

***DMZ, Jericho, Marvel Civil War, The Second Civil War :* quand la science-fiction s'interroge sur une seconde guerre civile aux États-Unis**

***DMZ, Jericho, Marvel Civil War, The Second Civil War:* When Science Fiction Explores the Possibility and Consequences of a Second Civil War in the USA**

Danièle ANDRÉ
Université de La Rochelle, CRHIA

Résumé : Les quatre œuvres de science-fiction que cet article se propose d'étudier servent de support à une réflexion sur les possibilités d'une seconde guerre civile aux États-Unis : il s'agit en effet de s'intéresser aux raisons qui pourraient y conduire, ainsi que d'appréhender quels pourraient être les enjeux économiques, urbains, politiques, sociaux et éthiques d'un tel conflit. À travers l'utilisation que ces œuvres font des données sociétales nord-américaines, il est ainsi possible de prendre ce cadre hypothétique pour questionner le mode de fonctionnement de la société états-unienne (assez représentative par ailleurs d'un mode occidental) et ses fissures. Il s'agira alors de nous interroger sur la notion de « guerre civile » qui, dans le cas des États-Unis, amène à réexaminer les cicatrices laissées par la guerre de Sécession sur la société nord-américaine. Nous verrons que les œuvres étudiées soulèvent la question de l'influence des media sur la perception du conflit par la population, ainsi que celle du rôle qu'ils peuvent y jouer. Nous nous demanderons alors dans quelle mesure le complexe militaro-politico-scientifico-médiatico-industriel peut non seulement affaiblir mais aussi soumettre la nation et son gouvernement.

Mots-clés : guerre civile, guerre de sécession, fractures culturelles et ethniques, complexe militaro-politico-scientifico-médiatico-industriel, comics, séries de science-fiction

Abstract: The four science fiction works analyzed in this article serve as basis for a study of the possibility that a second civil war could break up in the USA. Indeed, what is at stake here are the reasons that may lead to such a conflict as well as the economic, urban, political, social and ethical issues raised. Through the use which these works make of various North-American societal elements, it is possible to take this hypothetical frame to analyze the questions arising from the operating mode of that society (representative enough of many other Western nations) and the cracks it shows. We will delve into the notion of "civil war" which, in the case of the USA, will lead us to tackle the question of the marks left on society by the 19th-century Civil War. We will also examine how, in a visual culture, the media not only influences people's perception of a conflict but also plays a part in it, and to what extent the interests of the politico-military-media-technological-industrial complex can weaken, or even subjugate, a nation and its government.

Keywords : civil war, cultural and ethnic divides, politico-military-media-technology-industrial complex, science fiction comics, tv series

Note : un résumé des quatre œuvres étudiées ici figure en annexe de cet article.

Les avancées technologiques des trente dernières années et les changements sociétaux qu'elles ont entraînés, tout autant que les modes de propagation des révolutions du Printemps arabe ou du mouvement français des gilets jaunes, tendent entre autres à nous faire penser que les changements de régime et de société seront désormais étroitement liés aux réseaux sociaux et à l'Internet. Un certain nombre d'œuvres de science-fiction ont intégré ces données pour imaginer l'impact que ces derniers pourraient avoir sur l'avenir de nos sociétés, sur les formes de gouvernement et les relations unissant les citoyens. D'autres, telles que *DMZ*, *Jericho*, *The Second Civil War* et *Marvel Civil War*¹, parfois antérieures il est vrai, ont pris le parti de ne pas en faire le centre de leur récit, mais de les laisser plutôt dans la marge pour explorer la manière dont une société, liée par un contrat social (entre

¹ *DMZ*, roman graphique de Brian WOOD et Ricardo BURCHIELLI, 2005-2012, DC Comics, États-Unis ; *Jericho*, série télévisée de Stephen CHBOSKY et Jon TURTELTAUB, 2006-2008, CBS, États-Unis ; *Jericho*, bande dessinée de Dan SHOTZ/Robert LEVINE et Alejandro F. GIRALDO, 2009-2014, Devil's Due Publishing, IDW Publishing, États-Unis ; *Marvel Civil War*, bande dessinée de Mark MILLAR et Steve MCNIVEN/Leandro FERNANDEZ, 2006-2007, Marvel Comics, États-Unis ; *The Second Civil War*, Joe DANTE, 1997, HBO, États-Unis. Pour un résumé de ces œuvres, voir l'annexe en fin d'article.

gouvernement et gouvernés, entre citoyens, entre membres d'une même famille, etc.), peut se déconstruire et se reconstruire à travers les agissements de ceux sur lesquels elle repose.

La guerre civile en question

La guerre civile fut un élément fondamental et fondateur pour la construction de la nation nord-américaine telle qu'elle existe actuellement. Elle fait partie de l'histoire politique, économique, sociale et culturelle. Même si elle remonte à plus d'un siècle et demi, ses personnages, lieux, batailles et oppositions sont encore clairement présents dans la société contemporaine et son fantôme vient parfois la hanter, voire la rattraper. Ainsi dans *DMZ*, dans *Jericho*, ainsi que dans les clairement nommés *The Second Civil War* et *Marvel Civil War*, c'est à une nouvelle guerre civile que les États-Unis doivent faire face. Toutefois, si les guerres civiles exposées font écho à celle du XIX^e siècle, les circonstances et leur nature sont quelque peu différentes.

Définition et enjeux

Ninon Granger, dans son ouvrage conséquent d'historiographie philosophique de la guerre civile², expose la difficulté qui, de tout temps, a été celle de nommer et de définir cette guerre. La guerre civile est en effet de l'ordre de l'indicible car le terme de « guerre » suppose une opposition entre deux armées nationales, que le terme « civile » vient alors contrecarrer, et cette opposition ajoute un élément fortement déstabilisant pour une nation. En effet, reconnaître qu'il y a scission et conflit entre concitoyens, c'est admettre que l'unité nationale n'existe plus et qu'il y a soit vacance, soit incapacité, soit dysfonctionnement du pouvoir.

Ce sont bien ces éléments que nous retrouvons dans les œuvres que nous analysons ici. Dans *DMZ*, le pouvoir politique est tout à la fois faible (comme le montre sa soumission à un puissant complexe médiatico-militaro-industriel) et dans l'incapacité de répondre aux nécessités intérieures (graves problèmes économiques). Dans *Jericho*, le pouvoir d'avant-guerre n'est pas vraiment dépeint ; seuls joueront un rôle majeur ceux qui l'ont finalement fait tomber et qui sont étroitement liés à des industries privées. C'est aussi le cas dans *Marvel Civil War*, où le personnage de Tony Stark, à la tête d'une industrie d'armement en contrat avec l'armée, est chargé par le gouvernement américain, sous l'apparence d'Iron Man, de contrôler les super-héros : le pouvoir politique s'assujettit à un pouvoir économique qu'il laisse diviser le pays. Seul *The Second Civil War*, sur un ton ironique, montre comment les media peuvent finir par l'emporter et combien l'image du président peut influencer des décisions politiques souvent très opportunistes. De fait, toutes ces œuvres nous mettent face à un pays qui s'entredéchire et dans lequel les citoyens s'entretuent.

