

L'accord de paix en Colombie deux ans après sa signature

Enrique Uribe Carreño (IEP de Strasbourg)¹

Yeny Serrano (Université de Strasbourg)²

Résumé

En novembre 2016 un accord de paix a été conclu entre le gouvernement colombien et la guérilla des FARC. Salué par la communauté internationale, cet accord fait l'objet de nombreuses critiques au niveau national. Deux ans après sa signature et en dépit du respect du cessez-le-feu et de la transformation de la guérilla des FARC en parti politique, son application semble incertaine. Par ailleurs, la coïncidence de l'étape de mise en application de l'accord avec les campagnes pour les élections législatives et la présidentielle de 2018 est malheureuse. Lors de ces campagnes, la polarisation autour de l'accord de paix, des négociations avec la guérilla de l'ELN et autour de la participation des ex-combattants des FARC en politique s'est renforcée. Nous analysons dans cette communication certaines caractéristiques structurelles du pays qui jouent contre la construction de la paix : la faiblesse de l'État, la nature présidentieliste du régime, le système de petits partis et l'usage systématique d'une communication de guerre.

Approche lexicométrique de deux textes de l'accord de paix en Colombie

Henry Hernandez Bayter (Université de Lille)³

Résumé

Dans le cadre des négociations de paix en Colombie entre le gouvernement de Juan Manuel Santos et les FARC, deux textes ont été signés : le premier le 26 septembre 2016 (abrogé après le plébiscite du 2 octobre 2016 où les Colombiens se sont prononcés contre ce texte) et le second le 24 novembre 2016 (texte définitif de l'accord). Ce qui nous intéresse dans cette recherche, c'est de mettre ces deux textes en relation et en opposition à la lumière d'un programme lexicométrique afin d'explorer les différentes stratégies discursives de désignation utilisées

¹ Enseignant à l'Institut d'Études Politiques de Strasbourg. Il a coordonné avec Olga Garzon *Colombie, comprendre le processus de paix*, publié aux éditions L'Harmattan en 2017, et en 2008, avec Denis Rolland, *La Colombie aujourd'hui vue par la presse colombienne*, également aux éditions L'Harmattan.

² MCF en Sciences de l'information et de la communication à l'Université de Strasbourg. Cofondatrice et actuellement secrétaire d'ADAL, membre de la Chaire Unesco Pratiques journalistiques et médiatiques. Elle est auteure de *Nommer le conflit armé et ses acteurs en Colombie* paru chez L'Harmattan en 2012. Plus récemment, elle a publié « Médias, visibilité et légitimité politique en Colombie : Luites discursives en contexte de guerre et de construction de la paix », dans la revue *Études de Communication*, n° 47, en 2016 et « Guerre et post-conflit en Colombie : une réflexion sur la neutralité journalistique », dans *Les Cahiers du Journalisme*, 2(1), en 2018.

³ MCF en linguistique de l'espagnol à l'UFR des LEA de l'Université de Lille. Membre de l'Unité Mixte de Recherche 8163 « Savoirs, textes, langage » (STL). Il est l'auteur d'une thèse intitulée : *Du lexique à la phraséologie: analyse des discours d'Álvaro Uribe Vélez lors des Conseils Communaux (2002-2010)*. Il a publié en 2015 : « El debate Santos-Zuluaga: el empleo de secuencias recurrentes como mecanismos lingüístico-discursivos » dans la revue en ligne *Pragmática Sociocultural / Sociocultural Pragmatics*. Volume 3, Issue 2 et « Les Colombiens, les groupes armés illégaux et moi (Álvaro Uribe Vélez). Construction de l'ethos dans les discours des Conseils Communaux » dans *L'Homme dans le style, et réciproquement*, PUP (Presses Universitaires de Provence), Aix-en-Provence.

dans ce discours qui relève du domaine politique, en particulier les stratégies de désignation utilisées pour faire référence et construire une image des différents acteurs impliqués dans le processus de paix. Notre objectif est donc de présenter et d'analyser la configuration de l'image à travers le discours des différents acteurs du processus de paix dans ce texte politique colombien. Ainsi, nous nous intéressons aux divers moyens discursifs mis en œuvre dans ces textes pour la constitution d'une image des acteurs sociaux par et dans le discours.

Raconter la guerre, raconter la paix : la narration du conflit armé colombien au sein du jeu vidéo « *Reconstruccion : la guerra no es un juego* »⁴

Beatriz Sánchez (Université Panthéon-Assas)⁵

Résumé

Cette proposition de communication se propose d'interroger l'influence des technologies numériques dans le cadre du processus de paix en Colombie à partir de deux questionnements : quels récits sur le conflit armé colombien sont convoqués dans l'espace médiatique et quelles sont les narrations du processus de paix ?

On partira de l'analyse du serious game « *Reconstruccion : la guerra no es un juego* »⁶ créé en janvier 2016 à l'initiative du gouvernement du Président de la République de la Colombie Manuel Santos, du Centre Historique de la mémoire et du laboratoire ViveLabBogota. Téléchargeable gratuitement sur l'Apple Store, Windows et Google Play et distribué dans les écoles et les collèges nationaux, *Reconstruccion* est un dispositif narratif hybride qui intègre dans son jeu d'autres plateformes numériques telles que Twitter, Facebook et Youtube. Le jeu vidéo propose aux utilisateurs des mises en récit du conflit armé afin de vivre la réalité de la guerre⁷. Oscillant entre des représentations fictionnelles des Farc⁸, des discours d'archives de victimes civiles de la guérilla et des tweets de joueurs, *Reconstruccion* cherche par le biais de la narration de l'histoire du pays à promouvoir le processus de paix en cours.

