



Une mission dont vous êtes le héros

&939IUN7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNUU911212122EZ ZBHBJZDN38848

Guide de solution



TRANSMISSION ENTRANTE

Salutations, (Mon) Commandant(e)

Merci d'avoir joué aux trois épisodes d'*Une Mission Dont Vous Êtes Le Héros*. Nous espérons que vous aurez pris autant de plaisir à ramener la paix sur Terra Nullius que nous en avons eu à y semer le chaos auquel vous avez dû faire face !

Les experts français en défense et sécurité sont revenus sur l'opération ORCA pour reprendre les diverses thématiques, analyser les faits et vos réponses, et en tirer des conclusions pour les futures opérations françaises, sous la forme du présent rapport.

Vous trouverez dans ce document un court exposé des divers thèmes abordés et des choix scénaristiques, ainsi que quelques-unes des questions qui vous ont le plus divisés.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse ; les solutions diffèrent selon le caractère conciliateur ou pragmatique de vos choix. Des choix trop précipités sans prise en compte du contexte et des enjeux multiples pouvaient vous faire échouer. Nous reviendrons sur certains de ces choix et les statistiques des réponses favorisées par les joueurs.

ATHENA

__ORCA

Pédagogie de la guerre du futur

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBJZDN38848
ZNJZP019HJ/// NX1

L'objectif de cette saison était de créer une vitrine des questionnements de l'association *Les Jeunes-IHEDN* tout en consolidant la mécanique de jeu et en insérant des outils pédagogiques à destination du public.

Nous avons hésité sur la zone de conflit à aborder : protéger un territoire d'outre mer ? Explorer le combat aérospace ? Investir un Arctique au paysage changé ? C'est finalement cette dernière proposition qui nous a enthousiasmé cette année. Nous avons choisi l'Arctique pour plusieurs raisons :

- Immerger le joueur sur une terre arctique dont la fonte a rebattu les enjeux, à la fois axe maritime majeur, lieu de coopération internationale et symbole environnemental et folklorique
- Développer l'axe de l'hybridité technologique et énergétique, à la fois comme état du monde, source de conflit et réponse aux problématiques diplomatiques
- Mettre en avant la thématique de la mémoire comme noeud du lien armée-nation

Afin de faciliter la compréhension du jeu, nous avons inséré les éléments pédagogiques sous la forme d'encarts "Le Saviez-vous ?", d'images illustratives produites par IA, ainsi que d'autres outils de mécanique de jeu.

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBJZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1

Les trois épisodes de l'aventure présentaient les thématiques suivantes :

Episode 1 – Terra Nullius

- L'Arctique, entre symbole écologique et positionnement stratégique
- Terra Nullius, carrefour environnemental entre les Etats et les entreprises
- Les sphères et le métavers : un dangereux effacement des frontières
- De difficiles négociations : la dimension diplomatique

Episode 2 – Un plat qui se mange froid

- La task Force ORCA et les missions de l'Arctique
- Les interactions civilo-militaires en zone de conflit
- La notion de "conflit hybride" incarnée par l'influence
- Les jauges comme conditions de survie

Episode 3 – :/HACKTIVIST

- La mémoire du conflit dans la nation
- Les autochtones : Inukshuk et Amarok
- L'OSINT à la recherche de la vérité
- La matrice de décision : qu'est-ce qu'une bonne fin ?

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBJZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1



Episode 1

&939iUN7DL //00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBJZDN38848

Terra Nullius

__Episode 1

&939IUN?DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

2060 en Arctique, dans un monde ultra développé technologiquement où les individus peuvent se connecter à des sphères informationnelles grâce à des implants neuronaux. A la place de la banquise, un milliardaire du nom de Nemo a construit une île artificielle qui sert d'espace d'expérimentation scientifique en terraformation, mais les communautés autochtones locales vivent également encore dans la zone, sur ce qu'il reste de glace et sur des îlots flottants aménagés.

Le Traité de l'Arctique, qui vise à protéger cette zone à présent quasiment fondue, va être renégocié suite à une attaque de cet espace d'expérimentation. Votre personnage, une diplomate française, se rend sur place pour négocier le renouvellement des accords.

Entre l'hostilité des autochtones, les difficiles négociations des puissances, les enjeux personnels du milliardaire et de soudaines attaques informationnelles... les négociations vont-elles pouvoir se tenir ?