Mais si Ninon Granger s'interroge sur les définitions données de la guerre civile et sur ce qu'elles impliquent, Edward Newman et Karl DeRouen Jr., dans leur ouvrage *Routledge Handbook of Civil War*³, cherchent à faire l'inventaire d'un champ d'investigation relativement récent et de différentes approches permettant d'en définir les caractéristiques. Ces deux ouvrages apportent un éclairage non seulement sur ces conflits, mais aussi sur les œuvres étudiées ici car elles font écho à leurs questionnements. Newman et DeRouen Jr. ont listé les aspects principaux qui seraient définitoires d'une guerre civile, sachant qu'aucune guerre n'est identique à une autre, ni vraiment différente. Ainsi, trois facteurs majeurs sont énumérés : le groupe ethnique, l'économie et enfin le politique.

Mais d'autres éléments doivent également être pris en compte, tels que la localisation (certaines régions et villes y sont plus propices que d'autres) et l'implication des civils dans la guerre ou dans l'insurrection face au pouvoir centralisateur. La scission des héros dans *Marvel Civil War* rappelle la guerre de Sécession, Captain America représentant la défense des libertés individuelles face à l'emprise fédérale incarnée par Iron Man. Dans *DMZ*, le journaliste Matthew Roth finit par se ranger dans un camp. Dans *Jericho*, les habitants de la ville se rebellent contre un pouvoir qui leur est imposé et la série expose les raisons les poussant à rejoindre tel ou tel groupe, ainsi que les

² GRANGER, Ninon, *De la guerre civile*, Paris, Armand Colin, 2009.

³ NEWMAN, Edward et DEROUEN Jr. Karl, (dir.), *Routledge Handbook of Civil Wars*, Oxon, Routledge, 2014.

conséquences qu'une telle guerre peut avoir : sentiment d'injustice et de privation de liberté, trahisons, amis d'hier tués aujourd'hui, etc.

Il est aussi intéressant de constater que le terme de « guerre civile » donne un point de vue spécifique sur le conflit et que ce point de vue dépend du sujet énonciateur. Ainsi, la France appelle la guerre civile américaine « guerre de Sécession », insistant ainsi sur le but de la guerre, à savoir la volonté de certains États de quitter les États-Unis pour former un État distinct. Parallèlement, le terme « guerre civile » insiste sur la lutte fratricide qui oppose les habitants d'un même pays. Dès lors, faire état d'une « guerre civile », c'est lui donner vie et donner aux citoyens des raisons de prendre parti. Ainsi, il faut attendre la saison 3 de *Jericho* (parue sous forme de *comics* et non plus de série télévisée) pour que l'expression « guerre civile » soit employée, alors même que les ingrédients de la guerre civile étaient quasiment présents depuis le début.

La guerre comme mode de vie

Les États-Unis se sont construits sur des guerres (guerre d'Indépendance et guerre de Sécession, entre autres) et leur histoire est aussi celle des guerres que le pays a menées et qu'il continue de mener. Si des conflits sur leur territoire n'ont depuis bien longtemps plus eu lieu, il semble, comme l'analyse Thomas Rabino dans *De la guerre en Amérique : essai sur la culture de guerre*⁴, que la société américaine soit une société à l'idéologie guerrière et militarisée, ce qui est encore plus vrai depuis les attentats du 11 Septembre 2001. Les citoyens sont éduqués dans un pays qui leur est présenté comme le chantre de la liberté et des droits de l'homme⁵, qui va combattre différents « axes du mal »⁶ et dont il faut être fier. Par ailleurs, le droit de porter des armes pour défendre sa propre personne, sa famille et son pays est, lui, ancré dans l'esprit de bon nombre de citoyens. Chaque guerre, avec son lot de morts au combat, conduit certes à une critique portant sur les pertes américaines, mais les guerres sont aussi vectrices de propagande visant à défendre les « valeurs américaines ». Depuis plusieurs décennies et la lutte contre le terrorisme international, le soldat est redevenu un héros qu'il faut admirer et imiter. Thomas Rabino analyse ainsi la façon dont l'armée, les media dominants et le gouvernement s'allient pour justifier les guerres, qu'ils nomment souvent « guerres préventives » : il s'agit de recruter, d'héroïser le militaire, de diaboliser ceux que l'on nomme « ennemis » ou « terroristes » et de mettre en place des systèmes d'information et d'écoutes. Cela a finalement pour effet de banaliser l'arbitraire.

Non seulement l'armée prépare-t-elle les enfants à la guerre depuis leur plus jeune âge par le biais de jeux éducatifs militaires mis à leur disposition à l'école et chez eux, mais Thomas Rabino rappelle que l'armée peut aussi, en toute légalité, recruter dans les établissements scolaires et faire miroiter un avenir héroïque à ceux qui sont les plus susceptibles d'être en échec scolaire ou dépourvus des moyens de poursuivre des études supérieures. En outre, la collaboration entre l'armée et la recherche donne lieu à des jeux vidéo de simulation, commercialisés ou laissés en libre accès, qui attirent les jeunes vers des bureaux de recrutement où ils pourront s'exercer sur des consoles les mettant en condition quasi-réelle de guerre. L'objectif est de développer le goût du conflit et certaines

⁴ RABINO, Thomas, *De la guerre en Amérique : essai sur la culture de guerre*, Paris, Perrin, 2011.

⁵ Comme l'exprime très clairement le site *U.S. Department of State, Diplomacy in Action* : « Protecting and supporting human rights defenders is a key priority of U.S. foreign policy. [...] The desire to live freely under a government that respects and protects fundamental freedoms and human rights was the primary motivation of the founders of the United States. Human rights have not only been part of the United States since its beginning—they were the reason our nation was created. » (Fact Sheet, U.S. Support for Human Rights Defenders, Bureau of Democracy, Human Rights, and Labor, 20 janvier 2017) <<https://www.state.gov/j/drl/rls/fs/2017/266903.htm>>, consulté le 20 février 2019. Une autre page du même site déclare pour sa part : « Promoting freedom and democracy and protecting human rights around the world are central to U.S. foreign policy. » (Bureau of Democracy, Human Rights, and Labor) <<https://www.state.gov/j/drl/index.htm>>, consulté le 20 février 2019.

