

MORIZOT Pauline

11-11 : Memories Retold : l'art vidéoludique au service de la
mémoire de la Grande Guerre ?



Mémoire de Master 2 Histoire et audiovisuel préparé sous la direction de
Pascale Goetschel

SEPTEMBRE 2019

Page de garde : Photographie tirée de la page de vente dédiée au jeu sur la plateforme *Steam* :
https://store.steampowered.com/app/735580/1111_Memories_Retold/

U.F.R d'histoire
Centre d'histoire sociale du XXe siècle
Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
2018/2019



MORIZOT Pauline

*11-11 : Memories Retold : l'art vidéoludique au service de la
mémoire de la Grande Guerre ?*

Mémoire de Master 2 Histoire et audiovisuel préparé sous la direction de
Pascale Goetschel

SEPTEMBRE 2019

A Noëlle, Bruno, Emmanuel et Malou

Remerciements

Je tiens avant tout à remercier Pascale Goetschel pour m'avoir encadré et conseillé tout au long de cette recherche.

Je remercie tout particulièrement Yoan Fanise grâce à qui j'ai pu accéder à un nombre important de documents et qui a gentiment répondu à toutes mes questions sous le soleil de Montpellier.

Je remercie ma mère, Noëlle sans qui cette année n'aurait pas été possible.

Enfin je souhaite remercier Marine, Nathalie et encore une fois Noëlle pour leurs nombreuses remarques, relectures et corrections. Mais aussi Fulvia, Ségolène, Arthur, Louise et François qui m'ont écouté parler de jeux vidéo et de Première Guerre Mondiale pendant un an.

Sommaire

Introduction

Partie 1 : 11-11 : *Memories Retold*, une production innovante ?

Chapitre 1 : La Première Guerre Mondiale au cœur d'une production internationale.

- 1) D'un jeu indépendant à une production internationale.
- 2) Une direction artistique entre film et jeu vidéo.
- 3) Un sujet peu exploité par l'industrie : la Première Guerre Mondiale.

Chapitre 2 : Un jeu accessible à tous ?

- 1) Le choix d'un *gameplay* simple...
- 2) ... Tourné vers la communication.
- 3) Une nouvelle réflexion sur la figure de héros ?

Partie 2 : Une représentation classique de la Première Guerre Mondiale ?

Chapitre 3 : La Grande Guerre : entre mémoires nationales et histoires personnelles.

- 1) Les mémoires de la Grande Guerre à l'heure du centenaire.
- 2) Des histoires intimes pour raconter la guerre.
- 3) Une mémoire sélective ?

Chapitre 4 : 11-11 : *Memories Retold* : un jeu « politiquement correct » ?

- 1) La diminution des violences graphiques : lisser la Grande Guerre pour le plus grand nombre ?
- 2) Imaginaires de la Première Guerre Mondiale, une mémoire fantasmée ?
- 3) Au travers de la guerre, parler de la paix

Conclusion

Introduction

Le 11 novembre 2018 s'est clos le cycle des commémorations autour de la Première Guerre Mondiale par une cérémonie internationale à Paris qui a vu la réunion de plus de 70 chefs d'états¹. Durant la période 2014-2018, nous assistons à un regain d'intérêt pour cette époque, qui se traduit par la multiplication des célébrations et des initiatives locales ou privées autour de ce sujet. La Mission centenaire a ainsi labellisé, sur l'ensemble de la période, plus de 5860 projets² avec des pics en 2014 (1542 projets)³ et 2018 (2355 projets)⁴. Nous retrouvons ce même foisonnement dans la production culturelle avec la sortie de pas moins de 78 productions documentaires⁵, toutes nationalités confondues. Nous pouvons citer la série de documentaire *Apocalypse : La Première Guerre Mondiale*⁶ ou encore *Theys hall not grow old*.⁷ La littérature n'est pas en reste avec la publication de plusieurs ouvrages qui récoltent de bonnes critiques comme le roman de Pierre Lemaître, *Au-revoir là-haut*⁸. Ce récit traite du difficile retour à la normalité des anciens poilus, il a obtenu le prix Goncourt en 2013. Une suite a d'ailleurs été publiée en janvier 2018, *Les couleurs de l'incendie*⁹ dont l'intrigue se situe cette fois dans les années 1930. Le livre est aussi adapté en film en 2017¹⁰ et connaît un succès d'audience puisqu'il fait plus de 2 millions d'entrées dans les salles¹¹. Ce n'est d'ailleurs pas le seul roman sur le thème de la grande Guerre à être adapté au grand écran : nous pouvons aussi citer *La Peur*¹² sorti en 2015, tiré du roman homonyme de Gabriel Chevalier ou bien *Men of honor*¹³ en 2017, adapté de la pièce de théâtre *Journey's End* de Robert Cedric Sherriff. Le jeu vidéo s'empare lui aussi de cette thématique au travers d'un sous-genre en plein développement, celui du jeu vidéo historique. C'est un média plutôt jeune par rapport à ceux précédemment cités.

En m'inscrivant cette année en master 2, je savais déjà que je voulais travailler sur un jeu vidéo historique. J'ai découvert ce type de jeux à travers la série des *Assassin's*

¹Site officiel de l'Elysée : <https://www.elysee.fr/emmanuel-macron/2018/11/12/ceremonie-internationale-du-centenaire-de-larmistice-du-11-novembre-1918-a-larc-de-triomphe>

²Chiffre obtenu par calcul d'après les informations disponibles dans les différents rapports de la mission disponible sur leur site internet : <https://centenaire.org/fr/presse-communication>

³« Label centenaire : un bon bilan pour la troisième vague de labellisation », *Mission Centenaire*, 23 juin 2015 : https://centenaire.org/sites/default/files/references-files/cp_label_2015.pdf

⁴« Rapport d'activité 2018 », *Mission centenaire* : <http://centenaire.org/sites/default/files/references-files/centenaire2018-sd.pdf>

⁵Chiffre obtenu grâce au recensement des productions du site films-documentaire.fr : http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_liste_page/1

⁶COSTELLE Daniel, CLARKE Isabelle, *Apocalypse : la Première Guerre Mondiale*, France, 2014, 5x52 minutes.

⁷JACKSON Peter, *They shall not grow old*, Royaume-Unie, 2018, 99 minutes.

⁸LEMAITRE Pierre, *Au revoir là-haut*, Albin Michel, Paris, 2013.

⁹LEMAITRE PIERRE, *Les couleurs de l'incendie*, Albin Michel, Paris, 2018.

¹⁰DUPONTEL Albert, *Au revoir là-haut*, Gaumont, France, 2017.

¹¹Chiffre tiré de JP's Box office : <http://jpbox-office.com/fichfilm.php?id=17248>

¹²ODOUL Damien, *La Peur*, France, 2015

¹³DIBB Saul, *Men of honor*, Grande Bretagne, 2017.

*Creed*¹⁴, développée et éditée par Ubisoft depuis 2007 qui met en scène la lutte entre la confrérie des assassins et les templiers dans différentes époques. Mon engouement ne s'est depuis pas démenti : il était important pour moi de travailler sur ce thème du jeu vidéo d'autant plus que c'est un sujet moins étudié par la recherche universitaire. Les nombreuses productions liées aux commémorations du centenaire, m'ont poussées à m'intéresser à la période de la Première Guerre Mondiale. J'ai alors décidé de ne me concentrer que sur un seul jeu, n'ayant qu'une année pour réaliser ce mémoire, il était difficile d'ajouter d'autres œuvres, qui devait mettre en avant la narration. Ce dernier point était important au vu de mes goûts personnels mais aussi parce que les jeux narratifs ont souvent une vision et un message fort. Le choix s'est donc porté sur *11-11 : Memories Retold* sorti le 9 novembre 2018 et édité par Bandai Namco.

Pour expliquer mon sujet, il est indispensable de définir ce qu'est l'objet vidéoludique et d'en réaliser une histoire.

Une petite histoire du jeu vidéo

Le premier programme qui peut être appelé jeu vidéo, est un simulateur du jeu de morions programmé en 1952, *OXO*. Il a été réalisé par Alexander Douglas comme illustration pour sa thèse sur l'interaction homme-machine¹⁵. En 1958, William Higinbotham, un physicien américain crée un jeu de simulation de tennis *Tennis for Two* pour animer les journées portes ouvertes de son entreprise. Il s'agit du premier jeu de sport dans lequel deux joueurs s'affrontent.¹⁶

Mais, le premier « véritable » jeu vidéo, *Spacewar !* naît dix ans plus tard, en 1962. C'est un étudiant du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Steve Russell qui le développe sur un ordinateur de son école. C'est le premier jeu vidéo interactif puisque non seulement deux joueurs peuvent s'affronter mais il y a quatre boutons permettant de contrôler son vaisseau : un pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, un pour aller dans l'autre sens, un pour avancer et un pour tirer¹⁷. Le jeu est tellement populaire qu'il est diffusé dans toutes les universités disposant du même modèle d'ordinateur (le PDP- 1) puis intégré à tous ceux

¹⁴ *Assassin's Creed*, Ubisoft, France 2007.

¹⁵ Laurent, « *OXO et Tennis for two* : Petite cosmogonie portative du jeu vidéo » dans *Jeux vidéo et bibliothèques* : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/oxo-et-tennis-for-two-petite-cosmogonie-portative-du-jeu-video-les-precursus-partie-1/>

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ MANENTI Boris, « L'histoire du jeu vidéo en dix dates », *Le nouvel observateur*, le 9 novembre 2011 : <https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20111108.OBS4109/l-histoire-du-jeu-video-en-dix-dates.html>

commercialisés. Nolan Bushnell, qui a joué à ce jeu lors de ses études en électronique, est inspiré par ce premier succès et décide en 1972 de fonder la première société dédiée aux jeux vidéo : Atari. Il construit alors un jeu d'arcade¹⁸ autour du tennis de table : *PONG*¹⁹ dans lequel deux joueurs s'affrontent en déplaçant une raquette. Le but étant de garder la balle dans le terrain le plus longtemps possible alors que la vitesse augmente graduellement. Le succès est tel que le jeu est commercialisé sur une console de salon²⁰ dédiée en 1975 et nous assistons à un essor des jeux d'arcades avec la création de licences comme celle de *Pac-man*²¹. En 1977, la société lance l'Atari 2600, une console de salon qui introduit les premières cartouches de jeu. C'est une révolution car les jeux sont interchangeables et la console domine alors le marché avec près de 30 millions d'exemplaires écoulés et plus de 900 jeux disponibles²². Mais, les œuvres faciles à copier et leurs profusions sur le marché, déclenchent à partir de 1983 une crise qui voit la faillite de plusieurs sociétés. La production aux États-Unis devient quasiment inexistante jusqu'en 1986.

Le renouveau du secteur est dû en grande partie à la firme japonaise Nintendo qui en 1983 sort sa console Famicom qui deviendra la *Nintendo Entertainment System*, plus connue sous le nom de NES, aux États-Unis dès 1985. La vente de cette console est accompagnée du jeu *Super Mario Bros*²³, jeu de plateformes mettant en scène Mario, personnage évoluant dans le royaume champignon afin de sauver la princesse Peach des griffes de Bowser. Il est possible d'y jouer seul ou à deux, le deuxième joueur incarnant alors Luigi, le frère de Mario. Ce jeu pose les fondements pour tous les jeux de plateforme qui suivront, à savoir le défilement horizontal²⁴ et la présence d'un *boss*²⁵ final. Le succès est tel que le jeu est encore aujourd'hui le deuxième le plus vendu de l'histoire, dépassant les 40 millions de copies distribuées²⁶. Il connaît de nombreuses suites. Dans le même temps, l'informatique personnel se développe et plusieurs opus font leur apparition sur ordinateur, citons *Simcity*²⁷ en 1989, une simulation de gestion de

¹⁸Un jeu d'arcade est un « jeu vidéo payant placé dans un lieu public sous forme d'un meuble muni d'un écran, un monnayeur et des contrôleurs ». Définition de l'Internaute : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/jeu-d-arcade/>

¹⁹*PONG*, Atari, États-Unis, 1972.

²⁰Une console de salon est un appareil que l'on branche à une télévision pour pouvoir jouer à un jeu vidéo.

²¹*Pac-Man*, Namco, Japon, 1980.

²²MANENTI Boris, « L'histoire du jeu vidéo en dix dates », *Le nouvel observateur*, le 9 novembre 2011 : <https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20111108.OBS4109/l-histoire-du-jeu-video-en-dix-dates.html>

²³*Super Mario Bros*, Nintendo, Japon, 1985.

²⁴Un défilement horizontal signifie que la caméra est de face et que les personnages se déplacent généralement de gauche à droite.

²⁵Un *Boss* de fin est un ennemi, normalement plus puissant que les autres, qu'il faut battre à la fin d'un niveau ou du jeu lui-même.

²⁶Dossier *Les 50 jeux les plus vendus de l'histoire*, jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00011025/les-50-jeux-les-plus-vendus-de-l-histoire-2-super-mario-bros-nes-40-240-000-unites-049.htm>

²⁷*Simcity*, Electronics Art, États-Unis, 1989.

ville. Les premiers supports CD ou *Compact Disc*, apparaissent en 1988 et permettent l'introduction de musiques plus évoluées et de cinématiques grâce à leur meilleur stockage. Depuis, les ordinateurs et consoles ne cessent de s'améliorer permettant notamment de meilleurs graphismes et donc une meilleure immersion dans les univers. Les développeurs s'affranchissent des supports physiques pour passer à des supports immatériels non contraints par un espace de stockage limité. Aujourd'hui, nous sommes à la huitième génération de consoles²⁸ et le marché est dominé pour trois machines : la Playstation 4 fabriquée par l'américain Sony, sortie en 2013 et écoulee à plus de 98 millions d'exemplaires ; La Nintendo 3DS, fabriquée par le japonais Nintendo, sortie en 2011 et vendue à plus de 74 millions d'exemplaires ; la XBOX One fabriquée par l'américain Microsoft, sortie en 2013 et vendue à plus de 44 millions d'exemplaires.²⁹ L'ordinateur reste le deuxième support le plus important après ces consoles et devant le téléphone mobile.

Les pratiques culturelles du jeu vidéo en France

Aujourd'hui, le jeu vidéo est devenu une pratique culturelle incontournable et en 2018, 51% des français estiment jouer régulièrement et 74% jouent occasionnellement.³⁰ Selon le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (S.E.L.L) le chiffre d'affaire pour l'année 2018 s'élève à 4,9 milliards d'euros soit une augmentation de 15% par rapport à 2017³¹ ce qui place ce secteur comme la première industrie culturelle en France loin devant le livre (2 milliards d'euros de chiffre d'affaire en 2017³²). Le jeu le plus vendu, toutes plateformes confondues, est *Fifa 19*³³ écoulee à plus de 1,3 millions d'exemplaires suivi par *Red Dead Redemption 2*³⁴ qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires. Cette économie grandissante pousse les politiques à s'intéresser à ce domaine : il s'est créé à l'Assemblée Nationale, un groupe d'étude autour du jeu vidéo, à l'initiative du député La République en Marche, Denis Masségia. De plus, 89% des français considèrent le jeu vidéo comme un secteur innovant, 84% estiment qu'ils sont créés

²⁸La neuvième génération étant attendue pour la fin de l'année 2019 ou 2020.

²⁹Ces chiffres sont tirés du site Vgchartz : http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

³⁰SELL, *L'essentiel du jeu vidéo 2019*, Février 2019, page 33 : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf

³¹SELL, *L'essentiel du jeu vidéo 2019*, Février 2019, page 10 : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf

³²Ministère de la culture, *Chiffres-clés du secteur du livre 2017-2018*, mars 2019 : <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Actualites/Edition-2019-des-chiffres-cles-du-secteur-du-livre>

³³*Fifa 19*, Electronics Art, États-Unis, 2018.

³⁴*Red Dead Redemption 2*, Take-Two Interactive, États-Unis, 2018.

par des artistes, 75% les définissent comme un loisir pour toute la famille et 62% comme une activité positive³⁵. Dans ce contexte, il est étonnant de constater que l'étude réalisée par le ministère de la culture en 2016 montre que seulement 7% de la population voit le jeu vidéo comme un objet culturel par nature³⁶. La culture est définie par le Larousse comme un « enrichissement de l'esprit »³⁷ : cette dimension d'apprentissage ou d'apport qui est donnée comme explication à ce chiffre par Jean-Michel Guy, responsable de l'étude, dans un entretien avec le journal *Le Monde* : « Ce qui compte dans la culture c'est qu'elle apporte quelque chose. C'est le sens qui importe. Dans l'esprit des français, avec le jeu vidéo, on est du côté de la distraction pure. »³⁸. Dans l'étude du Ministère de la culture, les trois dernières marches du podium sont occupées par : les séries télévisées, le jeu vidéo et la télé-réalité. Ces trois activités impliquent des écrans et renvoient donc une image de passivité (cela n'est pas forcément vrai pour le jeu vidéo car une de ses caractéristiques majeures est l'interactivité et donc l'action du joueur) voir d'activité abrutissante. Enfin, le jeu vidéo est souvent synonyme de violence avec des titres qui font polémiques comme la franchise des *Grand Theft Auto*³⁹ dans laquelle le joueur peut voler, fréquenter des prostitués ou encore assassiner des personnes en presque toute impunité. Mais, il existe des jeux plus qualitatifs qui sont souvent moins connus. Ceci est dû à une mise en avant importante des jeux dits AAA ou triple A⁴⁰, dont les budgets de productions, entre 50 et 100 millions d'euros, disposent de campagnes de communications efficaces. L'augmentation de la dématérialisation des supports renforcent cette mise en avant et vient faire du jeu vidéo un produit de masse : un titre est disponible simultanément dans plusieurs pays et peut être téléchargé de chez soi. Par exemple, la plateforme de téléchargement Steam estime à 90 millions ses utilisateurs actifs sur un mois⁴¹.

³⁵SELL, *L'essentiel du jeu vidéo 2019*, Février 2019, page 36 : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf

³⁶Ministère de la culture, *Les représentations de la culture dans la population française*, septembre 2016, page 7 : <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-actualite-du-DEPS/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1>

³⁷Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/culture/21072>

³⁸LAMY Corentin, « Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ? », *Le Monde*, 28 septembre 2016 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle_5004677_4408996.html?utm_medium=Social&utm_campaign=Echobox&utm_source=Facebook&utm_term=Autofeed#link_time=1475051439

³⁹*Grand Theft Auto*, Rockstar games, Etats-Unis, 1997.

⁴⁰Un jeu AAA ou triple A désigne une production vidéoludique qui se rapproche de celle des *blockbusters*. Ce sont pour ces jeux que les budgets de développement et de promotion sont les plus importants.

⁴¹ALLARD Camille, « Steam donne ses chiffres et parle du nombre d'utilisateurs actifs », *Gameblog*, 23 octobre 2018 : <http://www.gameblog.fr/news/79099-steam-donne-ses-chiffres-et-parle-du-nombre-d-utilisateurs-a#targetText=La%20plate-forme%20de%20Valve%20se,m%C3%Aame%20%C3%A9poque%20l'ann%C3%A9e%20derni%C3%A8re>

Malgré cette mondialisation et massification de l'objet vidéoludique, on constate, malgré tout, la formation d'une culture commune avec ses propres codes et références centrée sur la communauté des *gamers*⁴². Elle peut s'incarner autour de personnages emblématiques comme Mario ou dans des pratiques comme les compétitions, qu'elles soient entre amis ou de rang mondiale. Ces phénomènes peuvent exister en ligne, sur des forums ou des visionnages de parties jouées en direct, comme dans la vie « réelle » à travers les conventions ou la pratique du *cosplay*⁴³ par exemple. Le jeu vidéo a donc une place à prendre, ces prochaines années, dans la représentation de la culture, comme le souligne Jean-Gabriel Guy : « Il y a une sorte de prime à l'ancienneté. Mais évidemment, ça va changer ! Pour moi, le jeu vidéo est exactement dans le cas de la bande dessinée ou des mangas il y a trente ans : il est juste encore un petit peu jeune. »⁴⁴

Le jeu vidéo historique

Si le jeu vidéo n'est pas reconnu comme un objet culturel à part entière, l'Histoire est quant à elle souvent associée à ce terme. L'étude du ministère de la culture la place même en onzième position d'apparition quand on évoque le mot culture⁴⁵. Placer l'intrigue de son jeu dans le passé permet de faire appel à des références communes et ainsi renforcer l'immersion et le divertissement. Ceci explique aujourd'hui pourquoi chaque genre de jeu vidéo : stratégie, action ou aventure se décline aussi en jeu prenant pour cadre le passé.

Le premier jeu historique voit le jour en 1981, *Castle Wolfenstein*⁴⁶. C'est un jeu d'infiltration en vue du dessus dans lequel le joueur doit s'échapper d'une forteresse nazie en tuant des ennemis. Si les graphismes sont limités les hommes à abattre sont facilement reconnaissables grâce à la croix gammée sur leur torse. En 1984, sort le jeu *1942*⁴⁷, qui se déroule lors de la

⁴²Littéralement les joueurs

⁴³Le *cosplay* est une pratique qui consiste à jouer le rôle d'un personnage à travers son costume, ses cheveux ou son maquillage.

⁴⁴LAMY Corentin, « Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ? », *Le Monde*, 28 septembre 2016 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle_5004677_4408996.html?utm_medium=Social&utm_campaign=Echobox&utm_source=Facebook&utm_term=Autofeed#link_time=1475051439

⁴⁵Ministère de la culture, *Les représentations de la culture dans la population française*, septembre 2016, page 3 : <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-actualite-du-DEPS/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1>

⁴⁶*Castle Wolfenstein*, Muse Software, États-Unis, 1981.

⁴⁷*1942*, Capcom, Japon, 1984.

guerre du pacifique⁴⁸ et propose au joueur d'incarner un aviateur américain. Si le contexte historique y est plus défini, le réalisme n'est pas toujours au rendez-vous, notamment en termes de modélisation des avions. Le but est ici de se démarquer des autres jeux de tirs de l'époque qui prenaient place dans l'espace⁴⁹. La principale évolution viendra du jeu *Wolfenstein 3D*⁵⁰, sorti en 1992 car il est le premier à populariser le genre du *First Person Shooter* (FPS)⁵¹ et à en poser les bases. Le joueur doit là-aussi tuer des SS au sein d'une forteresse nazie labyrinthique, jusqu'à éliminer Adolf Hitler lui-même.

En 1991, apparaît le premier opus de la série *Civilization*⁵² : un jeu de stratégie dans lequel le joueur prend le contrôle d'une civilisation historique afin de la faire prospérer. La série fait de l'Histoire sa marque de fabrique et n'hésite pas à s'entourer d'historiens pour enrichir son univers mais également, selon un des développeurs, afin de séduire le public européen plus friand d'Histoire selon l'un des développeurs⁵³. Le succès est au rendez-vous et l'opus s'écoule à plus de trois millions d'exemplaires en seulement quelques mois.

En 2003, sort le premier opus de la série *Call of duty*⁵⁴, FPS, qui transpose une nouvelle fois le joueur au cœur du second conflit mondial. Le jeu est salué pour les efforts historiques faits sur les environnements avec par exemple la présence de véritables affiches de propagandes, ou la reproduction réaliste des armes. La franchise est composée aujourd'hui de 15 épisodes (le seizième devant sortir le 25 octobre 2019) et s'était écoulée à plus de 250 millions d'exemplaires dans le monde en 2016⁵⁵. Cette recette à base de graphismes et d'animations toujours plus poussées, associées à un mélange de références historiques et cinématographiques et reprise par plusieurs éditeurs⁵⁶ jeux vidéo. Nous pouvons ainsi penser à la franchise de *Assassin's Creed*⁵⁷ développée et éditée par Ubisoft dont le premier opus est sorti en 2007. Le joueur y incarne dans chaque titre un membre de la secte des Assassins en lutte contre les templiers depuis des milliers d'années. Chaque épisode propose une époque différente : le joueur est plongé au cœur de la renaissance italienne, la révolution française ou plus récemment la fin de

⁴⁸ La guerre du pacifique est un terme qui regroupe toutes les campagnes qui voient des affrontements entre les armées alliées et celle de l'empire du Japon entre 1941 et 1945.

⁴⁹RABINO Thomas, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, 2013/5 (n°177), page 111.

⁵⁰*Wolfenstein 3D*, Muse software, États-Unis, 1992.

⁵¹FPS est l'abréviation pour *First Person Shooter* ou jeu de tir à la première personne.

⁵²*Civilization*, Microprose, États-Unis, 1991.

⁵³RABINO Thomas, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, 2013/5 (n°177), page 112.

⁵⁴*Call of duty*, Activision, États-Unis, 2003.

⁵⁵MCWHERTOR Michael, « *Call of duty* surpasse 250 million games sold worldwide », *Polygon*, 14 janvier 2016: <https://www.polygon.com/2016/1/14/10773162/call-of-duty-surpasse-250-million-games-sold-worldwide>

⁵⁶ Un éditeur de jeux vidéo est une entreprise qui assure la publication et la diffusion des jeux vidéo. Elle peut assurer la production en interne ou la confier à une ou des sociétés externes.

⁵⁷*Assassin's Creed*, Ubisoft, France, 2007.

l'Égypte Ptolémaïque. La franchise qui compte aujourd'hui 11 jeux principaux, dépassait en 2016 les 100 millions de copies vendues⁵⁸. Ces deux franchises phares s'appuient de plus en plus sur le travail des historiens pour ancrer leurs récits dans un univers le plus réaliste possible.

Depuis 40 ans, toutes les périodes historiques ont été abordées, de la préhistoire à l'époque contemporaine, avec une prédilection pour cette dernière. A l'appui, l'illustration 1 qui présente une présentation des jeux dits historique par période :

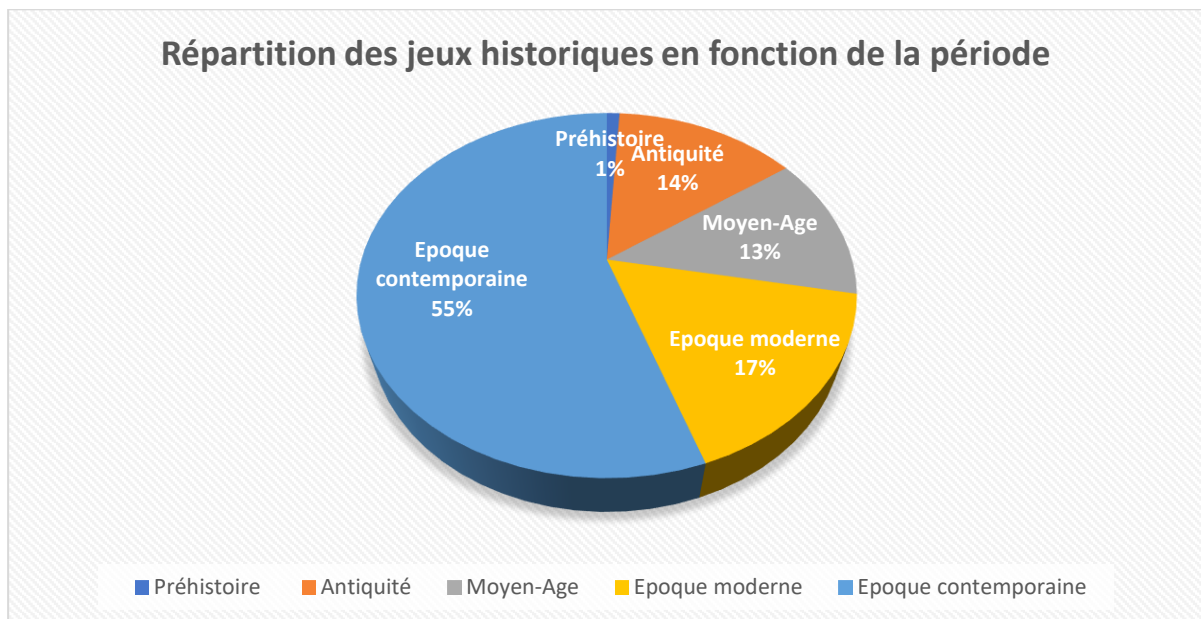


Illustration 1 : Répartition des jeux historiques en fonction de la période. Réalisé grâce aux chiffres donnés par le site *Historiagames*.

La Première Guerre Mondiale dans le jeu vidéo

Comme nous venons de le faire, les premières études historiques sur le jeu vidéo s'intéressent à l'histoire des supports, comme les consoles ou l'objet jeu, et leurs évolutions. Ces dernières années, de plus en plus de chercheurs, proposent une approche plus culturelle du jeu vidéo en étudiant l'objet et ses caractéristiques propres comme le *gameplay*⁵⁹ et en le replaçant dans son contexte. Ce travail est d'autant plus important quand on aborde les représentations du passé et notamment celles de la Première Guerre Mondiale dont la mémoire est encore vive.

⁵⁸ *Jeuxvideo.com*, « La saga *Assassin's Creed* dépasse les 100 millions de copies vendues », le 14 septembre 2016 : <http://www.jeuxvideo.com/news/537890/la-saga-assassin-s-creed-depasse-les-100-millions-de-copies-vendues.htm>

⁵⁹ Le *gameplay* est l'ensemble des mécanismes et des principes d'interaction d'un jeu. Par extension, le terme englobe désormais la jouabilité, l'expérience vidéoludique et les ressentis du joueur.

La prédominance de la période contemporaine, peut s'expliquer par le critère de « jouabilité » comme le suggère Thomas Rabino : « l'histoire convoquée dans les jeux vidéo est plus volontiers synonyme de séquences guerrières que de négoce, car l'affrontement correspond à l'action recherchée par le grand public. »⁶⁰ Il est vrai que le XXème siècle foisonne de conflits avec les deux premières guerres mondiales mais aussi la guerre de sécession ou la guerre du Vietnam. Intéressons-nous à la part de ces conflits dans les jeux traitant de la période contemporaine. L'illustration 2 nous montre que la Première Guerre Mondiale ne se situe qu'en quatrième position (7% des jeux) derrière une écrasante majorité de jeux autour de la Seconde Guerre Mondiale (66%), de la Guerre Froide (12%) ou de la Guerre de Sécession (8%). Nous remarquons également que les thèmes les plus manifestes impliquent souvent la présence de troupes américaines. En effet, les plus gros éditeurs du marché sont américains, et mettent sans doute en avant leur histoire commune. Ces derniers ont cependant aussi participé à la Grande Guerre, alors comment expliquer cette différence de traitement ?

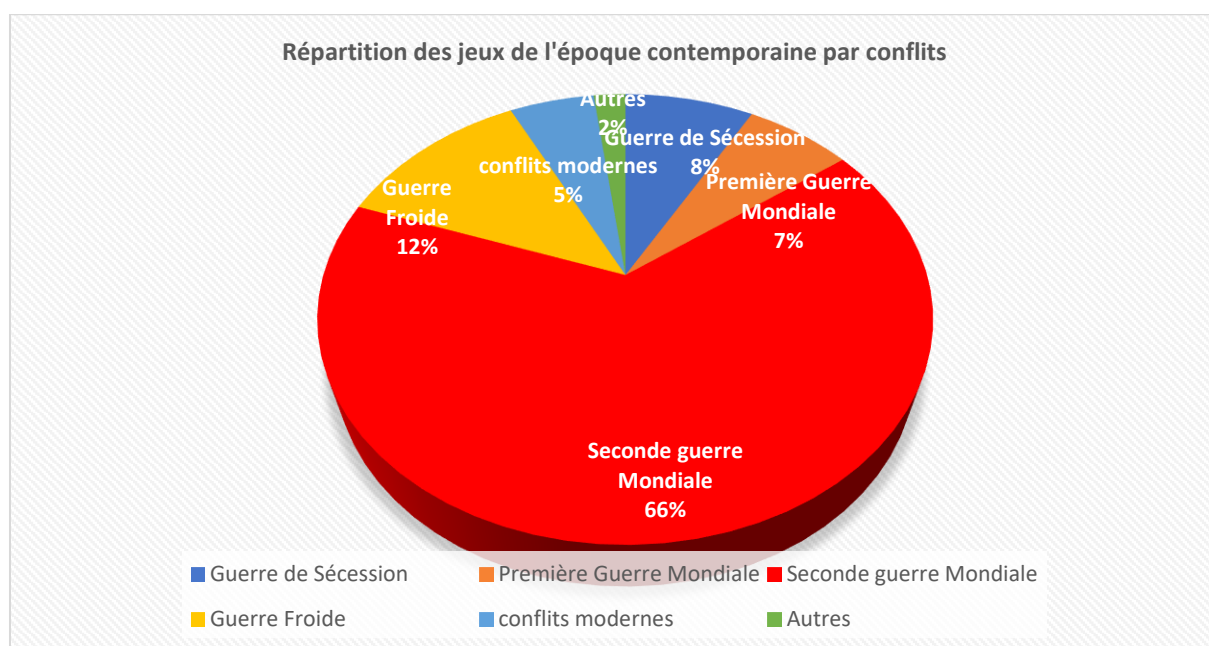


Illustration 2 : Répartition des jeux de l'époque contemporaine par conflits. Réalisé grâce aux chiffres donnés par le site *Historiagames*.

Selon Thomas Rabino, une des explications peut-être la spécificité de la guerre de tranchées et surtout de la guerre de position qui n'est pas très intéressante en termes de *gameplay*

⁶⁰ RABINO Thomas, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, 2013/5 (n°177), page 113

en relation avec le combat physique, car elle est par essence statique⁶¹. Les développeurs peuvent néanmoins choisir de transposer cette période dans un jeu de type stratégie militaire qui se prête bien à la période. C'est d'ailleurs, pour la guerre de 1914-1918, le genre le plus représenté avec celui de la simulation aérienne. Il existe respectivement 30 jeux sur 60 pour la stratégie et 17 jeux sur 60 pour la simulation.⁶² Il est donc possible de créer des jeux sur ce thème, mais il faut également prendre en considération un facteur économique. En effet, les œuvres les plus vendues et rapportent le plus de bénéfices sont celles de type *FPS* ou action-aventure, de même que les franchises que nous avons vues auparavant. Ces genres sont sous-représentés pour notre période car ce conflit est statique, alors que la base du *gameplay* de ces jeux est d'avancer afin de prendre un objectif. Par ailleurs, la mort y relève plus du hasard que d'un manque de compétence. Cette idée est développée par Adam Chapman dans un article de la revue *Game studies*. A propos des combats, il explique : « sur terre, [on assiste] à une mort inutile et inévitable quel que soit son niveau d'habileté. C'est cet élément, le manque de contrôle, qui fait de la guerre des tranchées un sujet inadapté pour les jeux de simulation de tir en vue subjective. »^{63 64}

L'autre élément d'explication relève quant à lui de l'aspect moral des jeux de guerre. Ces derniers cherchent à promouvoir des valeurs comme la lutte pour la préservation de la démocratie ou le combat contre les totalitarismes. De même, dans les jeux de tir, le héros est un soldat qui s'engage volontairement pour défendre ces valeurs, il doit gagner la guerre en acquérant des armes de plus en plus puissantes.⁶⁵ Cette victoire permet d'apporter une amélioration aux populations avec par exemple la mise en place d'une démocratie libérale ou tout simplement un retour à la paix. La guerre est ainsi justifiée, elle est un moyen indispensable pour arriver à cette évolution positive. Enfin, comme le souligne Julien Lалу, les ennemis doivent être clairement identifiés et identifiables « dans les productions nord-américaines, le nazie, le communiste puis le terroriste, sont des ennemis récurrents. »⁶⁶

⁶¹ RABINO Thomas, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, 2013/5 (n°177), page 113

⁶² Liste des jeux ayant pour thème la Première Guerre Mondiale avec leur genre disponible sur le site *Historia-games* : http://www.histogames.com/HTML/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/premiere-guerre-mondiale.php?ch_games_genre=aventure&tri=ch_games_genre&dir=ASC

⁶³ CHAPMAN Adam, "It's hard to play in the Trenches: World War I, collective memory and videogames", *Game studies*, volume 16, décembre 2016: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>

⁶⁴ "On the ground a meaningless death unavoidable by any display of skill. It is this element -- the lack of skill and control -- that makes trench warfare such an unsuitable subject for games prizing simulated first person reality"

⁶⁵ LALU Julien, « Représenter la Première Guerre Mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie. », *Mission centenaire*, 13 mai 2014 : <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre>

⁶⁶ *Ibid*

Ces deux schémas sont plus difficiles à mettre en place dans le cadre de la Première guerre Mondiale car il n'y a pas de raisons idéologiques au conflit ni de figure du « mal » clairement identifiée, les soldats étant simplement des hommes se battant pour leur pays. De plus, cette guerre est perçue comme inutile et dévastatrice, tant au niveau des pertes humaines que des destructions physiques. Ceci se cristallise notamment autour de la figure du soldat qui devient une victime d'un conflit horrible. Enfin, si cette guerre se termine par la victoire des troupes Alliées, elle n'est pas totale car dans la mémoire collective elle est le point de départ de la Seconde Guerre Mondiale.

Cette image mémorielle très forte peut jouer des tours aux éditeurs qui décident de créer un jeu sur ce thème et le cas de *Battlefield 1*⁶⁷ est un exemple probant. *Battlefield* est une série de jeux vidéo, de genre *FPS*, développée par le studio suédois DICE et éditée par Electronics art à partir de 2002. Elle compte aujourd'hui six titres principaux et plus de 56 millions de copies vendues⁶⁸. Lors de sa sortie, en 2016, *Battlefield 1* déchaîne les critiques en France mais aussi à l'étranger. Le quotidien *Le Monde* titre dans un article numérique « *Battlefield 1*, 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas »⁶⁹ et *The Guardian*, journal britannique, se demande « *Battlefield 1* : est-ce mal de placer un jeu de guerre dans les tranchées de la Première Guerre Mondiale ? »⁷⁰. Ces critiques ne portent pas sur les graphismes ou le *gameplay* du jeu mais bien sur la façon dont il représente la guerre. William Audureau le qualifie ainsi « En tant que produit culturel, il s'apparente à une mauvaise plaisanterie, à l'écriture inégale, mal jouée, irrespectueuse de son propre sujet historique. S'il est considéré comme le meilleur jeu du moment, il est aussi la preuve que dans une industrie qui n'est culturelle que quand cela l'arrange, il en faut parfois bien peu. Comme film, il aurait été navrant ; comme livre, risible. »⁷¹ *The Guardian* s'interroge quant à lui, sur le choix du genre *FPS* pour représenter les horreurs vécues les soldats et dans quelle mesure la vision n'en est pas atténuée. Ce malaise est accentué par une mauvaise gestion de communication de la part des éditeurs comme nous le précise Antoine Maillard dans

⁶⁷ *Battlefield 1*, Electronics art, Etats-Unis, 2016.

⁶⁸ Chiffre obtenu après un calcul d'après les données du site Vgchartz : www.vgchartz.com

⁶⁹ AUDUREAU William, « *Battlefield 1*, 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas », *Le Monde*, 27 octobre 2016 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html

⁷⁰ HERN Alex, « *Battlefield 1*: Is it wrong to set a war game in the trenches of the World War One? », *The Guardian*, 12 mai 2016: <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/12/battlefield-war-game-first-world-war>

⁷¹ AUDUREAU William, « *Battlefield 1*, 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas », *Le Monde*, 27 octobre 2016 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html

son article « La Première Guerre Mondiale et les jeux vidéo »⁷². La polémique est due à un *hashtag*⁷³ intitulé #JustWWIthings à l'approche des commémorations de l'armistice de 2016. Le ton se voulait humoristique et invitait la communauté de joueurs à partager leur expérience de jeu via des textes, vidéos ou photos. Mais ce ton décalé n'a pas plu et a été jugé irrespectueux par rapport au sujet évoqué. Les deux *tweets* incriminés ont été retirés quelques jours après, Electronics art a dû présenter des excuses.

Nous constatons qu'il s'agit d'un thème sensible comme le souligne Chris Kempshall : « Créer un jeu vidéo qui serait vu comme n'étant pas assez respectueux de la Première Guerre mondiale pourrait être une proposition risquée. [...] La Première Guerre mondiale est très politisée et la bataille pour le contrôle de sa mémoire est souvent acharnée. De surcroît, la Grande Guerre occupe aussi une difficile place ouvrant le XXème siècle comme une passerelle qui, dans la mémoire populaire, tracerait une ligne de Sarajevo en 1914 à la Seconde Guerre mondiale et le camp d'Auschwitz. Créer un jeu vidéo sur cette période est, par conséquent, difficile. »^{74 75}

Malgré ces difficultés de représentation, la période du centenaire a permis un regain de productions vidéoludiques sur cette guerre. Entre 2014 et 2018, sont sorties vingt titres, soit un tiers de la production sur la Première Guerre Mondiale. Pour cette étude, j'ai choisi de ne me concentrer que sur le dernier sorti durant la période du centenaire : *11-11 : Memories Retold*. Cette œuvre a été développée par un studio français, Digixart, en collaboration avec le studio d'animation britannique Aardman qui s'est occupé de l'aspect visuel et des animations. Enfin, le jeu a été édité par Bandai Namco, société japonaise et commercialisé le 9 novembre 2018 soit deux jours avant les commémorations du centenaire de l'armistice. Cette œuvre a de multiples intérêts par sa production, sa direction artistique et la façon dont elle traite son sujet : La Première Guerre Mondiale. Il est alors intéressant d'étudier les relations entre ces trois acteurs

⁷² MAILLARD Antoine, « La Première Guerre Mondiale et les jeux vidéo », *Conserveries Mémoires*, numéro 23, 2018 : <https://journals.openedition.org/cm/3462#ftn17>

⁷³ Un *hashtag* est un mot-clé précédé du signe dièse (#), permettant de retrouver tous les messages d'un micro-blog qui le contiennent

⁷⁴ KEMPSHALL Chris, *The first World war in computer games*, Palgrave pivot, Hampshire, 2015, page 5.

⁷⁵ "Creating a game that was viewed as being not suitably respectful of the First World War would be a very risky proposition. [...] The First World War is heavily political and the battle to control its memory is often fierce. What's more; the First World War also occupies a difficult position at the start of the twentieth century as a gateway that, in popular memory, draw a straight line from Sarajevo 1914 to the Second World War and the death camps at Auschwitz. Creating a computer game in this period is therefore fraught with difficulty"

et surtout la collaboration entre deux médiums différents, le cinéma et le jeu vidéo. Sur la page qui lui est dédiée de la plateforme de téléchargement *Steam*, ce jeu est décrit comme « une aventure narrative émouvante qui raconte l’histoire de deux soldats de camps opposés durant la Première Guerre Mondiale. Ce monde prend vie à travers un style graphique unique, tandis que les voix d’Elijah Wood et de Sebastian Koch, qui interprètent respectivement Harry et Kurt, ainsi que l’orchestre du compositeur Olivier Derivière, guident les joueurs à la fois dans des instants de paix et de désespoir. »⁷⁶ Par cette description, nous nous rendons compte que l’action est reléguée au second plan pour faire la part belle à l’histoire, qu’elle passe par la narration ou la direction artistique. L’originalité repose aussi sur le fait que les deux personnages principaux sont dans des camps opposés, ce qui permet d’étudier le discours du jeu des deux côtés du conflit. On note aussi que l’accent est mis sur les représentations de la paix et du désespoir, nous nous situons du point de vue de l’expérience de la guerre et du vécu des soldats. Ce parti pris est d’autant plus fort que Kurt et Harry ne participent pas en tant que combattants, le jeu cherche à casser les codes du jeu de guerre en ne faisant pas participer le joueur directement aux combats. Enfin, ce titre est décrit par ses concepteurs comme une œuvre mémorielle, ce qui nous permet d’aborder les questions autour de la mémoire de la Grande Guerre et du discours du jeu sur ce conflit.