&939IUN?DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189

&939IUN?DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189

__Episode 1

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848

Définir le cadre du scénario

En 2060, c'est un Arctique nouveau qui accueille la Mission : l'étendue de glace a fondu suite au réchauffement climatique ne laissant que quelques blocs flottants et libérant ainsi une nouvelle zone maritime. Cette zone maritime est un des enjeux principaux des négociations car elle est un avantage commercial certain. Elle est la raison principale de l'établissement d'acteurs privés sur ce que nous avons appelé la *Route Commerciale Grand Nord*, qui doivent partager la zone avec des chercheurs environnementaux ainsi que les populations autochtones locales qui ont souhaité conserver leur habitat et se sont adaptées aux transformations du paysage.

Nous avons fait le choix de partir du principe que les grandes puissances en feraient un lieu symbolique des échecs de politiques environnementales passées. Dans le futur envisagé, l'Arctique est donc devenu une zone de tentative de coopération internationale en géo-ingénierie pour réparer les effroyables dégâts environnementaux. Afin de réglementer cette coopération, nous avons imaginé un *Traité de l'Arctique* limitant l'exploitation stratégique des eaux souveraines et internationales de l'océan Arctique. Ce traité, reconduit tous les dix ans, est inspiré du Traité de l'Antarctique existant. Il revêt cependant une dimension écologique bien plus grande, l'idée de non-exploitation étant principalement voulue pour des raisons de sauvegarde, et régleme plus strictement l'exploitation de la zone, ce qui en fait un point de tension, essentiel à comprendre dans sa dimension diplomatique.

Tout l'enjeu de l'épisode 1 était de saisir dans quelle mesure cette zone, à la croisée entre les tensions éthiques, écologiques et commerciales, remettait en cause les fondements même du Traité de l'Arctique.

Terra Nullius et la question environnementale

Un des partis pris de cette saison est l'aspect double revêtu par l'ex-banquise arctique, devenue Terra Nullius, à la fois un hub scientifique à la pointe de la technologie et un symbole d'une mémoire commune. Il nous fallait un lieu qui incarnerait physiquement les enjeux du Traité de l'Arctique, où la question de la souveraineté initiale pouvait n'être plus un enjeu central, d'une part car cela desservait l'idée de coopération égale et d'autre part car il est difficile d'imaginer un Etat actuel prêt à se saisir de la question écologique et à y mettre suffisamment de moyens. Il s'agit ainsi d'une zone de tensions où les investissements établis auparavant pour le bien commun sont désormais fragilisés par les intérêts nationaux. Une des premières décisions à prendre en tant que diplomate était la direction prise pour mener les négociations. Si la décision du joueur quant à la reconduite ou à l'annulation du Traité n'était pas directement facteur de gain, elle déterminait les adversaires pour le reste de l'épisode.

Un théâtre d'opération mouvant

Il faut également composer avec les autres acteurs de ce lieu. Sans souveraineté étatique, nous avons choisi de placer l'Arctique aux mains d'un leader charismatique, assez riche pour avoir du temps et des moyens, et qui y gagnerait visibilité et capital sympathie : c'est ainsi qu'est né Nemo, philanthrope à l'origine de l'île artificielle. Ce retour au "naturel", version alternative et ambiguë du *low tech*, serait sans doute suivi par d'autres entrepreneurs, donnant naissance à tout un monde de nouveaux objets flottants, des icebergs aménagés aux flottes de bateaux interconnectés transformées en véritables villes flottantes. Ce milieu nous a permis de nous poser de nombreuses questions liées à la mobilisation de troupes dans un milieu de protection environnementale et à la mobilité de ces infrastructures, transformant ainsi la mer en un échiquier politique sur lequel des populations entières peuvent être déplacées.

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

__Episode 1

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUJZFNKU911212122EZ ZBHBZJDN38848

Les Sphères

Le monde de 2060 est un monde d'isolement, où chacun se réfugie dans une *sphère* sensorielle pour ne percevoir que des bribes d'information et de réalité confirmant ses biais et réduisant ses anxiétés : le dialogue ouvert et constructif est devenu une exception rare. En effet, les sphères sont une nécessité au quotidien. S'il y a encore 40 ans, les gens passaient environ 8h par jour sur leur téléphone et presque autant sur les réseaux sociaux, il n'est plus envisageable en 2060 de sortir de cette hybridation. Le filtre visuel des smartphones s'est étendu aux autres sens. Ainsi en choisissant un filtre *mer*, on peut profiter du soleil de la plage, mais aussi sentir le mistral sur sa peau et l'odeur du sel, voire avec un petit abonnement à une sphère spécifique, poser une option bronzage. En plus de ces sphères dites d'ambiance, il existe des sphères à différentes échelles : privées/publiques, spécialisées dans un domaine... Autant de sphères possibles que d'individus, ce qui rend la circulation difficile entre les perceptions d'autrui et les différentes couches de réalités auxquelles le joueur appartient. Afin de personnaliser l'expérience du joueur et de lui permettre de saisir le principe de ces sphères, trois choix de sphères étaient proposés en début d'épisode:

