

# Jouer à la paix en Colombie

TEXTE LÉONOR LUMINEAU ET MARGHERITA NASI

**Développé par un laboratoire d'innovation sociale installé à Bogotá, le jeu vidéo Reconstrucción permet d'adopter le point de vue des protagonistes du conflit armé qui ronge la Colombie depuis les années 1960. Une façon inédite de mettre la technologie au service de la paix.**

## L

e bruit des bottes et le cliquetis des fusils rompent la tranquillité du village de Pueblo Escondido. « Présentez-vous tous sur la place ! » hurle le chef des paramilitaires, le visage caché sous un foulard. « Arturo, Ramiro, Luis ! Avancez-vous ! » Les trois paysans, accusés d'avoir aidé la guérilla, sont froidement exécutés. Victoria, une adolescente à la peau mate et à la coupe afro-colombienne, assiste, horrifiée, à l'assassinat de son grand-père. Mais elle parvient à fuir, aidée en cachette par un paramilitaire.

### Dans les rangs des Farc

Cette scène a beau être fictive, elle « s'inspire de faits réels », selon la formule consacrée. Il s'agit de l'une des séquences les plus réalistes du jeu vidéo Reconstrucción qui reconstitue les épisodes vécus par les victimes et les combattants du conflit armé qui a ravagé la Colombie durant plus de cinquante ans, jusqu'à la signature des accords de paix fin 2016. « Nous mettons le joueur dans la peau de ceux qui ont vécu le conflit », résume Álvaro Triana, un grand jeune homme aux bras couverts de tatouages,

producteur de ce jeu téléchargeable gratuitement sur Google Play et iOS Store et coordinateur du développement du laboratoire d'innovation sociale ViveLab, installé à Bogotá. Incarnant le personnage de Victoria, le joueur est confronté à des choix multiples. Selon ses décisions, le scénario prend différentes tournures. Dès les premières minutes du jeu, l'héroïne doit par exemple choisir entre deux options décisives : rejoindre les rangs de la guérilla pour venger ses proches, ou bien retourner au village pour résister. « Les joueurs comprennent qu'eux aussi auraient pu se retrouver à lutter dans les rangs des Farc, ou aux côtés des paramilitaires. Cela nous permet de casser les a priori sur le conflit », explique Álvaro Triana, qui reconnaît qu'il avait lui-même des préjugés sur ce qui s'est passé pendant les décennies de guerre.

C'était avant sa rencontre avec Patricia Ayala, une documentariste colombienne qui lui fait lire les récits de différents acteurs du conflit. « Je pensais qu'il y avait une frontière très nette entre le bien et le mal. Pour moi, par exemple, les paramilitaires, c'était le mal. Mais en me plongeant dans ces histoires, j'ai compris que parfois les paramilitaires ont protégé les paysans », détaille Triana, qui décide alors de mettre le jeu vidéo au service d'une réconciliation durable.

### Dialogue avec l'ennemi

Son *serious game*, présenté dans les collèges de Bogotá, s'adresse aussi à tous les habitants des grandes villes colombiennes, qui peuvent le télécharger gratuitement sur leur tablette, leur smartphone et bientôt leur ordinateur. Car si la guerre hante le quotidien des habitants des campagnes, les jeunes urbains, eux, ne l'ont pas vécue directement, voire pas du tout. Ce qui explique, d'ailleurs, qu'ils aient été les premiers à rejeter, en octobre 2016, la mouture initiale de l'accord de paix négocié entre le gouvernement et les Farc.