Notre étude se situe au croisement de l’histoire du jeu vidéo, de l’histoire de la Première Guerre Mondiale et celle de la Mémoire. Histoire du jeu vidéo, par son objet étudié mais aussi par l’analyse de ses spécificités comme celle du *gameplay* et de l’interaction. Histoire de la Première Guerre Mondiale par le sujet du titre qui s’intéresse à deux soldats au cœur du conflit. Histoire de la mémoire car comme expliqué dans le paragraphe précédent, les développeurs ont pensé le jeu comme une œuvre mémorielle.

Les multiples questionnements autour du contexte de production, des représentations de la Première Guerre Mondiale et de sa mémoire peuvent aussi inscrire notre analyse dans une histoire des représentations pour qui l’étude de cette période est déjà courante. Nous pouvons par exemple citer l’ouvrage de Laurent Veray, *La Grande Guerre au cinéma : de la gloire à la*

⁷⁶ Page de vente du jeu *11-11 : Memories Retold* sur la plateforme *Steam* : https://store.steampowered.com/app/735580/1111_Memories_Retold/

*mémoire*⁷⁷ ou celui de Vincent Marie, *La Grande Guerre dans la bande dessinée : de 1914 à nos jours*⁷⁸.

Des sources peu nombreuses

Ma source principale pour cette étude a été le jeu en lui-même, ses dialogues, sa narration ou son *gameplay*. Il n'existe pas d'archives publiques du jeu, disponibles dans des centres archivistiques mais des archives privées, détenues par les sociétés qui développent ou éditent ces jeux. Il est souvent compliqué d'y accéder, ces dernières relevant du secret industriel. Mais grâce à Yoan Fanise, co-fondateur de la société Digixart, et développeur de *11-11 : Memories Retold*, j'ai pu avoir accès à certains documents de production, qui portent sur le *design* du jeu.

Ces documents représentent plusieurs dossiers que je vais tenter de décrire sans entrer dans les détails, ces dossiers étant confidentiels. Ce sont toutes des présentations de type *power point*. Le premier dossier comprend deux présentations qui portent sur la présentation générale du jeu et son calendrier de production. Elles semblent avoir été élaborées au début du processus de création : on relève en effet beaucoup de différences avec le produit fini, notamment au niveau de l'histoire. Le premier fichier se compose de textes qui présentent les personnages, leurs traits de caractère, les mini-jeux et le *gameplay* qui leur est propre. Nous retrouvons aussi quelques indications concernant la construction ludique des niveaux comme par exemple leur difficulté. Des vidéos de référence pour le style artistique sont aussi insérées. Le deuxième fichier est quant à lui plus concentré sur les éléments de *gameplay*, les angles de caméra ou l'association entre les boutons de la manette et l'action qui en découle. L'essentiel du document est composé de pictogrammes représentant les boutons et les actions. Ce premier dossier a été très utile pour comprendre les évolutions dans la création du jeu : du point de vue de l'histoire ou du *gameplay* il m'a permis de faire des comparaisons avec le produit fini. J'ai pu observer les différents changements et en comprendre les raisons.

Le deuxième dossier mis à ma disposition, se compose de 16 présentations *power point* portant chacune sur une séquence de jeu. Elles sont toutes construites de la même manière. La première page résume la séquence et l'histoire que vont vivre les deux personnages, les choix qu'ils doivent faire et si ces choix sont pris par le joueur ou « forcés » par le jeu. La seconde

⁷⁷ VERAY Laurent, *La Grande Guerre au cinéma : de la gloire à la mémoire*, Ramsay, Paris, 2008.

⁷⁸ MARIE Vincent, *La Grande Guerre dans la bande dessinée : de 1914 à nos jours*, Historial de la Grande Guerre, Péronne, 2009.

partie de la présentation regroupe toutes les photos ou films d'archives qui ont servis à la construction des décors. La troisième, présente dans les détails les actions, dialogues et animations de chacun des personnages dans la séquence. Ces 16 fichiers ont été très importants, ils m'ont permis de faire des comparaisons avec le jeu final, examiner sur quelles images les développeurs s'étaient appuyés et avec quelle finesse ou non ces images étaient transposées dans le jeu.

Enfin, le troisième dossier présente des listes des objets à collecter et où les trouver dans le jeu. Ce document ne m'a quasiment pas servi car j'avais déjà retrouvé tous ces objets avant de recevoir le dossier et que je n'ai pas noté de différence entre le dossier de production et le jeu.

J'ai pu rencontrer Yoan Fanise à Montpellier dans les locaux de la société Digixart fondée en 2015. Cet entretien a été essentiel, Yoan Fanise étant à l'origine du scénario du jeu et dirigeant son développement. Il est également le scénariste d'un autre titre portant sur la Première Guerre Mondiale, *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*⁷⁹ qui a connu un succès critique et commercial. C'est un interlocuteur privilégié lorsque l'on étudie la Première Guerre Mondiale dans le jeu vidéo, il s'est en effet appuyé sur une première expérience réussie avant de commencer *11-11 : Memories Retold*. Ayant eu accès aux différents documents de production avant cette rencontre, j'ai pu lui poser des questions plus précises sur les changements opérés dans le scénario ou les différents choix décidés par les équipes et relatifs au *gameplay*. J'ai également évoqué avec lui la genèse du projet, ses attentes par rapport à celui-ci et le bilan qu'il retire de cette expérience. Nous avons aussi abordé l'organisation du travail entre toutes les équipes et la collaboration avec les deux historiens présents sur le projet : Peter Doyle et Robin Schäfer. Je n'ai malheureusement pas pu avoir d'informations détaillées sur les budgets de production, ces données traitées par Bandai Namco étaient confidentielles. Cet entretien m'a beaucoup apporté, il a permis d'explicitier les différences notées entre les documents envoyés et le produit final, de mieux appréhender les intentions des équipes et de découvrir les éventuelles déceptions ou fiertés par rapport à cette œuvre. Mon analyse se réfère beaucoup à cet entretien.

N'ayant pas pu rencontrer des membres de l'équipe d'Aardman ou de Bandai Namco, essentiellement par manque de temps, je me suis reposée sur plusieurs entretiens et conférences donnés par les équipes dont les captations ou les comptes rendus sont disponibles en ligne, mais

⁷⁹ *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre*, Ubisoft, France, 2014.

aussi sur des vidéos montrant les coulisses de la création, publiées par Bandai Namco. Ces dernières sont disponibles sur la chaîne Youtube de l'éditeur et sont au nombre de 13. Chacune s'intéresse à un point de création comme la musique, le style artistique ou le doublage. Elles permettent de mieux comprendre le processus de création, notamment des équipes d'Aardman, leurs intentions ainsi que les références qu'elles ont utilisées pour la direction artistique. Il existe deux captations sur lesquelles s'appuient certaines de mes analyses. La première conférence a été donnée par Yoan Fanise au festival *Game camp*, en juin 2018, avant la sortie du jeu. Intitulée *Développer avec un grand studio de cinéma* et d'une durée d'environ une heure, elle s'intéresse aux liens entre Aardman et Digixart, aux richesses ou difficultés que cette collaboration a engendrées. Ces informations ont été très utiles pour ma première partie qui porte notamment sur la production de jeu. La deuxième conférence a été donnée le 21 novembre 2018 à l'Assemblée Nationale. Intitulée *Mémoires de soldats : la Première Guerre Mondiale dans le jeu vidéo*, elle dure environ deux heures. Y participent, des membres de l'équipe de développement et de la société Ubisoft pour le jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, un historien faisant parti de l'équipe de la Mission Centenaire, Alexandre Lafon et Yoan Fanise accompagné d'un représentant de Bandai Namco. Cette conférence a constitué une source importante car elle est plus « historienne » et permet de comparer deux jeux sur la période et leur représentation du conflit. Enfin, je me suis aussi servie d'interviews données par différents membres des équipes dans la presse au moment de la sortie du jeu. L'objectif était de comprendre quelle a été la communication et les éléments du jeu mis en valeur et donc importants pour les développeurs.

Mon dernier type de source concerne, les différentes réactions des joueurs et leurs ressentis face au jeu. Ces dernières sont essentiellement tirées des commentaires rédigés sous des vidéos de *Let's Play*⁸⁰ disponibles sur la plateforme Youtube. On relève également des commentaires fait par le joueur au sein même de la vidéo. Ces réactions « à chaud » permettent de vérifier si la forme émotionnelle introduite par les développeurs est perçue ou non par le joueur. Elles déterminent également si sa perception est en concordance avec le dessein des équipes. Quelques remarques m'ont d'ailleurs aidée à affiner certaines parties de mon analyse. J'ai aussi remarqué que même si ces commentaires ou vidéos ne sont pas très nombreux en France, il y en a beaucoup plus en Allemagne où le jeu semble avoir eu un plus grand succès. Ces critiques sont quasiment toutes positives ce qui montre que les équipes ont réussi leur pari.

⁸⁰ Un *Let's play* est un ensemble de vidéos dans lesquelles un joueur se filme en train de faire le jeu dans son intégralité tout en le commentant.

Mon analyse se développe autour de deux points centraux : le premier concerne l'originalité de la production et du contenu du jeu d'un point de vue du jeu vidéo tandis que le deuxième aborde le traitement mémoriel de la Grande Guerre qui est lui plus consensuel. La connaissance des conditions de production nous permet d'analyser la capacité du jeu à immerger le joueur dans la Première Guerre Mondiale par ses choix visuels et sonores ou par son *gameplay*. Le choix des sujets représentés et le message du jeu porté par la narration nous permettent quant à eux, d'aborder le ou les différentes mémoires mises en avant dans l'œuvre.

Partie 1

***11-11 : Memories Retold*, une production innovante ?**

L'action de *11-11 : Memories Retold* débute le 11 novembre 1916 pour se terminer le 11 novembre 1918 à 11 heures du matin, heure effective de l'armistice. On y suit deux protagonistes Harry Lambert qui est canadien et Kurt Waldner un allemand. Harry a une vingtaine d'années, il vit et travaille en tant que photographe dans l'atelier de monsieur Taylor à Toronto. Il a été recueilli par ce dernier quand il était enfant et est secrètement amoureux de sa fille, Julia qui semble avoir le même âge que lui. Lorsque le Major Barrett entre dans le magasin pour se faire photographier, il est ébloui par les clichés de Harry et lui propose de s'engager en tant que photographe à ses côtés. Harry accepte car il veut impressionner Julia et suit le Major qui deviendra une sorte de mentor. Kurt a une quarantaine d'années et possède une ferme dans les environs du village d'Alpirsbach en Allemagne. Il est marié à Katrin et ils ont deux enfants, Max qui semble avoir aux alentours de 18 ans et Lucie qui a 8 ans. Au commencement de l'histoire, Kurt travaille en tant qu'ingénieur dans une usine de zeppelins et son fils Max est soldat sur le front de l'ouest. Kurt décide de s'engager car tout le bataillon de Max a été porté disparu. Les deux personnages principaux sont amenés à se rencontrer à plusieurs reprises dans le jeu, durant la bataille de Vimy le 9 avril 1917, lors de la bataille de Passchendaele en novembre 1917, en avril 1918 lorsque Harry est envoyé travailler en tant que prisonnier dans la ferme de Kurt puis le 11 novembre 1918 dans la ville de Nieuport en Belgique. Il s'agit donc d'une histoire d'amitié entre deux soldats ennemis lors de la fin de la Première Guerre Mondiale.

Dans le monde du jeu vidéo *11-11 : Memories Retold* peut être qualifié comme appartenant à une niche¹, par sa production, son sujet, sa direction artistique ou encore son *gameplay*. Au départ destiné à être produit comme un jeu indépendant², l'arrivée de l'éditeur japonais Bandai Namco lui donne une portée internationale et les moyens financiers pour y parvenir.

Le but de cette première partie est d'analyser les conditions de production du jeu et les liens entre les différents acteurs qui y ont participé. Nous analyserons aussi les différents choix fait par les développeurs pour raconter leur histoire et les éventuelles difficultés auxquelles ils ont fait face.

¹ Segment d'un marché où il existe peu de concurrence et qui permet à une entreprise de développer un nouveau créneau commercial. (La niche est souvent délaissée par les grandes entreprises pour des raisons de rentabilité car ce micromarché a un potentiel faible de clientèle.) Définition tirée du Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/niche/54520>

²Un jeu indépendant est un jeu vidéo développé sans l'aide financière d'un éditeur de jeux vidéo. Les studios indépendants ont une totale liberté créative.

Chapitre 1 : La Première Guerre Mondiale au cœur d'une production internationale.

L'idée de *11-11 : Memories Retold* née de la rencontre entre Yoan Fanise et le studio d'animation britannique Aardman. Nous verrons dans ce chapitre comment cette rencontre a eu lieu et comment ce partenariat entre deux sociétés évoluant dans deux sphères différentes a pu apporter un style artistique unique au jeu. Enfin, nous nous intéressons au contexte historique de la narration, la Première Guerre Mondiale et aux facettes qui sont présentées dans ce jeu.

1) D'un jeu indépendant à une production internationale.

Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre, la clé de la création du jeu ?

Avant d'entrer dans les détails de la production de *11-11 : Memories Retold*, il nous faut revenir un peu en arrière et revisiter le succès connu par *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* développé par la société Ubisoft et paru sur différentes plateformes en juin 2014³. C'est un jeu d'aventures⁴ en deux dimensions dont le visuel se rapproche de celui de la bande dessinée. Il a été créé en collaboration avec la mission du centenaire de la Première Guerre Mondiale et la série de documentaires *Apocalypse, la Première Guerre Mondiale*⁵ qui a fourni des images d'archives pour l'encyclopédie se trouvant dans le jeu.

L'histoire débute en 1914 pour s'achever en 1917 et suit le parcours de quatre personnages : Emile, un fermier français qui est appelé à la guerre dès 1914, Karl, son gendre qui est rappelé sous les drapeaux allemands la même année, Anna, une infirmière belge et Freddie un américain qui s'engage dès le début du conflit dans la légion étrangère.

Comme nous l'avons vu plus tôt, ce jeu est produit par la société Ubisoft et plus particulièrement par les studios situés à Montpellier. Ubisoft est une entreprise française fondée en mars 1986 par les frères Guillemot. Elle était en 2015 le troisième plus gros éditeur de jeux

³ *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, Ubisoft, France, 2014.

⁴ Le jeu d'aventure est un genre de jeu vidéo dont l'intérêt prédominant se focalise sur la narration plutôt que sur les réflexes et l'action. Plus précisément, les jeux d'aventure mettent le plus souvent l'accent sur l'exploration, les dialogues ou la résolution d'énigmes.

⁵ CLARKE Isabelle, COSTELLE Daniel, *Apocalypse, la première guerre mondiale*, 2014, 5x52 minutes.

vidéo au monde (derrière les américains Electronics Art et Activision Blizzard) et le premier français. Pour l'année 2018 elle réalise un chiffre d'affaire d'environ deux milliards d'euros⁶. Il s'agit donc d'une importante société dont les plus grosses recettes sont réalisées sur des franchises phare comme *Assassin's Creed*⁷ ou *Far Cry*⁸ et il est assez rare qu'elle développe des jeux dits de niche comme *Soldats Inconnus*.

Le jeu, connaît un énorme succès critique, tant auprès de la presse écrite nationale, que de la presse en ligne spécialisée dans le jeu vidéo ou des joueurs eux même. Ce succès est couronné par l'envol des ventes et de nombreux prix notamment celui de la meilleure narration et celui de l'innovation aux *Game Awards*⁹ de 2014. Cette reconnaissance vient de l'importance accordée à la narration mais aussi (et surtout) du fait que bien que les joueurs incarnent des soldats, il leur est impossible de tenir une arme ou de tuer. Ainsi on ne « s'amuse » pas de la guerre mais on ressent ses horreurs.

Le succès de ce jeu et de son traitement de la guerre est un des éléments déclencheurs qui va permettre la création de *11-11 : Memories Retold*. En effet, Yoan Fanise est directeur de contenu sur *Soldats Inconnus* et en a écrit le scénario. Suite à cet épisode, il quitte Ubisoft et décide, en 2015, de monter son propre studio, Digixart, à Montpellier pour, « faire des jeux qui ont du sens »¹⁰. L'entreprise sort alors un premier jeu sur mobile en 2016, *Lost in Harmony*¹¹ qui connaît un grand succès et est nommé pour des prix à six reprises. C'est au festival *Games for change* en 2016 qu'elle est approchée par le studio d'animation Aardman qui va lui proposer un partenariat pour créer un jeu sur le thème de la Première Guerre Mondiale.

Aardman Animations est un studio d'animation britannique fondé en 1972 par David Sproxton et Peter Lord. Le studio se fait connaître par ses films qui utilisent la technique du *stop-motion*¹² et ses personnages en pâte à modeler comme pour les longs métrage *Wallace et*

⁶ *Ubisoft annonce ses résultats pour l'exercice 2018-2019* : https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/fr-FR/images/20ubisoft%20fy19%20earnings%20french%20final_tcm100-349888_tcm100-196733-32.pdf

⁷ *Assassin's Creed*, Ubisoft, France, 2007

⁸ *Far Cry*, Ubisoft, France, 2014

⁹ *The Game Awards* est une soirée annuelle qui récompense dans plusieurs catégories des jeux vidéo sortis tout au long de l'année. La première édition a eu lieu le 5 septembre 2014 à Las Vegas. Lien vers le site officiel : <https://thegameawards.com/>

¹⁰ Interview faite par la chaîne youtube Nayshow le 8 novembre 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=DIEES3FjqmA>

¹¹ *Lost in harmony* est un jeu musical où l'on doit éviter des obstacles au rythme de la musique. Il raconte l'histoire de Kaito qui cherche à aider son amie Aya et rêve que cette dernière soit guérie de son cancer.

¹² La technique du *stop-motion* ou animation en volume consiste à prendre une photo fixe d'une scène fixe composée d'objets réels puis de légèrement modifier la scène avant d'en reprendre une photo. La succession de ces instantanées crée le mouvement.

*Gromit*¹³ ou *Chicken Run*¹⁴. Leurs films d'animation font partis de ceux qui rapportent le plus avec une moyenne de 163 millions de dollars de recette par film¹⁵.

Ce premier partenariat a plusieurs conséquences dont certaines seront étudiées par la suite. Tout d'abord, Aardman est un studio de cinéma qui n'a jamais fait de jeu vidéo et apporte donc une autre approche au projet. De plus il s'agit d'un studio britannique et cela a une influence sur l'histoire car la vision de la Première Guerre Mondiale sera plus anglo-saxonne ce que nous étudierons dans la deuxième partie.

La production se veut tout d'abord celle d'un jeu indépendant dont les budgets sont compris, en moyenne autour de quatre cents milles à un million d'euros¹⁶. Les deux équipes se rendent vite compte que pour réaliser leur vision, il faudra plus de financements. C'est alors qu'intervient l'éditeur japonais Bandai Namco. Cette entreprise est née en mars 2006 de la fusion de deux sociétés : Namco qui développe des jeux vidéo depuis 1974 et Bandai qui fabrique des jouets. Cette fusion fait de Bandai Namco une des plus grosses sociétés de jeu vidéo au Japon. Pour l'année fiscale 2017/2018, leur chiffre d'affaire s'élève à 5,2 milliards d'euros¹⁷.

Les projets indépendants ne sont que très rarement financés par ce type de société qui préfère mettre leurs ressources dans de grandes franchises qui assurent un retour sur investissement. On retrouve ce même phénomène dans le cinéma avec les grands studios qui financent des gros *blockbusters* (nous pouvons penser aux studios Marvel qui depuis 2008 adaptent en film de grandes franchises de *comics*) mais peu le cinéma indépendant qui doit trouver son financement ailleurs. Il s'agit donc d'une première exception pour le jeu car l'éditeur accepte de le financer. On peut tout de même noter que la filiale Europe de Bandai Namco cherche de plus en plus à se diversifier en éditant des jeux de niche comme *Little Nightmares*, qui est un jeu de plate-forme dans lequel le joueur incarne Six une enfant de 9 ans. Le jeu cherche à retranscrire l'expérience difficile qui vivent les enfants en grandissant.¹⁸

¹³*Wallace et Gromit : The curse of Were-Rabbit*, Aardman Animations, Royaume-Uni, 2005.

¹⁴*Chicken Run*, Aardman Animations, Royaume-Uni, 2000

¹⁵Moyenne calculée en fonction des recettes par film disponibles sur la fiche Aardman du site Boxofficemojo : <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=aardman.htm>

¹⁶Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

¹⁷*Une année record pour Bandai Namco* <https://www.warlegend.net/une-annee-record-egalement-pour-bandai-namco/>

¹⁸*Little Nightmares*, Tarsier, Suède, 2017

Le projet devient donc une sorte d'hybride entre jeu indépendant, par son développement et la liberté créative qu'ont connu les développeurs, et un jeu AA¹⁹ par son budget qui s'élève à plusieurs millions d'euros²⁰.

Une production internationale

Une grande partie de ce budget a été alloué à la musique, ce que nous étudierons dans une troisième sous partie et permet de venir soutenir l'internationalité de la production. La multiplication des acteurs et le changement de « statut » du jeu place cette production dans un cadre international et ce, tout d'abord d'un point de vue géographique : la société Digixart est basée en France à Montpellier, Aardman se trouve à Bristol en Grande-Bretagne et les locaux de Bandai Namco Europe sont à Lyon. Enfin, les équipes travaillent avec des historiens et des scénaristes anglais et allemands. Si cela entraîne des contraintes évidentes comme pour la langue ou les déplacements, cela apporte aussi une richesse, surtout quand on aborde un conflit mondial, car il y a une multiplication des points de vue et des ressentis en fonction des différentes nationalités. Comment ont été choisis les intervenants et comment s'organise la logistique du travail entre les différentes équipes ?

Sur tout le projet, la langue de travail a été l'anglais comme nous le constatons dans les documents que nous avons pu consulter. Des logiciels comme Slack²¹ ou Skype²² ont été utilisés entre les deux studios pour pouvoir communiquer et travailler en temps réel. Des déplacements étaient aussi organisés environs une fois par mois²³. Les deux historiens qui ont travaillé sur le jeu sont Peter Doyle et Robin Schäfer. Ils sont tous les deux spécialisés dans l'histoire militaire et ont publié un livre ensemble *Fritz and Tommy : across the barbed wire*²⁴. Dans ce livre, les deux historiens s'appuient sur des lettres et des journaux des deux camps pour montrer la vie quotidienne et les similarités des ressentis des soldats qu'ils soient britanniques ou allemands. C'est pour cette publication qu'ils ont été choisis, le livre ayant été une référence dans

¹⁹Un jeu AA ou double A est un jeu vendu autour de 20 ou 30 euros et dont le budget avoisine les 10 millions d'euros.

²⁰Le budget étant confidentiel, il n'a pas été possible de trouver les chiffres exacts.

²¹Slack est une plateforme de communication collaborative ainsi qu'un logiciel de gestion de projet lancé en février 2014. Elle fonctionne à la manière d'un *chat* organisé en canaux correspondants à autant de sujets de discussions. Tous les échanges sont conservés et l'on peut aussi partager des fichiers.

²²Skype est un logiciel permettant aux utilisateurs de passer des appels téléphoniques ou vidéo via internet gratuitement.

²³*Développer avec un grand studio de cinéma*, Yoan Fanise, Game camp France 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=cew4pm7491Y>

²⁴DOYLE Peter, SCHÄFER Robin, *Fritz and Tommy: across the barbed wire*, The History Press, Londres, 2015.

l'écriture de la narration. Ces deux historiens ont été présent dès le début du projet et disponibles par *chat*²⁵ tous les jours. Cela permettait aux différents membres des équipes d'avoir une réponse quasiment immédiate s'ils avaient un doute sur un objet ou un événement. Le partenariat avec le site internet Europeana²⁶ permettait aussi d'avoir des images de référence assez rapidement. Toutefois, il est à noter que si le jeu essaie de se rapprocher le plus d'une réalité historique, il n'en reste pas moins un objet ludique dans lequel le *gameplay* passe avant. Par exemple, dans le jeu, le système de communication des tranchées allemandes repose sur les radios dès 1916 alors que cette technologie n'a été inventée que deux ans après. Ce choix a été fait car la radio permet de développer des éléments de *gameplay* intéressants, ce qui n'aurait pas été le cas avec les téléphones en place à ce moment-là.

L'arrivée de Bandai Namco a aussi permis d'engager des acteurs connus pour les doublages des personnages principaux, toujours dans cette logique transnationale. Le personnage de Harry est doublé par Elijah Wood, acteur américain né en 1981. Il est surtout connu pour son rôle de Frodon Sacquet dans la trilogie cinématographique *Le seigneur des anneaux*, tirée des romans du même nom²⁷. Il est aussi passionné par le jeu vidéo et a participé au doublage d'une dizaine de jeux²⁸. Kurt a quant à lui été doublé par le comédien allemand né en 1962, Sebastian Koch. En plus de l'allemand, il parle le français et l'anglais ce qui lui permet de participer à des films étrangers comme le drame franco-canadien *Napoléon*²⁹, ou le film de Steven Spielberg *Le pont des espions*³⁰. Il s'agit de sa première participation à un jeu vidéo. Nous pouvons noter que le visage des deux personnages est modelé sur celui des deux acteurs dans les miniatures. Contrairement à ce qu'il se fait d'habitude, les dialogues ont été enregistrés avant la création des animations. Cela a permis aux acteurs plus de liberté dans leurs jeux car ils n'avaient pas de limite de temps pour dire leur réplique (en principe, pour que les voix soient bien synchronisées avec le mouvement des lèvres des personnages il faut que les acteurs respectent la même vitesse de diction que celle de l'animation). Par la suite les animateurs se sont servis de enregistrements pour créer leurs animations. C'est une vraie originalité de production qui permet de renforcer l'immersion du joueur et son implication émotionnelle car la palette des émotions est plus large.

²⁵Un *chat* est un espace de discussion en direct sur internet.

²⁶Europeana est une plateforme numérique européenne lancée en novembre 2008 qui donne accès aux collections numérisées des institutions culturelles de l'Union Européenne. <https://www.europeana.eu/portal/>

²⁷JACKSON Peter, *The lord of the rings*, Nex line cinema, Etats-Unis, 2001,2002,2003

²⁸La Liste de ses participations est disponible sur la fiche Wikipédia de l'acteur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Elijah_Wood

²⁹SIMONEAU Yves, *Napoléon*, France, Canada, 2002.

³⁰SPIELBERG Steven, *Bridge of spies*, Dreamworks, Etats-Unis, 2015

Le jeu est sorti en Amérique latine, en Amérique du nord, en Europe, en Russie, en Australie et au Japon. Le jeu n'a pas été redoublé dans toutes ces langues, seuls les sous-titres changent. C'est une originalité qui va ajouter un élément de *gameplay* supplémentaire que nous étudierons dans le chapitre deux mais aussi un moyen de limiter les coûts de production en n'engageant pas d'autres acteurs.

Bandaï Namco donne au jeu des moyens financiers qui permet d'en faire une production internationale. Cette volonté est renforcée par la multiplication des acteurs et des points de vue et par sa diffusion à l'échelle mondiale. C'est une vraie originalité pour un jeu qui au départ s'est construit comme une production indépendante. Cela permet aussi de refléter l'ampleur mondiale du conflit.

2) Une direction artistique entre film et jeu vidéo.

Travailler avec un studio d'animation : trouver le bon compromis.

Comme nous l'avons vu plus tôt, ce jeu est le fruit de la collaboration entre un studio de jeu vidéo et un studio de cinéma. Cela implique des contraintes dans la manière de travailler et de penser le produit final. Lors d'une conférence³¹ Yoan Fanise parle des différentes difficultés rencontrées mais aussi des richesses apportées par cette collaboration, Aardman n'ayant jamais travaillé sur un jeu vidéo dit de console³².

Le premier point de divergence entre les deux médiums, se situe au niveau de la production et notamment au niveau du calendrier de production. Là où pour un film, ce calendrier est assez linéaire avec des étapes bien définies : d'abord le scénario, puis le *storyboard*³³, le tournage et enfin la post-production (pour simplifier au maximum) celui du jeu vidéo est beaucoup plus anarchique. En effet, il y a beaucoup de retours en arrière car une idée peut être bonne et intéressante sur le papier mais se révéler injouable une fois qu'on la transpose en jeu. De plus, une partie du *gameplay* de *11-11* repose sur les choix que fait le joueur, l'histoire n'est donc pas

³¹ *Développer avec un grand studio de cinéma*, Yoan Fanise, Game camp France 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=cew4pm7491Y>

³² Un jeu de console est un jeu qui sort pour les consoles de salon et les ordinateurs. Il est opposé aux jeux pour mobiles ou aux jeux flash disponibles sur internet car leur production est plus longue, le temps de jeu est lui aussi plus long et la qualité technique et graphique est plus importante.

³³ Un *storyboard* est un document utilisé lors de la préproduction d'un film afin de planifier les besoins de l'ensemble des plans qui constitueront le film aussi bien au niveau technique, qu'au niveau artistique.

linéaire contrairement à un film, à l'exception aujourd'hui des films interactifs dans lesquels le spectateur peut choisir entre différents embranchements et donc souvent entre différentes fins. Nous pouvons par exemple citer le film *Black Mirror : Bandersnatch*³⁴ tiré de la série *Black Mirror* qui repose intégralement sur ce principe.

Le deuxième point concerne la durée finale du produit. Une œuvre cinématographique dure en moyenne 1h30 alors qu'un jeu vidéo peut durer entre 4 et plus de 80 heures. Il faut compter environ 8 heures pour terminer complètement l'histoire de Kurt et Harry par exemple. Il est donc nécessaire, dans un même temps de production et pour un budget qui n'est pas démultiplié par la durée finale de l'objet, de créer un produit qui est beaucoup plus long. Si l'on compare les deux, le budget d'un jeu de 7h est plus faible que celui d'un film de 7h. Cela a apparemment été une source de stress pour les équipes d'Aardman³⁵. La solution est que le jeu vidéo réutilise plusieurs fois les mêmes animations là où un film crée chaque animation spécifiquement pour un plan.

La troisième contrainte est technique. Quand on fait un film d'animation, la technique est celle du pré-rendu. C'est-à-dire que toutes les images sont définies en amont et s'enchaînent, que ce soit des images filmées ou des images de synthèses. En général la qualité d'image est meilleure que sur un jeu vidéo. Mais, sur un jeu, la technique est celle du temps réel, surtout dans les jeux en trois dimensions. Cela signifie que les images ne sont pas définies à l'avance mais qu'un ordinateur les calcule de manière imperceptible juste avant leur affichage à l'écran en fonction de l'action que va faire le joueur dans le jeu, ce qui explique que le rendu soit un peu moins précis que sur un film. Par exemple : dans un film d'animation, il est défini dans le scénario qu'un soldat passe devant une maison avec son arme. On va donc créer ces images selon un angle de caméra et un chemin précis. Dans un jeu, même si le scénario est identique, le joueur peut choisir pour arriver au point B de passer derrière la maison, il peut même choisir, vu qu'il a une arme de tirer sur cette maison. Comme il est impossible de prédire toutes les possibilités, il faut que l'ordinateur « crée » des images en temps réel pour « obéir » à la commande du joueur et donc pouvoir montrer l'arrière de la maison ou les éclats de pierres dans l'hypothèse où le joueur tire sur le mur.

Le fait que le joueur, puisse interagir avec le médium vidéoludique implique de nombreuses contraintes qui ne sont pas présentes quand on fait un film car même si le spectateur

³⁴SLADE David, *Black Mirror : Bandersnatch*, Netflix, Royaume-Uni, 2018

³⁵*Développer avec un grand studio de cinéma*, Yoan Fanise, Game camp France 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=cew4pm7491Y>

doit être pris en compte pour qu'il puisse comprendre ou ressentir ce qu'on lui montre, il n'agit pas directement sur l'objet. La beauté graphique doit donc passer après cette compréhension du joueur. Une scène peut être magnifique visuellement, par son cadrage, sa lumière ou sa musique mais injouable si le joueur ne comprend pas où il doit aller, s'il n'y a pas de chemin pour le guider ou s'il ne sait pas ce qu'il doit faire, le cadrage de la caméra lui cachant l'objectif par exemple. La lumière et la musique doivent aussi être pensées différemment car le produit n'est pas destiné à être vu et entendu dans un environnement dédié comme une salle de cinéma mais partout. Le développement des ordinateurs portables a encore renforcé cet aspect et il faut donc optimiser le jeu pour qu'il soit intelligible dans des environnements bruyants ou ensoleillés.

Enfin, les classifications d'âge ne sont pas les mêmes : un film déconseillé aux moins de douze ans va facilement être interdit aux moins de dix-huit ans s'il s'agit d'un jeu et ce pour un même contenu, il y a donc moins de libertés par rapport à la représentation de la violence, ce que nous verrons dans la partie deux.

Mais il existe quelques points communs entre les deux mondes et notamment celui de la narration. C'est ce point qui a défini le genre du jeu qui est narratif. Ce genre est aujourd'hui reconnu comme pleinement appartenant à l'univers vidéoludique mais il a été longtemps critiqué et qualifié de film interactif ou de succession de *quick time event* (QTE)³⁶. La différence entre les jeux plus classiques dans lesquels l'histoire est linéaire et les jeux narratifs se situe dans la façon dont le joueur s'approprie l'objet. Dans un jeu plus classique, le joueur se servira du *gameplay* pour trouver son propre style et donc son propre moyen d'arriver à la fin de l'œuvre, il choisit comment l'histoire est racontée. Dans les jeux narratifs, le joueur exprime son style par la narration, il choisit quelle histoire va être racontée.

Outre la narration qui a été développée par les deux structures, le studio Aardman a apporté son expertise artistique au jeu et crée un style complètement à part qui fait de *11-11 : Memories Retold* une œuvre d'art à part entière.

³⁶Un QTE ou *Quick Time Event* est une sorte de cinématique durant laquelle le joueur devra appuyer sur certains boutons au bon moment afin de constituer l'action. Les boutons apparaissent à l'écran et le joueur dispose d'un temps limité pour les actionner.

Une direction artistique tranchée

Aujourd'hui, la plupart des grosses productions vidéoludiques choisissent un style graphique qui essaie de se rapprocher le plus possible d'un rendu photoréaliste³⁷. *11-11 : Memories Retold* décide quant à lui d'aller à l'encontre de ce style en proposant un rendu visuel inédit, celui de la peinture vivante. Cette idée vient du directeur artistique du jeu Bram Ttwheam qui travaille pour le studio Aardman. Il choisit la peinture car elle permet la retranscription d'une palette d'émotions large, notamment grâce aux couleurs et à la lumière. De plus, la peinture est un moyen d'expression très personnel et subjectif ce qui sert l'histoire du jeu qui est elle aussi personnelle et subjective.

Pour créer l'univers du jeu, Bram Ttwheam s'inspire dans un premier temps de la peinture de l'époque et propose un style graphique inspiré du mouvement futuriste³⁸ dans un environnement en deux dimensions, comme nous pouvons le voir dans les illustrations 3 et 4.



Illustrations 3 et 4 : Captures d'écran représentant les essais d'animation dans un style futuriste.

Ce style n'a par la suite pas été retenu car l'esthétique ressemble beaucoup à celle des jeux *low poly*³⁹ et les équipes cherchaient à se démarquer visuellement. De plus, le style futuriste pouvait être clivant car assez cru. Il a donc décidé d'aller vers un art plus séduisant inspiré de l'impressionnisme⁴⁰. Ses références artistiques sont entre autres William Turner⁴¹ qui réussit

³⁷Le rendu photoréaliste qualifie un rendu visuel qui tend à ressembler à une photographie.

³⁸« Mouvement esthétique et littéraire du début du XX^e siècle, essentiellement italien, mais aussi russe, fondé sur le refus du passéisme et sur l'adoption de notions clés du monde moderne (vitesse, machinisme, etc.) » Définition du Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/futurisme/35706?q=futurisme#35671>

³⁹Le *low poly* est une esthétique particulière composée d'aplats de couleurs ou alors de textures de jeu peu détaillées.

⁴⁰« Tendence générale, en art, à noter les impressions fugaces, la mobilité des phénomènes plutôt que l'aspect stable et conceptuel des choses. » Définition du Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/impressionnisme/42002?q=impressionnisme#41908>

⁴¹Joseph Mallord William Turner (1775-1851) est un peintre britannique considéré comme un des précurseurs de l'impressionnisme.

à traduire beaucoup d'émotions avec peu de détails dans ses peintures ou Claude Monet⁴² pour ses palettes de couleurs. Mais la référence principale a été le court-métrage d'animation d'Alexander Petrov qui est une adaptation du livre d'Ernest Hemingway *Le vieil homme est la mer*⁴³. Ce film d'une durée de 20 minutes, sorti en 1990 a été intégralement réalisé en peinture à l'huile sur verre. Cette originalité lui vaudra l'oscar du meilleur court métrage d'animation en 2000. Le lien entre ce film et la direction artistique du jeu devient évident quand on accole deux images tirées des deux œuvres comme vous pouvez le voir dans l'illustration 5 qui est tiré du film et l'illustration 6, tirée du jeu.



Illustration 5

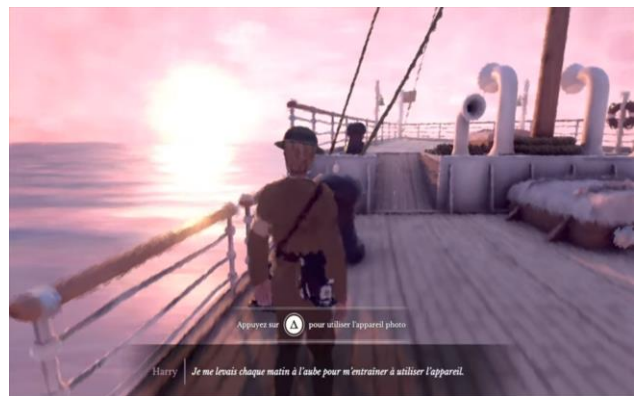


Illustration 6

En partant de ces références, chaque carte⁴⁴ du jeu est construite comme une peinture vivante avec un jeu de couleurs et de lumière qui change en fonction de l'évolution des personnages et des lieux visités. Il s'agit d'une direction artistique inédite pour le jeu vidéo qui a demandé la création de nouvelles techniques car il a fallu apprendre à peindre à un ordinateur. Il s'agit en effet d'une des difficultés majeures rencontrée par l'équipe d'Aardman car quand un humain peint, il choisit non seulement son pinceau et ses couleurs mais définit aussi dans quel sens il va donner le coup de pinceau et avec quelle pression ou comment il applique la couleur. Il est très difficile, d'un point de vue technique, d'inclure tous ces paramètres et de garder une fluidité dans le jeu car comme nous l'avons vu auparavant, les images d'un jeu vidéo sont calculées en temps réel. La deuxième difficulté vient du choix d'un style impressionniste où les coups de pinceaux sont visibles et le rendu visuel est légèrement flou. Il faut donc aussi contrôler ce flou afin que les images restent lisibles pour le joueur. Pour résoudre ces problèmes les

⁴²Claude Monet (1840-1926) est un peintre français et l'un des fondateurs de l'impressionnisme.

⁴³Le court-métrage est disponible en intégralité sur la plate-forme Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=p4VWC7ViJsE>

⁴⁴Une carte (ou *map* en anglais) est une aire de jeu, une représentation physique d'un lieu en deux ou trois dimensions, bien délimitée dans laquelle est appliqué le *gameplay* et où le joueur évolue sans pouvoir en dépasser les limites.

équipes ont travaillé à partir de plusieurs « couches » : la première faite sur le moteur *unity*⁴⁵ permet de définir les environnements et couleurs et la deuxième consiste à ajouter au sein de ce moteur un *shader*⁴⁶ permettant l'effet de peinture. Ce dernier contrôle les coups de pinceaux qui peuvent être personnalisés (c'est à dire qu'on peut choisir leur direction ou leur couleur), leur temps de présence à l'écran (la peinture étant « vivante », elle se fait et se défait sous les yeux des joueurs) ainsi que le réglage du « flou ». La création de ce *shader* est une vraie performance car il entraîne une importante transformation visuelle de ce qu'aurait été l'image avec seulement le moteur *unity*. De plus, un *shader* se compose exclusivement de lignes de code informatique, pour créer un effet artistique il faut coder l'art et donc avoir un programmeur qui est aussi artiste.

Il y a donc une vraie volonté artistique derrière ce choix original. L'image sert ici les émotions et la narration plutôt qu'une réalité historique visuelle. Il est toutefois à noter que la création des décors et des éléments du front ou de l'arrière se basent tous sur des sources photographiques ou cinématographiques, pour la plupart tirées du site Europeana. Si le filtre de la peinture donne cette impression d'irréalité, la construction des lieux cherche à se rapprocher le plus de l'époque. C'est aussi le cas de la musique qui a été très travaillée pour un jeu au départ indépendant et qui est, elle aussi tournée vers la narration.

Une musique ambitieuse

La musique de ce jeu est un des éléments de la production qui a coûté le plus cher, dépassant même les budgets musicaux alloués au jeu AAA, car elle a été enregistrée au studio Abbey Road⁴⁷ par l'orchestre philharmonique de Londres. Il s'agit donc d'un élément central de l'œuvre qui sert la narration mais aussi l'expérience du joueur.

Cette bande originale a été composée par Olivier Derivière, compositeur français spécialisé dans le jeu vidéo qui s'est fait connaître en créant la musique du jeu *Remember me*⁴⁸,

⁴⁵*Unity* est un des moteurs de jeu les plus répandus dans l'industrie du jeu vidéo. Il est développé par Unity Technologies en 2005. Un moteur de jeu est un ensemble de composants logiciels qui effectuent des calculs de géométrie et de physique. L'ensemble forme un simulateur en temps réel souple qui reproduit les caractéristiques des mondes imaginaires dans lesquels se déroulent les jeux. Le but visé par un moteur de jeu est de permettre à une équipe de développement de se concentrer sur le contenu et le déroulement du jeu plutôt que la résolution de problèmes informatiques.

⁴⁶Un *shader* ou nuanceur en français est un programme informatique, utilisé en image de synthèse, pour paramétrer une partie du processus de rendu réalisé par une carte graphique ou un moteur de rendu logiciel.

⁴⁷Le studio d'enregistrement Abbey Road a ouvert en 1931 et est célèbre car plusieurs grands musiciens y ont enregistré leurs albums comme les Beatles, Pink Floyd ou plus récemment Lady Gaga.

⁴⁸*Remember Me*, Dontnod entertainment, France, 2013.

*Assassin's Creed IV Black flag : Le prix de la liberté*⁴⁹ ou plus récemment *A Plage Tale : Innocence*⁵⁰. Il est l'un des rares compositeurs à être aussi joueur ce qui le pousse à s'impliquer en amont dans la création d'un jeu pour que ses musiques reflètent au mieux possible l'univers et les émotions qu'il veut transmettre⁵¹. Contrairement à ce qui se fait dans le cinéma, il ne voit pas la musique de jeu vidéo comme une simple illustration de ce que vivent les personnages mais comme un élément artistique à part entière qui peut être tourné vers l'histoire mais aussi vers le joueur. Il explique ce processus dans une interview pour le site joypad.fr :

« Il faut réaliser que je voulais faire de la musique de jeu vidéo pour le jeu vidéo. C'est essentiel. Ça veut dire que quand j'arrive sur un projet, le premier point auquel je fais attention, c'est le *gameplay*. Il va donner énormément d'explications sur le jeu et comment le joueur va appréhender les différentes situations. [...] Moi ce que j'aime faire, avec la musique, c'est donner du sens. Ça ne m'intéresse pas de faire de la musique jolie. Si c'est joli tant mieux mais la priorité, c'est que ça fasse sens avec le propos. Une très faible minorité le fait et le comprend dans le milieu du jeu vidéo. »⁵²

C'est ce travail qu'il a réalisé pour *11-11 : Memories Retold*. On note à plusieurs endroits une musique spécifique qui renseigne le joueur. Par exemple, quand Harry ou Kurt doit se déplacer en allant de cachette en cachette pour ne pas se faire voir d'un sniper. Si le joueur est repéré, une musique spécifique se déclenche et se fait de plus en plus entendre si le danger pour le personnage augmente. C'est un élément sonore qui vient renforcer le *gameplay*.