- **Yunmen**, une sphère à l'ambiance zen et relaxante qui avait l'avantage d'apaiser le stress dû aux négociations
- **Moussorgski**, une sphère à l'ambiance fantastique issue du monde des opéras classiques, qui permettait de s'immerger dans une atmosphère irréelle
- **Inukshuk**, une sphère liée aux terres autochtones afin de se replonger dans les traditions de la région et l'histoire locale

Le cadre d'évolution de l'individu induit par les sphères nous obligeait à attaquer celles-ci. En sabotant les sphères, ce sont les sens, l'orientation spatio-temporelle, les éléments de repères de l'individu, que l'on attaquait. Afin de ne pas perdre le joueur, nous nous sommes limités, pour cet épisode, à un vol d'informations suivi d'une demande de rançon que le joueur pouvait accepter ou refuser : c'était une attaque primitive rappelant que dans un monde toujours plus connecté, il est nécessaire de conserver une attention aux bonnes vieilles méthodes de hacking. Il fallait pourtant voir en substance des indices sur la perte capacitaire liée à l'arrêt momentané des sphères et l'enjeu central de la question informationnelle.

Choisir sa sphère informationnelle

Yunmen
18 %

Moussorgski
54 %

Inukshuk
28 %

Prendre position dans le jeu stratégique

Reconduire les accords
85 %

Annuler les accords
15 %

Réagir à l'attaque du ransomware

Ignorer la demande de rançon
81 %

Payer la rançon
19 %

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUJZFNKU911212122EZ ZBHBZJDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||||||||H |||||91IOJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUJZFNKU911212122EZ ZBHBZJDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||||||||H |||||91IOJ | 099189

_ S'appuyer sur l'histoire

&939IUN7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ//

La dimension diplomatique était d'autant plus complexe qu'elle était basée sur un consensus environnemental : la formule Gaïa, projet principal et mystérieux de Nemo, permettrait a priori de pratiquement nullifier les dégâts environnementaux de l'exploitation des sols marins arctiques. Le problème majeur résidait dans la temporalité longue de la mise en place d'une telle solution et les bénéfices immédiats de l'exploitation des richesses marines entravée par les accords actuels. En tant que politique française, vous étiez partagée entre deux affirmations : l'Union Européenne s'est engagée à être un modèle d'écologie, mais l'Union Européenne veut également affirmer sa souveraineté énergétique. En connaissance de cause, il fallait établir votre stratégie et négocier selon les aspirations des autres Etats.

Trois pays membres pour la reconduite des accords :

- En pleine année électorale, les votes environnementalistes auraient un rôle décisif dans la réélection du président américain sortant.
- La Norvège souhaitait avant tout préserver son intégrité face aux tensions liées à ces nouvelles convoitises.
- Le Miyasa, fraîchement devenue membre après la conquête du Rodinu oriental lors du conflit rodino-miyasien de 2059, souhaitait éviter une exploitation des ressources arctiques par ses rivaux, réduisant l'avantage déterminant de sa propre exploitation des terres africaines.

Trois autres pays membres pour l'annulation des accords :

- Le Rodinu, rebaptisé Fédération Rodine après le conflit rodino-miyasien, souhaitait pouvoir exploiter ses sols et fonds marins, la zone souveraine la plus large de l'Arctique.
- Le Canada possédait également une vaste zone souveraine dont il espérait que les ressources pourraient accroître son indépendance commerciale et stratégique face aux Etats-Unis.
- Le Danemark souhaitait profiter de l'aboutissement des recherches pour enfin exploiter le gaz et le pétrole des fonds marins sans encourir de crise intérieure.

Dans le jeu diplomatique, nous avons choisi de nous appuyer sur certains épisodes de négociations historiques afin d'élaborer différentes stratégies possibles.

&939IUN7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||||||911OJ | 099189

Rallier secrètement de petites puissances

Alors qu'il est ambassadeur français au Congrès de Vienne, Talleyrand signe un traité secret le 3 janvier 1815, s'alliant à l'Autriche et au Royaume Uni pour s'opposer à la Prusse et à la Russie en déséquilibrant le jeu des puissances. Talleyrand utilise ces accords pour favoriser ses alliés, au profit de la France.

La tolérance comme sédatif politique

Afin d'apaiser les tensions entre catholiques et protestants, dans l'attente d'une décision du concile de Trente, Catherine de Médicis fait signer au roi Charles IX un édit de tolérance le 17 janvier 1562, qui reconnaît au protestants le droit limité et provisoire de s'assembler pour leurs cultes.