⁶ Manon-Nour TANNOUS indique par exemple : « Lors de son premier discours sur l'état de l'Union [le 29 janvier 2002], le président George W. Bush parle d'axe du mal, et il désigne explicitement trois États, avec une intensité croissante : la Corée du Nord, l'Iran et l'Iraq, dirigés par des "gouvernements soutenant le terrorisme" et cherchant à "acquérir des armes de destruction massive". [...] Ce discours suit l'intervention des États-Unis en Afghanistan et devance la guerre en Iraq. [...] L'expression d'axe du mal s'inscrit assez largement dans la tradition américaine, ne serait-ce que par référence aux forces de l'Axe de Franklin Roosevelt ou à l'Empire du Mal de Ronald Reagan [...]. » (TANNOUS, Manon-Nour, *Les États-Unis et « l'axe du mal » : étude d'une rhétorique des relations internationales*, Université Panthéon-Assas, Centre Thucydide, Cahier Thucydide n°7, mai 2008, 4).

aptitudes au combat, exploitables sur le champ des opérations militaires, et d'automatiser les gestes. Grâce aux jeux vidéo, une aseptisation de la mort est créée, ainsi qu'une accoutumance à la donner ; la technologie aide à déshumaniser la guerre à l'instar des drones qui permettent de tuer depuis un fauteuil à des milliers de kilomètres des zones de combat⁷.

Cette dichotomie entre la réalité et le virtuel, entre ce qui est promis et ce qui est vécu, est présente dans *Marvel Civil War*. Les super-héros ont certes l'habitude de se battre mais non d'être en guerre contre les leurs, ni d'être considérés comme des rebelles, des traîtres et/ou des terroristes pour avoir défendu des valeurs propres à leur pays. De même, dans *Jericho*, le personnage principal revient métamorphosé d'Irak où il était mercenaire dans une armée privée au service des États-Unis. Dans *DMZ*, Matthew Roth se rend compte que les journaux télévisés et radiodiffusés ne rapportent pas simplement des faits, mais un point de vue partial consistant à justifier les actes de son gouvernement. Ainsi, les habitants de la DMZ (c'est-à-dire de la ville de New York) sont dépeints comme nuisibles, responsables des dégradations et des dangers auxquels sont confrontés les soldats ; et, par ailleurs, dans le roman graphique, « régler un problème » sur un site au sein de la ville signifie bien souvent décimer la population. *DMZ* montre ainsi que les militaires, conditionnés, ne peuvent pas voir la vie qui s'y est développée. Le roman graphique insiste, en outre, sur ce que signifie pour ces derniers le fait de devoir faire face à la réalité d'une guerre à laquelle ils n'étaient pas préparés : vivre dans la peur permanente de mourir, réagir instinctivement au risque de causer la mort d'innocents, être confrontés à des morts violentes et sanglantes, etc.

Poids du passé et balkanisation

Les fractures liées au conflit du XIX^e siècle sont encore bien présentes aux États-Unis. Les États du Sud entretiennent, tout à la fois pour des raisons touristiques et culturelles, le souvenir d'une guerre qu'ils ont perdue et qui est ressentie comme un camouflet. La présence de drapeaux confédérés, les manifestations contre la mise en place de statues de généraux de l'Union, jointes aux différentes associations commémoratives des batailles et de la vie dans les États sécessionnistes, soulignent combien est encore prégnante la vieille vision du Sud, avec ses valeurs et sa culture propres⁸. Par ailleurs, les tensions raciales sont encore bien présentes, notamment dans les anciens États confédérés, et les Afro-Américains restent un des groupes ethniques les plus démunis⁹.

La guerre de Sécession et autres fractures culturelles ou ethniques

Cependant, comme le montre Colin Woodward dans *American Nations : A History of the Eleven Rival Regional Cultures of North America*¹⁰, ces oppositions ne sont qu'une partie des fractures qui divisent le territoire nord-américain. Si la division Nord-Sud est la plus évidente, ou du moins la plus connue, Woodward propose une autre vision, celle d'un pays aux multiples immigrations qui se sont répandues dans tout le territoire et ont créé des zones différentes de culture et de mode de vie. Ainsi, les fractures culturelles et ethniques sont bien plus nombreuses et disséminées que celles habituellement citées, à savoir les divisions Nord-Sud, Est-Ouest ou Blanc-Noir. Il suffit de prendre la ville de New York et de penser qu'elle est à l'image de la nation américaine pour comprendre combien cette dernière peut être diverse. Mais si New York est un territoire concentré où les habitants vivent ensemble dans une même aire urbaine, il n'en va pas de même pour ceux vivant dans des États

⁷ *Ibid.*, 209-276.

⁸ Ce que montre, entre autres, Tony HORWITZ dans *Confederates in the Attic: Dispatches from the Unfinished Civil War*, New York, Vintage Departures, 1999.

⁹ Si la pauvreté des Afro-Américains a certes baissé au cours des cinquante dernières années, tandis qu'elle progressait considérablement chez les Hispaniques dont la population a sensiblement augmenté, les Afro-Américains restent encore le groupe ethnique le plus touché par la pauvreté. Voir DESILVER, Drew, « Who's Poor in America? 50 Years into the 'War on Poverty,' a Data Portrait », Fact Tank News in the Numbers, *Pew Research Center*, 13 janvier 2014 ; NOONAN, Allan S., VELASCO-MONDRAGON, Hector Eduardo et WAGNER, Fernando A., « Improving the Health of African Americans in the USA : An Overdue Opportunity for Social Justice », *Public Health Reviews*, n°37, 2016, p. 12.

¹⁰ WOODWARD, Colin, *American Nations: A History of the Eleven Rival Regional Cultures of North America*, New York, Viking, 2011.

éloignés des grandes villes et des grands centres décisionnels. Les différences entre régions agricoles, industrielles et technologiques, celles entre différents groupes ethniques, ou bien encore celles entre environnements géographiques, font que les États et zones ont des intérêts et cultures qui peuvent diverger. Cela explique pourquoi les citoyens de toutes ces aires peuvent ne pas se sentir en osmose avec le gouvernement fédéral et avec les décisions prises pour une nation à l'homogénéité inexistante ou artificielle. Certains États ont d'ailleurs une tradition de mouvements indépendantistes.

