

Fiche pédagogique

Summer Wars

Sortie en Suisse romande :

24 novembre 2010

**Film long métrage, Japon, 2009****Titre original :** Samâ Wôzu**Réalisation :** Mamoru Hosoda**Interprètes (voix) :** Sumiko Fuji, Ryûnosuke Kamiki, Patrick Mölleken**Production :** Takuya Itô, Yuichiro Sato, Nozomu Takahashi**Version originale japonaise, sous-titres français****Durée :** 1h54**Public concerné :**
dès 12 ans

Résumé

Petit génie des maths, le jeune Kenji travaille à la maintenance d'OZ, un réseau social virtuel qui réunit les avatars de centaines de millions de personnes. La vie du lycéen surdoué mais timide va s'emballer lorsque Natsuki, la fille de ses rêves, l'engage malgré lui pour feindre d'être son fiancé lors d'une réunion de famille.

Durant ce séjour à la campagne japonaise, Kenji va apprendre à connaître les proches de son amie de classe, qui composent un véritable clan, gravitant autour d'une vénérable matriarche. Mais il devra très vite affronter une menace bien plus redoutable que les proches assez excentriques de Natsuki : un virus informatique a contaminé OZ, déclenchant des catastrophes qui menacent de détruire la planète Terre.

Commentaires

Jouant sur les interactions entre le réel et le virtuel, *Summer Wars* dépeint brillamment deux mondes : un Japon encore fidèle à ses traditions et l'univers délirant des avatars d'OZ. Une rare richesse thématique et visuelle se déploie alors dans cet *anime*, qui oscille avec fluidité entre science-fiction et comédie familiale, et entre action, humour et émotion.

Quelques définitions :

Anime - l'animation japonaise :

Le terme *anime* est issu d'une contraction de la prononciation japonaise du mot anglais

animation. Il désigne les films et les séries d'animation produits exclusivement au Japon. Alors que *l'anime* fait référence à toute forme d'animation japonaise, il représente surtout les productions audiovisuelles inspirées ou adaptées du *manga*.

Manga - la bande-dessinée japonaise :

Signifiant littéralement « image grotesque » ou « dessin dérisoire », le terme *manga* est apparu au début du 18^{ème} siècle. Il est tout d'abord employé en référence à des caricatures d'artistes de l'époque, tels que Hokusai (1760-1849). Il adopte ensuite le sens de *bande-dessinée* au 20^{ème} siècle et finit

par désigner uniquement les productions japonaises à partir de l'après-guerre, notamment grâce au dessinateur Osamu Tezuka,

qui contribua à populariser le genre.

Objectifs

- S'interroger sur les avantages et les inconvénients des modes de communication modernes.

- Tenter de saisir les schémas de vie familiaux dans notre société.

- Isoler les éléments scientifiques et technologiques présentées dans le film et s'interroger sur leur impact.

- Se familiariser avec l'animation japonaise en définissant ses caractéristiques.

Pistes pédagogiques

- LES RESEAUX VIRTUELS

A une époque où les nouvelles formes de communication sont largement répandues et complètement intégrées, les réseaux sociaux virtuels n'ont presque plus de secrets pour la majorité des jeunes générations. Au-delà de *Facebook* et autres *Twitter*, le réseau virtuel OZ présenté dans *Summer Wars* pousse ce concept à l'extrême et propose un monde où les humains se projettent directement dans le virtuel par le biais d'un *avatar* - un personnage représentant un utilisateur sur internet et dans les jeux vidéo - pour interagir avec les autres, et ce, à tous les niveaux : privé, social, professionnel, juridique, économique, etc...

Si le film présente les avantages de ces réseaux sociaux, il dénonce également ses excès. A noter que la famille de Natsuki reste justement très sociale et partage beaucoup de choses « réelles », malgré la présence prépondérante de cette forme de communication « virtuelle ».

Inciter les élèves à s'interroger sur ce phénomène :

→ Qui connaît, qui ne connaît pas ?

