



À PROPOS DE L'EXPOSITION

La guerre et le jeu ont une longue histoire et maintiennent un lien étroit. La guerre a façonné les jeux auxquels les gens jouent, et les militaires ont utilisé les jeux pour le recrutement, la planification et l'entraînement.

Jeux de guerre explore à la fois l'importance des jeux dans l'entraînement et la stratégie militaires, ainsi que l'incidence des conflits sur les jeux dans la culture populaire. Outre des objets et des ressources audiovisuelles, l'exposition propose cinq expériences interactives qui permettent au public de découvrir les liens historiques entre la guerre et les jeux, et de tenter sa chance à divers jeux sur le thème de la guerre.

Cinq zones chronologiques, allant de l'Antiquité à nos jours, permettent d'explorer les grandes tendances des jeux de guerre.

ZONE 1

La guerre et les jeux – de l'Antiquité à nos jours

Les jeux de guerre et de bataille existent au sein de différentes cultures depuis des milliers d'années. Cette zone présente les caractéristiques des premiers jeux de guerre, avec des exemples et des images de jeux anciens. Nombre d'entre eux sont encore utilisés aujourd'hui et peuvent avoir influencé les jeux de guerre modernes.

Exemples d'objets et d'expériences :

- Une amphore (vase en céramique) décorée, vieille de 2 500 ans, du Musée royal de l'Ontario, représentant les héros grecs de la guerre de Troie en train de jouer à un jeu d'adresse.
- Un plateau de jeu et des pierres d'un ancien jeu de stratégie (Go), originaire de Chine et toujours populaire aujourd'hui.
- Un jeu d'échecs avec des poupées traditionnelles en enveloppes de maïs créées par l'artiste kanien'kehá:ka (mohawk) Angel Doxtater. Les pièces représentent les « frères aînés » de la confédération Hodinohso:ni, le Kanien'kehá:ka, fabriqué avec des enveloppes de maïs silex violet, et le Onödowá'ga (Seneca), fabriqué avec des enveloppes de maïs blanc.

ZONE 2

Les guerres mondiales – 1914 à 1945

Les jeux de guerre étaient utilisés dans le domaine militaire pour préparer les stratégies du champ de bataille, tandis que les jouets et les jeux sur le thème de la guerre permettaient aux gens restés à la maison de se sentir concernés par l'effort de guerre. Cette zone présente une collection de jeux de guerre du monde entier qui ont été utilisés pendant les deux guerres mondiales. Les jeux et jouets qui ont trouvé leur place dans les foyers illustraient à la fois l'urgence du conflit et les défis auxquels étaient confrontés les troupes, les marins et les pilotes qui menaient les batailles sur terre, en mer et dans les airs.

Exemples d'objets et d'expériences :

- Le jeu *The Game of War*, utilisé par le personnel officier de l'Armée britannique dans les années 1880 pour simuler des opérations détaillées, est un prêt du National Army Museum du Royaume-Uni. Le Canada a commandé des jeux de guerre similaires au ministère britannique de la Guerre dans les années précédant la Première Guerre mondiale.
- Des jeux de table sur le thème de la guerre, notamment *Extended Broadside*, qui ressemble au jeu *Bataille navale*, un jeu de table britannique de la Seconde Guerre mondiale appelé *Black Out!*, ainsi que des jeux japonais, allemands et français qui représentent d'autres points de vue sur les conflits.
- Des petits soldats de la collection personnelle de H. G. Wells, inspirés des unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie qui ont combattu pendant les guerres napoléoniennes (1803-1815).
- Un espace immersif basé sur les activités de l'unité tactique des approches occidentales (WATU) de la Seconde Guerre mondiale de Liverpool, en Angleterre. Avec une attaque d'un convoi par un sous-marin allemand dessiné sur le sol et une réplique d'un écran en bois permettant de le voir, cette section, en plus des objets et d'une vidéo d'accompagnement, offre au public la possibilité d'explorer le travail novateur de la WATU.
- *Péril atlantique*, une activité de jeu personnalisée inspirée des jeux de guerre navale utilisés durant la bataille de l'Atlantique. Les membres du public peuvent jouer le rôle d'un commandant de marine allié chargé de faire naviguer un convoi de navires transportant des fournitures vitales à travers l'Atlantique Nord, en luttant contre les sous-marins allemands à chaque tournant.
- Une version adaptée et fonctionnelle d'un jeu de table de la Première Guerre mondiale, *Over There*. Cette version présente des éléments d'une guerre de tranchées dans un simple jeu de rotation et de déplacement pour deux personnes.

ZONE 3

La guerre froide – Jouer l'inimaginable

La menace d'une guerre nucléaire était bien réelle pendant la guerre froide, alors que les États-Unis et l'Union soviétique ont augmenté leurs réserves d'armes nucléaires. Les jeux de guerre ont permis aux militaires de simuler en toute sécurité des scénarios de conflits potentiels et ont aidé le public à prendre conscience de la violence de la guerre à une époque où la crainte d'une troisième guerre mondiale meurtrière était omniprésente. Les jeux informatiques se sont également généralisés, donnant au public un autre moyen d'explorer la guerre.