Dans *The Second Civil War*, la scission vient de l'Idaho. Il faut noter combien ce téléfilm met l'accent sur la diversité ethnique et culturelle du pays et sur les scissions qu'elle entraîne entre ceux qui veulent rester « blancs » et ceux qui veulent se voir reconnus comme Américains à part entière, comme la majorité hispanique de la Californie et du Texas, ou bien encore comme les Amérindiens qui refusent d'entrer dans un conflit qui ne concerne pas la nation indienne. Il en va de même, dans *DMZ*, avec le soulèvement populaire qui naît au Montana et, dans *Jericho*, après l'éclatement du pays suite aux attentats, lorsque les États se regroupent selon leurs affinités et leurs pouvoirs. En effet, dans cette série, les États situés entre le Mississippi et l'océan Atlantique conservent le nom d'États-Unis, tandis que ceux qui sont compris entre le Mississippi et l'océan Pacifique ont pris le nom d'États Alliés d'Amérique et que le Texas, disposant de réserves considérables de troupes et de pétrole, est devenu un État indépendant. Enfin, dans *Marvel Civil War*, si la guerre peut être vue comme celle qui oppose ethnies dominantes et minoritaires, elle peut aussi être lue comme une représentation des différences et divergences ethniques, culturelles, politiques et sociales qui existent dans la nation américaine.

Balkanisation et méfiance de la population vis-à-vis de la gouvernance

La balkanisation des États-Unis est le résultat cumulé de ces fractures culturelles et ethniques, de cette tradition sécessionniste et de la capacité des États à s'auto-suffire. Comme le fait remarquer Stjepan G. Mestrovic, dans son livre sur ce qu'il nomme la « balkanisation de l'Occident » :

Instead of the melting pot version of assimilation in which immigrants lost their ethnic identities to become Americans, contemporary Americans refer to themselves as African Americans, Hispanic Americans, Native Americans and other sorts of Americans. Gender and sexual preference have practically assumed the status of ethnic groups to the extent that gays demand minority rights. American society still has a long way to go before it reaches the pitch of balkanization in the former Yugoslavia, yet the existing divisiveness is already tinged with considerable hostility. Neither Americans nor their Western partners in trade (Britain, France and Germany) tend to dwell on similar instances of ethnic hatred and other precursors of Balkanization within their borders¹¹.

Ainsi, d'après le *US Bureau of Economic Analysis*¹², la Californie est devenue en 2016 la sixième puissance économique mondiale, devant la France. De fait, un tel État américain peut être comparé à un pays au niveau mondial en termes de PIB. Certains de ces États concentrent activités lucratives, tourisme et population active, si bien qu'ils pourraient se passer d'un État fédéral qui redistribue la richesse de la nation aux États les moins riches. D'autres souffrent de conditions climatiques difficiles et d'éloignement, ce qui les rend moins propices au développement économique. Par ailleurs, ces États, régions ou villes où se concentre la richesse (le Texas, la Floride, la Silicon Valley, Seattle, Miami, etc.) sont aussi ceux dans lesquels les disparités économiques sont les plus flagrantes. Ainsi, les spécificités géographiques propres à chaque État ont une grande influence sur l'économie, et donc sur le politique. Cela peut expliquer la difficulté que le gouvernement fédéral connaît à les satisfaire tous, ainsi que le manque de confiance que les Américains placent dans leur gouvernement, puisqu'un rapport de 2015 du *Pew Research Center*¹³ indique que cette confiance n'a jamais été aussi basse. Beaucoup d'Américains considèrent que des réformes majeures sont nécessaires¹⁴, mais ils font plus confiance à leur gouvernement local, c'est-à-dire à des décideurs proches d'eux, qu'à celui de leur État¹⁵.

¹¹ MESTROVIC, Stjepan G. *The Balkanization of the West: The Confluence of Postmodernism and Postcommunism*, New York, Routledge, 1994, 109.

¹² <<https://www.bea.gov/index.htm>>, consulté le 16 avril 2018.

¹³ <<http://www.people-press.org/2015/11/23/1-trust-in-government-1958-2015/>>, consulté le 16 avril 2018.

¹⁴ Notons, toutefois, que pour certains aspects de la politique américaine, leur opinion peut être plus positive.

¹⁵ Dans certains États, la méfiance à l'égard des élus locaux peut aussi être forte quand ces derniers ont été éclaboussés par divers scandales.

Les œuvres dont il est question ici font à nouveau écho à ces problématiques. Dans *DMZ*, la population ne fait plus confiance au gouvernement fédéral, lui reprochant son inefficacité, son inaction et ses dépenses excessives pour des guerres extérieures qui creusent le budget national et participent à une situation économique calamiteuse pour les citoyens. Dans *The Second Civil War*, les habitants de l'Idaho soutiennent leur gouverneur car ils veulent défendre leurs emplois et leur mode de vie ; ceux de Californie et du Texas souhaitent pouvoir décider eux-mêmes et ne pas se voir imposer des décisions fédérales qui ne tiennent pas compte de leurs spécificités géographiques, régionales et culturelles. *Jericho* critique clairement un gouvernement central qui impose par la force un pouvoir et des décisions qui appauvrissent et asservissent la population. En effet, les habitants se rassemblent derrière le maire de la ville, homme politique proche de ses concitoyens, qui se bat pour eux, pour leur cadre et leurs conditions de vie. Enfin, *Marvel Civil War* est une réécriture de la guerre de Sécession. Captain America incarne le refus de toute privation de liberté et critique une décision fédérale qui stigmatise une partie de la population, la désignant comme bouc émissaire, la livrant en pâture aux peurs de l'autre ou aux peurs d'« invasion », l'assujettissant aux intérêts économiques du complexe militaro-industriel.

Les enjeux du conflit

Enjeux militaires, politiques et économiques

L'existence d'un complexe militaro-industriel influent a été évoquée il y a déjà plus de cinquante ans par le président Eisenhower lors de son discours de fin de mandat, le 17 janvier 1961, déclarant que le complexe militaro-industriel est dangereux pour le gouvernement et la nation américaine. Certaines industries ont certes fourni à l'armée le matériel lui permettant de faire la guerre, créé de l'emploi et œuvré au bien-être économique de la nation mais, parallèlement, elles ont aussi rendu cette dernière dépendante économiquement, politiquement et militairement. Si elles produisent des armes, font travailler des millions de gens et augmentent le PIB de la nation, elles constituent aussi un puissant lobby qui œuvre dans les sphères politiques et militaires. Cela est d'autant plus vrai que des généraux et autres dignitaires se voient promettre une place de choix dans ces industries une fois leur carrière militaire terminée ; leurs décisions, lorsqu'ils sont en poste, sont donc fortement susceptibles d'être influencées par leurs perspectives d'avenir. Il est alors compréhensible que, depuis Eisenhower, le complexe militaro-industriel soit entré dans la culture populaire sous la forme d'une théorie du complot¹⁶, pour ensuite être ouvertement reconnu comme un acteur majeur de la sphère politico-économique.