Rester ferme et forcer l'accord

En juin 1988, chargé de rétablir la paix en Nouvelle-Calédonie, le Premier Ministre Michel Rocard dirige les Accords de Matignon. Rocard aurait dit "Voilà, nous sommes samedi soir; je suis libre jusqu'à mardi midi. Il y a de quoi manger, de quoi dormir, mais il n'y aura pas d'autre rendez-vous. Nous sortirons d'ici au plus tard mardi midi avec la paix ou la guerre."

Susciter la peur

Dans son ouvrage, *La Guerre du Péloponnèse*, l'historien Thucydide soutient que la cause de la guerre est la peur des Lacédémoniens face à la montée en puissance de la ville d'Athènes. Le piège de Thucydide est ainsi le nom donné à la situation où une puissance dominante entre en guerre contre une puissance émergente, inquiétée par un potentiel basculement.

Faire mine de voir ailleurs

Afin de formaliser la paix entre les royaumes de France et d'Espagne, un mariage doit être conclu entre les familles, en l'occurrence celui de l'infante Marie-Thérèse, fille aînée du roi d'Espagne, avec le roi de France Louis XIV. Pour obliger Philippe IV à proposer son infante à la cour de France, Mazarin feint de vouloir marier le roi à sa cousine Marguerite de Savoie.

&939IUN7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1 |||||||||911OJ | 099189



Episode 2

&939IUN7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101_EBJZFNKU911212122EZ_ZBHBJZDN39848

Un plat qui se mange froid

__Episode 2

&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

A la suite de la tenue des négociations, des troupes sont envoyées sur place afin de sécuriser le complexe scientifique. Capitaine de vaisseau de la Marine française et vétéran de l'opération MAMBA au Nokanda, vous êtes déployé pour coordonner l'action de la Task Force européenne ORCA, spécialisée dans les opérations en terrain polaire, dans la région.

Vous allez devoir faire face aux prétentions des différents acteurs sur la zone arctique, entre embargo sur les ressources et les canaux de circulation, désinformation entraînant des problèmes de communications avec les locaux et difficultés liées à la vie de soldat, le tout sur fond de préservation de l'environnement et de la biodiversité... finalement, il se pourrait que l'ennemi ne soit pas celui que l'on croit !



&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189

&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189

__Episode 2

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBZDN38848

ORCA et les missions de l'Arctique

ORCA résulte d'un projet de défense européenne mis en place dans les années 2040. Bien que chaque pays conserve son armée propre, elle mobilise les spécialistes européens au sein de différentes Task Forces conçues pour opérer sur un front précis. ORCA, construite spécifiquement pour les environnements de grand froid, mobilise ainsi une dizaine de forces nationales. Pour la concevoir, nous nous sommes inspirés de l'exercice *Cold Response* de l'OTAN en Norvège que nous avons imaginé évoluer et devenir plus régulier. Nous avons également imaginé les sphères comme essentielles à la formation à distance des troupes et à leur familiarisation les unes aux autres grâce à la mise en réseau.

Nous avons également pris appui sur le projet *Pivot To EU* des Jeunes-IHEDN, dans lequel trois hypothèses d'armée européenne avaient été émises. S'il ne nous semblait pas réaliste de fusionner toutes les armées sous un commandement unique et centralisé, nous avons choisi de construire des groupes de coopération correspondant à des missions spécifiques. Ces *Task Forces* ciblées sont aussi un moyen de mettre de côté la nécessité d'une culture stratégique commune, car leur existence est limitée aussi bien dans le temps que d'un point de vue stratégique. Nous avons cependant pris en compte certaines difficultés inévitables dues au caractère collectif des décisions politiques telles que le ralentissement considérable du délai de passage à l'action et la soumission de la force au jeu diplomatique : ainsi, le retrait du NORDEFECO signifie qu'ORCA se retrouve privée de ses meilleurs plongeurs, logisticiens et maîtres de l'environnement.

Cet épisode accablait le joueur sous une avalanche de problématiques liées d'une part au milieu marin et d'autre part au statut particulier de la zone arctique. Pour vous immerger dans ce conflit marin, les outils à votre disposition étaient soigneusement choisis : VTOL, aéronef, drones amphibies, etc. Nous avons également déplacé notre conflit sur des lieux divers de la guerre maritime : le Svalbard, un lieu de coopération ; la Route du Nord, un terrain d'affrontements diplomatiques ; l'Islande un territoire souverain en proie à de multiples mutations.