En plus de venir soutenir le *gameplay*, la musique sert à guider le joueur dans la gradation des émotions. Au sein d'une même séquence, elle peut exprimer la joie, la tristesse, la naïveté ou la peur alors même que les images à l'écran ne reflètent pas forcément ce changement. Elle vient donc renforcer la narration en faisant ressentir les émotions des personnages au joueur et renforcer la compréhension d'une scène. On peut notamment penser à un passage du jeu qui se situe juste avant la bataille de Vimy. Harry est en train de jouer de la musique avec d'autres soldats, la musique est plutôt joyeuse. On passe ensuite au personnage de Kurt qui est en haut

⁴⁹*Assassin's Creed IV Black Flag : Le prix de la liberté*, Ubisoft, France, 2013.

⁵⁰*A Plage Tale: Innocence*, Asobo Studio, France, 2019.

⁵¹KNOSP Aurélie, Interview du compositeur Olivier Derivière : « Le cinéma regarde le jeu vidéo de haut, alors que le jeu vidéo a bien plus à proposer. », *Joypad*, 19/05/2019 <http://joypad.fr/interview-du-compositeur-olivier-deriviere-le-cinema-regarde-le-jeu-video-de-haut-alors-que-le-jeu-video-a-bien-plus-a-proposer/>

⁵²KNOSP Aurélie, Interview du compositeur Olivier Derivière : « Le cinéma regarde le jeu vidéo de haut, alors que le jeu vidéo a bien plus à proposer. », *Joypad*, 19/05/2019 <http://joypad.fr/interview-du-compositeur-olivier-deriviere-le-cinema-regarde-le-jeu-video-de-haut-alors-que-le-jeu-video-a-bien-plus-a-proposer/>

de la crête et surveille les tranchées canadiennes, il montre l'endroit où se trouve Harry à un soldat avec une arme. La musique y est beaucoup plus mélancolique et angoissante. Le joueur comprend qu'il va se passer quelque chose d'important ce qui n'est pas reflété par les images à ce moment là puisque tout est calme. Et en effet quelques secondes après l'un des amis d'Harry se fait abattre par le soldat allemand. La musique vient alors accompagner le joueur et les personnages après le choc du coup de feu et renforce l'impact émotionnel. La bande son est toujours mélancolique mais ajoute des sonorités beaucoup plus inquiétantes car il s'agit de la première confrontation avec la mort et la mortalité de Harry et Kurt.

La musique accompagne également le développement psychologique des personnages. Chaque personnage à une musique qui le caractérise : celle d'Harry est enjouée et légère pour souligner son côté naïf au début de l'histoire alors que celle de Kurt est plus lourde car c'est un personnage mature et terre à terre qui subit déjà les effets de la guerre avant de s'engager et s'inquiète pour son fils qui est sur le front dans la Somme. Leurs thèmes musicaux respectifs évoluent au fur et à mesure de l'histoire et des choix faits par les joueurs. Nous étudierons ces évolutions dans la deuxième partie.

Enfin, il est à noter que comme pour l'aspect visuel, la musique sert avant tout la narration et non une réalité historique. Dans les séquences se déroulant juste avant les batailles elle est plutôt calme et douce et nous n'entendons pas d'artillerie. Les seuls bruits d'explosions ou de tirs viennent lors des scènes de bataille et ils sont au même niveau que la musique. Nous ne sommes donc pas face à un environnement représentant la réalité sonore d'une bataille ou des jours précédents. Ce choix a été fait pour des raisons principalement économiques car comme souligné plus tôt, le budget alloué à la musique est très important, il a donc été décidé de ne pas noyer cette musique dans un environnement sonore plus réaliste.

3) Un sujet peu exploité par l'industrie : La Première Guerre Mondiale

Qui représenter ?

Comme nous l'avons vu, la majorité des productions vidéoludiques mettant en scène un conflit du XXème siècle représente la Seconde Guerre Mondiale. La plupart de ces jeux permettent aux joueurs d'incarner des soldats ou des armées alliées. C'est aussi le cas des jeux concernant le premier conflit mondial. *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* propose bien au joueur d'incarner un soldat allemand, Karl, mais ce dernier vit, avant le début du conflit, en France où il est marié à une française. Il n'est donc pas un personnage qui peut représenter ce que peut vivre la population allemande entre 1914 et 1918 et n'a pas forcément leur préoccupation, son principal objectif dans le jeu étant d'essayer de retourner auprès de sa femme et de son enfant. Il n'y a donc pas de représentation forte d'un point de vue de l'autre côté des tranchées, les trois autres personnages étant français, belge et américain, ils se battent donc du côté des alliés.

11-11 : Memories Retold propose donc une vraie originalité avec le personnage de Kurt. Ce dernier permet de faire un *focus* sur l'Allemagne et de contrebalancer les aprioris qui sont évoqués par Harry. Il ne s'agit pas en effet d'un personnage caricatural comme peut l'être celui du soldat allemand souvent représenté comme un nazi ou une figure du « mal ». Il y a une vraie volonté de la part des deux studios de faire un parallèle entre les situations vécues par les deux personnages ce qui est souligné par un élément de *gameplay* qui permet à tout moment, en appuyant sur un bouton de changer de personnage. Le joueur peut donc voir ce qui se passe au même moment chez l'adversaire, qu'il soit dans la tranchée d'en face ou en permission.

Cela explique en partie le succès qu'a connu le jeu outre-Rhin. C'est en Allemagne que les équipes de production ont fait leur seule couverture de magazine papier, dans le plus gros journal dédié au jeu vidéo du pays⁵³. Les critiques faites par les joueurs soulignent aussi cette originalité pour eux de jouer un allemand « qui n'est pas méchant »⁵⁴.

⁵³Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

⁵⁴*Ibid*

L'autre originalité réside dans le personnage d'Harry qui est canadien. Si les britanniques sont souvent représentés dans les œuvres traitant de la Première Guerre Mondiale les soldats du *Commonwealth* le sont beaucoup moins alors que leurs pertes ont été immenses⁵⁵. La volonté des créateurs du jeu était ici de rendre hommage à ces personnes qui sont venues de loin pour se battre en France. Cette participation à la guerre a été d'autant plus importante pour le Canada qu'elle signe la reconnaissance du pays à l'international. Les lieux de mémoire comme le mémorial canadien de Vimy sont d'ailleurs très fréquentés. Ce choix est aussi intéressant d'un point de vue de la narration car il permet d'aborder les thèmes du voyage initiatique et de la propagande. En effet, le pays étant loin des théâtres d'opération, il est plus facile de présenter la guerre comme une aventure et d'en cacher les dangers. Nous le voyons bien dans le personnage de Harry qui au début du jeu est très naïf et se représente la guerre comme quelque chose d'assez romantique. Nous utilisons ici ce terme dans la définition des mouvements intellectuels « Ensemble des mouvements intellectuels qui, à partir de la fin du XVIIIème siècle., firent prévaloir le sentiment sur la raison et l'imagination sur l'analyse critique »⁵⁶.

Outre la nationalité des deux protagonistes, le jeu propose une autre originalité de par leurs métiers. En effet bien qu'ils soient soldats tous les deux et participent aux batailles, ils ne portent pas les armes. Kurt est ingénieur, tout d'abord dans une usine de zeppelin en Allemagne puis en tant que soldat. Il gère tout ce qui traite des communications que ce soit par radio ou en espionnant l'ennemi dans les tunnels. Harry quant à lui est photographe et doit documenter la guerre pour le Canada mais aussi pour les journaux et sert ainsi la propagande de guerre. Nous reviendrons sur ces aspects et notamment leurs conséquences en termes de *gameplay* dans le deuxième chapitre.

Enfin, les deux personnages choisissent de partir pour la guerre et n'y sont donc pas appelés. Nous ne sommes pas face à des personnes entraînées dans le conflit malgré elles et qui doivent en subir les conséquences : ils font le choix de s'engager. Malgré tout leur décision respective n'est pas motivée par les mêmes raisons. Kurt fait le choix de s'engager pour retrouver son fils, porté disparu ainsi que l'intégralité de son régiment. Il participe déjà, à ce moment, à l'effort de guerre puisqu'il est réquisitionné pour travailler dans une usine. Son choix est donc

⁵⁵650 000 canadiens rejoignent le corps expéditionnaire. On compte à la fin de la guerre plus de 216 000 blessés et tués. MARTIN Jean, « Le Canada et la France dans la Première Guerre Mondiale », *Mission centenaire*, 14 février 2014, <http://centenaire.org/fr/dans-le-monde/amerique/canada/le-canada-et-la-france-dans-la-premiere-guerre-mondiale>

⁵⁶Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/romantisme/69789>

dû à un impératif personnel plutôt qu'à une vraie volonté de se battre. Ce n'est pas le cas de Harry. Au Canada, l'engagement se fait sur la base du volontariat, et beaucoup se portent volontaires, au début, pour des raisons économiques. Cette situation avait été envisagée au commencement de la production pour le personnage d'Harry, qui s'engageait afin de payer le traitement de sa mère malade. Cette solution n'a pas été retenue par la suite en partie dans une volonté de désymétriser⁵⁷ les histoires des deux personnages. Harry part donc à la guerre « pleinement » volontaire et non pour un impératif économique (il a un travail) ou patriotique.

Le jeu propose donc un point de vue original sur le premier conflit mondial par le biais de ses personnages, que ce soit au travers de leurs nationalités, leurs motivations ou leurs travaux. Ce point de vue explique le cadre spatio-temporel du jeu.

Les représentations du front

Le jeu commence en novembre 1916 pour se terminer le jour de l'armistice le 11 novembre 1918 à 11 heures du matin. Le bruit d'un tic-tac d'horloge et la mention du temps qu'il reste avant la paix dans des cartons visuels viennent régulièrement rappeler au joueur cette échéance. Nous sommes donc à un moment de la guerre où le conflit s'est enlisé. La guerre de mouvement s'est terminée et nous sommes dans la phase de guerre de position. La guerre de mouvement est une première phase qui dure d'août à novembre 1914 et est caractérisée par des batailles « classiques » faites de charges massives de cavalerie ou de fantassins⁵⁸. La guerre de position est une deuxième phase qui dure de novembre 1914 à mars 1918 et est caractérisée par l'enterrement des armées dans des tranchées, l'utilisation massive de l'artillerie et des offensives dans les *no man's land*⁵⁹. Pour nous situer temporellement, le jeu n'offre au joueur que trois événements historiques : le premier jour de la bataille de Vimy, le 9 avril 1917, l'offensive du 6 novembre 1917 à Passchendaele (si la date n'est pas explicitement donnée dans le jeu nous savons que nous sommes en novembre 1917 sur ce front) et le jour de l'armistice le 11 novembre 1918. Ces trois événements viennent conclure les trois parties du jeu. Les autres dates mentionnées servent juste à visualiser le temps qui passe et ne font pas référence à des moments précis du conflit. Le joueur n'a d'ailleurs que très peu conscience de ce qu'il se passe sur les autres

⁵⁷ Ce terme est utilisé à plusieurs reprises par Yoan Fanise pour qualifier l'histoire des deux personnages et est donc repris ici.

⁵⁸ BRUN George, *La guerre en 1914*, Base numérique du patrimoine d'Alsace, 20 mai 2015 : http://www.crdp-strasbourg.fr/data/histoire/IGM_combats/guerre_en_14_1.php?parent=61

⁵⁹ *Ibid*

fronts et de l'avancée du conflit. Certains commentaires de PNJ⁶⁰ donnent quelques informations comme la mort du Baron Rouge⁶¹ ou la capitulation de la Russie⁶² mais cela reste très secondaire et nous pouvons facilement passer à côté si nous ne sommes pas attentifs. Il n'y a pas d'éléments comme des journaux par exemple qui pourraient renseigner le joueur sur l'avancée de la guerre. Il s'agit encore une fois d'une volonté de nous plonger dans le récit.

Si peu d'éléments contextuels sont présents dans l'histoire, il y a quand même des éléments historiques permettant de porter l'immersion dans la période et tout d'abord avec les deux grandes batailles que nous avons évoquées. Elles découlent directement de la nationalité d'Harry car il s'agit de deux grandes victoires pour l'armée canadienne. Outre l'aspect historique, elles ont aussi été choisies pour explorer différentes conditions de soldats. Pour la bataille de Vimy, un des aspects importants pour les développeurs a été d'explorer l'ambiance des tunnels et des souterrains du côté allemands tandis que du côté canadien, il s'agissait de montrer la menace allemande des soldats positionnés sur une crête. Les décors ont encore une fois été retranscrits à partir de photographies d'époque, notamment pour les tunnels allemands. Cette partie est d'ailleurs très intéressante car moins abordée et la direction artistique fait bien ressentir un certain sentiment de claustrophobie par le fait que le personnage de Kurt est continuellement en position accroupie pour se déplacer et que la lumière soit limitée.

La bataille de Passchendaele permet quant à elle de mettre en avant de mauvaises conditions climatiques, les attaques de gaz et la destruction de villages. En effet dans le jeu, le joueur a du mal à avancer à cause de la boue, il doit porter un masque à gaz et évoluer dans un village en ruine. Cette séquence permet de montrer l'aspect destructeur de la guerre et donne au joueur le sentiment d'être un peu perdu et continuellement en dangers à cause des gaz mais aussi parce que la limite géographique entre les deux camps est moins prononcée. On a donc deux visuels très différents et l'impression d'un vrai environnement organisé à Vimy avec des tranchées et des tunnels bien construits et une ambiance beaucoup plus brouillonne à Passchendaele avec des infrastructures moins bien pensées. Cela montre une certaine avancée dans la guerre.

⁶⁰Un PNJ est un personnage non joueur ou non jouable. Il désigne un personnage qui ne peut pas être contrôlé par le joueur humain et qui est donc contrôlé par l'intelligence artificielle du jeu.

⁶¹Manfred von Richthofen surnommé le Baron rouge est un aviateur allemand né en 1892 et mort le 21 avril 1918 lors d'une mission aérienne. Il est connu pour être l'un des meilleurs aviateurs de la Première Guerre Mondiale avec 80 victoires confirmées selon le système de comptage allemand.

⁶²L'armistice entre la Russie et les puissances centrales est signée le 15 décembre 1917 et le traité de paix est signé le 3 mars 1918.

En dehors de ces deux événements, l'immersion dans le contexte historique se fait par les objets et les activités du quotidien. Il y a tout d'abord les uniformes qui sont retranscrits fidèlement, à l'exception notable de ceux de l'armée française qui en août 1917 dans le jeu sont toujours de couleurs bleue et rouge. Mais aussi les chansons ou les objets fabriqués par les soldats. On peut penser à Harry qui dans une séquence de jeu aide son ami Jaz, un soldat indien à rassembler des éléments pour fabriquer une guitare. Les activités se concentrent autour du travail à faire, c'est-à-dire gérer les communications pour Kurt et prendre des photos pour Harry, mais aussi autour de jeux de cartes ou des discussions avec d'autres soldats. Ces derniers nous donnent des informations sur les dernières rumeurs autour de la bataille à venir par exemple. En se baladant dans les lieux on peut voir des soldats dormir, travailler ou boire dans un abri qui sert d'estaminet. L'atmosphère de l'attente, de l'ennui est donc bien retranscrite.

Que représenter ?

L'une des difficultés majeures quand on veut produire un jeu vidéo sur la Première Guerre Mondiale est celle de la représentation de l'attente entre les batailles. La plupart des jeux décident donc de ne se concentrer que sur les assauts et laissent de côté la représentation de la vie quotidienne. Prenant le contre-pied de cette tendance, *11-11 : Memories Retold* choisit de faire la part belle aux représentations de l'attente, de l'arrière ou des permissions. La première bataille, celle de Vimy, n'apparaît qu'à la fin de la première partie du jeu (soit après environ deux heures de jeu sur les sept heures qu'il faut pour le finir). Avant d'analyser plus en détail ces représentations, il faut en faire un petit inventaire. Dans la première partie du jeu, Harry est tout d'abord dans un magasin de photographie à Toronto puis dans un bateau en direction de la France avant d'arriver à l'arrière du front de Vimy puis sur le front. Pour Kurt, il est d'abord dans une usine de zeppelin en Allemagne, puis dans un train en direction du front avant de se retrouver sur la crête de Vimy. Dans la deuxième partie, Harry est en permission à Paris avant d'aller dans la Somme puis sur le front de Passchendaele. Kurt quant à lui est tout d'abord dans un cimetière allemand à Vermandovillers, puis dans les tranchées allemandes de la Somme avant de partir pour le front de Passchendaele. Enfin, dans la troisième partie, Harry est retenu prisonnier dans un camp allemand avant de partir pour la ferme de Kurt à Alpirsbach en Allemagne. Il peut ensuite retourner directement au Canada ou aller en Belgique dans le village de Nieuport en fonction des choix du joueur. Pour Kurt, il est en permission chez lui dans le village

d'Alpirsbach avant de participer à la dernière offensive allemande qui tente de prendre Paris puis à la retraite. Pour le final, il est dans le village de Nieuport en Belgique après avoir déserté.

La première remarque à faire est sur la multiplicité des lieux et des pays qui bien que restant du côté ouest du conflit montre bien la dimension mondiale de celui-ci. La deuxième remarque est que sur ce nombre important de lieux, la majorité ne se trouve pas sur le front mais bien juste derrière celui-ci. Cela permet de développer la narration autour de l'élément le plus important de la guerre, celui de l'attente et des relations aux autres. Le *gameplay* associé à cette représentation sera étudié dans le chapitre suivant.

La représentation des permissions est là aussi originale et intéressante. Kurt peut rentrer chez lui et voir sa famille. Le jeu explore alors la facette psychologique du retour à la maison après avoir vécu les combats. Cela est résumé dans une phrase de Kurt « Je n'arrivais pas à dormir. A la maison je rêvais des combats. Au combat je rêvais de la maison. »⁶³. Cela montre aussi le quotidien des personnes non combattantes dans une Allemagne qui vit une pénurie alimentaire due au blocus⁶⁴. Ceci est évoqué à travers le personnage de Lucie, la fille de Kurt qui souffre de la faim et pour qui il est difficile de trouver des médicaments (elle souffre d'une infection pulmonaire, peut-être une tuberculose).

La permission d'Harry est quant à elle est bien différente puisqu'à cause de la distance il ne peut pas retourner chez lui. Il se retrouve donc dans un cabaret du quartier de Montmartre à Paris en compagnie du Major Barrett. A l'origine cette séquence a été construite pour parler de la prostitution pendant la Grande Guerre, le cabaret étant en réalité un bordel où le major a ses habitudes et cherche à entraîner un Harry, gêné, vers les petits salons⁶⁵. La séquence a dû être édulcorée pour que le jeu obtienne l'autorisation au plus de 12 ans mais le joueur peut toujours percevoir le message à travers quelques détails notamment la forte présence de la couleur rouge, la mention d'un salon VIP où l'on s'amuse beaucoup et l'attitude des personnages féminins. Il aurait été intéressant de développer cette idée et plus généralement la notion de sexualité à cette période qui est rarement abordée dans les œuvres de fiction ou dans l'univers

⁶³« I could not sleep. At home i dreamt of war. At war i dreamt of home » phrase prononcé par le personnage de Kurt dans la troisième partie du jeu.

⁶⁴CHANOIR Yohann, *Une société à l'épreuve de la guerre*, Mission centenaire, 3 mai 2014 : <http://centenaire.org/fr/une-societe-lepreuve-de-la-guerre>

⁶⁵Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe .

vidéoludique. La prostitution étant par ailleurs un point important dans la vie des soldats, pouvant entraîner des maladies sexuellement transmissibles. L'armée crée même des bordels militaires de campagne pour essayer de limiter la propagation de ces infections⁶⁶.

Le dernier lieu original abordé par le jeu est celui du camp de transit en Allemagne dans lequel se trouve Harry après avoir été fait prisonnier à la bataille de Passchendaele. On y trouve d'autres prisonniers canadiens mais aussi des soldats français. Ils y sont en attente d'un transfert pour aller travailler, notamment dans des fermes, en Allemagne. Aspect peu étudié par l'historiographie alors qu'on compte plus de six millions de prisonniers, toutes nationalités confondues, lors de ce conflit, il est intéressant de voir qu'un jeu vidéo évoque ce sujet alors même que le Canada n'a compté que 3 800 prisonniers⁶⁷. Le jeu ne précise pas où se trouve ce camp en Allemagne mais on peut voir que les soldats sont plutôt bien traités malgré des conditions de vie qui semblent spartiates. Ils vivent dans des grands dortoirs et nous pouvons les voir jouer au football par exemple.

11-11 : Memories Retold propose donc une production atypique pour le milieu du jeu vidéo avec des innovations techniques permettant un style graphique unique et une musique au service de la narration. Le jeu porte un regard original sur le premier conflit mondial en mettant l'attente et la vie quotidienne au cœur de son récit et en présentant des facettes moins connues de ces années de guerre.

⁶⁶TROUILLARD Stéphanie, « Prostituées et soldats, le couple indissociable de la Grande Guerre », *France 24*, 2014 : <https://www.france24.com/fr/20141213-sexe-prostitution-xxx-grande-guerre-bordel-militaire-poilus-soldat-putain-bmc-proxenetete-syphilis>

⁶⁷GREENHOUS Brereton « Prisonniers de guerre canadiens », *l'Encyclopédie canadienne*, 7 février 2006 : <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/prisonniers-de-guerre>

Chapitre 2 : Un jeu accessible à tous ?

L'objet de ce chapitre est d'étudier le *gameplay* présent dans ce jeu et comment ce dernier sert l'immersion dans la Première Guerre Mondiale et la narration. La retranscription de la guerre est centrée autour de la représentation des moments d'attente ou de pause, comment alors intégrer de l'interactivité et laquelle ? Les développeurs ont choisi une option originale, celle de limiter les mécaniques de jeu au maximum pour rester concentrer sur l'histoire qui se joue en partie, en fonction des choix du joueur. Enfin, nous verrons comment certaines particularités de ce *gameplay* peuvent nous interroger sur la figure du héros.

1) Le choix d'un *gameplay* simple...

Des mini-jeux classiques ?

A l'inverse d'autres productions vidéoludiques, *11-11 : Memories Retold* choisit de limiter le nombre de puzzles et de mini-jeux et de les intégrer dans la narration mais aussi dans l'Histoire. Cela signifie que quelles que soient les interactions à effectuer, elles restent ancrées dans la période historique et participent à l'immersion du joueur.

Les actions à faire sont aussi définies en fonction du personnage que l'on joue et de son métier. Il s'agit pour Harry de prendre des photos et pour Kurt de régler des radios ou d'espionner des conversations à l'aide de son géophone¹. Quel que soit l'avatar² que l'on incarne, certaines actions sont obligatoires pour avancer dans l'histoire, comme prendre les photographies commandées par le Major Barrett pour Harry et d'autres, optionnelles comme certaines écoutes que peut faire Kurt. Les mécaniques de jeu sont très simples : il suffit d'appuyer sur un bouton pour passer en mode photographie avec Harry. De ce mode, il suffit de bouger la caméra pour choisir et cadrer le sujet de la photo puis d'appuyer sur un bouton pour la prendre. Il est possible

¹Un Géophone est « un instrument d'écoute pour déceler les bruits provenant du sol (prospection sismique, localisation de mineurs ensevelis, etc.). » Définition du Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/g%C3%A9ophone/36706>

²Un avatar est « un personnage virtuel que l'utilisateur d'un ordinateur choisit pour le représenter graphiquement, dans un jeu électronique ou dans un lieu virtuel de rencontre. » Définition du Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/avatar/7021?q=avatar#6985>

de faire un zoom en changeant d'objectif en appuyant sur un bouton dans le mode photographie. Notons qu'il n'est pas possible de rater une photo car le sujet a bougé ou que le cadre n'est pas parfait. Ainsi qu'il s'agisse d'une prise de vue pour un objectif obligatoire du jeu ou pour un objectif secondaire, le joueur n'est pas pénalisé par une trop grande difficulté. Il en va de même pour Kurt. Quand il doit régler une radio, il s'agit la plupart du temps de connecter les bons fils aux bons endroits, la solution étant matérialisée par une lumière comme nous pouvons le voir sur l'illustration 7. Là encore, le joueur ne rencontre pas de difficultés majeures et ne sera pas bloqué dans sa progression. Il s'agit-là de mécaniques classiques de jeu vidéo.



Illustration 7 : Comme nous le voyons, il faut connecter le fil tout à gauche avec la lumière à sa droite

La dernière activité propre à chacun des personnages concerne leur relation avec leur famille, pour Kurt, écrire des lettres à sa femme et sa fille. Le joueur intervient dans la rédaction des parties de la lettre qui concerne Lucie, la fille de Kurt. Il peut choisir entre deux ou trois options d'écriture en sélectionnant le sujet dont il veut parler. Pour Harry, le joueur ne peut pas interagir sur le contenu de la lettre qu'il envoie à Julia mais seulement en choisissant la photo qui accompagne cette lettre.

Outre ces mécaniques propres à chacun des personnages, il existe deux autres activités qui sont communes quel que soit le côté de la tranchée. Nous retrouvons en premier lieu un jeu de carte décrit comme une bataille corse mais dont les règles ont été largement simplifiées. Il s'agit ici d'un jeu avec quatre personnes et seuls les as sont utilisés. Chaque personne retourne une de ses cartes chacun à son tour et dès que deux cartes identiques apparaissent il faut taper au centre de la table en premier pour gagner la manche. La partie se termine lorsqu'un des participant a remporté trois manches. Le *gameplay* est encore une fois très simple puisqu'il

suffit au joueur d'appuyer sur un bouton lorsque deux cartes identiques apparaissent. Ce n'est pas lui qui retourne les cartes. Ce mini jeu sert à illustrer l'importance des jeux de carte dans les tranchées mais permet aussi au joueur d'écouter la conversation entre les participants qui peut être riche en anecdotes sur d'autres personnages ou sur les dernières rumeurs qui courent dans les tranchées notamment sur les assauts à venir. Ce mini-jeu sert à nous plonger dans le quotidien des soldats.

La deuxième activité propose un *gameplay* plus courant dans l'univers vidéoludique car il s'agit d'une mécanique d'infiltration ou d'évitement. Cela signifie que le joueur doit avancer sans se faire repérer par un ou des ennemis. Dans le cas de *11-11 : Memories Retold* la mécanique est très simple puisqu'il faut se maintenir baissé en appuyant sur un bouton puis avancer de cachette en cachette au bon moment. La difficulté est encore une fois minime puisque ces séquences ne durent pas longtemps et que le chemin suivi par les ennemis est facilement repérable.

La seule originalité en termes de mécanique de jeu vient des séquences où Kurt et Harry sont ensemble. En effet, à ce moment-là, les deux personnages doivent collaborer que ce soit pour ouvrir une porte ou chercher des objets. Le joueur a alors la possibilité de passer d'un personnage à l'autre pour avancer. On peut citer en exemple une scène dans laquelle Kurt et Harry sont coincés dans les tunnels sous le *no man's land* de Vimy. Pour entrer dans une salle un des personnages doit soulever une poutre, le joueur change alors d'avatar pour que ce dernier puisse passer sous la poutre et accéder à la salle. S'il n'y a là encore aucune difficulté, il est intéressant de voir que les développeurs se sont servis du fait que les deux personnages principaux soient à l'écran pour introduire des mécaniques de jeu qui reposent sur l'entraide.

L'art des choix

En plus de mini-jeux classiques, *11-11 : Memories Retold* propose au joueur une histoire non linéaire avec une série de choix qui influencent la fin de l'histoire. Pour ce faire, trois mécaniques sont en place, une composée de choix inconscients, une autre où les choix sont un peu plus visibles et une troisième couche où les choix sont clairement énoncés. Quelle que soit la mécanique en place, le joueur ne saura pas forcément s'il vient de faire un choix très important pour la suite ou non, sauf dans une ou deux séquences qui arrivent à la fin. Ces choix « invisibles » constituent une vraie originalité au regard du jeu vidéo narratif. Comparons avec une

référence du genre, la série de jeux vidéo *The walking dead*³ développée par la firme Telltale entre 2012 et 2019. Cette série est composée de quatre jeux narratifs inspirés de l'univers du comic *The walking dead* de Robert Kirkman. Nous sommes dans un monde envahi par des zombies et à travers les quatre jeux, nous suivons le personnage de Clémentine et devons l'aider à survivre soit en la contrôlant directement soit en contrôlant un personnage extérieur et la faire passer de l'enfance à l'âge adulte. Dans ces jeux, les choix résident dans des options de dialogues ou des options d'action. Il peut s'agir par exemple de mentir, dire la vérité, d'être évasif ou de ne rien dire à un personnage ou bien de décider quel personnage sacrifier. Le joueur a dans ces moments un temps limité pour prendre sa décision et les conséquences sont immédiatement visibles grâce à une notification qui apparaît à l'écran et qui indique les répercussions de ce que nous venons de faire. Si le joueur choisit de mentir à un personnage, le carton indique que ce personnage ne nous fait plus confiance. La plupart des jeux narratifs sont construits sur cette mécanique comme un autre jeu de Telltale *The Wolf among us*⁴ ou plus récemment *The Council*⁵ mais ce n'est pas le cas ici.

Dans la phase introductive du jeu, quelques indications sont données au joueur concernant le système de choix. On y apprend que les photos prises par Harry influencent sa psychologie. De même les photos qu'il envoie à Julia influencent leur relation. L'arc narratif de Kurt est quant à lui influencé par ce qu'il choisit de raconter ou non à sa fille dans ses lettres. Pour débloquent le plus de possibilités d'écriture, le joueur doit recueillir un maximum d'informations grâce à son géophone ou en parlant avec des PNJ. Si le système semble simple d'un premier abord, on ne sait pas quelles actions influencent vraiment nos personnages et surtout dans quel sens. Prenons un exemple, lors de la bataille de Passchendaele, Harry est à la recherche du Major Barrett quand il entend un appel au secours provenant d'un soldat canadien. Le joueur peut alors décider de partir à sa recherche puis, s'il le trouve il peut le prendre en photo alors qu'il est coincé sous des débris et l'aider, l'aider sans prendre de photo, seulement prendre une photo et ne pas l'aider ou bien choisir de ne rien faire et de partir. Le joueur peut aussi ne pas trouver ce soldat. Il y a donc cinq scénarios possibles dans cette situation mais nous n'avons

³*The Walking Dead*, Telltale, États-Unis, 2012

The Walking Dead saison 2, Telltale, États-Unis, 2013

The Walking Dead : A new frontier, Telltale, États-Unis, 2016

The Walking Dead : L'ultime saison, Telltale, États-Unis, 2019

⁴*The Wolf among us*, Telltale, États-Unis, 2013

⁵*The Council*, Big Bad Wolf, France, 2018

aucune idée de comment cela affecte le personnage de Harry. Il en va de même pour Kurt quand il écrit à sa fille de huit ans, le joueur ne peut pas savoir si le fait de lui mentir pour la protéger va affecter Kurt de manière positive ou non.

Ce partis pris est très intéressant car il permet d'éviter un certain manichéisme et un chemin qui serait tout tracé vers une voie « du bien » et une voie « du mal ». Il renforce aussi l'immersion et l'attachement aux personnages car comme dans la réalité on ne sait pas à l'avance quelles répercussions ont nos choix et dans quelles proportions. Il y a donc une multitude de ces choix inconscients à faire dans le jeu et qui passent par la prise de photos ou la rédaction de lettres mais aussi par des actions que l'on penserait sans conséquences comme le fait de parler ou non à un autre personnage ou de lui donner un objet qu'il cherche. La somme de toutes ces actions va mener vers un final où les choix à faire sont très visibles et répondent à une mécanique plus classique que nous avons vue auparavant.

En effet, dans le dernier acte qui se déroule le jour de l'armistice, le 11 novembre 1918, le joueur doit prendre des décisions importantes en commençant avec le personnage de Harry qui doit décider s'il rentre au Canada ou s'il se dirige vers la ville de Nieuport en Belgique pour aller aider Kurt. Nous sommes alors aux deux propositions et nous devons prendre notre décision dans un temps imparti. La scène finale est construite de la même manière avec des choix de dialogues à faire dans un temps imparti. Suite à cela, il y a une cinématique⁶ qui permet de conclure l'histoire mais elle ne sera pas la même pour tout le monde. Il y a en effet sept fins visuelles et vingt-huit fins auditives. Par fin visuelle nous entendons des cinématiques différentes en fonction du destin des personnages, sont-ils morts ou vivants par exemple. Par fin sonore nous voulons dire le discours que tiennent les personnages durant cette cinématique. C'est lors de ces dialogues que le joueur peut prendre conscience de l'importance ou non de certains choix « invisibles ». Par exemple dans le cas où Kurt tue le Major Barrett et est du coup abattu par des soldats canadiens, la cinématique finale est visuellement la même mais en fonction des choix « invisibles » du joueur, Kurt peut regretter son geste ou non, il peut être rempli de rancœur ou apaisé par la mort du Major.

Cette façon de présenter les choix permet d'ancrer l'histoire dans une certaine réalité car on peut avoir l'impression d'avoir fait tous les « bons choix » et avoir quand même une fin

⁶Une cinématique est une séquence vidéo à vocation narrative, réalisée la plupart du temps en images de synthèse ou à partir de prises de vues réelles.

amère voire tragique. De plus, cela apporte une vraie rejouabilité⁷ au jeu mais aussi une vraie profondeur au *gameplay* car même s'il est peu présent on se rend compte qu'il est très important en termes d'histoire.

« Aussi simple que de tourner les pages d'un livre »⁸

Comme nous l'avons vu, le *gameplay* de ce jeu est très simple et peu présent en comparaison de ce qu'il se fait dans la majorité des productions vidéoludiques. Le jeu a parfois même été qualifié de *walking simulator*⁹ par certains médias spécialisés et Yoan Fanise lui-même¹⁰. Les développeurs ont voulu d'une part rendre le jeu accessible au plus grand nombre mais aussi que le joueur reste immergé dans l'histoire. En effet, quand un puzzle ou un mini-jeu est difficile, le joueur peut se retrouver bloqué et se sentir frustré. Tous ces éléments le poussent en dehors de l'histoire car la résolution de l'énigme occupe toute son attention. C'est exactement ce phénomène qu'ils voulaient éviter.

En dehors des mini-jeux cités plus tôt, la plus grosse partie du *gameplay* consiste donc en l'exploration des lieux, et l'observation du quotidien des soldats que ce soit en leur parlant, en trouvant des collectibles¹¹ ou tout simplement en observant les lieux de vie ou leurs activités. Il y a une certaine mise en abyme entre l'expérience du joueur qui passe finalement la majorité de son temps à ne rien faire et l'attente des soldats entre deux batailles. Cette façon de faire n'était pas forcément celle du début du processus de création où les mini-jeux et les énigmes étaient plus présents. Les questions qui se sont alors posées ont été « est-ce que ce puzzle sert l'histoire ? » et « est-ce aussi simple que de tourner les pages d'un livre ? »¹². En soumettant toutes les activités du jeu à ces questions, une grande partie a été enlevée afin d'éviter d'allonger le temps de jeu avec des choses qui n'avaient pas vraiment de rapport avec l'histoire ou qui étaient trop difficiles. On retrouve d'ailleurs des traces de ces mécaniques qui ont été enlevées

⁷Pour un jeu vidéo, ce terme désigne l'intérêt pour le joueur d'y rejouer une fois terminé. Dans notre cas l'intérêt vient du fait que le joueur veut découvrir toutes les fins disponibles.

⁸Cette phrase a été le mantra des équipes quand elles ont créé le *gameplay*

⁹Le *walking simulator* ou simulateur de marche en français est un genre de jeu vidéo basé sur l'exploration et la découverte d'un monde en trois dimensions plutôt que sur le challenge.

¹⁰Interview donnée par Yoan Fanise pour la chaîne youtube Nayshow le 8 novembre 2018 :<https://www.youtube.com/watch?v=DIEES3FjqmA>

¹¹Les collectibles sont des objets à collecter que le joueur doit trouver au sein d'un jeu vidéo. En générale, la quête de ces objets n'est pas obligatoire pour terminer l'histoire du jeu.

¹²Interview donnée par Yoan Fanise pour la chaîne youtube Nayshow le 8 novembre 2018 :<https://www.youtube.com/watch?v=DIEES3FjqmA>

au sein de certaines séquences. Par exemple, dans l'usine de zeppelin au début, Kurt marche en équilibre sur une poutre au-dessus du vide. Dans la version finie du jeu, le joueur a juste à avancer mais quand on étudie les documents de production, on remarque que pour cette phase il était au début prévu que le joueur puisse avancer en contrôlant le balancement du personnage pour que ce dernier ne chute pas d'un côté ou d'un autre. Cela explique aussi qu'il n'y ait pas de système de progression dans le jeu avec une gradation de la difficulté entraînant un nécessaire apprentissage du joueur comme cela se fait dans la plupart des productions.

Nous avons donc vu que la simplicité du *gameplay* vise à servir l'histoire, la narration et à renforcer l'immersion émotionnelle du joueur. Comme le dit Benjamin Hoguet dans son livre *Le pouvoir narratif des interfaces* : « Une narration est un édifice qui ne peut s'ériger dans une frénésie d'interactions. Le temps nécessaire au développement d'un récit doit être respecté et les interactions doivent trouver leur juste place au sein de ce mouvement »¹³, c'est pourquoi, au cœur de cette narration il faut inclure des moments de pause. En effet, quand on est confronté à un événement fort, il faut un peu de temps pour littéralement « se remettre de ses émotions » sinon nous risquons de passer à côté de certains éléments qui arrivent par la suite. Cela explique et justifie dans le jeu les phases où l'on incarne un chat ou un pigeon.

Prenons un exemple : à la fin de la première partie du jeu, Kurt et Harry se retrouvent dans les tunnels sous le *no man's land* de Vimy. C'est la première fois qu'ils se rencontrent, Kurt attrape un fusil et nous devons alors choisir s'il va tirer ou non. Juste avant cette scène, nous avons vécu la bataille des deux côtés avec le bruit et si l'on joue avec une manette les vibrations de celle-ci. Nous sommes donc dans un état de stress depuis une vingtaine de minutes qui culmine au moment du choix. Juste après cette séquence il nous est proposé d'incarner le chat qui se balade dans les tunnels à la poursuite d'un oiseau. La musique est ici enfantine et il n'y a aucun enjeu de *gameplay*, car nous avons juste à suivre cet oiseau. Cela permet de faire redescendre les émotions du joueur tout en lui montrant que les combats font rage dans les tunnels (le chat passe près des soldats ou au-dessus d'eux) mais nous ne faisons plus parti de la guerre pendant les deux ou trois minutes que dure cette séquence. Cela nous permet d'aborder la partie suivante plus attentivement.

Le jeu est ponctué de petites séquences comme celle-ci dans lesquelles les mécaniques sont réduites à l'essentiel et pour la plupart du temps ne consistent qu'à avancer et qui permettent

¹³HOGUET Benjamin, *Le pouvoir narratif des interfaces*, Dixit, Paris, 2016, page 40.

de faire une pause dans la narration pour digérer les émotions ou les informations de la séquence d'avant.

2) ...Tourné vers la communication.

Comme nous l'avons vu, le *gameplay* de ce jeu est très simple et au service de la narration et du vécu des deux personnages principaux. On remarque aussi qu'une grande partie de ces mécaniques servent à mettre en avant un point important de la Première Guerre Mondiale : la communication. Comment communiquer sur le front mais aussi avec l'arrière ou à l'arrière ? Comment le jeu communique-t-il avec le joueur et pour lui donner quelles informations ?

Les collectibles

Une partie du jeu peut être qualifiée de *walking simulator* durant laquelle le joueur va donc être amené à explorer son environnement pour trouver des objets mais surtout des collectibles. Le joueur doit trouver en tout 136 morceaux de papiers, 41 dans la première partie du jeu, 48 dans la deuxième et 47 dans la troisième. Ces 136 morceaux représentent en tout 56 documents historiques, on en reconstitue 20 dans la première partie et 18 dans les deuxième et troisième parties du jeu. Ces documents peuvent être des photographies d'époques, des cartes postales, des affiches de propagande ou des objets et sont accompagnés d'un texte explicatif et de la provenance du document. Ils sont à chaque fois en rapport avec le moment de la narration du jeu. Par exemple, quand nous sommes dans l'atelier de photographie au début du jeu avec Harry, le document parlera des ateliers photographiques de l'époque. Il y a donc un vrai lien entre les deux éléments et aller voir la documentation ne sort pas le joueur du jeu. D'autant plus que ce dernier peut choisir d'aller lire ou non cette documentation cette dernière ne se forçant pas à l'écran comme cela a pu être le cas dans *Soldats Inconnus : mémoire de la Grande Guerre*. Seule une notification apparaît pour signaler au joueur qu'il a complété un document et qu'il peut aller le consulter. Ces collectibles représentent l'aspect purement pédagogique du jeu car ils ont été choisis par les historiens et les notices explicatives ont aussi été faites par eux. Elles peuvent d'ailleurs venir rectifier un élément du jeu qui n'est pas historiquement correct. De plus, elles ne sont pas très longues à lire et intéressantes ce qui pousse le joueur à essayer de les trouver d'autant plus que s'il réussit à tous les réunir au sein d'une partie, cela débloque une vidéo bonus qui aborde un thème de la création du jeu. Il y a ainsi trois vidéos bonus, une sur

la direction artistique et musicale, une sur le travail avec les historiens et une sur la création de l'histoire et des personnages.

La collecte de ces morceaux d'image est un des gros points négatifs dans le *gameplay* du jeu car tous les réunir est très difficile, de par leur nombre mais aussi de par la façon de les récolter. Il y a environs trois manières de les trouver : en se baladant dans les décors et en tombant dessus, en prenant des photographies qui débloquent un morceau d'image ou en faisant des interactions avec le chat qui les révèlent.

Pour les collectibles se trouvant directement dans les décors, la difficulté vient du style artistique du jeu qui les rend parfois invisibles ou très difficiles à voir à cause du flou venant de l'effet de peinture ou des couleurs qui se rapprochent trop de celle de l'objet comme nous pouvons le voir dans l'illustration 8.



Illustration 8 : Il s'agit ici d'un zoom, l'image originale est disponible en annexe 2.

Le collectible se trouve près du coude droit de Harry.

De plus, les objets à trouver sont dans tous les tableaux, y compris dans les scènes de bataille ce qui brise en partie l'immersion car ils ne sont pas placés dans un endroit où l'on va forcément passer pour progresser. Cela implique de devoir les chercher alors que la bataille fait rage et que le joueur devrait se concentrer sur l'action et sur l'histoire. Il aurait mieux valu laisser la recherche d'items¹⁴ pour des endroits plus calmes comme c'est le cas pour la plupart des jeux.

La deuxième difficulté vient du fait que les mécanismes pour trouver les documents, quand ils ne sont pas simplement posés sur le sol ne suivent pas toujours la même logique. Ainsi quand on prend des objectifs secondaires en photo, parfois cela nous donne un morceau d'image et parfois non sans qu'il soit possible de déterminer à l'avance pour quel objectif secondaire cela

¹⁴Un item est littéralement un objet.

va marcher. Le joueur est ainsi condamné à tester toutes les possibilités s'il veut avoir toutes les images. Il en va de même lorsqu'on incarne le chat. La plupart du temps, il nous permet de récupérer les objets en les faisant tomber d'un point haut ou en les faisant apparaître après avoir chassé un oiseau mais il y a quelques énigmes que l'on résout purement par hasard. Par exemple, quand nous sommes au cimetière militaire de Vermandovillers avec le personnage de Kurt, nous pouvons incarner le chat pour notamment trouver deux collectibles. Un est caché sous un oiseau mais pour trouver l'autre il faut monter sur le toit d'une cabane à l'entrée du cimetière et y chasser un oiseau qui va alors s'envoler vers une grande croix et faire tomber l'image de son sommet. Cela ne répond à aucune logique de jeu rencontré auparavant. Il est donc dommage de ne pas avoir appliqué la même simplicité au *gameplay* des collectibles car cela peut entraîner une frustration chez le joueur et le priver de la consultation des archives qui est très riche¹⁵.