Par ailleurs, à cet assujettissement majeur que le pouvoir politique a consenti à des intérêts privés pour la gestion de la guerre, s'est ajouté un autre élément militaire : les armées privées. Ces armées suppléent ou remplacent l'armée traditionnelle des États-Unis et le gouvernement américain en dépend de plus en plus. En effet, elles offrent certains avantages : comme elles sont privées, elles ne dépendent pas directement du Congrès, si bien que ce dernier n'exerce aucun contrôle direct sur elles et ne peut savoir si elles sont employées, pourquoi elles le sont, ni ce qu'elles font sur le terrain. La présidence et/ou le Pentagone peuvent ainsi les envoyer sur des missions sensibles que le Congrès aurait pu refuser pour des questions financières, légales, éthiques ou politiques. Comme l'a affirmé récemment Vanessa Beeley :

The CIA can no longer hide its Blackwater/Academi connections, especially after this week's Wikileaks data dump of CIA director John Brennan's emails, whose contact list included now spy chief Robert Richer at his Blackwater contact address. The outsourcing of intelligence operations was in full-swing. What Bush initiated, Obama ran with, awarding Blackwater/Academi a \$250m contract in 2010 to offer "unspecified" services to the CIA, thus maintaining the apparatus for "unaccountable" covert assassination¹⁷.

¹⁶ ARNOLD, Gordon B., *Conspiracy Theory in Film, Television, and Politics*, Westport, CT, Praeger Publishers, 2008, p. 84, 124.

¹⁷ BEELEY, Vanessa, « Syria's White Helmets : War by Way of Deception – Part I », *21st Century Wire*, 23 octobre 2015. <<http://21stcenturywire.com/2015/10/23/syrias-white-helmets-war-by-way-of-deception-part-1/>>, consulté le 16 avril 2018.

Ainsi non seulement les opérations peuvent-elles rester secrètes, mais les individus employés comme militaires privés sont des mercenaires qui, quand ils meurent en opération, ne font pas partie des pertes militaires. Le coût humain national de la guerre tend donc à se réduire, comme promis par les autorités. Toutefois, ce transfert vers le privé a des conséquences, tout d'abord financières car il faut payer ces entreprises. Ensuite, les personnes employées sont des mercenaires et non des militaires : elles sont certes entraînées à se battre (certaines sont d'anciens militaires) mais ne le font pas pour servir leur pays (ces mercenaires viennent en partie d'autres pays), car c'est une société privée qui leur verse un salaire. Là encore, en sous-traitant sa puissance militaire à une société privée, le gouvernement se met en danger puisqu'il transfère la maîtrise de ceux qui assurent la sécurité du pays et de son territoire à des intérêts purement économiques. Le seul moyen pour ces sociétés de prospérer est de tout mettre en œuvre pour que la guerre continue, voire prolifère. Le budget alloué par le gouvernement américain au méga-complexe militaro-industriel est devenu si imposant, et ce complexe si puissant, que le gouvernement ne peut plus le réduire et fait alors des coupes sévères dans d'autres programmes et ministères¹⁸.

Ces éléments sont très présents dans trois des œuvres citées. Dans *Jericho*, Jake Green est un ancien mercenaire qui travaillait en Irak et en Afghanistan pour Ravenwood, filiale de Jennings & Rall¹⁹. Il a démissionné suite à un massacre de civils dans lequel lui et d'autres mercenaires de Ravenwood ont été impliqués. Dans la série, suite au renversement du gouvernement américain, le pouvoir en place engage Jennings & Rall pour administrer le nouveau territoire, mais l'armée privée de Ravenwood pille les villes qu'elle traverse et impose un régime militaire à Jericho. La série met en opposition les valeurs incarnées par la nation (à travers ses citoyens ou son armée) et celles incarnées par le pouvoir économique (Jennings & Rall, Ravenwood, etc.). C'est à travers un ex-mercenaire, Jake Green, que le récit se construit autour du danger intérieur qui menace la nation et contre lequel les citoyens doivent se prémunir. Jennings & Rall correspond à la description qu'Eisenhower avait fait du complexe militaro-industriel : ce conglomérat, principal fournisseur d'armes de l'armée dans la série, a subventionné la campagne présidentielle de Tomarchio, leur ex-employé et actuel président de la République. Par ailleurs, Jennings & Rall est commissionné pour administrer les « États Alliés d'Amérique » et chargé de la sécurité du territoire.

Dans *DMZ*, c'est la guerre sous toutes ses facettes qui est critiquée, mais là encore un complexe militaro-industriel est au centre du récit. Tout à la fois société de construction et armée privée, Trustwell Inc. travaille dans les hautes sphères politiques, encourageant la guerre puisque son but est de gagner toujours plus d'argent. Ainsi, engagée pour ramener l'ordre dans la DMZ, elle n'hésite pas à monter des groupuscules terroristes pour relancer le conflit. Son influence et son pouvoir sont tels qu'une fois la paix revenue, elle remporte le marché de la reconstruction de New York. Comme l'explique Brian Wood, l'auteur de *DMZ* :

Trustwell is there as a chaos-maker. I was deeply affected over much of this last decade by the role mercenary companies like Blackwater (now renamed Xe, by the way, which is pronounced "Zee!") played in our various wars and the total amount of damage and ill will they left in their wake. I feel like we, as a culture, turned some corner in allowing all of that. And it's not like it's gone away. With Trustwell, I simply wanted to create an entity that operates entirely in gray area, that was accountable to no one, loyal to no one and was as much of a threat to peace as the main actors in the conflict. And, in the end, they fade away only to emerge as a seemingly straightforward construction company, welcomed into the peace process. Repulsive.²⁰

Les mêmes questions sont posées dans *Marvel Civil War*, où Tony Stark est l'incarnation du complexe militaro-industriel. Son rôle auprès du gouvernement pour contrôler les super-héros montre tout à la fois son influence politique et sa redoutable efficacité économique : en limitant le pouvoir de ses adversaires, il devient le seul pourvoyeur militaire du gouvernement. En effet, les super-héros protègent la nation américaine comme le fait l'armée régulière ; de la même manière, ils peuvent être

¹⁸ MC FATE, Sean, *The Modern Mercenary Private Armies and What They Mean for World Order*, Oxford, Oxford UP, 2014 ; SCAHILL, Jeremy *Blackwater : The Rise of the World's Most Powerful Mercenary Army*, New York, Nation Books, 2007.

¹⁹ Dans la série, puissant conglomérat que le gouvernement américain a engagé à tous les niveaux de gouvernance (du local au national).