En arrivant sur l'île, vous pouviez accroître votre repérage des lieux en interrogeant les populations locales ou rester à la base et vous préparer à un fonctionnement dégradé, comme les pilotes Ukrainiens qui se sont entraînés à décoller et atterrir depuis des portions d'autoroute, pour anticiper la destruction de leurs bases. Les deux solutions laissaient transparaître des indices sur les conflictualités du milieu, dont en premier lieu, le boulevard ouvert par la fonte des glaces. De nombreuses études existent concernant l'axe économique qui s'ouvrira sur le pôle. Néanmoins, le réchauffement climatique impose d'autres problématiques telles que la migration d'espèces peuplant habituellement des zones plus chaudes. Nous aurions pu également traiter des risques de submersion de nombreuses côtes dont certaines centrales nucléaires et tenter d'imaginer le désastre environnemental et les alliances à reconstruire.

A ces questionnements, nous avons ajouté des problématiques liées aux manipulations biologiques, qui pourraient être le fait de vos ennemis comme de vos alliés, comme la manipulation d'agents bactériologiques ou la création d'animaux artificiels. Ainsi, lors de votre première offensive sur un navire ennemi, vous pouviez choisir de donner l'assaut sur la passerelle, de pirater le CMS ou de relâcher un bioagent conçu par vos hommes. Cette dernière solution représentait un risque certain pour vos troupes qui pouvaient être touchées dans la manœuvre. Face à tous ces éléments techniques, vous deviez faire face à des questions aussi triviales que l'approvisionnement en eau potable, central dans un environnement où la nature semble contre vous.

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBJZFNKU9H1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

__Episode 2

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

Interactions civilo-militaires et notion de *conflit hybride*

La configuration particulière de Terra Nullius rendait obligatoire l'interaction avec les autochtones. Chaque île de l'archipel est une quasi-tribu résolument libertarienne et unie par une même sphère, souvent satellite de la très populaire sphère Inukshuk des autochtones de l'Arctique. Au sein de ces sphères, le regard sur les militaires est défavorable. Devenus les plus fervents défenseurs de la neutralité de l'Arctique et fortement médiatisés, leur culture a été reprise et transformée en un phénomène de mode mondial, généreusement entretenu par Némé et leur garantissant le soutien du publique à travers toute la planète.

La partie déterminante de l'épisode consistait à prendre une décision pour préserver vos troupes : ordonner un repli était envisageable si vous aviez suffisamment de ressources pour tenir un siège, intensifier les assauts était une possibilité si le moral de vos troupes et le soutien de l'arrière le permettaient, et diffuser un message aux sphères des pays membres était possible si vous aviez maintenu votre sphère active. En fonction de la réponse de vos troupes et du soutien international, il vous était possible de mener votre dernier combat : transformer le palais en labyrinthe à mi-chemin entre un siège et une guerre de tranchée, tenter une guérilla pour ralentir la progression des ennemis, ou encore les écraser sous une grande puissance de feu. Tout l'enjeu était ici de prendre des choix logiques selon les décisions prises précédemment et d'assumer ses choix malgré le déséquilibre des forces de la guerre hybride : une guerre asymétrique contre un ennemi complexe, l'utilisation de méthodes non-conventionnelles et des outils de communications comme arme.

Amis ou ennemis ?

Les autochtones ont répondu à la métamorphose de leur région par la création du collectif citoyen Freya, chargé de maîtriser et restaurer cette nature hostile. Expéditions de terrain, étude des espèces modifiées, entretien de chemins sûrs sont d'une aide précieuse pour aider vos soldats à apprivoiser ces terres.

Mais une étude un peu approfondie des sphères vous faisait comprendre que les tensions ont toujours été fortes entre civils et autorités sur ces terres ; l'arrivée de nouveaux militaires n'était qu'un facteur aggravant. Alors que des machines civiles modifiées vous attaquaient, il fallait vous interroger sur la place des locaux dans cette attaque.



Le mot "AMAROK", symbole du loup blanc, faisait référence à un esprit de la mythologie inuite chargé de préserver l'équilibre entre les différents chasseurs. Le paradoxe créé par le fait de détruire leur territoire en construisant un complexe pour préserver la planète faisait des autochtones des ennemis potentiels. S'il était un de vos adversaires sur cet épisode, il n'était pas certain qu'ils soient le cerveau de ce conflit.