En 2014, l'ONG Search for Common Ground avait déjà développé Cedaria : Blackout, un jeu vidéo destiné à promouvoir la paix au Liban dans lequel, pour avancer, le joueur devait trouver des solutions diplomatiques sans avoir recours à la violence. Mais en Colombie, l'initiative d'Álvaro Triana et son équipe est une première. Pour construire le scénario fictif le plus réaliste possible, ils se sont inspirés de témoignages recueillis sur le terrain. « Pour beaucoup de Colombiens, un paramilitaire et un guérillero, c'est pareil. C'est faux : ils n'emploient pas les mêmes termes, ne s'habillent pas de la même façon et n'utilisent pas les mêmes armes. Dans la réalité, ce sont des distinctions importantes, que nous avons pris soin de retranscrire », explique Juana Teresa Callejas, 25 ans, qui a travaillé sur l'aspect documentaire à travers des rencontres avec des victimes, mais aussi en étudiant les récits publiés sur le site Rutas del conflicto ainsi que les clichés du photographe colombien Jesús Abad Colorado. Sabas Emilio Duque, 48 ans, dont sept au sein des Farc, fait partie de ceux qui ont accepté de raconter leur histoire pour le jeu. « J'ai grandi dans une région où l'unique récit que je connaissais était celui des Farc. L'État était absent. L'armée nous faisait peur. Dans ma tête, les Farc luttait pour le peuple, c'est pour ça que je les ai rejoints », raconte l'homme, dans un fauteuil roulant depuis qu'il a été criblé de balles. Démobilisé en 2004, Sabas travaille aujourd'hui dans un centre de réhabilitation d'un quartier pauvre



© Pathos Audiovisual

de Bogotá, où il tente d'établir un dialogue entre ex-protagonistes du conflit. Pour lui, ce travail de réconciliation, qu'il retrouve dans Reconstrucción, est essentiel pour construire la Colombie : « Les personnes qui ont vécu le conflit doivent raconter leur histoire. Il ne faut pas avoir peur ou honte. On ignore par exemple que nous sommes nombreux à avoir abandonné les Farc de notre propre initiative... Le dialogue est toujours constructif, même quand je rencontre des personnes qui ont souffert à cause des Farc. »

### Le retour des guérilleros

Les auteurs du jeu ont également sollicité des victimes, comme Aura Amelia Abril Castro. Pour cette mère de famille, l'horreur a commencé dès l'âge de 8 ans, quand elle se retrouve face à six cadavres « brûlés, nus, castrés, déposés sur les bancs de l'école... L'histoire de Victoria dans le jeu, c'est un peu le récit de ma vie. Comme elle, je suis retournée dans mon village natal après trente ans d'absence. Et comme elle, j'ai reparcouru les lieux qui ont marqué mon enfance avec

des sentiments très contrastés : la peur qui ressurgit, mais aussi le bonheur de savoir que la paix est à portée de main ». Si Aura a bien voulu livrer son témoignage, c'est parce que le processus de paix a été très douloureux pour celle qui accepte de pardonner à ceux qui ont tué ses proches. « C'était difficile au départ, mais la perspective de la paix me rendait infiniment heureuse. Quand l'accord a été rejeté, c'était la douche froide, d'autant plus que ce sont les habitants des grandes villes qui ont voté pour le non, alors que dans les zones les plus affectées par la violence tout le monde souhaitait la paix. »

Si l'accord de paix a fini par être signé en novembre 2016, la société colombienne n'en reste pas moins très polarisée, alors même que les anciens guérilleros fraîchement démobilisés vont être de plus en plus nombreux à rejoindre les villes en quête de travail. « Beaucoup de démobilisés ne peuvent pas dire qu'ils le sont, ils ont peur, ils sont très stigmatisés. Les citoyens doivent réaliser que ces personnes ont dû prendre des décisions difficiles et que, bien souvent, il s'agit aussi de

victimes », abonde Juana Teresa Callejas. Pour s'assurer que le jeu vidéo permet bien de bousculer les idées reçues sur le conflit, cette ancienne journaliste a mené une batterie d'enquêtes sur les réactions des joueurs, dont un travail sur l'évolution du champ lexical de cette guerre : « Narcotrafic, violence, drogue, voilà les mots qui sont les plus associés au conflit par les individus avant qu'ils ne testent le jeu vidéo. C'est un champ lexical très limité, mais qui s'enrichit une fois qu'on a joué : les mêmes individus parlent alors de victimes, de démobilisés, de femmes, de familles... C'est une belle avancée. »

Mais pour l'équipe de Reconstrucción, la plus grande victoire a eu lieu lors de la soirée de lancement du jeu, le 8 mars dernier. Tous les acteurs du conflit qui ont accepté de témoigner étaient invités, raconte Aura, qui a discuté avec un ancien membre de l'Armée populaire de libération (EPL) et un ex-paramilitaire. « L'ancien paramilitaire a raconté son histoire, son embrigadement forcé, il a pleuré. J'étais assise au milieu de mes bourreaux, et j'ai appris à pardonner. » ●