Communiquer avec les autres

En plus des collectibles qui ne sont à destination que du joueur, d'autres mécaniques viennent mettre en lumière des aspects historiques de la Grande Guerre comme les *gameplay* autour des lettres ou du langage. Nous ne reviendrons pas sur la description du premier car nous l'avons vu dans la précédente sous partie mais nous allons ici l'analyser un peu plus en détail. L'envoi et la réception de lettres est un des éléments majeurs de ce conflit, des millions de courriers sont échangés entre 1914 et 1918. La poste britannique pouvait en gérer plus de 650 000 par semaines. Cet aspect est plutôt bien retranscrit dans le jeu car quel que soit le personnage incarné, nous recevons des lettres régulièrement et dans presque tous les tableaux, un PNJ avec un sac de courrier est présent. La poste est bien organisée car Julia comme Katrin, la femme de Kurt arrivent à suivre leurs déplacements sur les différents fronts comme nous l'indiquent les adresses sur les enveloppes. Notons que lorsque Harry est prisonnier dans la ferme de Kurt, Julia comme le Major Barrett savent où il se trouve car les courriers ont bien noté comme destination le village d'Alpirsbach. Les lettres dans le jeu permettent aussi d'avoir un aperçu de l'ambiance en dehors de la guerre. Si l'on ne sait pas ce que Harry raconte à Julia puisque le joueur ne peut que choisir la photo qu'il lui envoie, les réponses de cette dernière sont souvent enjouées et on sent qu'il y a une certaine fierté pour elle de communiquer avec un soldat sur le front. Elle semble avoir, comme Harry avant son engagement, une vision assez romantique du conflit. Cela peut s'expliquer par la propagande mais aussi par la censure qui était beaucoup

¹⁵Les images des collectibles ainsi que les textes sont disponibles sur la clé USB en annexe 3.

plus présente du côté des alliés que du côté allemand ce dont nous reparlerons dans la sous partie suivante. Le ton est beaucoup plus lourd du côté de la famille de Kurt qui souffre notamment de la faim due au blocus qui pèse alors sur le pays. Si la parole est plus libre du côté allemand, nous pouvons d'ailleurs au début du jeu indiquer à notre fille que nous serons stationné sur la crête de Vimy, ce qui n'aurait pas été possible du coté de Harry, le *gameplay* invite le joueur à se poser la question de l'auto-censure des soldats. En effet, quand nous écrivons à notre fille nous pouvons choisir sur quoi mettre l'accent, doit-on lui dire la vérité, mettre l'accent sur des détails ou lui mentir ? Cette question de l'auto-censure a été très présente chez les soldats et beaucoup choisissent de ne pas partager ce qu'ils vivent pour ne pas inquiéter leur famille ou par peur de leur incompréhension. Ce dilemme est d'autant plus fort quand on écrit à un enfant et bien retranscrit dans le jeu.

Le jeu a été doublé en anglais et en allemand et il n'est pas possible pour le joueur de changer cet élément, seule la langue des sous-titres peut être personnalisée en fonction de sa langue maternelle. Cela permet aux développeurs d'intégrer un autre élément de *gameplay*, celui du langage. Il est assez commun dans les jeux vidéo que, quel que soit le pays dans lequel se passe l'action, la langue des personnages soit l'anglais ou la langue du joueur si le jeu a été doublé en plusieurs langues. Il est aussi très courant que tous les personnages quelle que soit leur nationalité parlent la même langue et ce pour qu'il n'y ait pas de problème de communication. *11-11 : Memories Retold* prend le contre-pied de cela car chaque personnage parle sa langue et ne comprend donc pas un interlocuteur qui en parle une différente. Cela est traduit par un élément visuel très simple, quand notre avatar comprend ce qu'on lui dit les sous-titres s'affichent en blanc et quand il ne comprend pas, les sous-titres s'affichent en rouge. Cela peut amener à des éléments plutôt drôles et légers comme à Paris où les français pour se faire comprendre d'Harry disent quelques mots en anglais avec un accent français très prononcé, comme à des moments touchants lorsque Harry et Kurt tentent de communiquer. Mais, cela peut aussi entraîner un vrai dialogue de sourd qui vient renforcer la tension d'une scène, notamment dans la confrontation finale entre le Major Barrett et Kurt. Les choix de dialogues opérés par le joueur sont alors cruciaux mais semblent inutiles car les deux protagonistes ne se comprennent pas alors que le joueur, lui, comprend tout ce qu'il se passe et ne sait pas comment faire passer l'information à son personnage. Ce parti pris vient renforcer la narration et l'immersion. On peut cependant apporter une nuance car les développeurs n'ont pas été au bout de leur idée. En effet,

lors des voix *off*¹⁶ le personnage de Kurt parle anglais, ce qui peut amener une confusion pour le joueur qui peut croire que le personnage parle cette langue ce qui est démenti par sa première rencontre avec Harry.

Communiquer : les outils officiels

De par le travail des deux protagonistes, le jeu nous propose d'explorer une autre facette de la Première Guerre Mondiale moins centrée sur les combats. Si Kurt et Harry sont bien des soldats, dans le sens où ils sont engagés et rémunérés par l'armée de leur pays respectif, ils ne se sont pas enrôlés pour servir de force vive sur le champ de bataille en tenant une arme. Comme nous l'avons vu, Kurt est un ingénieur spécialisé dans les communications. Pour ce faire, il dispose de deux compétences principales, faire marcher des radios permettant de transmettre les différents ordres et recueillir des informations grâce à son géophone. Si le *gameplay* est très simple pour ces deux mini-jeux et permet la transmission rapide d'informations, quand est-il dans la réalité ?

Le géophone représenté dans le jeu ressemble à une version simplifiée du modèle SP. Il s'agit d'un amplificateur de son qui se présente comme un stéthoscope acoustique. Il fonctionne à peu près comme dans le jeu c'est à dire qu'il faut poser l'embout sur un mur ou le sol et une boussole permet de localiser les sons. Dans le jeu, quand on se rapproche de la source du son, ce dernier devient de plus en plus fort jusqu'à la matérialisation d'une touche sur laquelle il faut appuyer pour entendre la conversation. Ces dispositifs ont été mis en place dès 1915, tout d'abord par les allemands et les français, rapidement suivi par les canadiens et les britanniques, en réponse à la guerre de mines qui est de plus en plus importante. La guerre des mines ou guerre souterraine réapparaît au moment de la stabilisation des fronts. Elle consiste à creuser des galeries pour faire exploser des mines sous les positions adverses¹⁷. Il ne s'agit pas de surprendre des communications mais bien de repérer les bruits de travaux de minage souterrains entrepris par l'adversaire et ainsi mettre en place un dispositif de contre-minage. Cela consiste, une fois la galerie ennemie repérée, d'utiliser des explosifs pour la faire s'effondrer et rendre le sol instable, ce qui interdit tout nouveau creusement¹⁸. Il était aussi possible d'entendre certaines conversations. En plus de sa valeur historique, ce mini-jeu permet aussi de découvrir la guerre

¹⁶Une voix *off* ou hors champ est un procédé narratif qui consiste à faire intervenir au cours du déroulement d'une scène ou d'un plan, la voix d'un personnage dans ce plan ou cette scène.

¹⁷JONES Simon, *Underground warfare, 1914-1918*, Pen & sword military, Barnsley, 2010.

¹⁸*Ibid*

souterraine et d'aborder la recherche d'informations pendant le conflit qui a été un élément très important et a amené à la création des premiers services officiels d'espionnage.

Outre la recherche d'informations, le personnage de Kurt nous permet de nous intéresser aussi à la transmission de ces informations. Dans le jeu cela se fait au travers de radios, ce qui n'est pas le cas dans la réalité. Pourquoi cette inexactitude alors que le géophone est lui bien représenté ? La principale raison est celle du *gameplay*. Durant la Première Guerre Mondiale, le principal moyen de communication se faisait grâce à des lignes téléphoniques, il fallait donc installer ces lignes pour relier deux interlocuteurs ce qui était assez fastidieux d'autant plus que ces lignes étaient régulièrement coupées lors des bombardements. On peut donc comprendre le choix des développeurs de ne pas respecter les outils historiques pour simplifier les mécaniques de jeu et ainsi les rendre plus dynamiques, surtout quand on est dans une phase de bataille où un *gameplay* autour de la mise en place de téléphone aurait pu être frustrant pour le joueur.

Le personnage d'Harry, du fait de son métier de photographe nous permet d'aborder deux autres points dans la communication de guerre, celui de la propagande et celui de la censure. C'est un point d'autant plus important que ses photos du conflit sont destinées à être publiées dans les journaux canadiens et servent de base à la représentation de la guerre pour les populations restées au pays, ces dernières n'ayant pas la possibilité de vérifier l'exactitude de cette représentation en se rendant directement sur place. Avant 1915, les journaux canadiens ne disposent d'informations, de photographies ou de films que par l'intermédiaire de témoins envoyés par d'autres pays et notamment la Grande-Bretagne. Certains journalistes sont autorisés à se rendre dans des zones non sensibles proches du front mais sont toujours accompagnés par un chaperon militaire et ne peuvent pas parler aux troupes sans autorisation préalable. De plus leurs écrits et photographies doivent être approuvés par les autorités militaires avant d'être envoyés au Canada¹⁹. En mars 1915, Max Aitken est nommé à la tête du Bureau canadien des archives de guerre (BCAG). Il se sert pour cela des journaux de guerre des unités, engage des correspondants-soldats qui sont sur le front ainsi que des photographes et cameramen canadiens pour illustrer la guerre²⁰. Si théoriquement ces photographes peuvent prendre les sujets qu'ils veulent en photo, en pratique seuls certains clichés sont retenus par la censure et sont publiés.

¹⁹KESHEN Jeffrey A *Propaganda and censorship during Canada's great war*, The University of Alberta Press, Alberta 1996. Pages 27-29

²⁰KESHEN Jeffrey A *Propaganda and censorship during Canada's great war*, The University of Alberta Press, Alberta 1996. Pages 31

Il faut servir la propagande d'état en minimisant les horreurs de la guerre. Ainsi les tranchées sont aseptisées, il n'y a pas de boue ni de rat, les soldats y sont propres et souriants. Si l'on photographie des morts, il faut que les cadavres canadiens soient cachés et seuls les corps des allemands sont visibles. Pour Aitken, il faut promouvoir « l'enthousiasme et un grand intérêt pour notre armée [l'armée canadienne] en France »²¹. Pour cela, on n'hésite pas à truquer des clichés « Il y a, par exemple, un cliché connu de la BCAG où des troupes canadiennes se précipitent au-dessus des parapets dans la Somme qui a en réalité été reconstitué dans un camp d'entraînement français »²². Cet aspect est plutôt bien représenté dans le *gameplay* de prise de photographies car Harry doit prendre des clichés que nous appellerons officiels, qui lui sont en général demandés par le Major Barrett et qui mettent la guerre en scène, comme photographe des soldats en train de travailler à la construction d'un chemin de fer. Mais l'on peut aussi prendre des photographies pour soi et le joueur est alors libre de choisir son sujet.

Il est donc intéressant d'étudier les mécaniques de jeu d'un point de vue de la communication car cela révèle la profondeur d'un *gameplay* qui même s'il est simple dans ses mécaniques aborde des sujets matures comme le barrage de la langue, l'auto-censure des soldats vis à vis de leur famille ou la propagande au Canada et permet de plonger dans le quotidien du front.

3) Une nouvelle réflexion sur la figure de héros ?

Si l'on pousse notre analyse plus loin, les mini-jeux nous font poser la question de la représentation du héros. Y a-t-il une ou plusieurs représentations de cette figure ? Qu'est ce qu'un héros dans la Première Guerre Mondiale ? Comment est-il représenté ? Comment est définie la figure de héros dans le jeu vidéo en général et dans le jeu vidéo de guerre en particulier, quelles sont ses caractéristiques ? Comment *11-11 : Memories Retold* s'approprie ces codes pour les détourner ?

²¹KESHEN Jeffrey A *Propaganda and censorship during Canada's great war*, The University of Alberta Press, Alberta 1996. Pages 35 « promote enthusiasm and eager interest in our army in France ».

²²KESHEN Jeffrey A *Propaganda and censorship during Canada's great war*, The University of Alberta Press, Alberta 1996. Pages 36 « There was, for instance, the popular C.W.R.O. Snapshot of Cnadian troops scurry-ing over parapets at the Somme that was actually posed at a French training facility. »

Le héros de la première guerre mondiale : des héros d'affiche ?

La définition du Larousse pour le mot héros en lien avec l'univers militaire est la suivante : « Personne qui se distingue par sa bravoure, ses mérites exceptionnels : des soldats morts en héros »²³. Le mot bravoure est lui défini comme du « courage, particulièrement dans les combats »²⁴. Mais comment est quantifié ce courage lors du premier conflit mondial ? Quels éléments font passer d'un simple soldat à un héros de guerre ?

Cette question est abordée par le personnage de Harry et ce dès la première scène du jeu lorsque le Major Barrett entre dans l'atelier de photographie. Monsieur Taylor, le père de Julia le compare alors aux « héros que l'on voit dans le journal »²⁵. Le héros de guerre est donc celui que l'on voit représenté dans la presse. Cette figure est construite par la propagande en opposition aux « Huns »²⁶ qui sont les soldats allemands. Cette façon de faire se retrouve aussi en France et en Grande-Bretagne. Il s'agit ici de glorifier le rôle d'un soldat qui accomplit des actions héroïques face à un ennemi diabolisé pour renforcer un sentiment patriotique. Ainsi, les allemands sont représentés comme des bourreaux tuant des innocents comme sur cette affiche parut dans *L'Illustration* du 29 août 1914²⁷ qui représente un soldat avec son casque à pointe qui pose avec sa baïonnette sur un tas de cadavres de femmes, d'enfants et de religieux avec en arrière-plan un village en flammes. Le texte de l'affiche est le suivant « Leur façon de faire la guerre ». Il s'agit ici de montrer la violence aveugle de l'ennemi qui ne respecte aucune convention internationale visant à protéger les populations civiles. Le soldat héroïque est quant à lui représenté dans l'action, souvent une arme à la main ou durant un assaut comme dans cette affiche pour la journée du poilu de décembre 1915²⁸. Le soldat y est debout prêt à lancer ce qui semble être une grenade au milieu d'un champs de bataille. La vision en contre plongée grandit et amplifie son élan et il semble avoir été dessiné sur le vif. Il est dressé seul contre l'ennemi et déterminé à ne pas reculer.

²³Définition du Larousse : https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/_h%C3%A9ros_h%C3%A9ro%C3%AFne/39721

²⁴Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bravoure/11035?q=bravoure#10892>

²⁵Monsieur Taylor « Julia, viens par ici, et dis bonjour au Major. C'est un véritable héros de guerre ! Il était même dans les journaux ! »

²⁶Le terme de « Huns » est utilisé dans les pays de langue anglaise pour désigner les combattants allemands car une victoire ennemie aurait entraîné un retour à l'époque des invasions barbares.

²⁷ Cette affiche est disponible en annexe 4.

²⁸ Cette affiche est disponible en annexe 5.

Au Canada, l'héroïsme du soldat est souvent accompagné d'une vision romantique du conflit, des actes de bravoure et de la mort. Ainsi, le Toronto News déclare après la seconde bataille d'Ypres²⁹ en 1915, à propos des soldats « Il semble... y avoir quelque chose d'héroïque et de presque divin qui se dégage d'eux »³⁰. Le Manitoba Free press en réaction aux 6000 morts de cette bataille dit « par-dessus les larmes, s'élevaient les voix puissantes et claires des remerciements à Dieu, qui leur a permis par leur mort de faire un splendide sacrifice. »³¹ Ainsi le soldat devient un martyr mort non seulement pour la défense de son pays mais aussi pour la liberté des peuples. Le Saturday night explique que « seul le total anéantissement de l'Allemagne pourra améliorer l'humanité et étendre les barrières de la liberté »³² Le soldat canadien semble donc déjà un héros à partir du moment où il s'engage car il se bat non pas par plaisir mais pour défendre la paix et la liberté.

A travers ces quelques exemples, le profil du héros se dessine, celui d'un soldat prêt à se battre pour défendre sa patrie et la liberté contre un ennemi diabolique. Il ne recule pas devant une bataille ou devant la mort qu'il accueille même. Cette figure est encore plus poussée au Canada car à cause de son éloignement des champs de bataille, il est impossible pour les habitants d'avoir une image plus nuancée de la guerre et de ses acteurs. Cela explique aussi pourquoi Harry s'engage aussi facilement, il veut devenir ce héros d'affiche. Son arrivée sur le front et la suite de son aventure va lui faire remettre en doute cette image véhiculée par la propagande comme nous le verrons dans la partie deux.

Harry et Kurt, des héros de jeu vidéo ?

Un héros de jeu vidéo peut répondre à deux définitions celle de « principal personnage d'une œuvre »³³ ou celle de « personne à qui est arrivée une aventure, qui a joué le principal rôle dans une certaine situation. »³⁴ Il s'agit aussi d'un personnage, fictif ou non, qui fait le lien entre le jeu et le joueur. Il se distingue souvent par un élément spécial lié à l'histoire et/ou au

²⁹La seconde bataille d'Ypres à lieu du 22 avril au 25 mai 1915, il s'agit de la première grande offensive canadienne et de la première utilisation du gaz par les forces allemandes.

³⁰Toronto News, 1915, « They seem... to have something heroic and almost divine about them »

³¹Manitoba Free Press, 3 mai 1915, « Above the tears., there rose steady and clear the voice of thankfulness to God, that they were permitted in their death to make so splendid a sacrifice ».

³²Saturday Night, 3 octobre 1914, « Only the total destruction of Germany would better humanity and extend the bounds of freedom ».

³³Définition du Larousse : https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/_h%C3%A9ros_h%C3%A9ro%C3%AFne/39721

³⁴*Ibid*

gameplay. Cet élément peut être ancré dans le réel comme pour Harry qui utilise son appareil ou relever de la magie ou du fantastique comme une force surhumaine. Parfois, le héros est un personnage lambda qui se retrouve pris dans une histoire mais il se distinguera toujours par un trait de caractère ou des valeurs morales fortes comme le courage. Ces héros sont souvent associés à une quête, qui peut être de plusieurs natures, qu'ils en soient l'instigateur ou non. Souvent, cette quête comporte des dangers qui vont pousser le héros à se dépasser et à faire preuve de courage. Le héros peut être solitaire mais en règle générale, il rencontre des personnages dits secondaires qui vont l'aider ou au contraire se mettre en travers de son objectif.

Le premier héros de jeu vidéo apparaît en 1980 avec le personnage de Pac-Man³⁵, petite sphère jaune qui doit manger toutes les pac-gommes d'un labyrinthe en évitant des fantômes. Sa qualification de héros lui vient d'une capacité spéciale grâce à laquelle il peut manger les fantômes ce qui le fait passer de proie à chasseur. Au fur et à mesure des avancées technologiques, les univers et les personnalités des héros s'approfondissent et se multiplient pour devenir de plus en plus réalistes ce qui permet de renforcer l'immersion et l'identification du joueur qui, par extension devient lui aussi le héros de l'histoire. Cela est d'autant plus fort dans les jeux présentant une vue en perception subjective³⁶, l'avatar n'étant alors plus qu'une silhouette anonyme. Il n'est d'ailleurs pas rare d'entendre un joueur évoquer les actions de son personnage en utilisant le pronom personnel « je », c'est alors lui qui fait avancer l'action et l'histoire, l'immersion est complète. Dans certains jeux, il est d'ailleurs possible de choisir les particularités physiques de son avatar ou d'influencer son évolution morale ce qui permet au joueur de se mettre à la place de ce dernier. Nous pouvons penser à la licence des *sims*³⁷ dont le premier volet a été développé par la société américaine Maxis en 2000. Dans cette simulation de vie, le joueur peut personnaliser tous les traits physiques de son avatar ainsi que ses traits de caractère.

Malgré une production vidéoludique immense proposant pour chaque jeu des décors et des univers différents, il apparaît très vite un modèle de héros sur-représenté, celui du héros civilisateur. Ce type de héros, découlant de la mythologie, va aider les hommes, à travers une quête. Parmi les exemples célèbres, nous pouvons citer Hercule qui rend service à l'humanité

³⁵TOMBLAINE Philippe, *Jeux vidéo ! Une histoire du 10ème art*, Moutons électriques, Paris, 2015, page 40

³⁶La vue subjective ou vue à la première personne signifie que la caméra se place au niveau des yeux du personnage.

³⁷*The sims*, Maxis, États-Unis, 2000.

grâce à ses douze exploits ou encore Thésée qui défend la cité d'Athènes en combattant le minotaure. Mais là où les héros de la mythologie grecque n'étaient jamais bons ou méchants mais beaucoup plus ambivalent, le héros civilisateur de jeu vidéo se doit d'être des modèles de justice et de vertu.

Cet état de fait est encore plus présent lorsqu'on aborde les jeux de guerre et notamment les *FPS*. Le joueur/soldat, souvent faisant partie de l'armée américaine, se retrouve dans un conflit pour défendre des idéaux nobles comme la liberté et fait partie des « gentils » qui bien souvent remportent la guerre. Ce n'est jamais son armée qui engage cette guerre mais elle est obligée d'y répondre après une attaque par exemple. De l'autre côté, les antagonistes sont souvent décrits comme cruels et sont diabolisés. Cela justifie le fait qu'ils doivent être stoppés. Les représentations de la deuxième guerre mondiale sont pour cela exemplaires, les nazis représentant une parfaite incarnation d'une guerre nécessaire pour vaincre un mal absolu. On retrouve ce schéma quels que soient les univers de jeu comme dans *Horizon Zero Dawn*³⁸ qui se déroule dans un monde post-apocalyptique où les humains ont perdu la maîtrise de la technologie et où le monde est envahi de créatures robotiques. Le personnage principal, Aloy va se lancer dans une quête pour découvrir ses origines et sauver les humains d'une nouvelle destruction par les machines.

Les personnages de *II-II : Memories Retold* répondent en partie à la définition de héros de jeu vidéo dans le sens où ils sont les personnages principaux de l'histoire et vivent une aventure mais ils n'entrent pas dans la catégorie des héros civilisateurs. On peut d'ailleurs noter que la représentation de ces héros ressemble beaucoup à celle du soldat héroïque dépeint par la propagande de la Première Guerre Mondiale. Pourtant, Kurt, Harry et le Major Barrett sont à plusieurs reprises qualifiés de héros, alors à quelle définition se réfère le jeu ?

Une nouvelle réflexion sur la figure de héros ?

Dans le jeu, on peut voir trois figures de héros : Harry qui est à plusieurs reprises qualifié comme tel par Kurt, le personnage de Kurt qui par ses actions pourrait être vu comme un héros et le Major Barrett qui se voit comme un héros romantique. Nous allons voir comment *II-II : Memories Retold* reprend les codes que nous avons définis dans les deux sous-parties précédentes et les détourne.

³⁸*Horizon Zero Dawn*, Guerilla games, Hollande, 2017

Comme nous l'avons vu, Harry s'engage avant tout pour revêtir l'uniforme, devenir un héros et ainsi conquérir le cœur de Julia. Au départ de son aventure, le seul fait d'être en uniforme et de partir au front lui convient comme définition de héros car le Major Barrett le qualifie comme tel à partir du moment où il s'engage. Son premier acte que l'on peut qualifier d'héroïque prend place lors de la traversée de l'Atlantique quand il doit aider le bateau à se diriger pour que ce dernier évite des mines. Nous sommes à ce moment dans un schéma assez classique d'un soldat qui effectue un acte de bravoure car il fait une action qui ne correspond pas à ce pour quoi il a été engagé. Par la suite, c'est Kurt qui le nomme héros, la première fois quand les deux personnages sont dans les tunnels sous la crête de Vimy car Harry lui a sauvé la vie en le poussant afin qu'il ne soit pas enseveli par un effondrement. La deuxième fois se situe dans la Somme alors que Harry et Kurt sont chacun d'un côté du champ de bataille, Harry envoie son pigeon avec des plans de bataille à Kurt. On peut noter que la qualification de héros vient au départ de son propre camp alors que par la suite elle vient d'un ennemi. De plus, il est qualifié de héros alors que ses actions relèvent de l'erreur. Sauver Kurt dans les tunnels ne vient que du fait qu'il l'a bousculé alors qu'il tentait lui-même d'échapper à l'éboulement et les plans n'étaient pas destinés à Kurt mais au Major Barrett. Nous avons donc un personnage qui correspond au stéréotype du héros, qui est qualifié comme tel mais qui finalement n'en n'est pas un.

Le schéma est exactement l'inverse pour Kurt. Il n'est jamais qualifié de héros alors qu'il fait des actions qui correspondent à des actions héroïques. Par exemple, quand il est dans la Somme, il va seul dans le *no man's land* au départ pour essayer de trouver le cadavre de son fils puis, décide de ramener dans les tranchées tous les cadavres allemands. Il manque d'ailleurs de se faire tuer par des soldats français. Ce genre d'initiatives correspond parfaitement à la définition d'un acte de bravoure qui pourrait servir d'histoire de propagande d'autant plus qu'il dit avoir trouvé les plans d'attaque envoyés par Harry lors de cette expédition. Pourtant, loin de saluer son courage, ses compatriotes le qualifie de fou. Nous avons un personnage qui contrairement à Harry fait des actions héroïques pour le bien de son pays - s'il ramène les corps des soldats c'est pour leur famille, s'il donne les plans de bataille c'est pour que son armée la remporte – et qui n'est pourtant pas reconnu comme tel car dans le contexte du front, les autres soldats le prennent pour un fou.

Enfin, nous avons le personnage du Major Barrett qui semble être celui qui correspond le plus aux définitions du héros que nous avons vu auparavant : il n'a pas peur face au danger, va toujours de l'avant et parfois seul, il extrêmement patriotique et se bat pour défendre des

idéaux face à un ennemi qu'il rabaisse car il qualifie régulièrement les allemands de fritz. De plus, il est régulièrement en photographie dans les journaux et n'hésite pas à se servir de son image et de Harry pour promouvoir la vision romancée de la guerre et ainsi pousser les hommes à s'engager. Mais, le joueur se rend vite compte qu'il a lui aussi des failles. Cela passe tout d'abord par l'alcool que le Major consomme beaucoup, on l'entend souvent réclamer du vin que ce soit dans les tranchées, à Paris ou dans la ville de Nieuport. Puis, lors de sa permission, Harry le surprend en train de pleurer et on le voit par la suite regretter certaines de ces actions. Encore une fois le jeu évite un cliché : celui du personnage sûr de lui et autoritaire qui se révèle en fait être un lâche car le Major Barrett ne s'effondre pas lors de batailles mais bien lorsqu'il est dans un environnement privé. De plus, il regrette d'avoir entraîné la mort de jeunes gens que ce soit en les poussant à s'engager ou en les menant sur le champ de bataille, il regrette donc quelque part de jouer ce rôle de héros.

A travers ces trois personnages, nous voyons que le jeu nous pousse à réfléchir sur la notion de héros. Il nous en donne une définition pour mieux la contredire par la suite. La conclusion qui nous vient à l'esprit est alors celle qu'il n'y a peut-être pas de héros durant la Première Guerre Mondiale mais seulement des hommes qui peuvent se donner certaines étiquettes pour donner un sens à certaines actions. Il n'y peut être aussi pas besoin d'un personnage héroïque dans un jeu vidéo mais juste de personnages.

Partie 2

Une représentation classique de la Première Guerre Mondiale ?

Lors de la campagne de promotion, au moment de la sortie du jeu, l'accent a été mis sur la volonté mémorielle de *11-11 : Memories Retold*. Nous allons donc étudier quelle mémoire a été mise en avant dans le jeu, de quels imaginaires ou faits historiques s'inspire-t-elle ? Cette volonté mémorielle s'inscrit dans un devoir de mémoire ressenti par les équipes qui encouragent les joueurs à ne pas oublier la Première Guerre Mondiale et ses violences. Dans un autre temps, nous nous interrogerons sur le message transmis à travers le jeu, quel est-il et comment est-il transmis ?

Chapitre 3 : La Grande Guerre : entre mémoires nationales et histoires personnelles.

Dans ce chapitre, nous étudierons le message mémoriel du jeu, quel est-il et quel type de mémoire est mise en avant ? Nous verrons aussi comment ce message est retranscrit dans le jeu et quels sont les grands oubliés de cette œuvre qui se veut mémorielle ?

1) Les mémoires de la Grande Guerre à l'heure du centenaire.

11-11 : Memories Retold se veut une œuvre mémorielle. Avant d'étudier la mémoire présente dans le jeu, nous allons faire un rapide détour afin d'étudier les différentes mémoires de la Grande Guerre des pays présentés dans le jeu et les comparer entre elles.

L'Allemagne et la Première Guerre Mondiale : une relation compliquée.

Si depuis quelques années, notamment à l'occasion des cérémonies du centenaire de 1914-1918, on note un regain d'intérêt en Allemagne, pour ce conflit, ce n'était pas le cas depuis les années 1945. Cela est dû à plusieurs facteurs que nous allons détailler ici. Tout d'abord, le poids du second conflit mondial et des assassinats de masses l'ont masqué, comme le souligne Juliane Haubold-Stolle « La Guerre de 1914-1918 a été réduite dans la perception du public à une préhistoire de la dictature national-socialiste et de la Seconde Guerre mondiale. »¹. Les enjeux de la recherche sont alors de comprendre comment la république allemande a échoué

¹HAUBOLD-STOLLE Juliane, « Le retour de la Grande Guerre. Mémoire de la Première Guerre Mondiale en Allemagne de 1980 à nos jours », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 25.

dans la période de l'entre-deux guerres permettant l'arrivée du national-socialisme au pouvoir. De plus, l'utilisation de ce conflit par la propagande nazie qui en fait une guerre héroïque perdue uniquement à cause des ennemis intérieurs rend compliqué le réinvestissement de cette mémoire.

L'autre point important pèse sur la responsabilité du conflit qui est souvent attribué à l'Allemagne devient alors la principale responsable de millions de morts. L'inutilité de ces pertes est d'autant plus compliquée à justifier que le pays a perdu la guerre. Il est donc plus difficile de faire le deuil et d'inscrire la mémoire du conflit comme un événement certes terrible mais nécessaire à la nation comme ont pu le faire les autres belligérants. L'imaginaire est alors celui véhiculé par les films américains comme *Lawrence d'Arabie*² ou *Les sentiers de la gloire*³ qui proposent une vision aventureuse ou se concentrent sur les horreurs du conflit. Au début des années 1980, le mouvement pacifiste ouest-allemand propose une redécouverte de cette guerre mondiale par une histoire sociale et une histoire de la vie quotidienne qui met l'accent sur les expériences individuelles⁴. Lors du 90ème anniversaire du commencement de la Première Guerre Mondiale, la question de la mémoire refait surface à l'occasion d'une grande exposition⁵ au Musée historique de Berlin *Événement et Mémoire. La Première Guerre Mondiale*. Avec cette exposition, le pays souhaite s'ouvrir aux points de vue européens sur cet aspect de la mémoire car « La connaissance de la culture de mémoire des autres pays fut identifiée comme un préalable fondamental à la possibilité d'une concorde européenne. »⁶

C'est par l'histoire individuelle que cette mémoire se construit. Après l'exposition de 2004, l'intérêt se manifeste notamment par la redécouverte de son histoire familiale à travers des objets ou des écrits. On note aussi une augmentation des manifestations d'un point de vue régional. Mais, il y a toujours une certaine retenue, liée peut-être la question de la responsabilité de la guerre. Le livre de Christopher Clark, *Les somnambules*, sortie en 2013⁷, propose une nouvelle réflexion sur cette question qui permet en partie de dédouaner le pays. Preuve que cette question est toujours d'actualité, le livre est devenu un *best-seller* en Allemagne où il s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires. La solution qui a été retenue pour les célébrations du

²LEAN David, *Lawrence d'Arabie*, Horizon Pictures, Britannique, 1962

³KUBRICK Stanley, *Les sentiers de la gloire*, United artists, Etats-Unis, 1957

⁴HAUBOLD-STOLLE Juliane, « Le retour de la Grande Guerre. Mémoire de la Première Guerre Mondiale en Allemagne de 1980 à nos jours », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 26.

⁵Musée historique de Berlin *Ereignis und Gedächtnis. Der Erste Weltkrieg*, 2004

⁶HAUBOLD-STOLLE Juliane, « Le retour de la Grande Guerre. Mémoire de la Première Guerre Mondiale en Allemagne de 1980 à nos jours », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 28.

⁷CLARK Christopher, *Les somnambules. Été 1914 : comment l'Europe a marché vers la guerre*, Flammarion, Paris 2013

centenaire est de baser la mémoire sur les souffrances des soldats qui quels que soient leurs camps ont vécu des situations et des souffrances communes.

L'un des derniers aspects à prendre en compte lorsque qu'on parle de la mise en place d'une politique mémorielle commune en Allemagne, est la subdivision de pays en *landers* qui ont tous une autonomie, le pays étant une république fédérale. De ce fait, il est compliqué de mettre en place des actions centralisées comme celle de la Mission centenaire en France car cette responsabilité incombe à chaque *lander* et fait partie des politiques culturelles.

Nous voyons donc bien qu'il est difficile pour l'Allemagne de s'approprier pleinement la mémoire de ce conflit. Un consensus permet d'orienter cette mémoire vers les histoires et le vécu des soldats. On retrouve ce phénomène, pour différentes raisons dans les pays anglo-saxons et en France.

La mémoire anglo-saxonne

Dans une interview, Yoan Fanise exprime clairement son souhait de baser le jeu sur une mémoire anglo-saxonne⁸ du premier conflit mondial ce qui explique en partie le choix d'inclure un personnage canadien. Mais les équipes se sont-elles inspirées d'une mémoire plus anglaise ou d'une mémoire canadienne ?

Au commencement du conflit, le Canada est un *dominion*⁹ de l'empire britannique et entre donc automatiquement en guerre à la suite de l'Angleterre le 3 août 1914. A la fin du conflit, en 1918, le pays obtient le statut de Nation au sein du *Commonwealth* et la bataille de Vimy du 9 avril 1917 devient le mythe fondateur de l'unité nationale canadienne. C'est encore aujourd'hui un des discours majoritaires de la mémoire du conflit. Se faisant, le pays tait les dissensions qui ont existées et existent toujours, notamment avec les populations du Québec. En 1917, l'état cherche à mettre en place la conscription qui est grandement rejetée par les populations québécoises et certaines manifestations se terminent en bain de sang. Ainsi suivant les différents points de vue, la Première Guerre Mondiale peut être perçue comme un événement fondateur ou comme un événement responsable de divisions profondes.

⁸ZOG, « Interview avec Yoan Fanise, directeur créatif sur 11-11 : Memories Retold », *Historiagames*, le 6 juin 2018 : <http://www.histogames.com/HTML/news/2018/juin/006-interview-avec-yoan-fanise-directeur-creatif-sur-11-11-memories-retold.php>

⁹ Nom donné aux états indépendants membres du *Commonwealth*. Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/dominion/26393>

Dès les années 1920-1930, la mémoire officielle fait émerger la figure de l'ancien combattant défini, par Mourad Djebabla comme « l'artisan d'un fait canadien, celui qui, au-delà de ses origines culturelles ou communautaires, a su représenter le Canada aux côtés des grandes nations européennes face à un ennemi commun. »¹⁰. C'est d'abord en anglais que l'historiographie se construit autour d'une histoire socio-militaire qui met en avant l'effort de guerre et la vie du soldat. C'est à partir du milieu des années 1970, que les historiens francophones s'emparent du conflit tout en se détachant de l'histoire militaire car selon Robert Comeau « plusieurs historiens croient que faire de l'histoire militaire, ça serait faire la promotion de l'unité canadienne. »¹¹ Comme nous pouvons le voir, la mémoire canadienne est divisée autour du premier conflit mondial mais contrairement aux autres belligérants, la grande majorité du pays, voit cette guerre comme positive et symbole de la création d'une unité nationale et donc de la création du pays. Tout cet imaginaire est cristallisé autour de la bataille de Vimy, première grande victoire canadienne qui est le symbole de l'éveil d'une conscience nationale. Comme le note Mourad Djebabla « En juillet 1936, à l'occasion de l'inauguration du mémorial de Vimy, Alexandre Ross, président de la Légion canadienne et ancien officier du 28^e bataillon qui participa aux combats sur la crête, déclare : « c'était tout le Canada de l'Atlantique au Pacifique qui passait. J'ai pensé alors... que pendant ces quelques minutes, j'assistais à la naissance d'un pays. »¹² C'est à Vimy qu'en l'an 2000, le Canada déterre son soldat inconnu qui repose aujourd'hui à Ottawa et c'est le mémorial de Vimy qui est choisi comme illustration des billets de 20 dollars en 2013¹³. Il y a donc une mémoire collective très forte et vive au Canada et une image positive de l'ancien combattant qui a lutté pour son pays dans une guerre qui lui a donné du prestige.

On ne retrouve pas cet aspect dans le jeu, qui ne nous montre pas une guerre glorieuse mais cherche plutôt à en montrer les horreurs. Seule la personnalité d'Harry peut se rapprocher de cette mémoire mais le personnage évolue et devient plus critique comme nous le verrons par la suite. Si la mémoire du jeu ne semble pas canadienne, intéressons-nous à la mémoire anglaise.

L'image n'est pas du tout la même en Angleterre où la Première Guerre Mondiale est perçue comme une mauvaise guerre, et l'accent est mis sur les horreurs et les victimes du conflit

¹⁰DJEBABLA Mourad, « Un centenaire pas si paisible. Le Canada face à la Grande Guerre », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 125.

¹¹DJEBABLA Mourad, « Un centenaire pas si paisible. Le Canada face à la Grande Guerre », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 127.

¹²DJEBABLA Mourad, « Un centenaire pas si paisible. Le Canada face à la Grande Guerre », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 128.

¹³ Illustration disponible en annexe 6.

comme nous le rappelle Emma Hanna « Dans la mémoire moderne anglaise, le front de l'ouest de 1914-1918 a été largement accepté comme étant un symbole de tragédie et de souffrance. »¹⁴

¹⁵ Les commémorations tournent autour des soldats victimes de la guerre et d'un commandement incompétent, plutôt que sur la victoire ou les faits militaires. On peut d'ailleurs noter que la figure du maréchal Haig¹⁶ devient celle du « grand méchant » à partir des années 1960 il est souvent critiqué par les historiens mais aussi dans des œuvres de fiction comme la comédie musicale de 1963 (qui deviendra un film sous le même nom en 1969) *Ah ! Dieu que la guerre est jolie*¹⁷. Ce film est tiré du livre *The Donkeys*¹⁸, écrit par Alan Clark et paru en 1961, très critique envers les généraux perçus comme ayant gaspillé la vie de milliers d'hommes.

L'un des sujets les plus importants, concernant la guerre et soumis au gouvernement, est la campagne de 1992, du *Shot at dawn*¹⁹ qui souhaite la réhabilitation des 306 soldats britanniques condamnés à mort par la cour martiale durant la Grande Guerre. Après plusieurs péripéties, un mémorial est érigé en juin 2001 pour commémorer ces soldats. Ils obtiennent un pardon conditionnel du gouvernement le 7 novembre 2006. Nous sommes donc bien dans une mémoire très émotionnelle de la Grande Guerre qui se concentre, comme pour l'Allemagne sur un vécu négatif des soldats. L'accent est mis sur les morts et sur la similarité des expériences comme le prouvent les différents événements de fraternisation. Ces événements sont aussi mis à l'honneur comme pour les commémorations de 2014, où l'Angleterre a récréé le match de football entre les soldats anglais et allemands ayant eu lieu pendant la Trêve de Noël 1914²⁰. Par le terme Trêve de Noël, nous nous référons à plusieurs « cessez le feu » non officiels qui ont eu lieu au cours du réveillon de 1914 à plusieurs endroits du front et ont aboutis à des fraternisations entre les soldats des camps opposés.

¹⁴ « In British modern memory the Western Front of 1914-18 has been widely accepted as a symbol for tragedy and suffering. »

¹⁵HANNA Emma, « Contemporary Britain and the memory of the First World War », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 110.

¹⁶ Le maréchal Douglas Haig est à la tête du corps expéditionnaire britannique en France de 1915 à 1918. Il commande lors de la bataille de la Somme, la troisième bataille d'Ypres et l'offensive finale des cent jours.

¹⁷*Oh! What a lovely war*, Stradford, 1963

¹⁸CLARK Alan, *The Donkeys*, Vintage publishing, Londres, 1992

¹⁹Littéralement « tué à l'aube ».

²⁰Auteur inconnu, « Grande-Bretagne : des soldats rejouent le match de la trêve de Noël 1914 », *L'Express*, 17/12/2014 : https://www.lexpress.fr/actualites/1/sport/grande-bretagne-des-soldats-rejouent-le-match-de-la-trêve-de-noel-de-1914_1633619.html

Nous retrouvons un peu le même phénomène en France, le souvenir, depuis les années 1990 vient d'une pratique sociale culturelle menée par des associations ou des particuliers qui se renseignent sur leur histoire familiale mais aussi par la sortie régulière de films ou de romans sur le sujet. Aujourd'hui, cet intérêt pour le premier conflit mondial relève autant d'un désir d'Histoire (qui se voit notamment dans l'augmentation des fêtes médiévales) que d'un désir de se pencher sur son histoire. En effet, des millions de familles ont été touchées par le conflit et il n'est pas rare de retrouver des lettres ou des objets ayant appartenu à un ancêtre, il y a donc une sorte d'investissement émotionnel. De plus, comme le souligne Nicolas Offenstadt, la figure du poilu est « éminemment « appropriable » et œcuménique. C'est-à-dire qu'elle peut être investie de nombreuses valeurs différentes, d'un bout à l'autre de la sphère politique et sociale : patriotisme et pacifisme, ténacité et antimilitarisme, héroïsme et résistance à la guerre, avec toutes les nuances et les options de l'un à l'autre. »²¹ Ce goût pour les objets du quotidien des soldats qui deviennent des objets de souvenirs familiaux se retrouve dans la création du musée de la Grande Guerre à Meaux, inauguré en novembre 2011 qui ne contient que des objets issus d'une collection privée.

Cette mémoire est d'autant plus forte que les fronts de l'ouest étaient en majorité sur le territoire français qui a subi de fortes destructions. Il y a donc une multiplication des lieux de mémoires qui portent encore aujourd'hui les traces des batailles. Ces lieux sont investis pour attirer un public comme à Verdun où on visite le mémorial, les forts ou encore des villages détruits. L'accent est mis sur une certaine mise en scène de ces lieux comme pour les villages qui n'ont pas été reconstitués mais où des panneaux indiquent aux visiteurs l'endroit où se trouvaient les divers commerces ou maisons. On découvre également la création de spectacles ou d'attractions, à Verdun par exemple, le son et lumière *Des flammes à la lumière* qui met en scène le conflit au cours de 70 tableaux²². Ce spectacle a été créé par l'association connaissance de la Meuse en 1996 et a attiré en 2017 plus de 24 000 personnes²³. L'attraction *Les amoureux*

²¹OFFENSTADT Nicolas, « Pratiques contemporaines de la Grande Guerre en France. Des années 1990 au centenaire », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014, page 91.