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||||||||H |||||||91IOJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||||||||H |||||||91IOJ | 099189

__Episode 2

&939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

Optimiser l'attente

Accroître le repérage
des lieux
80 %

Se préparer à un
fonctionnement dégradé
20 %

Attaquer le navire

Relâcher le bioagent
43 %

Pirater le CMS
42 %

Donner l'assaut
sur la passerelle
15 %

Se défendre face aux envahisseurs

Ordonner un repli
53 %

Intensifier les assauts
33 %

Diffuser un
appel
14 %

Les jauges

Cet épisode repose sur la gestion de ressources limitées : réserves énergétiques, technologie de pointe, mais aussi le soutien des populations civiles ainsi que la capacité de vos propres troupes. Pour symboliser cette gestion et la fluctuation des ressources, nous avons mis en place des jauges tout au long de l'épisode :

- TECH : les dispositifs avancés issus de la recherche de pointe de la défense européenne. Elle permet la levée d'obstacles difficilement franchissables autrement.
- ENERGIE : les ressources logistiques (carburant, eau...) dont dépendent la conduite de la mission. Elle permet de projeter vos forces plus loin et de les activer plus longtemps.
- SOUTIEN : la réputation de votre opération, à l'arrière du front comme auprès des populations locales. Elle est essentielle au maintien de la mission et à son bon déroulement.
- MORAL : l'état psychologique de vos troupes. Elle détermine leur capacité à encaisser l'usure et les dangers.

Certains des choix pris lors de l'épisode précédent avaient une incidence directe sur le démarrage de la mission : les moyens logistiques disponibles, les conditions du soutien national par rapport à l'opération et de déploiement des soldats. La centralité de ces jauges nous permettait de mettre en valeur des services moins connus de la défense, dits services de soutien : le Service de Santé des Armées, le Service du Commissariat des Armées, le Service de l'Énergie Opérationnelle et le Service d'Infrastructure de la Défense.

&939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189

&939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||911OJ | 099189



Episode 3

&939IU7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBJZFNKU911212122EZ ZBHBJZDN38848

:/HACKTIVIST

_Episode 3

&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848
ZNJZP019HJ///NX1

Jeune français réserviste de la DRM en tant que spécialiste en OSINT et influenceur reconnu, vous suivez la situation en Arctique avec intérêt. Alors que la diplomatie et l'armée peinent à conserver la stabilité de la région, vous devez enquêter pour trouver des indices et percer le mystère des attaques sur Terra Nullius.

Votre ressource principale est l'Influence. Faites preuve de perspicacité pour décortiquer correctement les informations qui vous tomberont entre les mains et utilisez votre influence pour créer des impacts décisifs sur l'opinion publique...



&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ///NX1

&939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ///NX1

__Episode 3

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848

La mémoire du conflit au Nokanda

Si vous avez joué à la saison 1 de la *Mission*, vous savez que le conflit au Nokanda a quelque peu influencé notre conception de la mission ORCA. Sans pour autant influencer sur le déroulement du conflit en Arctique, c'est une façon pour nous d'inclure les enjeux mémoriels dans cette nouvelle saison, notamment alors que l'épisode 3 se déroule en partie sur le territoire national. ORCA survient 15 ans après le début de la mission MAMBA, dont nous rappelons que l'armée française n'est pas sortie indemne.

L'épisode s'ouvre sur la première tentative de partenariat avec le pays depuis le conflit, alors qu'en France, un hommage se prépare pour l'anniversaire de la fin de la guerre. C'est dans ce cadre que vous avez votre premier choix à faire sur l'aspect mémoriel que vous choisissez de valoriser :

- Diffuser un hommage à chacun des soldats français tombés : une foule d'hologrammes humains grandeur nature apparaissant chacune à l'image d'un soldat mort durant l'opération MAMBA.
- Organiser une fête extravagante : la minute de silence nationale se conclut alors sur une avalanche de percussions et des images 3D de soldats français et nokandais engoncés dans d'énormes exosquelettes peints de motifs guerriers entament une chorégraphie précise.
- Créer une vidéo rétrospective sur les ingérences à la source de ce conflit : des experts témoignent du conflit, vos assistants génératifs les transformant en vidéos illustratives.

Le héros de l'épisode 3 a été fortement marqué par la guerre au Nokanda. Le combat pour la liberté et la lutte contre les ingérences sont deux aspects centraux de l'épisode.

Les autochtones : Inukshuk et Amarok

La sphère Inukshuk des autochtones est une des plus populaires au monde car elle symbolise un retour au traditionnel, donnant l'illusion de vivre dans le "monde d'avant", comme si le dérèglement climatique n'avait pas eu lieu. Inukshuk montre un retour vers le passé mais paradoxalement par la technologie : les autochtones sont aussi les nouveaux influenceurs.

Nous avons imaginé les raisons qui pourraient pousser les autochtones à attaquer un hub scientifique en explorant des scénarios futuristes et des dynamiques socio-environnementales.