→ Qui utilise ces réseaux et dans quel but ?

→ Quel est l'impact de ces réseaux dans notre quotidien ?

→ Est-ce que cette nouvelle forme de communication prendra le pas (remplacera ?) la communication directe et physique ?

- LES RELATIONS FAMILIALES

Dans *Summers Wars*, le protagoniste se retrouve immergé dans une famille typique de la campagne japonaise, définie par différents critères, tels que :

- la proximité - cohabitation des générations)
- la hiérarchie - relations définies par les statuts des différents membres de la famille

Cette représentation, bien que fictive, dépeint néanmoins une réalité du mode de vie *traditionnel* « à la japonaise », et permet de s'interroger sur le fonctionnement et les mécanismes que l'on peut trouver dans les familles « suisses », dans les modes de vie « à l'occidentale », ou simplement dans « d'autres cultures ».

Au-delà de ces règles relationnelles, qui permettent de maintenir une cohésion et un équilibre au sein d'un noyau familial, *Summer Wars* valorise également les notions d'honnêteté, de sincérité et d'écoute entre les membres d'une même famille. Ainsi, le cousin de Natsuki, Wabisuke, boudé par la plupart du clan car né d'une relation illégitime, est néanmoins reconnu par la grand-mère et matriarche, qui l'accepte comme un de ses propres enfants et incite les autres à l'accueillir aussi.

Prendre comme point de départ d'une discussion cette représentation des relations et la mettre en perspective avec notre représentation des relations :

→ Est-ce que le schéma familial présenté dans le film est représentatif ?

→ Quels schémas familiaux trouve-t-on dans nos sociétés ?

→ Est-ce que les notions de hiérarchie et de respect sont toujours de rigueur chez nous ?

- LA TECHNOLOGIE

Au Japon, ainsi que dans le reste du monde, la science et la technologie sont en expansion continue. Alors que les découvertes dans ces domaines apportent de nombreux bénéfices, elles représentent aussi un danger potentiel.

En l'occurrence, l'Armée japonaise a créé un avatar dans le

réseau virtuel OZ, qui possède une intelligence artificielle tellement développée qu'elle se retourne contre ses créateurs et menace la survie de l'espèce humaine.

Mais en réaction à ce danger, tous les autres avatars du réseau, et par extrapolation tous les êtres humains connectés au réseau, s'unissent et réussissent ainsi à en venir à bout, démontrant l'aspect positif de ces interactions virtuelles.

Tenter des questionnements sur l'impact de la technologie, en particulier sur la notion d'intelligence artificielle :

→ Quels en sont les avantages ?

→ Quels en sont les dangers ?

→ Quels seraient les limites dans ce domaine à ne pas dépasser ?

- LE GENRE

En tant qu'*anime*, *Summer Wars* correspond à plusieurs critères particuliers. Il est intéressant de s'interroger sur la manière dont ce film se démarque au niveau visuel d'autres formes d'animation.

Se familiariser avec ce genre en isolant et en définissant ses caractéristiques :

→ Quelles en sont les règles et comment les personnages, leurs expressions et leurs interactions sont-elles rendues à l'écran afin de les rendre crédibles, touchantes, « humaines » ?

Pour en savoir plus

Le film :

<http://summerwars-lefilm.com>

Des liens utiles

Les réseaux sociaux :

<http://leszed.ed-productions.com/qu-est-ce-que-les-reseaux-sociaux/>

<http://www.commentcamarche.net/faq/12782-les-reseaux-sociaux-professionnels>
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Réseau social](http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau_social)

L'animation japonaise :

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/goshu/animation%20japonais.pdf>
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Anime>

L'intelligence artificielle :

<http://www.generation-nt.com/intelligence-artificielle-objectifs-possibilites-article-24813-1.html>
<http://www.grappa.univ-lille3.fr/polys/intro/sortie001.html>
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence artificielle](http://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle)

Lucas Arpin, coordinateur des programmes pour le NIFFF, le 24 juin 2010.