²²La bande annonce du spectacle est disponible en suivant ce lien : <https://spectacle-verdun.com/fr/spectacle/bande-annonce-du-spectacle>

²³*Les chiffres clés du tourisme en Lorraine*, édition 2018 : <http://www.observatoire-lorraine.fr/publications/chiffres-cles-du-tourisme-en-lorraine-en-2017>

*de Verdun*²⁴ dans le parc du Puy du fou a quant à elle été inaugurée en 2015. Dans cette dernière, une tranchée est reconstituée et le spectateur avance en écoutant les lettres échangées entre un soldat et sa femme. L'attraction se termine par le décès du soldat juste après la trêve de Noël 1914. Le spectateur sort alors de la tranchée pour se retrouver à l'extérieur dans un cimetière avec en fond sonore une musique triste et les derniers mots du soldat. Ici aussi, nous constatons que l'accent est mis sur l'émotion et le vécu des soldats. On remarque également, comme en Angleterre, la mise en avant des mutineries avec une campagne pour réhabiliter certains fusillés et un intérêt portant sur la trêve de Noël 1914 avec le film *Joyeux Noël* sorti en 2005²⁵.

D'un point de vue politique, le centenaire met l'accent sur la paix et la réconciliation comme le montrent deux temps forts des commémorations : l'inauguration d'un mémorial international le 11 novembre 2014 à Notre-Dame de Lorette qui rassemble les noms de 580 000 soldats, toutes nationalités confondues, morts dans la région Nord-Pas-De-Calais²⁶ et la cérémonie du 11 novembre 2018 qui voit se réunir 74 chefs d'états à l'Arc de Triomphe à Paris. Cette réconciliation est aussi présente dans le spectacle *Des flammes à la lumière* où le tableau final dévoile deux soldats, un allemand et un français, se serrant la main. Nous ne sommes donc plus dans une mémoire de bataille et de victoire mais bien dans une mémoire remettant au centre, les hommes et leur expérience commune.

2) Des histoires intimes pour raconter la guerre.

Comme nous l'avons vu, la mémoire de la Première Guerre Mondiale passe de plus en plus par des récits individuels d'expérience combattante ou non. Dans cette partie nous allons analyser la façon dont le jeu s'ancre dans cette tendance.

Une histoire personnelle : celle de Felix et Philippe Chazal.

Au départ, le scénario de *11-11 : Memories Retold* était inspiré de l'histoire de l'arrière-grand-père de Yoan Fanise, Felix Chazal. Ce dernier a combattu durant la guerre ainsi que son frère Philippe. Il a été blessé et amputé des deux jambes (l'une à cause de sa blessure et l'autre

²⁴La bande annonce de l'attraction est disponible en suivant ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=sY_2n7QJaqU

²⁵CARION Christian, *Joyeux Noël*, France, 2005

²⁶Présentation de l'anneau de la mémoire : <https://memorial1418.com/fr/anneau-de-la-memoire/>

à cause d'une infection). Il mourra quelques années après l'armistice des suites d'une maladie due au gaz. Durant le conflit, son frère Philippe est porté disparu puis suite à la découverte de sa plaque militaire, il est déclaré mort. Chazal étant un nom très commun à cette époque, sa famille n'a pas cru à sa mort et pensait qu'il s'agissait d'un homonyme. En 1921, Félix décide de se rendre au cimetière militaire pour faire exhumer le corps et constate qu'il s'agit bien de son frère. Yoan Fanise a découvert cette histoire grâce aux cartes postales conservées par sa grand-mère. L'une des premières qu'il trouve est celle envoyée par Félix lors de l'exhumation du corps. Elle représente un cimetière et le texte dit seulement « Arrivé à bon port mais las, ai fait faire exhumation je n'ai plus aucun doute. »²⁷ Cette carte le marque et signe le début de la création de l'histoire. En effet, dans les dossiers relatifs à la construction du jeu, au début l'histoire de Kurt s'inspirait beaucoup plus sur celle de Félix Chazal. Il décidait par exemple de partir pour le front, non pas pour retrouver son fils mais son frère porté disparu. Le personnage était aussi plus jeune.

Cette idée n'a pas été gardée par la suite dans une volonté de désymétriser les deux personnages. Kurt est donc devenu plus vieux et il était plus logique qu'il parte à la recherche de son fils plutôt que de son frère. Mais il reste quelques traces de l'histoire personnelle de Yoan Fanise dans le jeu. Tout d'abord une des photographies que l'on retrouve dans les collectibles représente la plaque de son arrière-grand-père, Félix Chazal. Par ailleurs, quand Kurt s'aventure dans le *no man's land* de la Somme à la recherche de son fils, les premiers corps qu'il découvre sont français et un de ces corps est celui de Felix Chazal. Enfin, toujours dans la volonté de rendre cette histoire personnelle, dans une des fins possible Harry est rentré au Canada et a épousé Julia. Il raconte son aventure à son fils qui est doublé par le propre fils de Yoan Fanise. Nous sommes donc, au-delà de l'intrigue du jeu, dans un récit profondément intime.

Comme il l'avoue lui-même, Yoan Fanise²⁸ n'était au départ pas féru d'histoire et ne s'était pas particulièrement intéressé à la Première Guerre Mondiale. C'est en découvrant les documents conservés par sa grand-mère et l'histoire de son arrière-grand-père qu'il s'est intéressé à ce sujet. Il participe donc pleinement à ce mouvement de redécouverte dont parle Nicolas Offenstadt et que nous avons évoqué précédemment.

²⁷Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

²⁸LAMY Corentin, « 11-11:Memories Retold : Un jeu vidéo peut-il montrer l'horreur de la Grande Guerre ? », *Le Monde*, le 8 novembre 2018 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/07/11-11-memories-retold-un-jeu-video-peut-il-montrer-l-horreur-de-la-guerre_5380057_4408996.html?xtmc=soldats_inconnus&xtr=6

Nous retrouvons cette intimité dans le générique où se côtoient les noms des différents instigateurs du jeu et ceux de leurs familles qui ont participé aux combats. La phrase finale du jeu évoque et reconnaît leurs histoires personnelles : « De nombreux souvenirs attendent encore d'être racontés ». Cette phrase peut aussi s'adresser au joueur pour l'encourager à aller découvrir l'histoire de sa propre famille.

La déconstruction de la propagande : l'arc narratif d'Harry

Si l'histoire du jeu s'inspire de celle de la famille de Yoan Fanise, l'œuvre mémorielle passe aussi par le destin et l'évolution des arcs narratifs des personnages principaux. Pour le personnage d'Harry, nous passons d'un jeune homme rêveur en quête d'aventure et de gloire à un être plus ou moins amère (en fonction de la fin obtenue) à son retour au Canada. Quand il part pour le front, son but est de devenir un héros mais aussi une célébrité grâce à ses clichés. Il part en ayant une vision très manichéenne du conflit, comme le prouve sa remarque lorsqu'il est sur le bateau en direction de la France « Tout le monde disait que les allemands étaient fous ». Cela peut se comprendre par la propagande très présente dans les journaux canadiens et à laquelle il est habitué car il ne s'engage qu'en novembre 1916. Il est d'ailleurs heureux de partir vivre cette aventure ce qui peut sembler saugrenu pour le joueur de 2019 qui sait que la guerre a été meurtrière. L'arrivée à Arras le confirme dans son impression puisqu'il se fait un ami rapidement et qu'il reçoit une première lettre de Julia qui est très enthousiaste de son départ.

Sa vision commence à évoluer quand il arrive dans les tranchées de Vimy, l'ambiance y est plus pesante et il n'est pas bien reçu par les autres soldats. De plus, il s'étonne de voir de la boue, de la saleté, des poux et des rats, il le formule ainsi : « Il m'a dit d'essayer de m'amuser, mais Vimy n'avait rien d'amusant. Les photographies que j'avais vues dans les journaux montraient des visages heureux, des uniformes propres. Mais ce n'est pas ça que je voyais. » Sa psychologie évolue encore lorsqu'il rencontre Kurt dans les tunnels et qu'il se prend d'affection pour lui, sa vision des allemands devient alors moins manichéenne. Dans le même temps, Harry se rend compte que le Major Barrett n'est peut-être pas le héros qu'il croyait, il le voit pleurer à Paris puis devenir incontrôlable et dangereux lors de la bataille de Passchendaele alors que Kurt le sauve. Enfin, lorsqu'il est dans le train en direction de la ferme de Kurt puis arrivé à la ferme, il a une vision directe des conditions de vie des allemands et des soldats blessés, souffrants de

la faim. Dans le train, il prend en photo ces soldats dans l'objectif de révéler la réalité à son pays. Nous constatons que si le personnage semble réaliser ses objectifs, c'est-à-dire être perçu comme un héros, être une célébrité locale et gagner le cœur de Julia, sa vision de la guerre et de son bien-fondé évolue. Ceci est particulièrement souligné dans une des fins où il décide d'aller aider Kurt à Nieuport. Le Major Barrett et Kurt sont tués, Harry rentre au Canada où il est considéré comme un traître. Il perd alors son travail à l'atelier ainsi que Julia. Nous sommes face à une population qui ne connaît pas la réalité du front et reste sur la vision qu'en donne les journaux. Harry qui lui connaît la réalité s'est libéré des stéréotypes pour accomplir ce qui lui semblait le plus juste, mais finalement son choix s'est retourné contre lui.

La guerre rend-elle fou ? Kurt et le Major Barrett

Une des particularités de ce jeu, est la mise en avant de la violence psychologique et de l'impact qu'elle a pu avoir sur les soldats. Si les maladies ne sont pas cliniquement nommées certains comportements des personnages renvoient aux symptômes rencontrés lors des cas d'obusite²⁹ ou *shell shock*³⁰ en anglais ou suggèrent que les soldats sont victimes de cafard³¹. Selon Jean-Yves Le Naour, on « évalue le nombre des soldats français victimes de troubles psychiques à pas moins de 10% du total des blessés, une proportion confirmée par les études portant sur les soldats canadiens. »³² Si Harry ne semble pas touché par un de ces phénomènes, ce n'est pas le cas de Kurt ou du Major Barret. Pour Kurt, il semble que ce dernier soit victime du cafard après l'épisode du cimetière de Vermandovillers. En effet, durant la première partie du jeu ce personnage est plutôt positif et confiant d'autant plus qu'on lui annonce que l'unité de son fils était dans la Somme. Il commence à basculer psychologiquement après avoir ouvert la tombe dans le cimetière : ce n'était pas le corps de son fils mais il n'a maintenant plus d'indices sur l'endroit où il pourrait être. Il apprend dans le même temps que sa fille est malade et qu'il est difficile de lui trouver des médicaments. Tout cela le fait basculer dans une sorte de dépression qui se traduit par des rêves étranges, ou encore sa volonté d'aller récupérer ce qu'il croit

²⁹« Nom donné en France aux affections psychologiques consécutives à l'expérience du bombardement » Définition du CRID 14-18 : https://www.crid1418.org/espace_pedagogique/lexique/LexiqueCRID1418.pdf

³⁰« Littéralement le « choc de l'obus » : nom donné par les Anglo-saxons aux affections psychologiques consécutives à l'expérience du bombardement. » Définition du CRID 14-18 : https://www.crid1418.org/espace_pedagogique/lexique/LexiqueCRID1418.pdf

³¹« Dans l'argot des combattants, désigne un mauvais état psychologique. Le « cafard », fréquent avant une offensive ou au retour d'une permission, prend des sens différents selon les individus : énervement, tristesse prolongée, dépression, peur ou angoisse de la mort. » Définition du CRID 14-18 : https://www.crid1418.org/espace_pedagogique/lexique/LexiqueCRID1418.pdf

³²LE NAOUR Jean-Yves, *Les soldats de la honte*, Paris, Perrin, 2011, page 11.

être le corps de son fils au milieu du *no man's land*. Il est conscient de ce changement psychologique puisqu'il dit lui-même « Depuis quelques temps, j'ai les idées noires. [...] J'ai peur de celui que je vais devenir si je reste trop longtemps ici. ». Le retour chez lui lors d'une permission semble l'apaiser un peu mais quand il trouve la photographie de son fils Max qui est tenu en joue par le Major Barrett dans les affaires de Harry la folie paraît le reprendre. Ce basculement semble irréversible car il retourne sur le front avant la fin de sa permission et se rapproche de Franz, le soldat qui avait abattu Jaz. Ce dernier est décrit par Kurt comme « taillé pour la guerre. Il est froid, détaché. A ses yeux, les Tommies ne sont que de la vermine. Je comprends ce qu'il ressent à présent, il fera un précieux allié. » Kurt passe donc d'un personnage perçu comme « un bon père de famille » engagé pour des raisons nobles et sauvegardant son humanité, à un personnage froid, calculateur et en quête de vengeance.

Le Major Barrett quant à lui semble être atteint d'un trouble plus sévère car au fur et à mesure du jeu, il se prend de plus en plus pour le soldat de propagande des affiches, invincible. Nous en prenons conscience car il se met en scène constamment que ce soit lors des batailles ou dans les tranchées. Il semble construire sa vie et sa psychologie par rapport aux images de ces photographies dans lesquelles il est un héros conquérant. Si ce trait est esquissé lors de la première bataille du jeu, celle de Vimy, il devient de plus en plus important voir dangereux pour les hommes qui l'accompagnent. Lors de la bataille de Paschendaele, le Major Barrett se retrouve sur une barricade en flammes après avoir abattu tous les soldats allemands présents, il porte son masque à gaz et demande à être pris en photo. Les autres soldats refusent d'avancer, la zone étant trop dangereuse, ils objectent « Barrett a pété un plomb ! Il va se faire tuer ! » et Harry rétorque « Personne n'échappe à la pression de la guerre. Pas même Barrett. ». Par la suite, cette folie du Major sera même reconnue par ses supérieurs puisqu'il sera retiré du front et envoyé à Nieuport en Belgique. Il semble à certains moments être conscient de cette folie qui le gagne notamment quand il repense aux photographes qu'il a perdu à la guerre : un dénommé Flanagan, dont on apprend l'existence lors de notre permission à Paris, et qui semble avoir été tué et Harry puisque ce dernier est prisonnier de guerre dans la dernière partie du jeu. Mais même dans ces moments de lucidité, il rebascule vite vers son autre personnalité dès qu'un tiers est présent. A la fin du jeu, le Major réussit à capturer Kurt et l'attache à un poteau pour l'abattre, mais avant, il souhaite prendre une photographie pour la postérité.

On réalise que ces personnages sont, à différents niveaux, victimes de la guerre, là où cette dernière vient éclairer l'esprit critique d'Harry, elle détruit peu à peu la personnalité de

Kurt et du Major Barrett. Kurt, père de famille sans histoire, se transforme en un homme rongé par un désir de vengeance. Quant au Major, il devient une figure de héros de papier glacé.

3) Une mémoire sélective ?

Dans cette partie, nous allons nous intéresser aux éléments de mémoire spécifiquement anglo-saxon mais aussi aux aspects qui ne sont pas du tout évoqués dans le jeu.

Le langage des fleurs

Un des points de départ dans les idées de création du jeu, a été le poème du lieutenant-colonel canadien John McCrae *In Flanders Fields* ou *Au champ d'honneur* dans sa version française³³. Ce texte a été rédigé en 1915 après les funérailles d'un ami de l'auteur et publié le 6 décembre 1915 dans le magazine anglais *Punch*³⁴. Très populaire, il est traduit dans plusieurs langues. Il devient le symbole de l'expérience du soldat mais il sert aussi la propagande, notamment au Canada, où des extraits sont reproduits sur des affiches encourageants l'achat d'obligations de guerre par exemple³⁵. Il popularise aussi l'image du coquelicot qui avec le bleuet était une des seules fleurs qui poussaient sur les lieux de batailles car elles se nourrissaient des cadavres en décomposition. Le coquelicot devient alors le symbole des soldats tombés au front (comme peut l'être le bleuet en France) dans les pays anglo-saxons. Cette symbolique est toujours très forte en Grande-Bretagne et dans les pays du *Commonwealth* ou encore aujourd'hui, à l'approche du 11 novembre, on porte un coquelicot sur sa veste. On peut d'ailleurs noter que pour les célébrations du centenaire, 888 246 coquelicots en céramique ont été plantés devant la Tour de Londres par les artistes Tom Piper et Paul Cummings. Ils représentaient le nombre exact de soldats britanniques tombés au combat entre 1914 et 1918. L'installation commence le 17 juillet 2014 et est démontée le 12 novembre de la même année. Chaque fleur peut être achetée pour la somme de 25 livres (soit 32 euros), le bénéfice est par la suite

³³ Le poème dans sa langue originale et sa version française est disponible en annexe 7.

³⁴ FUSSEL Paul, *The Great War and Modern Memory*, Stirling, New-york, 2009, page 313.

³⁵ Voir l'affiche en annexe 8.

reversé à des associations d'anciens combattants. L'opération connaît un énorme succès, toutes les fleurs trouvent preneur et on compte plus de 4 millions de visiteurs³⁶.

Nous voyons que cette fleur, associée au poème de John McCrae, est un symbole mémoriel fort de la Grande Guerre. Cela explique pourquoi nous les retrouvons au cœur du jeu et de sa promotion. Dès avril 2018, soit plus de sept mois avant sa sortie, Bandai Namco publie une vidéo promotionnelle d'une durée d'environ une minute dans laquelle nous entendons des vers du poème et voyons des images de coquelicots tirées du jeu³⁷. De plus, dans chaque *map*, nous retrouvons au moins une de ces fleurs. La représentation du *no man's land* de la Somme en est couverte et leur explication nous est apportée deux fois, à travers le texte d'un collectible mais aussi dans le dialogue entre les deux soldats français. Les développeurs insistent donc sur ce message pour qu'il soit compris du joueur. Enfin, dans presque toutes ses interviews promotionnelles, Yoan Fanise parle de ce symbole du coquelicot et en porte souvent un sur sa veste. On comprend qu'il s'agit d'un aspect mémoriel très important pour les équipes. Nous pouvons faire un parallèle avec le jeu car ces fleurs sont rouges, ce qui fait penser au sang et elles poussent grâce aux morts. On peut y voir une forme de beauté née de l'horreur d'une bataille et de la guerre en général tout comme *11-11 : Memories Retold* qui s'inscrit dans un contexte assez sombre mais propose une belle direction artistique. A travers ce symbole les créateurs promeuvent un certain devoir de mémoire et mettent l'accent sur les soldats et sur leur mort. Mais, quand est-il des autres participants du conflit ?

Les oubliés de la narration

Comme nous l'avons vu, une grande partie de la narration se concentre sur l'histoire de Kurt et Harry et à travers leurs arcs narratifs, se penche sur tous les soldats ayant vécu l'expérience de la guerre et surtout l'expérience de l'attente et de l'arrière plutôt que celle des batailles. Mais, on remarque très rapidement qu'une grande partie de la population est très peu évoquée voir complètement oubliée. C'est notamment le cas des femmes qui sont peu présentes mis à part celles de la famille de Kurt ou d'Harry et celles que l'on croise à Paris ou dans le village d'Alpischbach. Leur rôle dans le conflit en tant qu'infirmière ou en remplacement des hommes

³⁶ BERNARD Philippe, « Les « Poppies » déferlent sur la tour de Londres », *Le Monde*, le 7 novembre 2014 : https://www.lemonde.fr/europe/article/2014/11/08/les-poppies-deferlent-sur-la-tour-de-londres_4520707_3214.html

³⁷ Cette vidéo est disponible en suivant ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=0kmSerq_8Js

dans les usines par exemple n'est jamais abordé. Nous avons même l'impression qu'en dehors du front la vie est exactement comme si la guerre n'existait pas, d'autant plus que dans ces deux lieux il semble y avoir le même nombre de femmes que d'hommes en civil. Cela peut s'expliquer par une volonté d'augmenter le contraste visuel entre le front et l'arrière.

La deuxième catégorie évoquée dans les dialogues de certains PNJ mais qui n'est jamais montrée est le côté médical de la guerre. Que l'on soit sur le front, juste à l'arrière ou en permission, à aucun moment nous ne voyons un blessé, un uniforme de médecin ou d'infirmière ou encore un hôpital de campagne. Lors des batailles, nous voyons des personnes tomber, ne plus bouger et à priori mortes mais nous ne voyons pas de blessés. Les seuls personnages qui ont parfois besoin d'aide sont coincés par un élément de décors et une fois dégagés, se relèvent seuls et partent seuls. Il paraît étrange que cet aspect n'est pas été incorporé dans le jeu, ne serait-ce que visuellement car c'est un élément central du conflit. On compte 21 millions de blessés civils ou militaires, toutes nationalités confondues entre 1914 et 1918, ce chiffre s'élève à 149 732 blessés militaires pour le Canada, 4 266 000 pour la France et 4 247 143 pour l'Allemagne³⁸. Une séquence était au départ prévue et prenait place dans la *map* du cimetière mais, elle a été enlevée pour des questions de capacité de production mais aussi car Yoan Fanise voulait éviter des redites avec *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* qui présentait déjà un personnage d'infirmière³⁹.

Enfin, le dernier élément complètement occulté par le jeu est la relation avec les populations directement derrière le front. Un véritable commerce avait lieu dans ces villages où les soldats pouvaient trouver de la nourriture des boissons ou de quoi écrire. Certains habitants apprenaient même quelques mots de leur langue pour pouvoir négocier avec eux, ces boutiques permettaient d'améliorer le quotidien. Une des originalités du jeu est de parler de ces temps d'attente entre les batailles et des moments à l'arrière. L'explication vient du fait des délais et des capacités de production qui n'ont pas permis de réaliser la vision entière des développeurs.

³⁸ *Bilan chiffré de la Première Guerre Mondiale*, Centre Robert Schuman : <http://www.centre-robert-schuman.org/userfiles/files/REPERES%20-%20module%201-1-1%20-%20notice%20-%20Bilan%20chiffre%20de%20la%20Premiere%20Guerre%20mondiale%20-%20FR%20-%20final.pdf>

³⁹ Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

Un jeu au départ plus mature

Les équipes d'Aardman et de Digixart se sont rencontrées en 2015 mais n'ont commencé à travailler sur le projet qu'à partir de 2016. Elles n'ont eu que deux ans pour développer le jeu car la date de sortie devait être aux alentours du 11 novembre 2018 afin de célébrer le centenaire de l'armistice. Cela a entraîné une série de choix concernant le contenu du jeu. Par exemple, une *map* mettant en scène les civils proches du front a été en partie créée. Dans cette dernière, le joueur pouvait acheter des objets et en vendre de même qu'Harry avait la possibilité de vendre ses photographies ou même son pigeon. Ces séquences devaient aussi introduire un *gameplay* autour de l'argent pour que le joueur puisse acheter des choses ou jouer sa solde par exemple. Cette idée prenait place dans un scénario où Harry partait combattre sur le front pour envoyer de l'argent à sa mère malade (il était alors propriétaire de l'atelier de photographie et les personnages de Julia et monsieur Taylor n'existaient pas). Il y avait tout un questionnement autour de la valeur de cet argent, dois-je le jouer au risque de le perdre ? Puis-je m'acheter quelque chose qui améliorera mon quotidien ? Vaut-il mieux économiser ? Ces questionnements renforçaient la maturité du jeu puisqu'ils abordaient les thèmes de la famille restée à la maison et de l'économie de la guerre. En effet, les soldats sont payés ce qui peut motiver les personnes à s'engager si elles rencontrent des difficultés financières. Ceci dévie encore plus le curseur de l'engagement patriotique. Mais, cette *map* a dû être coupée par manque de temps car si les environnements étaient créés la boucle autour de l'argent, elle, ne l'était pas⁴⁰.

Cette boucle aurait également pu servir dans la séquence du cabaret à Paris et renforcer le questionnement autour de la sexualité des soldats. Cela aurait encore accentué la déconstruction de la figure du héros puisque le joueur aurait soit dépensé de l'argent destiné à sa mère, soit trahi Julia dans la version finale du scénario. Ce choix aurait mis en lumière une mémoire plus occultée de la Première Guerre Mondiale et renforcé l'immersion dans le quotidien des poilus. Mais, cette idée a dû être édulcorée, afin que le jeu puisse obtenir une classification PEGI 12 ce que nous allons étudier dans le chapitre suivant.

⁴⁰ Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

Nous observons que ce jeu qui au départ voulait proposer une vision anglo-saxonne du conflit met finalement en avant des éléments mémoriels communs à plusieurs pays comme le fait de raconter une histoire se centrant sur les soldats ou en se référant à des histoires familiales ou des archives personnelles. Que ce soit dans l'évolution psychologique des personnages ou dans la représentation du conflit, on ne retrouve pas un caractère spécifiquement britannique, à l'exception de l'image du coquelicot et du poème *In Flanders Fields*. De plus, on constate des impasses sur des éléments importants de la Grande Guerre qui auraient participé à une représentation plus réelle de l'arrière et de la vie quotidienne. Ces absences sont expliquées par le manque de temps des équipes et une certaine censure par rapport au système de classification du jeu. Ce dernier offre quand même au joueur une plongée mature dans la psychologie de ses personnages principaux.

Chapitre 4 : 11-11 : *Memories Retold*, un jeu « politiquement correct » ?

Comme nous l'avons vu dans l'introduction avec le cas de *Battlefield 1*, traiter de la Première Guerre Mondiale dans le jeu vidéo peut être compliqué. En effet, la mémoire de ce conflit est très forte et l'accent doit être mis sur le respect des soldats et de leurs souffrances plutôt que sur une forme de spectacularisation de la guerre et de ses violences. En prenant cela en compte, on pourrait parler de représentations politiquement correctes ou non de la Grande Guerre. Dans ce chapitre nous allons nous intéresser au message porté par le jeu et comment et si cela correspond à cette vision politiquement correcte.

1) La diminution des violences graphiques : lisser la Grande Guerre pour le plus grand nombre ?

Le terme de violence est défini comme suit dans le Larousse « Caractère de ce qui se manifeste, se produit ou produit ses effets avec une force intense, brutale et souvent destructrice »¹. Cette définition peut s'appliquer à plusieurs aspects de la guerre : la violence des combats entre les hommes, la violence induite par l'artillerie sur le terrain lui-même et sur les soldats ou la violence psychologique. Dans cette sous-partie, nous allons nous intéresser à la représentation visuelle de cette violence c'est-à-dire la représentation des corps en souffrance ou des morts : est-elle réaliste ou atténuée ? Très présente ou au contraire gommée ?

Les représentations de la violence

Une des premières choses qui frappe dans le jeu, est une représentation minimale de la violence physique, on voit très peu de morts ou de personnes blessées, le sang n'est quasiment jamais présent, alors que les causes de la violence comme les armes ou les canons sont visibles et fonctionnent. Dans les scènes de bataille, nous voyons bien quelques personnages tomber suite à un tir, ou des corps par terre, mais ils sont représentés de façon « douce » presque comme si les personnes étaient en train de dormir. Cela est d'autant plus frappant dans la scène ou Kurt

¹Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/violence/82071>

essaye de retrouver le cadavre de son fils dans le *no man's land* de la Somme. Les corps, d'après les commentaires des deux soldats français présents dans la tranchée adverse, pourraient dater de la bataille de la Somme qui commence le 1^{er} juillet 1916. Dans le jeu nous sommes à ce moment-là entre août et novembre 1917, il s'est donc écoulé environs un an depuis cette bataille. Pourtant, les cadavres ne semblent pas être sujet à la décomposition alors même qu'ils sont restés à l'air libre et sont tous intacts (aucun n'est défiguré ou avec un ou plusieurs membres manquants). Il en va de même lorsqu'une mort violente est présentée au joueur comme celle de Jaz, l'ami d'Harry, victime d'un tir de sniper allemand alors qu'il dansait. Le joueur entend le coup de feu puis voit le corps de Jaz tomber, la caméra est alors sur ses jambes afin de révéler la réaction d'Harry en position assise. Puis nous passons à une cinématique dans laquelle nous voyons du sang (qui n'est pas rouge mais noir) s'écouler du corps de Jaz. Nous sommes donc une fois encore face à une représentation assez « douce » de la mort.

Ce choix peut sembler surprenant quand on aborde un sujet comme celui de la Première Guerre Mondiale où beaucoup sont morts ou ont été blessés de façon brutale, comme le témoignent les photographies de gueules cassées² et où la violence fait partie inhérente de l'image de ce conflit. On peut alors se poser cette question : éviter la violence n'est-ce pas éviter un peu la guerre ? Ce refus d'une représentation de la violence visuelle est justifié par Yoan Fanise dans une interview « Dès que l'on montre de la violence visuelle, ça crée une espèce de filtre, on se protège et du coup ce qui vient après ne pourra jamais être aussi intense parce qu'on a été confronté à un truc horrible »³. La violence, quand elle est présente, est donc hors champs et comme pour la scène de la mort de Jaz, on la comprend en la lisant sur les visages des personnages. Cela semble toucher tout autant les joueurs voir même plus que si cela avait été représenté de façon plus réaliste comme dans un jeu *FPS* par exemple. Dans un commentaire d'une vidéo *Let's Play* sur le jeu et notamment sur la partie concernant la mort de Jaz, une personne explique : « Il y a nombre de jeux où l'on joue un sniper et c'est un jeu narratif qui parvient à me faire frémir d'un tir de sniper. Je suis impressionné. »⁴ Nous voyons donc que même si les

²Une gueule cassée est « un grand blessé de la face lors de la Première Guerre Mondiale », Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gueule/38539>

³Interview donnée pour la chaîne youtube Nayshow, le 8 novembre 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=DIEES3FjqmA>

⁴Commentaire de Lukosvalcourt en dessous de la vidéo de la chaîne youtube d'Okrad *11-11 : Memories Retold : Sniper !* : https://www.youtube.com/watch?v=RCLBa3P_8O0&list=PLR1K5rdub94O7roDS5qWu-hvtB_CMS8OVj&index=4&t=0s

développeurs ont pris le parti de ne pas représenter la violence, cette dernière est bien présente et ressentie par les joueurs.

Mais, il existe une autre raison qui explique la diminution de ces scènes, celle de la classification d'âge, régie par l'organisme *Pan European Game Information* ou PEGI.

Une classification très stricte

Le système PEGI a été mis en place en 2003 et vient remplacer les systèmes de classifications nationaux préexistants. Aujourd'hui, ce sont plus de 35 pays européens qui y adhèrent et il est reconnu par les fabricants de consoles et les éditeurs de jeux vidéo. Cette organisation est chargée de classer les titres dans plusieurs catégories afin de permettre aux joueurs mais surtout aux parents de prendre une décision éclairée lors de l'achat d'un jeu. Les classifications sont faites en fonction de l'adéquation entre l'âge et le contenu du jeu et non par rapport à la difficulté de ce dernier. Il existe cinq catégories d'âge, 3 ans et plus, 7 ans et plus, 12 ans et plus et 18 ans et plus. A ces catégories s'ajoutent des pictogrammes qui servent de descripteurs de contenu. Nous en retrouvons sept, concernant, la violence, le langage grossier, les effets horrifiants, la présence de jeux de hasard, la présence de sexe, l'usage de drogues, d'alcool ou de tabac et un contenu discriminant.⁵ Ces descripteurs ne sont pas forcément liés à un âge précis par exemple, celui pour la violence présente plusieurs gradations « Dans les jeux classés PEGI 7, les scènes de violence ne peuvent être ni réalistes ni détaillées. Les jeux PEGI 12 peuvent contenir de la violence dans un environnement imaginaire ou une violence non réaliste par rapport à des personnages à figure humaine, alors que les jeux classés PEGI 16 ou 18 contiennent des scènes de violence de plus en plus réalistes. »⁶. Ces classifications PEGI sont présentes sur les jaquettes de jeu sous forme de logo et de pictogrammes, mais elles ne sont pas contraignantes pour le joueur car une mention 18 ans et plus ne veut pas dire qu'il est interdit pour un mineur d'acheter ce jeu et donc d'y jouer. Le système d'évaluation repose lui sur deux vérifications, la première est faite par l'éditeur du jeu lui-même qui remplit un questionnaire et, selon ses réponses, le système en ligne va lui donner une première classification. Ensuite, des administrateurs reçoivent le jeu et vérifient s'il faut changer ou non cette première classification.

⁵Toutes ces données sont tirées du site officiel du PEGI : <https://pegi.info/fr>

⁶*Ibid* : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

Le système de PEGI est donc plus un outil à destination des parents et des joueurs, permettant de mieux appréhender le contenu du jeu plutôt qu'un outil servant à limiter la vente de ces mêmes jeux. Pendant un certain temps, comme nous l'apprennent les différentes vidéos promotionnelles, *11-11 : Memories Retold* était classifié comme PEGI 16, pourtant à sa sortie, le jeu était passé PEGI 12. Quels ont été les changements opérés pour obtenir cette classification ?

Une des premières modifications concerne le langage qui comporte moins d'insultes et surtout une suppression totale du mot *fuck*. Mais, les principaux changements impliquent les représentations de la violence, comme nous l'avons vu dans le paragraphe ci-dessus. Pour être PEGI 12, il faut que la violence ait lieu « dans un environnement imaginaire ou qu'elle soit non réaliste par rapport à des personnages à figure humaine ». Les changements ne pouvaient pas s'appliquer à l'environnement puisqu'il s'agit d'un environnement historique, celui de la Première Guerre Mondiale. Nous pouvons au passage, nous poser la question de la légitimité de cette condition de classification : une action violente ne l'est-elle pas tout autant dans un environnement réaliste que dans un environnement imaginaire ? Il faut donc agir sur le côté réaliste de cette violence. Cela explique pourquoi dans le jeu, le sang n'est plus rouge mais dans les tons bleus / noirs. La deuxième transformation importante intervient à la fin du jeu alors que Kurt est fait prisonnier par le Major Barrett dans une maison sur la plage de Nieuport en Belgique. Il est alors attaché sur une chaise et interrogé, le Major n'hésitant pas à utiliser la force. Au départ, le joueur voyait dans cette scène les coups portés à Kurt. Ces derniers ont dû être remplacés dans la version finale, par un fondu au noir au moment de l'impact (bien que le bruit du coup soit toujours audible). En effet, frapper quelqu'un d'attaché est assimilé à de la torture.

Nous voyons donc qu'il n'y a pas eu de changements majeurs pour que l'œuvre soit classée en PEGI 12. Cela montre bien que la représentation de la violence physique n'était dès le départ pas prévue comme un élément du jeu. La volonté des développeurs étant de faire ressentir une violence plus psychologique et émotionnelle au joueur. Pourtant, les règles strictes de la classification, qualifiaient pendant un certain temps le jeu comme PEGI 16, pourquoi avoir voulu une classification inférieure ?

Une volonté d'élargir son public ?

Comme nous l'avons ébauché, nous pouvons remarquer que les critères de classifications de PEGI sont très stricts et qu'il est donc assez facile d'être catalogué comme PEGI 16 ou 18. On peut d'ailleurs noter que près des 20% des jeux sortis en 2017, toutes plateformes confondues (cela incluent donc les jeux mobiles) ont cette classification.⁷ De plus, la plupart des grosses franchises ont cette classification et se vendent bien. Nous pouvons citer en exemple le dernier volet de la série *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed Odyssey*⁸ sortie le 5 octobre 2018 avec une classification PEGI 18 et qui a battu un des records de vente de la franchise à son lancement.⁹ On peut alors se demander pourquoi vouloir baisser le PEGI ?

Si cela peut jouer, notamment auprès de certains parents, et donc influencer sur les ventes, la principale raison est pédagogique. En effet, l'obtention d'un PEGI 12 permet au jeu d'être présent dans les bibliothèques, les médiathèques mais aussi les écoles. Ceci était très important pour Yoan Fanise car après le succès de *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, il a reçu plusieurs mails de professeurs lui demandant l'autorisation d'utiliser le jeu dans un cadre scolaire. Il voudrait que ce phénomène se reproduise.¹⁰ Enfin, l'obtention de cette classification donne au jeu l'opportunité d'être disponible avec le pass culture. Ce pass est associé à une application qui permet en géolocalisant l'utilisateur, de lui montrer les activités culturelles à proximité. Les bénéficiaires sont des jeunes à qui, l'année de leurs 18 ans, on octroie une enveloppe de 500 euros qui pourra être utilisée sur l'application¹¹. Nous sommes dans une volonté de transmission au plus grand nombre et notamment les jeunes, grâce aux aides ou à l'école. Cela entre dans la logique du jeu qui se veut une œuvre mémorielle sur la Grande Guerre. Ceci explique la quasi non-représentation des violences mais aussi l'accent qui est mis sur la paix.

⁷Chiffre issu d'un tableau statistique fait par le site PEGI : <https://pegi.info/fr/page/statistiques-de-pegi>

⁸*Assassin's Creed : Odyssey*, Ubisoft, France, 2018.

⁹KHOLI Aurélien, « *Assassin's Creed : Odyssey*, un record parmi les ventes de la franchise », *Gamewave.fr*, le 13 octobre 2018 : <https://gamewave.fr/assassin-s-creed-odyssey/assassin-s-creed-odyssey-un-record-parmi-les-ventes-de-la-franchise/>

¹⁰ZOG, « Interview avec Yoan Fanise, directeur créatif sur *11-11 : Memories Retold* », *Historiagames*, le 6 juin 2018 : <http://www.histogames.com/HTML/news/2018/juin/006-interview-avec-yoan-fanise-directeur-creatif-sur-11-11-memories-retold.php>

¹¹Informations tirées du site officiel : <https://pass.culture.fr/>

2) Imaginaires de la Grande Guerre, une mémoire fantasmée ?

Si la violence graphique n'est pas exposée, comment est représenté ce conflit ? Comment le jeu nous plonge dans ce contexte et quels imaginaires de la Première Guerre Mondiale choisit-il de mettre en avant ?

Des clins d'œil aux attendus de la Première Guerre Mondiale

Si le jeu essaye de s'inscrire dans un cadre plutôt réaliste, il évoque aussi quelques aspects attendus sur la Grande guerre et qui s'inscrivent dans un imaginaire commun de ce conflit. On peut bien sûr penser en premier lieu aux tranchées qui sont un des éléments les plus courants quand on aborde la thématique 1914-1918, voir indispensables tant elles illustrent la période et le vécu des soldats. La camaraderie au sein de cet univers particulier est aussi souvent un thème abordé avec une fraternisation des soldats et une certaine mixité sociale¹². Cet élément est aussi présent dans le jeu puisqu'on y voit, dans les deux camps, des amitiés se créer avec des personnes que l'on n'aurait pas pu rencontrer autrement. On peut penser à l'amitié entre Harry et Jaz, l'un est canadien et l'autre fait partie des troupes indiennes. Ils avaient très peu de chance de se rencontrer autrement, les voyages à cette époque étant plus compliqués qu'aujourd'hui. Il est toutefois à noter que l'on ne connaît pas beaucoup de monde durant cette guerre, seuls deux personnages sont nommés et identifiés comme des amis des deux protagonistes : Jaz et Franz. Nous voyons qu'ils discutent avec d'autres personnes et sont même reconnus par elles (notamment Harry qui fait des numéros avec son pigeon et semble apprécié par les autres) mais le joueur ne ressent aucun attachement pour eux ni pour leur destin.

En dehors de la guerre de tranchée, le jeu nous propose de nous intéresser à différents autres fronts et tout d'abord celui se jouant sur les mers. Nous découvrons cet aspect de la guerre alors qu'Harry est sur le navire Le Laurentic, encerclé par des mines marines. On peut noter que le Laurentic est un bateau qui a réellement existé et qui servait à envoyer les troupes canadiennes vers le front. Il est coulé le 25 janvier 1917 par des mines, faisant 350 victimes, alors qu'il transportait cinq millions de livres en lingots d'or à destination du Canada¹³. Durant le conflit, l'Allemagne pratique ce qu'on appelle la guerre sous-marine à outrance, ce qui signifie

¹²Voir MARIOT Nicolas, *Tous unis dans les tranchées ? 1914-1918, les intellectuels rencontrent le peuple*, Seuil, Paris, 2013.

¹³HOLMES Michael *Laurentic* : <http://www.titanic-titanic.com/laurentic-i/>

que ses sous-marins attaquent sans avertissement les autres bateaux. Cela va marquer les esprits à tel point que plusieurs états cherchent à faire interdire l'usage des sous-marins après 1918.

L'autre aspect de la guerre évoqué est celui de la guerre aérienne avec l'apparition des premiers avions et des zeppelins. Il y a des allusions dans le jeu puisqu'au départ, Kurt travaille dans une usine de zeppelins. On retrouve aussi des carcasses de ces engins sur le front. Au début du conflit, l'armée porte de grands espoirs sur ces aéronefs car ils sont plus résistants, ont un plus grand rayon d'action et peuvent transporter plus de matériel que les avions de l'époque. Ils sont alors utilisés pour des bombardements ou des missions de reconnaissance. La défaite de l'Allemagne met fin à leur utilisation militaire comme stipulé dans l'article 198 du traité de Versailles « Les forces armées de l'Allemagne ne doivent pas inclure des forces aériennes militaires ou navales (...). Aucun dirigeable ne doit être conservé. »¹⁴

Toujours dans la guerre aérienne, le jeu ne fait pas non plus l'impasse sur l'évocation de l'aviation à proprement parlé et notamment du Baron Rouge que nous avons évoqué précédemment. Ce personnage faisait d'ailleurs l'objet d'un *gameplay* à part entière dans les premières versions du jeu. Si ce dernier n'est pas décrit en détail dans les documents, on remarque à plusieurs endroits la mention de ce nom et de la guerre aérienne. Cet épisode devait avoir lieu alors qu'Harry était dans le camp de prisonniers et Kurt toujours sur le front. Peut-être que ce dernier était témoin de la mort du Baron rouge car la séquence est nommée *April 21 Red Baron Fight* ce qui correspond à la date de sa mort. A défaut de ce *gameplay*, on peut apercevoir son avion rouge à plusieurs reprises dans le jeu.

Les derniers éléments participant de l'imaginaire de la grande Guerre sont les gaz et les chars que l'on voit aussi dans le jeu au moment des batailles. On remarque que la plupart de ces images sont associées aux batailles et aux technologies qui ont permis l'industrialisation de la guerre. De plus, leur invention est souvent attribuée à l'Allemagne comme pour les zeppelins ou les gaz. Le seul personnage « légendaire » présent dans le jeu est d'ailleurs allemand.

Enfin l'un des derniers aspects du jeu qui fait appel à l'imaginaire de la Grande guerre est celui de l'amitié entre deux soldats de camps opposés. En effet, cela peut nous renvoyer aux images des trêves qui ont eu lieu à plusieurs endroits du front ou des fraternisations entre les deux camps.

¹⁴Traité de Versailles, Section III *Clauses concernant l'aéronautique militaire et navale*, article 198 : <http://mjp.univ-perp.fr/traites/1919versailles6.htm#V>

D'une histoire réaliste à un récit onirique.

Comme nous l'avons vu dans la première partie, deux historiens étaient convoqués pour travailler sur le jeu. Les développeurs ont aussi eu accès à la base de données filmique et photographique du site Européana. De plus, dans certaines images de collectibles, on remarque que quelques objets ou photos proviennent directement des collections privées des deux historiens ou des effets personnels des aïeux de Yoan Fanise. Ces images servent de base pour la création des *maps* et permettent d'inscrire le jeu dans un espace historique réaliste. Certains décors semblent presque calqués sur les photographies comme vous pouvez le voir dans l'illustration 9 qui est une photographie de la crête de Vimy dont se sont servies les équipes¹⁵ et l'illustration 10 qui est sa reproduction dans le jeu.



