4791688_4408996.html

Des milliers de tirs de missiles et de morts, sur une demi-douzaine de théâtres d'opération... Le programme d'assassinats ciblés mené par les Etats-Unis en Afghanistan ou au Yémen, dans le cadre de sa lutte contre le terrorisme, est vaste — et très secret. L'enquête du site The Intercept, « The Drone Papers », lève le voile sur de nombreux aspects inconnus de ce programme, et confirme des informations déjà connues, à l'heure où la France commence elle aussi à procéder à des frappes ciblées en Syrie avec l'aide des services de renseignements américains.

1) Jusqu'à neuf personnes tuées sur dix n'étaient pas visées

Premier constat issu des documents de l'armée américaine : l'inefficacité du caractère « ciblé » des assassinats par drones. Dans une analyse détaillée des résultats de l'opération Haymaker, dans le nord de l'Afghanistan, les rapports de l'armée montrent que le nombre de « jackpots » — mort de la personne visée par une attaque — est faible : en février 2013, l'opération compte 35 « jackpots », à comparer aux 200 « EKIA » — ennemis tués au combat — pour la même période.

L'armée américaine désigne sous ce terme les personnes tuées qu'elle identifie comme étant des insurgés ou soldats ennemis qui n'étaient pas directement visés — pour établir ce classement, l'armée se fie à ses

propres sources, images filmées par des drones notamment. Une comptabilité qui tend à sous-estimer le nombre de victimes civiles, estime The Intercept. Sur une période de cinq mois en Afghanistan, le site conclut que neuf personnes tuées sur dix n'étaient pas les cibles des frappes.

The Intercept cite également une étude réalisée par l'universitaire Larry Lewis, qui a analysé les résultats des opérations américaines en Afghanistan sur plusieurs années. Selon ses calculs, les frappes réalisées par drones dans la région ont été beaucoup plus meurtrières pour les civils que les bombardements de l'aviation : il aboutit à la conclusion que les drones tuent en moyenne dix fois plus de civils que les avions américains. Un différentiel qui s'explique en partie par le faible niveau de qualité des informations sur lesquelles se basent les frappes par drones.

[...]

9) La distance et « l'effet paille » réduisent grandement l'efficacité des drones

Malgré leur technologie avancée, et l'impression qu'ils donnent de pouvoir intervenir n'importe où et n'importe quand, les drones ne seront malgré tout pas efficaces dans toutes les situations. Pour parvenir à identifier, suivre et ouvrir le feu sur un suspect, il faut maintenir un contact visuel pendant une longue période de temps. Or, dans certaines zones, et notamment au Yémen, la longue distance que doivent parcourir les drones rend cette couverture permanente très difficile à maintenir, les aéronefs passant souvent plus de temps de vol à se rendre à leur position qu'en « action » proprement dite.

Par ailleurs, les opérateurs de drones sont victimes d'un « effet paille » — la zone de vision des caméras est limitée, ce qui conduit à des difficultés pour suivre les « suspects » et augmente les risques d'erreur d'identification. [...]

FOCUS VOCABULAIRE

Algorithme : du nom du mathématicien persan *Al Khwarizmi*. Dans le cadre d'un programme informatique, les algorithmes sont le « langage » utilisé par l'homme pour communiquer avec une machine et la commander.

Conscrit : militaire nouvellement formé ou en cours de formation.

Belligérant : qualifie un État ou un groupe prenant part à une guerre.

Criminogène : qui pousse à des actes de criminalité.

Létal : qui provoque la mort.

Antiseptique : qui élimine ou empêche la croissance des bactéries.