²⁰ CAMPBELL, Josie, « Wood & Burchielli Demilitarize the 'DMZ' », *Comic News*, CBR.com, 20 décembre 2011. <<http://www.cbr.com/wood-burchielli-demilitarize-the-dmz/>>, consulté le 16 avril 2018.

critiqués pour certaines actions ou certains comportements, mais leurs motivations sont citoyennes. Cela explique pourquoi Captain America est à la tête de ceux qui luttent contre les restrictions qui leur sont imposées. Il est depuis longtemps le chantre des valeurs traditionnelles américaines, garantes de la liberté de la nation et de ses citoyens. Il s'oppose ainsi à Tony Stark, qui représente la « nouvelle Amérique », celle qui se trouve entre les mains du conglomérat militaro-industriel dont les armes et la puissance sont une manne économique pour qui les contrôle. Avec Iron Man, Tony Stark devient l'arme du gouvernement et ce dernier se soumet en partie à lui et à son entreprise en lui laissant les clés de la protection de la nation américaine.

L'idée sur laquelle reposent en partie ces œuvres, à savoir qu'une guerre sur le sol américain puisse être favorisée ou déclenchée par ce complexe, prend ses racines dans la situation réelle du pays. Mais les relations entre les pouvoirs politiques et industriels ont depuis longtemps dépassé le stade de l'assujettissement, comme le font remarquer Jean-François Guilhaudis et Julien Malizard :

On voit après la guerre froide en considérant, entre autres, l'expérience américaine (cas de l'administration G. W. Bush et du vice-président D. Cheney, ancien P-DG de la société Halliburton, gros contributeur à la campagne présidentielle de G. W. Bush et attributaire d'importants contrats après l'intervention en Irak en 2003) qu'il n'y a pas d'un côté le groupe industriels et militaires et de l'autre le pouvoir politique susceptible de se faire dominer par lui, mais que le pouvoir politique peut être infiltré par le complexe au point de s'en distinguer difficilement et que par ailleurs, le complexe a débordé fortement sur les institutions de recherche publiques. [...] Il est important d'anticiper les dérives possibles et, le cas échéant, de réagir. Le risque existe incontestablement d'un complexe, en réalité militaro-politico-scientifico-médiatico-industriel²¹.

Les media : le complexe médiatico-militaro-industriel (CMMI)

Les media sont au centre de cette prise de pouvoir car ils façonnent l'opinion. Si les hommes politiques et les militaires le savent depuis bien longtemps, les industries s'en servent abondamment pour vendre leurs produits, mais aussi leurs politiques. Media et guerre font bon ménage malgré leur opposition parfois apparente. En effet, si les media ont eu pour idéal de rapporter des faits et de constituer un quatrième pouvoir, ce sont avant tout des industries incluses dans un marché capitaliste. Ils doivent générer des profits pour survivre, surtout s'ils ont été rachetés par de puissants conglomérats. Pour gagner de l'argent, ils ont besoin de faire de l'audience et aussi, pour beaucoup, de vendre des espaces publicitaires. En termes d'audimat, la guerre est un sujet porteur lorsqu'elle concerne la nation. Elle attire des spectateurs avides de savoir ce qu'il advient des troupes et de la défense des valeurs américaines. Elle contribue donc à faire monter des taux d'audience qu'il faut maintenir élevés le plus longtemps possible. Il s'agit donc pour les media d'investir dans la guerre, dans un état de guerre et d'événements permanents, les journalistes revêtant parfois des vestes militaires afin de ressembler à des correspondants de guerre²².

Les liens entre l'armée et les media sont nombreux²³ et leur interdépendance est flagrante, quand bien même ils ne cessent depuis des années de se critiquer, prétextant qu'ils s'empêchent mutuellement de travailler. Mais l'armée sait qu'elle a besoin des media pour obtenir le soutien du public et du Congrès, tandis que les media ont besoin de l'armée pour obtenir des informations sur la guerre (que les militaires ont bloquées), pour aller sur le terrain et donner à leurs spectateurs des images auxquelles ils n'auraient pas accès autrement. En acceptant d'être « incorporés »²⁴, les journalistes accompagnent l'armée et respectent les limites qu'elle leur impose : ne montrer et ne relater que ce à quoi ils ont accès. Par ailleurs, avoir des journalistes sur le théâtre des opérations ou perdre des journalistes occasionne des frais bien trop élevés pour les media, qui n'envoient presque plus de correspondants sur le terrain et préfèrent s'en remettre à la même source d'information, à

²¹ GUILHAUDIS, Jean-François et MALIZARD, Julien, « Armements et transferts (E 161- E 186) », *PSEI*, Numéro 1, Chronique Sécurité et insécurité européenne et internationale 2015, Armements et transferts (E 161- E 186), mis en ligne le 23 août 2015. <<http://revel.unice.fr/psei/index.html?id=392>> (point E 172), consulté le 16 avril 2018.

²² ESKOW, Richard, « Now it's the 'MMIC' – The Media/Military/Industrial Complex », The Blog, *The Huffington Post*, 27 juin 2006, revu le 25 mai 2011. <http://www.huffingtonpost.com/rj-eskow/now-its-the-mmic-the-media-b_23889.html/>, consulté le 16 avril 2018.

²³ CURRAN, James, *Media and Democracy*, New York, Routledge, 2011 ; Susan L. CARRUTHERS, *The Media at War*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2011 (2000).

²⁴ « Embedded », en anglais.

savoir principalement l'armée. Certains media ne font plus de travail d'investigation indépendant et ne recourent plus leurs informations : là encore, ils se tournent vers quelques sources sans vérifier si ces dernières témoignent d'un parti pris (politique, financier, etc.). Ainsi, la *Public Accountability Initiative* (PAI) – organisme qui cherche à rendre transparent le rôle que jouent les industries dans les décisions politiques – a montré que, sur la question de l'intervention des États-Unis en Syrie, un certain nombre d'experts (soi-disant indépendants) invités dans les media avaient en fait des liens très étroits avec l'industrie de l'armement ou de la défense sans que le public en ait été informé²⁵.

Par ailleurs, les lois adoptées à la suite des attentats du 11 Septembre 2001 ont muselé dans une certaine mesure la liberté de la presse, tout en transformant les media en organes de propagande au service du pouvoir. En effet, relayés 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, les flashes d'information sur les attentats empêchés, sur les armes de destruction massive et sur les états d'alerte liés aux risques d'attentats, ont œuvré pour la politique du gouvernement Bush I et du complexe militaro-industriel. À cela s'est ajoutée en 2013 une modification du *Smith-Mundt Act* (loi réglementant la *public diplomacy*) qui autorise désormais la propagande américaine sur le sol américain²⁶. Si l'un des buts invoqués est la plus grande transparence et la capacité de lutter contre le sentiment anti-américain sur le territoire national, cette modification donne le droit au gouvernement américain d'influencer l'opinion américaine²⁷.