Illustrations 9 et 10 : représentations de la crête de Vimy

Petit à petit, le jeu se détache de son ancrage réaliste, notamment grâce à l'utilisation des imaginaires de la Grande Guerre et bascule sur le terrain de la fable. Cela commence tout d'abord avec la présence des animaux. Si les pigeons étaient communs sur le champ de bataille et servaient à transporter des messages, on trouvait aussi des chiens ou des chats. Ces derniers, n'étaient pas utilisés à des fins militaires mais pouvaient être aperçus dans les tranchées. Une anecdote assez connue est celle d'un chat jugé par une cour martiale et reconnu coupable de trahison avant d'être exécuté par l'armée française, car il passait des messages entre les deux tranchées¹⁶. Si ces animaux sont ancrés dans le réel, leur rôle dans le jeu l'est moins. En effet, le pigeon suivra Harry dans tous ses déplacements et la chatte s'attachera à Kurt. Ils les suivront même sur le champ de bataille alors que l'on pourrait penser qu'ils soient effrayés par le bruit

¹⁵La photographie est tirée du document consacré à la séquence 13 intitulé *Max photo*, dans les archives de Digixart

¹⁶ DOUIN Jean-Luc, « « Joyeux Noël » : un moment d'utopie en 1914 », *Le Monde*, 8 novembre 2005 : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2005/11/08/joyeux-noel-moment-d-utopie-en-1914_707871_3476.html

ou même atteints par les gaz à Passchendaele. Ce basculement vers l'irréel est ensuite conforté par des actions impossibles, comme par exemple lorsque le pigeon de Harry décide de voler de l'autre côté des tranchées pour apporter des plans à Kurt. Il ne peut en effet pas savoir que les documents sont importants et encore moins que Kurt se trouve à cet endroit. Ces passages sont justifiés car l'histoire évolue vers la fable¹⁷ et devient de plus en plus poétique. Pour citer un exemple : au moment où le pigeon s'envole avec les plans, le joueur peut choisir de le contrôler mais, il ne s'agit pas dans ce cas d'introduire un nouveau *gameplay*, les interactions étant très limitées. La finalité est d'inviter le joueur à contempler la scène : un tableau aux couleurs chaudes, accompagnée d'une musique joyeuse et poétique. Dans la scène précédente le chat introduit également cette notion de fable, où Kurt rêve qu'il traverse le *no man's land* de la Somme accompagné d'une sorte de fantôme de Lucie à la recherche du corps de son frère. La lumière et les couleurs sont là aussi très belles et invitent à la contemplation.

La guerre vue d'en haut

Cette introduction par les animaux vers un récit onirique va justifier les partis pris à la fin du jeu qui est beaucoup moins réaliste dans l'enchaînement des faits. Pour souligner ce point, nous allons étudier deux exemples représentatifs de cette volonté de détacher le récit de la guerre pour ne se concentrer que sur le destin des trois personnages principaux (nous incluons le Major Barrett parmi les personnages principaux de la fin du jeu car sa destinée est intimement liée à celle des deux autres).

Le premier exemple est celui du ballon dirigeable. Kurt, pour remercier Harry de l'avoir sauvé à Vimy, veut lui construire un ballon afin qu'il puisse s'enfuir et retourner au Canada (l'idée n'étant pas qu'il s'enfuit en ballon jusqu'au Canada mais qu'il s'échappe dans un premier temps de l'Allemagne). Harry va finir la construction de ce ballon et s'enfuir, en fonction du choix du joueur, soit jusqu'à une destination inconnue qui lui permettra de rejoindre Julia, soit jusqu'au village de Nieupoort sur la côte Belge. Dans tous les cas il passera au-dessus des ruines d'Ypres en Belgique. Ce trajet, que vous pouvez retrouver sur l'illustration 11 ci-dessous, représente 590 km en une presque ligne droite. Il est, ne serait-ce que jusqu'à la ville d'Ypres, hautement improbable surtout pour un ballon « fait maison ». La première justification de ce choix

¹⁷« Apologue, récit allégorique d'où l'on tire une moralité », définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fable/32541>

est donnée par Yoan Fanise : il fallait trouver un moyen rapide pour qu'Harry rejoigne Nieuport. Le choix du ballon provient de la découverte d'une référence historique dans laquelle une famille de Berlin Est avait construit un ballon avec des draps pour passer au-dessus du mur, le 16 septembre 1979¹⁸.

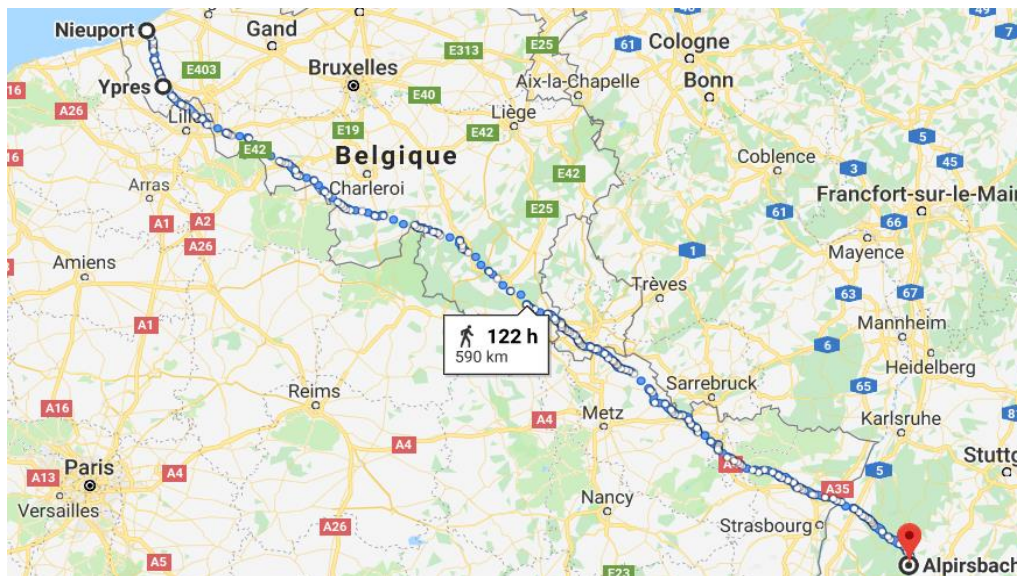


Illustration 11 : Trajet du ballon du village d'Alpirsbach à Nieuport réalisé à l'aide de Google map.

Mais ce choix permet surtout de voir la guerre d'en haut et ainsi prendre de la hauteur sur le conflit. Ce sentiment est renforcé par une réflexion du personnage d'Harry « On ne voit pas la guerre depuis le sol, parce que quand on est au sol, on EST la guerre. Je n'oublierai jamais ce moment. Parce qu'à ce moment, j'ai réellement compris de quoi j'avais fait partie. » Ce recul pris par Harry est aussi ressenti par le joueur et lui fait comprendre l'ampleur et les ravages causés par les batailles car nous survolons des ruines. Il pousse à la réflexion notamment sur les actions faites durant le jeu car elles sont concentrées sur la vie personnelle des deux personnages mais font finalement partie d'un tout bien plus vaste.

Ce sentiment est renforcé par le final qui se déroule sur la plage de Nieuport. Les personnages y sont seuls dans un environnement assez irréel. Cette plage représente la fin du front, la fin de la guerre car les protagonistes s'y retrouvent le 11 novembre 1918, la fin du jeu mais aussi la fin possible de leur vie. Cela permet aussi de fermer une boucle, Harry étant arrivé par

¹⁸Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

bateau. La mer représente donc un moment de tension ultime pour Yoan Fanise, après celle des tranchées et l'effervescence des batailles « C'est toi face à ton destin »¹⁹. La mer représente aussi le ridicule de la guerre en général, puisque de l'autre côté se trouve l'Angleterre, pays dans lequel il n'y a pas de combats. Enfin, nous pouvons noter que pour ce final, aucun des protagonistes ne se trouvent dans son pays d'origine et aucun ne se bat, ou essaie de ne pas se faire tuer, pour des raisons patriotiques mais bien pour des raisons personnelles. La guerre n'a été que le prétexte de cette confrontation.

3) Au travers de la guerre, parler de la paix.

Un jeu apolitique ?

Dans *11-11 : Memories Retold*, l'histoire n'est jamais racontée du point de vue des nations mais bien des hommes, elle n'aborde jamais les questions politiques de la guerre. Le joueur n'a lui-même pas l'impression d'incarner un pays mais bien un homme. La nationalité ne sert ici qu'à placer les protagonistes dans des camps opposés. Les raisons de la guerre ne sont pas non plus évoquées ni expliquées tout comme les évolutions politiques qui se déroulent au cours de cette période, comme la révolution russe de 1917. Les personnages eux-mêmes n'évoquent jamais le nom de leur pays, mais parlent de « la maison ». Nous sommes dans un contexte qui semble de prime abord complètement vide de toutes considérations politiques, de par les dialogues qui n'abordent jamais ces questions ou les événements qui se déroulent.

Pourtant, le jeu aborde des notions profondément politiques, nous en avons étudiées certaines comme la propagande d'état, la diabolisation de l'ennemi ou encore la présence des troupes coloniales. Les personnages, et surtout celui d'Harry vont alors avoir un cheminement et leur vision évolue mais, pour autant Harry, par exemple, ne remet jamais en question le bien-fondé ou non de la propagande. Sa vision évolue par rapport à la réalité du front qui n'est pas celle racontée au Canada. Il n'y a qu'un seul moment où il exprime une volonté politique, à bord du train qui l'emmène vers la ferme de Kurt, souhaite prendre des photographies de soldats allemands qui souffrent de la faim pour partager cette réalité à son retour. Mais il ne semble pas avoir conscience que ce message ne sera pas audible.

¹⁹Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

Les développeurs paraissent vouloir proposer aux joueurs une introduction à ces thématiques, ils les mettent à la place des personnages, les poussent à réfléchir et à faire, par la suite, leurs propres recherches par la suite. Le seul message politique clairement énoncé est celui de la paix.

La paix au cœur du jeu

Toute la construction du jeu est faite autour de la paix ou plutôt de l'armistice du 11 novembre 1918 à 11 heures du matin, qui n'est pas la paix en soit mais une convention mettant fin aux hostilités. Cela passe d'abord par le titre qui est une référence à cette date mais aussi par la construction du jeu. En effet, la première scène nous présente Harry dans son ballon et Kurt sur la plage de Nieuport avant de faire un retour en arrière pour expliquer comment les deux personnages se sont retrouvés là. Le jeu s'ouvre donc sur le jour de l'armistice avant de repartir deux ans en arrière, jour pour jour, le 11 novembre 1916. A la fin de chaque chapitre et de chaque partie, on entend le bruit d'un tic-tac qui accompagne une date et une référence à la paix sous forme de décompte comme par exemple « mars 1918, 9 mois avant la paix ». Ce décompte devient de plus en plus pressant au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire car les dates s'enchaînent plus vite pour finalement arriver au jour du 11 novembre. Quand Kurt, le Major Barrett et éventuellement Harry se retrouvent ensemble sur la plage, il est alors 10h55 et un compte à rebours se déclenche permettant de visualiser les cinq minutes restantes avant la fin des combats. Cela permet d'augmenter l'intensité narrative car le joueur a l'impression qu'il doit prendre ses décisions rapidement alors qu'il ne peut pas perdre juste en arrivant au bout de ce compte à rebours. Cette façon de faire renforce un certain sentiment d'inutilité de la guerre dans la fin où Kurt est tué par des soldats canadiens, sa mort coïncide avec la fin du compte à rebours. S'il avait parlé un peu plus longtemps, les soldats ne l'auraient peut-être pas abattu. L'armistice et par extension la paix est donc un événement central du jeu et de sa narration.

Le message de paix est aussi disséminé à travers plusieurs éléments qui participent de l'ambiance du jeu. Les soldats dans les tranchées par exemple, qui évoquent leur envie de rentrer chez eux, qui trouvent la guerre trop longue et qui voudraient que cette paix soit signée. Ce message représente alors un espoir de retour à la normal. Ces réflexions sont aussi présentes chez les PNJ hors des zones de conflit comme à Paris ou Alpbach.

Enfin, le facteur le plus important qui sert la paix et renvoie une image négative de la guerre en générale concerne le *gameplay*. Il s'agit d'un jeu dans lequel on ne tue pas. Nos personnages ne portent pas d'armes sauf à certains moments bien particuliers ce qui différencie le jeu du genre du jeu de guerre pour en faire un jeu sur la guerre. De plus, les deux personnages se sont engagés sciemment à des postes non violents on peut donc quelque part les qualifier de pacifistes. Mais, les développeurs n'ont pas été jusqu'au bout dans cette démarche puisque dans la scène finale il est possible de tuer, que ce soit un choix conscient du joueur ou une conséquence de ses choix de dialogues. En effet, Harry peut tirer sur le Major ou sur Kurt et Kurt peut tirer sur le Major. Ce choix s'explique par la narration comme nous l'avons vu car l'imminence de la fin du conflit rend les morts encore plus absurdes.

Nous constatons que l'armistice est au cœur de plusieurs aspects du jeu, la narration, l'ambiance ou le *gameplay*. C'est d'ailleurs cette notion qui a été mise en avant dans sa promotion.

11-11 : Memories Retold : un jeu sur la guerre ?

La stratégie de communication se base sur deux aspects importants, la mise en avant du jeu comme une œuvre mémorielle et le fait que la guerre y est montrée sous un angle pacifiste. Nous pouvons d'ailleurs le voir dans la bande annonce de lancement²⁰ qui s'ouvre sur un carton noir sur lequel est écrit la date de l'armistice. Le carton suivant apparaît vers le milieu de la vidéo et observe « C'est une mémoire vivante de la fin de la Première Guerre Mondiale »²¹. Les deux notions de mémoire et de paix sont donc côte à côte. Nous les retrouvons aussi dans les titres d'articles consacrés au jeu comme celui de *Numérama* « *11-11 : Memories Retold*, le jeu de guerre où on ne tue personne »²², celui de *Gameblog* « *11-11 : Memories Retold*, un magnifique adieu aux armes »²³ ou encore celui du *Guardian* « *11-11 : Memories retold*, un jeu sur la

²⁰Bande annonce de lancement sur la chaîne youtube de Bandai Namco : <https://www.youtube.com/watch?v=szaxxU6j3D8>

²¹«This is a living memory of the end of world war I»

²²CLAUDEL Maxime, « *11-11 : Memories Retold*, le jeu de guerre où on ne tue personne », *Numérama*, le 7 novembre 2018 : <https://www.numerama.com/pop-culture/437139-test-de-11-11-memories-retold-le-jeu-de-guerre-ou-on-ne-tue-personne.html>

²³PILLON Thomas, « *11-11 : Memories Retold*, un magnifique adieu aux armes », *Gameblog*, le 7 novembre 2018 : <http://www.gameblog.fr/tests/3211-11-11-memories-retold-xb1-ps4-pc>

Première Guerre Mondiale dans lequel aucun coups de feu ne sont tirés »²⁴. Nous voyons donc que l'accent est bien mis sur ces thèmes. Cela va de pair avec la non représentation de la violence graphique qui est elle aussi promue dans le corps de ces articles. La Première Guerre Mondiale est présentée comme un contexte servant à mettre en lumière des destins personnels et un message de paix. Il ne s'agit pas d'un jeu de guerre ni même d'un jeu sur la guerre mais d'une histoire qui pourrait se rapprocher d'un récit de guerre. Nous définissons ce terme comme un récit qui rapporte des événements réels passés et dont les caractéristiques sont : la mise en avant des lieux, des personnages et des douleurs ou souffrances ressenties. Dans le contexte du jeu, cela fait sens puisque l'histoire est racontée au travers des lettres de Kurt et de vive voix en ce qui concerne Harry. Dans une des fins, nous découvrons que ce dernier est en train de raconter son aventure à son fils. Si nous nous plaçons en dehors du jeu, nous ne pouvons pas parler de récit de guerre puisque les faits sont imaginaires. Nous voyons donc que plus qu'une œuvre sur la guerre, *11-11 : Memories Retold* est avant tout une histoire d'hommes qui ont fait la guerre.

Les équipes ayant travaillé sur le jeu, ont voulu en faire une œuvre apolitique et non violente pour recentrer la narration sur les hommes. Ce parti pris permet de répondre aux contraintes de classification d'âge et ainsi élargir son audience. Il autorise aussi la narration à glisser petit à petit vers la fable et se faisant, se détache de la Première Guerre Mondiale pour aborder la guerre dans son ensemble et délivrer un message encourageant la paix.

²⁴BOXER Steve, “*11-11 : Memories Retold* : a first world war game in which no shots are fired”, *The Guardian*, 7 novembre 2018: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/11-11-memories-retold-review-first-world-war-game-aardman-animations>

Conclusion

11-11 : Memories Retold est sortie le 9 novembre 2018 sur PC et consoles de salon. Ce lancement a été couvert par plusieurs médias français et étrangers, spécialisés ou non dans le jeu vidéo. Le jeu a reçu des critiques élogieuses et des bonnes notes de la part des testeurs. *Jeuxvideo.com* lui attribue la note de 15/20¹ et *Gameblog*² celle de 8/10 par exemple. La direction artistique, la bande son, l'histoire et l'exploitation originale de la barrière de la langue sont les aspects positifs du jeu le plus souvent cités. A contrario, ces testeurs reprochent au jeu son *gameplay* peut présent et quelques *bugs*.

Malgré ces critiques et la date de sortie qui concordait avec l'actualité du centenaire, le jeu ne semble pas bien marcher comme le confirme Yoan Fanise lors de notre entretien³. Une des raisons peut être liée à l'actualité vidéoludique à cette période. En effet, le jeu est sorti deux semaines après le titre *Red Dead Redemption 2*,⁴ très attendu par la communauté de joueurs et qui s'est écoulé à plus de 17 millions d'exemplaires en huit jours⁵. Ce dernier a peut-être éclipsé *11-11 : Memories retold* malgré un regain d'intérêt pour la période de la Première Guerre mondiale.

Nous avons vu, que les développeurs ont essayé de représenter ce conflit de façon originale à travers des innovations techniques qui ont permis un rendu visuel novateur, à travers la musique mais aussi la narration. L'idée de centrer le récit sur le destin de deux personnages ennemis évite l'écueil de diaboliser un des côtés. Démarrer l'histoire en 1916, plonge le joueur dans le quotidien d'une guerre déjà bien installée et qui occupe tous les pans de la société. Ce choix justifie aussi le parti pris de centrer les *gameplay* autour de la vie quotidienne et l'attente. Le travail avec les deux historiens et le site Européana inscrit les environnements, les vêtements ou les armes dans un cadre réaliste. La représentation correspond bien à la définition suivante : « action de rendre sensible quelque chose au moyen d'une figure, d'un symbole, d'un signe »⁶. C'est une vision originale de la Grande Guerre à la croisée de l'art pictural, du cinéma et du jeu vidéo. Cette diversité des genres sert l'intimité d'une narration qui bascule peu à peu vers la fable ou le conte.

¹ Test effectué par [87], « *11-11 : Memories Retold* : un conte intimiste au cœur de la Grande Guerre », *Jeuxvideo.com*, 9 novembre 2018 : <http://www.jeuxvideo.com/test/953452/11-11-memories-retold-un-conte-intimiste-au-coeur-de-la-grande-guerre.htm>

² PILLON Thomas, « *11-11 : Memories Retold*, un magnifique adieu aux armes », *Gameblog*, le 7 novembre 2018 : <http://www.gameblog.fr/tests/3211-11-11-memories-retold-xbl-ps4-pc>

³ Voir la transcription de mon entretien avec Yoan Fanise disponible en annexe 1.

⁴ *Red dead redemption 2*, Rockstar Games, Etats-Unis, 26 octobre 2018.

⁵ WOITIER Chloé, « *Red Dead Redemption 2* en bonne voie pour devenir le jeu vidéo le plus vendu de 2018 », *Le Figaro*, le 8 novembre 2018 : <http://www.lefigaro.fr/medias/2018/11/08/20004-20181108ARTFIG00137--red-dead-redemption-2-en-bonne-voie-pour-devenir-le-jeu-vidéo-le-plus-vendu-de-2018.php>

⁶ Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/repr%C3%A9sentation/68483>

Nous retrouvons cette volonté jusque dans le titre *11-11 : Memories Retold* que nous pourrions traduire maladroitement par *11-11 : des souvenirs re-racontés*. Le titre seul pourrait justifier le style artistique au léger flou et la narration qui glisse vers le récit onirique. En effet, quoi de plus subjectif et trouble qu'un souvenir ? Nous pouvons imaginer que cette histoire nous est transmise grâce aux descendants de Kurt ou Harry au moyen de lettres retrouvées ou verbalement. En ce qui concerne Harry, cela est tout à fait possible car dans une des fins proposée, il raconte son aventure à son fils qui pourrait la transmettre à son tour. Quelle serait alors la vision exprimée par ces conteurs, gardiens de mémoire ? Elle serait sans doute liée à la vie quotidienne ou aux bons moments plutôt qu'au côté sombre de la guerre. Le joueur a lui-même été confronté à ce choix durant tout le jeu à travers les choix de rédaction des lettres notamment. A travers ce titre les développeurs poussent les joueurs à se renseigner sur leur histoire familiale et plus largement sur la Première Guerre Mondiale comme le confirme la dernière phrase du jeu « De nombreux souvenirs attendent encore d'être racontés... ».

Comme nous avons pu le voir, notamment grâce à quelques exemples de la campagne promotionnelle et les entretiens donnés par certains membres de l'équipe de développement, l'objectif était de faire du jeu une œuvre mémorielle. Cette mémoire devait reposer sur des éléments typiquement anglo-saxons comme par exemple la fleur de coquelicot. Nous constatons cependant que les éléments mis en valeurs dans le jeu tournent autour de la mémoire des soldats et de leurs souffrances. Les histoires personnelles sont au cœur de la narration, elles ont été en partie construites grâce à l'histoire de l'arrière-grand-père de Yoan Fanise. Ce jeu propose ainsi des éléments qui font partis de la mémoire collective internationale de la Première Guerre Mondiale. On remarque également un certain lissage des violences et une emphase mise sur la paix : ce choix peut refléter un « politiquement correct » des représentations de la Grande Guerre. Il peut aussi être purement commercial en vue d'augmenter un public potentiel. Enfin, cette orientation peut également participer d'une vraie volonté de rendre le jeu le plus accessible possible.

Cette dernière supposition semble probable car lors de notre entretien Yoan Fanise, a insisté sur son souhait de voir le jeu dans les bibliothèques et les écoles, ce qui n'est possible que s'il est catalogué 12 ans et plus. Ce point est réussi puisque *11-11 : Memories Retold* est présent dans plusieurs bibliothèques et notamment à la Bibliothèque François Mitterrand où il est possible de jouer sur place⁷. Le jeu est également disponible à l'achat avec les 500 euros

⁷ Le jeu est indexé et empruntable sur le site internet de la Bibliothèque Nationale de France : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb456279641>

attribués par le *pass* culture. Enfin, le concept du jeu semble justifier son titre d'œuvre culturelle, Yoan Fanise et un membre de l'équipe de Bandai Namco ayant été invité à l'Assemblée Nationale le 21 novembre 2018. Cette conférence a été organisée par le député La République en Marche Denis Masségli en présence des équipes de *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et de l'historien Alexandre Lafon. Nous observons donc que le jeu vidéo commence à s'inviter dans les sphères politiques de manière positives.

La spécificité d'un jeu vidéo comme étudiée précédemment, provient de l'interactivité permettant, entre autre, une grande immersion dans la période et une implication importante du joueur. Nous pouvons nous interroger sur l'opportunité d'introduire dans les écoles, ce type de jeux historiques comme support d'apprentissage. La question s'est posée lors de la conférence du 21 novembre où Alexandre Lafon a rappelé que les jeux vidéo sont des outils nécessitant une formation et non un documentaire. C'est à la fois aux développeurs mais aussi aux professeurs de s'adapter en fonction de ce qu'ils veulent transmettre. La mini-série de web documentaires *History's Creed*⁸ dans son dixième épisode, pose la question sous un autre angle : « En quoi le jeu vidéo peut-il proposer un horizon d'attentes ? ». Plus simplement, cela signifie que si les jeux sont au départ créés pour s'amuser, peut-on en faire autre chose ? Prenons par exemple le cas de Romain Vincent, professeur d'histoire géographique qui l'utilise pour ses cours. Dans le webdocumentaire, les élèves se servent d'un jeu éducatif *Sauvons le Louvre*!⁹ pour aborder la période de l'occupation de la France durant la Seconde Guerre Mondiale. Dans ce titre sorti en 2015, et développé par France Télévision et le musée du Louvre, le joueur incarne Jacques Jaujard, sous-directeur des musées nationaux. Il a pour mission de sauver le plus d'œuvres d'art possible des allemands. Le *gameplay* repose sur des choix moraux entre collaboration et résistance. L'idée pour Romain Vincent est ici de déconstruire la vision selon laquelle une France aurait été résistante et l'autre collaborationniste à travers un personnage qui doit constamment osciller entre les deux concepts pour mener à bien sa mission. Le jeu, ne dispense pas, selon Romain Vincent, d'un bilan à faire en classe après l'expérience. Son point de vue rejoint en cela le discours d'Alexandre Lafon qui fait du jeu un outil et non une solution. Il s'agit bien ici d'une mise en situation qui permet de traiter un sujet de l'intérieur. Les éditeurs

⁸ *History's Creed*, ARTE, France, Allemagne, 2018 : <https://www.arte.tv/fr/videos/074699-010-A/history-s-creed-10-10/>

⁹ *Sauvons le Louvre !* France Télévisions, Le Louvre, France, 2015.

de jeux ont bien compris cette possibilité et certains s'emparent de cette thématique. Nous pouvons citer par exemple la mise en place d'un *discovery tour* dans *Assassin's Creed : Origins*¹⁰. C'est un mode de jeu dans lequel le joueur se balade dans les décors de l'Égypte antique avec des commentaires d'archéologues. Nous nous rapprochons alors d'une visite guidée numérique.

Le premier élément qui pourrait venir contrarier cette arrivée du jeux vidéo à l'école, est d'ordre technique. En effet, le nombre de jeux définis comme des *serious games*¹¹ est limité. L'offre la plus dense est donc à rechercher dans les jeux plus classiques et notamment les franchises comme celle d'*Assassin's Creed*. Ces franchises posent trois types de difficultés : tout d'abord l'aspect financier, elles ne sont pas gratuites et peuvent coûter jusqu'à 70 euros pour un opus récent. Par ailleurs elles requièrent souvent des configurations assez puissantes, il faudrait alors réactualiser le parc informatique des écoles. Le deuxième point concerne les mécaniques de jeux qui peuvent être assez complexes et longues à appréhender, surtout pour une population qui ne joue pas aux jeux vidéo. L'expérience du jeu en classe ne serait alors pas concluante, les élèves se sentant frustrés de ne pas réussir à avancer. Enfin, le troisième point concerne l'objet vidéoludique en lui-même. En effet, si les enseignants se servent de vidéo ou même d'un mode de jeu comme le *Discovery tour*, le jeu se retrouve dépourvu de son *gameplay* et donc de sa spécificité propre. Il ne se résume alors qu'à un support d'illustration comme peut l'être un film¹².

Il faudrait peut-être alors penser le jeu vidéo comme ce qu'il est, une porte d'entrée vers l'Histoire, un moyen de s'intéresser à cette discipline. C'est dans cette définition que nous pouvons qualifier *11-11 : Memories Retold*. Ce n'est pas un jeu vidéo d'Histoire mais bien un jeu qui se déroule dans un contexte historique : celui de la Première Guerre Mondiale. L'œuvre nous en donne alors sa propre vision, ses représentations à travers la narration, la musique ou les visuels. Cela veut-il dire que le jeu n'a pas de vertus éducatives ? La pédagogie est bien présente dans les collectibles mais aussi dans la reconstitution des décors ou de l'ambiance. Mais c'est au joueur d'aller faire l'effort de se documenter par la suite, si le sujet l'intéresse. A notre question de départ, l'art vidéoludique a-t-il servi la mémoire de la Grande Guerre à travers

¹⁰ *Assassin's Creed : Origins*, Ubisoft, France, 2017.

¹¹ « Un *serious game* ou jeu sérieux et un outil utilisant les nouvelles technologies dans l'intention spécifique de faire passer un message de manière attractive. Ce message peut être d'ordre pédagogique, informatif, publicitaire, communicatif ou même d'entraînement, tout en ayant l'aspect ludique tiré du jeu vidéo classique ou utilisant la simulation. » Définition tirée de [seriousgame.be](http://blog.seriousgame.be) : <http://blog.seriousgame.be/definition>

¹² Pour aller plus loin sur ces questions de l'utilisation du jeu vidéo en classe, voir le mémoire de Romain Vincent : ROMAIN Vincent, « Jouer aux jeux vidéo pour changer l'école ? L'expérience vidéoludique dans le système scolaire français », Sciences de l'Homme et Société, 2018.

ce jeu, nous pouvons répondre par l'affirmative. En effet, si nous prenons le terme de mémoire comme un « ensemble des faits passés qui restent dans le souvenir des hommes, d'un groupe »¹³, les joueurs qui n'auraient aucune notion du conflit découvrirait certains faits quand pour d'autres, ils viendraient approfondir leurs connaissances. Cette découverte ou redécouverte peut par la suite déclencher des recherches historiques sur le sujet ou bien sur l'histoire de sa propre famille. Ce point de vue est partagé par Chris Kempshall qui pense que plus les gens joueront à des jeux vidéo traitant du sujet, plus ils liront de livres sur la Première Guerre Mondiale¹⁴.

Pour terminer cette analyse, je voudrais évoquer mon expérience de joueuse sur ce titre. S'il m'a fallu un peu de temps pour m'habituer à l'effet de peinture vivante, je suis tombée assez vite sous le charme de ce visuel et de la bande son. J'ai été complètement immergée dans l'histoire d'Harry et Kurt et la première fin expérimentée m'a vraiment surprise. Kurt était mort et Harry, rentré au Canada, était considéré comme un paria. Une fin très amère alors que je pensais avoir fait tous les bons choix pour que mes personnages restent les plus humains possibles et survivent au conflit. J'ai également apprécié de jouer des hommes qui ne soient pas enfermés dans leur condition de soldat et dont les vies ont été bouleversées par cette guerre. Ce dernier point tranche avec d'autres productions qui ne représentent pas l'évolution psychologique des combattants. Enfin, je ne me suis jamais ennuyée malgré mes nombreuses parties car à chaque fois un nouveau détail ou clin d'œil attirait mon attention.

¹³ Définition du Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9moire/50401>

¹⁴ WHITAKER Bob, *History respawned: Battlefield 1 with Chris Kempshall*, 2017 : <https://soundcloud.com/historyrespawnd/episode-19-battlefield-1>

Annexes

Annexe 1 : Transcription de mon entretien avec Yoan Fanise, co-fondateur de Digixart, réalisé à Montpellier le 15 mai 2019.

Pauline Morizot (PM) : J'avais une question sur les lieux dans le jeu, comment les avez-vous choisis ?

Yona Fanise (YF) : Alors ça c'est un de mes moments préférés, je commence à imaginer deux bah donc là deux personnages et euh avant même de plus détailler, de chercher qui ils sont, de développer qui ils seront justement je pars de ça. C'est intéressant parce que je me dis tiens c'est comme une énigme, un puzzle de prendre les dates des batailles, des moments importants, les lieux, du coup donc ça me donne les lieux bataille de Passchendaele, bataille de Vimy, bref tous les lieux. Je les mets sur une carte comme ça et je me dis bon il y a les dates et les lieux et après je fais des chronologies du personnage, genre chronologie de Kurt, chronologie de Harry je me dis comment de manière à peu près réalistes ils peuvent naviguer, tu vois aller d'un front à l'autre, comment on va créer des heureux hasard de leur rencontre. Parce ce qu'on sait qu'on veut qu'ils se rencontre au moins - allez on va dire au minimum deux fois - et donc en fait je me dis bon bah à quel moment il faut qu'ils se rencontrent. C'est mieux dans des moments clés un peu connue genre Vimy et surtout Vimy il y a le côté souterrain, donc tu vois moi ça me plaisait vraiment le côtés dessus/dessous.

Du coup après j'ai ces lieux, ces dates et c'est une énigme, c'est un puzzle en soit d'arriver à se dire quel va être le trajet. Je crée ensuite le trajet sur la carte de chacun des deux donc se dire lui il est là tel moment puis il est là, puis il est là, puis il est là, en fait c'est tout le trajet des deux bonhommes. Un des problèmes c'était qu'à la fin je voulais qu'ils se retrouvent tous les deux sur la plage au bout du front. En fait il y avait aussi cette idée de dire mais comment ça finissait la ligne de front à la mer ? C'était toujours une espèce d'énigme aussi parce ce qu'on n'en parle pas beaucoup de ça. Tu sais on parle de Verdun je me dis mais y'a quand même la mer au bout quoi, comment c'est comment la mer ? Et puis j'ai trouvé une photo aérienne prise d'un ballon je ne sais pas où, tu vois la plage et elle est assez défini cette photo quand même et tu vois des cratères un peu haut mais tu vois que c'est du sable et puis tu vois les lignes. Tu vois ça fait des traits noirs là où c'est les deux lignes sur la plage. C'est marrant de se dire putain mais ouais comment c'est à la mer quoi. Et puis bon pour le côté émotionnel voilà je vais finir, mourir à la plage tu sais devant la mer au loin c'est assez fort au niveau émotionnel.

PM : Mais ils ne sont pas obligés de mourir.

YF : Oui mais du coup le moment de tension ultime je me disais qu'il fallait qu'il soit à la mer quoi. C'est toi face à ton destin et en plus la mer pour Harry, quelque part c'est un peu le Canada. C'est un peu genre mais tu vois chez toi c'est là-bas, c'est bien pour le côté où c'est comme si, côté terre c'est chez Kurt et côté mer c'est chez Harry finalement. Par contre de finir à la mer c'était un problème parce que on avait envoyé Harry en Allemagne. Moi je voulais vraiment parler des prisonniers de guerre en Allemagne et c'est un sujet qui est peu abordé et surtout montrer aux gens que ce n'est pas comme à la deuxième guerre ou dès qu'on imagine prisonniers oula Auschwitz tout ça, enfin on imagine des choses horribles. La première ce n'est pas si horrible avec des mecs qui sont bien traités suivant les familles dans lesquelles ils tombent. Donc tu dis bon bah lui on va le faire justement tomber, par hasard chez la famille de Kurt et donc voilà du coup on va montrer aussi le côté prisonnier de guerre de la Première Guerre qui étaient respectés. Ça c'est bien mais du coup on emmenait Harry super loin en Allemagne et après on se dit merde il faut quand même qu'avant la fin de la guerre, pour l'armistice, il faut qu'on le ramène sur la plage. D'où le ballon qui en fait si on regarde géographiquement, ça n'a aucun sens parce que bah parce que ballon fait maison. Et en plus les ballons à l'époque, en fait il n'était pas vraiment dirigeable, à part les gros zeppelins, mais tu vois les ballons "ballon" ce n'était pas vraiment dirigeable, c'est le vent qui t'emmenait un peu là où il voulait. Du coup bon c'est pour ça qu'on a créé cette espèce de machine où il y a une espèce de truc qui fait genre "tuf tuf" et qui fait genre tu te diriges quoi. Mais c'est vrai que là-dessus on n'est pas du tout crédible et réaliste sur la fin

PM : Après ça ne gêne pas, enfin moi ça ne m'a pas gêné. Vu qu'il y avait eu le passage avec le pigeon quand il passe d'une ligne à l'autre avec les plans de guerre.

YF : Oui on est déjà dans un côté un peu féérique, on est dans un conte on n'est plus dans la réalité c'est exact. Et au final on s'est dit que on parlait de quelque chose de très réaliste et que plus on avançait dans l'histoire, plus on devenait un conte, qu'on parlerait de la guerre de manière générale, mais pas forcément de la première. Et puis on a quand même trouvé l'anecdote, alors ça n'a rien à voir, mais c'était des gens qui avaient fait un ballon. Une famille qui avait fait un ballon à Berlin pour passer l'autre côté du mur et ils avaient réussi avec un ballon fait

maison. Il y a des photos de ce ballon fait avec des draps et tout. donc je m'étais dit, parce qu'à un moment donné on se questionnait quand même, oh putain le ballon fait maison est ce que c'est pas abusé quoi ? Et en fait on est tombé sur cette histoire de cette famille berlinoise qui a réussi à passer avec un ballon et les photos de ce ballon avec des bouts de tissus et du coup le patchwork très joli et donc on s'est dit bon allez on à la référence, c'est bon on y va quoi voilà. Mais ça, ça vient du fait que ce fameux truc de *location dates* c'est des choix à résoudre pour aller jusqu'au bout c'est vraiment chaud.

PM : Comment avez-vous choisi les lieux non historiques comme le village de Kurt par exemple ?

YF : Ça c'était avec le *writer* allemand donc on a bossé avec un écrivain allemand au début pendant toute une partie du jeu. Il a fait beaucoup de jeux, il est âgé en plus et donc il a énormément de savoirs, surtout sur la Première Guerre et sur écrire des jeux puisque c'est quand même différent. Et donc Wolfgang il a énormément bossé sur Kurt, qui était Kurt. Je pense que d'ailleurs on a on a bien réussi, moi dans mon opinion on a mieux réussi Kurt que Harry.

PM : Je trouve effectivement qu'on s'attache plus à Kurt qu'à Harry. En même temps Harry on ne le connaît pas tant que ça. On ne sait pas ce qui est arrivé à ses parents par exemple.

YF : Voilà, exactement en fait ça c'est des choses qu'il y avait dans la première version du scénario, tiens scoop, je ne l'ai jamais dit. Dans la première version du scénario en fait pour moi Harry, c'était le magasin de photo de ses parents : son père était déjà mort et donc lui tenait avec sa mère le magasin. Et sa mère était tombée gravement malade c'est ce que tu apprenais à la première *map*. Elle était dans une chambre derrière sur un lit et tu te rends compte qu'il faut que t'aille à la guerre, pas pour les beaux yeux de l'autre, mais pour avoir de l'argent puisque c'était quand même bien payé, pour justement payer la maladie de ta mère. C'était une nécessité tu vois, tu t'engageais parce qu'il faut ramener de l'argent quoi. Et finalement ce *plot* là je le préfère. On l'a enlevé parce qu'on se disait que c'était trop larmoyant, entre guillemets, des deux côtés donc on a transformé Harry ensuite avec ce truc. Mais au final, j'ai un regret là-dessus parce que finalement ok c'était peut-être larmoyant mais c'était aussi la réalité de l'époque. Les gens mourraient plus jeunes qu'aujourd'hui, donc si t'étais malade, tu t'inquiétais ce n'était pas comme aujourd'hui ou tes parents sont malades tu diras ça va aller, ils vont aller à l'hôpital au

pire et puis ça va bien se passer. A l'époque tes parents ils tombaient malade, ils avaient 40/50 ans c'était le début de la fin quoi. Enfin je me dis que le côté argent de la guerre, du coup on ne l'a pas traité. On n'a pas traité le fait de dire oui mais quand tu vas à la guerre t'es payé quand même. Tu as une solde et pour l'époque c'était beaucoup d'ailleurs. Tu vois mon arrière-grand-père, qui est revenu amputé en plus, comme il était amputé il était blessé de guerre et il a eu une solde que ma grand-mère a eu et a encore parce qu'elle est encore en vie ma grand-mère. Elle a une solde de l'état, alors aujourd'hui ça ne représente plus rien avec l'inflation tout ça mais pour l'époque tu vois ce n'était pas rien, pour l'époque c'était quasiment assurer la survie d'une famille quand même. C'était quand même quelque chose quoi pour eux d'aller à la guerre, pas que par idéologie y'avait le côté pécuniaire et d'ailleurs ils n'étaient pas contents quand les soldats dépensaient le truc quoi ils préféreraient que les soldats ne dépensent pas leur solde qu'ils l'envoient à la famille plutôt que de la jouer aux cartes. Tu vois genre t'as joué ta solde putain tu fais chier quoi ça c'est un aspect qu'on n'a pas traité malheureusement petit regret. Il y avait d'ailleurs l'idée au début dans le jeu de cartes que l'on puisse jouer de l'argent et ça j'aime bien cette idée là que tu te dises tu peux jouer ta solde. C'est chiant j'ai perdu j'ai joué ma solde.

PM : Après ça faisait rajouter pas mal de choses parce que si on perd notre solde, il faut que ça ait une conséquence.

YF : Exactement et donc un *game design* et un *gameplay* basé sur l'argent donc en fait ça amenait une couche de *gameplay* qu'après on ne souhaitais pas donc c'est vrai tout à fait tu as tout de suite vu l'implication derrière.

Mais ça aurait été plus intéressant si par exemple il y avait eu le *plot*, l'histoire avec ta mère malade et où par exemple elle t'a envoyé une lettre en disant putain je n'ai pas reçu la solde ce mois-ci, est-ce que ça va ? Qu'est ce qui se passe ? Et toi en tant que joueur tu te dit putain, merde je l'ai joué aux cartes la solde. Merde ma mère, la honte. Cette espèce de culpabilité qui aurait été intéressante. Là l'échanges de lettres avec Julia et bien il reste un petit peu superficiel parce que c'est juste tu aimerais être avec elle et voilà et donc on effleure un peu. En plus, Julia on ne l'a pas rendu exactement assez *likable* entre guillemets pour que pour que vraiment tu aies envie d'être amoureux d'elle tu vois.

PM : Oui c'est ça. Elle semble quand même très superficielle.

YF : Et ça tient à pas grand-chose parce que moi dans l'écriture elle n'est pas comme ça. C'est fou de se rendre compte à quel point. Et là pour le coup c'est quelques animations, c'est le ton de sa voix, finalement elle n'est pas hyper attachante quoi.

PM : Par rapport aux fins, j'ai eu l'impression que même si l'on faisait tous les bons choix entre guillemet, il n'y avait pas vraiment de bonnes fins.

YF : En fait l'idée c'était que la plupart des fins, je voulais qu'elles soient un peu amères que tu te dises bah ouais mais au final y'a pas vraiment de happy end quoi. Je ne sais plus combien on a de fins. On a visuellement 7 fins je crois et avec le dialogue, la morale de l'histoire entre guillemets, l'épilogue, est différent fois 4. Enfin $4 \times 7 = 28$ je crois. Ouais c'est 28 parce qu'en fait on a sept fins visuelles mais quatre fois le son, suivant toutes tes petites actions dans le jeu donc le 4 fois celui-là c'est la jauge de "est ce que vraiment t'a été joué plus comme ça ou comme ça". C'est intéressant parce que sur *Soldats Inconnus* il n'y avait pas ça c'est à dire que c'est linéaire et là je trouve que c'était bien d'avoir cette deuxième étape de dire bon ben maintenant on ne va pas être linéaire. On est assez linéaire mais on jauge tes choix et donc à la fin on va faire un bilan de tout ça. Est-ce qu'il y a une vidéo sur internet avec toutes les fins?

PM : J'étais tombée sur une au début mais il parle des 6 fins donc je pense que c'est plus les scènes visuelles. Parce qu'après je ne sais pas si les gens ils se rendent compte que dans le dialogue ça change aussi un peu.

YF : Je pense pas ce que c'est subtil, c'est que des dialogues mais en même temps ça change tout parce que quand ton fils il te dit " est ce que tu regrettes" non "are you proud daddy?" est-ce ce que tu es fier papa? tu peux dire oui non. C'est marrant mais sur un mot ça change tout tu vois. Mais comment tu te sens par rapport à ça quoi. Moi ma fin que je préfère c'est la plus amère où on est un peu sadique mais celle où vraiment ton fils te dit "are you proud daddy?" tu vois Kurt mort et tu dis "yes" après un silence. Et du coup fallait doser le silence. Pour moi c'était hyper important et j'ai passé un temps long à régler ce silence parce que pour moi, il veut dire beaucoup tu vois quoi. C'est un silence de dire mais est ce que t'es fier, pas fier ? Oui, non ? Enfin tu vois c'est (rire) en plus moi c'est mon fils qui a fait la voix donc c'est (rire), ça me touche plus.