- Les populations autochtones pourraient être motivées par la perception de perdre leur territoire ancestral : la perte de liens culturels et de ressources naturelles pourrait être le moteur de leur opposition. L'attaque pourrait être motivée par le désir de réaffirmer l'identité culturelle de ces populations.
- Cela pourrait être une réponse à des dommages environnementaux causés par les activités du hub. Les populations autochtones pourraient voir cela comme une menace directe à leur environnement, leurs droits et besoins.
- Elles pourraient également avoir des préoccupations éthiques, notamment liées à la manipulation de l'environnement, à la modification génétique, ou à d'autres technologies qui pourraient être perçues comme intrusives.

Face à cela, des groupuscules extrémistes autochtones tels qu'Amarok pourraient émerger, soutenus par des lobbies surfant sur leur popularité et l'intérêt lié au retour au traditionnel et au naturel dans le monde tout-digital. En effet, il est peu probable que ces populations aient les ressources technologiques permettant de mener un affrontement équilibré avec une armée européenne... à moins de n'être que des mercenaires.

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91OJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKUUI1212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91OJ | 099189

__Episode 3

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

Être influenceur : un emploi au service des armées

Dès l'épisode 2 de la mission, on note la place centrale prise par l'influence dans la stratégie militaire.

Les Sphères européennes sont extrêmement polarisées. Deux couleurs dominant :

→ **Les Patriotes** : de tempérament souverainiste et sécuritaire, favorables à ce qui peut permettre à l'Europe et à la France de défendre leurs intérêts face aux puissances rivales, en particulier l'entretien d'un lien Armée-Nation de confiance.

→ **Les Libertaires** : de tempérament internationaliste et pacifiste, favorables à la coopération universelle et à la modération des intérêts nationaux au profit de la préservation de l'environnement et du respect des libertés individuelles.

Dans ce cadre, une nouvelle génération d'influenceurs, dont vous faisiez partie, avait émergée : entre journalistes d'investigation et personnalités du monde du divertissement. Vos capacités d'analyse et de recherche de même que votre communauté et votre habileté à la solliciter étaient des points stratégiques sur lesquels pouvait s'appuyer l'armée. Mais entre le devoir d'honnêteté et la course à l'influence, il vous fallait faire des choix : vos actions pour gagner en influence ou en coloration, ou pour exploiter les ressources à votre disposition, avaient une incidence sur l'agitation des sphères et l'instabilité sociale qui en résultait.

Les sources ouvertes à la recherche de la vérité

Afin de pouvoir faire des choix éclairés, nous avons mis tout le spectre des sources ouvertes à votre disposition :

- Les sources humaines (HUMINT),
- Les renseignements par sources électromagnétiques (SIGINT),
- Les renseignements d'origine image (IMINT),
- d'autres renseignements plus spécifiques : MASINT, MEDINT, COMINT, GEOINT, SOCMINT

Le type de sphères présenté dans le jeu est inspiré fortement des *safe spheres* proposées par la Red Team Defense dans son scénario *Chronique d'une mort culturelle annoncée*. Il s'agit de l'implantation de puces neuronales agissant directement sur les sens et modifiant pour chaque utilisateur la perception de sa réalité immédiate en filtrant les informations lui parvenant. Ces sphères fonctionnent dans le même esprit que les réseaux sociaux, en permettant à chacun de personnaliser sa réalité. Alors que le joueur peut déjà en saisir les enjeux dans l'épisode 1, elles prennent davantage d'importance dans les épisodes 2 et 3. Ces sphères font nécessairement naître de nouveaux genre de métiers, parmi lesquels celui d'influenceur, qui revêt alors un caractère plus fort que celui que nous connaissons car ils ont à leur disposition bien plus d'outils et de compétences informatiques de sorte à optimiser l'emploi des sphères. **Autrement dit, les influenceurs de demain se rapprochent dans notre jeu, des hackers d'aujourd'hui.**

Le schéma, déjà complexe, aurait pu l'être davantage en prenant en compte l'évolution des outils de connexion aux sphères. On aurait pu imaginer différents outils selon les revenus de chacun avec une gradation partant des casques à réalité virtuelle, puis des lunettes VR, des lentilles, et pour les plus aisés, des nano-puces : cela entraînerait des complexités en termes d'accessibilité ou de capacité des différents moyens. On peut également imaginer que certaines sphères soient accessibles uniquement via un abonnement et ainsi faire rentrer des considérations financières ou d'appartenance. Enfin, nous avons volontairement mis de côté le problème de la multiplication des sphères donc de la mobilisation de la population sur le même univers, voire de la saturation de certaines sphères. Tout cela se rapproche des différentes couches possibles du métavers et de la notion d'encapsulation. On a pris le parti de faire des sphères relativement claires, mais on aurait pu imaginer un chaos beaucoup plus important.