Ces media sont au cœur des quatre œuvres étudiées. Dans *The Second Civil War*, le récit se focalise sur les media en eux-mêmes et sur leur évolution. Une critique virulente est proférée à l'encontre de ceux qui jouent un jeu dangereux avec les politiciens pour entretenir un audimat qui se nourrit du sensationnel. Contribuant pour des raisons d'ego à cette escalade, les hommes politiques sont eux-mêmes dépassés par l'impact des propos qu'ils tiennent pour s'affirmer politiquement, tant ces propos leur échappent une fois relayés et accentués par les media. Le film critique aussi les liens trop étroits unissant ceux qui sont censés informer la population et les politiciens, lesquels cherchent plus à plaire afin d'être réélus qu'à faire leur devoir. Les journalistes semblent incapables de faire face à une situation qui appartient au réel et non au sensationnel ; la guerre les met face à une responsabilité qu'ils ne peuvent pas endosser ou qui leur coûte la vie parce qu'ils ne sont pas préparés aux risques d'un métier qu'ils n'ont pas appris.

Cependant, la critique prend une autre forme dans les trois autres œuvres qui traitent du complexe médiatico-militaro industriel. Ainsi, dans *Jericho*, comme le découvrent par la suite les personnages principaux, les informations véhiculées par le seul média autorisé après les attentats sont à la solde du nouveau gouvernement. Les media désinforment les citoyens, non seulement au sujet des responsables des attaques nucléaires, mais aussi sur l'épidémie qui ravage le pays. L'armée privée Ravenwood est présentée dans les informations comme porteuse de paix et d'ordre, mais cela ne correspond pas à ce que vivent ceux qui la subissent. Un parallèle clair peut être établi avec la communication faite par le gouvernement américain sur l'intervention des troupes dans certains pays du monde et la réalité du quotidien des civils sur place. Dans *Marvel Civil War*, le gouvernement américain et Tony Stark s'unissent devant les media pour mener une guerre contre le danger que représente l'identité secrète des super-héros, ce qui n'est pas sans rappeler les heures les plus sombres de l'histoire américaine, telles que la chasse aux sorcières ou aux communistes. Les informations présentées sont partiales. Elles ont pour objectif d'amener le public à soutenir les actions du gouvernement et à se soulever contre, voire à trahir, les super-héros menés par Captain America. Enfin, dans *DMZ*, la machinerie est montrée dans sa grande complexité. Le récit explore les différentes facettes du journalisme et du reportage sur le terrain : il en montre les aspects aussi bien négatifs que positifs, permettant à son personnage principal de donner une vision plus objective de la réalité de la DMZ et du travail de journaliste de guerre. Par ailleurs, l'enquête de Matthew Roth sur

²⁵ ARMSTRONG, Gin, YAX Whitney, et CONNOR, Kevin, « Conflicts of Interest in the Syria Debate : An Analysis of the Defense Industry Ties and Think Tanks Who Commented on Military Intervention », *Public Accountability Initiative*, 11 octobre 2013. <<http://public-accountability.org/2013/10/conflicts-of-interest-in-the-syria-debate/>>, consulté le 16 avril 2018.

²⁶ D'après un amendement au *National Defense Authorization Act* (NDAA) de 2013, le gouvernement fédéral peut à présent, en toute légalité, faire de la propagande sur le territoire national.

²⁷ SAGER, Weston R., « Apple Pie Propaganda ? The Smith-Mundt Act Before and After the Repeal of the Domestic Dissemination Ban », *NorthWestern University Law Review*, n°109/2, 2015.

Trustwell Inc. et l'attitude de la chaîne de télévision qui l'a envoyé sur le terrain l'amènent à comprendre que le complexe médiatico-militaro industriel est si puissant qu'il dirige en partie le pouvoir politique. Il se nourrit de la guerre et l'entretient (à l'étranger et à domicile). S'il y met aussi un terme, il le fait là encore à son avantage car ce complexe est aussi impliqué dans la reconstruction. Dans *DMZ*, la vision de la gouvernance, quelle qu'elle soit, est pessimiste. Tout n'est que tractation et si Matthew Roth met fin à la guerre, il en paye le prix, en étant condamné à la prison à vie et au silence sur Trustwell Inc., alors que le pouvoir reste entre les mêmes mains.

Les conditions pour qu'une seconde guerre civile puisse avoir lieu sont donc bel et bien réunies²⁸. À travers les œuvres de science-fiction étudiées ici, la culture populaire a été à même de rassembler un certain nombre d'éléments et d'en tirer des récits sur ce qui pourrait ou est déjà en train d'advenir. Les fractures se creusent et le mécontentement s'accroît, partout aux États-Unis et dans toutes les strates de la société. Nous pourrions peut-être voir l'élection de Donald Trump comme un exemple symptomatique de cette fracture ethnique, économique, sociale et politique. En effet, Donald Trump est arrivé au pouvoir en exploitant le racisme pro-blanc et a contribué à le renforcer ; il a aussi exploité la fracture séparant les personnes ayant fait des études et celles dont le bagage intellectuel est inexistant. Son discours a attiré ceux qui n'avaient rien et qui avaient perdu tout espoir, mais il est également parvenu à attirer les classes moyennes dont le niveau de vie a grandement baissé au fil des ans. Une partie de la population a été réceptive à un discours qui tenait les minorités, les immigrés et une certaine classe politique pour responsables des humiliations et des difficultés rencontrées²⁹. La science-fiction ne prédit pas l'avenir, mais elle peut déceler dans la société les indices de problèmes réels et potentiels. Elle peut les rassembler et dérouler divers scénarios de conséquences possibles.

Résumé des œuvres étudiées

DMZ

Roman graphique de Brian Wood (auteur) et Brian Wood/Ricardo Burchielli/autres (artistes), 2005-2012, DC Comics, États-Unis. Dans un futur proche, les États-Unis d'Amérique sont en proie à une guerre civile. L'action principale se déroule dans la ville de New York qui est devenue une zone démilitarisée (« DMZ » en anglais, pour *demilitarized zone*) et un enjeu stratégique pour remporter la guerre que se livrent les États-Unis d'Amérique et l'Armée des États Libres. L'histoire principale est celle de Matthew Roth, apprenti photojournaliste qui, parachuté dans la zone, devient l'unique reporter de guerre sur le terrain.