Quand je l'entends c'est, waouh c'est quelque chose quoi. Ba en plus comme c'est lié à l'histoire de mon arrière-grand-père voilà. Y a une connexion assez forte quand même avec ce jeu qui des fois me... ce n'est pas évident de créer un jeu qui te touche des fois trop personnellement quoi. Même si ce n'est pas l'histoire, on l'a mélangé avec beaucoup, c'est un mélange d'énormément d'histoires individuelles mais quand même. L'histoire, la vraie histoire de mon arrière-grand-père c'est qu'en fait son frère était porté disparu après une bataille pas très connue. En fait après la guerre, ils ont exhumé les corps et tout et ils disent à mon arrière-grand-père : oh on a trouvé votre frère, on a trouvé la plaque, tu sais la fameuse plaque. Après ils envoient je sais plus quoi à ma famille, à ses parents qui n'étaient pas allés à la guerre, ils étaient trop vieux, et les parents disent mais non c'est un homonyme ce n'est pas lui. À l'époque Félix Chazal, le nom de son frère est Philippe Chazal y'en avait plein. Donc du coup Chazal étant un nom assez rependu et Philippe y'en avait plein. Du coup ils se sont dit bah non ce n'est pas lui en fait. Donc du coup après la guerre Félix part sur le front à sa recherche pour trouver où il est mort et enterré. D'où la démarche un peu de Kurt de trouver de trouver son fils, est ce qu'il est mort ? est-ce qu'il est dans un cimetière ? La scène du cimetière elle est vraiment basée sur la carte postale que j'ai de mon arrière-grand-père, après la guerre oui c'est post guerre en 1921 il dit.... Cette carte, je ne sais pas si tu es tombé sur le retranscrit cette carte-là. Je l'ai écrite parce qu'ils voulaient à un moment donné l'écrire Bandaï. C'est très court c'est "arrivé à bon port mais las, ai fait faire exhumation je n'ai plus aucun doute, point" c'est voilà. Donc du coup il envoie ça à ses parents. Tu vois c'est court ses lettres. Et tu vois quand je suis tombé moi petit à petit dessus, parce que y'en a énormément de cartes postales, y'en a trois classeurs et je tombe sur celle-là. Ouf c'était une des dernières puisqu'elle les avait un peu classées chronologiquement ma grand-mère les cartes quand il y avait la date, tu vois elle essayait de refaire le truc et celle-là tu vois la carte en plus sur le dos c'est que le cimetière genre exactement comme dans la *map* plein de croix tu vois que ça et waouh c'est là que tu fais ok d'accord.

PM : J'ai vu aussi dans les documents que vous m'avez envoyés qu'au début c'était beaucoup plus ça pour l'histoire de Kurt, il allait chercher son frère.

YF : A ouais au début c'était beaucoup plus ça. Après on s'est dit aussi qu'il fallait desymétriser en fait. Il y a une volonté de desymétriser là où au début dans ma première idée de scénario, les histoires étaient très symétriques : ils avaient un peu le même âge et en fait on a désymétrisé. Du coup on a rendu Harry un peu plus jeune et Kurt plus vieux et donc comme il était plus

vieux c'était plus logique que ce soit son fils qu'il aille chercher voilà. En fait c'est marquant mais en jeu vidéo comme en film d'ailleurs entre l'idée originale et la fin, on change 10 fois parce qu'on améliore. Après est-ce qu'on améliore c'est la question? Mais en tous cas voilà ce qui est dur que c'est si on parle plus jeu vidéo de manière globale, ce qui est très dur c'est à chaque décision de te dire est-ce que ça améliore ou pas le *plot*, au sens scénario quoi. Qu'est-ce que ça apporte, qu'est-ce que ça enlève et du coup chaque micro décisions elle est basée sur un *feeling* de "est ce que oui ou non", est ce que ça améliore est ce que ça n'améliore pas, quel problème ça résout en fait. Est-ce que la conséquence n'est pas plus grosse et dévastatrice que la cause? Et souvent quand t'a des problématiques, il faut revenir à la cause originelle genre attends mais pourquoi on réfléchit à ça, pourquoi on veut changer Kurt, pourquoi on veut rendre Kurt plus vieux? Ce n'est pas évident, ce n'est vraiment pas évident et plus l'équipe est grosse plus y'a d'intervenants plus c'est dur. Déjà t'as tes doutes à toi, tout le temps parce que ta des doutes, surtout quand on crée quelque chose de nouveau, on a des doutes partout et moi je ne les cache pas. Je ne suis pas du genre à dire "c'est comme ça, ça va être génial", ce n'est pas vrai. Je suis plutôt en demande de la transparence des doutes et donc ce qui n'aide pas des fois l'équipe parce que quand tu as quelqu'un en face de toi qui n'est pas sûr et qui dit peut-être qu'on va faire ça mais peut-être pas, ça n'aide pas trop à avancer. Mais bon on est comme on est donc du coup après plus il y a de gens, d'intervenants, Aardman, Bandaï enfin tu vois, tu vas avoir de plus en plus d'intervenants dans le projet. Les historiens, les *writers*. Enfin je ne sais pas il y a peut-être 7/8 notions, 8 entités intervenants dans le truc après, que tu as envie d'écouter, parce que tu sais que ça va enrichir le projet et qu'en même temps au bout d'un moment tu te dis mince il y'a trop d'avis divergents, y'a trop de trucs quoi et personne n'est d'accord. Forcément c'est la vie les goûts et les couleurs donc il faut trancher sans vexer, sans offenser donc il y a énormément de pédagogie sur pourquoi on choisit ça plutôt que ça. Ce n'est pas évident de gérer ça et tout en voulant garder le côté collaboratif parce que la richesse d'un jeu elle vient d'une équipe. C'est là où le jeu il resté très différent du cinéma, c'est que le jeu n'a pas, il y a très peu de jeu qui sont vraiment des jeux d'auteur à part des petits jeux parce qu'en fait c'est tellement toute l'équipe, c'est tellement compliqué à faire un jeu et ça demande tellement une équipe, qu'au final ce n'est pas, ça ne peut pas être un jeu d'auteur moi je pense peut-être qu'un tout petit jeu un jeu qui serait fait par une deux trois personnes. Et voilà c'est atypique comme jeux c'est pas du tout du jeu au sens grand public donc du coup il faut essayer de trouver un compromis entre on va faire des jeux quand même accessible pour les gens, avec des moyens qui ne sont pas les moyens comme on avait à Ubisoft, avec 600 personnes, mais collaboratif parce que c'est le but d'avoir créé un studio c'est d'être, de sentir que tout le monde est partie

prenante du jeu. Du coup le challenge c'est de trouver la balance et en fait finalement au cours de la production en fait il y a deux phases mais maintenant ce que j'en retire de toutes ces expériences c'est qu'il faut ouvrir à mort au début pour enrichir le concept enrichir l'histoire enrichir le scénario, enrichir le *gameplay* il faut ouvrir les vannes à fond genre *no limit* quoi. Au début à ça part dans tous les sens mais c'est bien il faut qu'il y ait un moment où ça part dans tous les sens et ensuite petit à petit il faut arriver à recentrer et se dire bon bah ok, qu'est ce qui a l'air cool, qu'est-ce qui nous excite, qu'est ce qui nous fait dire "oh putain ça c'est génial ça c'est nouveau". Et donc après dans un deuxième temps il faut devenir un peu plus autoritaire et se dire pour que ça ait une cohérence en fait, au nom de la cohérence et que ça ait une couleur aussi, parce qu'on ne peut pas tout faire sinon ça n'a pas de couleurs cette histoire, donc se dire bah non.

Il y a des trucs tu te dis mais ça c'est génial mais ça ne colle pas donc c'est l'objet d'un autre truc, souvent maintenant la phrase qu'on utilise des fois ouais bah ça pour un autre jeu. C'est super mais pour un jeu tu vois et par contre on le garde, on garde tout ça dans des *listings* de *game ideas* des trucs comme ça qu'on a tu vois, là on en a des listes d'idées dans tous les sens et c'est bien par contre de ne pas les perdre. Moi je pense que c'est moins frustrant quand tu abandonnes une idée en te disant cette idée là si ça se trouve un jour elle fera un jeu.

Donc après j'ai les dates et lieux, je crée des personnages avec des thèmes. En fait c'est plutôt date, lieu d'où thème. Donc thème, Vimy souterrains enfin tu vois le thème est quand même sous-jacent des lieux en général. Donc le thème va nous parler de ça du coup le personnage, il faut qu'il y ait cet attrait-là. En fait c'est marrant moi je construis les personnages un peu à l'inversé des scénaristes, d'ailleurs souvent ça les perturbe, parce que les scénaristes eux ils aiment bien d'abord construire un personnage, un *plot*, une problématique et youpla boum et donc l'histoire et les séquences vont dépendre de ça alors que moi je fais l'inverse j'imagine les séquences et après je me dis que du coup la psychologie qui colle avec ça c'est ça et ça perturbe un peut les *writers* ça c'est marrant. C'est un truc que j'ai appris avec *Soldats Inconnus*. Au départ je viens du son moi, je suis *sound designer* en me disant quand même que j'avais envie de raconter une histoire mais je me sentais pas du tout légitime tu vois tu te sens, comment on dit, le syndrome de l'imposteur. Voilà je suis complètement imposteur, je me dis mais qu'est-ce que je fais là à écrire mon histoire. Et du coup je l'ai fait d'une manière complètement anti académique tu vois, j'ai aucunes notions de comment écrire une histoire je n'avais même pas lu de truc sur comment on écrit un scénario. J'étais d'une grande naïveté. Et le fait que ça ait très bien marché, le fait qu'on ait eu des prix sur le scénario et tout ça, des fois devant *best narrative* des fois devant Telltale tu vois, à l'époque devant *The wolf among us* et à ce moment-là je

pense, je crois qu'en fait j'ai réalisé à ce moment. Je pense qu'il y a eu un dé clic et c'est rare mais y'a des moments comme ça où tu vois au moment où on gagne l'*award* du *best narrative*, c'était à Las Vegas à l'époque, c'étaient les *game awards* que là tu te lèves, salle immense, machin tu passes devant, parce qu'on était alignés les nominés, je passe devant l'équipe de Telltale qui me dit bravo, *congratulations*, je me dit putain c'est Telltale quoi et moi j'ai jamais écrit de scénario et ben en fait d'un coup tu as un truc de te dire whaou finalement c'est possible en fait, y'a pas de chemin prédéterminé c'est pas parce que t'as pas fait telle école ou tel truc c'est que dalle, c'est du flan ça et que t'as pas des méthodes non plus tu vois académiques, tu peux faire un truc. Quand t'as quelque chose à dire que ça te tient à cœur que tu fais tes devoirs après comme on dit en anglais "*do your homework*", qu'après tu bosses à mort sur la documentation, que tu plonges dans le thème à fond parce que voilà surtout un thème comme ça ne faut pas dire n'importe quoi, donc du coup tu te plonges dedans et ben tu peux y arriver quoi et tu tripes à faire un truc cool. Et les gens ils le voient. En fait et c'est à ce moment-là ça donne énormément confiance parce qu'après tu te dis bon bah putain finalement un imposteur mais justement ça a marché (rire) quelque part est ce que c'est vraiment une imposture tu vois.

PM : Pourquoi le choix du Canada et pas....

YF : et pas l'Angleterre ou la France ?

PM : Ou même dans les pays un peu moins connus du conflit comme l'Australie ?

YF : Ouais c'est vrai bah en fait il y avait le lien avec Vimy. Je voulais que Vimy comme c'est très important pour les canadiens, c'est la base de leur pays c'est leur 14 juillet quand j'ai compris ça et j'ai mis du temps à comprendre ça je me dis mais leurs 14 juillet il est dans un autre pays il est en France bah ouais. En fait je voulais rendre hommage à des gens qui venaient de loin mais comme tu dis ça aurait pu être des australiens, ça aurait pu être d'autres pays. Mais comme il y avait Vimy bon bah ça à orienter plus sur les canadiens donc en fait ouais ça c'est assez vite.... Et puis Toronto et non pas Québec parce que, les québécois étaient beaucoup moins motivés à venir. Du coup je me suis dit on va parler de ça en plus j'avais voyagé à Toronto et on m'en avait beaucoup parlé à Toronto de tout ça donc je m'étais dit allez et bah on va rendre hommage aux gens de Toronto. Du coup ouais et puis le côté sacrifice de loin je trouvais ça génial , le côté tu pars de loin comme ça, c'est fou la dose de courage que ça demande je me

disais là il y a quelque chose qui est très fort plus le fait qu'à l'époque y'avait pas les avions longue distance ça n'existait pas donc c'était aussi un voyage sur un bateau avec beaucoup d'inconnues. Le Titanic s'était quoi c'était avant qu'il c'était scratché ?

PM : En 1912 oui.

YF : Voilà donc tu vois il y avait en plus le truc de "t'es sûr que tu veux prendre un bateau pour passer l'atlantique ? Y'en a qui n'arrive pas » donc tu vois ça je trouve ça génial le côté épopée et puis en fait le côté ouais je ne sais pas si on le ressent assez comme moi je l'avais dans ma tête le voyage, la *map* sur le bateau malheureusement c'est, en fait ce qui est dur après c'est que on fait des *moodboard*, de tas de trucs, putain moi j'en mettais des tas de choses, des lettres, des trucs, en lisant toutes les lettres de voyage. Tu vois les canadiens qui vont là-bas en lisant putain tu vois toutes ces émotions qu'ils ont, c'est la première fois qu'ils vont sur le vieux continent pour eux c'est super compliqué, ils savent même pas s'ils arriveront en vie puisque il y a des mines, tu vois les allemands mettent des mines et tout, donc ils savent même pas s'ils arriveront en vie et en même temps c'est excitant parce que tu découvres un nouveau continent c'est super excitant. Donc toutes ces émotions-là, toutes ces impressions-là comment on les fait sentir à la fin dans une séquence qui à la fin ne dure même pas 10 minutes. Et ça c'est dur de faire le deuil de toutes les idées que tu as pour chaque séquence, de te dire putain il faut que ça tienne en 10 minutes (rire). Et après avec toutes les problématiques de production de "ah mais ça on ne peut pas, ça, ça coute trop cher, ça en animation on ne peut pas, parce que ce serait une animation spécifique, c'est compliqué quoi. C'est dur de faire le deuil de tout ce que tu avais dans la tête qui n'est pas dans le jeu au final.

PM : Par rapport au son parce que j'ai vu dans un des *vlogs* que vous étiez parti au Puy du fou pour voir l'attraction des tranchées

YF : Ah oui c'était vachement bien d'ailleurs cette attraction.

PM : Par rapport à ça je trouve qu'au Puy du fou ce qui fait réagir c'est le son. Enfin le bruit tout le temps comme ça et après il y a la pause là où ils chantent et puis c'est surtout quand on sort dans l'espèce de petit cimetière qu'ils ont fait, d'un coup le silence.

YF : Oui la lumière et le silence tu sens.

PM : J'ai moins retrouvé ça dans le jeu. Du coup je me demandai parce qu'on n'a pas ce côté-là où on entend tout le temps les bombardements. Notamment à Vimy, parce qu'avant qu'ils attaquent pendant deux semaines tous les jours ça pilonnait et dans le jeu non. Pour moi la Première Guerre c'est aussi ce côté-là qui est hyper oppressant et qui rend un peu fou les soldats. Donc pourquoi ne pas l'avoir mis, outre le fait qu'il faut qu'on puisse entendre les personnages parler.

YF : Je suis complètement d'accord avec toi. Sur le mix ça a été un peu compliqué et moi je n'étais pas forcément d'accord avec tous les choix de mixage mais en fait comme... (Hésite) La vraie raison c'est que la musique a coûté extrêmement chère parce qu'on est allé à Abbey Road tout ça donc le *publisher* a investi énormément sur la musique. Et donc à un moment donné se pose la question de oui mais là on n'entend pas la musique parce que bombardement et oui l'environnement sonore de la première guerre c'est très très très fort et donc voilà y'a des choix à faire et les choix ont été plus pour qu'on entende la musique qui avait coûté extrêmement chère. Et donc pour une mauvaise raison on va dire, ces séquences-là ont été... les ambiances de guerres ont été énormément baissées. Donc je compatis totalement.

PM : Parce que c'est vrai qu'on s'intéresse pas mal à la psychologie des personnages, qu'on voit que Kurt il bascule et le Major Barrett aussi. Le bruit faisait partie de ce qui rendait fou.

YF : C'est vrai, c'est dommage on n'a pas, pour de mauvaises raisons, on n'a pas pu retranscrire ça. Je pense qu'on a mieux d'ailleurs retranscrit dans *Soldats Inconnus*, il y a des scènes où j'ai mixé le jeu à la fin et je n'avais pas ces considérations de médium, est-ce qu'on entendra plus tu vois la musique, les voix, les machins. En plus dans *Soldats Inconnus* il a très peu de voix, y'a du yogourt mais y'a pas voix et bah c'est sûr que je pouvais vraiment essayer de faire ressentir ça avec des bombes des trucs. D'ailleurs moi je me rappelle la séquence avant la dernière séquence de *Soldats Inconnus* quand tu montes au front et que tu montes le Chemin des Dames bah voilà et du coup l'idée c'était de dire on va essayer de te le faire ressentir, tu vois le boum boum boum du coup c'est vrai ça te met dans le truc est comme ça en plus après quand il y a le silence de la triste dernière séquence....d'ailleurs le côté obscur/lumière on l'a bien, tu vois, dans

Soldats Inconnus avant d'aller à la dernière séquence. D'un côté t'es dans l'obscurité et avec un bruit incroyable et ensuite, ouf tu sors avec tes chaînes aux pieds et voilà. C'était mieux réussi.

PM : Du coup on s'intéresse à l'arrière mais on ne voit pas trop, mis à part les tranchées puis juste derrière les tranchées mais les relations qu'il pouvait y avoir avec les habitants ne sont pas évoquées.

YF : Oui c'est vrai. Et bin il y avait une *map* comme ça qu'on a enlevé (rire). Y'a une *map* qui s'appelait la 25 qu'on a enlevé parce qu'à un moment donné pour finir dans les temps il fallait couper. Donc on a coupé une *map* qui était super intéressante où il y avait justement même l'histoire de... mais pareils comme on n'avait pas de boucle avec l'argent. Mais y'a quand même l'idée de ouais, mais toi tu as reçu des choses est ce que... et comme t'es photographe ça a une valeur les photos donc tu pouvais changer les photos contre des trucs. Enfin toute une *map* que j'adorais mais bon.... Du coup il y avait le côté justement avec des gens qui avaient....

PM : Je vais arrêter de poser les questions qui fâchent (rire).

YF : Non mais c'est intéressant parce que tu vois que, souvent c'est pour des raisons très pragmatiques qu'on enlève des choses et oui il y avait des gens qui venaient justement de ces fermes ou de ces villages qui sont au mauvais endroit. Les gens essayent quand même de se faire de l'argent même tu vois genre ils vendaient des œufs, des machins, du pâté, des trucs où tu te dis bas tiens finalement merde vas-y je vais acheter un peu de pâté tu vois. J'en ai marre de manger la mauvaise soupe. Du coup c'était super intéressant cette *map*. Y'avait même des gens qui voulaient t'acheter le pigeon. Je trouvais ça super tu vois toi tu disais bah non et justement ça crée encore plus d'attachement à ton pigeon mais bon. Harry il commence à être vraiment attaché au pigeon. En plus ce n'était pas longtemps après Paris et tout et se dire ouais, non mais là t'inquiète il y tient à son pigeon. C'est devenu vraiment un compagnon et là du coup d'enlever ces *maps* la bah ouais tu perds à la fois en relation et surtout aussi cette *map* là tu perdais tout le lien entre les deux côtés. T'avais Kurt d'un côté, t'avais Harry de l'autre avec le chat avec le pigeon, il y avait une espèce d'aller-retour, d'un coup tout prenait forme. C'est à dire que moi j'avais bâti tout ça pour qu'avec le chat tu puisses aller de l'autre côté que tu puisses revenir avec le pigeon. Enfin puis on se dit ces animaux ils étaient là pour ça au départ c'était vraiment

pour faire le lien entre les deux côtés et finalement en enlevant cette *map* bah on a enlevé un peu le pourquoi de beaucoup de choses en fait. Mais bon c'est la vie, il faut faire le deuil (rire)

PM : Le côté médical n'est lui-aussi pas du tout présent que ce soit pendant les batailles ou à l'arrière...

YF : Alors ça on voulait le traiter dans la *map* du cimetière mais, en fait il y avait le cimetière et puis il y avait toute une infirmerie avant le cimetière, avant que tu traverses la petite rivière et en fait on l'a enlevé, déjà pour des problèmes de capacité de production et aussi parce que moi je pensais que ça faisait trop de redites par rapport à *Soldats Inconnu*. Il y avait la *map* où tu sciais, où tu amputais des gens, que des gens n'ont pas trop aimé d'ailleurs mais bon voilà et donc fait voilà il y a des fois je me disais que je n'avais pas envie de reparler de sujets que j'avais déjà traité dans *Soldats Inconnus*.

PM : Êtes-vous allé sur les lieux du jeu ou pas du tout ?

YF : Moi j'y suis allé, j'ai été sur les lieux du temps de *Soldats Inconnus* en fait. J'avais fait tout un trip là-bas mais là non. Moi je voulais y aller avec Aardman avec tout le monde et finalement le Puy du fou s'est avéré plus pratique et donc c'était bizarre parce que c'était une reconstitution du coup c'était un peu étrange parce que tu dis on n'est pas sur les vrais lieux historiques et en même temps c'était plus pratique pour tout le monde pour faire ces quelques jours parce qu'il fallait trouver un lieu où on allait passer plusieurs jours à réfléchir au projet tout ça. Donc finalement c'était le Puy du fou mais il y a beaucoup de gens de l'équipe, moi je l'avais déjà fait personnellement, et il y a trois personnes de l'équipe d'Aardman qui ont fait aussi à titre individuel des recherches là-bas ce qui était bien. En fait les anglais dans leur enfance y'a beaucoup d'anglais qui font des trips en France sur le front. Pour les anglais c'est très fort et y'en a beaucoup qui vont sur la Somme. Donc ça va il y avait quand même un *background*. Puis moi j'essayais d'immerger les gens au maximum, j'essayais de les forcer à lire des livres. Je ramenaient des livres en disant "ça sera bien que tu lises ça" parce quand tu lis tu t'immerges beaucoup plus dans le truc quoi. Les scénaristes je les ai forcé à lire, alors c'est fictionnel comme livre mais c'est le livre d'un canadien qui s'appelle *three days all* mais en français c'est pas du tout le même titre d'ailleurs en fait c'est un film sur un canadien justement, un indien canadien qui vient avec son frère sur le front, qui est un peu, qui est emmené de force sur le front parce qu'ils sont

indiens justement et comme ils sont indiens ils savent chasser et donc ils deviennent très fort en tir de snipers. Ce livre est absolument génial, il s'est basé sur beaucoup de faits réels d'ailleurs, et un des deux frères devient un peu fou avec la guerre et devient complètement sauvage et c'est un excellent sniper et il arrive à ramper en silence tu vois puis il a tué des mecs partout et par contre après il les scalps quoi tu vois et ses trophées c'est les scalps des mecs qu'il a tués. Il ne le dit pas au début parce qu'il sait que c'est interdit et puis à un moment donné y'en a un qui découvre dans son sac, enfin c'est un peu ignoble. Mais voilà ce que j'aime bien dans ce livre c'est la relation avec la première mort c'est ce qu'on a fait dans la *map* où tu sais Harry il dit "*the first time you see someone dies*"... Bon bah ça c'est vraiment... Dans ce bouquin il y a une séquence génial, enfin géniale entre guillemet, ou vraiment, tu vois la première fois où on le fait sniper quelqu'un, il lui tire dans la tête et réalise que voilà, il vomit d'ailleurs, il dit tout de suite, je réalise que je viens de tuer quelqu'un, de lui enlever sa tête, et la, tu vois il vomit, il est pas bien, il est la "Oh qu'est-ce que je viens de faire quoi" et ça, ça c'est important tu vois, ce truc-là.

Un des livres qui m'a beaucoup plu aussi, je l'ai peut-être dit dans les interviews mais c'est *Mémoires d'un poilu breton*, lui vraiment, parce que c'est écrit simplement c'est vraiment des jours après jours, t'as le lieu, tu vois, je suis à tel front, en plus le mec a été envoyé sur plein plein de fronts donc c'est super intéressant tu vois. Et le mec est fait prisonnier à un moment donné et il revient et quand il est prisonnier c'est un sale con parce que du coup il est très accés français et il s'en fou ; il fait la grève. Il est prisonnier dans une ferme en Allemagne et à un moment donné il dit, "ouais vous ne me donnez pas assez à bouffer », du coup il s'enferme dans sa chambre et tout et la fille du mec qui est là, l'allemande elle dit "mais non mais sort il faut que tu travail". Du coup le responsable du français il en veut plus. Donc il retourne au village et il dit "moi je ne veux plus de ce prisonnier c'est un con" et du coup après ils se retrouvent dans une autre famille où il y a déjà un autre prisonnier français et là il est tout content parce qu'ils sont au moins deux à discuter tu vois et à travailler aux champs et faire tout ça à deux. C'est marrant parce que, ça on l'a pas retranscrit dans le jeu parce que la chronologie collait pas, mais après ils savent pas, on leur dit pas quand l'armistice a été signée et ils apprennent, c'est un bouche à oreilles, tu sais ça met du temps à arriver au fin fond de l'Allemagne dire mais attends mais c'est plus la guerre, mais pourquoi je suis la moi, prisonnier, pourquoi je bosse pour ces types. Et après ils se barrent à pied et ils retournent vers la frontière petit à petit. Et par contre là la fin du livre est très amère parce qu'au moment où ils arrivent en France ils pensent être accueillis un peu en héros ou quoi et en fait pas du tout, au contraire ils sont suspectés d'avoir été, enfin suspecté de s'être rendu, de n'avoir pas combattu d'être des traîtres un

peu tu vois. Donc au final, y'en a même qui se font tuer et tout c'est chaud en fait ils reviennent en France et là on a dit "mais non mais qu'est-ce que tu faisais là-bas pourquoi t'étais en Allemagne ?" donc c'est la fin est super amère. C'est intéressant. Ça aurait été bien d'en parler aussi mais bon on ne peut pas tout mettre.

PM : Est-ce que vous vous êtes inspirés de personnes réelles ?

YF : Pour Barret, j'avais lu pas mal, pareil, dans *Mémoires d'un poilu* ou dans l'autre *Mémoires d'un rat*. Il est super, c'est un petit livre c'est une métaphore en fait parce que suite à la censure après le Chemin des Dames il y a un mec qui a commencé à écrire un livre mais métaphorique en tournant en animaux et donc le rat tu comprends assez vite que c'est une métaphore d'un soldat et donc il y a des races supérieures tu comprends que c'est des sergents. Et du coup c'est super parce que pour faire ce livre il y a toute la relation en fait c'est un vrai témoignage mais fictionnalisé sur les animaux, c'est à mourir de rire, et ça aussi c'est ça qui m'a donné envie de faire les animaux et là le Barrett il vient un peu de là parce que le mec son supérieur c'est un peu la caricature. Comme là en plus c'est inspiré d'un vrai témoignage je me dis bah ouais tiens finalement est-ce que ce n'est pas toujours la caricature du méchant chef qui te fait aller à la guerre ? Finalement non parce qu'individuellement ils y en avaient donc voilà je me suis dit Barrett c'était bon pour lui et après en personnage fictif y a un peu celui de *Au revoir la haut* le mec qui fait des trucs vraiment pas, tu vois ? donc là *Au revoir la haut* aussi j'ai bien aimé. C'est marrant parce que *Au revoir la haut* est sorti quand nous on était déjà au milieu de la production (on parle du livre). Du coup j'étais déjà à fond dedans et je lis ce livre, parce qu'on me dit "ah il faut que tu lises ça" et je lis le début et je me dis, ah oui on est bien dedans. Après c'est post guerre mais je me dis putain le début là ouais on est vraiment dedans.

PM : J'aime bien le Major Barrett parce qu'on ne connaît rien du tout de lui, enfin on ne sait pas d'où il vient ni ce qu'il fait mais je trouve que c'est un des personnages au niveau de la folie qui est le plus intéressant.

YF : Après on n'a pas développé trop il y a un truc qui est écrit dans le scénario mais qu'on ne sent pas dans le jeu c'est qu'en fait lui l'idée c'était qu'il était déjà allé sur le front dès le début de la guerre qu'il avait eu un photographe en fait est que...

PM : On le voit quand même, quand il pleure à Paris après que les autres lui aient posé la question de ce qu'était devenu le photographe.

YF : Bon y'a quand même des restes (rire) mais c'est vrai qu'à un moment y'avait presque l'idée d'investiguer toi en tant que Harry. De te dire mais qu'est-ce qu'il lui est arrivé à l'autre photographe qui est mort ? Est-ce que ce n'est pas à cause de Barrett justement ?

PM : Et puis on a vraiment l'impression qu'il se prend pour un héros de guerre enfin le héros de guerre un peu fantasmé, celui de la propagande et on a vraiment l'impression qu'il se dit qu'il est intouchable.

YF : Oui oui c'est ça.

PM : Il y avait une question que je me posais sur les sortes de fantômes à la fin quand on est avec Kurt, pourquoi des fantômes ? Parce qu'en plus on ne se rend pas compte tout de suite que ça en est, c'est parce qu'on les traverse.

YF : En fait l'idée c'était que toi tu sentes qu'ils reviennent mais qu'ils ne sont pas vraiment en vie, un peu une armée de morts vivant, le côté tu es traumatisé quand tu reviens de la guerre, t'es changé, tu n'es plus toi. C'était une manière, un peu bizarre de dire, ils sont vivants mais en fait non, intérieurement ils sont morts, c'est des âmes vides, c'est des gens qui sont à jamais traumatisés tu vois. Est-ce qu'ils sont vraiment vivants ? Et bah on n'est pas sûr.

Il y a une exposition de photographies qui vient de sortir sur internet, je ne sais pas où c'est dans le monde mais il y a un photographe qui a fait un travail, il a pris des photos de soldats américains, avant de s'engager dans l'armée, une fois qu'ils sont dans l'armée, une fois qu'ils sont envoyés en mission et quand ils reviennent. C'est la même personne, tu vois le visage pris en gros plan. Ces quatre étapes.... Tu vois dans les yeux, dans le regard, dans l'attitude, c'est subtil mais tu sens la transformation psychologique, c'est hyper intéressant. Et puis comme en plus c'est actuel, ce n'est pas genre "ouais mais à l'époque on faisait la guerre comme ça et machin", non, non regarde aujourd'hui. Tu as beau avoir toute la technologie du monde, c'est censé être propre et bin...

PM : Par rapport à la classification du jeu, PEGI 12, comment avez-vous fait pour l'avoir parce que les critères sont très stricts ?

YF : C'était assez difficile. On était PEGI 16 pendant longtemps et puis on s'est dit que finalement il ne manquait pas grand-chose pour être PEGI 12, on avait quelques trucs à modifier : le sang moins rouge, pas le mot *fuck* mais ça c'est même PEGI 18 dès que tu as le mot *fuck*...

PM : Ah bon, pourtant PEGI c'est la norme européenne et pas américaine et on est en général plus cool.

YF : Oui mais même les anglais dès qu'il y a un *fuck* ce n'est pas possible. D'ailleurs on pourrait en parler longtemps de la différence entre les films et les jeux vidéo parce que des *fuck* il y en a dans les films, même pour les moins de 10 ans. C'est abusé, je ne comprends pas, enfin je comprends initialement pourquoi, mais il faudrait quand même harmoniser tout ça et ça fait que nous en jeu on ne peut pas parler de sujets sérieux comme on voudrait.

PM : Oui mais après est-ce qu'au niveau des ventes ça change vraiment beaucoup le PEGI ? Parce que la plupart des jeux sont PEGI 18.

YF : D'après les *publisher* ça change quand même. Mais il y a un autre aspect qui est bien réel qui est l'accès aux bibliothèques et aux écoles. Et là pour moi c'était important, je me disais que j'avais envie que mes enfants puissent éventuellement le voir, en tout cas qu'un professeur qui aurait envie puisse le montrer à des élèves et là il fallait 12. Là l'éducation nationale c'est direct quoi.

Et du coup on s'est dit, qu'est ce qui fait que l'on peut ramener à 12 ? Et finalement il n'y avait pas de grandes modifications, à part le langage et le sang je crois. Ah si, une autre chose, en fait tu ne peux pas frapper quelqu'un qui est attaché, c'est la notion de torture. Tu ne peux pas montrer que quelqu'un d'attaché est frappé, c'est assimilé à de la torture. Donc en fait il y a des séquences à la fin quand Kurt il est prisonnier et que Barrett le ligote bah au début Barrett arrivait et te mettait des pains. Et ça bah on a mis des fondus au noir, on a mis des trucs.

En fait ce qui est bizarre, c'est que des règles à la con, parce que tu peux avoir la même séquence, juste je te mets l'écran noir au moment où le poing arrive mais je te laisse le son du coup, bah ça marche. C'est des règles à la con.

J'estimais que quand on ne perdait pas beaucoup en émotion, en narratif, on le faisait. Et comme ça PEGI 12, on peut être dans le pass culture aussi en France, on peut être dans des trucs pratiques. Et de toute façon Bandai ne veut pas de +18, les jeux qu'ils font eux même il n'y a pas de 18+, dans les jeux qu'ils éditent il y en a.

PM : Quel a été le rôle de Bandai Namco en dehors du financement ?

YF : Ils donnaient aussi leur avis, souvent. Tu as beaucoup beaucoup de *feedback*, t'as énormément de report de "on aime ça, on n'aime pas ça". Après moi j'étais libre d'en faire ce que je voulais. Enfin liberté, quand même... Quand c'est celui qui paie qui te dit "je n'aime pas ça" c'est une liberté... conditionnée on va dire.

PM : Ils ont apporté la totalité du financement ?

YF : Oui toute la production. Il faut reconnaître qu'ils ont fait un truc qui est vraiment courageux. Il y a très peu de boîtes qui font ça. Ubisoft l'a fait une fois sur *Soldats Inconnus* et ne voulaient plus le refaire après parce que...

PM : Pourtant il a bien marché

YF : Bien marché ouais mais c'est des cacahuètes à l'échelle d'Ubisoft. Financièrement ce n'est pas assez et la problématique qu'on ne voit pas c'est qu'ils voulaient que nous on aille sur des grosses licences. Ils se disent "bah tant mieux, c'est super vous avez gagnés plein de prix, vous êtes géniaux et bah on a besoin de vous sur *Assassin's Creed*". Et là tu fais "ah non". Moi j'ai déjà donné, j'ai envie de créer des nouvelles choses maintenant. Du coup ça ne collait plus. Bandai a fait un truc incroyable, ils ont accepté de payer et donc de prendre un risque énorme, sur un jeu dont ils savaient dès le début que commercialement ce n'était pas rentable.

PM : Parce que ça coûte combien de faire un jeu comme ça ?

YF : On n'a pas le droit de divulguer les budgets mais c'est plusieurs millions d'euros.

PM : Du coup c'est quoi le budget moyen de ce type de jeu-là?

YF : En fait c'est très variable parce qu'un jeu AA on va dire, vendu 20/30 euros fait part un gros éditeur ou des jeux type *life is strange* des trucs comme ça, ça va avoisiner les 10 millions. Des gros AAA, c'est minimum maintenant 50 millions. Après là où il y a encore un *gap* énorme c'est les indépendants comme nous normalement où c'est plus des budgets largement en dessous du million tu vois plus autour du 400 000, 500 000 euros. Et le problème c'est que tu ne fais pas grand-chose avec 400 000 euros si tu paies les gens. Ça va très vite, sur deux ans de développement tu peux faire le calcul. Nous on était dans une espèce d'intermédiaire un peu foireux, indé mais pas vraiment, indé qui coûte trop cher. Donc il faut trouver un *publisher* comme Bandai ou autre qui a quand même de la ressource et qui peut prendre un risque sur plusieurs millions et ça ne court pas les rues.

PM : Et ça a marché au niveau des vente ?

YF : Je ne sais pas encore vraiment, en fait on a très peu de retours depuis la sortie, très peu de retours. Aux nombres de *review* Steam ou autre, je dirai que je n'ai pas l'impression qu'il y ait beaucoup de monde qui joue, mais c'est mon *feeling* personnel tu vois et ça m'attriste un peu. Par contre on voit que ça monte. Je vois un intérêt grandissant parce que le bouche à oreille est cool, je pense que ça va peut-être le faire petit à petit. Et ce que j'espère c'est que, là où ça va décoller pareil que sur *Soldats Inconnus* c'était après un mois gratuit sur *playstation of the month*. Il suffit que là, je ne sais pas quand ils vont déclencher ça Bandai, mais il faut qu'ils déclenchent un truc, mois gratuit sur *xbox live*, sur *playstation of the month*, pour qu'à ce moment-là ça décolle. Ça fait un *starter* tu vois, les gens vont télécharger parce que c'est gratos et puis la, bouche à oreille et bim bim bim. J'attends avec impatience ce moment (rire).

PM : J'ai l'impression qu'il y avait quand même une bonne communication autour du jeu puisque j'en ai entendu parler avant sa sortie.

YF : Y'a eu ça mais bon le moment où il est sorti c'était la même semaine que *Red Dead Redemption*, donc le monde entier était sur *red dead*. Après moi je m'en fiche, et d'ailleurs je n'ai même pas cherché à avoir des chiffres parce que ce qui comptait déjà, c'était d'arriver à le faire et de le faire en se disant on a respecté le sujet, enfin sans se trahir, sans se dire on l'a fait mais en bâclant le truc. On ne l'a pas bâclé, donc en fait bah on l'a fait, on a fait notre devoir entre

guillemets, tu vois, notre devoir de mémoire. Et toute l'équipe est fière de ce qu'elle a fait même si tous on a des regrets sur certains aspects du jeu comme je le disais mais au final l'expérience est là et puis on a fait le max de ce qu'on pouvait donc on ne se dit pas "on aurait pu faire plus" parce qu'on ne pouvait pas.

PM : Pourquoi ne pas avoir travaillé avec des historiens français ?

YF : En fait j'avais beaucoup bossé avec des historiens français sur *Soldats Inconnus* et les historiens français ont, malheureusement un point de vue très centré sur la France. Je trouve qu'il y a un côté très chauvin, très patriotique et que même quand c'est des historiens du côté plus critique tu vois, parce qu'il y a quand même des courants, ça reste quand même très franco-français. Moi ça m'avait soulé sur *Soldats Inconnus* parce que je voulais parler de pleins de trucs différents. Du coup tu vois Freddie l'américains ils avaient toujours tendance à vouloir le rabaisser et je disais "mais oh, merde quand même, le respect quoi". Et donc c'est peut-être en contre réaction à ça où sur celui-là je me suis dit, et puis de toute façon comme on parlait d'un allemand et d'un canadien, j'ai dit, il n'y a pas vraiment la place pour le truc francophone. Je l'ai déjà traité dans *Soldats Inconnus* donc non et je vais plutôt m'entourer d'anglo-saxons et d'allemands. En plus comme Robin Schaëfer et Peter Doyle avaient écrit un livre ensemble, c'était juste parfait quoi. Ils se connaissaient et se respectaient, parce que tu sais entre historiens les mecs sont hyper durs. C'est horrible ce milieu, moi j'ai découvert le milieu des historiens, je me suis dit mais c'est puant, les mecs s'envoient des trucs. Je ne sais pas c'est bizarre quand même. J'ai assisté à des débats à Londres, j'avais été un jour à un débat entre historiens. Des français y'avait un peu de tout la et ils s'envoyaient des trucs.

Et puis ouais y'avait même des historiens français à l'époque de *Soldats Inconnus* qui m'avaient envoyé bouler parce que j'avais demandé un peu partout tu vois, à la fois ceux de l'historial de Péronne qui ne sont pas du même courant que d'autre. Et y'en avait moi qui m'avaient même, le CRID 34 qui sont dans l'Hérault je les avais contactés tu vois, je leur ai dit je suis à Montpellier tu vois, vous êtes experts machin. Les mecs ils m'avaient envoyé un mail "jamais un jeu vidéo ne pourra parler de la guerre comme il faut" genre il ne faut même pas essayer. Et donc tu vois je trouvais ça gonflé quand même.

Alors maintenant peut être que ça a changé, j'espère. Mais du coup ça m'avait un peu échaudé toutes ces histoires et je m'étais dit non tant pis sur celui-là il n'y aura pas de français. Donc aussi en contre réaction (rire).

PM : Et pour celui l'avez-vous travaillé avec la Mission Centenaire ?

YF : Je suis allé à la mission, j'y suis retourné deux fois d'ailleurs parce qu'ils voulaient mais c'était un peu trop tard. Ils voulaient labéliser le projet mission centenaire mais c'était un peu tard. Ils étaient sur la fin de leur mission tu vois, la fin du centenaire. D'ailleurs c'était marrant parce que j'y avait déjà été plein de fois pour *Soldats Inconnus* et là je retourne dans leurs locaux dans l'ancien ministère de la guerre, et ce n'était pas la même ambiance, tu sentais que c'était la fin de la mission, ils faisaient à moitié les cartons, c'était un peu bizarre. Donc ils étaient plus très motivés. Mais par contre ils avaient adoré l'expérience avec *Soldats Inconnus* du coup ils étaient très fiers, ils étaient très contents de ça. En fait *Soldats Inconnus* pour eux ça a été un des gros projets, ils en avaient beaucoup, et finalement *Soldats Inconnus* est devenu un de leur projet *flagsheap* alors qu'on est arrivé sur le tard. Et en fait c'était bien, ils ont pris conscience de l'importance du jeu vidéo en fait. *Soldats Inconnus* mine de rien, j'ai l'impression que, alors qu'on ne voulait pas ça hein, mais que ça a été un jeu qui a permis une prise de conscience dans le corps enseignant, au ministère de la culture parce qu'après j'ai rencontré le ministre et tout ça et bien ça a joué un rôle. Finalement c'est marrant ce truc qui sort de nulle part, bah les mecs te disent "oui des jeux comme *Soldats Inconnus*, vous connaissez ?" Et moi je dis oui parce qu'ils ne font pas le lien. C'est drôle parce que tu te dis, c'est bien qu'ils prennent en exemple des jeux comme ça pour légitimer le jeu vidéo. Tu te dis putain pour le coup-là on a fait quelque chose qui a un impact autre que le jeu en lui-même.

PM : C'est vrai qu'on sent que ça change depuis quelques années. Avant on se concentrait plus sur les polémiques comme celle sur *Assassin's Creed Unity* et Jean-Luc Mélenchon.

YF : Mais oui, maintenant grâce au succès de *Soldats Inconnus* et d'autres jeux à l'époque comme *This war of mine* qui on fait qu'on se dit que maintenant il y a un public pour ça donc il faut y aller. C'est peut être aussi pour ça que Bandai a tenté le coup.

PM : Est-ce que vous avez eu des retours pour l'international. Par exemple est-ce que les allemands ont aimé le jeu ?

YF : Alors oui. D'ailleurs j'ai une couverture au studio, c'est la seule couverture qu'on a fait de magazines, couverture papier, dans le plus gros magazine de jeu vidéo allemand. Et en Allemagne les *reviews* géniales, des tweets allemands de gens qui découvrent le jeu des fois un peu par hasard et ils se disent "putain j'ai joué un allemand qui n'est pas méchant" souvent c'est ça leur réaction "quoi mais je joue un allemand qui n'est pas un méchant" (rire). Ils sont tellement habitués à ça avec la Seconde Guerre Mondiale. Et du coup c'est génial, en Allemagne on a des supers échos. Je pense que ça va.... Je te dis j'attends le *playstation of the month* ou le *xbox live*, enfin le premier évènement qui va rendre le jeu vraiment accessible, ça va booster. Parce qu'ils l'ont mis, moi je trouve un peu cher le jeu, il est à 25 ou 29 euros.

PM : Sur Steam il est à 25 mais je suis passée directement par Bandai et il était à 20.

YF : Mais tu vois maintenant malheureusement, mais c'est le marché, le prix des jeux à tendance a vraiment tomber et du coup c'est dur de vendre des jeux un peu plus chers. Ça devient très compliqué le jeu vidéo.