Exemples d'objets et d'expériences :

- Une première version du célèbre jeu de rôle *Donjons et Dragons*.
- Un des 500 ensembles originaux du jeu de simulation *Dunn-Kempf* de l'armée américaine, un jeu fondé sur des cartes et des figurines, utilisé par l'armée américaine pour simuler une attaque soviétique « rouge » contre les forces américaines « bleues » en Allemagne.
- Une console d'opération utilisée par le personnel du complexe souterrain de la base des Forces canadiennes de North Bay pour surveiller l'espace aérien canadien à la recherche d'aéronefs hostiles ou non identifiés, et qui aidait à coordonner les interceptions par les aéronefs de l'ARC.
- Une occasion pour le public de jouer à *Missile Command* en utilisant une réplique du manche à balai original d'Atari.
- Une zone réservée au public, l'invitant à échanger sur ses expériences en matière de jeux de guerre ou ses jeux préférés.

ZONE 4

Les jeux et la guerre contre le terrorisme – 2001-2014

La fin de la Guerre froide a donné lieu à une série de conflits qui ont menacé la sécurité mondiale. Une menace inattendue est née lorsque des terroristes ont attaqué les États-Unis le 11 septembre 2001. La réponse militaire à ces attaques et l'augmentation des mesures de sécurité publique dans de nombreux pays sont connues sous le nom de « guerre contre le terrorisme ». La culture populaire, et notamment les jeux vidéo, reproduit les guerres en Afghanistan et en Irak, en fait la promotion, tout en les remettant en question. Les jeux de guerre contemporains explorent les conflits de l'époque et les questions morales qui les ont accompagnés.

Exemples d'objets et d'expériences :

- Une présentation de plusieurs armes fréquemment utilisées dans les jeux vidéo de tir à la première personne, notamment un fusil de tir d'élite SVD Dragunov (présent dans plus de 70 jeux), une mitrailleuse Uzi (présente dans plus de 40 jeux) et un fusil Ak-47 (présent dans plus de 70 jeux).

- Des éléments visuels et des illustrations de certaines des franchises de jeux sur le thème de la guerre parmi les plus populaires, notamment *Call of Duty* et *Medal of Honor*.
- *Killbox*, une installation artistique interactive créée par l'artiste et activiste Joseph DeLappe et le collectif britannique Biome, qui permet au public d'explorer d'un œil critique la guerre des drones.
- *Fantasy and Reality*, une production vidéo mettant en vedette deux vétérans canadiens qui expliquent en quoi les jeux auxquels ils jouent diffèrent de leurs expériences en temps de guerre. Le public peut comparer des scènes de combat en Afghanistan filmées à l'aide de caméras sur casques à des séquences du jeu vidéo *Call of Duty*.
- *America's Army Action Figure*, une œuvre de l'artiste et activiste Joseph DeLappe qui fait la critique de l'usage de jeux comme outil de recrutement.
- *RCN Heroes*, un jeu de simulation mis au point par les Forces armées canadiennes en tant qu'outil de recrutement, qui met le public au défi de diriger un navire, en évitant les obstacles, et de l'amarrer en toute sécurité dans le port d'Halifax.
- Un mannequin montrant un simulateur d'effets d'armes des Forces armées canadiennes, porté par les militaires du Canada lors d'exercices militaires.

ZONE 5

Les jeux sur l'insécurité mondiale – de 2014 à aujourd'hui

La dernière zone de l'exposition explore comment les scénarios des jeux contemporains abordent des problèmes complexes, tels que l'équilibre changeant du pouvoir mondial, le changement climatique et les pandémies. De nos jours, les spécialistes de la défense se tournent vers les jeux de guerre pour analyser et mettre en pratique des scénarios futurs, tandis que les personnes qui développent des jeux et les franchises de jeux continuent d'explorer les guerres passées et imaginaires pour aider le public à comprendre les conflits modernes.

Exemples d'objets et d'expériences :

- *Pandémie*, un jeu de table mis au point après l'épidémie de SRAS de 2003.
- *Aftershock*, un jeu de conception canadienne qui explore l'après-coup d'un hypothétique séisme dans un pays fictif.
- Un dessin en techniques mixtes réalisé par la majore (aujourd'hui lieutenant-colonelle) Trisha MacLeod, spécialiste militaire des soins de santé, qui a aidé à soigner des personnes atteintes de la COVID-19 dans des maisons de soins de longue durée de l'Ontario en 2020.
- Une copie du populaire jeu de société *Les colons de Catane*, qui incite les joueurs à se faire concurrence par l'entremise du commerce et de la construction, plutôt que par des conflits ou des guerres.
- Un plateau interactif présentant les dilemmes auxquels est confronté le personnage principal du jeu mobile *Enterre-moi, mon amour*. Les gens découvrent les défis rencontrés par une réfugiée qui fuit la Syrie déchirée par la guerre et qui tente de rejoindre l'Europe.