Marvel Civil War

Suite à une loi promulguée par le gouvernement, qui oblige les super-héros à être répertoriés, à révéler leur identité et à servir dans le cadre de la loi imposée, une guerre fratricide oppose deux camps de super-héros. D'un côté, de plus en plus autoritaire, Iron Man devient le maître d'œuvre de la mise en place de la loi ; de l'autre, Captain America entre en résistance pour défendre les libertés individuelles et garantir la démocratie.

Jericho

Après la destruction de vingt-trois villes américaines par des explosions nucléaires, l'électricité et les moyens de communication sont coupés dans tout le pays. Suite à ces attentats, les habitants de la petite ville de Jericho, au Kansas, doivent apprendre à survivre dans un pays qui s'est scindé en trois entités distinctes que sont les États-Unis d'Amérique (dont la capitale est Columbus), les États Alliés d'Amérique (dont la capitale est Cheyenne) et la République Indépendante du Texas.

²⁸ WALKER, Jesse, « Are We Headed for a Second Civil War ? », Op-Ed, *Los Angeles Times*, 20 août 2017.

²⁹ ARNADE, Chris, « What I Learned After 100,000 Miles on the Road Talking to Trump Supporters », US elections 2016, *Pride and poverty in America*, *The Guardian*, 3 novembre 2016.

The Second Civil War

Suite à une guerre nucléaire opposant l'Inde au Pakistan, l'Idaho doit accueillir sur son territoire des enfants en provenance de la zone de guerre. Le gouverneur de l'Idaho refuse de les recevoir et ferme ses frontières, par opportunisme politique et parce qu'il subit les affres d'une passion amoureuse. Le président des États-Unis, sous l'influence de son conseiller en communication, lance un ultimatum au gouverneur. Les media attisent les tensions et les deux belligérants envoient leur armée à la frontière de l'État. Dans leur sillage, le pays et les États se divisent en prenant partie pour l'un ou l'autre camp. Le dialogue étant empêché, le conflit éclate.

Bibliographie

- ARMSTRONG, Gin, YAX, Whitney et CONNOR, Kevin, « Conflicts of Interest in the Syria Debate : An Analysis of the Defense Industry Ties and Think Tanks Who Commented on Military Intervention », Report, *Public Accountability Initiative*, 11 octobre 2013. <<http://public-accountability.org/2013/10/conflicts-of-interest-in-the-syria-debate/>>, consulté le 28 août 2017.
- ARNADE, Chris, « What I Learned After 100,000 Miles on the Road Talking to Trump Supporters », US elections 2016, Pride and Poverty in America, *The Guardian*, 3 novembre 2016. <<https://www.theguardian.com/society/2016/nov/03/trump-supporters-us-elections>>, consulté le 28 août 2017.
- ARNOLD, Gordon B., *Conspiracy Theory in Film, Television, and Politics*, Westport, CT, Praeger Publishers, 2008.
- BEELEY, Vanessa, « Syria's White Helmets: War by Way of Deception – Part I », *21st Century Wire*, 23 octobre 2015. <<http://21stcenturywire.com/2015/10/23/syrias-white-helmets-war-by-way-of-deception-part-1/>>, consulté le 28 août 2017.
- CAMPBELL, Josie, « Wood & Burchielli Demilitarize the 'DMZ' », Comic News, *CBR.com*, 20 décembre 2011. <<http://www.cbr.com/wood-burchielli-demilitarize-the-dmz/>>, consulté le 28 août 2017.
- CARRUTHERS, Susan L., *The Media at War*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2011 (2000).
- CURRAN, James, *Media and Democracy*, Oxon, Routledge, 2011.
- DESILVER, Drew, « Who's Poor in America? 50 Years into the 'War on Poverty,' a Data Portrait », Fact Tank News in the Numbers, *Pew Research Center*, 13 janvier 2014. <<http://www.pewresearch.org/fact-tank/2014/01/13/whos-poor-in-america-50-years-into-the-war-on-poverty-a-data-portrait/>>, consulté le 28 août 2017.
- ESKOW, Richard, « Now it's the 'MMIC' – The Media/Military/Industrial Complex », The Blog, *The Huffington Post*, 27 juin 2006, revu le 25 mai 2011. <http://www.huffingtonpost.com/rj-eskow/now-its-the-mmic-the-medi_b_23889.html>, consulté le 28 août 2017.
- GRANGER, Ninon, *De la guerre civile*, Paris, Armand Colin, 2009.
- GUILHAUDIS, Jean-François et MALIZARD, Julien, « Armements et transferts (E 161- E 186) », *PSEI*, Numéro 1, Chronique Sécurité et insécurité européenne et internationale 2015, Armements et transferts (E 161- E 186), mis en ligne le 23 août 2015. <<http://revel.unice.fr/psei/index.html?id=392>> (point E 172), consulté le 28 août 2017.
- HORWITZ, Tony, *Confederates in the Attic: Dispatches from the Unfinished Civil War*, New York, Vintage Departures, 1999.
- MCFATE, Sean, *The Modern Mercenary: Private Armies and What They Mean for World Order*, Oxford, Oxford UP, 2014.
- MESTROVIC, Stjepan G., *The Balkanization of the West: The Confluence of Postmodernism and Postcommunism*, New York, Routledge, 1994.
- NEWMAN, Edward et DEROUEN Jr, Karl (éd.), *Routledge Handbook of Civil Wars*, Oxon, Routledge, 2014.
- NOONAN, Allan S., VELASCO-MONDRAGON Hector Eduardo et WAGNER, Fernando A., « Improving the Health of African Americans in the USA: An Overdue Opportunity for Social Justice », *Public Health Reviews* (2016) 37/12.

<<https://publichealthreviews.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40985-016-0025-4>>, consulté le 28 août 2017.

RABINO, Thomas, *De la guerre en Amérique : essai sur la culture de guerre*, Paris, Perrin, 2011.

SAGER, Weston R., « Apple Pie Propaganda ? The Smith–Mundt Act Before and After the Repeal of the Domestic Dissemination Ban », *NorthWestern University Law Review*, n°109 /2, 2015.

SCAHILL, Jeremy, *Blackwater: The Rise of the Most Powerful Mercenary Army*, New York, Nations Book, 2007.

TANNOUS, Manon-Nour, *Les Etats-Unis et « l'axe du mal » : étude d'une rhétorique des relations internationales*, Université Panthéon-Assas, Centre Thucydide, *Cahier Thucydide* n°7, mai 2008.

WALKER, Jesse, « Are We Headed for a Second Civil War? », Op-Ed, *Los Angeles Times*, 20 août 2017. <<http://www.latimes.com/opinion/op-ed/la-oe-walker-second-civil-war-20170820-story.html>>, consulté le 28 août 2017.

WOODWARD, Colin, *American Nations: A History of the Eleven Rival Regional Cultures of North America*, New York, Viking, 2011.