PM : J'avais regardé et je crois que ce jeu n'a pas encore été piraté.

YF : Si je crois qu'en Russie il a été piraté. On est tombé sur une version Russe. Mais moi ça ne me dérangerait pas qu'il soit piraté parce que moi je veux juste que les gens ils y jouent (rire).

PM : Par rapport à la censure dans les lettres qu'ils envoient, parce que à un moment Kurt dit noir sur blanc qu'il va à Vimy et en France au niveau de la censure ça ne serait pas passé.

YF : En fait, ce que j'avais lu et l'historien allemand me l'avait dit, en Allemagne il n'y avait quasiment pas de censure. C'est étonnant d'ailleurs, il m'a dit nous on a énormément de photos du front en Allemagne et il m'en a montré plein et je dis mais nous on en a moins c'est bizarre. Et il me dit oui mais c'est normal parce que dès fin 1916, ils interdisent parce qu'historie d'espionnage de machin. Du coup le coté allié était beaucoup plus censuré. Et aussi parce que vu que les Allemands ils étaient un peu encerclé, bah censurer pour quoi au final ? Du coup côté

allemand il y a beaucoup moins de censure. Mais c'est vrai que c'est un thème qu'on aurait pu, coté même allié avec Harry, un thème sur lequel on aurait pu plus appuyer, sur le côté Julia, qu'est-ce que tu lui as dit ou pas dit, bah oui mais non mec t'as pas le droit. On aurait pu aller beaucoup plus loin de ce thème sur l'écriture des lettres. En fait il y avait même l'idée dans la première boucle de *gameplay* qui suivant les paragraphes que tu choisissais, mais en fait voilà ça ne marchait pas parce que, le *gameplay* de lettre on l'avait associé à Kurt et du coup lui il n'avait quasiment pas de censure du coup on ne peut pas avoir la boucle de "tiens je vais choisir ce paragraphe mais en fait la lettre n'arrive pas parce qu'elle s'est fait bloquer.

PM : Il y a eu des modifications pour l'international, notamment au niveau des dialogues ou c'est exactement la même chose ?

YF : C'est exactement la même chose. On s'est censuré sur aucun truc, même en Chine, je ne sais pas si le jeu est banni ou pas en Chine parce qu'il y a des critères très compliqués. Mais je crois que le jeu n'est pas sorti en Chine. C'est une bonne question, tu pourras aller voir et me dire ? Ça serait intéressant comme sujet parce qu'en Chine ils ont modifié plein de trucs notamment le PUBG. Maintenant en Chine quand tu tues quelqu'un, il tombe et il fait *bye bye* et il ne meurt pas en fait. C'est à mourir de rire. C'est jusqu'où on ira dans la censure ? C'est intéressant comme question.

PM : Est-ce que le fait que le jeu soit vendu à l'international ça vous a influencé quand vous l'avez construit ?

YF : Non. Et d'ailleurs on s'est demandé, comme c'est japonais Bandai, si ça allait les déranger, et bien pas du tout. Bandai a été complètement reglo et n'a jamais influencé ça, y'a jamais eu de pression tu vois sur changer un aspect du jeu. Ça c'était très bien.

PM : Je pensai notamment à la scène à Paris où ils sont à Montmartre. Est-ce que c'est parce que c'est une vitrine de la ville à l'étranger ?

YF : Non non du tout. Par contre nous on s'est auto censurée sur le fait que... Mais pour le PEGI en fait c'est plus par rapport au PEGI où normalement cette *map* là à l'origine bah ça se passait

dans un bordel, un vrai bordel parce que les soldats bah voilà et surtout les canadiens, les américains, Paris ils avaient une image de Paris et c'était Montmartre et c'était Moulin Rouge et c'était vas-y on va aller se faire des putes à Paris. Pour eux c'était ça les françaises, les délicieuses françaises.

C'était le truc, parfois payé par l'armée et tout ça et y'a des tabous qui commencent à peine à ressortir aujourd'hui, genre ouais des prostituées payées par l'armée. Tu fais bah ouais mais ça existait quoi on ne va pas nier l'histoire. Et du coup je voulais vraiment aborder ça avec le Barrett. Je voulais que Harry il soit vraiment gêné, en plus il est amoureux de Julia donc il a l'impression d'être super infidèle et Barrett il dit "mais non viens, viens dans les petits salons". Ça y est encore mais d'une manière un peu plus édulcorée. Y'a un truc qu'on a enlevé parce que ça ne fonctionnait pas dans cette *map* mais c'est dommage. On n'a pas réussi à le faire fonctionner d'une manière audiovisuelle. C'était... c'est vraiment dommage putain... en fait je voulais que tu passes dans ce couloir rouge où il y a des salles où à la fin sur la gauche il y a le salon, en fait je voulais que ce couloir soit beaucoup plus long et qu'il y ait plein de portes et que tu entendes que ça fornique dans tous les coins et qu'on fait des flash où on passe de Kurt à Harry (il claque plusieurs fois des doigts pour illustrer le propos) et que Kurt est exactement à ce moment-là dans les rangées du cimetière et qu'en fait tu ais un parallèle entre Kurt qui avance et qui voit lui les rangées de croix passer comme ça, les morts quoi et que Harry ait la même chose en opposé, c'est à dire la vie la mort. Vraiment je voulais ce contraste, t'entend des bruits de fornication et puis lui qui passe au contraire dans ce cimetière, enfin putain. J'avais l'image mentale tu vois et puis plus t'avance, et t'avance avec les deux quoi et si tu t'arrêtes tu t'arrêtes avec les deux. Tu t'arrêtes à un moment donné, on va dire dans le cimetière et si tu fais un pas en avant bim tu es dans le bordel. Mais bon on n'avait pas assez de moyens.

PM : Quelle est ta scène préférée du jeu ou qui résumerait tout le jeu ?

YF : Euh... Putain c'est une bonne question, une très bonne question. (Réfléchit) Ce n'est pas le final parce que finalement il n'est pas exactement comme je l'imaginai euh... c'est un peu cliché mais c'est peut-être la première fois où Harry voit Kurt. Dans ma tête la scène était différente mais comme toujours (rire).

PM : En fait c'est pas du tout le jeu que vous vouliez faire ! (Rire)

YF : Bah en fait tu as tellement de compromis entre ce que tu imagines et le résultat final. Non mais en fait si je pense que c'est quand même la rencontre entre Kurt et Harry sous Vimy. Parce que pour moi tout le jeu c'était ça, c'était qu'est ce qui se passe dans ta tête, parce que ça répond à la question première qui était est ce que tu tuerais quelqu'un juste parce que sur le papier c'est ton ennemi ? Je me dis pour moi c'est la question de base. Qu'est-ce que tu ferais toi si t'es face à un mec et on te dit tu dois le tuer parce que juste parce que c'est ce que tu es censé faire. Et puis intérieurement, le courage qu'il faut pour tuer et tu vois moi les lettres de mon arrière-grand-père c'étaient plus, ce n'était pas tant l'appréhension d'être tué parce que ça c'est un peu *random*, c'est le hasard mais c'était par contre ce que tu sais c'est la question que tu vas te poser si tu dois tuer. Et c'est se dire, mais tu te vois tuer ? Qu'est-ce que tu fais en fait ? Sachant que ça va sans doute te détruire psychologiquement. Si tu tues l'autre tu sauves ta peau mais tu te tues sans doute psychologiquement pour le restant de tes jours. Quelque part c'est presque : est-ce que tu préfères pour le restant de tes jours vivre avec ça, ce traumatisme de dire que tu as tué quelqu'un ou tu préfères être tué ? c'est un peu bizarre comme questionnement mais c'est hyper profond et c'est une décision que tu dois prendre en très peu de temps. Décision incroyablement horrible en très peu de temps donc qu'est-ce que tu fais ? Pour moi tout le début du jeu est fait pour t'amener à ce moment-là. Et dans le jeu il y a un peu ça parce qu'on a mis le *timer*, je voulais essayer de provoquer ce truc de vas-y mais prend ta décision. Et au début ce n'était pas comme ça mais ça ne marchait pas au niveau *gameplay* c'était que je voulais que déjà à ce moment-là tu puisses *switcher*, passer de l'un à l'autre mais comme c'est une *featur* qu'on n'avait pas amené avant et bah les gens en *play test* ils ne comprenaient pas. Ils ne comprenaient pas qu'en peu de temps tu pouvais, parce que je voulais qu'il y ait le sentiment d'urgence mais qu'en même temps tu puisses changer de point de vue pour que tu te dises que tu es les deux et que tu te poses vraiment la question.

Parce que même pour le final du jeu c'est un truc qu'on a galéré à amener pour dire tu peux changer de point de vue et tu peux tirer ou pas ce qui crée le double questionnement de je veux incarner qui et je tire ou pas et en plus dans l'urgence. Moi dans ma tête c'était simple c'était genre tu as un bouton qui apparaît, tu vois que tu peux *switcher* avec Kurt, pour moi c'était ça l'idée. Mais on l'a testé et ça ne marchait pas mais c'est dommage.

PM : Oui il y avait trop d'informations d'un coup

YF : Oui c'est ça trop de trucs qui changent d'un coup pour le joueur. Mais c'est cette scène la qui reste quand même pour moi la meilleure d'ailleurs on en a fait un des *trailers* parce que c'était quand même LA scène, le face à face. J'avais aimé dans, ah je sais plus, je me mélange avec tous les livres que j'ai lu de témoignage, mais dans un des livres de témoignage y'a ça, c'est peut-être une lettre d'un soldat qui dit putain je vais chercher de l'eau et en fait c'est le même point d'eau que pour le côté allemand et tu essaies d'y aller à un moment où il n'y a personne de l'autre camp. Et là le mec y va et il y a un allemand qui est en train de puiser de l'eau et y'a le fusil à côté de l'allemand et lui a son fusil et en plus on sait qu'on ne se comprend pas c'est que dans leur regard, tout est dans le regard, de qu'est-ce qu'on fait. Et c'est ce truc là que j'adore tu vois, les yeux, c'est juste un regard, tu ne parles pas la même langue de toute façon c'est on décide de se tuer ou pas.

PM : Et puis ça dépend aussi depuis combien de temps tu es au front.

YF : Exactement est-ce que la rancœur que tu as accumulée, est-ce que les horreurs que tu as vues vont faire que tu deviens telle ou telle personne.

PM : Est-ce que vous vous êtes dit qu'il y a un chemin que les joueurs allaient plus prendre ? Parce que je pense que les joueurs, surtout la première fois qu'ils jouent à un jeu, essaient de faire les "bons" choix

YF : Je ne sais pas et d'ailleurs c'est bien que tu dises ça parce qu'il faudrait qu'on regarde les stat. Je ne sais pas si on a fait de l'analytique et du *tracking* mais j'espère qu'on en a mis. Pour qu'on puisse voir qu'elle fin est la plus récurrente. Ça m'intéresserait.

PM : Parce que je pense aux jeux Telltale qui à la fin de chaque chapitre font un récapitulatif de nos choix avec le pourcentage de joueurs qui ont pris ou non la même voie que nous. Au final on se rend compte que souvent on fait les mêmes choix que tout le monde.

YF : On voulait à un moment donné faire ça mais pour des raisons techniques on n'a pas pu. Parce que dès que tu mets une composante *online* y'a beaucoup de *TRC* des consoles Sony et

Microsoft, enfin la conséquence technique est enorme enorme enorme, on n'avait pas le temps juste pour un tableau recap statistique, on n'avait pas le temps. Mais on aurait aimé se dire et les autres ils ont choisi quoi ?

PM : Non parce que je pense que les joueurs essaient vraiment de faire les "bonnes" choses même si là c'est peut-être plus compliqué parce que les choix sont subtils.

YF : La sur la fin ça va parce qu'on a essayé de faire qu'à la fin tu vois les choix.

PM : Oui et non parce que moi je pensai avoir fait tous les bons choix pour que Kurt reste en vie à la fin et il est mort quand même.

YF : Est-ce que tu sais à l'avance laquelle fin va les épargner ? Je ne sais pas

PM : Clairement non.

YF : Tu vois c'est dur parce qu'on ne voulait pas que ça soit *obvious*, on ne voulait pas que tu saches, que tu te dises oui je vais faire ça pour qu'ils restent tous en vie. C'est pour ça que c'était hyper important qu'il y ait cette entité autre des canadiens qui sont au loin. Parce que tu sais que si tu tires ils te tuent et eux là-bas ils représentaient la guerre. Pour moi c'était hyper important parce qu'ils y avaient eu trois mais surtout l'entité guerre au loin. Parce qu'eux s'ils voient un canadien tirer sur un canadien c'est un traître donc ils le tuent etc

PM : Y'a pas une statistique sur ceux qui juste avant le final quand on est avec Harry dans le ballon, ceux qui choisissent de rejoindre Kurt et ceux qui décident de le laisser ?

YF : Ah oui le premier gros choix. J'espère qu'on a des statistiques mais je crois qu'on n'a malheureusement pas *plugé* ce truc.

PM : Parce que ça je ne sais pas si ça change en fonction de nos choix, mais à ce moment-là, la voix *off* m'encourage vraiment à laisser Kurt.

YF : Alors on a fait ça pour contre balancer parce que dans les premiers tests tout le monde allait à la plage mais c'était 100% donc on s'est dit merde ils vont tous à la plage sauver Kurt. Et on s'est dit ce n'est pas bien, ça veut dire qu'on a mal équilibré notre scénario. Donc à ce moment-là on a rajouté la voix, on a modifié les dialogues et on a rajouté la lettre de Barrett quand tu es prisonnier. On voulait qu'il se repentisse qu'il dise à Harry qu'il est désolé de l'avoir emmené à la guerre et puis aussi le montrer sous un visage plus humain

PM : Après je pense que les gens vont quand même majoritairement à la plage, surtout la première fois.

YF : En fait voilà l'empathie pour Kurt est quand même trop forte. Ce qui est bien aussi parce qu'on se dit voilà on a réussi aussi à faire un personnage allemand dont tu te soucies

PM : Pourquoi avoir choisi de finalement laisser Kurt dans l'ignorance puisqu'il ne sait pas à la fin si son fils est mort ou non bien qu'il s'en doute.

YF : En fait on a changé un peu le moment. Dans la première version du scénario c'était dans le champ de coquelicot qu'il trouvait Max. Pour moi le pic émotionnel du jeu c'était ça. D'ailleurs ma scène préférée avant de faire le jeu c'était le champ de coquelicot. C'était toute cette séquence-là avec le pigeon au-dessus du champ de coquelicot, le chat dans le champ de coquelicot puis toi qui découvre ton fils mort dans la première version pour moi c'était ça. Et même quand je l'imaginais, limite ça me faisait pleurer, parce que putain tu tires le corps de ton fils et les français, c'est le seul moment où il y a des français (rire), en face voyant ce que tu fais ne te tuent pas et respectent ce moment. Et ça on a réussi plus ou moins à le mettre en scène mais c'est pareil c'est à un moment donné des lettres où tu vois que les soldats font des trêves pour récupérer les morts. Et ça ce moment d'émotion où tu vas récupérer les morts qui sont en train de pourrir. J'adore ces moments qui montrent l'absurdité de la guerre où tu peux juste mettre pause.

Annexe 2 : Image originale montrant un collectible.



Annexe 3 : Clé USB

Annexe 4 : Affiche de l'*Illustration* du 29 août 1914 : « Leur façon de faire la guerre ».



Annexe 5 : Affiche pour la journée du poilu de décembre 1915



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Annexe 6 : Billet de 20 dollars canadien



Annexe 7 : Poème *In Flanders Field* dans sa version originale et dans sa version française

In Flanders Field

In Flanders fields the poppies grow
Between the crosses row on row,
That mark our place; and in the sky
The larks, still bravely singing, fly
Scarce heard amid the guns below.

We are the dead. Short days ago
We lived, felt dawn, saw sunset glow,
Loved and were loved and now we lie
In Flanders fields.

Take up our quarrel with the foe:
To you from failing hands we throw
The torch; be yours to hold it high.
If ye break faith with us who die
We shall not sleep, though poppies grow
In Flanders fields.

Au champ d'honneur

Dans les champs de Flandre, les coquelicots fleurissent
Entre les croix qui, une rangée après l'autre,
Marquent notre place ; et dans le ciel,
Les alouettes, chantant valeureusement encore, sillonnent,
À peine audibles parmi les canons qui tonnent.

Nous, les morts, il y a quelques jours encore,
Nous vivions, goûtions l'aurore, contemplions les couchers de soleil,
Nous aimions et étions aimés ; aujourd'hui, nous voici gisant
Dans les champs de Flandre.

Reprenez notre combat contre l'ennemi :
À vous, de nos mains tremblantes, nous tendons
le flambeau ; faites-le vôtre et portez-le bien haut.
Si vous nous laissez tomber, nous qui mourons,
Nous ne trouverons pas le repos, bien que les coquelicots fleurissent
Dans les champs de Flandre.

Annexe 8 : Affiche encourageant l'achat d'obligations de guerre



État des sources

I. Fond de la société Digixart

A) *Dossier 1*

Il est composé de deux présentations *Power Point* ayant pour titre *Pitch content* et *Game Design Document* et faisant respectivement 43 et 142 pages.

Le premier fichier se compose de textes qui présentent les personnages, leurs traits de caractères, les mini-jeux et le *gameplay* qui leur est propre. Nous retrouvons aussi quelques indications concernant la construction ludique des niveaux comme par exemple leur difficulté. Des vidéos de référence pour le style artistique sont aussi insérées.

Le deuxième fichier est quant à lui plus concentré sur les éléments de *gameplay* c'est-à-dire, les angles de caméra ou l'association entre les boutons de la manette et l'action qui y est associée dans le jeu. La plupart du document est donc composé de pictogrammes représentant les boutons et les actions.

B) *Dossier 2*

Il est composé de 16 présentations *Power Point*, faisant toutes une dizaine de pages et reprenant les 16 séquences du jeu :

- *Harry et Kurt.*
- *Travels to war.*
- *Max's photo.*
- *Trenches & tunnels.*
- *Vimy battle.*
- *Survive – escape.*
- *Life and death.*
- *Burying your sons.*
- *War sabotage* (séquence coupée dans le produit final).
- *Passchendaele Battle.*
- *Prisoners.*
- *Farm reunion.*
- *Village collect & farmgument.*
- *Seek Barrett.*

- *Barrett and balloon.*
- *Beach Finale.*

Toutes ces présentations sont construites sur le même modèle : la première page fait un résumé de la séquence avec l'histoire que vont y vivre les deux personnages, le choix qu'ils doivent faire et si ces choix sont pris par le joueur ou « forcé » par le jeu. La seconde partie de la présentation regroupe toutes les photos ou films d'archives qui ont servi pour la construction des décors. La troisième partie présente dans les détails les actions, dialogues et animations de chacun des personnages dans la séquence.

C) Dossier 3

Il est composé de 3 tableaux qui concernent les collectibles :

- Tableau 1 : Nom des collectibles.
- Tableau 2 : Localisation des collectibles.
- Tableau 3 : La liste des collectibles et leurs localisations en fonction de chaque personnage.

II. Sources imprimées

Ministère de la culture, *Les représentations de la culture dans la population française*, septembre 2016: <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-actualite-du-DEPS/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1>

SELL, *L'essentiel du jeu vidéo 2019*, Février 2019 : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf

III. Sources audiovisuelles

A) Jeu vidéo

11-11 : Memories Retold, Développeur : Digixart entertainment, Animations : Aardman Animations, Editeur : Bandai Namco, +12 ans, sortie le 9 novembre 2018 sur PC, PS4, Xbox One

B) Vidéos making of

Elles sont au nombre de 13 et disponibles sur la chaîne Youtube officielle de Bandai Namco Entertainment Europe :

https://www.youtube.com/playlist?list=PL2tV1eq7EZhABwDEDGrOBP_N4jyyFACNM

Vidéo 1 : Sur la vision que donne le jeu.

Vidéo 2 : Sur la direction artistique.

Vidéo 3 : La rencontre entre les trois parties.

Vidéo 4 : Le doublage.

Vidéo 5 : Les conditions techniques pour animer une peinture.

Vidéo 6 : La musique.

Vidéo 7 : Les références historiques.

Vidéo 8 : Le *gameplay*.

Vidéo 9 : Les animaux du jeu.

Vidéo 10 : L'héritage de la guerre.

Vidéo 11 : Les choix.

Vidéo 12 : Le partenariat avec *War Child* pour le DLC.

Vidéo 13 : Historique du studio Aardman.

C) Les vidéos promotionnelles

Elles sont au nombre de 6 et disponibles sur la chaîne Youtube officielle de Bandai Namco Entertainment Europe :

https://www.youtube.com/playlist?list=PL2tV1eq7EZhABwDEDGrOBP_N4jyyFACNM

Cinq vidéos proposent des *teaser* ou *trailers* et font entre 1 et 5 minutes.

Une vidéo propose une découverte du *gameplay* de 17 minutes.

D) Les vidéos Let's Play en français.

Playliste de 10 vidéos faisant entre 25 et 46 minutes sur la chaîne Youtube de Okrad :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLR1K5rdub94O7roDS5qWuhvtB_CMS8OVj

Playliste de 8 vidéos faisant entre 23 et 42 minutes sur la chaîne Youtube de Cisco147 :
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLMJOpv86Qrey511GhtxQJOKX8jOIb0uRr>

E) Vidéos test

11-11 : Memories Retold : l'art des choix, Jeuxvideo.com, septembre 2018, 8 minutes :
<https://www.youtube.com/watch?v=jfr0x8HKnw8>

11-11: Memories Retold: vidéo test PS4, Nayshow, mai 2019, 2 heures:
<https://www.youtube.com/watch?v=JPpcVnPLYLg&t=6024s>

11-11 : Memories Retold: l'histoire à la croisée des arts, Jeu Vidéo et Histoire (JVH), novembre 2018, 12 minutes : <https://www.youtube.com/watch?v=gne45-gBuQc>

F) Captation des conférences

Développer avec un grand studio de cinéma, Yoan Fanise, Game camp France 2018, 1 heure :
<https://www.youtube.com/watch?v=cew4pm7491Y>

Mémoires de soldats : la Première Guerre Mondiale dans le jeu vidéo, Denis Masseglia, Assemblée Nationale, 2018, deux heures : https://www.youtube.com/watch?v=62tBODRR_vU

IV. Sources électroniques

A) Médias non spécialisés dans le jeu vidéo

LAMY Corentin, « Jeu vidéo : on a testé « 11-11 Memories Retold », la guerre à hauteur d'homme », *Le Monde*, le 11 novembre 2018 : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/11/jeu-video-on-a-teste-11-11-memories-retold-la-guerre-a-hauteur-d-homme_5381996_4408996.html?xtmc=soldats_inconnus&xtcr=2

AUDUREAU William, « Un jeu vidéo sur la guerre 1914-1918 permet de parler de l'humain », *Le Monde*, le 26 avril 2018. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/26/un-jeu-video-sur-la-guerre-1914-1918-permet-de-parler-de-l-humain_5290906_4408996.html?xtmc=soldats_inconnus&xtcr=14

DAVAN-SOULAS Melinda, « « 11-11 : *Memories Retold* », ou comment aborder la Grande Guerre par le jeu », *LCI*, le 9 novembre 2018. <https://www.lci.fr/high-tech/video-11-11-memories-retold-ou-comment-aborder-la-grande-guerre-par-le-jeu-bandai-namco-jeux-video-2104058.html>

Auteur inconnu, « 11-11 *memories retold*, quand un jeu vidéo tire les leçons de la Grande Guerre », *Cnews*, le 07 novembre 2018. <https://www.cnews.fr/vie-numerique/2018-11-07/11-11-memories-retold-quand-un-jeu-video-tire-les-lecons-de-la-grande>

CLAUDEL Maxime, « 11-11 : *Memories Retold*, le jeu de guerre où on ne tue personne », *Numérama*, le 7 novembre 2018 : <https://www.numerama.com/pop-culture/437139-test-de-11-11-memories-retold-le-jeu-de-guerre-ou-on-ne-tue-personne.html>

BOXER Steve, « 11-11 : *Memories Retold* : a first world war game in which no shots are fired », *The Guardian*, 7 novembre 2018: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/11-11-memories-retold-review-first-world-war-game-aardman-animations>

Auteur inconnu, « Yoan Fanise (*11-11: Memories Retold*) : « Nous voulions faire la première peinture vivante en 3D » », *CNC*, le 12 novembre 2018 : https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/yoan-fanise-1111--memories-retold---nous-voulions-faire-la-premiere-peinture-vivante-en-3d_892703

FOUSSEREAU Julien, « Yoan Fanise, créateur de « 11-11 : *Memories Retold* » : je veux faire des jeux vidéo qui ont du sens », *Télérama*, le 19 novembre 2018 : <https://www.telerama.fr/monde/yoan-fanise,-createur-de-11-11-memories-retold-je-veux-faire-des-jeux-video-qui-ont-du-sens,n5895437.php>

B) Médias spécialisés dans les jeux vidéo.

KNOSP Aurélie, Interview du compositeur Olivier Derivière : « Le cinéma regarde le jeu vidéo de haut, alors que le jeu vidéo a bien plus à proposer. », *Joypad*, 19/05/2019 <http://joypad.fr/interview-du-compositeur-olivier-deriviere-le-cinema-regarde-le-jeu-video-de-haut-alors-que-le-jeu-video-a-bien-plus-a-proposer/>

ZOG, « Interview avec Yoan Fanise, directeur créatif sur *11-11 : Memories Retold* », *Historia-games*, le 6 juin 2018 : <http://www.histogames.com/HTML/news/2018/juin/006-interview-avec-yoan-fanise-directeur-creatif-sur-11-11-memories-retold.php>

Test effectué par [87], « *11-11 : Memories Retold* : un conte intimiste au cœur de la Grande Guerre », *Jeuxvideo.com*, 9 novembre 2018 : <http://www.jeuxvideo.com/test/953452/11-11-memories-retold-un-conte-intimiste-au-coeur-de-la-grande-guerre.htm>

Test effectué par Yukishiro, « Tempête dans un Verdun : on a testé *11-11 : Memories Retold* », *Gamekult*, le 7 novembre 2018 : <https://www.gamekult.com/jeux/11-11-memories-retold-3050878497/test.html>

PILLON Thomas, « *11-11 : Memories Retold*, un magnifique adieu aux armes », *Gameblog*, le 7 novembre 2018 : <http://www.gameblog.fr/tests/3211-11-11-memories-retold-xb1-ps4-pc>

Test effectué par Jordan, « Test de *11-11 : Memories Retold* : Une fraternité inattendue au cœur de la Grande guerre », *Actugaming*, le 19 novembre 2018: <https://www.actugaming.net/test-11-11-memories-retold-une-fraternite-inattendue-durant-la-grande-guerre-176127/#note-globale>

Test effectué par Dregs, « Test de *11-11 : Memories Retold* », *PSTHC*, le 26 janvier 2019 : <https://www.psthc.fr/jeu-ps4/1111-memories-retold-ps4/test-jeu.htm>

Test effectué par Chebplay, « Test de *11-11 : Memories Retold* », *lesplayersdudimanche.com*: <http://lesplayersdudimanche.com/11-11-memories-retold/11-11-memories-retold-avis-test/>

Vincent, « Test de *11-11 : Memories Retold* », *PLayfrance*, le 24 novembre 2018: <https://www.playfrance.com/tests/201/test-11-11-memories-retold-playstation-4>

Tof, « Retour sur *11-11 : Memories Retold* : L'Histoire interactive », *Maxeo*, le 10 mai 2019 : <http://www.maxoe.com/games/jeux-articles/tests-pc/retour-sur-1111-memories-retold-lhistoire-interactive/>

C) Avis des joueurs

Plateforme de téléchargement légal STEAM :

Il y a 137 évaluations et 93% sont très positives. 253 commentaires, toutes langues confondues sont à disposition : https://store.steampowered.com/app/735580/1111_Memories_Retold/

V. Source orale

Entretien avec Yoan Fanise, co-fondateur de la société Digixart, Montpellier, le 15 mai 2019, environ deux heures. Nous avons abordé son processus de travail, différents points du jeu et les relations entre les différents acteurs.

Bibliographie

I. La Première Guerre Mondiale

Ouvrages généraux

AUDOIN ROUZEAU Stéphane, BECKER Jean-Jacques, *Encyclopédie de la Grande Guerre*, Bayard, Paris, 2004.

BECKER Jean-Jacques, *La Première Guerre mondiale*, Paris, Belin, 2003.

BECKER Jean-Jacques, *Dictionnaire de la Grande Guerre*, André Versailles, Bruxelles, 2008

Becker Jean-Jacques(dir), *Guerre et cultures 1914-1918*, Armand Colin, Paris, 1994.

BECKER Annette (dir), *La Première Guerre mondiale. Volume III, Sociétés*, Fayard, Paris, 2014, vol. 3/3.

BUTON Philippe (dir.), *La guerre imaginée*, Paris, S. Arslan, 2002.

CAZALS Rémy (dir), *La Grande Guerre, pratiques et expériences*, Privat, Toulouse, 2005.

CAZALS Rémy, LOEZ André, *Vivre et mourir dans les tranchées de 1914-1918*, Tallandier, Paris, 2010.

CHANOIR Yohann, *Une société à l'épreuve de la guerre*, Mission centenaire, 3 mai 2014 : <http://centenaire.org/fr/une-societe-lepreuve-de-la-guerre>

COCHET François, *Survivre au front, 1914-1918 : les Poilus entre contrainte et consentement*, 14-18, Saint Cloud, 2005.

CRONIER Emmanuelle, *Permissionnaires dans la Grande Guerre*, Belin, Paris, 2013.

DOYLE Peter, SCHÄFER Robin, *Fritz and Tommy: across the barbed wire*, The History Press, Londres, 2015.

JONES Simon, *Underground warfare, 1914-1918*, Pen & sword military, Barnsley, 2010.

LE NAOUR Jean-Yves, *Les soldats de la honte*, Perrin, Paris, 2013.

MARIOT Nicolas, *Tous unis dans la tranchée ? 1914-1918, les intellectuels rencontrent le peuple*, Seuil, Paris, 2013.

PROST Antoine, WINTER Jay, *Penser la Grande Guerre : un essai d'historiographie*, Seuil, 2004.

PROST Antoine (dir), *Guerres, paix et sociétés : 1911-1946* Éditions de l'Atelier, 2003.

VERNEY Jean-Pierre, *La Grande Guerre*, La Boétie.

VERNEY Jean-Pierre, 1914, *les armées de l'Entente : uniformes, équipements, armes*, Éditions SOTECA 14-18, 2014.

Le Canada dans la Grande Guerre

BOUVIER Patrick, *Déserteurs et insoumis. Les Canadiens français et la justice militaire (1914-1918)*, Athéna, Québec, 2003.

DJEBABLA Mourad, « Un centenaire pas si paisible. Le Canada face à la Grande Guerre », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014

FILTEAU Gérard, *Le Québec, le Canada et la guerre, 1914-1918*, L'Aurore, Montréal, 1977.

GREENHOUS Brereton « Prisonniers de guerre canadiens », *l'Encyclopédie canadienne*, 7 février 2006 : <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/prisonniers-de-guerre>

KESHEN Jeffrey A *Propaganda and censorship during Canada's great war*, The University of Alberta Press, Alberta 1996

MARTIN Jean, « Le Canada et la France dans la Première Guerre Mondiale », *Mission centenaire*, 14 février 2014, <http://centenaire.org/fr/dans-le-monde/amerique/canada/le-canada-et-la-france-dans-la-premiere-guerre-mondiale>

Mémoire de la Première Guerre mondiale

AUDOIN-ROUSSEAU Stéphane, BECKER Annette, *14-18, retrouver la guerre*, Gallimard, Paris, 2009.

AUDOIN-ROUSSEAU Stéphane, *Les armes et la chair : trois objets de mort en 14-18*, Armand Collin, Paris, 2009.

COCHET François, *Survivre au front. Les poilus entre contrainte et consentement*, 14-18 Éditions, Saint Cloud, 2006.

JEANNENEY Jean-Noël, *La Grande Guerre, si loin, si proche : réflexions sur un centenaire*, Seuil, Paris, 2013.

LEDOUX Sébastien, ORY Pascal, *Le devoir de mémoire : une formule et son histoire*, CNRS, Paris, 2016.

FUSSEL Paul, *The Great War and Modern Memory*, Stirling, New-york, 2009.

HANNA Emma, “Contemporary Britain and the memory of the First World War”, dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014.

HAUBOLD-STOLLE Juliane, « Le retour de la Grande Guerre. Mémoire de la Première Guerre Mondiale en Allemagne de 1980 à nos jours », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014.

OFFENSTADT Nicolas, *14-18 aujourd'hui : la Grande Guerre dans la France contemporaine*, O. Jacob, Paris, 2010.

OFFENSTADT Nicolas, « Pratiques contemporaines de la Grande Guerre en France. Des années 1990 au centenaire », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, numéro 113, 2014.

PROST Antoine, «Verdun », *Les Lieux de mémoire: La Nation*, Gallimard, Paris, 1984 vol 3/3.

PROST Antoine, WINTER Jay Murray, *Entre deuil et mémoire : la Grande Guerre dans l'histoire culturelle de l'Europe*, A. Colin, Paris, 2008.

II. Le jeu vidéo

Ouvrages généraux

BLAISE Mao, *Les jeux vidéo*, 10-18, 2013.

BOUNTHAVY Suvilay, *Indie Games: Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants*, Bragelonne, 2018.

CARIO Erwan, *Start! La Grande histoire des jeux vidéo*, La Martinière, 2016.

DONOVAN Tristan, *Replay : the history of video games*, Yellow Ant, 2010.

FORTIN Tony, TREMEL Laurent, *Mythologie des jeux vidéo*, Le Cavalier bleu, 2009.

Sous la direction de GOETSCHER Pascal, JOST François et TSIKOUNAS Myriam, *Lire, voir, entendre : la réception des objets médiatiques*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2010.

GOLDBERG Harold, *Aybabtu: comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Allia, 2013.

HENRY Julien, *La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France*, 6 septembre 2018, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01867367/document>

KOSTER Raphaël, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*, sociologie, Université Panthéon-Sorbonne, Paris I, 2013

MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Questions théoriques, 2014.

MECHERI Damien, *Video Game Music : histoire de la musique de jeux vidéo*, Pix'n Love, 2014.

MINISTERE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, *Statistiques de la culture et de la communication : chiffres clés 2015*, Paris, La Documentation française, 2015.

NATKIN Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert informatique, 2004.

ROBERT Olivier, *Le jeu vidéo et ses enjeux socioculturels en France de 1980 à aujourd'hui*, Histoire, Université Panthéon-Sorbonne, Paris I, 2008

TOMBLAINE Philippe, *Jeux vidéo ! une histoire du 10ème art*, Les moutons électriques, 2015.

TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, La découverte, 2017, 299.

Fabriquer un jeu vidéo

AARDMAN Animations, *L'art des studios Aardman*, Éditions de la Martinière, 2018.

ALBINET Marc, *Concevoir un jeu vidéo : les méthodes et les outils professionnels expliqués à tous*, Éditions Fyp, 2015.

ANTHROPY Anna, CLARK Naomi, *A Game Design Vocabulary*, Broché, 2014.

Arts ludiques, *Aardman, l'art qui prend forme*, Catalogue d'exposition, 2015.

BENGHOZI Pierre-Jean, CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIème siècle ?*, Presse de la fondation nationale des sciences politiques, 2017.

BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Armand Colin, 2012.

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love, 2010.

BOYER Elsa (dir), *Voir les jeux vidéo : perception, construction, fiction*, Bayard, 2012.

BROUGERE Gilles, *Jeux vidéo et mise en scène du jeu*, 2008, http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28249/MediaMorphoses_2008_22_85.pdf?sequence=1

GENVO Sébastien (dir), *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, 2005.

HOGUET Benjamin, *La grammaire de la réalité virtuelle : des histoires qui se racontent aux histoires qui se vivent*, Dixit éditions, 2017.

HOGUET Benjamin, *Le pouvoir narratif des interfaces*, Dixit, Paris, 2016

JUUL Jesper, *Games Telling Stories – A brief note on games and narratives*, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

LEJADE Olivier Lejade, TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay*, La Martinière, 2013.

LIGNON Fanny (dir), *Genres et jeu vidéo*, Presses universitaires du Midi, 2015.

MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Science politique, Université Panthéon-Sorbonne, Paris I, 2012.

PARKER Laura, *Why are moral choices in games so black and white ?*, 2009, <https://www.gamespot.com/articles/black-or-white-making-moral-choices-in-video-games/1100-6240211/>

PERDUE Brandon, *Ethical Dilemmas and Dominant Moral Strategies in Games*, 2011, https://www.gamasutra.com/view/feature/134828/ethical_dilemmas_and_dominant_.php

PERENY Etienne, *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Questions Théoriques, 2013.

ROCIPON Antoine, « Choix moraux, éthique et jeux vidéo », *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018, <https://journals.openedition.org/cm/3522>

ZEID Jean, *Art et jeux vidéo*, Palette, 2018.

Jeux vidéo et histoire

CHAMPION Erik, *Playing with the past*, Springer, 2011.

CHAPMAN Adam, *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice?*, Routledge, 2016.

CHAPMAN Adam, « It's hard to play in the trenches: World War I, collective memory and videogames », *Games Studies*, volume 16, décembre 2016, <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>

JOUTARD Philippe, « Révolution numérique et rapport au passé », *Le Débat*, n°177, 2013, p. 145-152.

KAPPELL Matthew, ELLIOTT Andrew, *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, Bloomsbury, 2013.

KEMPSHALL Chris, *The First World war in computer games*, Palgrave Pivot, Hampshire, 2015.

LALU Julien, « Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie », *Mission Centenaire 14-18*, 13 mai 2014, <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre>

LALU Julien, *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde. L'exemple des représentations du passé*, Éditions universitaires européennes, 2016.

MAILLARD Antoine, « La Première Guerre mondiale et les jeux vidéo », *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018, <https://journals.openedition.org/cm/3462>

RABINO Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, n° 177-5, 20 novembre 2013, p. 110-116.

SERMET Jorris, *L'Histoire dans les jeux vidéo : une nouvelle approche pour les historiens*, histoire, Université de Lausanne, 2016.

WHALEN Zach, *Playing the Past. History and nostalgia in Video Games*, Vanderbilt University Press, 2008.

Table des annexes

Annexe 1: Entretien avec Yoan Fanise, co-fondateur du studio Digixart.....	Page 119
Annexe 2: Image originale montrant un collectible.....	Page 147
Annexe 3: Clé USB.....	Page 149
Annexe 4: Affiche de l' <i>Illustration</i> du 29 août 1914: “Leur façon de faire la guerre”..	Page 151
Annexe 5: Affiche pour la journée du poilu de décembre 1915.....	Page 153
Annexe 6: Billet de 20 dollars canadien.....	Page 155
Annexe 7: Poème <i>In Flanders Field</i> dans sa version originale et sa version française	Page 157
Annexe 8: Affiche encourageant l'achat d'obligations de guerre.....	Page 159

Table des illustrations

Illustration 1 : Répartition des jeux historiques en fonction de la période. Réalisé grâce aux chiffres donnés par le site <i>Historiagames</i>	Page 22
Illustration 2 : Répartition des jeux de l'époque contemporaine par conflits. Réalisé grâce aux chiffres donnés pas le site <i>Historiagames</i>	Page 23
Illustrations 3 et 4 : Captures d'écran représentant les essais d'animation dans un style futuriste.....	Page 45
Illustration 5 : Capture d'écran du court métrage <i>Le vieil homme et la mer</i>	Page 46
Illustration 6 : Capture d'écran du jeu où Harry est sur le Laurentic.....	Page 46
Illustration 7 : Capture d'écran du jeu présentant un mini-jeu.....	Page 58
Illustration 8 : Capture d'écran du jeu montrant un collectible.....	Page 65
Illustration 9 : Photographie ayant servie de source aux équipes pour figurer les tranchées allemandes de la crête de Vimy.....	Page 102
Illustration 10 : Capture d'écran du jeu montrant les tranchées allemandes de la crête de Vimy.....	Page 102
Illustration 11 : Trajet du ballon du village d'Alpirsbach à Nieuport réalisé à l'aide de Google map.....	Page 104

Table des matières

Remerciements	9
Sommaire	11
Introduction	13
Partie 1: 11-11 : Memories Retold, une production innovante ?.....	33
Chapitre 1 : La Première Guerre Mondiale au cœur d'une production internationale.....	37
1) D'un jeu indépendant à une production internationale.....	37
<i>Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre, la clé de la création du jeu ?.....</i>	<i>37</i>
<i>Une production internationale</i>	<i>40</i>
2) Une direction artistique entre film et jeu vidéo.....	42
<i>Travailler avec un studio d'animation : trouver le bon compromis.....</i>	<i>42</i>
<i>Une direction artistique tranchée</i>	<i>45</i>
<i>Une musique ambitieuse.....</i>	<i>47</i>
3) Un sujet peu exploité par l'industrie : La Première Guerre Mondiale.....	50
<i>Qui représenter ?</i>	<i>50</i>
<i>Les représentations du front.....</i>	<i>52</i>
<i>Que représenter ?.....</i>	<i>54</i>
Chapitre 2 : Un jeu accessible à tous ?	57
1) Le choix d'un <i>gameplay</i> simple.....	57
<i>Des mini-jeux classiques ?.....</i>	<i>57</i>
<i>L'art des choix</i>	<i>59</i>
<i>« Aussi simple que de tourner les pages d'un livre »</i>	<i>62</i>
2) ...Tourné vers la communication.....	64
<i>Les collectibles</i>	<i>64</i>
<i>Communiquer avec les autres</i>	<i>66</i>

<i>Communiquer : les outils officiels</i>	68
3) Une nouvelle réflexion sur la figure de héros ?	70
<i>Le héros de la première guerre mondiale : des héros d'affiche ?</i>	71
<i>Harry et Kurt, des héros de jeu vidéo ?</i>	72
<i>Une nouvelle réflexion sur la figure de héros ?</i>	74
Partie 2: Une représentation classique de la Première Guerre Mondiale ?	77
Chapitre 3 : La Grande Guerre : entre mémoires nationales et histoires personnelles.....	79
1) Les mémoires de la Grande Guerre à l'heure du centenaire.	79
<i>L'Allemagne et la Première Guerre Mondiale : une relation compliquée</i>	79
<i>La mémoire anglo-saxonne</i>	81
<i>La France</i>	84
2) Des histoires intimes pour raconter la guerre.	85
<i>Une histoire personnelle : celle de Felix et Philippe Chazal</i>	85
<i>La déconstruction de la propagande : l'arc narratif d'Harry</i>	87
<i>La guerre rend-elle fou ? Kurt et le Major Barrett</i>	88
3) Une mémoire sélective ?	90
<i>Le langage des fleurs</i>	90
<i>Les oubliés de la narration</i>	91
<i>Un jeu au départ plus mature</i>	93
Chapitre 4 : <i>11-11 : Memories Retold</i> , un jeu « politiquement correct » ?.....	95
1) La diminution des violences graphiques : lisser la Grande Guerre pour le plus grand nombre ?.....	95
<i>Les représentations de la violence</i>	95
<i>Une classification très stricte</i>	97
<i>Une volonté d'élargir son public ?</i>	99
2) Imaginaires de la Grande Guerre, une mémoire fantasmée ?.....	100

<i>Des clins d'œil aux attendus de la Première Guerre Mondiale</i>	100
<i>D'une histoire réaliste à un récit onirique</i>	102
<i>La guerre vue d'en haut</i>	103
3) Au travers de la guerre, parler de la paix.	105
<i>Un jeu apolitique ?</i>	105
<i>La paix au cœur du jeu</i>	106
<i>11-11 : Memories Retold : un jeu sur la guerre</i>	107
Conclusion.....	109
Annexes	117
État des sources	161
Bibliographie.....	171
Table des annexes	181
Table des illustrations	182
Table des matières.....	183