Enfin, nous avons aussi limité les atteintes possibles à celles qui concernent l'information/la désinformation. Par exemple, nous avons insisté sur la facilité de piratage ou d'accès à des informations factices. Mais nous aurions pu développer davantage la possibilité de rejoindre volontairement une "darksphère" comme il existe un darkweb, ou encore l'ampleur des violences, harcèlements, pédocriminalité, etc. Nous avons mis volontairement cet aspect de côté car il aurait supposé nous pencher sur la nécessaire réglementation de ces espaces. Nous en restons pour l'heure simplement aux questions de l'influence, qui conservent les règles floues mais éthiques actuelles et permettent de mettre en lumière les utilisations de ces sphères.

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1

8939IUN7DL ///00PPOKFJONGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ// NX1

__Episode 3

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848

La matrice de décision : “vous savez, moi, je ne crois pas qu’il y ait de bonne ou de mauvaise décision...”

L’objectif du jeu *La Mission Dont Vous Êtes le Héros* est de récupérer des infos sur “qu’est-ce que serait un comportement acceptable dans un contexte de guerre du futur ?” Dans ce sens, le jeu n’a jamais eu de fin unique ou univoque. L’objectif n’était pas seulement de trouver de bonnes ou mauvaises réponses mais plutôt de les axer sur un choix conciliation/pragmatisme.

Pour naviguer au sein de cet épisode, le joueur pouvait jauger sa couleur politique (Patriote ou Libertaire) et son influence : une influence élevée garantissait l’aide de la communauté mais engageait également dans une couleur politique spécifique. Il pouvait également déduire des informations clés en analysant les indices dans le texte : la situation civile et l’opinion publique, ainsi que la véracité des informations qui lui étaient transmises par sa communauté et ses alliés.

Toutes ces informations nous ont permis de construire une matrice de fin selon deux axes : la situation militaire et la situation civile. Pour chaque cas, un scénario différent est proposé en conclusion au joueur. A cela, il faut ajouter un dernier élément susceptible de modifier la perception de réussite ou d’échec de la mission : la situation personnelle. En tant qu’influenceur, l’opinion publique est-elle rangée du côté de l’opinion du joueur - peu importe qu’il soit du côté de l’armée ou de l’antagoniste ? C’est ce qui déterminera s’il a bien joué son rôle et rempli sa quête personnelle.



Beaucoup de choses impactaient la façon dont vous pouviez influencer la population. Il fallait être sélectif et trouver les moments opportuns pour communiquer, faire preuve de stratégie quant aux sources à privilégier, ainsi qu’à propos de la façon de communiquer. Un des aspects centraux du combat à mener aujourd’hui et dans le futur est celui de la guerre informationnelle.



8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

8939IUN7DL ///00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKU911212122EZ ZBHBZDN38848 ZNJZP019HJ/// NX1 |||||H |||||91IOJ | 099189

BiblioDéfense

8839IUN?DL //00PPOKFJDNGJIEZ919101 EBJZFNIKU8H121212122EZ ZBHB,JDZD38848

- _ Buchheim L-G.. (1987). *Le Bateau (Das Boot)*. Albin Michel. 512 p.
- _ Chéron B. (2019). *Le soldat méconnu. Les Français et leurs armées : état des lieux*. Armand Colin. 192 p.
- _ Gloukhovski D. (2005). *Metro 2033*. L'Atlante. 640 p.
- _ Goya M. (2014). *Sous le feu : La mort comme hypothèse de travail*. Paris, Éditions Tallandier. 266 p.
- _ Jean A., Sthers A. (2023). *Résistance 2050*. Editions de l'Observatoire.
- _ National Intelligence Council (NIC). (2021). *Le Monde en 2040 vu par la CIA*. Equateurs. 226 p.
- _ Simmons, Dan. (1991). *Hypérion*. (Edition Fr.) Robert Laffont., 504 p.
- _ Tetlock, E. P. (2020), *Comment être visionnaire*, Les Arenes Eds. 443 p.
- _ Zeller N. (2021). *Corps et âme. Un médecin des forces spéciales témoigne*. Tallandier. 256 p.
- _ Barraqué A., Sellier M., Ferrier L. (2021, juill-août). Une mission dont vous êtes le héros : gamifier la prospective de défense. *Horizons Publics*, (22), 86-89.



__Nous rejoindre

8939IU7DL //00PPOKFJDNGJEZ919101 EBUZFNKU0911212122EZ ZBHBUDN38848
@N43P440400

Notre site internet

<https://jeunes-ihedn.org/>

Nos réseaux sociaux



Intégrer le comité Armée du Futur

armee-du-futur@jeunes-ihedn.org