Le jeu se compare à *Cedaria : Blackout*, jeu vidéo lancé en 2014 par l'ONG Search for Common Ground afin de promouvoir la paix au Liban. Les deux propositions numériques cherchent à raconter la guerre afin de faire comprendre un conflit et d'éduquer à la paix. *Reconstruccion* se présente comme un jeu vidéo pédagogique au sein duquel on ne force pas le joueur à être « bon » mais plutôt à comprendre l'histoire des différents acteurs de la guerre.

C'est la relation de la narration à la réalité qui nous intéressera ici. Nous interrogerons le jeu à l'aide de la triple mimésis de Paul Ricoeur qui nous permettra d'entendre cette proposition médiatique et multi supports comme un récit visant l'émergence du sens. Une histoire ne peut être prise dans une forme de naturalité ou de spontanéité de l'expression. Elle a besoin d'être

⁴ Traduction : « *Reconstruction : la guerre n'est pas un jeu* »

⁵ Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université Panthéon-Assas. Chercheuse associée au COSTECH, elle travaille sur les langages politiques et médiatiques dans une perspective sémiopragmatique. Ses recherches portent sur la performativité des déclarations de candidature, sur les discours militaires médiatiques et sur l'écriture du processus de paix en Colombie. Son dernier article paru dans *Semen* n°43 s'intitule « Être candidat : la performance du "je" en politique ».

⁶ <http://www.reconstruccion.co/>

⁷ Expression extraite du jeu vidéo

⁸ FARC acronyme de Front Armé Révolutionnaire Colombien

agencée par l'homme. Ainsi, dans quelle mesure la narration hybride du conflit armé cherche-t-elle à configurer le réel ?

Dans son ouvrage *Temps et récit*⁹, le philosophe Paul Ricoeur s'est interrogé sur les relations entre langage et temps, entre narration et réalité. Il s'agissait pour lui d'entendre comment s'articule notre rapport entre le temps vécu (et donc déjà passé) et le temps narré (celui de la construction, de l'organisation). La médiation entre temps et récit se constitue chez l'auteur à partir de la construction d'un rapport entre trois moments de la mimésis. Ce terme, emprunté à Aristote, désigne l'action de la tragédie. La mimésis est la représentation des hommes en acte. Elle renvoie au processus d'imiter ou de représenter l'action. L'auteur précise à ce sujet : « *il faut donc entendre imitation ou représentation dans son sens dynamique de mise en représentation, de transposition dans des œuvres représentatives.* »¹⁰

La *mimésis II*, qui sera au cœur de notre réflexion, aborde la question du travail de re-figuration propre à « *l'entrée dans le royaume de la fiction* »¹¹. Cette mimésis renvoie aux caractéristiques propres au récit lui-même. C'est celle, qui nous intéresse le plus car elle est la création littéraire. Elle permet la représentation du réel.

Autrement dit : notre analyse cherchera à montrer que ce dispositif technologique peut s'entendre comme un acte de configuration narrative permettant à ses utilisateurs de se saisir et d'ordonner le réel afin de donner du sens au processus de paix. L'histoire de la Colombie semble ici guidée (mise en intrigue) par une fin, celle de la fin du conflit organisée par le gouvernement de Manuel Santos.

Most clés : processus de paix, narration, mémoire, mimésis, numérique

Bibliographie sélective :

ADAM Jean-Michel et REVAZ Françoise, *L'analyse des récits*, Éd du Seuil, Paris, 1996, 92 pages.

ARQUEMBOURG Jocelyne, *Le temps des événements médiatiques*, Éd De Boeck, Bruxelles, 2003, 116 pages.

ARQUEMBOURG Jocelyne et LAMBERT Frédéric, « Présentation », in *Réseaux* 4, n° 132, 2005, pp. 9-23.

BARTHES Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *Communications*, n° 8, pp.1-27, 1966.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Éd Folio, Coll. Folio Essais, Paris, 1992, 374 pages.

FOURQUERT Marie-Pierre, COURBET Didier « Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *Réseaux* 2015/6 (n° 194), p. 199-228.

FRASCA Gonzalo, *Videogame of the oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate*, Éd Georgia Institute for Technology, 2001.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*, Éd Gallimard, Coll. Tel, Paris, 1988, 350 pages.

KIBEDI-VARGA Aron, *Discours, récit, image*, Éd Mardaga, Coll. Philosophie et langage, Liège-Bruxelles, 1995, 147 pages.

LITS Marc, *Récits, médias et sociétés*, Éd Pédasup, Louvain-la-Neuve, 1996, 177 pages.

MICHAEL David, *Serious Games : Games that educate, train and inform*, Éd Course Technology, 2005.

⁹ RICOEUR Paul, *Temps et récit, t. 2, La configuration du temps dans le récit de fiction*, Éd. du Seuil, Paris, 1984.

¹⁰ *Ibid*

¹¹ *Ibid*

RICOEUR Paul, *Temps et récits, t.1, L'intrigue et le récit historique*, Éd du Seuil, Coll. Points Essais, Paris, 1983, 400 pages.

RICOEUR Paul, *Temps et récit, t. 2, La configuration du temps dans le récit de fiction*, Éd du Seuil, Coll. Points Essais, Paris, 1983, 320 pages.